

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Особенности меты с Аксессуарами и тир-лист героев Полей сражений

04.05.2025

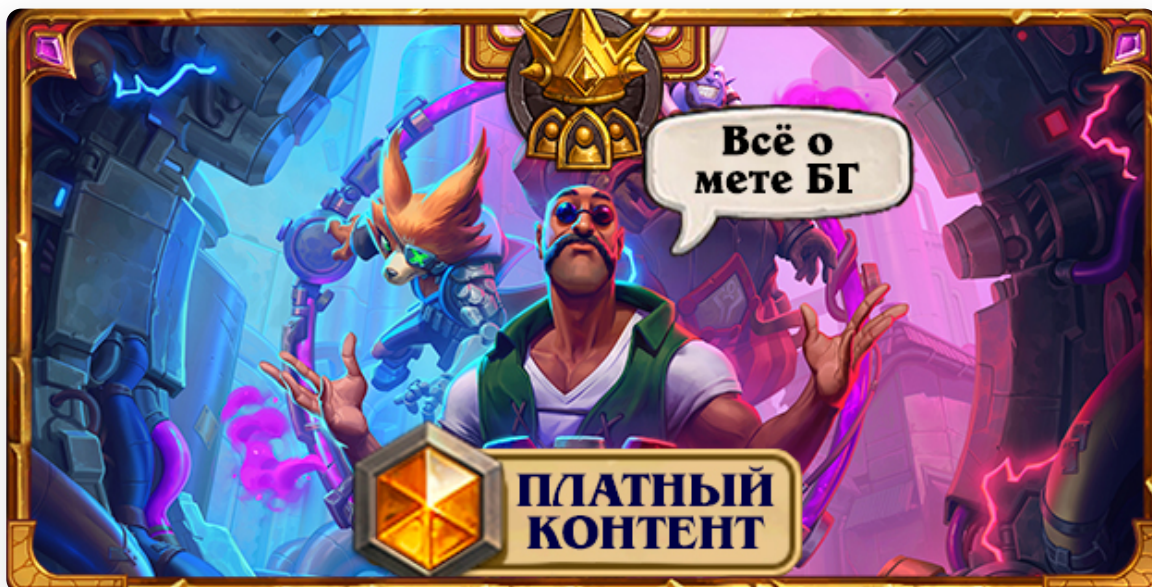
Поля сражений

Поля сражений

Особенности меты с Аксессуарами и тир-лист героев Полей сражений

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ

Всё о
мете БГ



Это вторая часть подробного гайда о Полях сражений, в котором мы подробно изучаем все аспекты и тонкости Hearthstone Battlegrounds.

В этой части речь пойдет об общих тенденциях актуальной меты Полей сражений, балансе рас и существ. Также здесь вы найдете актуальный тир-лист героев для новой меты с Аксессуарами.

Знакомьтесь с другими частями подробных гайдов по Hearthstone Battlegrounds в разделе [Поля сражений](#)

Обновили гайд в мае 2025 года с учетом актуального патча. Список изменений:



Изменили силу стратегий в разделе "Баланс стратегий"



Изменили раздел "Общая характеристика меты"



Изменили тир-лист героев.

Разделы гайда:

- **Общая характеристика меты**

- - Геймплей в этом патче
- - Баланс существ и стратегий
- - Стартовые кривые и улучшение таверны

- **Баланс стратегий**

- **Тир-лист героев**

- - Тир-1
- - Тир-2
- - Тир-3
- - Тир-4
- - Тир-5



Что изменилось с Аксессуарами



Главная фишка меты с Аксессуарами — нужно стараться форсировать сильные стратегии к ходу с 8 монетами. Сделать это можно, собрав на столе / в руке 2 существа сильного типа — желательно избегая 2+ существ слабых типов. Такая стратегия увеличит шансы на заход сильных Аксессуаров для конкретной расы, вокруг которых уже можно будет строить композицию в будущем. Подробнее о сильных и слабых типах существ мы говорим в следующем разделе.



К ходу с 8 монетами старайтесь собрать две пары существ одного типа, к которым идут топовые Аксессуары. Юнитов этих типов может быть и больше. На шанс захода Тринкетов это не повлияет.



