

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

(Обновлено) Дракон Охотник — тир-1 колода меты. Гайд по архетипу

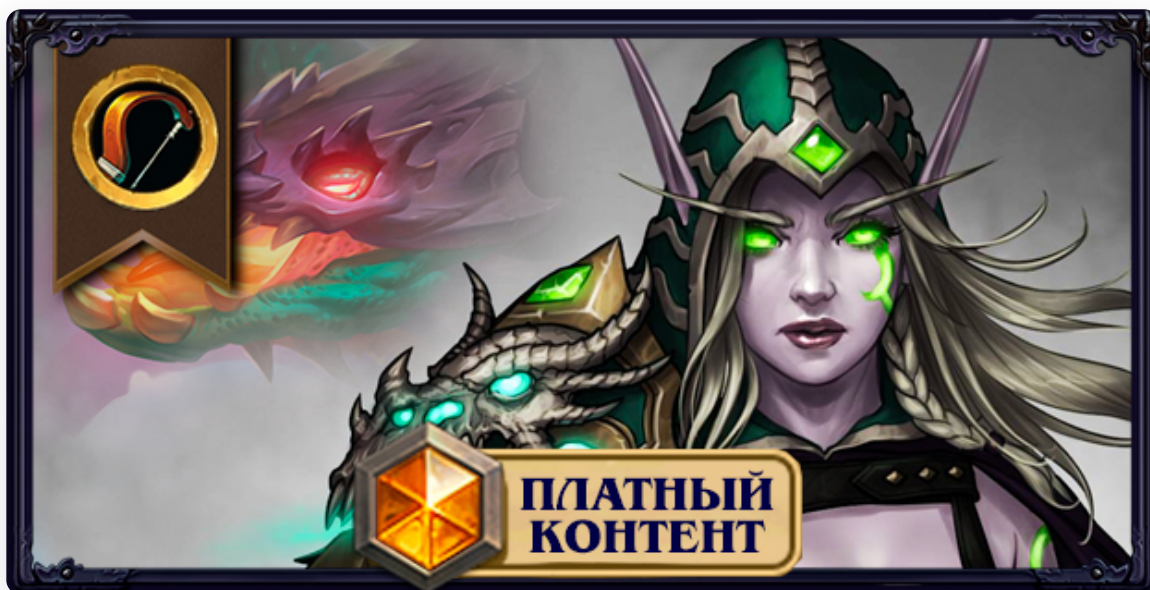
27.03.2020

Гайды

Натиск Драконов Гайды

Дракон Охотник — тир-1 колода меты

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Герой гайда — Дракон Охотник в мете Натиска драконов. Архетип появился только после Пробуждения Галакронда и выпуска [Дракона из Гниловья](#), хотя его общая идея не нова. Дракон Охотник напоминает Фейс Ханта, но он в большей степени играет от стола и способен уверенно выходить в мид и лейтгейм.







Такая стратегия доказывает свою эффективность: Дракон Охотник — тир-1 колода меты с внушительным винрейтом в почти 55%. Это самая популярная колода внутри своего класса, а также вторая по популярности среди остальных архетипов. Дракон Охотника особенно любят на предлегендарных рангах, где им играют выше 17% пользователей.

Дракон Охотник хорошо играет с большинством представителей меты. Он на голову сильнее других колод своего класса и Рено Мага. Радуют матч-апы с Разбойниками, Друидом на [Увеличении](#). Единственный действительно сложный поединок — Мех Паладин.

Привлекают и другие особенности Дракон Охотника. Колода дешевая и требует минимума дорогостоящих карт. Также многих игроков привлекает быстрый и не столь сложный геймплей архетипа, пусть у него и есть свои особенности.

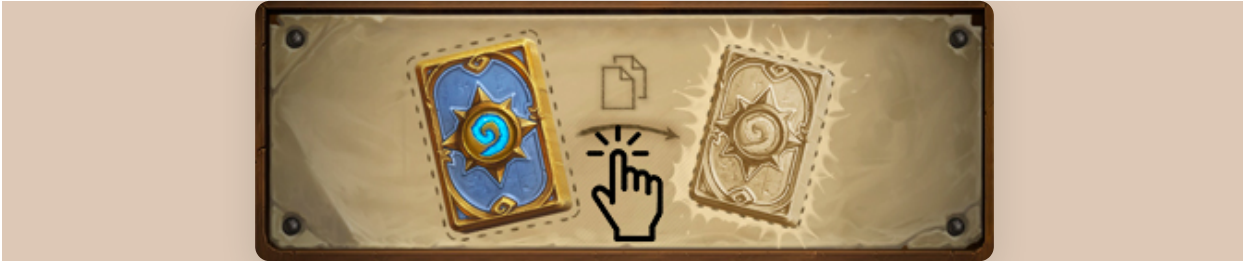
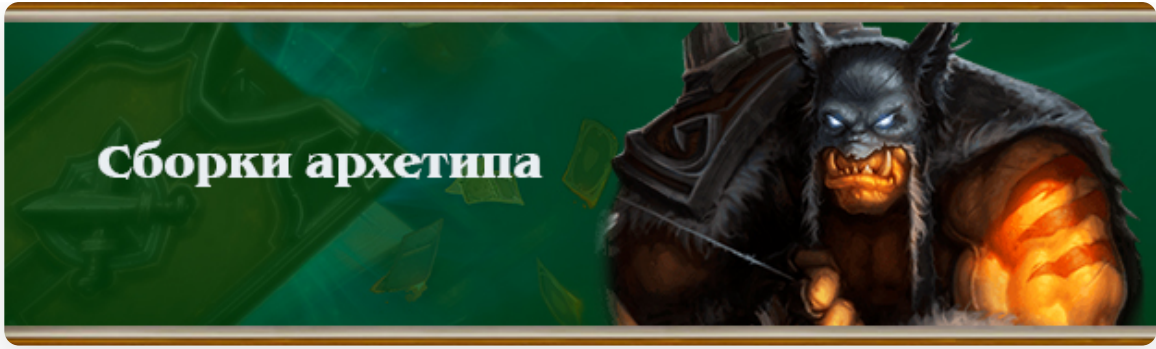
Из гайда вы узнаете, какую сборку Дракон Охотника выбрать и как собрать собственную с учетом вашей коллекции карт. Речь пойдет об основах и специфике муллигана, общей стратегии и особенностях матч-апов меты Натиска драконов.

Гайд обновлен 27 марта и актуален для меты после Зала Славы. Далее полный список изменений:

-  Дополнены вступление и заключение
-  Изменены сборки архетипа и описания к ним
-  Дополнен раздел "Вопросы декбилдинга"
-  Добавлен подраздел "Как заменить Лироя Дженкинса"
-  Дополнены разделы "Муллиган" и "Стратегия игры"
-  Изменены описания популярных матч-апов меты

