

Архив Колода Hearthstone · meta · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 1 / 19

Архив Колода Hearthstone · meta · category-111

Сгенерировано: 04.06.2026 15:31

Количество материалов: 2

=====

Подробный разбор меты классического режима от Vicious Syndicate №2 Classic

ID: 1979

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/classic-meta-2>

Дата: 09.06.2021

Тип: Мета-отчеты

Категория: Другие режимы

Описание

Подробный разбор меты классического режима от Vicious Syndicate №2 Classic

Кратко

Подробно разбираем мету классического режима Hearthstone. Знакомимся с топовыми колодами, лидерами по винрейту и популярности, обсуждаем основные изменения ладдера с момента запуска режима.

Текст

Здравствуйтесь, уважаемые посетители и подписчики портала kolodahearthstone.ru.

Подробно разбираем мету классического режима Hearthstone. Знакомимся с топовыми колодами, лидерами по винрейту и популярности, обсуждаем основные изменения ладдера с момента запуска режима.

*подсветка карт режима "стандарт", а не "классик"

- Всего проанализировано игр: 100 000
- Легенда: 7 000
- Алмаз: 19 000
- Платина: 12 000
- Золото: 14 000
- Бронза+Серебро: 48 000

Содержание мета-отчета:

- Графики популярности по классам и архетипам
- Анализ популярности классов
- Графики винрейта и рейтинг архетипов
- Анализ силы архетипов
- Анализ силы классов и актуальные колоды меты
- Разрушители меты

По всем рангам

В промежутке ранга - Легенда

В промежутке ранга - Алмаз

В промежутке ранга - Платина

Архив Колода Hearthstone · meta · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 2 / 19

Следующий график показывает прогресс популярности классов с момента выхода Классического режима по дням

По мере продвижения по ладдеру Классического формата игроки сталкиваются с меняющейся метой. Становится все больше Зоолоков, особенно в Алмазе, где архетипом играют абсурдное число игроков – до 30%! Сочетание хорошей статистики в прошлом мета-отчете, быстрых поединков и дешевизны – основные причины популярности Зоолока в столь непростом суровом формате. Популярность Хэндлока по сравнению с Зоолоком немного снизилась.

Снизилось и число Комбо Друидов, что напрямую взаимосвязано с популярностью Зоолока. Как уже говорилось в первом мета-отчете по Классике, Чернокнижник – едва ли не единственное надежное средство против Малфуриона, и рост Зоолоков заставил игроков задуматься о том, стоит ли обращаться к Силе природы. Впрочем, это не помешало Комбо Друиду считаться одним из трех ведущих архетипов формата.

Интересно, что лучшая колода по статистике первого отчета не только не привлекла к себе больше внимания, но даже потеряла в популярности. Больше всего Миракл Разбойников можно встретить в Легенде, что неудивительно, если принимать во внимание требовательность колоды к игровому навыку. Агро Разбойник остается очень нишевой колодой.

Контроль Воин отлично показывает себя в ладдере и пользуется спросом у игроков равномерно на всех игровых рангах.

Фэйс Охотник демонстрирует примерно то же поведение, что и в первом мета-отчете. Он чрезвычайно популярен на низких рангах, а затем встречается все реже, хотя все же достаточно распространен и наверху, несмотря на неважную статистику. Вероятно, как и в случае с Зоолоком, игроков во многом привлекает быстрота поединков (важный фактор в плане изнурительного покорения Легенды) и дешевизна построения колоды. Мидрейндж Охотник за пределами Серебра встречается редко.

После хороших результатов в первом Классическом мета-отчете Шаман получил дополнительное внимание от игроков. Однако оправдать возложенные надежды Траллу в полной мере не удалось. Виноват в этом, вероятно, все тот же Зоолок – матч-ап для Шамана весьма неудобный. Архетип получает традиционное название Мидрейндж Шаман, хотя он и включает в себя в том числе и довольно агрессивные вариации. Разделить их в статистике не получается.

Джайна в упадке – ни Фриз Маг, ни Берн Маг, особо не встречаются на верхних игровых рангах. Неудивительно, с учетом довольно слабой таблицы матч-апов.

Паладин и Жрец также остаются на задворках меты. Контроль Жрец и Контроль Паладин не внушают особых надежд, хотя Агро Паладин в первом мета-отчете казался конкурентоспособным.

Диаграммы матч-апов

По всем рангам

В промежутке рангов: Платина-Легенда

В промежутке ранга: Алмаз - Легенда

Архив Колода Hearthstone · meta · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 3 / 19

Таблица % винрейта архетипов с распределением по Тир уровням

чтобы выбрать диапазон Рангов нажмите на выпадающий список вверху таблицы в открывшемся окне

Диаграмма Meta Score

vS Meta Score диаграмма - отображает одновременно и уровень силы архетипов (ось абсцисс X), и их популярность (ось ординат Y). Исследовав этот график, вы сможете нагляднее увидеть и проще понять состояние текущей меты.

Чем выше и правее находится определенная колода, тем более мощной и нездоровой для меты она является. В правом верхнем углу графика показан теоретический король меты, максимально сильный и максимально популярный. Можно сравнить, как близко к нему подобрались существующие архетипы.

В промежутке ранга - Платина

В промежутке ранга - Алмаз

В промежутке ранга - Легенда

Чернокнижник

Несмотря на огромный рост популярности, статистика Зоолока не впечатляет. На самом деле, популярность пошла колоде во вред, так как соперники стали активно противодействовать Гул'дану. Архетип не может на регулярной основе побеждать в ладдере ни одну из пяти самых распространенных колод оппонентов. Миракл Разбойник, Контроль Воин и Хэндлок имеют преимущество, а Фэйс Охотник играет на равных. Наконец, Зоолок утратил даже преимущество над Комбо Друидом, так как Малфурион подстроил свои сборки под данное противостояние. Очевидно, что востребованность Зоолока в формате объясняется далеко не только его процентом побед.

Хэндлок остается в тени Зоолока, хотя по статистике он сильнее. Это одна из немногих колод, способных постоянно обыгрывать Миракл Разбойника. Архетипу помогает снижение числа Опытных охотников, а также отказ от неоптимальных сборок.

Друид

Часть игроков отказалась от игры за Комбо Друида из-за наплыва Зоолоков, но было найдено решение для сборки, позволяющее играть с Гул'даном на равных. Данное обстоятельство еще больше утвердило Комбо Друида в звании одной из ведущих колод меты. В классовом разделе будут подробно рассмотрены необходимые изменения в выборе карт.

