

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Зерг Рыцарь смерти — недооцененная колода Starcraft. Большой гайд по архетипу

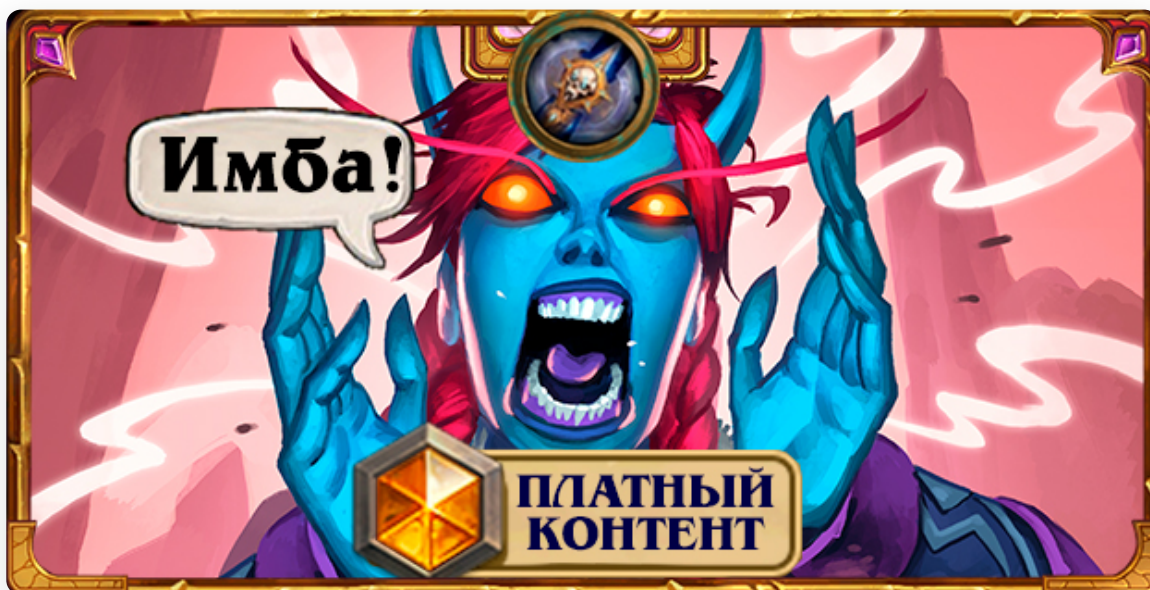
05.03.2025

Гайды

Великая Запредельная Тьма

Зерг Рыцарь смерти — недооцененная колода Starcraft. Большой гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



- Герой гайда — Зерг Рыцарь смерти в мете Героев Starcraft. Архетип появился только с выходом мини-сета и с первых же дней заявил о себе. Зерг ДК использует мощные синергии предсмертных хрипов, чтобы много раз за бой активировать бафф +1/+1 для всех Зергов.



- Такой подход оказался не только результативным, но и популярным. Сегодня ДК на хрипах — второй по численности архетип на большинстве рангов. И это одна из самых результативных дек Стандарта, которая может стать куда сильнее, когда игроки возьмут оптимальные сборки. Впрочем, со сборками ситуация сложная, Зерг ДК очень вариативен и может адаптироваться под разные матч-апы.
- В большом гайде разбираемся, как работает Зерг ДК в текущей мете Стандартного режима. Мы познакомимся с топовыми сборками Зерг ДК и научимся собирать собственную с учетом коллекции и локальной меты. Как и всегда, мы подробно изучим муллиган, стратегию игры и типовые матч-апы меты.
- Обновили гайд 5 марта 20225 года. Список изменений:



Изменили сборки архетипа и описания к ним



Изменили карты, нужные на муллигане против некоторых классов



Дополнили раздел "Стратегия игры"

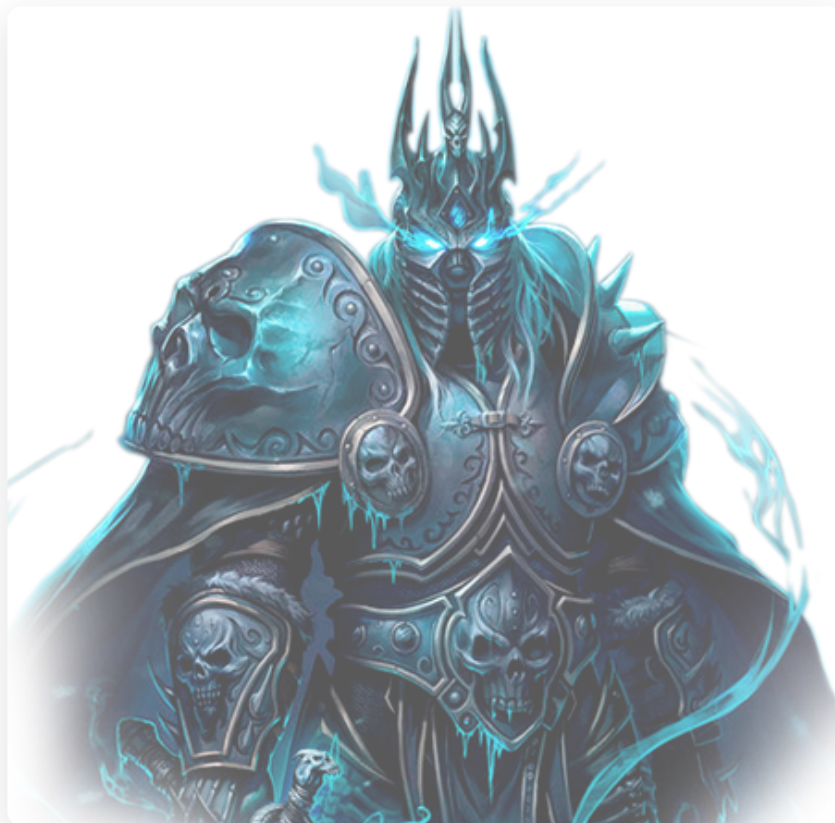


Дополнили раздел "Матч-апы."

- **Разделы гайда:**



- **Сборки архетипа**



•



- **Как собрать колоду**

- Основа колоды

- - Опциональные и технические карты
 - - Замены
 - - Максимально бюджетная версия



- **Муллиган**



- **Стратегия игры**

- Разгоняем Зергов Заразителем

- - Лучшая карта в колоде
 - - Гиблинги тащат игру
 - - 4 функции Стрекозы
 - - Расстановка существ
 - - Когда нужны случайные Зерги
 - - Приоритеты карт в разных матч-апах



- **Матч-апы**



Сборки архетипа

Главная фишка Зерг ДК — возможность играть с разными Рунами. Большинство карт в деке занимают Зерги, которым никакие Руны не нужны. А все синергии предсмертных хрипов требуют только 1 Руну Нечестивости. Далее есть еще 2 Руны, которые ДК может варьировать — и брать 2-3 топовые карты для адаптации к матч-апам.