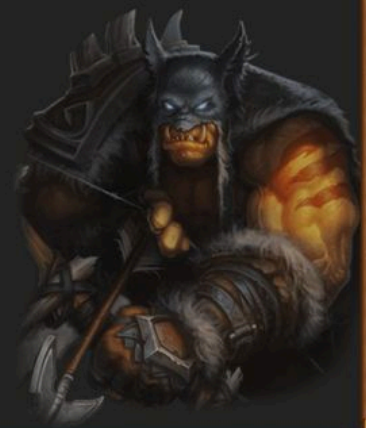
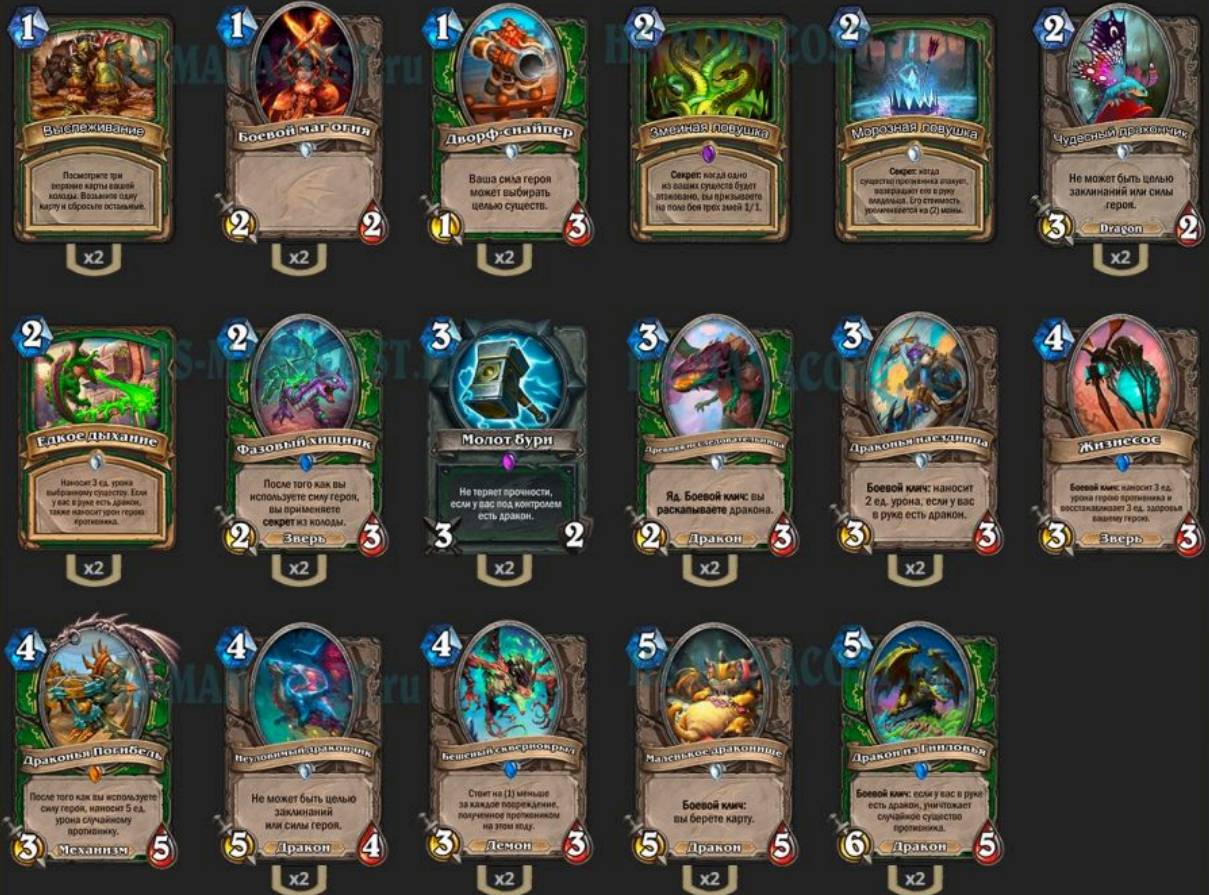
Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Вопросы декбилдинга
 - - Основа колоды
 - - Опциональные и технические карты
 - - Замены
 - - Как заменить Лироя Дженкинса
 - - Максимально бюджетная версия колоды (1320 пыли)
- Муллиган
- Стратегия игры
- Особенности архетипа
- Дракон Охотник на разных стадиях игры
 - - Начало игры (1-3 ходы)
 - - Середина игры (4-7 ходы)
- Конец игры (после 8 хода)
 - - Как и когда размениваться
 - - Как играть секреты
 - - Синергии драконов
 - - Как играть карты со случайными эффектами
- Матч-апы
- Заключение



Классический Дракон Охотник

Классический Дракон Охотник



Классическая сборка Дракон Охотника. Ожидайте эту колоду в ладдере, выбирайте ее самостоятельно, если хотите надежную и проверенную версию архетипа.

Антиразбойник Дракон Охотник

Антиразбойник Дракон Охотник

1 Выслеживание
Посмотрите три верхние карты вашей колоды. Выберите одну карту и сбросьте остальные.

1 Боевой маг огня
x2

1 Дворф-снайпер
Ваша сила героя может выбрать целью существ.

2 Морозная ловушка
Секрет: когда существо противника атакует, возвращает его в руку владельца. Его стоимость увеличивается на (2) ману.

2 Чудесный дракончик
Не может быть целью заклинаний или силы героя.

2 Ранний толпырь
Провокация. Боевой клич наносит 3 ед. урона этому существу.

2 Едкое дыхание
Наносит 3 ед. урона выбранному существу. Если у вас в руке есть дракон, также наносит урон герою противника.

2 Фазовый хищник
После того как вы используете силу героя, вы примените секрет из колоды.

3 Молот бури
Не теряет прочности, если у вас под контролем есть дракон.

3 Дракончик с разбитым крылом
Яд. Боевой клич вы раскалываете дракона.

3 Драконья наследница
Боевой клич наносит 2 ед. урона, если у вас в руке есть дракон.

4 Жизнессос
Боевой клич наносит 3 ед. урона герою противника и восстанавливает 3 ед. здоровья вашему герою.

4 Драконья Погибель
После того как вы используете силу героя, наносит 5 ед. урона случайному противнику.

4 Неудачный дракончик
Не может быть целью заклинаний или силы героя.

4 Бешеный скарисироу
Спит на (1) ману за каждую порцию, полученную противником на этом ходу.

5 Дракон из Битовья
Боевой клич: если у вас в руке есть дракон, уничтожает случайное существо противника.

HEARTHSTONE
MANACOST
kolodahearthstone.ru

3420

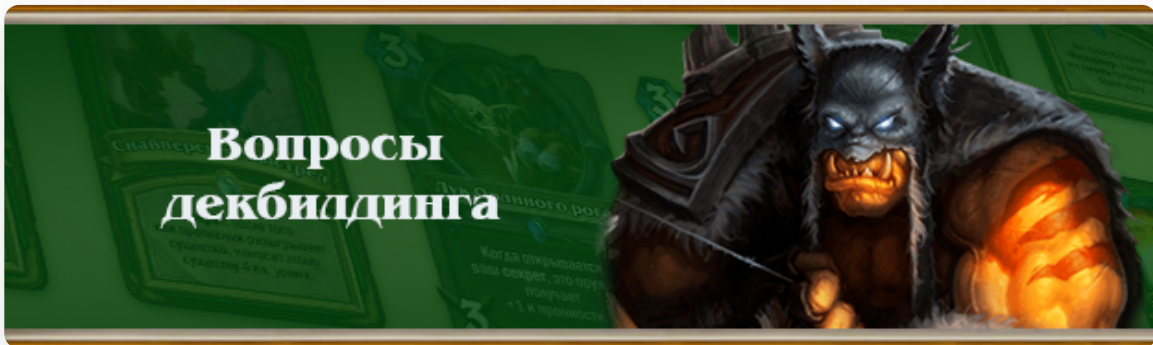


- Змеиная ловушка, Маленькое драконище
- Рененый тол'вир, x1 Морозная ловушка

Такая сборка нацелена на улучшение матч-апа с Разбойниками: появляются неудобные для Валиры **Раненые тол'виры**. Также изменяется набор секретов. Чуть труднее будет в медленных матч-апах, потому что в сборке нет **Маленького драконища**.

•

[к оглавлению](#)



Основа колоды — карты, которые есть во всех или почти всех сборках архетипа. В основе Дракон Охотника 21 карта — ключевые драконы и синергии с ними, а также универсальные угрозы класса.