Аксессуары считают существами определенного типа даже юнитов без расы. Например, Заклинатель гнева все еще считается демоном для Аксессуара, а Торговка дракончиками — драконом.



К моменту покупки Большого Аксессуара нужно точно определиться со стратегией и убрать из руки и со стола юнитов других рас. Такой ход гарантирует, что вы получите Аксессуар нужного вам типа существ, вокруг которого вы и строите свой стол.

Баланс существ и стратегий



Лучшие стратегии меты — демоны, столы с токсичностью, АРМ пираты и драконы с Заклинаниями таверны. Старайтесь форсировать эти типы существ с первых ходов, чтобы купить соответствующие Малые Аксессуары.



Самые слабые стратегии меты — звери, элемы, свинообразы. Старайтесь не брать их в начале партии, чтобы под них не зашли Малые Аксессуары.



Чародейка драккари — имба этого патча. Очень много столов меты мечтают найти этого тир-5 юнита. Поэтому ее можно уверенно брать в мидгейме и уже думать, какую именно композицию вы соберете в будущем.



Куда слабее стал Бранн и боевые кличи в целом. Играют через боевые кличи редко, их просто стало меньше и они стали слабее.

Стартовые кривые и улучшение таверны



Самая популярная стартовая кривая в обычных условиях — все еще классическая (улучшение таверны в ходы с 4 и 7 монетами). Сейчас это самый популярный и всегда надежный способ отыграть старт партии.



Не бойтесь играть жажнее: брать тир-3 в ход с 5-6 монетами, а на 7 монетах берите тир-4. В этом случае после покупки Аксессуара у вас будет золото для усиления стола юнитами.



В ход



с 8 монетами вы покупаете Аксессуар. На оставшееся золото нужно постараться взять тир-4, но если не выходит, просто покупайте существ.



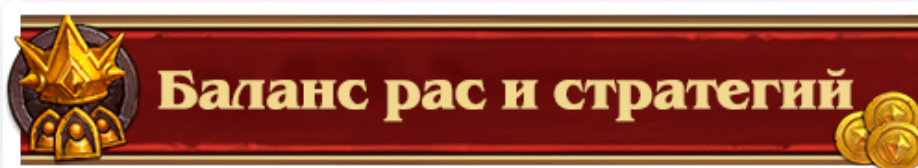
Если в начале получилось купить Обдуманные инвестиции, играйте их в ход с 7 монетами.



Рано собранные триплеты играйте на 4 уровне. Старайтесь не играть золотых существ на тир-2, а лучше и на тир-3. При этом не стоит жадничать до взятия тир-5, потому что среди тир-6 юнитов не так много основ композиции и просто хороших существ, там уже юниты для развитых в мидгейме столов, состоящих из тир-4 и тир-5 угроз.



Старайтесь взять тир-5 в ходы с 9 или 10 монетами (первый ход). Долго сидеть на тир-4 можно, только если у вас всё очень плохо и вы сражаетесь за выживание.



Далее оцениваем все стратегии Полей сражений от самой сильной до самой слабой. Все стратегии поделены на тиры: мы пойдём от сильнейших к самым слабым.

Рейтинг стратегий по силе предоставил **Jeef** — один из топовых игроков на Полях сражений, который стабильно берет топ-10 рейтинга из сезона в сезон.