Разбойник

Миракл Разбойник - лучшая колода формата на вершине ладдера, и изменений не предвидится. Интересно, что игроки тем не менее не бросаются повально играть Валирой, что можно объяснить крайне высокими требованиями к игровому навыку - в неумелых руках Миракл Разбойник ничего не может показать. У архетипа есть несколько неудобных соперников, но все они, за исключением Хэндлока, относительно нишевые колоды. Одна из них - Агро

Архив Колода Hearthstone · meta · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 4 / 19

Разбойник, который разбивается об популярность Зоолока и уверенную игру Контроль Воина. Как уже говорилось в первом мета-отчете, Агро Разбойник слишком зависим от матч-апов, чтобы оказаться в полной мере успешным.

Воин

Контроль Воин рад большому количеству агро колод в формате, в первую очередь Зоолокам и Фэйс Охотникам. Расправляясь с ними, Гаррош зарекомендовал себя отличным вариантом для любого ранга. Правда, если в соперники выпадают в основном Миракл Разбойник и Комбо Друид, то Контроль Воину приходится несладко, но это обстоятельство компенсируется большим числом противостояний, оказывающихся для Гарроша легкой прогулкой.

Охотник

Фэйс Охотников все еще очень много, но популярность обусловлена явно не статистикой побед. Как только дело доходит до поединков с ведущими классами формата (Разбойник, Друид, Воин), Фэйс Охотник не может с ними ничего поделать.

Шаман

Тралл страдает от тех же обстоятельств, которые оказываются на руку Гаррошу. Класс хорошо проявляет себя против сильнейших колод меты, но разваливается под натиском Зоолоков и Фэйс Охотников. Шаман практически ничего не может с ними поделать, что подрывает его позиции в ладдере. Странная ситуация – если бы колоды были столь же популярны, сколь они сильны, то Шаман чувствовал бы себя гораздо увереннее.

Маг

Как уже говорилось, Фриз Маг крайне зависим от матч-апов. Колода была бы очень хороша, если бы не постоянное попадание на крайне неудобных соперников. Потенциально хорошее место для игры за Фриз Мага – это Алмаз с большим числом Зоолоков (Фриз Маг – сильнейшая контрколода Гул’дану), но на остальных игровых рангах Джайна проседает. Берн Маг слаб на всех игровых уровнях.

Паладин и Жрец

Слабейшие классы формата. Агро Паладин перестает быть конкурентоспособным, как только вы выходите за пределы Серебра, а Контроль Паладин и Контроль Жрец – вообще слабейшие колоды формата. Классика была настоящими Темными веками для последователей Света.

- Друид | Воин | Разбойник | Паладин | Маг | Жрец
- Охотник на демонов | Охотник | Шаман | Чернокнижник
- Чтобы скопировать колоду в буфер обмена, нажмите на данную иконку под нужной вам колодой.

Чтобы посмотреть колоды, нажмите на ссылку с названием колоды.

- Самая популярная колода формата, Зоолок, страдает от враждебно настроенной меты, которая тянет его показатели вниз по сравнению с прошлым отчетом. Его сборка почти никак не изменилась, включая отсутствие Лироя Дженкинса и некоторых ситуативных карт. В ней только лишь появился Аманийский берсерк, который заменил собой Дворфа Черного Железа. 2-й друп является дополнительной угрозой, которой не нужна сторонняя поддержка.

Архив Колода Hearthstone · meta · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 5 / 19

В то время как мета идет наперекор Зоолоку, Хэндлок видит перед собой более приятную картину. Как показывает статистика, лучший подход к архетипу строится вокруг комбинации с Лироем Дженкинсом и его максимальной поддержкой в виде двух копий Безликого манипулятора и Переполюющей мощи. Лорд Джараксус мало полезен в большинстве матч-апов.

- Классический Зоолок
- Лирой Комбо Хэндлок
- назад к выбору класса

- Комбо Друид - колода из высшего тира с отличным разбросом матч-апов. И он набирает преимущество перед своим заклятым врагом - Зоолоком. Сборка должна строиться от защиты - многие советы из прошлого отчета до сих пор актуальны. Две копии Щитоносца Сен'джина наряду с Морозным йети значительно повышают целостность Буйного роста. Дерево войны потрясая себя показывает против большинства популярных представителей Классики - в зеркальном матч-апе, против Зоолока и Миракл Разбойника.

Последние места в колоде отводятся для Служителя Земли, хотя его можно заменить одной из двух других опций. Ментальный техник ужасно хорош против Зоолока и Шамана, а Опытный охотник силен против Хэндлока и Воина. Выбор зависит от того, каких оппонентов вы встречаете чаще.

- Классик Комбо Друид
- (технические карты: Ментальный техник X2, Опытный охотник X2)
- назад к выбору класса

- Навряд ли кто-то сможет снять корону с Миракл Разбойника в Классике. И хотя и существуют способы усложнить ему жизнь, архетип все равно великолепно расположен в текущей мете и успешно справляется с ордой Зоолоков и Комбо Друидов. По сравнению с прошлой сборкой текущая потеряла один Отравляющий укол, заменив его вторым Служителем Земли. Зеркальная встреча с Разбойником оказалась очень редким событием, и такое решение поможет Валире стабилизировать свое положение в агро матч-апах. В качестве альтернативы можно взять второе Ошеломление, но карта не так хороша на данный момент. Возможно, это изменится, если Друиды станут чаще использовать Дерево войны, а Чернокнижники переведут свое внимание с Зоолока на Хэндлока.

- Классик Миракл Разбойник
- Агро Разбойник с Оракулом

назад к выбору класса

- Если бы в мете были популярны сильнейшие колоды, положение Контроль Воин было бы хуже, чем сейчас. К счастью для архетипа, многие игроки по-прежнему тяготеют к Зоолоку и Фейс Охотнику, чтобы сократить время матчей, и Контроль Воин успешно этим пользуется.

Представленная сборка, оптимизированная еще в первом отчете, выглядит отлично. При отсутствии существ с натиском, сильных ремувалов и других механик возврата на стол никто не хочет пропускать ходы. Занятие игровой доски крайне важно, поэтому Контроль Воин использует значительную часть колоды для заполнения кривой маны в мидгейме активными ходами.

- Классик Контроль Воин
- Классик Агро Воин
- назад к выбору класса

- В Стандарте малоэффективные агрессивные колоды ни за что не покажутся в ладдере. В Классике же все по-другому, и Фейс Охотник становится выбором многих. Немного изменилось в реализации архетипа, а основы сборки описаны еще в первом мета-отчете. Взрывная ловушка и сильная ранняя кривая маны стали важны как никогда на фоне роста популярности Зоолока. Перенаправление - важнейший инструмент против Миракл Разбойника. Голодного канюка лучше обойти стороной.

Архив Колода Hearthstone · meta · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 6 / 19

- Классический Фейс Охотник

- Бист Охотник (Мидрейндж)

- назад к выбору класса

- Шаман страдает от засилья агрессии в мете. Позиция класса была бы значительно лучше, если бы Зоолок и Фейс Охотник не были бы так сильно распространены, поскольку Тралл хорошо выступает против лучших колод формата.

