

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

(Обновлено с учетом всех карт) О силе классов в Год Дракона. Часть 1: Жрец, Разбойник и Воин

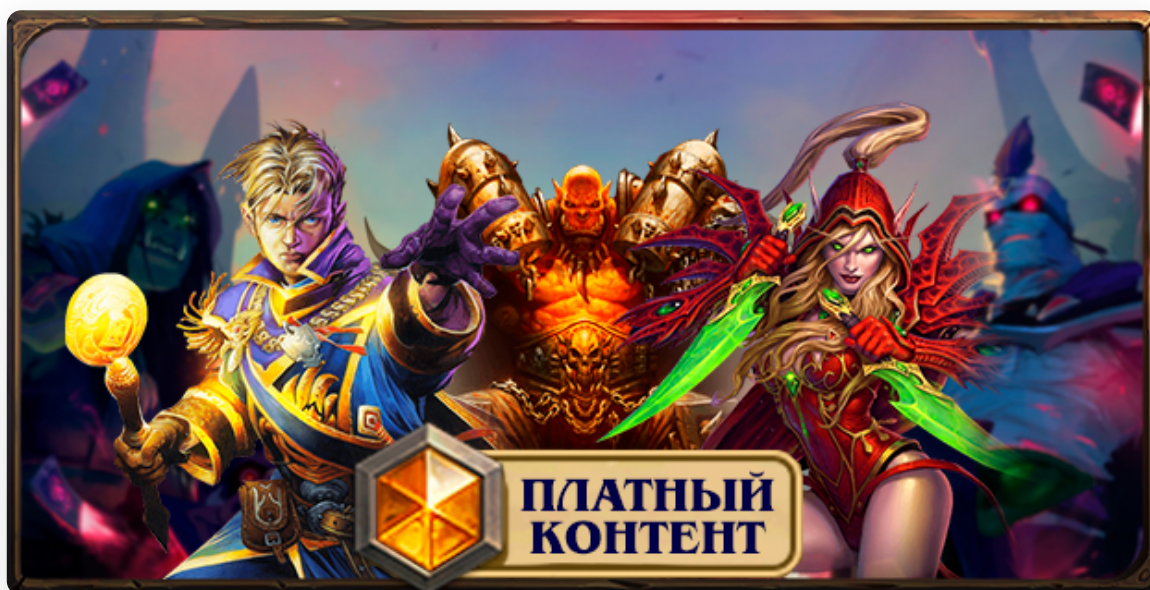
04.04.2019

Гайды

Гайды Раствахановы игрища

О силе классов после ротации: Жрец, Разбойник и Воин

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Ротация Стандартного режима — важное и волнительное событие для всех поклонников Hearthstone. В этом апреле в Вольный режим уйдут дополнения Года Мамонта — самые влиятельные дополнения по мнению многих пользователей.

Безусловно, ротация 2019 года перевернет мету с ног на голову: в ней не останется легендарных задач, рыцарей смерти, многих привычных нейтральных и классовых карт.

В этой экспериментальной статье редакция сайта предлагает порассуждать о силе классов после ротации. Сегодня речь пойдет о трех классах: Жреце, Разбойнике и Воине. Далее вы узнаете, что они потеряют после ротации, с чем останутся и как будут чувствовать себя в Году Дракона.





Разработчики показали все карты Возмездия теней, но новое дополнение, как это ни парадоксально, не так важно, как ротация. Основа всех архетипов в будущем — классический и базовый наборы, а также три дополнения Года Ворона. **Возмездие** теней может помочь классам, но все они получают не так много игральных карт. Blizzard не будет создавать слишком сильные карты в первом дополнении года, поскольку им предстоит существовать в Стандарте 2 года. Уход в Зал Славы **Генна Седогрива** и **Баку Пожирательницы Луны** — хороший пример того, как разработчики относятся к слишком сильным картам, выпущенным в начале года.