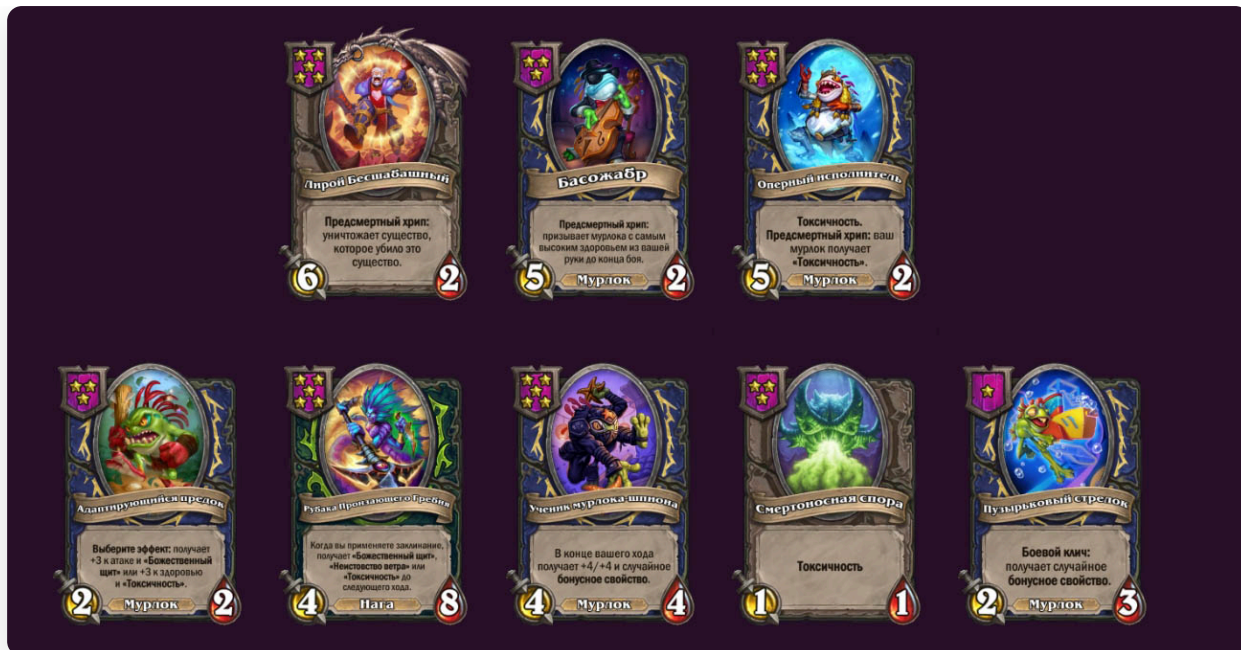
Лучшие стратегии



Демоны станут имбой, если собрать их через бафф существ в таверне. Тут помогут Кудесник Скверны и Теневая танцовщица. Есть таверну можно Безумным стражником жути (берите дешевые Заклинания таверны под него) или Голодающим сквернотопырем.



Мурлоки лучше всего работают не через баффы, а просто за счет синергий с токсичностью. Тут важны Басожабр и Оперный исполнитель, можно брать и другие яды. При этом вы можете оставить больших юнитов других типов на столе. Эта стратегия сильная, потому что в мете редко играют через призыв мелочи, а делают ставку на большие статы.




Драконы лучше всего играют через Огневого пробудителя в комбинации с Упорным поэтом. Получив эту связку, дальше нужно только качать Пробудителя с помощью дешевых Заклинаний таверны.



Пираты — куда эффективнее не через золотые синергии, а через АРМ стратегию. Правда ее сложно собрать, так как нужно рано найти Пройдох (хотя бы 2 штуки) и Грусного друга. После этого скупайте всех пиратов из таверны и наслаждайтесь.



Хорошие стратегии

 **Нежить** — работает и через бафф атаки с призывом, и через переполнение стола. Обе композиции хороши, их не так уж трудно собрать, а возможностей для развития стола очень много. Старайтесь не играть через переполнение стола без зверей в лобби.





Механизмы — ключом к механизмам станет Заряженный



Электрон, который магнитит очень много мелких юнитов всем мехам на столе. Это

делает огромные стабы Чудовищу Доктору Бума: его надо намагнитить на всех юнитов на столе. И затем вы ищете все генерации Заклинаний, чтобы прокатать эффект Заряженного Электрона и растить Чудовище Доктора Бума до огромных размеров.

Еще механизмы работают через многие Аксессуары и синергии Заклинаний таверны.



Наги играю через предсмертные хрипы и сильные Тринкеты, которые есть у этого типа существ. Ищите показанные ниже карты и старайтесь найти комбо "существо всех типов" + Упорный поэт.