Эксперимент с Берн Агро Шаманом вышел удачным - у него хорошие показатели, которые подкреплены растущей популярностью в ладдере. Сборка осталась прежней.

Если же вам нравится более неторопливый геймплей, то колоде нужно иметь больше защитных инструментов. Взрывной урон в данном случае стоит под большим вопросом, поскольку тогда вы теряете хватку в быстрых матч-апах (и тогда проще использовать Агро Шамана). Сборка Мидрейндж Шамана должна использовать максимум провокаций, чтобы выманить как можно больше существ Зоолока на стол, прежде чем сжечь их Грозой.

- Мидрейндж Шаман на защите

- Берн Агро Шаман

- назад к выбору класса

- Маг еле-еле цепляется за жизнь. Изредка Фриз Магу будут встречаться группы удобных противников, на фоне которых он будет полезен, но все они безнадежно тонут в череде ужасных матч-апов, которые вызывают желание удалить колоду и забыть о ней, как о страшном сне.

Паладины находятся в схожем положении. Шокадин едва ли играбелен, и даже в свои самые удачные дни он не показывает ничего сверхъестественного.

Жрец абсолютно невыразителен. Контроль Жрец храбро вступает в схватку с Пророком Веленом в одной руке и парой Взрывов разума в другой, но Тир-4 для него неизбежен.

- Классический Фриз Маг

- Агро Берн Маг

- Шокадин с Гневом карателя

- Классический Контроль Паладин

- Классический Контроль Жрец

- назад к выбору класса

Переметнется ли мета на сторону сильнейших колод или же так и будет наполнена самыми быстрыми - для Миракл Разбойника все это не важно. Он должен остаться лучшим среди лучших. Отполируйте свое мастерство на этой колоде, и тогда сможете подчинить себе весь ладдер.

Классик Миракл Разбойник

- Источник www.viciousyndicate.com на языке оригинала

Подробный разбор меты классического режима от Vicious Syndicate №1 Classic

ID: 1961

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/classic-meta>

Дата: 19.04.2021

Архив Колода Hearthstone · meta · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 7 / 19

Тип: Мета-отчеты

Категория: Другие режимы

Описание

Подробный разбор меты классического режима от Vicious Syndicate №1 Classic

Кратко

Подробно разбираем "новую" мету классического режима Hearthstone. Знакомимся с топовыми колодами, лидерами по винрейту и популярности, обсуждаем основные изменения ладдера с момента запуска режима.

Текст

Здравствуйтесь, уважаемые посетители и подписчики портала kolodahearthstone.ru.

Подробно разбираем "новую" мету классического режима Hearthstone. Знакомимся с топовыми колодами, лидерами по винрейту и популярности, обсуждаем основные изменения ладдера с момента запуска режима.

*подсветка карт режима "стандарт", а не "классик"

- Всего проанализировано игр: 90 000
- От Золота до Легенды: 16 000
- Серебро: 34 000
- Бронза: 50 000

Содержание мета-отчета:

- Графики популярности по классам и архетипам
- Анализ популярности классов
- Графики винрейта и рейтинг архетипов
- Анализ силы архетипов
- Анализ силы классов и актуальные колоды меты
- Разрушители меты

По всем рангам

В промежутке ранга - Бронза

В промежутке ранга - Серебро

В промежутке ранга - Золото+

Следующий график показывает прогресс популярности классов с момента выхода Классического режима по дням

Запуск Классического формата вынудил пересмотреть нормы ранговых промежутков, так как масса игроков разделена между ними другим образом. Бонусные звезды были полностью сброшены, а новое дополнение было запущено очень скоро после ввода Классического формата в игру, и потому многие игроки не успели забраться в Легенду. Большинство медленно поднималось сквозь Бронзу и Серебро, а игроки в Золоте по сути являются аналогом игроков в Легенде из Стандартного формата. Конечно, рано или поздно игроки распределятся по рангам в соответствии с их уровнем игры, и нужно будет еще раз пересмотреть нормы

Архив Колода Hearthstone · meta · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 8 / 19

ранговых промежутков. Пока что можно заметить огромную разницу в уровне игры между игроками в Бронзе и игроками в Золоте.

Комбо Друид - колода, которая набирает численность при движении вверх по лестнице. Этот очень гибкий архетип, выстроенный вокруг комбинации Силы природы и Дикого рева, имеет множество различных сборок и вариантов, речь о которых пойдет ниже. Из-за того, что эти сборки иногда выбирают схожие инструменты, отделить их друг от друга пока невозможно.

Чернокнижник - единственный класс, имеющий две очень популярных колоды, которые играют в абсолютно разном стиле. Хэндлок более популярен в Бронзе, но начинает терять позиции выше, а Зоолок, наоборот, стремительно набирает популярность при движении вверх по лестнице. Зоолок исторически был контр-колодой для Комбо Друида, так что вполне логично, что его численность растет вместе с численностью Комбо Друида.

Миракл Разбойник - одна из самых запоминающихся колод Классического формата, и одна из сильнейших в игре. В начале было много экспериментов вокруг его сборки, но архетип быстро пришел к той сильнейшей форме, которая знакома многим старым игрокам. Агро Разбойник также присутствует в небольших количествах.

Контроль Воин - еще один столп Классического формата. Колода запомнилась многим как самая дорогая, учитывая большое количество Легендарных карт в сборке. Сейчас сборки отличаются подходом - одни более пассивные, другие, наоборот, стараются давить на противника.

Фэйс Охотник показывает очень интересные данные как в перспективе популярности, так и относительно сборок. Будучи изначально очень популярным архетипом в Бронзе, колода начала терять игроков на более высоких рангах, опускаясь до весьма средней численности, что удивит многих игроков, если вспомнить, каким кошмаром было играть против этого архетипа. Но это не конец истории - на высших рангах сборки Фэйс Охотника становятся совершенно иными. Мидрейндж Охотник занимает его место, являясь более медленной колодой Охотника, использующей Высокогризов саванны и Псарей, чтобы давить на оппонента со стола вместо попытки продавить его взрывным уроном в лицо.

Маг показывает средний уровень популярности, разделившись на комбо-ориентированного Фриз Мага и более агрессивного Берн Мага, который использует взрывной урон от заклинаний вместе с игрой от стола.

Шаман был довольно тихим классом в старые времена. Он был способен на соревновательную игру, но не наводил много шороха и не слышал фанфар, и его текущий геймплей это отражает. Мидрейндж Шаман - вот что предлагает класс, и сборки этого архетипа весьма сильно отличаются на стадии экспериментов. Главная разница заключается в том, насколько агрессивной хочет быть та или иная сборка.