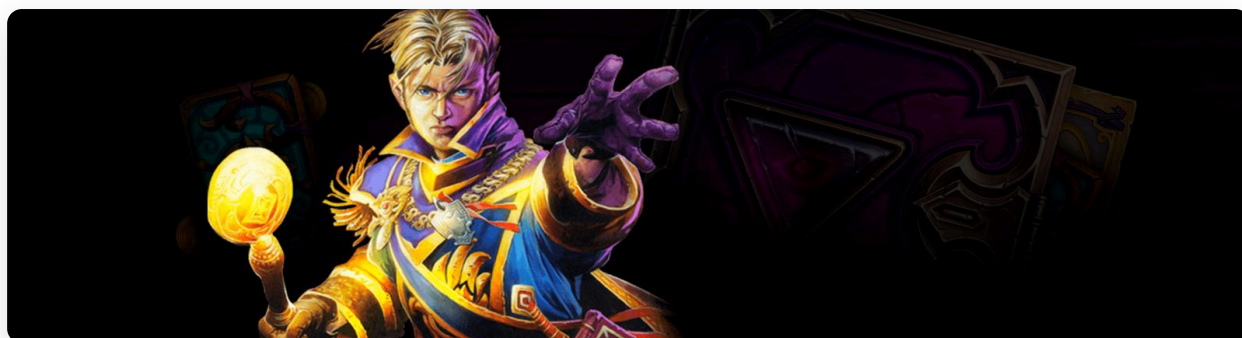
Читайте другие статьи из серии:

[О силе классов в Год Дракона. Часть 2: Маг, Паладин и Шаман](#)

[О силе классов в Год Дракона. Часть 3: Охотник, Друид и Чернокнижник](#)

Это обновленный материал, дополненный после анонса всех карт Возмездия теней. Далее полный список изменений:

-  *Изменено вступление*
-  *Дополнены описания силы классов*
-  *Объединены разделы "Перспективы класса" и "Какие карты останутся в Году Дракона"*
-  *Дополнены разделы "Перспективы класса" с учетом всех карт Возмездия теней*



Какие колоды есть сейчас

Жрец — один из лидеров меты Раствахановых игрищ с тремя непохожими друг на друга мощными архетипами. Класс исторически не был особенно силен, но к концу года, когда в коллекции появляется больше карт и возможностей, он способен раскрыть свой потенциал.

Три метовые архетипа класса — Жрец на провокациях, Жрец на воскрешении и Контроль Жрец обращаются к разным синергиям, но одна карта объединяет их всех — **Темные видения**. Благодаря этому заклинанию Жрец способен стабильно находить способы победы и защитные инструменты, обычно ситуативные и нужные далеко не в любой ситуации.

Еще одна общая для любого Жреца карта — **Ментальный крик**, один из эффективнейших массовых ремувалов в игре, который очень сложно обыграть. Из-за **Ментального крика** класс вынужден отказаться от игры до усталости, но ему доступно много проактивных

способов победы. Многие из них наносят колоссальное количество урона за один ход даже с пустого стола.

Стоит отметить также и менее популярные архетипы класса — Меха-К'Тун Жреца, ОТК Жреца с Подопытным и Комбо Жреца. Они не так популярны, поскольку хуже справляются с агро колодами и ранним давлением, а также достаточно сложны в исполнении.

Жрец на воскрешении



Контроль Жрец



Жрец на провокациях - Wall Priest



Меха-К'Тун Жрец



Комбо Жрец



ОТК Жрец с Подопытным



Важные потери класса

Ротация Стандартного режима серьезно ударит по классу: уйдут уже отмеченные Темные видения и Ментальный крик, а также лучшие синергии драконов, все эффекты воскрешения, легендарная задача, рыцарь смерти и некоторые другие опции.



Жрец лишится своих главных козырей и основы всех существующих архетипов. Как и всегда после ротации, он будет вынужден полностью пересмотреть подход к игре и искать новые способы защиты, нападения, а также пути делать это последовательно.

