

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Подробный разбор меты классического режима от Vicious Syndicate №1 Classic

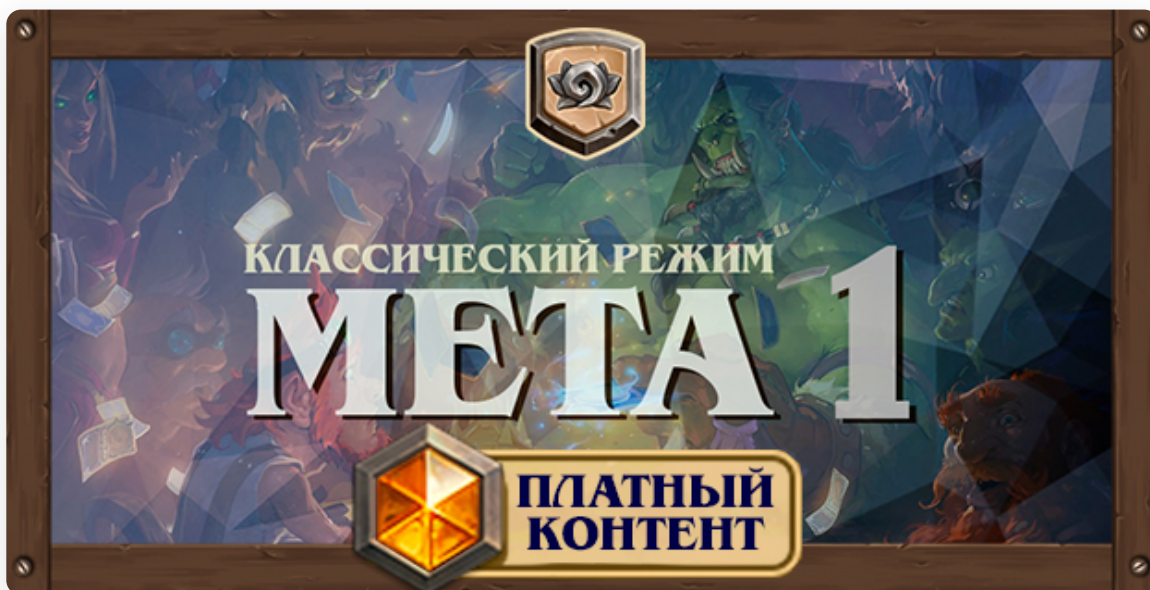
19.04.2021

Мета-отчеты

Другие режимы

Подробный разбор меты классического режима от Vicious Syndicate №1 Classic

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



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.

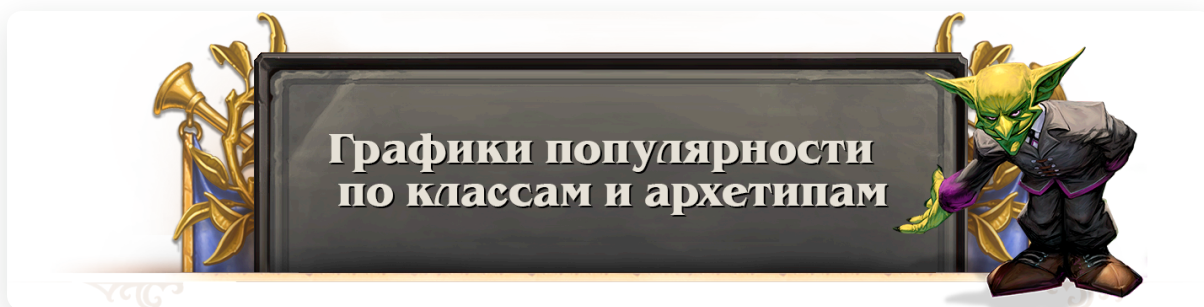
**подсветка карт режима "стандарт", а не "классик"*

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

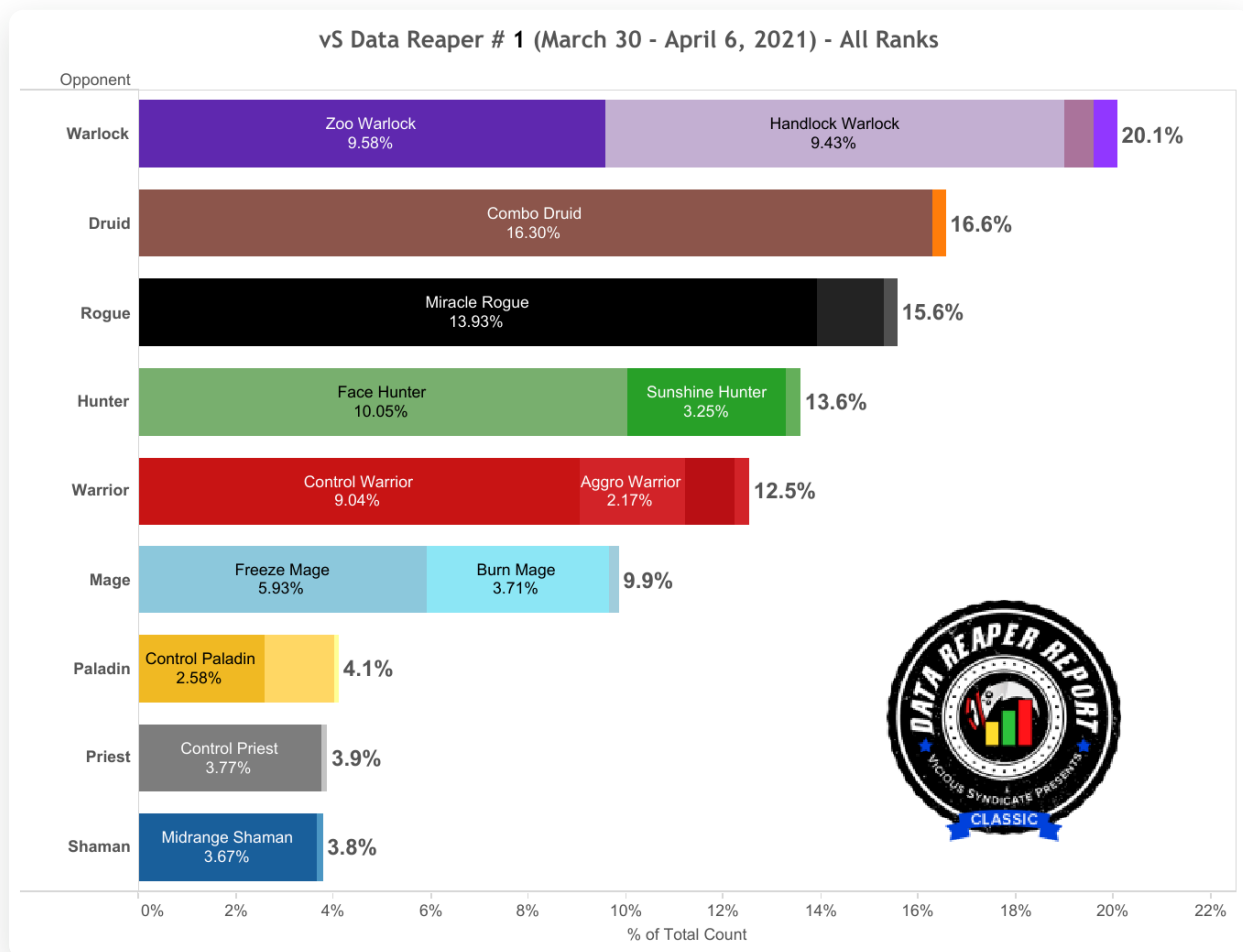
- Бронза: 50 000

Содержание мета-отчета:

1. Графики популярности по классам и архетипам
2. Анализ популярности классов
3. Графики винрейта и рейтинг архетипов
4. Анализ силы архетипов
5. Анализ силы классов и актуальные колоды меты
6. Разрушители меты

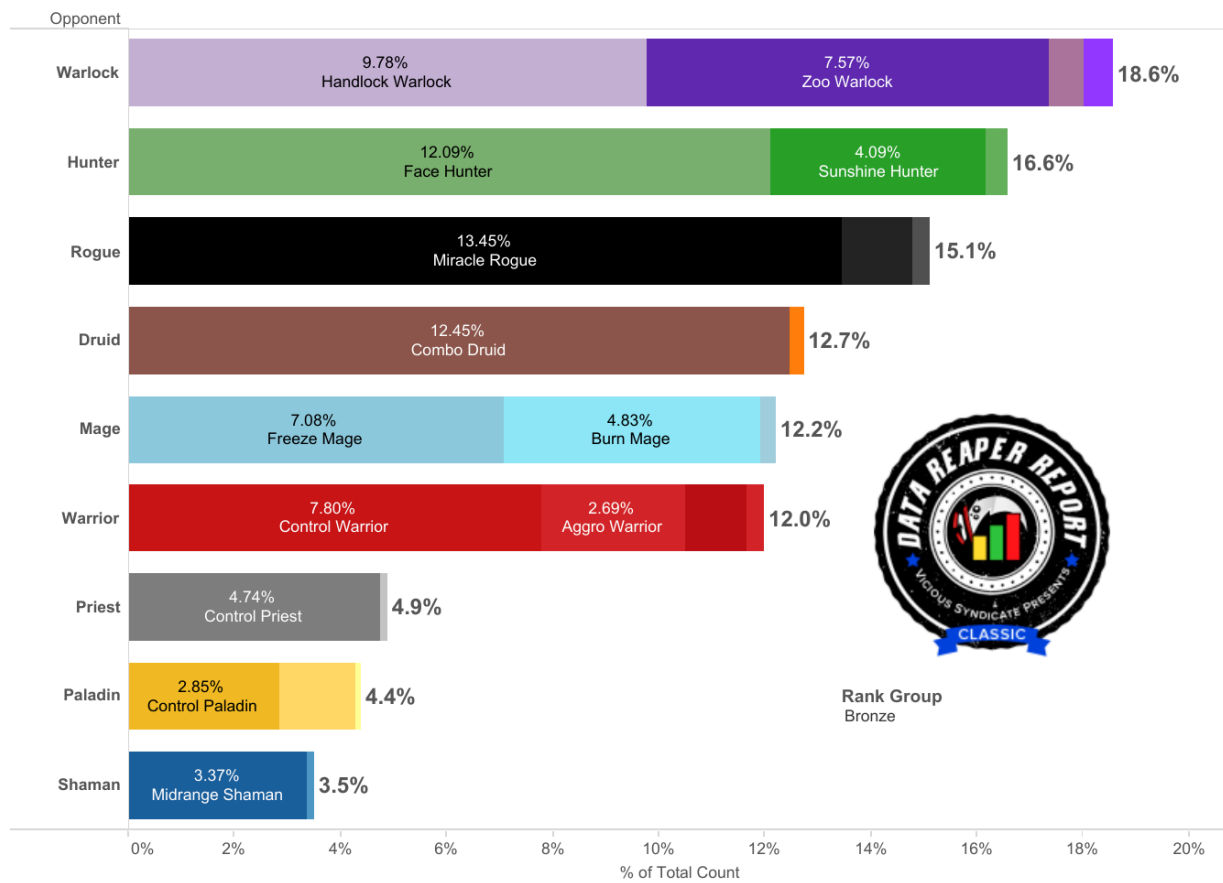


По всем рангам



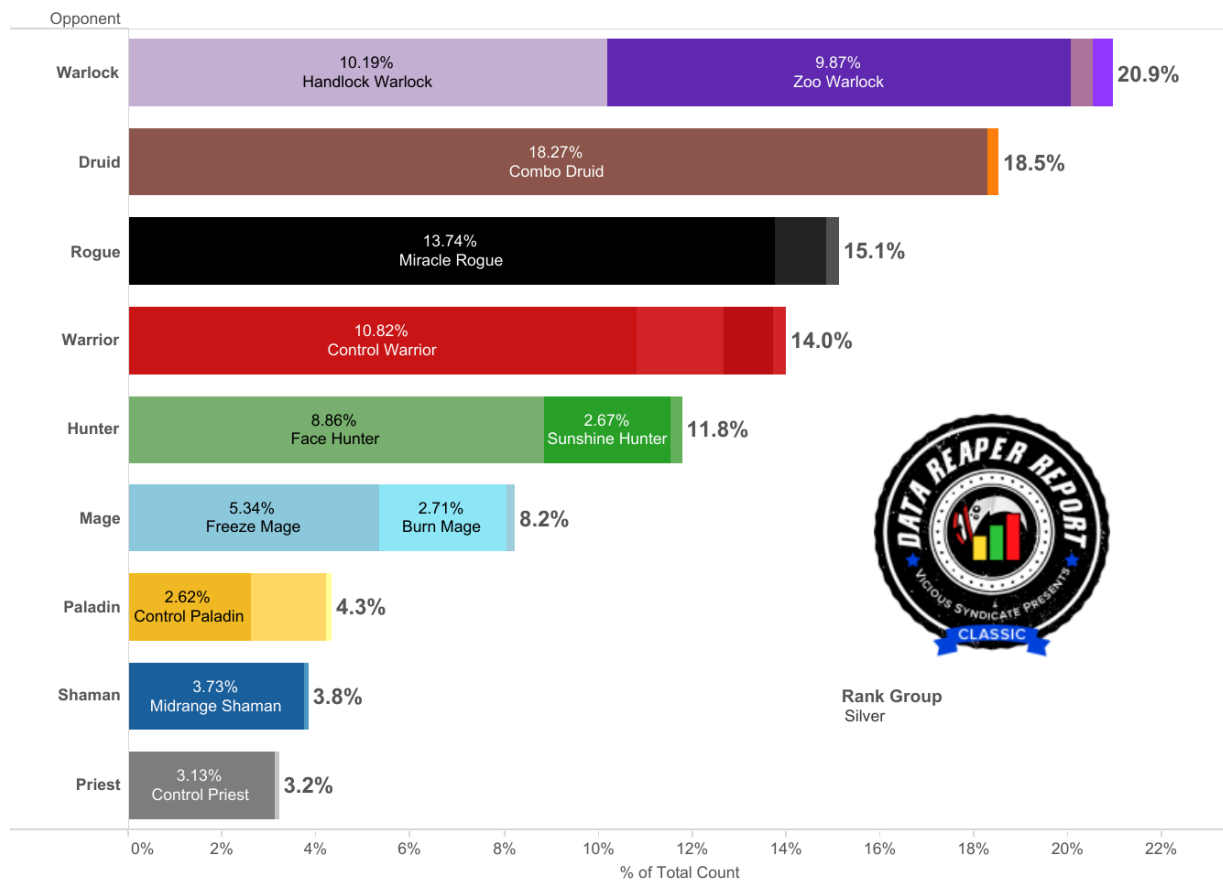