Паладин и Жрец были двумя слабейшими классами формата из-за их слабых наборов карт. Эту дыру Team 5 пыталась заткнуть сильными картами в дополнениях, чтобы классы могли поддерживать свою играбельность в течение нескольких лет. Паладин представлен Хил Паладином и Агро Паладином, играющим от дешевых существ и Божественной милости. Жрец почти полностью посвятил себя архетипу Контроль Жреца, чьи сборки сильно отличаются друг от друга, ведь игроки не могут понять, как лучше использовать инструменты этого класса.

Диаграммы матч-апов

Архив Колода Hearthstone · meta · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 9 / 19

По всем рангам

В промежутке рангов - Серебро+

В промежутке ранга - Золото+

Таблица % винрейта архетипов с распределением по Тир уровням

чтобы выбрать диапазон Рангов нажмите на выпадающий список вверху таблицы в открывшемся окне

Диаграмма Meta Score

vS Meta Score диаграмма - отображает одновременно и уровень силы архетипов (ось абсцисс X), и их популярность (ось ординат Y). Исследовав этот график, вы сможете нагляднее увидеть и проще понять состояние текущей меты.

Чем выше и правее находится определенная колода, тем более мощной и нездоровой для меты она является. В правом верхнем углу графика показан теоретический король меты, максимально сильный и максимально популярный. Можно сравнить, как близко к нему подобрались существующие архетипы.

В промежутке ранга - Бронза

В промежутке ранга - Серебро

В промежутке ранга - Золото+

Разбойник

Миракл Разбойник - одна из самых уникальных колод. Она почти ничего из себя не представляет на низких рангах, еле-еле дотягивает до позитивного процента побед, но становится гораздо мощнее с продвижением вверх по ладдеру. На высоких рангах это сильнейшая колода в игре и единственный Тир-1 архетип в мете Классического формата. Зависимость этой колоды от опыта игрока выше, чем у любого другого архетипа за всю историю игры (в 10 раз выше!), ведь Миракл Разбойник показывает улучшения в каждом матч-апе на высоких рангах. Легенда о Миракл Разбойнике была правдой, и анализ данных с легкостью позволяет подтвердить доблестную мощь этого архетипа. Единственные мягкие контр-колоды для Миракл Разбойника - Фриз Маг (очень нишевая колода с большим количеством проблем) и Хэндлок. Цифры в матч-апе с Хэндлоком весьма удивительны, и, скорее всего, являются результатом сложности муллигана против Чернокнижника и выбором технических карт у самого Разбойника.

Агро Разбойник - хорошая соревновательная колода с несколькими отличными матч-апами, которые позволят архетипу оставаться на плаву, но в мете есть слишком много популярных колод, которые эффективно дают ему отпор, например, Контроль Воин и Зоолок.

Друид

Комбо Друид ожидаемо силен, но его показатели на высоких рангах могут стать сюрпризом для тех игроков, которые ожидают больше напора от этого архетипа на высоких рангах, особенно учитывая его популярность. Комбо Друид имеет явные проблемы в некоторых

Архив Колода Hearthstone · meta · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 10 / 19

матч-апах, которые не дают ему по настоящему доминировать в ладдере. Зоолок отлично против него играет, и игроки в курсе этого, судя по графикам, но и Миракл Разбойник становится сложным оппонентом для Друида на высоких рангах. Матч-ап, в котором Друид выглядит явным фаворитом, переворачивается с ног на голову, как только вы продвинетесь вверх по ладдере и встретите более сильных игроков на Миракл Разбойнике. Мета в Золоте и выше слишком агрессивна по отношению к Друиду, что выбивает его из Тир-1.

Важно помнить, что Комбо Друид еще не устаканился в плане сборки. Множество различных подходов тестируются, и в этом отчете вы найдете сильнейший на данный момент подход, которого классу стоит придерживаться. В прошлом процесс постройки колоды Друида имел много дыр, и об этом нужно поговорить.

Чернокнижник

Показатели обоих архетипов Чернокнижника тоже выглядят интересно. Зоолок - одна из лучших колод в игре благодаря сильному матч-апу с противником в лице Комбо Друида, но, опять же, архетип выпадает из Тир-1 на высоких рангах из-за учащающихся матч-апов с Миракл Разбойником.

Хэндлок сидит в Тир-3 из-за сложностей, связанных с Комбо Друидами, использующими Опытных охотников в сборке и гипер-агрессивных Охотников. Однако, возможно, что архетип станет играть лучше с дальнейшим развитием меты. Это сильная контр-колода для Миракл Разбойника, ведь тем приходится учитывать возможность встречи с Зоолоком на стадии муллигана и отказываться от двух копий Ошеломления. Проблемы Хэндлока в основном заключаются в его же сборках. Это одна из самых плохо-оптимизированных колод в игре, и внесение изменений в выбор карт может сильно улучшить некоторые матч-апы.

Воин

Контроль Воин - сильнейшая колода в Бронзе (спасибо огромному количеству Фэйс Охотников), но она начинает играть в разы хуже при увеличении количества встреч с Комбо Друидами и Миракл Разбойниками (видите закономерность?). Так или иначе, есть несколько вариантов, как можно улучшить привычные сборки из ладдера, так как лишь малая часть игроков осознала важность активной игры, даже когда в их руках колода, имеющая репутацию одной из самых пассивных.

Охотник

Одним из сюрпризов Классического формата стало то, каким слабым оказался Фэйс Охотник. Тренды популярности колод не врут, и как только игроки достигают высоких рангов, то быстро приходят к выводу, что эта колода не так уж и хороша. Ее уничтожают Контроль Воины и Комбо Друидами, да и с Миракл Разбойниками она играет из рук вон плохо. Добавьте к этому всю отвратительность сборок из ладдера. Скорее всего это вызвано некой инерцией, которой следуют игроки, играя той же колодой, что была известна до нерфа Спустить собак до 3 маны, но на этом проблемы не заканчиваются, и подробнее об этом в классовой секции.

Мидрейндж Охотник не особо меняет ландшафт. Придется признать, что Охотник - не такой уж хороший класс на доброй половине ладдера Классического формата, а его популярность раздута ожиданиями.

Шаман

Архив Колода Hearthstone · meta · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 11 / 19

Вот где начинается все веселье. Тихий и незаметный Мидрейндж Шаман выглядит как вторая лучшая колода в Классическом формате при продвижении по ладдеру. Вряд ли кто-то ожидал такой расклад, но Шаман имеет очень мощные инструменты, которые ранее недооценивались. Что еще интересно - Шаман далек от завершения стадии оптимизации, и вдобавок к колоде, которую он может оптимизировать в скором времени, есть шанс на появление нового уникального архетипа, который не появлялся ранее. Будет интересно понаблюдать за дальнейшим развитием класса, но на данный момент ясно, что у него есть огромный потенциал и прекрасно-сбалансированный разброс матч-апов без явных слабостей. Вот и первый разрушитель меты!