Часто в период ротации классы обращаются к своим основам — классическим и базовым картам, но у Жреца едва ли это получится по названным далее причинам.

Классический и базовый наборы

Классический и базовый наборы Жреца — одни из самых слабых, если не самые слабые, среди всех классов. Проблем здесь много: и полное отсутствие источников добора за исключением ситуативного **Клирика Североземья**, и общая ситуативность карт — большинство из них не универсальны, например, **Слово Тьмы: Боль** и **Слово Тьмы: Смерть**. Если ранее Жрец мог выбирать между ситуативными картами с помощью **Темных видений**, то после ротации такой опции у него не будет.



Без **Темных видений** Жрец не сможет легко реализовывать связку **Божественный дух** + **Внутренний огонь**. Слабее станут и другие заклинания: **Взрыв разума**, **Священный огонь**, **Немота** и так далее.

Уход из Стандарта **Сумеречного послушника** ослабит Темную жрицу, хотя для синергии с ней есть новая карта из Возмездия теней — **Козни Лазул**.

Перспективы класса

Жрец возлагает надежды не только на классический и базовый наборы, но и на дополнения Года Ворона. В них класс получил не такие мощные инструменты, как в Году Мамонта, но все же несколько достойных карт имеется.

Дополнения Года Ворона



Особого внимания заслуживают Всеобщая истерия и Клонодельня Зерека, эти карты Жрец играет сейчас, он может играть ими и после ротации, когда уровень силы архетипов ослабнет.

Класс может обратиться и к менее популярным Могильному ужасу, Спиритизму, Омга-медику и другим опциям. Также интересные связки можно проворачивать с Бвонсамди лоя смерти, Принцессой Таланджи и Духом смерти.

Жрец традиционно слаб после ротации Стандарта, и разработчикам нужно сделать очень многое, чтобы исправить эту ситуацию. Классу нужно много мощных карт, синергий, а самое главное — способ вовремя их найти без Темных видений и источников добора. Также Жрецу будет сложно без дополнительных AoE способностей: потеря Ментального крика и Астральной плети болезненна.

Примечательно то, что у Жреца останется много дешевых заклинаний за 0 маны. Они есть в классическом и базовых наборах (Немота, Круг исцеления), в дополнениях Года Ворона (Переворот, Регенерация), а также несколько в Возмездии теней (Козни Лазул и Запретные слова).

Возможно, класс обратится к синергии дешевых заклинаний, Гоблина-аукциониста и Могильного ужаса. Это более привычная стратегия для Друидов или Разбойников, но, кажется, и Жрец может поиграть так. Заклинания за 0 маны нельзя недооценивать, пусть Андуин и потерял Лиру Осколка Солнца с Душой дракона.



10 классовых карт Жреца многофункциональны и дают идею сразу для нескольких архетипов. **Козни Лазул** и **Запретные слова**, как уже было отмечено, могут стать подспорьем для нового Миракл Жреца — если не в Возмездии теней, то в будущем. Также заклинания можно играть и в других архетипах.

Разработчики дали классу новые синергии воскрешения взамен уходящих в Вольный. **Массовое воскрешение** намного слабее Оберега: малый алмаз, особенно с учетом ухода **Сияющего элементаля**. Интереснее **Катрина Муэрте** — существо чем-то напоминает **Кел'Тузада**, но куда самостоятельнее. В специально построенной колоде существо может хорошо показать себя: оно хорошо синергирует с **Гризли из Ведьминого леса**, Пророком Веленом, Арбитром Мош'Огг и другими крупными угрозами. Также синергию может поддержать **Темный силуэт**.