Слабые стратегии



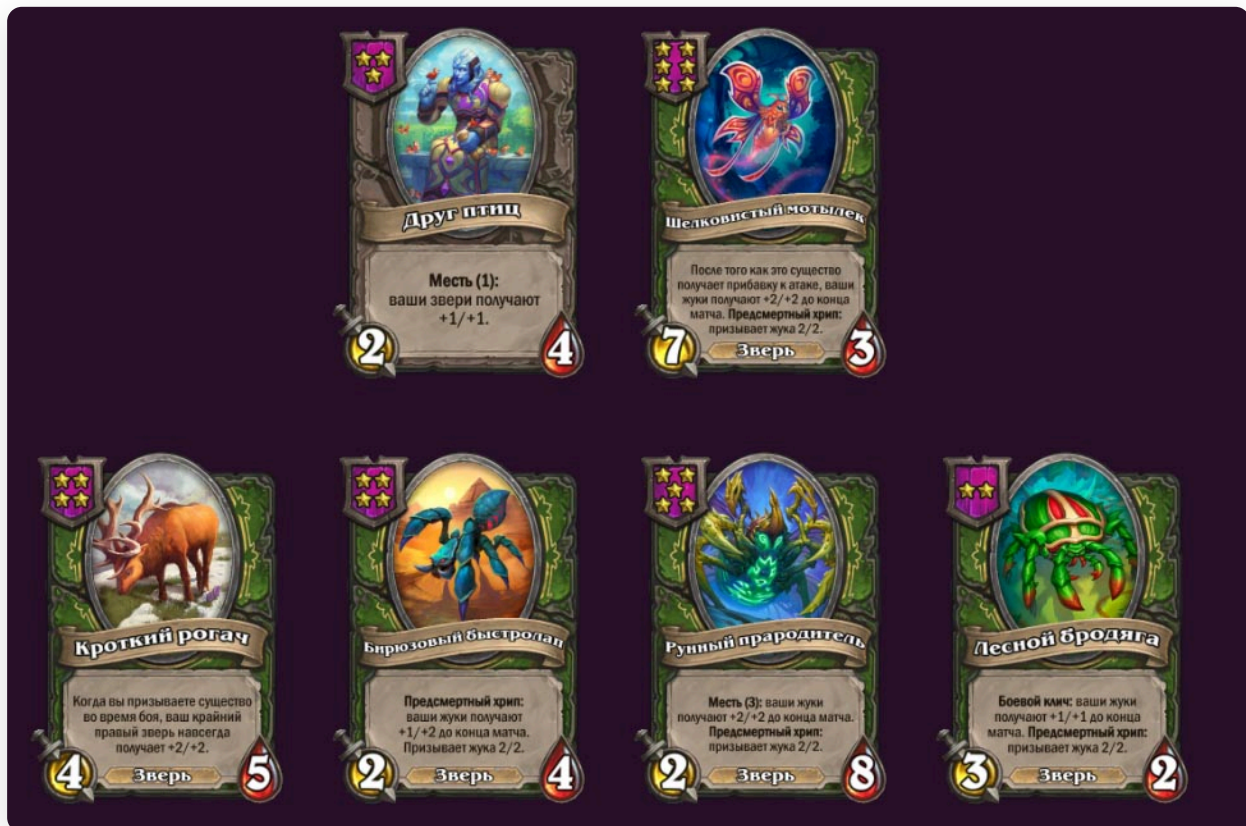
Элемы играют на 5-6 тирах, если найти нужный сетап и Чародейку драккари. Со всем этим может работать связка Бранна и Доброго джина, хотя она не обязательна.



Свинообразы — тут очень много вариантов, обычно они все работают вокруг Ривендера и синергии предсмертных хрипов. Вариантов композиции тут много, так что есть где проявить фантазию.



Звери нашли хорошую комбинацию Друг птиц + Шелковистый мотылек, которая затмила всё остальное. Ищите это комбо и разгоняйте Жуков до огромных статов.





Тир-листы героев существенно отличаются в зависимости от источника: каждый опытный игрок дает свой список. Часто разные списки серьезно противоречат друг другу. Статистика также позволяет делать какие-то выводы, но они не всегда про силу героя, но часто и про его простоту. Много зависит и от рейтинга, а также от вашего стиля игры.