Основа колоды - Дракон Охотник (21/30)

Стоимость основы колоды - 3080 пыли



Важно дополнить основу колоды секретами для синергии с **Фазовым хищником**: какие это будут секреты — зависит от вас.

Также в сборку берут дополнительных драконов (**Маленькое дракониче**, **Неуловимый дракончик**) и гибкие карты (**Выслеживание** и другие). Подробнее о том, как дополнить основу колоды, далее.



Выслеживание — гибкая и вариативная карта, которая поможет найти дракона для активации синергий и другие полезные опции для конкретной ситуации. **Выслеживание** необязательно для Дракон Охотника, но полезно.

Токсичное подкрепление — сделает колоду агрессивнее. Побочная задача не так хороша в мидгейме, когда Охотник предпочитает занимать стол, но может сделать многое в начале, а также на поздних этапах, когда Охотник уже потерял стол и пытается добить противника взрывным уроном.

Секреты:

В любую сборку важно взять секреты для синергии с **Фазовым хищником**. Чаще всего в колоду берут две копии секретов: или одинаковых, или разных. Далее о самых популярных секретах для Дракон Охотника.

- **Взрывная ловушка** — самый агрессивный секрет, который почти всегда нанесет 2 урона герою противника, что даже важнее, чем урон столу. Многие агро колоды

могут легко обыграть **Взрывную ловушку**, но все-таки какие-то проблемы она доставит каждому.

- - **Змеиная ловушка** — полезна в начале и середине игры преимущественно в темповых матч-апах, где совершается много разменов и контроль стола важен. Улучшит матч-апы с Мех Паладинами, Токен Друидами и другими Охотниками.
- - **Морозная ловушка** — мощный темповый секрет, но ситуативный. Особенно хорош против Мех Паладина, но доставит много проблем и многим другим колодам. Не так полезна против Воина или Охотника, потому что у них много небольших угроз с натиском.

Спустить собак — можно взять одну копию заклинания, оно сделает колоду немного гибче и вариативнее. Это хорошая опция для зачистки стола от мелких угроз, добивания противника или удобных разменов.

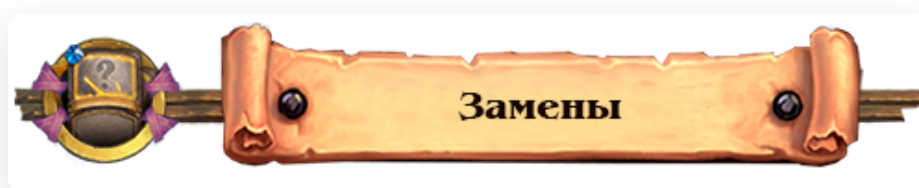
Жизнесос — делает колоду агрессивнее. **Жизнесос** не так хорош в борьбе за стол и это не лучший четвертый ход, но он крайне полезен, если Охотник потерял стол и старается добить противника силой героя и взрывным уроном.

Неуловимый дракончик — слаб в агрессивных матч-апах, но полезен в медленных. Главная причина взять в колоду — дополнительная синергия драконов, которой может не хватать без **Неуловимого дракончика**.

Маленькое драконище — чаще всего берут в колоду в двух или хотя бы одном экземпляре. Это существо обязательно, если в сборке нет **Неуловимого дракончика**, но если он есть, вместо **Маленького драконища** можно взять **Жизнесоса**.

Менее популярные опциональные карты Дракон Охотника: Прыголап, Знахарка Пылающего Древа, Питомец, Лук Орлиного рога, Кошмарное слияние, Кудря Кладкинс, Зиллиакс + КЛНК-КЛ4К, Веранус и другие.

[к оглавлению](#)



Дракон Охотник — достаточно дешевая колода, но ее не всегда просто собрать. Архетипу нужны не столько легендарные карты, сколько 3 и 4 квартала Пробуждения Галакронда. Далее о том, как можно заменить дорогостоящие карты, есть ли смысл собирать колоду без PvE приключения и судьба колоды после ротации Стандарта.

- - **Драконья Погибель** — необязательная карта для Дракон Охотника, без которой он может легко обойтись. Возьмите вместо **Драконьей Погибели** **Токсичное подкрепление** или **Жизнесоса**. Если они уже есть в колоде, берите **Неуловимого дракончика**, **Маленькое драконище** или **Выслеживание**.
- - **Молот бури** — полезная карта, но не принципиально важная. Вместо нее легко взять **Лук Орлиного рога**, который вы также сможете использовать более двух раз из-за синергий секретов.

- - **Дракон из Гниловья** — карта из 3 квартала Пробуждения Галакронда, которую можно получить только после прохождения PvE контента. Дракон из Гниловья обязателен для архетипа, без него собирать колоду не стоит.
- - **Бешеный сквернокрыл** — карта из 4 квартала Пробуждения Галакронда, которую можно получить только после прохождения PvE контента. Это сильное существо, но не обязательное для архетипа. Если нет в коллекции, возьмите вместо него Выслеживание, Жизнесоса или Спустить собак.
- **Вопрос:** стоит ли собирать Дракон Охотника, если я не купил Пробуждение Галакронда?

Ответ: нет, если у вас нет Дракона из Гниловья (3 квартал приключения), лучше отказаться от Дракон Охотника в пользу Фейс Ханта. Фейс Хант менее требователен к коллекции и показывает схожие результаты в ладдере, хотя все же он слабее героя статьи.

Вы можете собрать хорошую колоду Дракон Охотника только с 3 кварталом Пробуждения Галакронда, не покупая 4 крыла с Бешеным сквернокрылом. Карта сильна, но не обязательная.

Вопрос: что будет с Дракон Охотником после ротации Стандарта?

Ответ: в апреле 2020 года Стандартный режим покинут карты Ведьминого леса, Проекта Бумного дня и Раствахановых игрищ. Дракон Охотник не играет ни одной карты из этих дополнений, так что вы сможете играть колодой и в следующих дополнениях, если Blizzard не решат понерфить карты в будущем.

Как заменить Лироя Дженкинса

Лирой Дженкинс ушел в Зал Славы после патча 26 марта. Без него Дракон Охотник стал слабее, хотя упал уровень силы многих других темповых архетипов. Пусть Дракон Охотник потерял одну карту, он все еще силен и конкурентоспособен.

Заменить Лироя Дженкинса можно несколькими картами:

Жизнесос — выполняет схожие функции, но наносит меньше урона. Зато Жизнесос игнорирует провокации, а также восстанавливает здоровья. Такое существо можно разыграть в мидгейме в темп в отличие от Лироя Дженкинса.

Зиллиакс — берите, если часто встречаете темповых противников вроде Мех Паладина и Галакронд Воина. Будет не так полезен в медленных матч-апах со Жрецами и Магами.

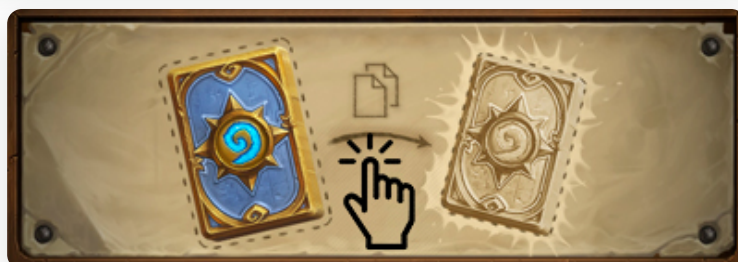
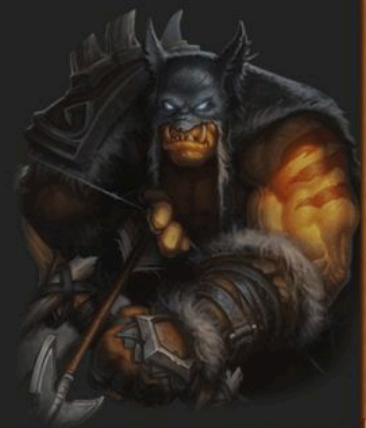
Веранус — тяжелый и медленный дракон, которого не всегда просто реализовать: у Дракон Охотника немного минорных источников урона. Но если в коллекции есть Веранус, можно поэкспериментировать с этой легендаркой.