В промежутке ранга - Бронза

vS Data Reaper # 1 (March 30 - April 6, 2021) - By Ranks



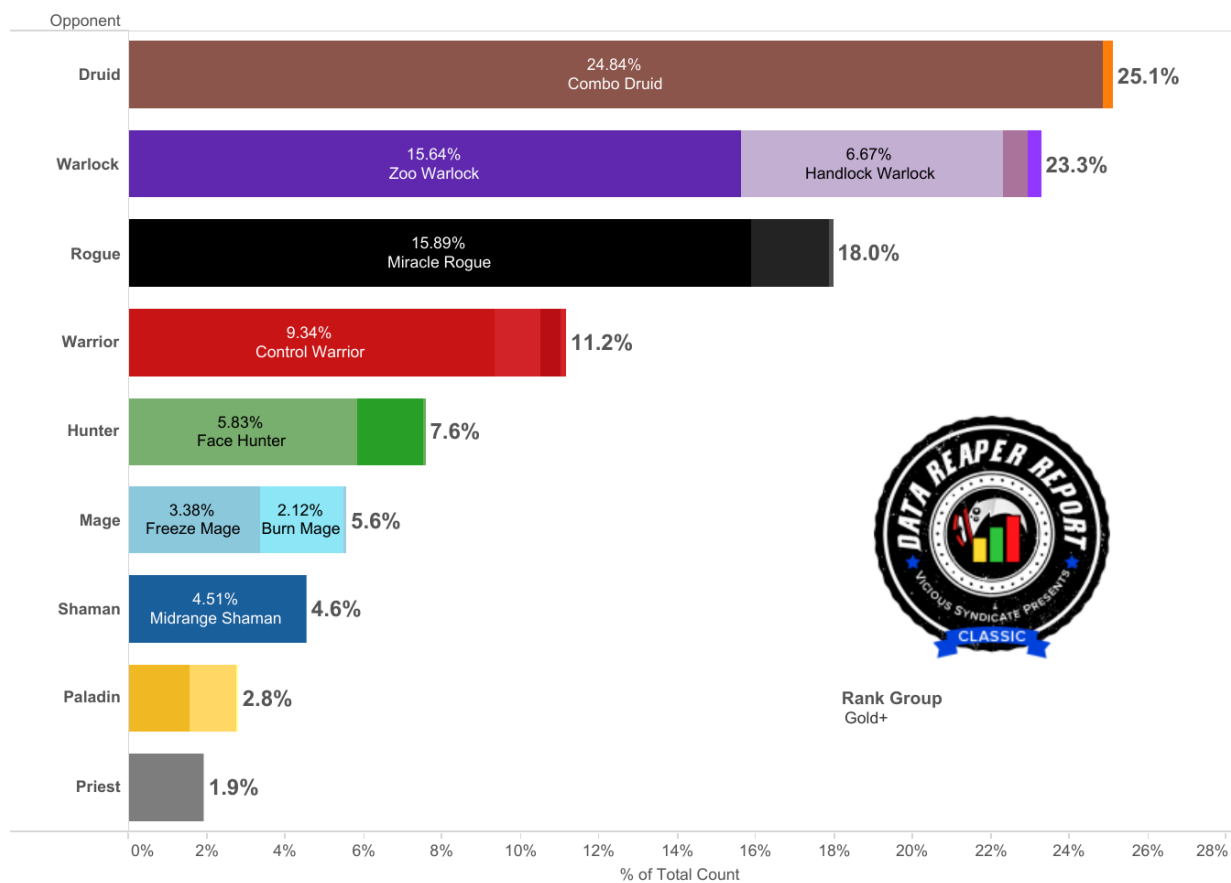
В промежутке ранга - Серебро

vS Data Reaper # 1 (March 30 - April 6, 2021) - By Ranks



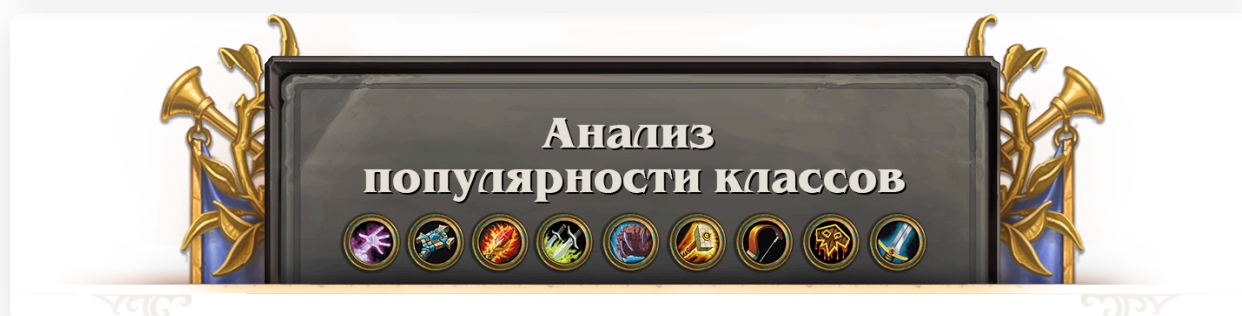
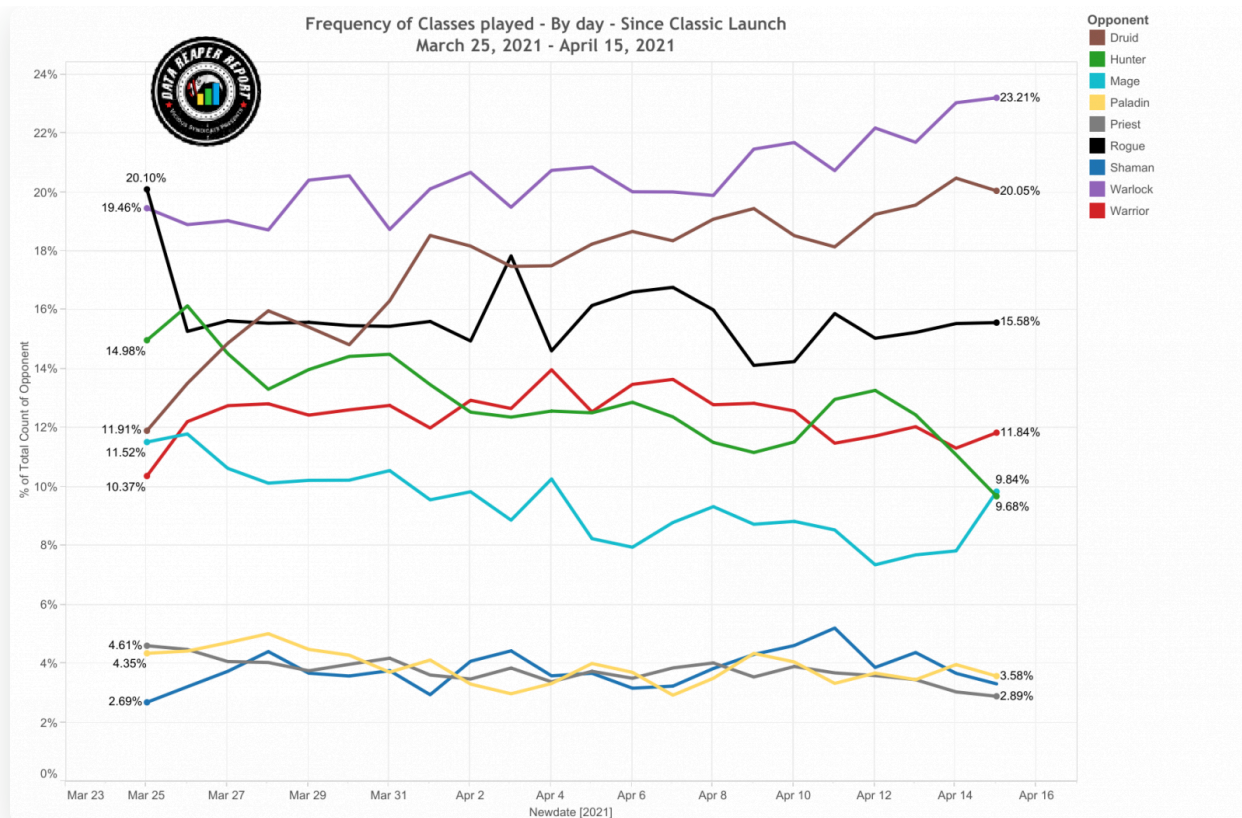
В промежутке ранга - Золото+