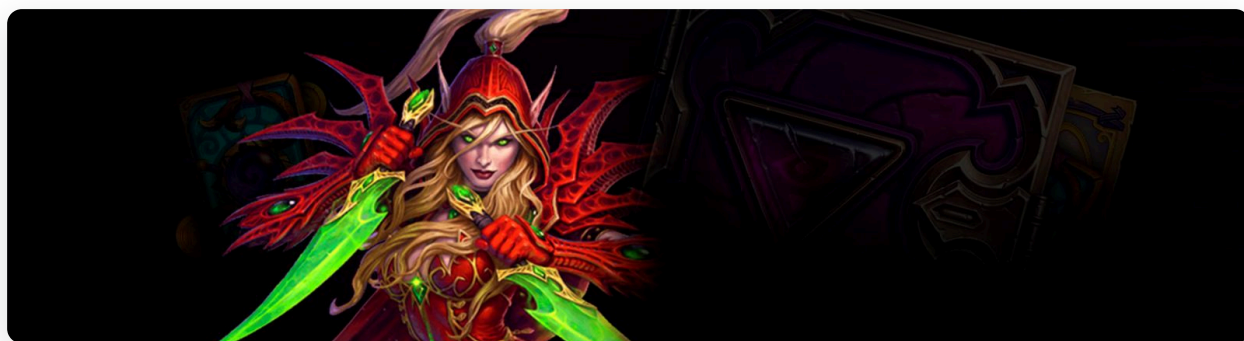


Другая идея для Жреца — эффекты немоты, уже знакомая по прошлым метам. У класса появились Недремлющая душа и Темный хрюкан, также стоит отметить новые нейтральные карты — **Чародейский страж**, **Даларанский библиотекарь** и **Торговка**

зельями. Проблема Жреца на немоте в Году Дракона — отсутствие **Темных видений**, без которых реализовать комбинацию **Божественный дух + Внутренний огонь** намного сложнее.

Мадам Лазул и **Убедительный лазутчик** — две гибкие и универсальные карты. Особенно примечательна легендарная карта, которую можно взять почти во все колоды Жреца. Мадам Лазул полезна в любом медленном матч-апе, но даже в агрессивных может найти применение из-за своей низкой стоимости.

Жрец в Возмездии теней получил много интересных и разноплановых опций. Вы можете проворачивать комбинации с **Джепетто Таратором**, крупными картами и эффектами воскрешения, обратиться к синергиям немоты. Любопытные комбинации можно делать с **Темным хрюканом** и **Аукенайской жрицей**, а также с **Кознями Лазул** и **Запретными словами**. Также Андуин, как достаточно медленный класс, может играть **Мара Похитителей Солнца**.



Какие колоды есть сейчас

Разбойник — не самый популярный, но достойный класс в нынешней мете с хорошим процентом побед, особенно в руках умелых игроков. Примечательно, что у Разбойника есть огромное количество конкурентоспособных архетипов, и все они отличаются друг от друга.

Особенно сияет в последние дни Пират Разбойник, способный переигрывать Охотников, Жрецов и других популярных представителей мете. Достоинно играют и другие: Нечетный Разбойник, Куб Разбойник, Темпо Разбойник с **Капитаном Кривоклыком**, Квест Разбойник, а также экстравагантные **Малигос** Разбойник и Разбойник на воровстве.

Большинство архетипов класса играет быстро и агрессивно, ведь у Разбойника совсем немного защитных инструментов, но разные способы играть в темпе. Класс примечателен большим количеством взрывного урона из руки даже после потери Хладнокровия. Заканчивать партии Разбойнику достаточно просто с помощью **Лироя Дженкинса**, Потрошений и темповых комбинаций с Подготовкой. Она же используется, чтобы реализовывать другие мощные заклинания.

Разбойник также отличается наличием мощных точечных ремувалов. **Ошеломление** и **Кровожадный злолист** позволяют без труда убирать крупные угрозы оппонента, выигрывая в темпе.

Пират Миракл Разбойник

Нечетный Разбойник



Малигос Разбойник



Биг Куб Разбойник



Темпо Разбойник



Квест Разбойник



Разбойник на воровстве



Важные потери класса



Ротация Стандарта серьезно ударит по Разбойнику, который лишится и многих универсальных инструментов, и специфичных опций, образующих отдельные архетипы.

