

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Антимета №7: 30 необычных и фановых колод Руин Запределья в июле

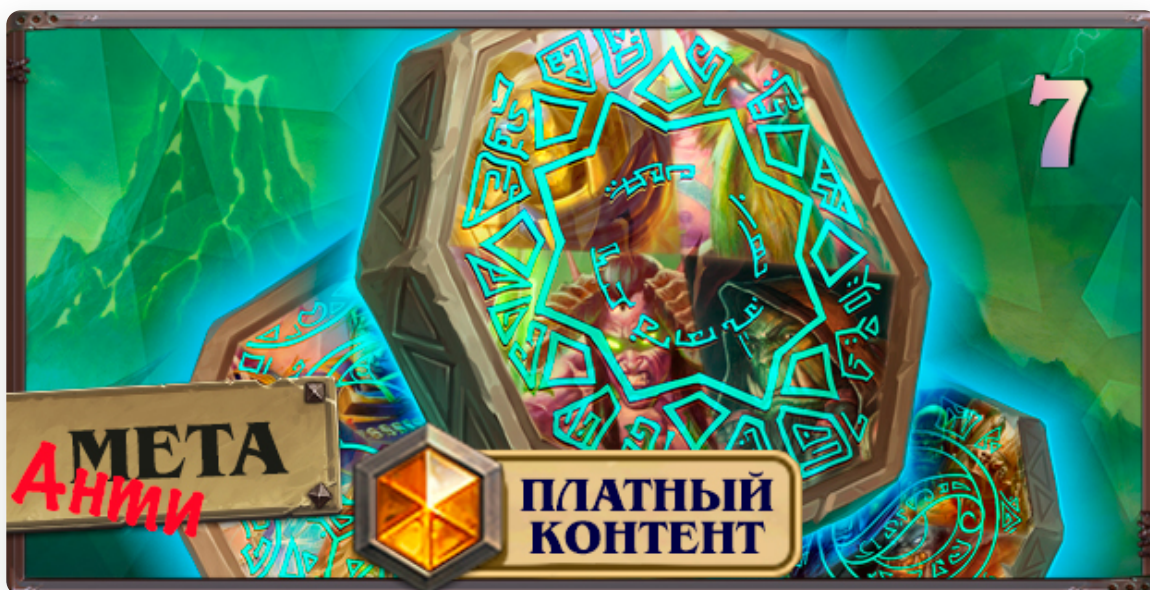
03.07.2020

Мета-отчеты

Мета-отчет

Антимета

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Если вы устали от привычного геймплея Стандартного ладдера и хотите попробовать что-то необычное — вариантов у вас много. В Hearthstone есть много интересных и необычных режимов: Вольный, Поля сражений, Арена и Потасовка. Но пофаниться можно не только в них, но и в Стандарте, если выбрать подходящую для этого колоду. В этом поможет Антимета. Этот выпуск расскажет о неметовых колодах Руин Запределья в июле 2020 года.

Что значит "неметовая колода"? В первую очередь это такая колода, которую вы не встретите в **последних мета-отчетах**. В статье представлены как непривычные архетипы, которые редко попадают в рейтинговых играх, так и просто интересные сборки традиционных участников ладдера. Часть колод достигли легендарного ранга и

даже его высших строчек, другие в топе замечены не были, но все еще способны порадовать ценителей и разнообразить привычный геймплей Стандартного ладдера.

Неметовые колоды сложны в освоении и часто менее результативны, чем классические сборки. Если играете на результат, обратитесь к топовым колодам Руин Запределья из **последнего мета-отчета**.

Друид | Воин | Разбойник | Паладин | Маг | Шаман

Охотник на демонов | Жрец | Охотник | Чернокнижник



Чтобы скопировать колоду в буфер обмена, нажмите на эту иконку под нужной колодой.



Что бы посмотреть колоды, нажмите на ссылку с названием колоды.



Новые колоды, которых не было в предыдущих мета-отчетах

ОХОТНИК НА ДЕМОНОВ

Охотник на демонов — новый класс, и пока что у него меньше всех карт в Стандартном и Вольном форматах. Из-за этого уменьшается и простор для фановых и необычных идей.

Но все же что-то неметовое собрать за ДХ можно, но это преимущественно потому, что в мете только одна колода класса — Темпо Охотник на демонов. Большинство колод архетипа мало чем отличаются друг от друга.