Сложилось 3 разных подхода к сборкам Зерг ДК:

1. Нечестивость + Кровь + Кровь

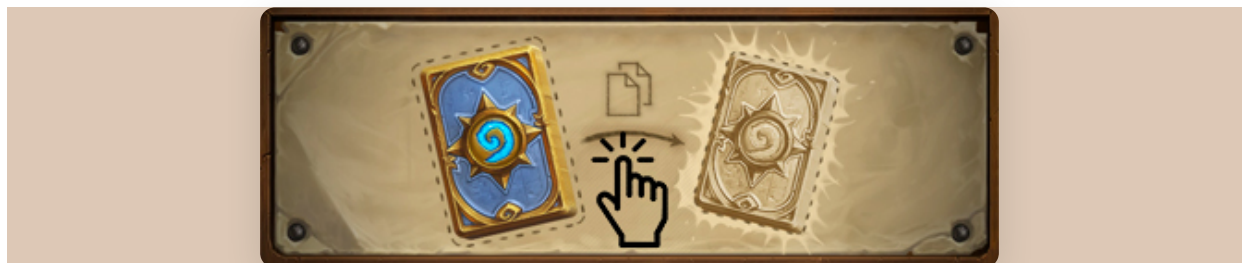
Этот набор берут ради Луны на орбите и Пробитого шлюза. С ними ДК станет медленнее, получит много исцеления и сможет играть глубоко в лейтгейме и не будет бояться берн колод.

2. Нечестивость + Лед + Лед

Этот набор берут ради Бригадира Рески и Зимнего горна. С ними получится самая агрессивная колода, которая отлично цепляется за стол, играет в темп и сможет отнять крупных юнитов противника.

















3. Нечестивость + Кровь + Лед

С этим набором можно взять Бригадира Реску и Пробитый шлюз. Это что-то среднее между двумя описанными выше подходами.



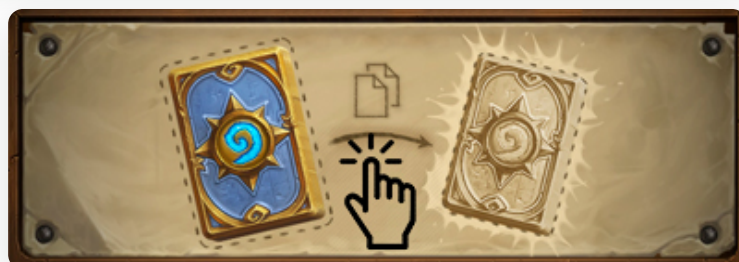
Фрост Зерг ДК

Фрост Зерг Рыцарь смерти

 <p>Земный горн Восстанавливает 2 кристалла маны. Зем</p> <p>0</p> <p>x2</p>	 <p>Убийственный гроу Выберите существо. Сосудие существа получает его предсмертный крик. Зем</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p>Сказочный выживавожд Предсмертный крик: вы получаете «Земное масло», которое можно обменять. Зем</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p>Омут рождения Вы получаете зеркала 1/1. Предсмертный крик: если зерно получает «Натиск» до конца хода. Зем</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p>Валгибашгов Вы получаете гиббона 1/1, который кричит. Если у вас под контролем есть зерно, вы получаете еще одного гиббона. Зем</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p>Зерлинг Боевой крик: призывает копию этого существа. Зем</p> <p>1</p> <p>x2</p>
 <p>Предвестница зимы Предсмертный крик: вы берете заклинание «Лед». Зем</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>2</p>	 <p>Укротитель големов «Натиск». Предсмертный крик: призывает жуткую голему 1/1 с «Перерождением». Зем</p> <p>2</p> <p>2</p> <p>2</p>	 <p>Костяной буживер После того как вы разыгрываете существо с «Предсмертным криком», оно получает «Перерождение». Зем</p> <p>2</p> <p>1</p> <p>4</p> <p>x2</p>	 <p>Замерзший барон Боевой крик и предсмертный крик: вы берете карту. Зем</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Заразитель Предсмертный крик: ваши зерга получают «1 + 1 до конца матча». Зем</p> <p>3</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Королева стая В конце вашего хода вы получаете личинку, которая превращается в случайных зергов. Зем</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>5</p> <p>x2</p>
 <p>Червь Пандуса Вы берете 2 карты зергов. Они стоят на (1) меньше. Зем</p> <p>3</p> <p>x2</p>	 <p>Вопли водли Боевой крик: атаку выигрывает существо с «Предсмертным криком» этого существа. Зем</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>4</p> <p>x2</p>	 <p>Стрекоза Боевой крик: призывает существо из руки противника. Другое колено также получает «Перерождение» и атакует его. Зем</p> <p>4</p> <p>5</p> <p>3</p> <p>x2</p>	 <p>Актриса Королевы Астории Боевой крик: призывает дух королевы стая 2/5. Наносит противнику 3 ед. урона. Зем</p> <p>7</p> <p>5</p>	 <p>Бригадир Геска Натиск. Стоит на (2) меньше за каждое существо, набитое в этом матче. Предсмертный крик: вы получаете копию из случайных существ из противника. Зем</p> <p>25</p> <p>6</p> <p>3</p> <p>Пожить</p>	



MANACOST



Классическая темповая агрессивная дека, которая нацелена на захват стола и давление. **Бригадир Реска** очень сильна сама по себе, но еще ее хрип можно повторить много раз за бой, что очень полезно против **Зиллиакс** Воина, Рамп Друида и Звездолет Шамана. С помощью Ледяного горна вы быстрее реализуете ключевые комбинации и задавите оппонента.

Оптимальный выбор для текущей меты с самым высоким процентом побед.

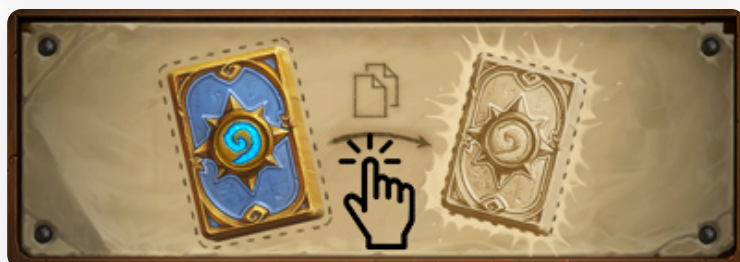


Зерг ДК Крови

Зерг ДК Крови



MANACOST




Защитная версия Зерг ДК, которая берет на эффекте неожиданности, потому что многие метовые деки пытаются поймать Рыцаря смерти на медлительности и добить взрывным уроном. Так могут вести себя Звездолет Шаман, Друид на силе героя, Охотники, Протосс Деки, Разбойник на оружии, да и другие Зерг ДК. Все это легко пресечет Зерг ДК Крови, которого мы рекомендуем потестить.

Такая дека может уверенно выходить в лейтгейм и переигрывать по выгоде самые жадные колоды ладдера вроде Контроль Воина и Терран Шамана.