Класс откажется от Квест Разбойника, Малигос Разбойника, Нечетного Разбойника, Куб Разбойника и Разбойника с Погибелью королей, потому что уйдут ключевые карты для этих архетипов.



Класс потеряет и несколько ключевых универсальных опций: Эльф-менестрель и Кровжадный злолист делали очень многое. Также неприятен уход Огневичка, особенно полезный для Разбойника с сериями приемов. Впрочем, новая механика Прихвостней может компенсировать потерю первого дропа.

Также Разбойник будет скучать и по другим картам: Пещерной блестяшнице, Принцу Келесету, Фал'дорайскому страннику, Грибоманту и т.д.

Классический и базовый наборы

Классический и базовый наборы Разбойника — одни из лучших в игре, в них есть основа для большинства архетипов класса.

Классический и базовый наборы Разбойника



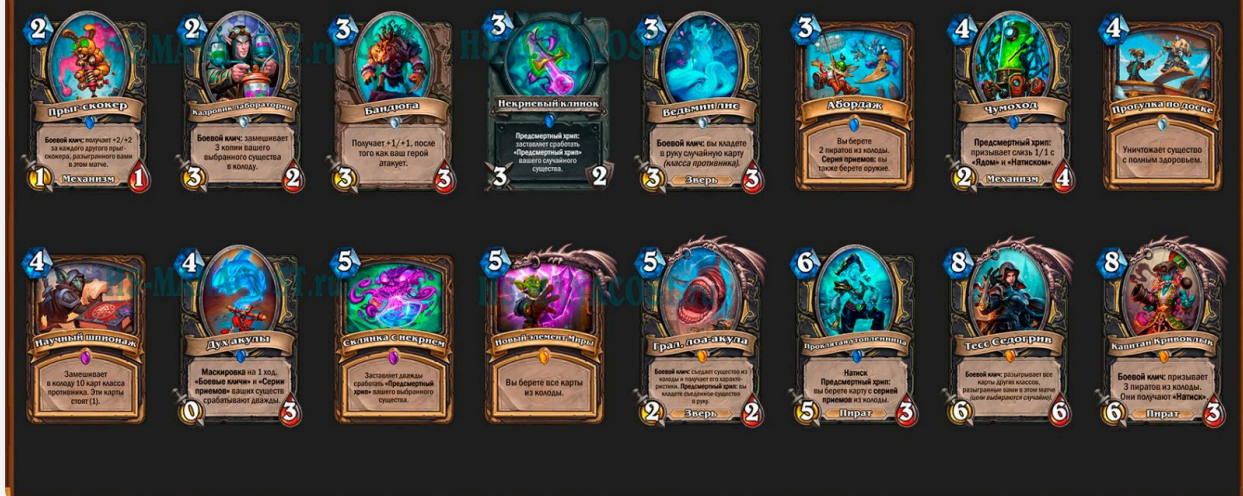
Особенно ценны Удар в спину и Подготовка, которых всегда можно сочетать с Гоблином-аукционистом, но эти заклинания сильны и без него в отдельных архетипах.

Полезны и другие темповые опции: Потрошение, Смертоносный яд, Агент ШРУ, Эдвин ван Клиф, Веер клинков — универсальные карты для целого ряда колод класса.

Перспективы класса

В Году Ворона класс получил много интересных и мощных инструментов. Самые важные из них: Бандюга, Абордаж и Новый элемент Мира, которые можно взять в большинство колод класса.

Дополнения Года Ворона



Пусть Новый элемент Мира останется без мощнейшей синергии с Фал'дорайским странником, легендарное заклинание все еще можно сочетать с Кознями Вихлепыха и

другими замешивающими эффектами. **Новый элемент Мира** — очень сильная карта, и в будущем она едва ли станет встречаться реже.