vs Data Reaper # 1 (March 30 - April 6, 2021) - By Ranks



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

нажмите, чтобы посмотреть график



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 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 ладдеру. 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 ладдеру. 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 сборок, 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 **Высокогривов саванны** и **Псарей**, чтобы давить на оппонента со стола вместо попытки продавить его взрывным уроном в лицо.



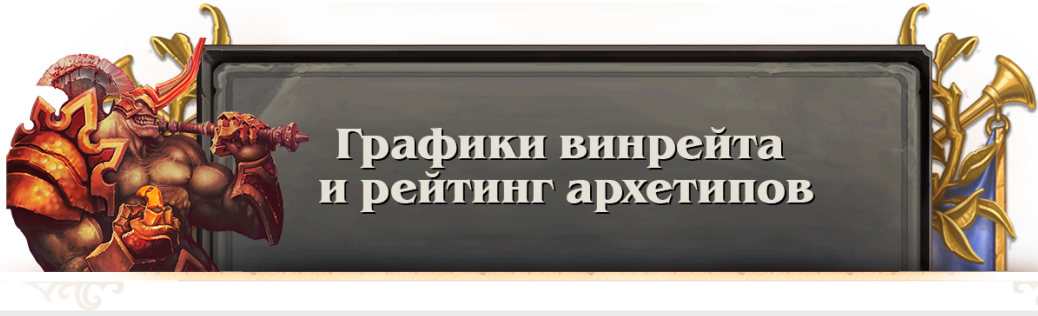
Маг показывает средний уровень популярности, разделившись на комбо-ориентированного **Фриз Мага** и более агрессивного **Берн Мага**, который использует взрывной урон от заклинаний вместе с игрой от стола.



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

По всем рангам

Matchup Win rates based on games between 3/25/2021-4/15/2021 (Minimum 100 games required per matchup)

Rank Group
All Ranks



Hero / Hero Deck		Opponent / Opponent Deck														
		Druid		Hunter		Mage		Paladin		Priest	Rogue		Sha..	Warlock		Warrior
		Combo Druid	Face Hunter	Sunshine Hunter	Burn Mage	Freeze Mage	Control Paladin	Shockadin Paladin	Control Priest	Aggro Rogue	Miracle Rogue	Midrange Shaman	Handlock Warlock	Zoo Warlock	Aggro Warrior	Control Warrior
Druid	Combo Druid	Black	Blue	Light Blue	Blue	Blue	Light Blue	Light Blue	Blue	Light Blue	Light Blue	Grey	Light Blue	Orange	Blue	Blue
Hunter	Face Hunter	Orange	Black	Blue	Grey	Blue	Grey	Orange	Grey	Orange	Orange	Light Blue	Blue	Grey	Orange	Brown
	Sunshine Hunter	Orange	Orange	Black	Orange	Dark Blue	Light Blue	Orange	Light Blue		Orange	Grey	Blue	Brown	Orange	Orange
Mage	Burn Mage	Orange	Grey	Light Blue	Black	Grey	Grey		Grey		Orange	Orange	Grey	Orange	Light Blue	Brown
	Freeze Mage	Brown	Orange	Brown	Grey	Black	Orange	Light Blue	Blue	Light Blue	Grey	Blue	Light Blue	Orange	Orange	Brown
Paladin	Control Paladin	Orange	Grey	Orange	Grey	Grey	Black	Grey	Light Blue		Orange	Orange	Orange	Orange	Blue	Orange
	Shockadin Paladin	Orange	Blue	Light Blue		Blue	Grey	Black	Grey		Orange	Light Blue	Blue	Orange		Orange
Priest	Control Priest	Orange	Grey	Orange	Grey	Orange	Orange	Grey	Black	Orange	Brown	Orange	Brown	Orange	Grey	Brown
Rogue	Aggro Rogue	Orange	Light Blue			Orange			Light Blue	Black	Light Blue	Orange	Light Blue	Orange		Orange
	Miracle Rogue	Orange	Light Blue	Blue	Light Blue	Orange	Blue	Light Blue	Blue	Orange	Black	Grey	Orange	Grey	Orange	Grey
Shaman	Midrange Shaman	Grey	Orange	Grey	Light Blue	Grey	Blue	Orange	Light Blue	Light Blue	Grey	Black	Light Blue	Orange	Dark Blue	Light Blue
Warlock	Handlock Warlock	Orange	Brown	Orange	Grey	Orange	Light Blue	Orange	Dark Blue	Orange	Blue	Orange	Black	Grey	Blue	Grey
	Zoo Warlock	Light Blue	Grey	Blue	Blue	Orange	Light Blue	Blue	Light Blue	Blue	Grey	Light Blue	Grey	Black	Blue	Light Blue
Warrior	Aggro Warrior	Orange	Light Blue	Light Blue	Orange	Light Blue	Orange		Grey		Light Blue	Brown	Orange	Brown	Black	Brown
	Control Warrior	Orange	Dark Blue	Light Blue	Blue	Dark Blue	Light Blue	Blue	Blue	Blue	Grey	Orange	Grey	Orange	Blue	Black

В промежутке рангов - Серебро+

Matchup Win rates based on games between 3/25/2021-4/15/2021 (Minimum 100 games required per matchup)

Rank Group
Silver+



Hero / Hero Deck		Opponent / Opponent Deck														
		Druid		Hunter		Mage		Paladin		Priest	Rogue		Sha..	Warlock		Warrior
		Combo Druid	Face Hunter	Sunshine Hunter	Burn Mage	Freeze Mage	Control Paladin	Shockadin Paladin	Control Priest	Aggro Rogue	Miracle Rogue	Midrange Shaman	Handlock Warlock	Zoo Warlock	Aggro Warrior	Control Warrior
Druid	Combo Druid	Black	Blue	Grey	Light Blue	Dark Blue	Blue	Light Blue	Blue	Light Blue	Grey	Grey	Light Blue	Orange	Blue	Blue
Hunter	Face Hunter	Orange	Black	Blue	Light Blue	Blue	Grey	Orange	Grey	Brown	Orange	Light Blue	Blue	Orange	Orange	Brown
	Sunshine Hunter	Grey	Orange	Black							Orange	Orange	Blue	Brown		Light Blue
Mage	Burn Mage	Orange	Orange		Black						Orange		Blue	Orange		Orange
	Freeze Mage	Brown	Orange			Black			Light Blue		Blue	Orange	Light Blue	Light Blue		Brown
Paladin	Control Paladin	Orange	Grey				Black				Brown	Orange	Orange	Grey		Orange
	Shockadin Paladin	Orange	Blue					Black			Grey		Blue	Orange		Orange
Priest	Control Priest	Orange	Grey			Orange			Black		Brown	Orange	Brown	Orange		Brown
Rogue	Aggro Rogue	Orange	Blue							Black	Grey		Blue	Orange		Orange
	Miracle Rogue	Grey	Light Blue	Light Blue	Blue	Orange	Blue	Grey	Blue	Grey	Black	Grey	Orange	Light Blue	Orange	Grey
Shaman	Midrange Shaman	Grey	Orange	Blue		Light Blue	Blue		Blue		Grey	Black	Blue	Orange	Blue	Light Blue
Warlock	Handlock Warlock	Orange	Brown	Orange	Orange	Orange	Light Blue	Brown	Blue	Orange	Blue	Orange	Black	Grey	Blue	Grey
	Zoo Warlock	Light Blue	Light Blue	Blue	Light Blue	Orange	Grey	Blue	Light Blue	Light Blue	Orange	Light Blue	Grey	Black	Blue	Light Blue
Warrior	Aggro Warrior	Orange	Blue								Blue	Brown	Orange	Brown	Black	Orange
	Control Warrior		Dark Blue	Orange	Blue	Dark Blue	Light Blue	Blue	Blue	Light Blue	Grey	Orange	Grey	Orange	Blue	Black