Радужный Зерг ДК

Радужный Зерг ДК

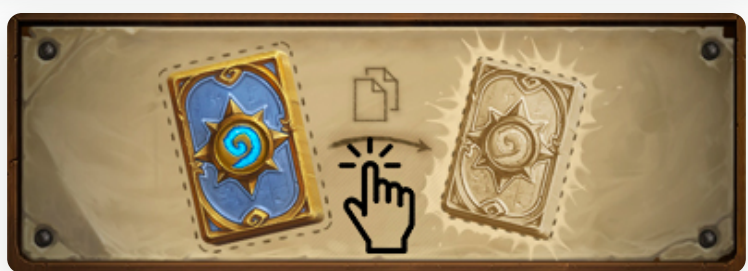
 <p>Предсмертный крик: вы получаете «Змеиное масло», которое можно обменять.</p> <p>2</p>	 <p>Вы раскрываете оружие. Раскладывает 3 урона и дает вашему оружию +1/+1.</p> <p>Гемы</p>	 <p>Выберите существо. Соседнее существо получает его предсмертный крик.</p> <p>x2</p>	 <p>Вы получаете зергонга 1/1. Предсмертный крик: ваши зерги получают «Натиска» до конца матча.</p> <p>x2</p>	 <p>Вы получаете гиббона 1/1, который кричится. Если у вас под контролем есть зерг, вы получаете еще одного гиббона.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой крик: призывает копию этого существа.</p> <p>x2</p>
 <p>«Натиска». Предсмертный крик: призывает жуткую голливу 1/1 с «Перерождением».</p> <p>Нежить Пират</p> <p>x2</p>	 <p>После того как вы разыгрываете существо с «Предсмертным криком», оно получает «Перерождение».</p> <p>Нежить Пират</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой крик и предсмертный крик: вы берете карту.</p> <p>Нежить Дзисеп</p> <p>x2</p>	 <p>Предсмертный крик: ваши зерги получают +1/+1 до конца матча.</p> <p>x2</p>	 <p>В конце вашего хода вы получаете голливу, которая превращается в случайных зергов.</p> <p>x2</p>	 <p>Вы берете 2 карты зергов. Они стоят на (1) меньше.</p> <p>x2</p>
 <p>Составляя команду, соберите группу из трех карт. Боевой крик: вы раскрываете одну из них!</p> <p>4</p>	 <p>Боевой крик: всегда вызывает «Предсмертного крика» своего существа.</p> <p>Нежить</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой крик: призывает существо из руки противника. Другие карты зерги получают «Перерождение» и атакует его.</p> <p>x2</p>	 <p>Раскладывает карту 5/5 «Фривашия» и дает вашему оружию +5 в атаку. Раскладывает 5 урона, чтобы вызвать эффект.</p>	 <p>Боевой крик: призывает двух королеву стап 2/5. Наносит противнику 3 ед. урона.</p> <p>5</p>	 <p>Крик: Стоит на (1) меньше за каждую существа, погибшего в этом матче. Предсмертный крик: вы получаете контроль над случайным существом противника.</p> <p>Нежить</p> <p>6</p>

4980

MANAOST

 <p>Позволяет жене замораживать цель, которая была ранее нанесена урон.</p> <p>3</p>	 <p>Предсмертный крик: ваши существа получают +1 к атаке до конца матча.</p> <p>Нежить Пират</p> <p>3</p>	 <p>Боевой крик: если у противника есть 4 существа или более, вы получаете контроль над одним из них.</p> <p>3</p>
---	--	--

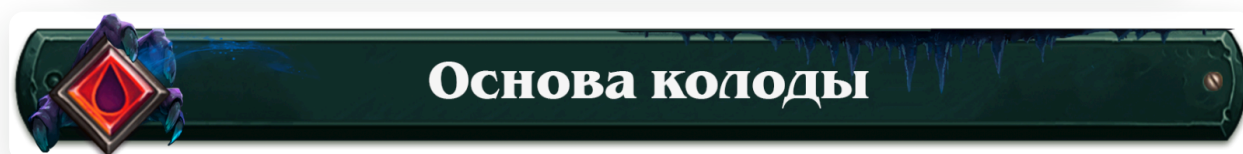
В банде ETC



- Что-то среднее между деками выше. Тут есть и **Бригадир Реска**, и **Пробитый шлюз**, а еще **Музыкальный менеджер Е.Т.С.** с набором на все случаи жизни. **Ментальный техник** очень хорош в зеркальных поединках, против Звездолет Шамана и Биг Друида, а **Элиза** полезна для самых медленных матч-апов.