Не стоит брать вместо Лироя Дженкинса другие угрозы с рывками. Хотите больше урона без стола — обратитесь к Жизнесосу.



Максимально бюджетный Дракон Охотник

Максимально бюджетный Дракон Охотник



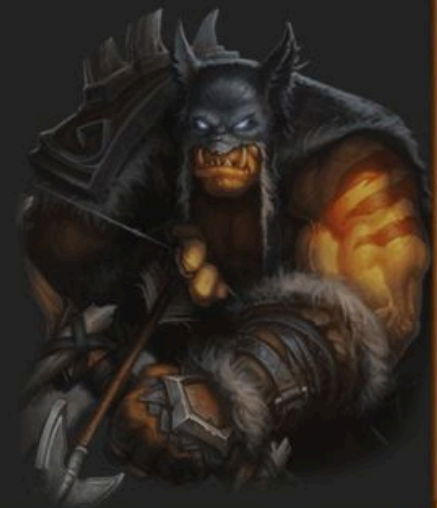
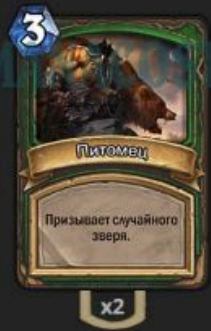
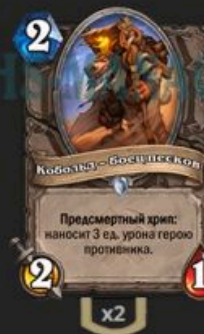
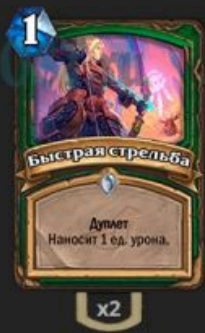
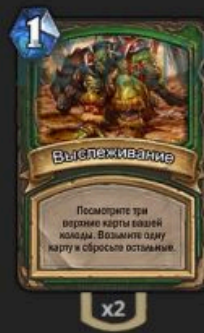
Такая колода стоит 1320 пыли и почти не отличается по эффективности от топовых сборок Дракон Охотника. С ней можно легко взять легендарный ранг.

Главная проблема — чтобы собрать колоду, нужно купить все кварталы Пробуждения Галакронда ради [Дракона из Гниловья](#) и [Бешеного сквернокрыла](#). Если вы не купили хотя бы 3 квартала, не играйте Дракон Охотником вовсе. Зато вы всегда можете взять максимально бюджетного Фейс Ханта, которому не нужны карты приключения или дорогостоящие опции.

В первую очередь дополните максимально бюджетную колоду [Молотом бури](#) вместо [Лука Орлиного рога](#). [Драконью Погибель](#) можно не крафтить вовсе или делать это в последнюю очередь.

Максимально бюджетный Фейс Хант

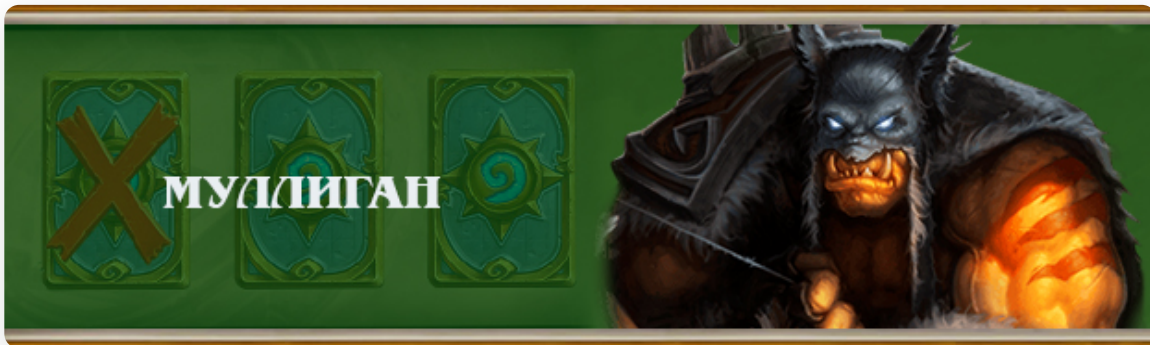
Фейс Хант от Coolkid2001H











Колода для тех, кто не купил 3 квартала Пробуждения Галакронда.





[к оглавлению](#)



Муллиган Дракон Охотника достаточно простой: есть 6-7 топовых карт, которые намного лучше показывают себя в стартовой руке, чем другие. Правильно агрессивно искать топовые карты, не обращая внимания на полумеры и неплохие опции.

Сначала об общих правилах муллигана, актуальных при встрече с любым противником.

-  Выбирая карты на муллигане, думайте о **хорошей кривой маны**. Важно найти хороший первый ход, потом хороший второй ход и так далее. Если вы планируете сыграть **Фазового хищника** на первый ход через Монетку, нет смысла оставлять в руке существ за 1 маны. Без Монетки не так полезны несколько карт за одну стоимость.
-  **Фазовый хищник** – оставляйте в руке всегда. Без Монетки только одну копию, а с Монеткой можно и две.
 -  **Боевой маг огня** – универсальный первый дроп, который пригодится в любом противостоянии.
 -  **Дворф-снайпер** – полезен только в темповых матч-апах, в которых вы ожидаете раннюю борьбу за стол. Может выступать как первый дроп (в этом случае в руке не нужно существо за 2 маны), а может и как третий (комбинация **Дворф-снайпер** + сила героя).
-  **Молот бури** – всегда оставляйте в стартовой руке одну копию этого оружия. Две не нужны никогда.
 -  **Древняя исследовательница** – оставляйте или с хорошей кривой маны на 1-2 ходах, или в медленных матч-апах, или в комбинации с Монеткой и Молотом Бури.

-  **Бешеный сквернокрыл** – оставляйте в матч-апах, где не ожидается активная борьба за стол на начальных этапах. Лучше всего оставлять в руке с какими-то угрозами за 1-2 маны, но не просто так.
-  **Дракон из Гниловья** – оставляйте или против медленных классов, или с очень хорошей рукой и Монеткой.
 -  **Чудесный дракончик** – оставляйте только против Магов и Разбойников.
 -  **Драконья Погибель** – оставляйте только против медленных противников с неплохой или хорошей рукой.



Воин: Фазовый хищник, Боевой маг огня, Бешеный сквернокрыл, Молот бури. С хорошей рукой — Дракон из Гниловья, Древняя исследовательница.

Паладин: Фазовый хищник, Боевой маг огня, Дворф-снайпер, Молот бури. С хорошей рукой — Древняя исследовательница.

Охотник: Фазовый хищник, Боевой маг огня, Дворф-снайпер, Бешеный сквернокрыл, Молот бури. С хорошей рукой — Дракон из Гниловья.

Друид: Фазовый хищник, Боевой маг огня, Бешеный сквернокрыл, Молот бури, Дракон из Гниловья. С хорошей рукой — Драконья Погибель.

Разбойник: Фазовый хищник, Боевой маг огня, Бешеный сквернокрыл, Молот бури, Чудесный дракончик. С хорошей рукой — Древняя исследовательница.

Шаман: Фазовый хищник, Боевой маг огня, Дворф-снайпер, Бешеный сквернокрыл, Молот бури. С хорошей рукой — Древняя исследовательница, Драконья наездница.