Зефрис Охотники на демонов появились еще с самого старта Руин Запределья, но оказались не так эффективны, как Темпо ДХ. И все же каких-то успехов этот Хайлендер архетип добивается: порой им берут Легенду и даже высшие ее строчки. Зефрис ДХ не так быстр, как Темпо версия, зато многое может с заходом ключевых карт — **Зефриса Великого** и **Королевы Алекстразы**.

Любопытная идея — **Контроль Охотник на демонов**. Архетип так же побеждает за счет взрывного урона, но он находит и реализует его намного позднее, а со старта занимается защитой и зачисткой стола, в чем класс достаточно хорош. В лейтгейме на помощь приходит **Зефрис Великий**. С него полезно искать взрывной урон. Интересная опция — **Молот Рока**. Оружие можно получить, если оставить 5 маны в этот ход и относительно пустой стол. На следующий ход оружие отлично комбинируется с **Внутренним демоном**.

Иногда играют и старыми **ОТК ДХ с Принцем Кель'тасом**. Идея все та же: разыграть несколько **Внутренних демонов** за ход, чтобы убить противника или восстановить много здоровья под Альдрахийскими клинками.



Зефрис Охотник на демонов



Контроль Охотник на демонов от Harash топ-25 Легенды



Контроль Охотник на демонов от Eddie



ОТК Охотник на демонов от Rarran (Легендарный ранг)



Воин в Году Феникса — исключительно сборки с пиратами и **Рисковым шкипером**, вокруг которых выстраивается большая часть колоды. Все эти архетипы не так серьезно отличаются между собой, и дополнить их чем-то веселым сложно. Точнее дополнить-то их можно чем угодно, но особого смысла в этом не будет.

Если вы ищете необычные колоды Воина — обратитесь к **Контроль Воину**. Первая сборка от DrBoom серьезная и хорошая, потому что в ней остается **Рисковый шкипер** и синергии с ним, но в колоде появляется больше тяжелых опций и AoE зачисток. Вторая колода Биг Воина — фановая. В ней появляется **Оплот Аззинота** в качестве защитного инструмента, а также синергии больших существ, бомб и драконов. Сочетание специфичное и едва ли конкурентоспособное, то весело будет. Жаль только, что колода дорогая и с большим количеством редких легендарок — собрать ее сможет не каждый, а крафтить что-то для такого Биг Воина не стоит.



Контроль Воин от DrBoom топ-19 Легенды



Контроль Биг Воин



Дела Паладина плохи. У класса мало не только метовых колод, но и даже фановых. Точнее их много, но все они старые — иногда совсем без карт Руин Запределья, иногда с минимальным их количеством.

Зефрис Паладин — фантазия на тему "а что, если сделать Манускрипт Паладина без вторых копий". Получится весело, но не особенно эффективно в сравнении с другими классами. Хотя колода может поравняться с классическим Манускрипт Паладином.

Квест Паладин забыт, хотя чуть меньше года назад это был единственный конкурентоспособный архетип класса. Серьезных новинок у него не появилось, хотя **Терон Кровожад**, **Длань А'дала** и **Небесный генерал Крагг** сделали колоду чуть лучше.

Биг Паладин — еще одна старая колода, которая рассчитывает на **Дуэль!**. Что делать, если заклинание не придет к 5 ходу — большой вопрос.

Паладин с божественными щитами — для тех, кто скучает по 2014 году и классическому Hearthstone. В те времена класс играл синергии божественных щитов, потому что, как и сейчас, ничего лучше и не было. Хорошие новости — сборка достаточно тяжелая, особенно если убрать из нее **Мургура Моргаргла**.



Зефрис Манускрипт Паладин



Квест Паладин от Dekster



Биг Паладин с Дуэлью



Паладин с божественными щитами



У Охотника много метовых колод, но и для нескольких неметовых архетипов место есть. Притом все они со своими идеями, не похожими друг на друга.

Фейс Спелл Охотник — что ясно уже из названия, объединяет в себе два архетипа. От Фейс Ханта тут ранние угрозы для нападения, **Токсичное подкрепление** и некоторые синергии предсмертных хрипов. От Спелл Охотника в колоде в первую очередь **Вериса Ветрокрылая** — надежда архетипа на поздних этапах партии. Оружие поможет и нанести дополнительный урон своими характеристиками, и усилит наносящие урон заклинания.