Маг

Будущее класса в Классическом формате выглядит мрачновато. Фриз Маг - единственный достойный противник для Миракл Разбойника, но у него огромное количество проблем с другими матч-апами, что делает эту колоду слишком нишевой для ладдера. Его уничтожают Контроль Чернокнижники и Комбо Друиды, так что в условиях разнообразной меты, где трудно наткнуться на конкретный матч-ап, эта колода является плохим выбором. Берн Магу тоже не очень хорошо, ведь некоторые топовые колоды просто издеваются над ним. Вряд ли он выживет.

Паладин

Думали, что Паладин мертв в Классике? Подумайте еще! Агро Паладин - весьма хорошая опция для ладдера, и, несмотря на снижение показателей на высоких рангах, над этой колодой еще можно поработать. В классовой секции вы найдете советы по улучшению колоды, так что скоро Паладин может стать достойным выбором для продвижения по ранговой лестнице.

Жрец

Жрец - единственный мусорный класс в Классическом формате. Много работы приложено к Контроль Жрецу, чтобы сделать его более достойной колодой, и на самом деле потенциал к улучшению у колоды есть, так как архетип погибает под гнетом отвратительных сборок, но вряд ли этой оптимизации хватит, чтобы закрыть все дыры класса.

- Друид | Воин | Разбойник | Паладин | Маг | Жрец
- Охотник на демонов | Охотник | Шаман | Чернокнижник
- Чтобы скопировать колоду в буфер обмена, нажмите на данную иконку под нужной вам колодой.

Чтобы посмотреть колоды, нажмите на ссылку с названием колоды.

- Комбо Друид - очень разнообразный архетип, для которого сложно назвать единственную оптимальную сборку, ведь у него есть несколько подходов, каждый из которых хорошо работает в ладдере. Учитывая молодость меты в Классике, лучше всего будет описать несколько сборок, которые показывают хорошие результаты, а затем привести класс к финальной форме с дальнейшим развитием меты.

Важно понимать, что в Классическом формате существа более способны к закреплению на столе. Со слабыми ремувалами и отсутствием существ с Натиском, перехват инициативы оказывает главное влияние на то, кто выиграет игру. Развитие стола в течение каждого хода позволяет вам лучше отвечать оппоненту, и ремувалы заменяются разменами. Эффективность по мане очень важна, и пропуск хода может слить вам игру. Это особенно важно для Друида в плане выбора карт для его колод. Играя Друидом, если вы не развиваете

Архив Колода Hearthstone · meta · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 12 / 19

стол, вы не выигрываете.

Стандартный Комбо Друид пытается закрыть каждый слот максимально последовательно, чтобы иметь более высокий шанс на эффективную трату маны каждый ход. Использование в качестве 4-го дропа только лишь Морозного йети вместе с ситуативным Хранителем чащи - старый путь, который сейчас является крайне странным решением. Буйный рост на 2 ход без моментального продолжения - путь к проигрышу, и то же самое можно сказать про случай, когда у вас есть Озарение на второй ход в руке без следующего за ним существа. Вот почему лучший подход - это и Морозный Йети, и Щитоносец Сен'джин. Второй дает вам защитную опцию и хорошие размены со многими третьими дропами в игре. Увеличение количества 4-ых дропов также повышает ваши шансы на более эффективную игру на 8 и 9 ходах, где вы хотите разыграть двух существ.

5 слот также забит хорошими опциями, например гибким Друидом Когтя и Лазурным драконом. Перебор колоды важен для архетипа с разгоном по мане, ведь момент, когда вы остаетесь без существ, превращается в проигрыш. На 6 мане колоде также нужны сильные существа для развития стола, ведь обычно это пустой слот в текущих сборках. Кэрн Кровавое Копыто и Сильванна Ветрокрылая - лучшие доступные опции, которые играют лучше, чем Командир Авангарда. Дерево мудрости - добор на 7 ход.

3 слот - вот где начинаются мудрые размышления. Уборочный голем обычно автоматически попадает в колоду, но Служитель Земли - третий дроп получше для этой колоды. Лечение бывает очень полезным как для ухода от летала, так и для поддержки существа после выгодного размена. Уборочный голем, может быть, и застревает на столе, но он плохо разменивается с другими третьими дропами. Также стоит положить в колоду две копии Опытного охотника. Эта карта имеет неплохие статьи для третьего дропа, да и эффект бывает очень полезен. Не бойтесь разыгрывать Опытного охотника на пустой стол в темп. Эту карту весьма справедливо понерфили. Замена второго Опытного охотника на Черного рыцаря справедлива лишь в том случае, если Дерево Войны станет популярным.

Вторая сборка - Комбо Друид, играющий от защиты, который постоянно выставляет провокации. Ремувалы в Классическом формате слабы, да и существ с натиском тут нет, так что провокации - отличный выбор для Друида, ищущего свою комбинацию. Служительницы солнца заменяют собой Легендарные карты из 6 слотов + добавляется Дерево Войны. Спам провокациями может быстро израсходовать ресурсы оппонента, ведь вы вынуждаете его вносить урон в больших существ.

Последний вариант - Токен Комбо Друид, который играет быстрее остальных и активнее сражается за стол в ранней игре. Учительница Магии - ваш главный 4 дроп вместе с Силой природы и липкими ранними существами. В этой вариации Уборочный голем сильнее, ведь вам не нужно забивать кривую маны в мид-гейме существами, и у вас в колоде больше дешевых существ, чтобы заполнить пробелы. Так как вы будете играть более агрессивно и заканчивать игры раньше, окно для розыгрыша Опытных охотников становится меньше.

- Классик Комбо Друид

- Классик Деф Друид

- Классик Токен Комбо Друид

- назад к выбору класса

- Зоолок - один из наиболее эффективных способов одолеть Малфуриона, именно по этой причине класс весьма популярен и считается одним из сильнейших в Классике.

Представленная сборка включает наиболее сильных существ, доступных архетипу. Священница син'дорай присутствует не во всех сборках ладдера, но это лучшее существо за 3 кристалла

Архив Колода Hearthstone · meta · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 13 / 19

маны для Зоолока. Конкурентами на эту позицию также выступают Уборочный голем и Алый крестоносец, причем Уборочный голем лучше сочетается с четвертыми дропами. Дворф Черного Железа - не самая мощная карта, но колоде нужен еще один вариант четвертого хода помимо Защитника Аргуса.

Щитоносец вам не нужен. Железноклюв переоценен. Лирой Дженкинс плохо уживается со Стражами ужаса и часто оказывается сброшенным. Лепрогном, как и Сквайр Авангарда, обязан быть в каждой колоде. Лик тлена также очень важен для колоды, так как мета полна существ с 1 единицей здоровья. Переполюющая мощь раскрылась в полной мере только с появлением Нерубского яйца и Одержимого ползуна в Проклятии Наксрамаса, в Классическом же формате карта не впечатляет.