Примечательны синергии пиратов — **Абордаж** и **Капитан Кривоклык**. Сейчас их играют по отдельности, но можно использовать и совместно. В Вольный не уходят мощные пираты, ведь их не создавали в Году Мамонта из-за Пирата Глазастика. В Возмездии теней совсем мало пиратов, но Разбойник все еще может играть ими.

Интересны и другие опции класса: синергии с хрипами, эффекты воровства, **Дух акулы** и **Прыг-скокер**.

Разбойник потеряет меньше остальных с ротацией Стандарта и в вакууме выглядит великолепно. В его распоряжении масса мощных карт и синергий, эффективных даже сейчас, когда уровень силы оппонентов высок как никогда. После ротации и ослабления всех классов Разбойник может засиять. Обычно Разбойник в мете или очень сильный, или очень слабый. И судя по всему, в начале Года Дракона слабой Валира не станет.



Главные идеи Разбойника в Возмездии теней — эффекты воровства и синергии с Прихвостнями.

Разбойник на воровстве получил много достойных синергий: Так Нозоус, Вендетта, Скупщица краденного и Домушница.

Так Нозоус — достаточно тяжелая карта для Разбойника, но с невероятным комбо потенциалом. Связка этой легендарки с Подготовкой и **Научным шпионажем** позволяет получить в руку 10 карт за 1 маны. Такая комбинация, может быть, и не станет метаобразующей, но точно найдет место в фановых архетипах.

Вендетта и **Скупщица краденного** — достаточно простые по механике и задумке карты с огромной силой. Карты может играть только Разбойник с синергиями воровства, и делать он это будет наверняка из-за их темповости.

Домушница — не столь впечатляющая карта сама по себе, но интересная в нескольких ролях. Во-первых, это важнейшая опция для зеркальных матч-апов Разбойников на воровстве, ведь вы сможете получить карту другого класса и активировать Вендетту и Скупщицу краденного. Во-вторых, это пират, мощный в синергии с **Капитаном Кривоклыком** и **Абордажем**.

Многообещающе выглядит Разбойник с Прихвостнями. Это едва ли самостоятельный архетип, но скорее какая-то часть других архетипов. **Король воров Вихлепых** — ключевая легендарная карта, с помощью которой можно получить огромное темповое преимущество, особенно если в руке есть **Подготовка**.

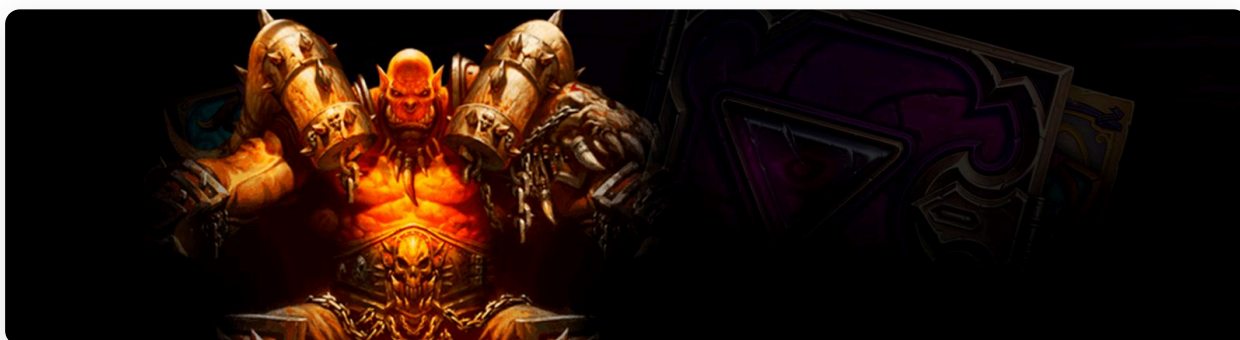


Самое интересное сокровище тут — Волшебная палочка. С ней и Подготовкой Разбойник сможет повернуть безумные и мощные комбинации в тот же ход, что и поставлен Король воров Вихлепых.

