

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Мета-отчет #8: тенденции Стандартной меты, лучшие колоды и способы борьбы с Шаманом

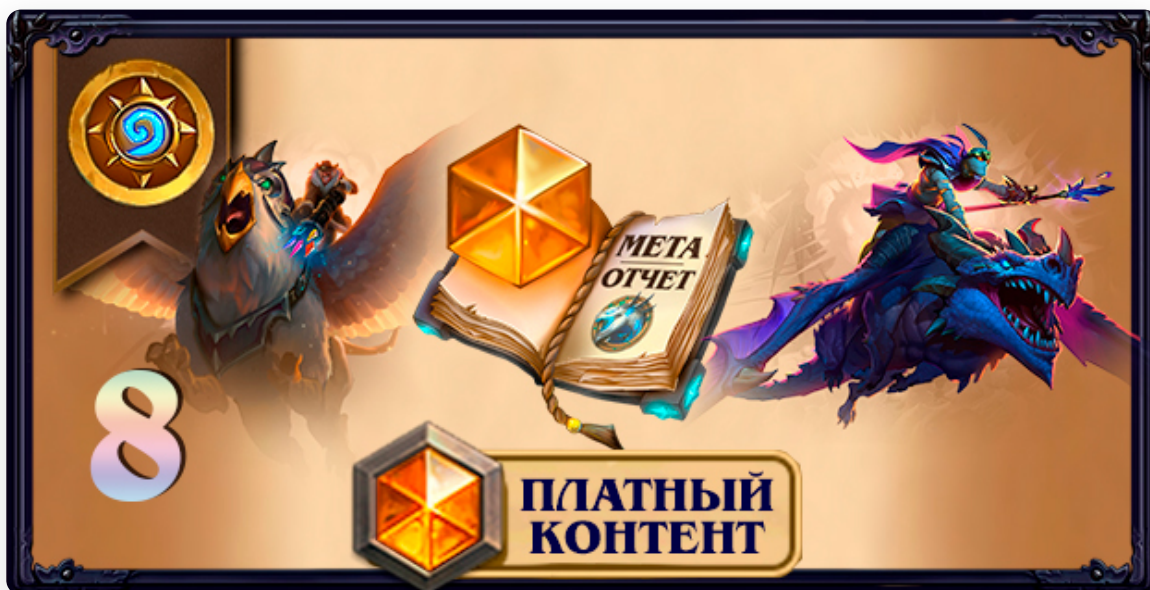
14.12.2019

Мета-отчеты

Мета-отчет

Мета-отчет: тенденции Стандартной меты в натиске драконов

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ







Натиск драконов вышел меньше недели назад и уже за это время получил титул самого имбалансного дополнения. Разработчики перестарались с силой Галакронд Шамана, но уже на следующей неделе выпустят патч с нерфами. Он должен исправить ситуацию в ладдере: ослабнет не только Шаман, но и другие классы: скорее всего, понерфят какие-то нейтральные карты.

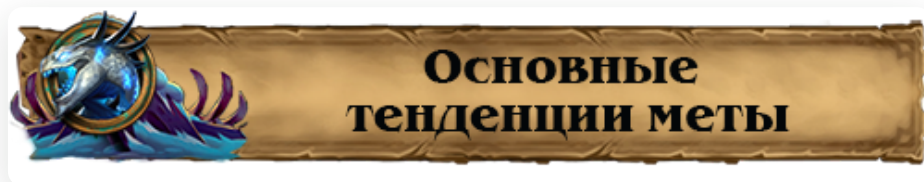
И пусть Натиск драконов начал с фальстарта, дополнение серьезно изменило силу каждого класса и лучшие стратегии, которыми они могут играть. Первый мета-отчет Натиска драконов сосредоточится в большей степени на других классах, которых нерфы должны обойти. Но вы также узнаете, как можно законтрить Шамана в нынешних реалиях: в мете есть несколько колод, которые стабильно побеждают короля ладдера.


