

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Мета-отчет: тенденции меты и лучшие колоды Возмездия теней первых дней

13.04.2019

Мета-отчеты

Мета-отчет

лучшие колоды Возмездия теней первых дней

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Возмездие теней вышло совсем недавно, мета первых дней нестабильна и меняется каждый час. В этом предварительном мета-отчете вы найдете сильнейшие архетипы и их лучшие сборки для каждого класса по итогам первых дней.


Приведенная в статье информация базируется на основе данных портала HsReplay, Vicious Syndicate, а также на основе мнений профессиональных игроков и личного опыта авторского состава сайта. Не забывайте, что мета Возмездия теней еще нестабильна и изменчива: уже завтра будут найдены более оптимальные сборки приведенных колод или даже новые мощные архетипы. Больше актуальной информации о мете Возмездия теней вы найдете в будущих статьях на сайте.

Разделы гайда:

- *Основные тенденции меты*
- *Лучшие колоды меты первых дней и разбор силы классов*
 - - *Воин*
 - - *Разбойник*
 - - *Друид*
 - - *Охотник*
 - - *Маг*
 - - *Шаман*
 - - *Чернокнижник*
 - - *Паладин*
 - - *Жрец*
- *Самые популярные колоды меты*
- *Колоды с максимальным процентом побед*






Из этого раздела вы кратко узнаете о расстановке сил в мете первых дней и тенденциях ее развития:

-  Ключевые игроки меты первых дней — **Разбойник и Воин**, их динамикой и определяется положение дел в ладдере. Темпо Разбойник и Бомб Воин — самые популярные колоды, но встречается много их версий и ответвлений, например, Контроль Воин.

Воины чаще переигрывают Разбойников, поэтому Гаррош занял лидирующую позицию, пусть популяция обоих классов очень высока в особенности на высоких рангах.

Зато Воин стал врагом номер один для игроков, то есть "законтрить" пытаются именно его.

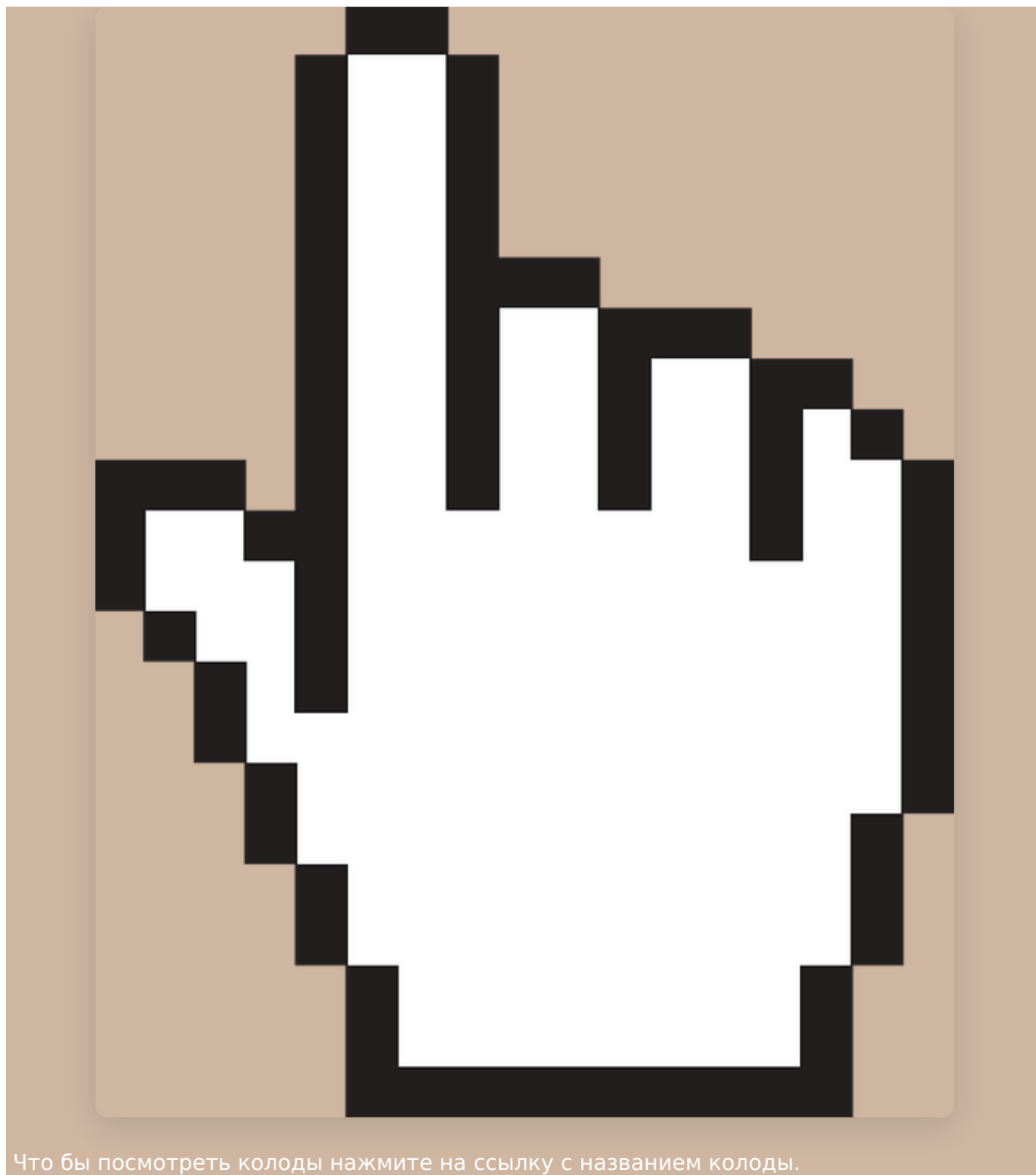
-  Воины хорошо справляются с агрессией и другими медленными колодами, но против мидрейндж стиля игры им сложно бороться. Пользователи нашли несколько **мидрейндж колод, способных переиграть Воинов** — все они конкурируют между собой. Игроки пытаются найти сборки, способные хорошо бороться не только с Воинами, но и с Разбойниками.
-  Пока что лучший ответ и на Разбойников, и на Воинов — **Токен Друид**. Он особенно хорош против Бомб Воинов и даже Контроль Воинов, а с Разбойниками матч-ап ближе к равному, но все равно в пользу Друида. Сейчас Токен Друид — колода с наивысшим процентом побед в ладдере и минимумом невыгодных матч-апов.
-  **Охотник** стал еще одной надеждой побороть Воина. Мех и Мидрейндж Охотники достаточно тяжелые и медленные, чтобы стабильно переигрывать