В промежутке ранга - Золото+

Matchup Win rates based on games between 3/25/2021-4/15/2021 (Minimum 100 games required per matchup)

Rank Group
Gold+



Hero / Hero Deck		Opponent / Opponent Deck														
		Druid		Hunter		Mage		Paladin		Priest	Rogue		Sha..	Warlock		Warrior
		Combo Druid	Face Hunter	Sunshine Hunter	Burn Mage	Freeze Mage	Control Paladin	Shockadin Paladin	Control Priest	Aggro Rogue	Miracle Rogue	Midrange Shaman	Handlock Warlock	Zoo Warlock	Aggro Warrior	Control Warrior
Druid	Combo Druid	Black	Light Blue	Grey	Light Blue	Dark Blue	Dark Blue	Dark Blue		Light Blue	Orange	Grey	Light Blue	Orange	Dark Blue	Dark Blue
Hunter	Face Hunter	Orange	Black								Grey		Dark Blue	Grey		Brown
	Sunshine Hunter	Grey		Black												
Mage	Burn Mage	Orange			Black						Orange			Grey		
	Freeze Mage	Brown				Black					Light Blue					
Paladin	Control Paladin	Orange					Black									
	Shockadin Paladin	Orange						Black								
Priest	Control Priest							Black								
Rogue	Aggro Rogue	Orange								Black	Light Blue			Orange		
	Miracle Rogue	Light Blue	Grey		Dark Blue	Orange				Orange	Black	Grey	Orange	Light Blue		Light Blue
Shaman	Midrange Shaman	Grey									Grey	Black	Dark Blue	Light Blue		Grey
Warlock	Handlock Warlock	Orange	Brown								Light Blue	Orange	Black	Dark Blue		Orange
	Zoo Warlock	Light Blue	Grey		Grey					Light Blue	Orange	Orange	Orange	Black		Grey
Warrior	Aggro Warrior	Orange													Black	
	Control Warrior	Orange	Dark Blue								Orange	Grey	Light Blue	Grey		Black

Таблица % винрейта архетипов с распределением по Тир уровням

Bronze						Silver						Gold+						
vS Power Rankings Classic DR # 1						vS Power Rankings Classic DR # 1						vS Power Rankings Classic DR # 1						
Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score	Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score	Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score	
Tier 1	Control Warrior	55.97	100.0	58.0	79.0	Tier 1	Combo Druid	54.10	100.0	100.0	100.0	Tier 1	Miracle Rogue	52.65	100.0	64.0	82.0	
	Combo Druid	55.36	94.9	92.6	93.7		Zoo Warlock	53.13	88.3	54.0	71.1		Midrange Shaman	51.88	85.5	18.1	51.8	
	Zoo Warlock	53.24	77.1	56.2	66.7		Control Warrior	52.34	78.6	59.2	68.9		Combo Druid	51.43	77.0	100.0	88.5	
Tier 2	Midrange Shaman	51.19	60.0	25.1	42.5	Tier 2	Midrange Shaman	51.68	70.5	20.4	45.5	Tier 2	Zoo Warlock	50.52	59.8	63.0	61.4	
	Shockadin Paladin	50.85	57.1	10.7	33.9		Miracle Rogue	50.82	60.1	75.2	67.6		Control Warrior	50.34	56.4	37.6	47.0	
	Miracle Rogue	50.25	52.1	100.0	76.0		Shockadin Paladin	50.20	52.4	8.8	30.6		Tier 3	Handlock Warlock	49.19	34.7	26.9	30.8
Tier 3	Aggro Rogue	49.61	46.8	10.0	28.4	Tier 3	Aggro Rogue	48.98	37.5	6.1	21.8	Tier 3		Shockadin Paladin	48.55	22.6	4.9	13.7
	Face Hunter	49.38	44.8	89.9	67.3		Sunshine Hunter	48.88	36.4	14.6	25.5			Aggro Rogue	48.33	18.5	8.0	13.3
	Handlock Warlock	48.99	41.6	72.7	57.1		Handlock Warlock	48.07	26.5	55.8	41.1		Face Hunter	47.92	10.8	23.5	17.1	
Tier 4	Sunshine Hunter	48.15	34.5	30.4	32.4	Tier 4	Face Hunter	47.48	19.2	48.5	33.8	Tier 4	Sunshine Hunter	47.03	-6.1	6.8	0.4	
	Control Paladin	46.52	20.8	21.2	21.0		Burn Mage	47.39	18.1	14.8	16.5		Burn Mage	46.60	-14.3	8.5	-2.9	
	Burn Mage	46.41	19.9	35.9	27.9		Aggro Warrior	45.40	-6.1	10.1	2.0		Control Paladin	44.48	-54.2	6.3	-23.9	
	Aggro Warrior	45.83	15.1	20.0	17.8		Control Paladin	45.37	-6.5	14.4	3.9		Aggro Warrior	44.45	-54.8	4.7	-25.0	
Tier 4	Freeze Mage	45.04	8.4	52.7	30.5	Tier 4	Freeze Mage	43.08	-34.5	29.3	-2.6	Tier 4	Freeze Mage	44.39	-55.8	13.6	-21.1	
	Control Priest	41.73	-19.3	35.3	8.0		Control Priest	40.43	-66.9	17.1	-24.9		Control Priest	40.08	-137.3	7.6	-64.8	