Мета-отчет базируется на основе данных порталов HsReplay, Vicious Syndicate, мнений профессиональных игроков и опыте авторского состава сайта. Учитывайте, что патч с нерфами на следующей неделе изменит расстановку сил в ладдере. Если вы еще не потратили пыль на карты, не делайте этого до следующего патча. Играйте тем, что выпало из бустеров и не такими дорогими Галакронд архетипами — многие из них вы найдете в мета-отчете.

Разделы меты:


-  [Основные тенденции меты](#)
-  [Лучшие колоды меты и разбор силы классов](#)
 - Шаман
 - Разбойник
 - Маг
 - Воин
 - Охотник
 - Чернокнижник
 - Жрец
 - Паладин
 - Друид


-  [Как победить Шамана](#)
- 





 Когда-то считалось, что в мете Вечеринки в Каражане был Шаманстоун. Недавно Шаманстоуном называли времена Спасителей Ульдума после добавления в режим Эволюции. Как же все мы ошибались. Настоящий Шаманстоун наступил сейчас.


[Галакронд Шаман](#) — лучшая колода в истории Hearthstone с огромным винрейтом и безумной популярностью. Если вам не посчастливилось брать Легенду в последние дни, на первом ранге вы должны были встречать Шамана примерно в 65% игр. Это беспрецедентные показатели. Архетип на голову выше других представителей меты. Скоро его ждут нерфы (многие надеются, что суровые), но пока что Галакронд Шаман — лучший способ брать высокие ранги и играть на результат.

 В первые дни внутри класса наблюдалась борьба архетипов: классический Галакронд Шаман, Квест Галакронд Шаман, Токен Галакронд Шаман и даже Агро Шаман соперничали друг с другом. Победил **классический Галакронд Шаман**.


 **Остальные классы** ждут нерфов, чтобы раскрыть свой потенциал. Борьба с Галакронд Шаманом не может почти никто. Большинство принимает низкие шансы в борьбе с гегемоном, но пытается как-то адаптировать сборку для борьбы с ним.

 В мете появились **Галакронд архетипы** всех пяти злых классов. Какие-то из них успешнее: дела хорошо идут у Шамана и Разбойника. Жрец и Чернокнижник ищут хорошие сборки со своими героями, но пока что безрезультатно. Возможно, дела пойдут лучше после нерфов. Воины экспериментируют с Галакрондом, но класс нашел другую более простую и результативную стратегию.

 Помимо Галакронд архетипов, в ладдере появилось несколько других колод с принципиально **новыми механиками и картами**. Это не всегда совсем неизвестные колоды, но в прошлом дополнении ими почти не играли. Эти колоды: Пират Воин, Разбойник на хрипах и Хэндлоки разных видов.

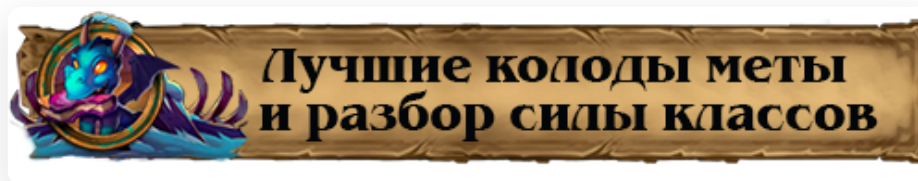
 Сохранилось и несколько **старых архетипов**, которые стали сильнее с новыми картами. В первую очередь это колоды без дубликатов: [Рено Маг](#), [Зеффрис Охотник](#), а также [Циклон Маг](#), [Агро Шаман](#).

 Есть несколько сильных архетипов, которые почти **не играют новых карт**: [Холи Паладин](#) и Комбо Жрец.

 По сравнению с Шаманом, у всех классов дела идут не так хорошо, но есть несколько особенно **тяжелых случаев**. Друид и Жрец совсем не могут найти себя в новом дополнении.

[Квест Друид](#) когда-то славился темповыми [Оазисными волноплесками](#) на 5 ход. Теперь такие ходы могут делать все классы благодаря [Безликой осквернительнице](#). [Стая дракона](#) Шаманов также не помогает Квест Друиду: с 5/6 провокаторами не разменивается ни [Оазисный волноплеск](#), ни [Звездопад](#). Квест Друид достигает пика силы к 5-8 ходам, но то же делает и Галакронд Шаман. И карты Тралла в разы лучше. [Другие архетипы Друида](#) пока что не показывают ничего экстраординарного. А без экстраординарности делать в Натиске драконов пока что нечего.