Другие карты Разбойника могут помочь отмеченным выше синергиям или другим архетипам. Например, **Прыг-скокер** Разбойник может обратиться к **Дерзкому побегу**, **Козням Вихлепых**, **Вихлекирке** и другим опциям. Но не только этот архетип может использовать новые карты. Например, Вихлекирку можно сочетать с **Абордажем**.



Среди нейтральных карт Разбойника могут заинтересовать следующие опции. **Повар Номи** и **Хранитель порталов** — синергия с **Новым элементом Миры**. **Торговка скакунами** — хорошее взаимодействие с дешевыми заклинаниями, которыми всегда славился Разбойник.



Какие колоды есть сейчас

Внутри класса правит бал Воин с **Баку Пожирательницей Луны**. Чаще всего вы встретите Нечетного Воина или Нечетного Квест Воина разных вариаций, чем другие архетипы. И все же встретиться могут Раш Воин, Воин на драконах и даже более экстравагантные опции.

Воин всегда тяготел к игре от защиты из-за своей силы героя, а когда класс получал доступ к улучшенной силе героя (**Мариэль Чистосердечная**, **Баку Пожирательница Луны**), его контроль архетипы расцветали.

Темповые колоды Воина существуют и даже неплохо проявляют себя, но популярными их не назвать по целому ряду причин, начиная с цены, заканчивая рядом труднейших матч-апов.

Отдельно стоит отметить **Меха-К'Тун** Воина. Этот не популярный сейчас архетип — одна из немногочисленных колод меты, которая не потеряет практически ничего после ротации Стандарта. Отличные новости для фанатов колоды и ОТК стиля игры в целом.

Нечетный Воин

Нечетный Квест Воин



Раш Воин



Меха-К'Тун Воин



Важные потери класса



После ротации Воина ждет страшное — уход **Баку**

Пожирательницы Луны в Зал Славы. Эта одна из немногих карт, без которых Гаррошу придется действительно туго.



Все другие опции, включая **Сердце Огненного Венца**, **Защитника холмов**, **Детеныша дикорога**, **Шквала гнева** и другие, полезны, но все же заменимы, чего не скажешь об улучшенной силе героя.

В дополнениях Года Мамонта Воин не получил много полезных инструментов, так что от самой ротации он пострадает меньше, чем остальные. А внеплановый уход карт в Зал Славы действительно портит настроение Гаррошу.

Классический и базовый наборы

Как и у Разбойника, у Воина в классическом и базовом наборах много мощных опций для разных стилей игры, но преимущественно для медленного. Даже после нерфов **Казнь** и **Огненная секира** — хорошие карты, никуда не делись **Потасовка**, **Мощный удар щитом**, **Блок щитом** и другие опции.

Менее популярны в последних метях, но все еще сильны, и другие карты: **Вихрь**, **Боевая ярость**, **Мастер брони**, **Мощный удар**, **Кровавый вой**, **Громмаш Адский Крик** и так далее.

Классический и базовый наборы Воин



После потери Баку Пожирательницы Луны медленные архетипы смогут обращаться к четным картам, а значит востребованнее станут **Казнь**, **Мощный удар**, **Громовый удар**, **Крик** и другие опции, которые вы могли не видеть в мете после Ведыминого леса из-за доминации Нечетного Воина. То же можно сказать и о четных картах других наборов, которые останутся в Стандарте после ротации.

Перспективы класса

В Году Мамонта Воин получал мало сильных карт, но ситуация изменилась в Году Ворона.

Дополнения Года Ворона



В Ведымином лесу у Воина появились существа с натиском и синергии с ними. К концу года с их помощью класс смог собрать конкурентоспособную колоду Раш Воина. Также дополнение принесло ему мощные **Тропу войны**, **Азалину Воронку Душ** и **Графиню**

Эшмор. Разработчики поддержали эту ветвь развития Воина и в других дополнениях Года Ворона.