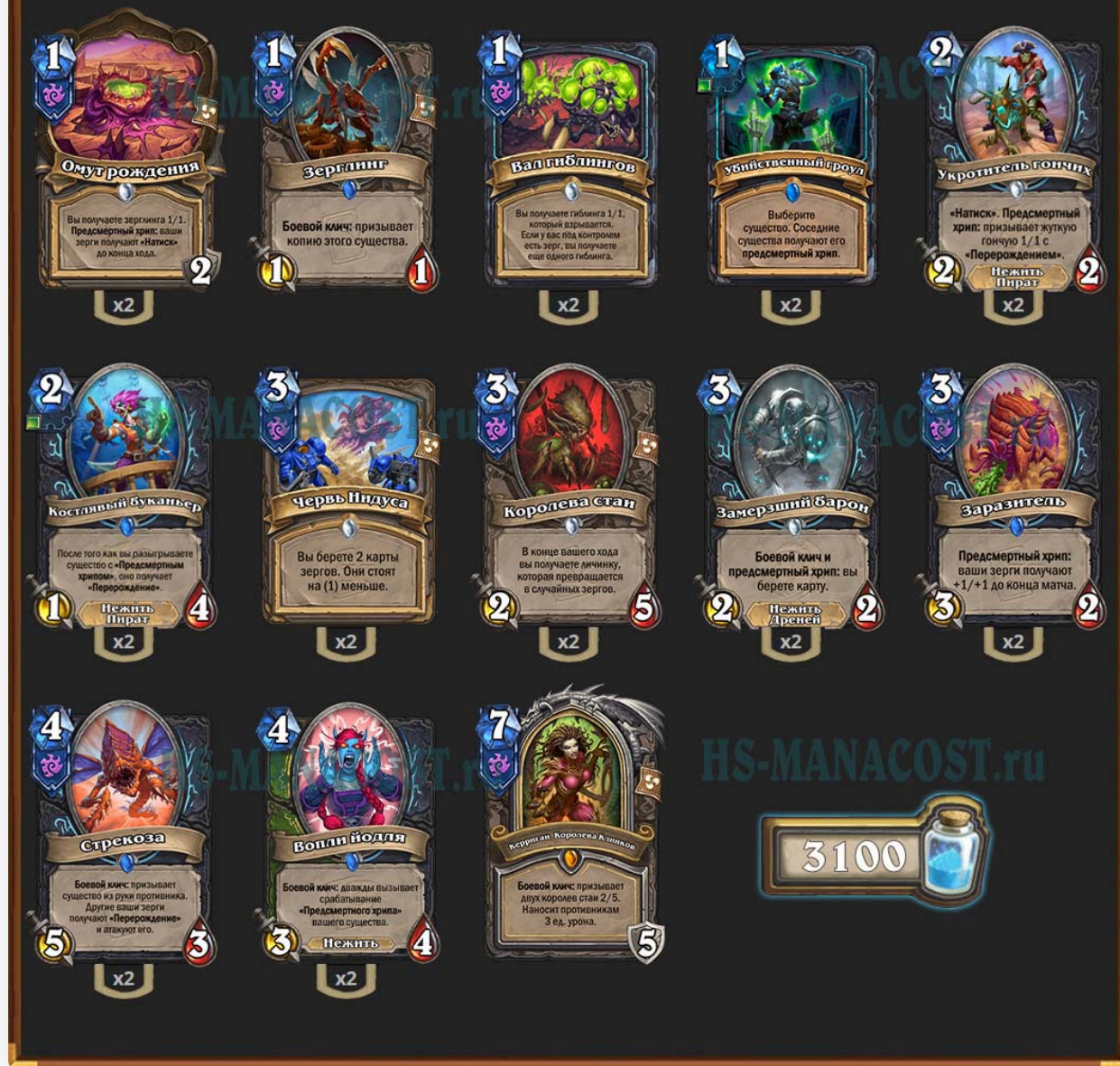


[к оглавлению](#)



Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти каждой сборке архетипа. У Зерг ДК в основе 24 карты: в первую очередь это набор Зергов и предсмертных хрипов для разгона Заразителя. Есть и пара универсальных карт — Укротитель гончих и **Замерзший барон**. Они работают сами по себе, а еще хорошо сочетаются с Костлявым буканьером.

Основа колоды (24 из 30)



Из основы колоды иногда исключают Зерглинга и Укротителя гончих, а также по одной копии Червя Нидуса, Королевы стаи и Воплей йодля. Впрочем, это сильные карты, от которых не стоит отказываться без причины, а заменить их надо чем-то со схожим функционалом.

Основу нужно дополнить еще 6 картами. Можно взять чуть больше предсмертных хрипов, первые дропы для старта партии, несколько универсальных карт, а также лучшие классовые карты для вашего набора Рун, о чем мы говорили в прошлом разделе.

Опциональные карты

Опциональные карты



Зимний горн — хорошая темповая карта, которую почти всегда можно использовать, например для того, чтобы раньше сыграть комбинации с Заразителем и абюзом его предсмертных хрипов.

Сказочный коммивояжер — этот первый дроп часто попадает в деки, хотя обязательным его не назвать. Особых синергий у него нет, а первые дропы остро нужны только самой темповой сборке с двумя Рунами Льда.

Руны Тьмы — хорошая карта с учетом небольшого пула оружия Рыцаря смерти. Чаще всего ищут Кварцитовый крушитель или Игрушечный потрошитель, может быть интересна Мощь Менетила.



Луна на орбите — очень сильная карта в комбинации с Гиблингами, которая восстановит вашему герою полное здоровье в большинстве ситуаций. Но можно играть и на других существ с хорошим баффом, чтобы выжить и выйти из зоны поражения взрывного урона. Бафф похищения жизни самый важный, но и бонусное перерождение тоже часто бывает полезным: тут как всегда лучшими целями будут Гиблинги и Заразитель.

Аукенайский вестник смерти — дополнительный способ абюза предсмертных хрипов, который особенно хорошо работает, если у всех Зергов есть натиск в этом ходу.

Труп на палочке — неплохой источник взрывного урона и дополнительный ресурс для разменов и давления, который можно использовать снова и снова. Трупов хватит почти всегда.

Предвестница зимы — достанет из колоды Труп на палочке или Зимний горн, работает с Костлявым буканьером.

Мош-пит — еще один способ баффа перерождения для ключевых Зергов с предсмертным хрипом. Как правило используют в мидгейме.

Музыкальный менеджер Е.Т.С. — позволит взять в деку больше технических карт, например Ментального техника и Кварцитовый крушитель. Но достаточно дорог сам по себе, так что берут редко.

Хелия — берите, только если встречаете очень много Астероид Шаманов и других дек, которые агрессивно перебирают карты и абузят Злобжого.

Кварцитовый крушитель — редкий источник исцеления, который ДК может взять в деку. Эффект заморозки особенно хорош против Разбойников.



Игрушечный потрошитель — агрессивная карта для Фрост сборок, с которой вы сможете быстрее задавить оппонента взрывным уроном. Трупов должно быть достаточно к этому моменту для 2-3 атак, чего обычно хватает для победы.

Ментальный техник — очень сильная карта в матч-апах с другими Зерг ДК, а также со Звездолет Шаманами и Биг Друидами. Но есть матч-апы, где будет лежать мертвым грузом. В любом случае карта редкая, так что играют от нее редко, что очень хорошо для Рыцаря смерти.

Бармен Боб — неплохая гибкая карта для мид и лейтгейма, хотя особых синергий с декой ДК у нее нет.



Пробитый шлюз — источник дополнительного здоровья, что очень важно в матч-апах с берн деками и просто в ситуациях, где вы отстаете и пытаетесь выжить. При этом отлично работает и в случаях, когда вы ведете или играете на равных за счет 10/10 призванных статов.

Костесгибатель — редко берут самые агрессивные сборки Фрост Зерг ДК для того, чтобы быстрее заканчивать партии.

Примас — очень медленная и жадная карта, которую чаще всего берут сборки с Руной Крови.

Бригадир Реска — очень сильная легендарка, которая хороша и сама по себе, а особенно в комбинации с синергиями хрипов. Эффективна против Зерг ДК, Воинов и Биг

Друидов.

Бескрайний простор — всегда сильная легендарка для медленных дек, так что подойдет ДК Крови. Но у архетипа и так хватает способов зачистки стола, так что эту легу берут редко.

[к оглавлению](#)

Замены





Зерг ДК — очень дешевая колода, которая может играть только одной легендаркой — Керриган Королевой Клинков. И ее вы обязаны скрафтить, если хотите играть любой Зерг деккой. Герой слишком сильный и даже имбалансный.


Все другие дорогие карты крафтить не обязательно. Если у вас нет Бригадира Рески, берите сборку с 2 Рунами Крови.