Маг: Фазовый хищник, Боевой маг огня, Молот бури, Чудесный дракончик, Древняя исследовательница, Дракон из Гниловья, Драконья Погибель.

Жрец: Фазовый хищник, Боевой маг огня, Бешеный сквернокрыл, Молот бури, Дракон из Гниловья. С хорошей рукой — Неуловимый дракончик.

Чернокнижник: Фазовый хищник, Боевой маг огня, Молот бури, Чудесный дракончик. С хорошей рукой — Дракон из Гниловья.

[к оглавлению](#)

СТРАТЕГИЯ ИГРЫ



Особенности архетипа

Дракон Охотник во многом напоминает Фейс Ханта: это достаточно агрессивная и темповая колода, которая планирует закончить партию в мидгейме, то есть к 6-8 ходам. В колоде есть сильнейший **Фазовый хищник**, оружие с большим количеством зарядов и несколько способов нанести урон даже после потери стола.

Но в отличие от Фейс Ханта, Дракон Охотник в большей мере полагается на стол и своих существ, и в меньшей мере на взрывной урон и силу героя. Сила Охотника даже не в угрозах, которые он может поставить, а в способности одновременно с этим бороться со столом противника. Не даром архетип появился только после выхода **Дракона из Гниловья** — это сильнейшая карта в колоде, которая одновременно и убирает что-то со стола противника, и генерирует высокие характеристики на своей половине стола.

Высокий темп в начале и середине игры — то, за счет чего побеждает Дракон Охотник. В этом помогает не только **Дракон из Гниловья**, но и другие карты: **секреты**, **Бешеный сквернокрыл**, **Драконоя Погибель** и т.д.

Колода достаточно агрессивная: самая дорогая карта в ней за 5 маны. Также почти нет добора или генерации ресурсов. В результате Дракон Охотник остается без хороших карт в руке уже в мидгейме и тем более в лейтгейме. Его сила падает, как и способность совершать темповые перевороты и бороться за стол. Но даже без стола Охотник способен добить противника оружием, рывками, **Едким дыханием** и базовой силой героя.

Фейс Охотник был достаточно прямолинейной и простой колодой, но в геймплее Дракон Охотника появляется больше особенностей, интересных механик и синергий. Например, это синергии драконов и [Молота бури](#), а также игра вокруг [Бешеного сквернокрыла](#), секретов и нескольких случайных эффектов. Обо всем этом подробнее вы узнаете далее.

Важная особенность Дракон Охотника — противник не сразу понимает, с кем имеет дело. В мете много архетипов Охотника, и многие из них начинают так же, как и герой статьи: с [Боевым магом огня](#), [Дворфом-снайпером](#), [Фазовым хищником](#) и даже [Молотом бури](#). Противник может долго принимать вас за Зефрис Охотника или Фейс Ханта, то есть играть вокруг других карт и планировать свои ходы по-разному.

[к оглавлению](#)



Дракон Охотник на разных стадиях игры

Дракон Охотник достигает своего пика силы в мидгейме, но способен также делать многое в начале и конце игры, правда только с хорошим заходом карт. Далее о том, как ведет себя колода на разных этапах партии: какие ключевые ходы и механики есть, как ими пользоваться.

Начало игры (1-3 ходы)

Начало игры в большей степени зависит от муллигана, а также наличия или отсутствия Монетки.

В медленном или быстром поединке важно действовать темпово: генерировать больше характеристик на столе, а если на половине противника есть что-то серьезное — избавляться от этого, желательно выгодно для себя.

Хорошим первым ходом станет любой первый дроп или [Фазовый хищник](#) через Монетку. В отличие от Фейс Ханта, Дракон Охотник предпочитает играть силу героя рано, только

если на столе есть **Фазовый хищник** или **Дворф-снайпер**. В остальных случаях лучше потратить ману ремувалы или генерацию характеристик на столе.

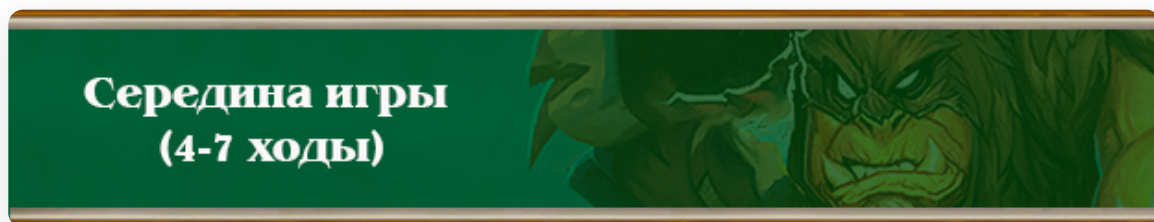
Если в руке неудобные карты, старайтесь реализовать **Фазового хищника** выгодно, то есть не ставить его на стол, если оппонент сможет легко забрать 2/3 угрозу до того, как вы разыграете силу героя. Не бойтесь рисковать: если противник не забирает **Фазового хищника** своими существами на столе или уже надетым оружием, его можно ставить в темп.

Планируйте ходы наперед и думайте о том, как из доступных карт выстроить хорошую кривую маны: важно тратить ее всю каждый ход, желательно не на силу героя или какие-то слабые не темповые действия. Монетка поможет в этом: ее можно играть в любой момент, если это поможет выровнять неудобную кривую маны. Например, вы можете сыграть **Молот бури** на 2 маны через Монетку, а на следующий ход поставить **Древнюю исследовательницу**, чтобы атаковать оружием снова и не потерять прочность. Также Монетку можно сыграть на 4 ход, если в руке есть пара пятых дропов.

Бешеный сквернокрыл — интересная темповая карта, которую Дракон Охотник чаще всего хочет сыграть как можно быстрее. Если вы ведете в темпе, разыграть это существо бесплатно просто даже без поддержки силы героя, **Едкого дыхания** и других карт. Но если вы отстаете, бесплатное 3/3 существо даже важнее: ради него вы можете проигнорировать неплохой размен или потратить **Едкое дыхание** на не самую оптимальную цель, или атаковать **Молотом бури** по герою противника. Также из-за **Бешеного сквернокрыла** можно рано играть силу героя, что в обычных случаях не так выгодно.

Правильно поставить **Бешеного сквернокрыла** не так просто, особенно если вы раньше не играли колодами с этим существом. Внимательно планируйте ход, чтобы не упустить хорошие размены, силу героя и атаки всеми персонажами по нужным целям.

[к оглавлению](#)



В это время Дракон Охотник достигает пика своей силы, так что нужно думать о том, как вы планируете закончить партию.

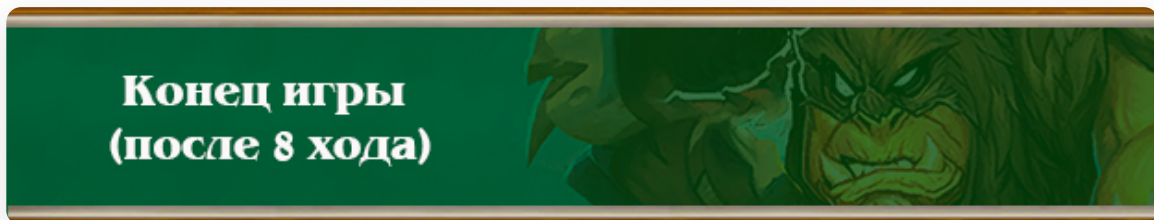
Существами в это время лучше атаковать по герою противника, а размены оставить для оружия, секретов, **Едкого дыхания**, **Дракона из Гниловья** и других эффектов. К этому моменту часто бить "по лицу" нужно всеми доступными способами: оружием, силой героя под **Дворфом-снайпером**, **Драконьей наездницей** и другими, потому что вы скоро потеряете стол, а оппонент закроется провокациями.