Хэндлок не так очевиден в плане построения сборок, поэтому кажется, что он еще может поправить статистику. Особенно многообещающе выглядит его матч-ап с Миракл Разбойником, который пока не включает в сборку оба Ошеломления. Не последнюю роль играют и сложности оппонентов при муллигане - по умолчанию соперники готовятся к Зоолоку.

Больше всего палок в колеса архетипу вставляет популярность Опытного охотника. Преодолеть эту опасность можно лишь увеличив количество угроз, помимо Горного великана и Сумеречного дракона, то есть включив Безликого манипулятора. Карта не только дает прекрасное продолжение после четвертого хода (особенно недооценено копирование Сумеречного дракона), но и наказывает оппонента, который предпочтет гонку урона. Проигнорированный Горный великан копируется Безликим манипулятором, и победителем из подобной гонки выходит именно Хэндлок.

Рекомендуется использовать Рагнароса, а не Алекстразу. Он дешевле на единицу маны и может быть скопирован Безликим манипулятором. А Опытный охотник к тому моменту уже может быть потрачен на Горного великана. Сильвана Ветрокрылая также невероятно сильна в этой колоде, предлагая комбо с Пламенем Тьмы и Переполюющей мощью. В представленной сборке сразу два Пламени Тьмы и одно Адское пламя. Такое решение объясняется связкой Древнего дозорного с Пламенем Тьмы, которая справляется с угрозой от Гоблина-аукциониста в маскировке. С другой стороны, если в вашей локальной мете больше Зоолоков и Шаманов, то предпочтительнее будет вариант с двумя копиями Адского пламени.

Поздняя игра предлагает игроку выбрать из двух подходов. Вы либо играете в более оборонительном стиле через Лорда Джараксуса и Вытягивание души, сосредоточившись на том, чтобы пережить оппонента. Либо делаете ставку на взрывной урон от Лироя Дженкинса с Переполюющей мощью. Попытки задействовать оба подхода, как правило, лишь ухудшают статистику. Вариант с комбо уроном требует по две копии Безликого манипулятора и Переполюющей мощи. Причем эти карты могут пригодиться и в других ситуациях по ходу поединка, как уже упомянутые связки с Сильваной Ветрокрылой (своеобразная замена Контролю разума) и Пламенем Тьмы. Лирой Дженкинс также может спасти вас в определенных ситуациях, дав массовую зачистку на 6 единиц урона от Пламени Тьмы.

- Классический Зоолок
- Джараксус Контроль Хэндлок
- Лирой Комбо Хэндлок
- назад к выбору класса

- Сказания былых времен о господстве Миракл Разбойника оказались правдивыми. Новая статистика подтвердила ее величие данными, причем архетип очень требователен к игровому навыку, и любой матч-ап во многом зависит от умелости рук. Если говорить о самой вершине меты, то здесь Миракл Разбойник определенно оказывается лучшей колодой Классики.

Архив Колода Hearthstone · meta · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 14 / 19

Сборки Миракл Разбойника также очень интересны. Чем больше вы разбираетесь с колодой, тем явственнее приходит понимание того, что архетип отчаянно нуждается в переборе карт, чтобы как можно скорее отыскать Гоблина-аукциониста. Таким образом неприметный Отравляющий укол в реальности оказывается весьма важной картой. Его никогда не следует оставлять при муллигане, но по ходу поединка Отравляющий укол оказывается полезным. То же самое можно сказать и о Веере клинков, причем обе карты усиливаются включением Мага крови Талноса. Эти карты не менее важны для архетипа, чем Гоблин-аукционист и Подготовка.

Лазурный дракон также необходим для перебора. Часть игроков предлагала отказаться от него, но данный подход не оправдывает себя. В итоге акцент на перебор заставляет вас отказаться от каких-то других хороших карт. Не получится использовать сразу двух Служителей Земли или два Ошеломления. Плохая статистика Фэйс Охотника должна в скором времени смягчить отказ от Служителя Земли, и то же самое касается Ошеломлений, важных, в первую очередь, против Хэндлока. Да, вы можете использовать вторую копию этих карт вместо Отравляющего укола или Замаскировать, но тогда сильно снижаете свои шансы в зеркальном поединке. Отказ от Шквала клинков также выглядит опрометчивым при таком количестве Зоолоков и Шаманов.

Агро Разбойник – очень быстрая колода, стремящаяся смять соперника тоннами взрывного урона. Она отлично показывает себя против Хэндлока и Фэйс Охотника, а Миракл Разбойника, готовящегося к зеркальному поединку, может застать врасплох. Но в противостояниях с колодами, быстро захватывающими стол, например, Зоолоком или Мидрейндж Шаманом, у Агро Разбойника большие проблемы. То же самое касается и поединка с Контроль Воином, который переживает весь этот урон. Статистики по архетипу пока собрано недостаточно, но с уверенностью можно сказать, что колоде нужны две копии Главаря Братства, отлично играющего с Монеткой.

- Классик Миракл Разбойник
- Агро Разбойник с Оракулом

назад к выбору класса

- Контроль Воин неожиданно оказался лучшей колодой игры на низких игровых рангах, что можно списать на большое число Охотников. Но как только господство в ладдере переходит к Миракл Разбойнику и Друиду, Гаррош откатывается до уровня просто хорошей колоды и не более того. Друид доставляет Воину кучу головной боли.

Ключ к успеху в этих поединках может лежать в более активной игре. Вы не можете полагаться только на свои ремувалы, чтобы пересидеть Валиру или Малфуриона. Придется брать инициативу и переходить в наступление. Поэтому для Контроль Воина очень важны хорошие существа для середины поединка. Кор'кронский воин – существо, которое может не только разменяться с Лазурным драконом или Гоблином-аукционистом, но и атаковать героя оппонента.

Оказалось, что семь лет назад Воины зря не раскрыли для себя в полной мере потенциал Лазурного дракона. К тому же он хорошо сочетается с Вихрем, что открывает интересную комбинацию против Зоолока. Харрисон Джонс – неплохой вариант против Валиры, но ужасен против Малфуриона. За 6 кристаллов маны встречаются Сильвана Ветрокрылая и Кэрн Кровавое Копыто. Убийство Сильваны Ветрокрылой Мощным ударом щитом похищает ключевую угрозу у любого соперника. А Кэрн Кровавое Копыто – очень неудобное Друиду существо.

В поздней игре все сводится к наносимому урону и ключевым угрозам. Барон Геддон быстро сводит на нет старания Зоолока, и без него Гаррошу приходится туго в этом матч-апе.

Архив Колода Hearthstone · meta · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 15 / 19

Алекстраза оставляет сопернику 15 единиц урона, активируя угрозу летального урона от Громмаша Адского Крика. Рагнарос – еще одна возможная мишень для Опытного охотника, но кто-то должен принять этот выстрел. А вот Кровавый Вой не впечатляет. Он слишком медленный в большинстве противостояний. Потасовка в Классике также мало полезна, так как Малфурион легко играет вокруг нее, а Валире достаточно одного существа на столе. Отчаянная попытка убрать замаскированного Гоблина-аукциониста явно не стоит двух копий Потасовки в колоде.