Максимально бюджетная версия

Бюджетный Зерг ДК


Зерг ДК

 <p>Выберите существо. Соседнее существо получает его предсмертный крик.</p> <p>x2</p>	 <p>Предсмертный крик: вы получаете «Замороженное мясо», которое можно обменять.</p> <p>x2</p>	 <p>Существо получает «Промокашка» и «Лезвие жала». Также оно получает «Феромоны», если на поле битвы раздается сигнал карты.</p> <p>x2</p>	 <p>Вы получаете зергонга 1/1. Предсмертный крик: если зерга получить «Взрыв» до конца хода.</p> <p>x2</p>	 <p>Вы получаете габбига 1/1, который взрывается. Если у вас под контролем есть зерг, вы получаете еще одного габбига.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: призывает копию этого существа.</p> <p>x2</p>
 <p>После того как вы разыгрываете существо с «Предсмертным криком», оно получает «Перезагрузка».</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич и предсмертный крик: вы берете карту.</p> <p>x2</p>	 <p>Предсмертный крик: ваши зерги получают +1/+1 до конца матча.</p> <p>x2</p>	 <p>В конце вашего хода вы получаете личику, которая превращается в случайных зергов.</p> <p>x2</p>	 <p>Вы берете 2 карты зергов. Они стоят на (1) меньше.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: всегда вызывает существо с «Предсмертным криком» вашего существа.</p> <p>x2</p>
 <p>Боевой клич призывает существо из руки противника. Другой ваш зерг получает «Перезагрузка» и атакует его.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: если у противника есть 4 существа или более, вы получаете контроль над одним из них.</p> <p>x2</p>	 <p>Призывает монстра 3/3 с «Промокашкой» и дает вашему герою +3 к здоровью. Раскладывает 3 карты, чтобы завершить эффект.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич призывает двух воялов стаи 2/5. Наносит противникам 3 ед. урона.</p> <p>x2</p>		

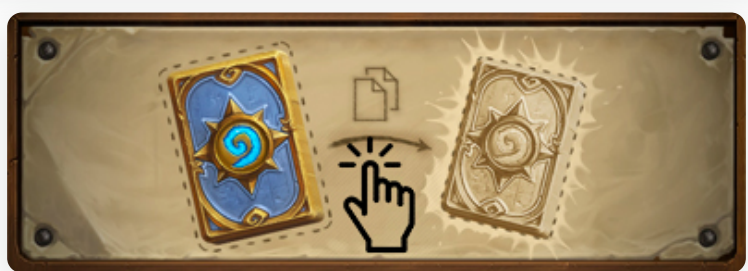


MANACOST
kolodahearthstone.ru

3480







Единственное отличие этой деки от оптимальной — отсутствие Аукенайского вестника смерти. Вместо него мы взяли **Ментального техника** для зеркальных матч-апов. Без Керриган играть не рекомендуем, хотя в теории это возможно.







Такая сборка запросто может взять Легенду, а стоит она только 3480 чародейной пыли.

[к оглавлению](#)



Муллиган Зерг ДК достаточно простой и однообразный при встрече с разными классами. Хотя свои особенности все же есть: обычно они проявляются в самых медленных и в самых агрессивных матч-апах. А в большинстве поединков вы все же ищите одни и те же ключевые карты. Муллиганьте агрессивно, то есть сбрасывайте средние опции, чтобы найти лучшие. Например, никогда не надо оставлять Сказочного коммивояжера, пусть это и неплохой первый дроп.



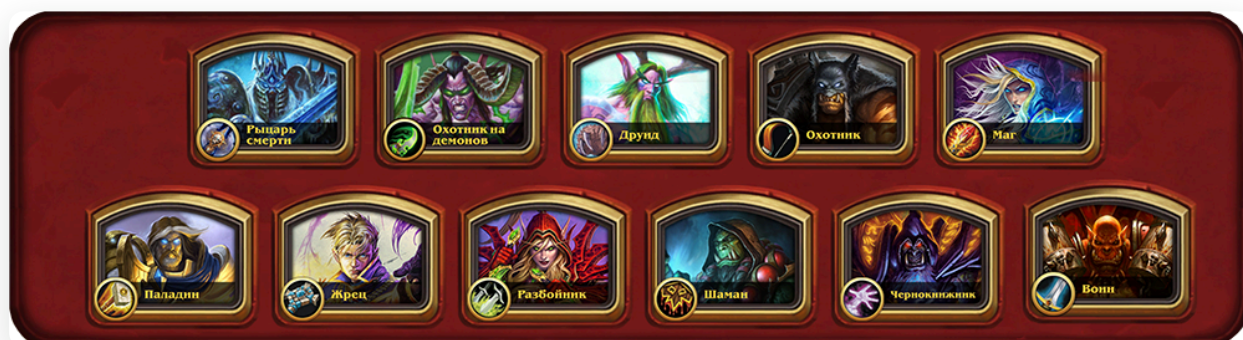
-  **Заразитель** — всегда оставляйте в любом количестве. Это ключевая карта для муллигана и старта партии.
-  **Костлявый буканьер** — оставляйте всегда в надежде найти предсмертные хрипы за 2-3 маны. Вторую копию всегда можно скидывать.
-  **Омут рождения** — оставляют одну копию почти всегда за исключением самых медленных матч-апов.
-  **Королева стаи** — одну копию можно оставить при встрече с медленным оппонентом или с очень хорошей рукой.
-  **Укротитель гончих** — есть смысл оставлять только в самых темповых матч-апах, особенно вместе с Монеткой и Костлявым буканьером.
-  **Убийственный гроул** — оставляйте только в случае, когда в руке есть Заразитель.
-  **Кэрриган Королева Клинков** — с очень хорошей рукой можно оставить в любом матч-апе, но чаще всего делают это в медленных поединках.



Муллиган против Разбойника — обратите на него внимание, тут нужны только оборонительные карты, если они есть в вашей сборке. Если нет, ищите Заразителя и синергии предсмертных хрипов.



Другие карты — на муллигане оставляют редко.



Рыцарь смерти: Заразитель, Костлявый буканьер, Омут рождения. С Заразителем — Убийственный гроул.

Охотник на демонов: Заразитель, Костлявый буканьер, Омут рождения, Укротитель гончих, Зерглинг. С Заразителем — Убийственный гроул.

Воин: Заразитель, Костлявый буканьер, Королева стаи. С Заразителем — Убийственный гроул. С хорошей рукой — Керриган Королева Клинков.

Паладин: Заразитель, Костлявый буканьер, Омут рождения. С Заразителем — Убийственный гроул.

Охотник: Заразитель, Костлявый буканьер, Омут рождения. С Заразителем — Убийственный гроул. С хорошей рукой — Керриган Королева Клинков.

Друид: Заразитель, Костлявый буканьер, Королева стаи. С Заразителем — Убийственный гроул. С хорошей рукой — Керриган Королева Клинков.

Разбойник: Заразитель, Костлявый буканьер, Пробитый шлюз, Луна на орбите. С Заразителем — Убийственный гроул. С хорошей рукой — Керриган Королева Клинков.

Шаман: Заразитель, Костлявый буканьер, Омут рождения. С Заразителем — Убийственный гроул. С хорошей рукой — Керриган Королева Клинков.

Маг: Заразитель, Костлявый буканьер, Омут рождения, Керриган Королева Клинков. С Заразителем — Убийственный гроул.