Если вы ожидаете, что скоро потеряете контроль над столом, а противник защитится "таунтом", используйте все заряды оружия и другие источники урона, который не может проигнорировать провокаторы. А силу героя, **Едкое дыхание** и **Драконью наездницу** оставьте на потом.

К этому моменту Дракон Охотник начинает играть силу героя чаще, потому что он может комбинировать ее с ключевыми картами, например, с 3, 4 и 5 дропами. Часто выгоднее сыграть какое-то существо + силу героя, а не существо + другую карту за 2 маны. Так вы нанесете больше урона в долгосрочной перспективе, сэкономите ресурсы в руке и сможете играть дольше. Это особенно актуально, если карт в руке осталось немного.

В идеале играть **Драконью Погибель** одновременно с силой героя, но не бойтесь ставить эту легендарку в темп на 4 ход, если нет другого хорошего хода. Это сильная карта, которая вынудит противника отдать в нее любые доступные ремувалы и источники урона.

[к оглавлению](#)



К этому времени Дракон Охотник или теряет контроль над столом, или убивает оппонента. Если случилось первое, затягивайте партию с помощью "топдеков", но всеми доступными способами атакуйте по герою противника, обязательно прожимайте силу героя.

Только если на половине противника есть летальный урон, тратьте доступные ресурсы для зачистки существ. Не обыгрывайте массовые баффы, исцеление, взрывной урон или рывки — надейтесь на то, что оппонент их не нашел, так что он не сможет быстро закончить партию после того, как захватит стол. И наоборот, рассчитывайте на то, что вы найдете ключевые "топдеки": **Жизнесоса**, **Молот бури**, **Едкое дыхание**, **Драконью Погибель** и т.д. Часто это ваша единственная надежда на победу.

[к оглавлению](#)



Как и когда размениваться

Дракон Охотник чаще всего разменивается на начальных стадиях игры, пока он не захватил стол и не дожид до сильнейших карт и их комбинаций. В мид и лейтгейме размены совершаются реже, потому что Охотнику важно быстрее закончить партию, пока в руке не кончились карты или не потерял контроль над столом.

В первую очередь разменивайтесь не с помощью существ на столе, а боевых ключей, заклинаний, секретов, оружия или силы героя под [Дворфом-снайпером](#). Важно сохранить как можно больше характеристик на столе, так что разменивайтесь существами только в крайних случаях, пусть это и выгодный размен.

В медленных поединках невыгодные размены: 2 своих существа на 1 вражеское или даже 1 к 1 лучше не совершать вовсе, если в этом нет крайней необходимости. Со стола важно убирать провокации, особенно сильные угрозы противника, то, что может убить вашего героя, но часто Охотник может вовсе проигнорировать вражеские угрозы, оставив право разменов оппоненту.

В темповых матч-апах борьба за стол намного важнее, так что выгодные размены, а иногда и размены 1 к 1 полезны для Дракон Охотника. И все же их все равно лучше совершать с помощью оружия и особых эффектов.

Совершайте размены, если нужно защитить важные угрозы на столе: [Драконью Погибель](#) или [Фазового хищника](#), а в начале игры и [Дворфа-снайпера](#). Это важные существа, которые могут дать много выгоды и темпа, если дольше простоят на столе.

[к оглавлению](#)



Как играть секреты

- В колоде Дракон Охотника может быть три вида секретов: [Змеинная ловушка](#), [Морозная ловушка](#) и [Взрывная ловушка](#). Чаще всего в сборки берут две копии каких-то из названных секретов.

Опытные противники будут обыгрывать только эту тройку, хотя иногда оппоненты будут думать, что играют с Зефрис Охотниками, так что они будут бояться [Ловушки для крыс](#) и [Снайперского выстрела](#). Но это едва ли актуально на высоких рангах.

Вы можете разыграть секреты из колоды с помощью **Фазового хищника**, а также из руки. В первом случае доставать секреты нужно как можно раньше, а во втором с ними можно и подождать до удобного момента.

Следите за оставшимися с колоде секретами, чтобы точно знать, что сделает **Фазовый хищник**: иногда он вытащит один из двух разных секретов, иногда всегда один, а иногда и вовсе ничего.

Постарайтесь обмануть противника и вынудить его играть вокруг неправильного секрета. Например, после выхода любого секрета, можно совершить не особенно выгодный размен с мелкой угрозой, но оставить крупную. Так противник будет думать, что вы достали Морозную ловушку. Или вы можете оставить нескольким угрозам 2 здоровья, вынуждая оппонента играть вокруг **Взрывной ловушки**.

Не страшно использовать и психологическое давление с помощью эмоций. Если на столе оппонента только **Горный великан** и вы разыграли любой секрет, скажите "здравствуй". Не все купятся на подобное, но кто-то может.

[к оглавлению](#)



Синергия драконов

- В колоде только четыре карты, которые как-то работают с драконами на столе или в руке: **Едкое дыхание**, **Молот бури**, **Драконья наездница** и **Дракон из Гниловья**.

Единственная карта, которую вы не хотите играть без дракона в руке, это **Дракон из Гниловья**. Его боевой клич слишком сильный, хотя иногда важны только высокие характеристики. Играйте это существо без боевого клича, если совсем некуда потратить 5 маны иначе.

Едкое дыхание и **Драконья наездница** без дракона в руке — слабые карты, но не ужасные. Если нет других хороших действий, но убрать существо противника или поставить собственное необходимо, играйте эти карты в темп без дракона в руке. Но если вы уже отказались от борьбы за стол (мидгейм и конец игры), держите их в руке до прихода дракона, потому что урон по герою критичен.

Особой эффект **Молота бури** скорее приятный бонус к оружию, но не его основная сила. Даже просто **Огненная секира** в колоде — достаточно хорошая карта, особенно в темповых матч-апах, где важно бороться за стол рано и размены оружием — то, что позволит укрепить или захватить преимущество.

Чаще всего **Молотом бури** атакуют сразу же после розыгрыша, и в этот момент на столе редко будет дракон. Тратьте первый заряд без опасений, если на столе есть хорошая цель для атаки. А если ее нет, подумайте, хотите ли вы играть **Молот бури** в этот ход в принципе.

Под вторую атаку **Молота бури** можно разыграть дракона: это получается достаточно часто. Если после этого на столе драконов не остается и их нет в руке (или разыгрывать их неудобно), тратьте последний заряд **Молота бури** без опасений. То, что вы смогли совершить одну дополнительную атаку, уже большая победа. Жадничать и ждать идеальных "топдеков" не стоит.

Если на столе нет хороших целей для атаки оружием, а бить по герою еще рано, экономьте заряд оружия для следующих ходов под драконом или без него. В мете мало ремувалов оружия и даже **Зеффрис Великий** не всегда предложит ремувал под **Молот бури** — искусственный интеллект не считает 3/2 или 3/1 оружие опасным.

Тратьте все заряды оружия, если вы добиваете противника в течение следующих ходов и есть шанс, что вторая копия **Молота бури** придет с "топдека". Важно реализовать обе копии **Молота бури** как можно быстрее, иногда от этого будет зависеть исход партии.

[к оглавлению](#)



Как играть карты со случайными эффектами

- У Дракон Охотника 5 карты со случайными эффектами. Какие-то из них более управляемы и выбирают только из нескольких вариантов, другие же обращаются к большому списку вариантов. Далее о том, как правильно играть карты со случайными эффектами.

Старайтесь играть карты со случайными эффектами в начале хода, потому что рандомные исходы могут повлиять на ваши планы.

Выслеживание

Предлагает три карты из колоды, из которых вы выберете только одну, а остальные сбросите. Сброшенные карты не так важны, потому что вы едва ли доживете до лейтгейма, а большинство инструментов в колоде выполняет схожую функцию. Внимательно следите за тем, сбросили ли вы из колоды секреты или нет, и какие это секреты. В будущем это поможет правильно играть **Фазового хищника**.