Проект Бумного дня сделал для класса еще больше. Воин получил мощнейшие механизмы и синергии с ними, а также **Суперколлайдер** и **Безумного гения Бума**. Это одна из немногих карт-героев, которые останутся в Стандарте после ротации, и у нее есть шансы стать сильнейшей и, может быть, даже чересчур сильной.

Отдельно стоит отметить **Зиллиакса** и **Взрывчаткобота**, которые существенно усилили медленные архетипы класса и синергии механизмов в них.

В Растахановых игрищах Воин получил больше синергий с натиском, а еще драконов. **Троль-копейщица**, **Подогреватель толпы** и **Пепельный дракон** уже доказали свою эффективность, но в распоряжении Гарроша также остались и мощные четные карты: **Воевода Вун** и **Рев дракона**. Они могут заиграть в будущем, как и **Суль'траз**, и **Акали** лоялоторог.

Несмотря на потерю **Баку Пожирательницы Луны**, Воин открыт к ротации Стандарта и ждет ее наступления. Связано это не только с тем, что в его распоряжении останется много мощных карт, но и с другим фактором. Противники Воина станут намного слабее и потеряют многие карты, способные переиграть класс.

Ловчий смерти Рексар — настоящая катастрофа для любого архетипа Воина. Рыцарь смерти с помощью только своей силы героя способен переиграть Воина по выгоде, какую бы жадную сборку Гаррош ни собрал. То же могут сделать **Ледяной лич Джайна**, **Кровопийца Гул'дан**, **Погибель королей**, **Вал'анир**, целый ряд легендарных задач и другие карты.

В мете Года Дракона станет намного меньше карт с бесконечной выгодой, крайне некомфортных для Воина, у которого нет к ним доступа. Медленные матч-апы станут куда более честными, в них будут решать выгодные размены и жадные инструменты — в этом недостатка у Воина нет.

Базовая сила героя не столь эффективна в любом матч-апе, но все еще достаточно сильна, пока Воин контролирует стол с помощью эффективнейших ремувалов.



В Возмездии теней Воин обращается к двум основным темам: бомбы и крупные существа.

Синергии бомб — **Главный подрывник Бум**, **Гайкалибур** и **Заводной гоблин**. Среди нейтральных карт также есть **Сефориюва бомбистка**. Воин может замешать больше бомб в колоду противника с помощью **Капитана Зеленымса**, Улучшения и эффектов возвращения существ в руку. Воин с бомбами может играть и агрессивно, и медленно — пока что непонятно, какая версия окажется сильнее. Бомбы особенно сильны против оппонентов, которые быстро перебирают колоды. Также Воин с бомбами может играть связки с механизмами.

Вторая тема Воина в Возмездии теней — крупные существа. Биг Воин существует на задворках меты еще с Кобольдов и катакомб, и после ротации даже потеряет многие опции, поэтому его будущее в Возмездии теней под вопросом. Странно, что две новые карты Биг Воина — **Разрыватель пространства** и **Взрывобот** вовсе не синергируют между собой, и в одной колоде они будут смотреться не очень хорошо.

Класс получил несколько интересных карт, которые можно взять во многие колоды.

Омега-уничтожитель — самая многообещающая опция Воина в дополнении. Также многие возлагают надежды на **Размашистые удары**, заклинание особенно сильно в синергии с натисками и **Безумным гением Бумом**, который дает натиски механизмам.



Любопытное положение у двух карт — **Мотивации** и **Козней доктора Бума**. Они не синергируют ни с одной другой классовой картой в Возмездии теней, так что найти применение им может быть сложно.

Воин может обратиться к нескольким нейтральным картам дополнения. Обращают внимание легендарные карты: **Верховный маг Варгот**, **Архивариус Элизана**. Контроль Воин может играть **Мага Похитителей Солнца**, **Гордого защитника** и другие опции.

Ротация Стандартного режима — всегда важное и интересное событие, в результате которого мета кардинально меняется. Серьезные перемены ждут игроков уже 9 апреля. Оставайтесь с нами, и вы узнаете все о мете Возмездия теней.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!