Жрец: Заразитель, Костлявый буканьер, Омут рождения. С Заразителем — Убийственный гроул. С хорошей рукой — Керриган Королева Клинков.

Чернокнижник: Заразитель, Костлявый буканьер, Королева стаи. С Заразителем — Убийственный гроул. С хорошей рукой — Керриган Королева Клинков.

[к оглавлению](#)



Стратегия игры

Далее разбираемся в 7 пунктах, как работает колода Зерг ДК.

Разгоняйте Зергов Заразителем



Главная фишка колоды — пассивный бафф всех Зергов Рыцаря смерти. В этом помогает предсмертный хрип Заразителя — ключевого юнита, с которым нужно обращаться аккуратно и с умом.

В деке только два Заразителя, но вы можете разогнать бафф выше +10/+10, если партия затянется. В этом помогают синергии предсмертных хрипов. Вы можете баффать Заразителю перерождение (Стрекоза, Костлявый буканьер, Луна на орбите), активировать его хрип до смерти (Вопли йодля, Убийственный гроул), а также призывать дополнительные копии Заразителей (Аукенайский вестник смерти, Личинки с Королевы стаи).

Не в каждом матч-апе нужно извлекать максимум выгоды от Заразителей, а еще ДК может победить и вовсе без них. Но все же это важная карта, которую обычно нужно **прокнуть хотя бы несколько раз**, чтобы колода заработала так, как нужно.

Играйте Заразителей с умом. Если в руке только одна копия, постарайтесь прокнуть ее хрип несколько раз — и сделайте это со 100% вероятностью. Не всегда нужно просто бросать Заразителя на 3 ход без каких-либо синергий, особенно если другого в руке нет. Старайтесь сразу же баффнуть ему перерождение или активировать предсмертный хрип.



Тут важным фактором станут способности противника. Многие деки берут **технические карты для борьбы с Заразителем**. Например, это Сглаз Шамана, Ментальный техник или эффекты немоты. Если они есть, то Заразителей можно играть уже в мид и лейтгейме вместе с топовыми синергиями — чтобы не дать оппоненту шанса остановить ваше ключевое существо. А есть матч-апы, где противник ничего не сможет сделать с Заразителем, так что его можно играть рано, но все еще желательно тут же подкреплять его баффами перерождения или Убийственным гроулом. Про игру с Заразителем в конкретных матч-апах мы поговорим в следующем разделе.

Омут рождения — ваша лучшая карта



Цените Омут рождения. Это самая сильная карта в деке, которую вы используете только 2 раза за игру. Речь идет, конечно, про эффект натиска для всех ваших Зергов, даже призванных в процессе хода. Это сломанный и имбалансный эффект. В ходы с проком Омута рождения Зерг ДК буквально может всё. Вы должны полностью чистить стол противника, разгонять ваших Зергов и вообще делать свои ключевые ходы.

Играйте Омут рождения в любой момент (лучше раньше) и тут же активируйте первый заряд. А вот второй заряд берегите до лучших времен. Есть 2 ситуации, в которых есть смысл активировать предсмертный хрип:

1. *Убрать всё со стола противника*

2. *Прокнуть предсмертные хрипы Заразителя несколько раз за раунд*

Когда речь идет о возвращении контроля над столом, важно понимать специфику матч-апа и самые сильные ходы противника. Например, в матч-апе с Шаманом полезно беречь хрип Омута рождения для хода после активации Звездолета или Джима Рейнора. А в матч-апе с Биг Друидом полезно прокатать натиск для всех Зергов после розыгрыша Туроператора Дунгара.



[к оглавлению](#)

Гиблинги тащат игру



Вал гиблингов

Вы получаете гиблинга 1/1,
который взрывается.
Если у вас под контролем
есть зерг, вы получаете
еще одного гиблинга.



Еще одна ключевая карта Рыцаря смерти — Гиблинги. Вы можете получить только 4 Гиблинга за игру, хотя на поле их может быть больше за счет эффектов перерождения. Сами по себе Гиблинги не такие сильные, но они станут имбой под баффами Заразителя и Омута рождения.

Гиблинги — ваша ультимативная зачистка стола. Их предсмертные хрипы даже с парой баффов Заразителя уже способны убирать со стола практически всё, а Омут рождения даст им натиск. Еще сильнее Гиблингов можно сделать, если баффнуть им перерождение и даже распространить их хрип [Убийственным гроулом](#) / [Воплями йодля](#), хотя чаще всего необходимости в этом нет.

Интересна комбинация Гиблинг + Луна на орбите, которая почти всегда полностью восстановит здоровье вашему герою, потому что эффект похищения жизни работает и на предсмертный хрип Гиблинга.



Гиблингов не обязательно играть только под хрип Омута рождения. Порой их ставят в темп просто так или с баффом перерождения, чтобы сделать жизнь противника сложнее. А еще хороша синергия со Стрекозой, о которой мы поговорим дальше.

[к оглавлению](#)

Как правильно играть Стрекозу



Стрекозы в деке тоже только 2 штуки, но вы можете найти куда больше копий, потому что Личинки с Королевы стаи могут стать Стрекозой в один из ходов.

У этой карты очень широкий функционал, но для начала давайте о механике. Если на столе несколько зергов, первым атакует случайный из них. Эта форсированная атака от боевого клича Стрекозы не мешает вашим юнитам бить после хрипа, но лучше совершить атаки до розыгрыша Стрекозы, потому что после другие Зерги могут умереть — так вы потеряете атаку.

Для чего используют Стрекозу:



Сломать ключевую комбинацию противника, вытащив из руки сильный боевой клич (Дрыжеблок, Туроператор Дунгар, Бум-босс Тогрун, Фотограф Физзл, Колосс, титаны, Злобожог и т.д.).



Баффнуть перерождение Заразителю, чтобы активировать его хрип больше одного раза



Баффнуть перерождение всему столу, чтобы его нельзя было зачистить массовыми эффектами



Активировать предсмертный хрип Гиблинга, чтобы зачистить стол

Как видите, возможностей очень много, хотя многие факторы могут испортить ваши планы. Например, из руки противника можно достать слабого юнита, в результате ваши предсмертные хрипы об него просто не смогут разбиться. Или наоборот, вы вытащите 15/15 Бескрайний простор в начале партии и просто умрете за два хода. Здесь вам опять же поможет знание матч-апа: каких ключевых существ играет противник, какого они размера, что он уже ставил, а что осталось в руке / колоде.



[к оглавлению](#)

Правильно ставьте существ на столе

Это важно в первую очередь из-за эффекта Убийственного гроула, который работает на соседних существ.

Два ключевых принципа позиционирования:

1. Всегда играйте Омут рождения максимально слева и держите его там.
2. Всегда играйте предсмертные хрипы между другими существами, можно чуть ближе к правой стороне



Пользуясь этим принципом, вы не мешаете Убийственному гроулу своей областью и позволите Заразителю всегда стоять рядом с кем-то еще для распространения его хрипа. Если справа ничего нет, всегда есть сила героя на призыв 1/1 Вурдалака — он появляется максимально справа.