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

All Ranks ▼

All Ranks

Legend

R4 to R1

R9 to R5

R14 to R10

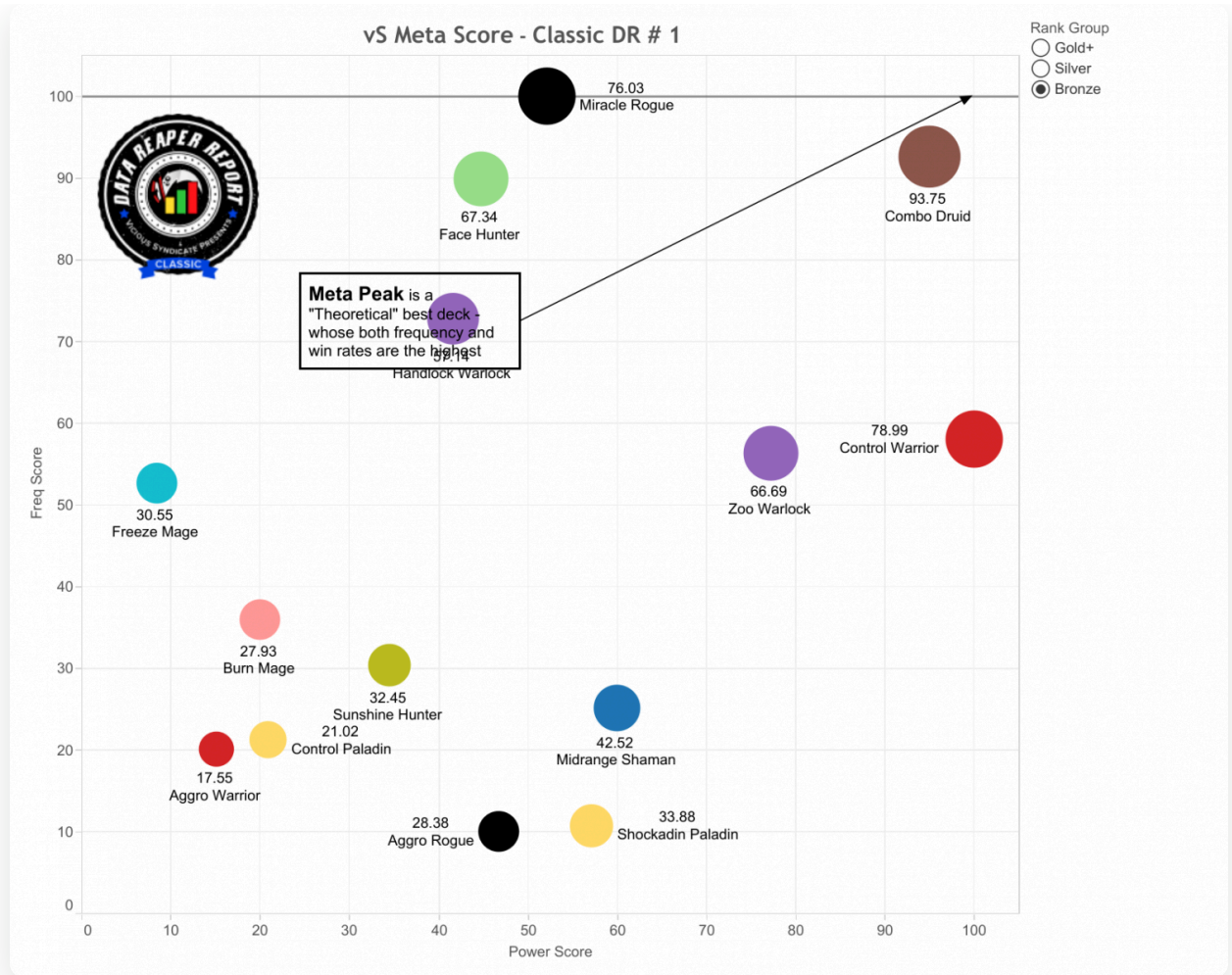
Tiers	Hero Deck	vS Dec k P.	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Odd Paladin	54,38	0,70	100,0	100,0	100,0
	Token Druid	52,83	0,52	82,3	47,8	65,0

Диаграмма Meta Score

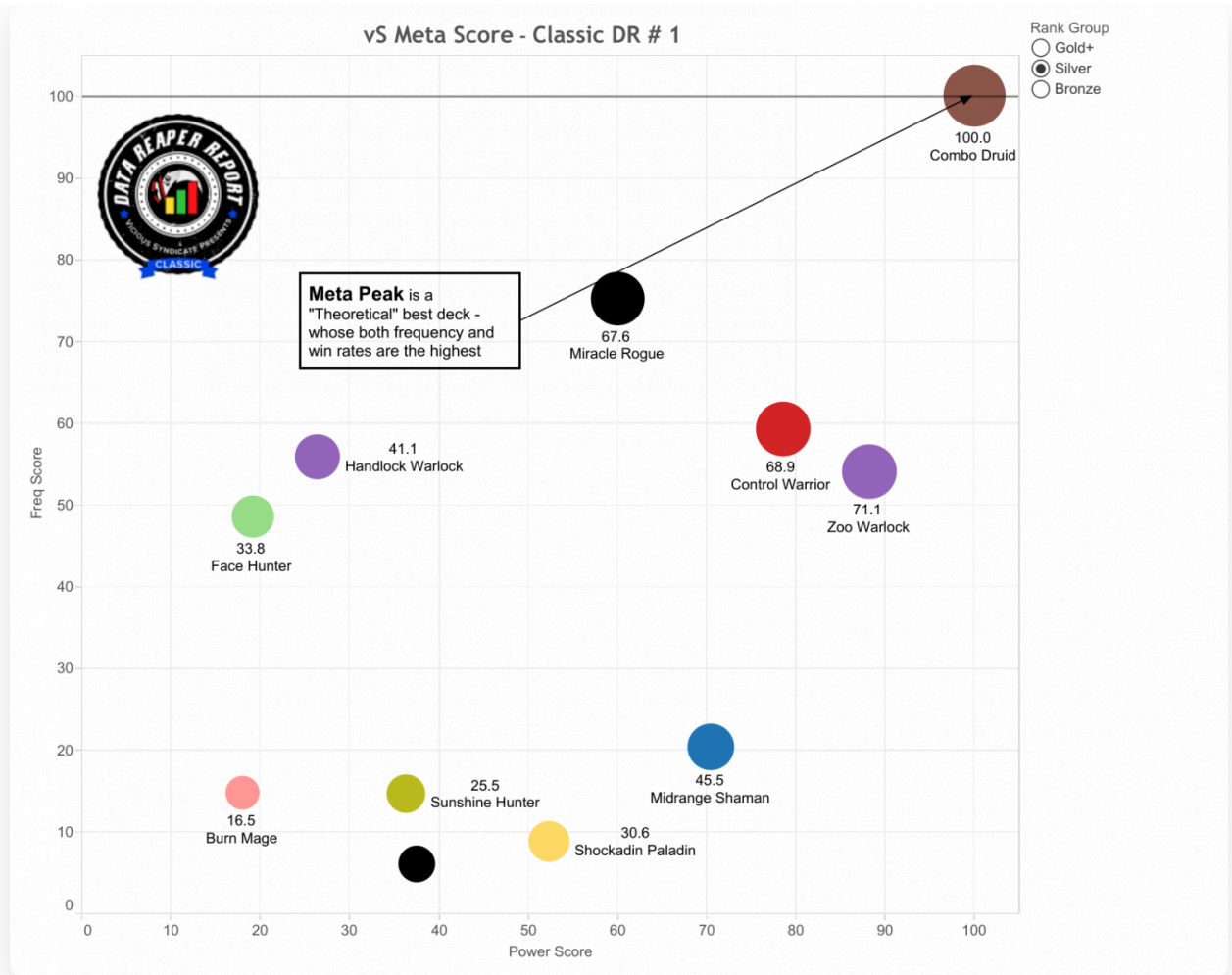
vS Meta Score диаграмма - отображает одновременно и уровень силы архетипов (ось абсцисс X), и их популярность (ось ординат Y). Исследовав этот график, вы сможете нагляднее увидеть и проще понять состояние текущей меты.

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.