Помните, что вы не обязаны сидеть и ждать действий соперника только потому, что играете Контроль Воином. Иногда лучшая защита – это нападение.

Агро Воин – забавный архетип, уступающий другим колодам такого типа. Даже не думайте избавляться в сборке от Сквайра Авангарда. Лучше бороться за стол, чем включать второсортные карты с рывком, вроде Воина Синежабрых и Всадника на волке. Пусть оружие заменит вам существ с рывком.

- Классик Контроль Воин

- Классик Агро Воин

- назад к выбору класс

- Фэйс Охотник – самое большое разочарование Классического формата; большинству игроков казалось, что раньше – даже до нерфа Спустить собак – колода была сильнее, чем наблюдается на сегодняшний день. Несмотря на это, статистика показывает, что с момента, когда Спустить собак сделали дороже, в архетипе не наблюдалось крупных пересмотров, и игроки в основном использовали карты, не приспособленные к новой мете.

Поразительно то, что хоть Голодного канюка и ослабили с выходом Проклятия Наксрамаса, он очень плохо себя показывает в классическом Фэйс Охотнике. То же касается Лесного волка и Метки охотника – других карт, играемых в основном ради связки Спустить собак и Канюка.

Основная цель архетипа – разыгрывать сильных существ в ранней игре и сразу же атаковать противника. Лучшая карта в связке со Спустить собак в колоде – Жонглер кинжалами. Вместе с пачкой эффективных дешевых существ сборка должна уметь постоянно представлять угрозу в ранней игре и не пропускать ходы, с чем многие варианты колоды в ладдере не справляются из-за большого количества ситуационных карт.

В середине игры фокус смещается на то, чтобы постоянно наносить урон противнику и при этом не давать ему перехватить инициативу. Взрывная ловушка помогает этого добиться против агро-колод, а Перенаправление выручает в дуэлях с Миракл Разбойником. У Валиры в арсенале довольно мало существ, и ее основной план против Охотника – сыграть на чем-либо Хладнокровие. Перенаправление – хороший ответ на подобные ситуации и позволяет выиграть время для того, чтобы добить противника прямым уроном и силой героя. Возможно, с увеличением популярности сборок, подобных показанной в этой статье, процент побед Фэйс Охотника возрастет. Вряд ли архетип станет лучшим в формате, но его рост, глядя на статистику, вполне возможен.

Мидрейндж Охотник – колода, которая стремится разыгрывать крупные угрозы для более простой расправы с Воинами и Друидами. В этой колоде Голодный канюк и Спустить собак показывают себя в разы лучше благодаря способности сборки играть медленно и выжидать хороший момент для комбо.

Проблема в том, что, собирая медленного Охотника, теряется возможность эффективно бороться с более агрессивными колодами. Одной из самых известных карт сборки раньше был Оазисный хрустогрыз – крупная цель для способности Псаря, но практика показывает, что за

Архив Колода Hearthstone · meta · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 16 / 19

свои 4 маны Хрустогрыз абсолютно неиграбелен. Хорошо себя в архетипе показывают Тигр Тернистой долины, Гиена-падальщица и Змеиная ловушка. Тигр - сама по себе неплохая угроза, в то время как Гиена создает угрозу в связке с картами, создающими существ.

- Классический Фейс Охотник

- Бист Охотник (Мидрейндж)

- назад к выбору класса

- Маг с трудом удерживается в мете формата. Фриз Маг хорошо разбирается с Миракл Разбойником и Чернокнижниками, неспособный ничего противопоставить Контроль Воину и Комбо Друиду. При высокой концентрации Миракл Разбойников в так называемой "карманной мете" архетип способен на достижение довольно высоких рангов, но против более разнообразной меты колода довольно слаба.

Сборки Фриз Мага довольно однообразны. Единственная карта, важность которой стоит отметить отдельно - Зеркальные копии. Карта важна для растягивания времени во многих матч-апах и хорошо работает с добором колоды благодаря своей низкой стоимости. Рекомендуется их играть в объеме двух копий. Также советуется добавлять в колоду Верховного мага Антонидаса для увеличения шансов против более напористых сборок, но если они часто вам встречаются, то лучше будет сменить колоду.

Берн Маг - архетип, похожий на Фриз Мага, но играющий свои заклинания более агрессивно и нетерпеливо, но он тоже не особо хорош. Скорее всего, он стал бы чуть лучше при наличии в нем одной из самых недооцененных карт формата - Сквайра Авангарда - но даже при таком дополнении колода довольно несерьезна.

- Классический Фриз Маг

- Агро Берн Маг

- назад к выбору класса

- Шаман - самый недооцененный класс Классического формата. Класс тихо и медленно прокрался сквозь большую часть развития формата в прошлом и сейчас также не очень широко используется, и все же показывает, что способен составить конкуренцию лучшим колодам меты. Также предполагается, что единственное, что сдерживает класс от игры на высоких рангах - отсутствие опытных игроков.

Мидрейндж Шаман - практически единственный архетип, который можно увидеть в ладдере, но он вполне способен разделиться на две отдельные сборки. Главная его проблема в прошлом заключалась в медленном стиле игры. Сборки, играющие и Элементалю огня, и Командира Авангарда, очень неудобны в использовании, и статистика показывает, что классу не хватает способа эффективно завершать игру.

Как показала практика, у Шамана есть множество хороших и недооцененных способов создавать моментальную угрозу. Камнедробитель, хоть и был ослаблен на несколько лет позже, уже являлся очень сильной картой вместе с Молотом Рока. Выброс лавы - шикарное заклинание направленного урона, которое в связке с Молнией позволяет добить соперника. Лучший подход к колоде - контролировать стол в ранней игре и после взятия Молота Рока перейти в более агрессивную игру. Ал'Акир играет в колоде роль второго Молота, который при этом более гибок в качестве инструмента контроля стола, так как два Молота в колоде могут привести к нежелательным исходам. Ремувалы Сглаз и Гроза помогают сдерживать и отвечать на угрозы противника.

Как оказалось, Шаман может играть еще более агрессивно, и, хоть его развитие в этом направлении не гарантировано, оно вполне возможно. Агро Берн Шаман, использующий более дешевое по мане ядро сборок, убирает из колод ситуативный ремувал и нападает на

Архив Колода Hearthstone · meta · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 17 / 19

противника с первых ходов.