В позиционировании может быть больше тонкостей, связанных с игрой вокруг карт противника. Например, Эффект домино у Чернокнижника можно остановить, поставив Омут рождения в центр стола. Или вражеского Муталиска можно обыграть каким-либо способом (тут все зависит от того, чего вы хотите). В любом случае это уже тонкости, на которые в большинстве ситуаций можно не обращать внимания.



[к оглавлению](#)

Случайные зерги





Вы получите доступ ко всем Зергам благодаря Личинкам. А их в свою очередь генерируют Королевы стаи. Королева стаи есть и в деке Зерг ДК, а еще их призывает Керриган Королева Клинков своим боевым кличем.

Личинки могут стать любым Зергом (в том числе классовыми картами Охотника и Охотника на демонов), но они не могут превратиться в Королеву стаи. Для ДК всё это значит то, что можно найти больше копий Заразителя и Стрекозы — двух очень сильных и важных карт. Хотя могут быть полезны и другие Зерги, о чем мы поговорим дальше. Обратите внимание, что Личинки не могут стать Гиблингом, потому что это не коллекционная карта.

Ждите, пока Личинки не превратятся во что-то действительно полезное. Нет смысла играть средних и слабых Зергов, пока в руке есть другие хорошие ходы. И как правило ДК ищет своих классовых Зергов, потому что они лучше всего вписываются в идею деки, хотя и у других классов есть ситуативно полезные опции.



Таракан — никогда не ставьте этого Зерга. Это худший юнит из всех.

Ползучий плеточник — порой хорошая опция для защиты вашего героя или ключевого юнита, но чаще всего не так полезен, особенно если вы наступаете.

Гидралиск — дополнительный урон по герою противника или шанс на зачистку стола. Не всегда нужен, но все же свои области применения есть.

Муталиск — есть смысл играть только под активацию хрипа Омута рождения для того, чтобы зачистить стол или нанести много урона герою противника. Хорошо работает с Луной на орбите. Но все же такие ситуации бывают очень редко, чаще всего Муталиска игнорят.

Скрытень — хорошая опция для разменов или дополнительного урона по герою противника (сравним с Гидралиском). Лучше раскроет себя под баффом Омута рождения.



[к оглавлению](#)

Приоритеты розыгрыша карт в разных матч-апах



Самый важный приоритет в любом матч-апе — **темп и скорость**. Вы играете темповой колодой, пусть у нее есть потенциал играть даже в лейтгейме. Но все же всегда старайтесь ставить большие характеристики и не пропускайте ходы. Ничего не делать Зерг ДК не может. Например, в начале партии куда выгоднее сыграть Королеву стаи, а не Червя Нидуса, потому что Королева стаи — это какие-то характеристики на столе, а значит темп.



Берегите **предсмертный хрип Омута рождения**



для того, чтобы вернуть себе контроль над столом после сильного хода противника. В этом же часто помогут и Гиблинги. При этом сгенерировать Гиблингов можно заранее, лишь бы на столе был Зерг, чтобы получить в руку 2 копии. То же и с Омут рождения, который надо поставить на стол как можно раньше и довести до момента, когда возможна активация его предсмертного хрипа.



Не бойтесь играть



Костлявого буканьера на второй ход в любом матч-апе и продолжайте Заразителем или другим хрипом дальше, даже если боитесь **Сглаза** или схожего эффекта. Но если комбинация не зашла в начале партии или хрипов в руке нет, оставляйте Костлявого буканьера для мидгейма, чтобы сыграть его вместе с хрипом за один ход — можно под прок Омута рождения, чтобы тут же реализовать и хрип, и перерождение.



Убийственный гроул



в 95% случаев играют на Заразителя, как и **Вопли йодля**. Куда реже вы будете играть их на Гиблинга или **Замерзшего барона**. Всегда старайтесь сыграть **Убийственный гроул** на двух существ — особенно когда речь идет о противниках со **Сглазом** или другим способом лишить существо хрипа. Тут **Убийственный гроул** особенно хорош, потому что на все 3 цели ответа у оппонента точно не найдется.



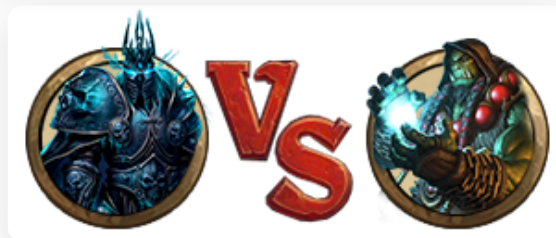
Если вы играете **Зерг ДК с двумя Рунами Крови**, то можете позволить себе куда более медленный и жадный геймплей. Вы всегда смо



жете вернуть себе контроль над столом Омут рождения, а Луна на орбите и Пробитый шлюз не позволят противнику задавить вас взрывным уроном. Получается, можно экономить Заразителя для самых сильных и надежных комбинаций, не играть Зерглингов и других мелких юнитов, пока они не получили достаточное количество баффов. Такой Зерг ДК может переиграть по выгоде практически все метовые деки, в том числе Звездолет Шамана, Биг Друида и Контроль Воина. Хотя вы все еще можете играть агрессивно и просто задавить этих противников в мидгейме.



[к оглавлению](#)



Звездолет Шаман

Многие Шаманы стали играть [Сглаз](#) в дополнение к Подарку Тралла, чтобы убирать со стола Заразителей. И это ключевой фактор в поединке. Если со старта зашла комбинация Костлявый буканьер + Заразитель, все еще можно сыграть ее в надежде, что Шаман не найдет [Сглаз](#), но дальше надо действовать умнее и беречь Заразителя для сильных комбинаций, которые [Сглаз](#) уже не остановит.

В матч-апе некуда спешить, лейтгейм за вами, если вы играете сборкой с исцелением. Стрекозой постарайтесь поймать [Дрыжеблока](#) и [Фотографа Физзла](#), а Омут рождения берегите для ответа на активацию Звездолета и Джима Рейнора. Но всегда помните под [Жажду крови](#): даже мелкие юниты на столе Шамана опасны из-за этого массового баффа.

Важно, что бафф Заразителя позволит вам играть вокруг [Горна Владыки Ветра](#) и [Захвата цели](#). Эти карты не так опасны.