Вы можете выбрать с **Выслеживание** любую удобную карту, но чаще всего лучше брать **Дракона из Гниловья**, **Молот бури**, **Едкое дыхание** или **Фазового хищника** — самые сильные карты в колоде. Если нужно активировать какие-то карты, берите любого дракона: их в колоде 10 штук, так что **Выслеживание** почти всегда предложит хотя бы одного.

Обратите внимание на **Бешеного сквернокрыла**, часто вы сможете разыграть его бесплатно в этот же ход, что полезно в темповых матч-апах.

Само **Выслеживание** старайтесь не играть в начале игры, а вместо этого тратьте ману на темповые действия. Часто даже розыгрыш силы героя лучше, чем это заклинание.

Фазовый хищник

Следите за оставшимися в колоде секретами, чтобы точно знать, что сделает **Фазовый хищник** после розыгрыша силы героя.

Если в колоде не осталось секретов, вы можете вынудить противника отдать ценные ремувалы на **Фазового хищника**, поставив его в темп. Часто противники не будут знать, что секретов в колоде не осталось, даже если уже увидит пару.

Древняя исследовательница

Предложит трех случайных драконов из 24. Среди них будет 5 классовых драконов и 19 нейтральных — все попадают с одинаковой вероятностью.



- В первую очередь выбирайте драконов, которые уже есть в колоде. Полезны все темповые угрозы, а также **Веранус**, хотя Дракон Охотнику не всегда просто убрать со стола цели с 1 единицей здоровья.

Если ищете что-то тяжелое для лейтгейма (целесообразно только в лейтгейме), выбирайте **Смертокрыла**, **Онисию** или **Неуловимого драконида**.

- **Драконья Погибель**

Атакует случайного вражеского персонажа после силы героя. Можно использовать как ремувал или как способ нанести больше урона герою противника. Существо эффективно в обоих случаях.

Перед силой героя постарайтесь убрать со стола мелкие цели, которые могут отвести выстрел [Драконьей Погибели](#).

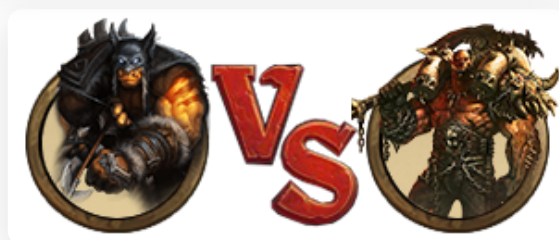
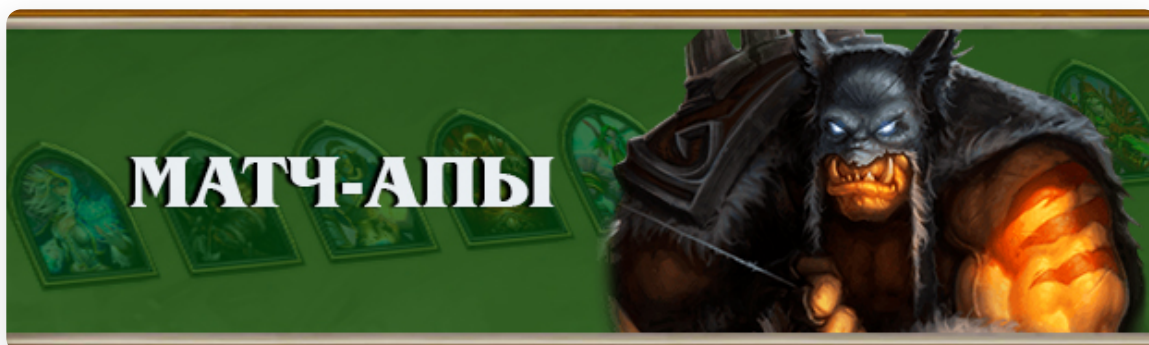
[Дракон из Гниловья](#)

Боевой клич действует так же, как и [Смертельный выстрел](#), так что у поклонников класса и опытных игроков не должно возникнуть трудностей с розыгрышем этой карты.

Не бойтесь играть [Дракона из Гниловья](#) на небольшие цели: вы получите хороший темп, даже если уберете со стола 2/2 или 3/3 существо.

Перед розыгрышем этого дракона постарайтесь убрать со стола мелкие цели, чтобы забрать что-то крупное. Не бойтесь рисковать в тяжелых ситуациях, когда точно направить боевой клич не получается, но важно убрать самую крупную угрозу на столе.

[к оглавлению](#)



Галакронд Воин — непростой матч-ап, хотя и не безвыходный. У противника много способов борьбы за стол, так что действовать нужно быстро и агрессивно.

Разменивайтесь существами только с [Этерниевым ровером](#), а все другие угрозы убирайте со стола оружием и особыми эффектами карт. Постарайтесь быстро закончить партию, пока Воин не нашел [Галакронда Несокрушимого](#), [Кронкса Драконье Копыто](#) и другие мощнейшие карты.

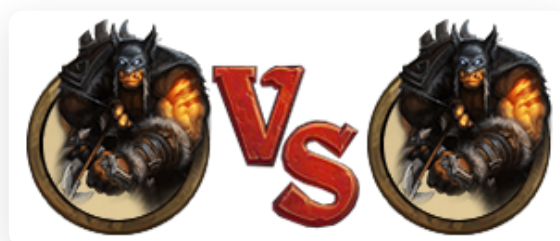
В поединке сложно реализовать Морозную ловушку, потому что у Воина много угроз с натиском, которых он не против вернуть в руку. Не делайте особой ставки на этот секрет.



Мех Паладин — самый трудный матч-ап в мете. Побороть Мех Паладина сложно, но все-таки возможно с хорошим стартом. Забудьте об агрессии и сконцентрируйтесь исключительно на контроле стола: если получится убирать с поля всех механизмов, вы без проблем переиграете Утера по выгоде.

Особенно ценна **Морозная ловушка**, но сыграть ее нужно вовремя, чтобы поймать механизм под бафами, а не мелкие токены.

У Мех Паладина стало меньше взрывного урона после ухода **Лироя Дженкинса** в Зал Славы. Пользуйтесь этим: без существ на столе Утер может нанести урон только **Серебряным клинком**.



Зефирис Охотник — действуйте темпово и агрессивно, постарайтесь обыграть **Смертельный выстрел** и **Дракона из Гниловья** противника с помощью мелких угроз. Используйте собственные ремувалы для борьбы за стол, но будьте достаточно агрессивны: часто "в лицо" нужно бить и оружием, и другими эффектами, потому что у Зефирис Охотника проблемы с исцелением.

Вас могут наказать **Зефирис Великий** или комбинации с **Веранусом**, но обыгрывать в большинстве ситуаций их не стоит. Только если все очень хорошо и вы можете позволить себе сыграть надежно, придерживав какие-то угрозы в руке, играйте вокруг ультимативных ремувалов противника.

Зеркальный матч-ап — зависит от хорошего захода, ультимативных ремувалов и темпа. Ставьте как можно больше на стол, совершайте выгодные размены, постарайтесь не ставить первыми **Дракона из Гниловья**, если это единственное существо на вашей половине и оппонент только достиг 5-6 маны. Не бойтесь размениваться дольше обычного, если вы не уверены в том, что сможете добить противника взрывным уроном из руки без стола в течение нескольких ходов.