Проблема Жреца другая. У класса есть несколько интересных идей, мощных карт и потенциальных сборок. Галакронд Жрец даже достаточно популярен. Проблема только в винрейте: он самый низкий в игре. Класс сложный и нелинейный. После нерфов ему будет проще, но едва ли Жрец станет лучшим представителем ладдера.



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



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

Классы отсортированы от сильного к слабейшему.



Лучший класс в игре с лучшими колодами. Хотите играть с максимально высоким винрейтом и быстро брать ранги — выбирайте колоды этого класса. Но готовьтесь к матч-апу Шаман против Шамана: чем выше по ладдеру вы заберетесь, тем чаще будете встречать "миррор". Отдохнуть от Шаманов можно на 20, 15, 10, 5 рангах и на низких рангах Легенды: здесь мета достаточно разнообразная.

Как Шаман лучший класс в игре, так и **классический Галакронд Шаман** — лучший архетип внутри класса. Передовые сборки играют максимум перебора колоды, а также способны несколько раз произнести **Стаю дракона** за ход. В этом помогают **Электра Бурешквал** и **Верховный маг Варгот**.

Если из бустеров выпал **Барабым**, попробуйте поиграть с ним. Карта веселая, но при этом достаточно сильная: ее берет в свою сборку Orange и многие другие игроки. Обычно **Барабыма** используют вместо **Земного шока**. Если эта легендарка не выпала, не спешите крафтить ее: Галакронд Шаман хорош и без нее.

Другая интересная опциональная карта, которую берут в последние сборки, — **Ловец бурь**. Он помогает быстрее найти **Стаю дракона**.

Другие архетипы Тралла все еще лучшие или одни из лучших в мете в сравнении с другими классами, но уступают классическому Галакронд Шаману. Часто другие Шаманы проигрывают колоде с Галакрондом не столь серьезно, так что можете играть ими. Просто это будет не самый оптимальный выбор. Но не расстраивайтесь: любая колода, кроме классического Галакронд Шамана, — не оптимальный выбор.

Наш гайд по Галакронд Шаману



Галакронд Шаман от Feno



Галакронд Квест Шаман от Zalaе



Токен Шаман от totoш



Агро Шаман от Peerryhs



Несмотря на доминацию Шамана, дела Разбойника идут хорошо. Не подумайте: класс мало что может противопоставить Галакронд Шаману, но с другими представителями меты Валира борется успешно.

Радует, что у Разбойника **много идей и направлений**, в которых он развивается. **Экспериментатор с некрием** сделал из Разбойника на предсмертных хрипах серьезную колоду: игроки ищут оптимальные сборки. Все здорово и у колод с **Галакрондом Кошмарным** — это сильный герой с большим темповым и комбо потенциалом. Есть как чистые сборки только с синергией хрипов или только с Галакрондом, а есть и гибридные версии.

Также Разбойники экспериментируют с другими комбинациями. Кто-то берет синергии воровства, другие обращаются к миракл-набору, а есть версии с [Духом акулы](#) или [Коврами-самолетами](#). Любопытно пронаблюдать, какой набор карт по итогу станет топовым.

Примечательно, что раньше все медленные архетипы Разбойника серьезно страдали от агро колод, но в Натиске драконов Пират Воин или Зоолок — далеко не страшный сон Валиры. Матч-ап с ними все еще невыгодный, но намного ближе к равному, чем в прошлом. Возможно, после нерфов Шамана дела Разбойника пойдут в гору и класс будет претендовать на лидерство.

Появляются и **Зефрис Разбойники**. Опять же, этот архетип можно собрать огромным количеством способов. Вероятно, после нерфов фанаты класса обратят на колоду больше внимания и найдут конкурентоспособный билд.