Контроль Воин

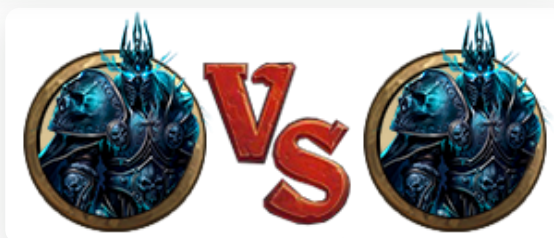
Переиграть в лейтгейме Контроль Воина очень сложно из-за Бум-босса Тогрума. Эта легендарка оставит вас без ресурсов для разменов и давления, даже если вы раскачаете Зергов до огромных характеристик. Поэтому старайтесь играть темпово и постоянно наступать — в начале и в мидгейме. Скорее всего, игра все же затянется, потому что у Воина много зачисток. Но тут вас спасет Стрекоза: постарайтесь баффнуть всему столу перерождение уже после того, как раскачаете статьи с помощью Заразителя. Тогда Воину будет очень сложно.

Оставляйте Гиблингов и Омут рождения для ответа на [Зиллиакса Делюкс 3000](#) и Водопой, если партия затягивается. И если получится убрать из руки Бум-босса Тогруна с помощью Стрекозы, пробуйте оставить Воина без колоды и переиграть по выгоде в лейтгейме.

Если вы играете с Бригадиром Реской, постарайтесь украсть [Зиллиакса Делюкс 3000](#) до того, как он умрет. Тогда вы сломаете Воину Водопой и, скорее всего, победите его без особых проблем. Можно красть и просто много больших провокаций, например Звездолеты. Извлекайте из Рески максимум выгоды и прокайте ее хрип несколько раз.



•



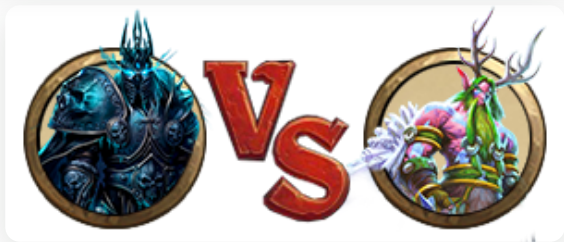
•

Зерг ДК

В зеркальном поединке важно быстрее раскачать Зергов с помощью Заразителя. Того, у кого будет больше баффов, чаще всего и победит. Если вы отстаете в раскачке Зергов, пытайтесь играть агрессивно и заканчивайте партию взрывным уроном здесь и сейчас. И наоборот, если у вас баффов Зергов больше, пробуйте затянуть партию и переиграть оппонента по выгоде.

Важна динамика Омут рождения. Если у противника не готов массовый бафф натиска, можно играть куда увереннее и спамить стол любым количеством Зергов. А если Омут рождения можно активировать, надо уже учитывать вражеских Гиблингов и стараться не отдавать все ресурсы сразу же, разве что вы не идете в финальную атаку. Если у вас нет активного Омута рождения, можете ставить часть Гиблингов просто в темп вне

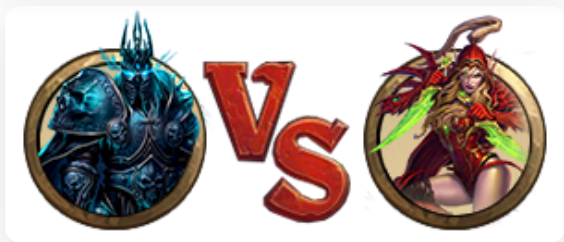
зависимости от того, ведете вы или отстаете. С ними противнику не всегда так уж легко совладать.



- ### Биг Друид

Постарайтесь задавить Друида до того, как тот доберется до своих тяжелых дропов. Но если сыграть в стиле агро колоды не получилось, всё еще можно победить. Стрекозой можно попытаться заснайпить Туроператора Дунгара, хотя это достаточно рискованный ход. Делайте так, только если у вас уже много Зергов на столе и вы точно ответите на большого юнита, которого Друид может призвать. Наконец, если большие юниты уже сыграны, вас всегда могут спасти Гиблинги. Берегите для этого момента бафф Омута рождения и убирайте крупных юнитов со стола Гиблингами. Параллельно наносите урон по герою противника другими юнитами, если они живы.

ДК Крови может переиграть Биг Друида по выгоде и просто убрать всех крупных юнитов, которые представляют для него опасность. А другие сборки ДК должны сделать очень сильный ход с Бригадиром Реской (например, скопировать ее хрип с помощью [Убийственного гроула](#) или [Воплей йодля](#)), который перехватит инициативу в бою.



- ### Протосс Разбойник

В этом матч-апе нужно как-то справиться с Архонтами. ДК Крови может просто пережить весь взрывной урон, а Фрост и Радужные версии — украсть Архонтов с помощью Бригадира Рески. При этом все версии могут сыграть и агрессивно, задавив Рогу в начале партии и в мидгейме. Зачисток у Разбойника много, но их не всегда удобно играть. Многое сделает Стрекоза, которой можно достать из руки противника [Соню Водопляс](#), части Архонта и других сильных юнитов.





Разбойник на оружии



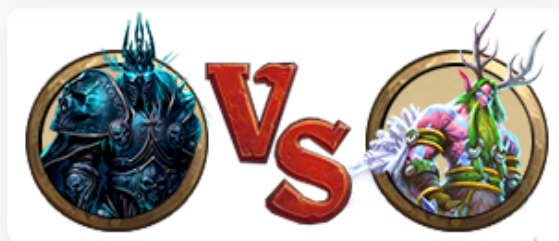
Играйте как можно раньше Омут рождения, чтобы наверняка ответить на 3/3 Полировщика мечей. Дополнительный урон получать в этом матч-апе вы не можете. Генерируйте как можно больше статвов на столе и ищите провокации. Их много в сборке ДК Крови, но и другие версии могут найти таунты с помощью Королевы стаи. Личинка может превратиться в Ползучего плеточника, чего может хватить для обороны. Хотя у Разбойника много способов зачистки стола, часто есть и эффекты немоты. Гарантий нет, так что пытайтесь просто задавить Разбойника быстрее со стола.





Зерг Чернокнижник

В матч-апе с Зерг Локом важно помнить про **Эхо** и Эффект домино. **Эхо** скопируете вашего Заразителя под эффектом перерождения, поэтому постарайтесь сразу же разбивать этого юнита в мидгейме, если это возможно. А Эффект домино можно обыграть, поставив в центр стола Омут рождения. Бафф натиска с Омута рождения берегите для комбинаций с Гиблингами для ответа на 8/8 Приморских гигантов. Старайтесь закончить партию до 9 хода, потому что выход **Саргераса Разрушителя** почти наверняка принесет Локу победу. Попытайтесь поймать его Стрекозой, если вы ведете в темпе и на столе достаточно характеристик.



Агро Друид на силе героя

Это достаточно сложный матч-ап, если ДК не найдет уверенный старт и не начнет давить Друида рано. Вернуться в игру могут только сборки с провокациями и исцелением, хотя и они должны играть ключевые защитные карты с умом и уже после того, как уберут всех юнитов со стола. Учитывайте, что у Друидов часто есть **Ментальный техник**: постарайтесь обыграть этого юнита, если возможно. Всегда тут же убирайте **Подпевалу** со стола, эта карта слишком сильна.

[К оглавлению](#)



Спасибо за внимание, до скорых встреч!