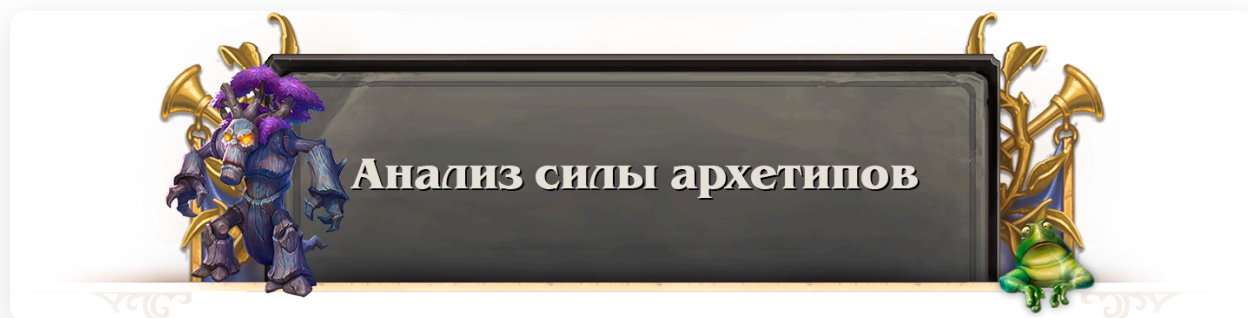
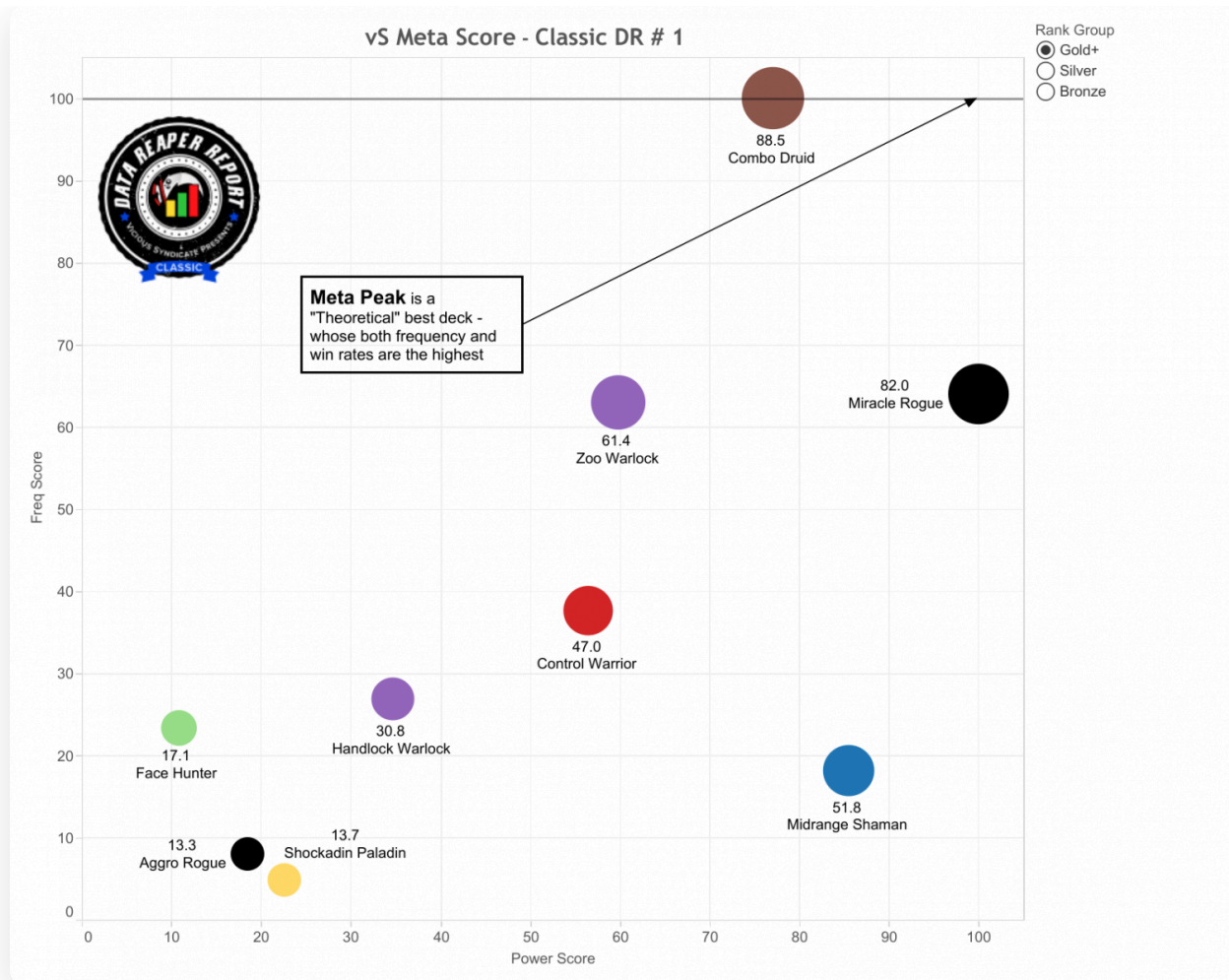
В промежутке ранга - Бронза



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 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 ладдери 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



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

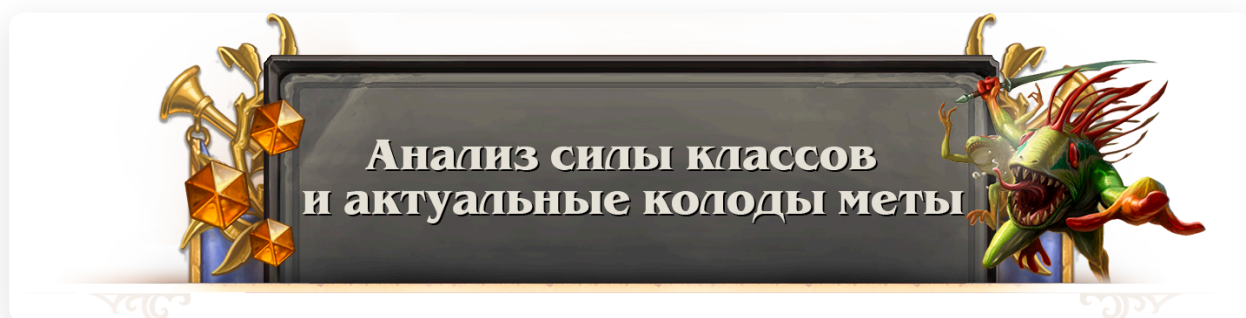


Думали, что Паладин мертв в Классике? Подумайте еще! **Агро Паладин** - весьма хорошая опция для ладдера, и, несмотря на снижение показателей на высоких рангах, над этой колодой еще можно поработать. В классовой секции вы найдете советы по улучшению колоды, так что скоро Паладин может стать достойным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