ОТК Квест Охотник рассчитывает не только на классические синергии квеста, но и на комбинации зверей. **Рамкахен-зверолов** поможет их копировать, **Охотничья уловка** — найти и баффнуть, а **Повелитель зверей Леорокс** — призвать за 8 маны. На оставшиеся 2 маны вы также сможете сыграть обновленную силу героя.

Бист Охотник рассчитывает на те же синергии зверей, но у него намного больше существ этой расы, и не все они с рывком или натиском, так что ОТК-комбинации получаются редко. Зато такой Охотник может задавить противника темпом в стиле классического мидрейндж архетипа.



Фейс Спелл Охотник



ОТК Квест Охотник



Бист Охотник



Большинство необычных и интересных синергий Друид использует в своих метовых архетипах. Хотя и для фановых колод что-то есть.

Зефрис Друид обращается к набору Хайлендер карт. Колода теряет стабильность, так что не может полагаться только на драконов, только на заклинания, только на генерацию токенов или на разгон по мане. Нужно играть всем понемногу. Слабость архетипа — отсутствие достаточного количества добора. Из-за этого играть нужно в мидрейндж стиле и пытаться закончить партию быстро, пока в руке Малфуриона остались ресурсы.

Друид на немоте — фановая и веселая колода, которая обращается к дешевым существам с большими характеристиками и синергиям немоты, которые избавят эти угрозы от негативных эффектов. В колоде есть массовые баффы, способы призвать тяжелые угрозы, копировать существ на столе. **Продавец эфира** нужен в сборке для синергии с **Чародейским стражем**, а также для баффа **Размаха**.

Когда-то на **Биг Друида** возлагали надежды, но он уступил первенство внутри своего класса Спелл Друиду. Биг Друид рассчитывает на тяжелые угрозы, которые он может разыграть раньше других из-за разгона по мане и **Кудри Кладкинс**. Ключевая карта в колоде — **Численное преимущество**.



Зефрис Друид



Друид на немоте



Биг Друид



Разбойник уже второе дополнение немислим без **Галакронда Кошмарного**: герой и синергии с ним слишком сильны, чтобы отказываться от них в пользу других комбинаций и карт. Набор Галакронда достаточно обширный, и в оставшиеся слоты чаще всего берут универсальные и сильные карты класса, от которых тоже не хотелось бы отказываться. В результате Разбойник остается всего лишь с 5-10 вакантными слотами, которые он может заполнить по своему усмотрению. И игроки уже давно нашли оптимальный набор карт, которые нужно брать в эти слоты. Все остальное делает Разбойника слабее, и большинству игроков это не интересно.

Малигос Разбойник дополняет основу Галакронд Разбойника дешевыми заклинаниями и **Малигосом**. Его можно удешевить с помощью **Галакронда Кошмарного** или **Короля воров Вихлепыха**, а также с помощью **Шага сквозь тень**. **Убийца из теней** — другой способ сыграть **Малигоса** одновременно с несколькими наносящими урон заклинаниями.

Квест Разбойник — еще одна вариация Галакронд Разбойника, но с **Базарной кражей**. В сборке нет ни одного способа закончить квест, но в этом и нет необходимости: он нужен для активации **Археолога на задании**, **Лицензированного героя** и **Небесного генерала Крагга**. Все они сильны и сами по себе, и в синергии с **Шагом сквозь тень**, а также с **Авантюристом**.



Малигос Разбойник от Thijs



Квест Галакронд Разбойник от J_Alexander



Как и Разбойник, Жрец полностью во власти Галакронда: колоды без легендарного героя слишком слабы и не могут найти стабильный источник победы в лейтгейме. Та же проблема — сборки с **Галакрондом Невыразимым** отточены, и найти в них место для необычных опций сложно, но все же попытки предпринимаются.

Галакронд Жрец с предсмертными хрипами — серьезная, но редкая колода, толчок развития которой дал NoHandsGamer. В сборке появляются **Терон Кровожад**, **Пленный мерзотень**, **Могильная руна**, **Сбежавший манапард** и **Раскол души**. Эти карты позволят Жрецу уверенно закрепиться на столе в большинстве матч-апов, а после быстро "засноуболлить" преимущество.

И совсем наоборот Жрец с Пустынным обелиском от Firebat — исключительно фановая колода. Сам Firebat собрал ее только ради того, чтобы убить кого-нибудь с помощью одной из самой безнадежной карты в истории Hearthstone — **Пустынного обелиска**. Для комбинации нужно удешевить ключевые карты с помощью **Прядильщицы судеб**. Само же комбо — **Пустынный обелиск + Могильная руна + Бальзамирование + Темный силуэт + Терон Кровожад**. Так вы сможете заполнить 6 слотов на столе **Пустынными обелисками**. Остальные карты в сборке нужны для быстрого перебора колоды и защиты.