Октосари Разбойник — едва ли серьезная и стабильная колода. Архетип слишком зависит от захода нужных карт в правильном порядке. Зато если все проходит по его плану, от "лица" противника мало что остается. Поэкспериментируйте с этой колодой на безопасных рангах или в "солнышке".

Наш гайд по Разбойнику на хрипах и Октосари Разбойнику



Галакронд Разбойник от ZelKnow



Галакронд Разбойник на хрипах от PizzaTCG



Разбойник на хрипах от J_Alexander



Зефрис Разбойник от J_Alexander



Октосари Разбойник



Пока что класс представлен в мете одним архетипом — **Рено Магом**. В колоде появилось много новых карт: преимущественно драконов. Они сделали Рено Мага сильнее, хотя принципиально не изменили его стиль игры. Джайна чувствует себя достаточно комфортно в большинстве матч-апов: традиционно дела плохи против Зефрис Охотника, также неприятен сверхагрессивный Пират Воин и, конечно, Маг, как и все, уступает Галакронд Шаману. Но примечательно, что с Квест Шаманом Рено Маг

даже дерется 50 на 50. Во всех других поединках колода чаще побеждает, так что в следующем патче на нее стоит обратить внимание.

Циклон Маг или **Спелл Маг** — не самая популярная колода, но с хорошим потенциалом. Архvoid утверждает, что его последняя сборка хорошо показывает себя в матч-апе с Галакрод Шаманами. Но радоваться раньше времени не стоит: Архvoid мастер своего класса, а Циклон Маг — одна из самых сложных колод в игре. Если вы хорошо играете — дерзайте, но едва ли этот архетип можно назвать разрушителем меты.



Рено Маг на драконах



Циклон Маг от Архvoid



Воин уже с первых часов после выхода дополнения вернулся к своей страсти — бить по герою противника огромными топорами. **Пират Воин** стал безоговорочным лидером внутри класса и одной из самых популярных колод меты.

В первые дни Пират Воин пользовался сырыми сборками противников и неопределенностью меты. Сегодня колоде уже не так просто из-за господства Шаманов — их столь прямолинейной тактикой не победить. Зато после нерфов Пират Воин вполне может стать ведущей силой меты: у него мало плохих матч-апов за исключением Шамана.

Сборок Пират Воина не так много. Как правило, Гаррош выбирает между **Капитаном Южных морей**, второй **Грабительницей**, **Улучшением** и **Безликой осквернительницей**. Вы можете менять эти карты в колоде по своему усмотрению.

Другие архетипы класса встречаются редко, хотя отдельные игроки проявляют интерес к **сборкам с Галакродом Несокрушимым**. С ним можно собрать и достаточно медленные колоды, и темповые гибридные версии.



Пират Воин



Галакронд Воин от Viper



Галакронд Пират Воин от Baorcontrol



Галакронд Проклятый — далеко не самый сильный из Галакрондов, но многие Чернокнижники обращаются к новому герою. У класса появилось и другие интересные карты, которые поддерживают и агрессивные, и медленные стратегии.

Галакронд Зоолок — самая простая идея, которую можно реализовать с Галакрондом Проклятым. Но простая не значит слабая. В мете мало архетипов с AoE эффектами, так что Зоолок чувствует себя достаточно комфортно. Если Чернокнижнику зайдут **Морские великаны**, он даже может соревноваться с Шаманами.

После долгих лет забвения воспряли **Хэндлоки**. Разработчики подарили архетипу несколько достойных защитных опций и способов победы. В мете встречается много разновидностей Хэндлоков — какие-то из них могут хорошо проявить себя в мете после нерфов.

Сборка от Zalaе старается "законтрить" Галакронд Шаманов с помощью **Кары огненной** и массы токенов. Здесь много AoE зачисток и способов борьбы за стол, но нет как такового способа победы: Чернокнижник должен захватить стол и продавить противника драконами, великанами и силой героя **Галакронда Проклятого**.