Жрец



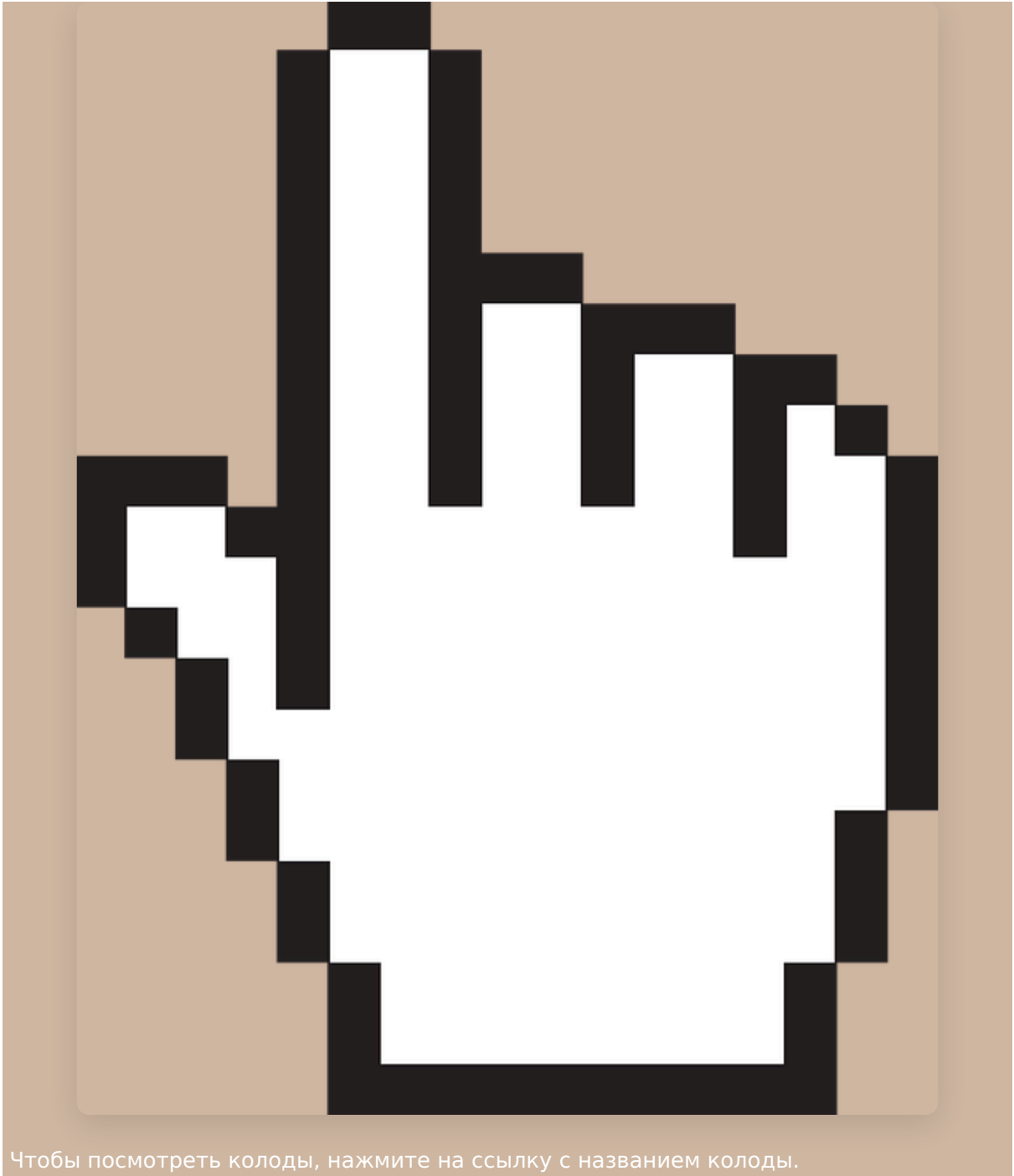
Жрец - единственный мусорный класс в Классическом формате. Много работы приложено к **Контроль Жрецу**, чтобы сделать его более достойной колодой, и на самом деле потенциал к улучшению у колоды есть, так как архетип погибает под гнетом отвратительных сборок, но вряд ли этой оптимизации хватит, чтобы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



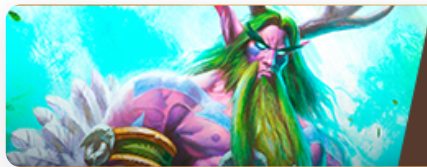
- **Друид | Воин | Разбойник | Паладин | Маг | Жрец**
- **Охотник на демонов | Охотник | Шаман | Чернокнижник**

1. 
2. Чтобы скопировать колоду в буфер обмена, нажмите на данную иконку под нужной вам колодой.





- ○ ■ ■ ■ ■ ■



ДРУИД

- **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 колоды. Играя Друидом, если вы не развиваете 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 чаши** - 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**. **Древо 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 **Древо 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 **Древо 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



ЧЕРНОКНИЖНИК

- ○ ■ ■ ■ ■ ■ **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 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. **Переполняющая 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. Пройгнорированный **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**



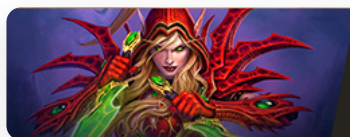
Джараксус Контроль Хэндлок



Лирой Комбо Хэндлок



[назад к выбору класса](#)



РАЗБОЙНИК

- 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.

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. **Алекстразза** 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.

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 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.



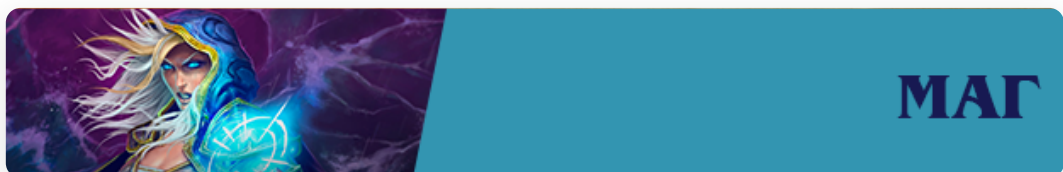
Классический Фейс Охотник



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

использующий более дешевое по мане ядро сборок, убирает из колод ситуативный ремувал и нападает на противника с первых ходов.

Лепрогном замечательно смотрится в различных деклистах Мидрейндж Шамана, не определившись, 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.

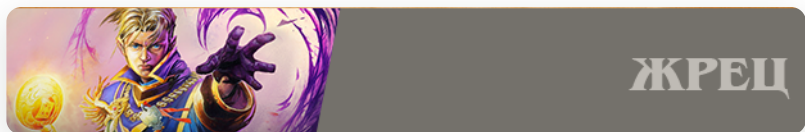
-  **Шокадин с Гневом карателя**



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 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.

Щитоносец 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.

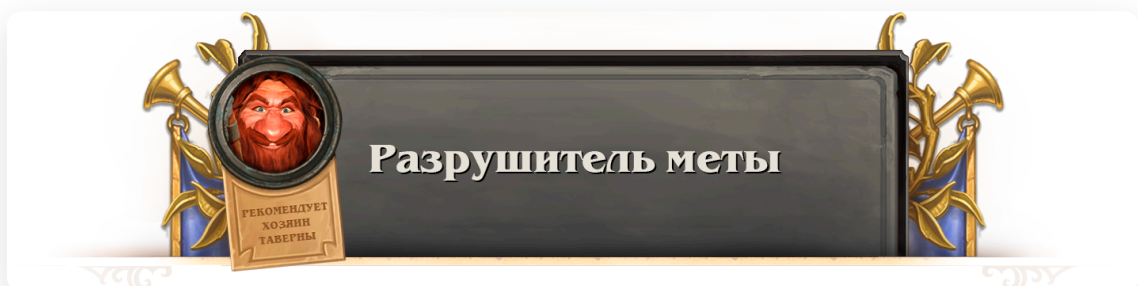
Бейтесь за стол до последней капли крови. Если вы потеряли контроль над ним, используйте свои инструменты зачистки. Правильно выбирайте момент розыгрыша Клирика, чтобы тот добрал вам как можно больше карт. Найдите финишеры и завершите игру в активной атаке. Вместе игрокам под силу сдвинуть жалкий винрейт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

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.vicioussyndicate.com на языке оригинала