Любой персонаж, даже если у него отнять силу героя и ничего не дать взамен, может попасть в топ-4 и даже топ-1 лобби любого рейтинга. Способности героев не всегда диктуют геймплей, которого вы обязаны придерживаться. Любой герой может занять как 1, так и 8 место.

Герои внутри тиров расположены слева направо от самых сильных внутри тира (левее и выше) к самым слабым (правее и ниже).

Тир-1 герои (топовые)

Алекстраза, Дробитель, Марин, Изера, Ониксия, Навила, Миллифисент

В топе героев есть как уже знакомые персонажи, так и новички. Драконы сильны, так что в топ возвращаются Алекстраза и Изера. Тут же и другие герои с форсированием типов существ: Дробитель, Навила и Миллифисент. Из универсальных тут Марин и Ониксия с большим количеством брони.

Тир-2 герои (сильные)

Брукан, Мукла, Ахалаймахалай, Джим Рейнор, Лоскутик, Механо-усилитель, Король-лич, Экзарх Отаар, Кривоклык, Керриган, Ини, Тамсин, Тейтелан, Кнопка, Дрыжеглот, Юдора, Серокрон, Ктун, Ому, Волджин, Синдрагоса, Мерзоцид, Дектар, Кок Пирожок, Нзот, Зирелла

Большая группа героев, которые показывают высокий процент побед по статистике. Это хорошо: мета сбалансирована, и в ней многие персонажи близки по уровню силы. Они, конечно, отстают от лидеров из тир-1, зато достаточно близки к тир-3 персонажам. В целом выходит очень большой пул хороших героев с примерно равным винрейтом. Тут есть персонажи, с которыми можно "захайроллить", то есть найти какую-то очень сильную комбинацию. Есть и просто стабильные герои с уверенными пассивными способностями или высоким запасом брони.

Тир-3 герои (неплохие)

Пирамидон, Тюремщик, Кариэль, Ишарадж, Иллидан, Раканишу, Эдвин ван Клиф, Леди Вайш, Терон, Нгуен, Сильвана, Билетикус, Фаэлин, Мутанус, Тавиш, Озумат, Ноздорму, Денатрий, Галакрон, Мурлок Холмс, Артанис, Кельтас, Гуляка, Пыхлевих, Бранн, Джордж, Рафаам, Алакир, Бигглсуорт, Смотритель, Черношип, Саурфанг, Рено, Бурекрыл, Инге, Майев, А.Ф.Ка, Вандар, Змеиные глазки, Глазастик, Йогг-Сарон, Торим, Джандис, Миллхаус, Зерек

Разница между 2-м и 3-м тирами не такая большая, что здорово. Всеми этими персонажами можно уверенно бороться и за топ-4, и за топ-1 лобби. Они работают со многими стратегиями и обычно делают что-то полезное, зачастую без активного участия игрока. Пользуйтесь героями с темповыми способностями, чтобы сохранить броню в начале партии и выйти в мидгейм с большим запасом здоровья. Так вы часто сможете продержаться до топ-4 лобби даже с плохим заходом.

Тир-4 герои (слабые)

Рокара, Дэрил, Смертокрыл, Вихлепых, Элиза, Скаббс, Сайлас, ЕТС, Варден, Нобундо, Токи, Малигос, Галливикс, Крагг, Баров, Зефрис, Кенарий, Финли, Гафф, Флургл, Снид, Тесс, Базхиал, Крысиный король, Вун, Рагнарос

Этими героями все еще можно играть, хотя обычно им чего-то не хватает. У кого-то мало брони, другие слишком медленные или рандомные. Есть персонажи, чьи силы героя слабо синергируют с новым пулом существ.

Тут есть герои с большим потенциалом, но плохой репрезентацией. Например, в умелых руках могут раскрыть себя ЕТС, Баров, Гафф и Галливикс.

Тир-5 герои (лучше не брать)

Куртрус, Джараксус

Пара самых слабых героев патча с ужасным винрейтом. Особенно плох Джараксус: его сила героя ну просто никуда не годится, пусть даже демоны хорошо играют.

В будущем вы найдете обновленную версию этого гайда, в которой узнаете о мете Полей сражений в следующем патче.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!