Малигос Хэндлок — архетип, который вернулся из 2015-2016 годов. Как и раньше, Чернокнижник планирует разыграть **Малигоса** вместе с несколькими наносящими урон заклинаниями. Сейчас **Малигоса** можно удешевить с помощью **Кудри Кладкинс**, а после дать "в лицо" **Дыхание пустоты** и **Ожог души**. Колода способна играть от стола, если комбинация провалится: у Хэндлока много тяжелых угроз и способов борьбы за стол.



Галакронд Зоолок от Thijs



Галакронд Хэндлок от Zalaе



Малигос Хэндлок от JohnnyVambou



Как и в Спасителях Ульдума, класс представлен преимущественно **Зефрис Охотником**. Но на этот раз архетип поделился на два вида: классический Секрет Зефрис Охотник с небольшим набором новых карт и Дракон Зефрис Охотник со значительным количеством синергий драконов. Пока что сборки с секретами популярнее и успешнее, потому что темповее.

Зефрис Охотник серьезно страдает от агро колод (поэтому ему нужны секреты) и Шаманов, но в следующем патче он должен чувствовать себя комфортнее.

В секрет сборках не так много новых карт и они не столь значительно меняют геймплей архетипа. Примечательна разве что **Веранус** — не самостоятельная карта, но в комбинации с **Прыголапом**, **Спустить собак** или **Пустынным копьём** это полноценная зачистка стола. Рексар с каждым патчем становится все лучше в ультимативных зачистках, что может настораживать: ранее отсутствие мощных AoE считалось одной из особенностей класса.

Не так популярен, но примечателен **Квест Охотник**. В колоде появилось несколько новых мощных карт, но самое важное — это контрколода Галакронд Шамана. По статистике Квест Охотник играет с Галакронд Шаманом 50 на 50, но в умелых руках Рексар значительно сильнее. Проблема архетипа в том, что он сложный и дорогой: мало у кого есть **Вход в сокровищницу**, **Халаззи лоа-рысь** и другие редкие легендарки.

Квест Охотник не только хорош в матч-апе с Галакронд Шаманами, он также не уступает и другим популярным колодам ладдера. Не так просто разве что с Хэндлоками и другими представителями своего класса.



Зефрис Секрет Охотник от SyouYu_Ропроко



Зефрис Охотник на драконах от temp443



Квест Охотник от Nohandsgamer



Жрец в интересном положении. У класса много интересных идей, ярких комбинаций и мощных карт. Но то ли карты недостаточно сильные, то ли сборки слишком сырые, то ли никто не умеет играть Жрецом. По итогу **Галакронд Жрец** (а почти все Жрецы играют Галакронда) — самая плохая колода в игре с 35% винрейта. У архетипа нет ни одного плюсового матч-апа, несмотря на это, он все еще достаточно популярен: встречается чаще Зоолоков или Зефрис Охотников. Скорее всего, в ближайшие дни все бросят Галакронд Жреца, и, возможно, не вспомнят о нем даже после патча с нерфами.

Комбо Жрец не так интересен игрокам: минимум новых карт и интересных механик. Тем более, пока что мета достаточно враждебна к этому архетипу. Стоит подождать

патча с нерфами: возможно, после него дела Комбо Жреца пойдут на поправку.



Галакронд Жрец от Zetalot



Комбо Жрец от Casie



Новые карты Паладина пока что не оказывают какого-либо эффекта на мету. Если вы и встретите какие-то **новые архетипы** (Дракон Паладин, Паладин с классовыми картами), то скорее на низких рангах или рангах-потолках (20, 15, 10, 5).

Действительно примечателен **Холи Паладин**. Не потому, что у него есть новые карты или механики — архетип несколько не изменился с Натиском драконов. Но потому, что Холи Паладин — та самая колода, которая побеждает Галакронд Шамана, притом достаточно уверенно. У архетипа много ультимативных AoE зачисток, которым не важно, сколько здоровья на столе. Также есть исцеление, **Тайм-аут!** и другие защитные опции. Холи Паладин пользуется тем, что у Галакронд Шамана нет исцеляющих эффектов — только +5 к броне от самого Галакронда. Из-за Холи Паладина многие Квест Галакронд Шаманы берут **Жизнесоса** в сборку, хотя это все равно не делает матч-ап положительным для Тралла.