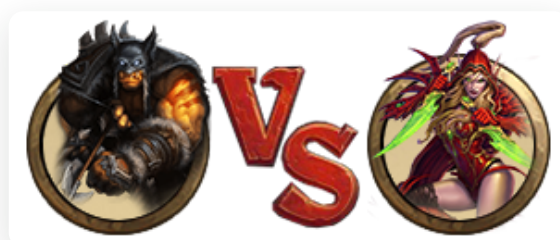
Фейс Хант — быстрее вас, но матч-ап хороший для Дракон Охотника. Вы часто сможете захватить стол уже с первых ходов, а потом быстрее убить противника своим взрывным уроном и существами, чем Фейс Охотник убьет вас только взрывным уроном. У Дракон Охотника нет провокаций, но вы можете защититься от рывков **Взрывной ловушкой** и **Морозной ловушкой**.



Друид на Увеличении — выгодный матч-ап для Охотника, который начинает намного раньше и агрессивнее Друида. Берегите **Дракона из Гниловья** для провокации или крупной угрозы Малфуриона, а **Морозной ловушкой** постарайтесь поймать что-то без "таунта", чем Друид будет вынужден размениваться. Секрет можно разыграть для ответа на тяжелые угрозы с натиском.

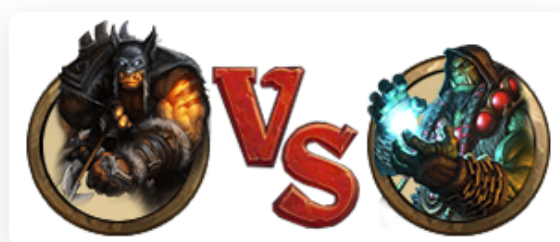
Вполне возможно, что Охотник потеряет стол к 7-8 маны или не сможет пробить тяжелые провокации оппонента. В этом случае рассчитывайте на взрывной урон и пользуйтесь отсутствием исцеления в колоде Друида. **Зиллиакса** обыгрывать не стоит.

Токен Друид — равный матч-ап, в котором Охотнику нужно играть от обороны и размениваться со всем, что поставит оппонент. Переходите в наступление к 6-8 ходам и старайтесь быстро закончить партию, потому что вы едва ли сможете переиграть Токен Друида по выгоде в лейтгейме.



Галакронд Разбойник — равный матч-ап с небольшим перевесом в пользу Охотника. Полезны существа с неуязвимостью к заклинаниям, оружие и **Дракон из Гниловья**. Эти карты помогут вам зацепиться за стол и действовать агрессивно. Разменивайтесь существами по минимуму: важно нанести как можно больше урона со стола, потому что в мидгейме вы его, скорее всего, потеряете. Готовьтесь добивать противника оружием, взрывным уроном и силой героя.

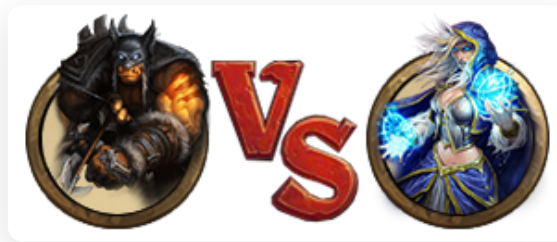
У противника много угроз с натиском, которые вы можете поймать на Морозную ловушку. Постарайтесь сыграть секрет после 4-5 ходов, пока на столе не будет прихвостней и других мелких угроз.



Любой Шаман будет легким противником для Дракон Охотника, потому что дела у класса идут скверно. Если встретили Галакронд Шамана, будет сложно реализовать точечные ремувалы: у противника много угроз с натиском и просто мелких существ, так

что используйте [Дракона из Гниловья](#) и Морозную ловушку хоть как-то — жадничать с ними не стоит.

У медленных колод класса есть AoE и точечные ремувалы, но достаточно предсказуемые. Не ставьте на стол слишком многое и действуйте планомерно.

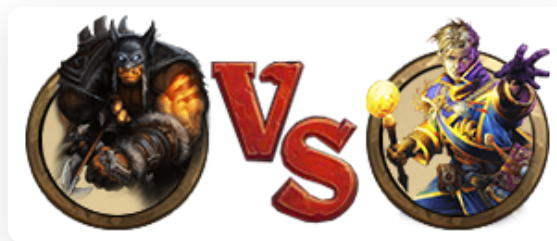


Рено Маг — отличный матч-ап для Охотника, но действовать нужно быстро. Вы должны сделать многое за 1-5 ходы: захватить стол, нанести серьезный урон, вынудить Мага неэффективно потратить свои карты.

На начальных этапах противник может сделать немного, так что действуйте максимально темпово и агрессивно. К 6 ходу помните про [Реликвию](#) **Рено**: постарайтесь поставить на стол больше 11 единиц здоровья в сумме.

Берегите взрывной урон до момента, когда вы потеряете стол: а это может случиться в мид или лейтгейме. Не жадничайте с [Драконом из Гниловья](#): можно убрать со стола [Сумеречного дракона](#), [Малигоса аспекта магии](#), [Вестника рока](#) или другую среднюю угрозу.

Не обыгрывайте [Рено Потрясающего](#) к 10 ходу. Если партия затягивается до этого момента, лучше рассчитывать на то, что Маг не найдет идеальных ответов на ваш стол.



Жрец на воскрешении — не самый простой матч-ап, особенно в случае, если Жрец не играет квест: в начале игры в его руке будет больше ремувалов и других способов защиты.

Как и в случае с Рено Магом, постарайтесь сделать многое до 5 хода: поставьте больше характеристик на стол, нанесите больше урона герою противника. Вынуждайте Жреца отдать [Всеобщую истерию](#) на 5 маны, но постарайтесь собрать такой стол, который не умрет от нее весь наверняка.

После Жрец до 9 хода будет защищаться провокациями, которые не так просто обойти, но все же это возможно. Чаще используйте силу героя, чтобы давить на здоровье противника.

К 9 ходу ожидайте [Кару губельную](#): если Жрец дает AoE, у вас будет ход, чтобы убить его оружием и другими источниками урона. Хуже, если Жрец разыграет [Массовое воскрешение](#): придется добивать Андуйна только силой героя и заклинаниями.



Зоолок — классическое агрессивное противостояние, в котором Охотник должен бороться за стол в начале игры, но переходить в контратаку в мидгейме, потому что переиграть Зоолока по ресурсам он не сможет. Важно чистить стол от мелких угроз в начале, чтобы Чернокнижник не поставил раннего **Морского великана** и не реализовал массовые баффы.

После того, как вы потеряете стол, рассчитывайте на взрывной урон, рывки и оружие: у Чернокнижника немного здоровья и мало провокаторов, так что вы сможете продавить его и без стола.

Хэндлок — в любой момент сможет зачистить стол **Карой огненной**, но беспокоиться по этому поводу вам не нужно. Играйте в привычном агрессивном стиле, вынуждайте Чернокнижника отдавать ключевые ремувалы и наказывайте его, если их нет. В мидгейме чаще «прожимайте» силу героя и пользуйтесь низким запасом здоровья противника.

[к оглавлению](#)



Дракон Охотник — безоговорочно лучшая колода класса и одна из сильнейших в ладдере. Архетип результативен: пока вы не встречаете слишком много Паладинов, продвигаться по ладдере можно без особых проблем.

Герой гайда смог пробиться через безумную конкуренцию внутри своего класса: он по всем показателям опережает Зефрис Охотника, Фейс Ханта и Квест Охотника. Важным фактором стало то, что Дракон Охотник в плюс играет с каждым из них. Но немалую роль сыграли и стоимость колоды, и достаточно простой геймплей, чем не могут похвастаться Зефрис Охотник или Квест Охотник.

Интересно посмотреть, как сложится судьба Дракон Охотника в Руинах Запределья. Архетип ничего не потеряет, но мета Стандарта существенно изменится и из-за новых карт, и из-за нового класса.

Спасибо за внимание, удачи в ладдере!