Зефрис Жрец — не самая популярная вариация классического Галакронд Жреца с одной копией каждой карты. Архетип не безнадежен, и кто-то говорит, что он даже сильнее классических Галакронд Жрецов. Серьезная проблема колоды — отсутствие добора. Из-за этого найти **Зефриса Великого** и **Королеву Алекстразу** получается не в каждой партии.



Галакронд Жрец с предсмертными хрипами



Жрец с Пустынным обелиском от Firebat



Зефрис Жрец от Thijs



Фановые колоды Мага отказываются от Хайлендер синергий в пользу вторых копий карт. У класса есть сборки, основанные как на тяжелых заклинаниях, так и на дешевых.

Дракон Маг рассчитывает на **Драконьего мага** в комбинации с тяжелыми заклинаниями. В целом колода напоминает Рено Мага — тут все те же карты, но в двух копиях. Из-за наличия двух копий все комбинации становятся более стабильными.

Миракл Номи Маг играет дешевые заклинания и массу способов добора. С помощью этих инструментов Джайна быстро перебирает колоду, чтобы разыграть **Повара Номи**. **Пеленальщица** редко сможет раскопать вторую копию **Повара Номи**, но будут полезны и другие существа: **Ученица чародея**, **Звездочет Солариан**, **Зефрис Великий** и **Королева Алекстраза**.

Миракл Спелл Маг от IG, пожалуй, самая серьезная колода класса. Китайский игрок IG использует ее на одном из турниров. Сборка рассчитывает на классические синергии **Воли призывателя** и **Великанов**, а также на связки дешевых заклинаний с **Манасмерчем** и **Нави'ла**.



Дракон Маг с тяжелыми заклинаниями



Миракл Номи Маг



Миракл Спелл Маг от IG



Пожалуй, самая веселая, сложная и необычная колода класса — метовая и единственная популярная. Речь идет о Квест Чернокнижнике. Если же вы уже наигрались им, попробуйте другие архетипы класса.

Зоолок оправляется от нерфов, хотя едва ли попадет в разряд метовых колод до следующего дополнения. В сборке от Pioneer из топа Легенды появляются синергии с **Пленным хламобесом**, **Ковром-самолетом**, **Большим падальщиком** и сбросом карт. Скорее всего, это самая эффективная вариация архетипа.

Зефрис Чернокнижник не обделен добором, но ему не хватает общей идеи и набора из 30 хороших карт. Какие-то слоты приходится занимать достаточно спорными и ситуативными опциями вроде **Лорда Джараксуса** или **Натрезима в доспехах**.



Зоолок от Pioneer топ-36 Легенды



Зефрис Чернокнижник



Все колоды Шамана можно назвать неметовыми, но какие-то из них встречались раньше и знакомы многим. Ниже вы найдете действительно необычные и веселые сборки Шаманов с разными идеями и способами их реализации.

Контроль Шаман с Молотом Рока рассчитывает играть от защиты в течение начального и среднего этапов партии. Способ победы в колоде — **Молот Рока** в комбинации с **Зефрисом Великим**. Последний должен дать **Внутреннего демона**, если сыграть его на 10 маны с активным оружием. Такая комбинация нанесет 20 урона с пустого стола. Оставшиеся 10 здоровья нужно добивать оружием и заклинаниями. Пригодится **Камнедробитель** — часто партию можно закончить и с ним, не обращаясь к **Внутреннему демону**.

Зефрис Малигос Шаман рассчитывает победить оппонента с помощью **Малигоса**. К сожалению, у класса не так много способов удешевить этого легендарного дракона, так что колода не всегда стабильна. Но Тралл все еще может переиграть противника с помощью других карт в колоде.

Биг Шаман и Кель'тас Шаман реализуют **Око бури** в комбинации с другими картами. Какие-то из них баффнут призванные провокации, а другие помогут разыграть **Око бури** раньше и вместе с другими картами за ход.



Контроль Шаман с Молотом Рока



Зефрис Малигос Шаман



Биг Шаман от RegisKillbin



Кель'тас Шаман от RegisKillbin



Спасибо за внимание, до скорых встреч!