Некоторые сборки Холи Паладина играют **Укор**. Заклинание должно мешать Шаману играть **Стаю дракона**. Также **Укор** мешает жить Разбойнику и Холи Паладинам-противникам, которых много на высоких рангах.



Холи Паладин от Viper



Друид существует, но где-то в другом мире, далеко от меты Натиска драконов. Классом мало играли даже в первые дни после релиза дополнения, сейчас же о нем вовсе забыли.

Оазисные волноплески Квест Друида — шутка в сравнении с **Безликой осквернительницей** или **Стаей дракона** (подробно об этом речь шла в первом разделе). Древни Токен Друида плохо размениваются с бесконечным количеством существ с натиском, которых играют почти все метовые колоды. Дракон Друид просто большой и медленный, но не такой большой, как 8/8 элементали с **Галакронда Буревестника**, да и ремувалов у Малфуриона нет, чтобы вернуться в игру.

Фанатам Друида придется ждать патча с нерфами. Пока что у класса все очень плохо.



Токен Друид



Галакронд Шаман — главная проблема нынешней меты. Существовать ей осталось не более недели, но до этого времени нужно же играть чем-то.

Даже у самой сильной колоды в истории Hearthstone есть свои слабости. И если вы хотите быть одним из тех, кто не сдался, кто не ждет правок баланса, кто стоит до последнего и преодолевает невозможное, этот раздел для вас. Далее вы найдете несколько способов законтрить Галакронд Шамана.

Холи Паладин от Viper



Лучший ответ на Галакронд Шамана в игре. Что могут сделать эти существа с натиском, если на вашем столе ничего нет и никогда не появится? Чистите одну за одной волны угроз противника, перебирайте колоду и стреляйте на 25 в неприятеля.

Жаль, что новыми картами Натиска драконов вы не поиграете, но это та цена, которую нужно заплатить за контру самой сильной колоды в истории Hearthstone.

Квест Охотник от Nohandsgamer



Здесь много новых карт, но колода не из дешевых. Если у вас есть все или большинство легендарок, попробуйте Квест Охотника. Это сложная колода, но сильная в руках умелых пользователей. Геймплей не только сложный, но и специфичный: если вы никогда не играли Квест Охотником ранее, дайте себе какое-то время, чтобы привыкнуть к механикам карт и основным комбинациям.

Если в коллекции нет карт для Квест Охотника, не стоит крафтить их сейчас. Возможно, архетип будет силен и после нерфов, но патч так скоро, что делать импульсивных действий и тратить все сбережения не стоит.



Фейс Хант от Boarcontrol



Статистика пока что не может сказать ничего о Фейс Ханте, но Boarcontrol утверждает, что эта колода неплохо играет с Галакронд

Шаманами. Верить стримеру или нет — ваш выбор.

Как и в случае с другими колодами, попробуйте играть эту, только если в коллекции есть все карты. [Веранус](#) можно заменить на [Метку охотника](#) или второго [Дворфа-снайпера](#).

Галакронд Шаман от Feno



Увы, один из лучших способов законтить Галакронд Шамана — стать Галакронд Шаманом. Так вы будете побеждать неприятеля в 50% случаев. А если хорошо освоите колоду и выберите правильную сборку, то повысите показатели.



Поля сражений

Странный путь законтить Галакронд Шамана, но действенный. На Полях сражений вы точно не встретите Тралла, волков 5/6 и бесконечных элементалей с натиском. Там сбалансированно, весело и не так просто, как кому-то кажется.

Если Поля сражений не зашли вам месяц назад, сейчас лучшее время, чтобы дать им второй шанс. Главное, не забывайте вернуться в Стандарт после патча с нерфами: нас ждет настоящий запуск Натиска драконов.

Кстати, на нашем сайте много подробных гайдов по Полям сражений:

- [Все о Полях сражений. Часть 1. Основы игры](#)
- [Все о Полях сражений. Часть 2. Мета и гайды по героям](#)
- [Все о Полях сражений. Часть 3. Как играть гибридными стратегиями](#)

Спасибо за внимание, до скорых встреч!