Лепрогнозом замечательно смотрится в различных деклистах Мидрейндж Шамана, не определившихся, в какое направление уйти. Жонглер кинжалами же хорош в любой колоде с большой концентрацией существ. Собиратель сокровищ, в сравнении с Тотемом прилива маны, позволяет добирать карты значительно быстрее. Из ответов колоде нужен только Земной шок, так как он позволяет эффективно разобраться с крупными угрозами и гораздо дешевле Сглаза. Наконец, в колоде лежат ранее рассмотренные Молот Рока и Камнедробитель, а также мгновенные угрозы в виде Ал'Акира, Лироя Дженкинса и Неистовства ветра.

Важно понимать, что Неистовство ветра может быть сыграно вместе с Камнедробителем на любое существо для нанесения прямого урона в случае, если не хватает времени добрать Молот Рока, а Лирой - ужасно сильная карта сама по себе.

- Бурст Мидрейндж Шаман
- Берн Агро Шаман
- назад к выбору класса

Паладин на удивление силен в формате благодаря различным сборкам Шокадина, направленных на призыв множества мелких существ на первых ходах, перезарядки руки с помощью Божественной милости, и расправу с оппонентом, используя Серебряный клинок, Лироя и Гнев карателя. На высоких рангах колода показывает себя похуже, но все еще весьма практична, что превышает ожидания игроков о Паладине в формате в целом.

Как бывает и с другими агро-колодами, игроки зачастую придают слишком большое значение слабым существам с Рывком (вроде Воина Синежабрых и Наездника на волке) и обделяют вниманием контроль стола, позволяющий нанести больше урона на протяжении матча. Любая агрессивная колода нуждается в первых дропах, но доступ к Божественной милости значительно усиливает эту необходимость. По той же причине стоит отметить Короля Муклу, заполняющего руку противника для Милости. Эльфийская лучница в связке с Равенством помогает справляться с крупными угрозами.

Помимо множества дешевых существ, колода включает в себя много карт, наносящих урон и позволяющих вернуться в игру из проигрышной позиции. Архетип стремится занять контроль стола в ранней игре, нанести максимальное количество урона, пока не отстанет по темпу, и затем использовать Равенство в комбинации с Освящением или Гневом карателя, чтобы нанести последний ответный удар.

Контроль Паладин показывает себя плохо. Лучшее направление для архетипа - много провокаций и лечения. Как и в случае с Контроль Воином, очень важно не оставлять неиспользованной ману в середине игры. Сборка пытается сражаться за контроль стола и лишать оппонента угроз вынужденными разменами, затем нивелировать нанесенный герою урон с помощью Защитника королей, после чего Возложение рук, Равенство и Несущийся кодо позволяют расчистить путь для добивания соперника. Опять же, план не лучший в рамках класса, но на этом потенциал архетипа исчерпывается.

- Шокадин с Гневом карателя
- Классический Контроль Паладин
- назад к выбору класса

- Жрец оправдал ожидания игроков и стал худшим классом в Классическом режиме. Андуин вряд ли сможет выбраться из Тир-4, имея такие слабые инструменты, однако удалось создать колоду Контроль Жреца, которая могла бы занять вершину Тир-4. Жрец не просто плох, он

Архив Колода Hearthstone · meta · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 18 / 19

откровенно ужасен. Его губят непоследовательный план игры и множество плохих карт, считающихся ключевыми.

- Во-первых, Слово Тьмы: Смерть и Украденные мысли за 3 маны — не самые лучшие карты. Слово Тьмы: Смерть хорошо показывает себя только против одной колоды, которая даже при наличии этой карты рано или поздно может убить вас, разыграв Джараксуса или комбо с большим количеством взрывного урона, которое станет фатальным. Вместо пассивной игры вторым номером Жрец должен, как вы уже догадались, спамить существ при любой удобной возможности, что даст ему больше возможностей для устранения угроз и наращивания преимущества благодаря выгодным разменам. Кроме того, при такой стратегии возрастает эффективность силы героя класса и эффективность комбинации Клирик+Круг.

Раненый мастер клинка — идеальное существо на старте, которое позволит реализовать активный план на игру, но для получения преимущества существо нужно развивать. Щитonosец Сен'джин — крайне недооцененный 4-й дроп в этом формате, Лазурный дракон хорош практически в каждом классе, а Жрица Тьмы — лучший ремувал, поскольку даёт вам возможность совершать темповые скачки. Это одна из лучших карт Жреца.

Конечно, есть ещё несколько опций для очистки стола, например, Аукенайская жрица и Яростный пиромант, а Клирик Североземья — одна из лучших опций для добора в Классическом формате, но вопрос в том, какие карты нужно добирать?

Жрец, как и Шаман, отчаянно пытается найти достойные финишеры. И здесь в игру вступают Пророк Велен и Взрывы разума. Этот винкондишн Контроль Жреца так же важен, как и зачистка уроном, способным нанести урон и герою противника — например, Божественная кара и Священный огонь. Рагнарос тоже является такой картой, так как позволяет нанести 8 единиц урона герою противника в случае победы в битве за контроль стола.

Бейтесь за стол до последней капли крови. Если вы потеряли контроль над ним, используйте свои инструменты зачистки. Правильно выбирайте момент розыгрыша Клирика, чтобы тот добрал вам как можно больше карт. Найдите финишеры и завершите игру в активной атаке. Вместе игрокам под силу сдвинуть жалкий винрейт Жреца с мёртвой точки.

- Классический Контроль Жрец
- назад к выбору класса

Первый мета-отчёт классического формата приносит с собой новые открытия, доселе бывшие невидимыми сообществом Hearthstone. Некоторые игроки, возможно, обеспокоены тем, что выход отчёта способствует однообразию меты, но это не так, и, по крайней мере, на какое-то время разнообразие меты увеличится.

Силу Миракл Разбойника, разумеется, отрицать глупо, но главное открытие этой недели — потенциал Шамана. Тралл не получил широкой огласки, и многие из его старых карт, как выяснилось, способны перевернуть всю игру.

Мидрейндж Шаман — чрезвычайно сбалансированная колода, которая может играть против любого оппонента благодаря множеству гибких опций, которые никогда не использовались игроками в полной мере. Особенно это касается взрывного урона.

Склонность класса к агрессивному стилю игры, которая легко прослеживается по имеющимся данным, стала отправной точкой для создания агрессивной колоды Шамана, в которой есть вышеперечисленные недооцененные инструменты взрывного урона. Оба представленных архетипа претендуют на Тир-1, но это будет зависеть от общих тенденций меты.

Архив Колода Hearthstone · meta · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 19 / 19

Игроки с нетерпением ждут дальнейшего развития Классического формата и появления новых данных. К моменту выхода второго отчёта колоды и тенденции меты будут скорректированы благодаря этому первому мета-отчёту, после чего можно будет рассуждать о том, есть ли возможности улучшить предложенные сборки.

Удачи на пути к Легенде. Пусть стихии направляют вас.

- Бурст Мид Шаман

- Берн Агро Шаман

- Источник www.viciousyndicate.com на языке оригинала