Гарроша, но в агрессивных матч-апах они страдают. Зато Охотник не просто чаще побеждает Воина, а разбивает его в пух и прах, чем другие классы похвастать не могут.

-  **Шаман, Маг и Чернокнижник** находятся во втором эшелоне меты, у них есть хорошие и мощные архетипы, но Разбойник — плохой матч-ап для каждого из них. И пока популяция Разбойника не упадет или эти классы не найдут хорошую сборку против Валиры, им будет сложно показывать стабильные результаты в ладдере.
-  **Паладин и Жрец** — очевидные аутсайдеры ладдера, что закономерно, учитывая слабые классические и базовые наборы, а также серьезные потери после ротации. Этими классами все еще играют, кто-то пытается найти жизнеспособный и мощный архетип. Надежды дает Мех Паладин — еще одна "контра" Воинам, но куда хуже дела у всех других колод Паладина и у Жреца.
-  **Лучшие технические карты** ладдера первых дней — всевозможные ремувалы оружия, которые помогут бороться с **Гайкалибуром** и **Вихлекиркой**. В мете много механизмов, поэтому слабее становится **Взрывчаткобот** Воина, а некоторые колоды даже обращаются к **Агенту ЭМИ**. Во всех контрольных матч-апах обязательной опцией стала **Архивариус Элизиана**, а иногда и способы вернуть ее в колоду или руку - **Гибельный банкир** или **Молодой хмелевар**.



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



Что бы посмотреть колоды нажмите на ссылку с названием колоды.



Лидер меты первых дней чаще всего обращается к двум архетипам — Бомб Воину и Контроль Воину. Примечательно, что Бомб Воин популярнее на низких рангах: архетип с новой и веселой механикой нравится игрокам. Чем ближе к Легенде, тем популярнее Контроль Воин. Многие профессиональные игроки отмечают, что синергия бомб не так эффективна, как другие карты Воина, поэтому лучше сосредоточиться на обороне и улучшении медленных матч-апов другими способами.

И все же **Бомб Воин** — все еще значимая сила в ладдере. Его главное преимущество — матч-ап с Контроль Воином, в котором у Бомб Воина есть незначительный, но все же важный перевес.

У Бомб Воина много сборок: там могут появиться синергии с натиском для улучшения агрессивных матч-апов, а также **Архивариус Элизаиана**, которая поможет в зеркальных поединках. Мета активно ищет способы борьбы с Бомб Воином: **Гайкалибур** часто уничтожают ремувалами оружия, поэтому он отказывается от Улучшения и **Капитана Зелениямса**, Воины реже играют **Суперколлайдер**. В будущем класс может даже отказаться от **Взрывчаткобота**.

Контроль Воин дышит в спину Бомб Воину и уже опережает его на легендарных рангах по популярности. Архетип намного лучше борется с Темпо Разбойником, Токен Друидом и Зоолоком, но чуть уступает Бомб Воину, хотя тут многое зависит от сборки.

У Контроль Воина появляется место не только для **Архивариуса Элизаианы**, но и для **Гибельного банкира**. Также обязательная опция — **Шельмобот**, и чуть реже встречается **Неприметный диверсант**.

В представленной в отчете сборке есть **Агент ЭМИ** и **Мехмастер Замыкалец**. Оба улучшат зеркальные матч-апы, а также труднейшие поединки с Мех Охотниками.

Контроль Воины также могут обратиться к синергии натиска и даже к забытым драконам. **Рев дракона** — отличная карта в зеркальных матч-апах.

Бомб Воин от posesi

Контроль Воин от 720AAAAA



Темпо Разбойник — еще одна доминирующая сила меты. Единственные плохие матч-апы — Воины, а с остальными колодами Валира играет в плюс. Исключение — Токен Друид, в матч-апе с которым шансы оппонентов равны.

У архетипа есть две разновидности: классическая версия (иногда ее зовут "Meati Разбойник" в честь создателя колоды) и колода с синергией воровства (по той же логике порой зовут "Orange Разбойник"). Пока что процент побед классических версий чуть выше, что можно объяснить лучшими результатами в зеркальных поединках, но Темпо Разбойника с синергией воровства списывать со счетов рано.

Многие Темпо Разбойники играют **Короля воров Вихлепыха**, но есть версии и без него и только с **Негодяем ЗЛА** — этот третий дроп силен и самостоятельно. Реже в сборки Темпо Разбойника берут **Повара Номи**, **Спринт**, **Зиллиакса** и другие опции. Популярная техническая карта для улучшения "мирроров" — **Кислотный слизнюк**.

Разбойник на воровстве и **другие архетипы** класса пребывают в тени Темпо Разбойника. Они играют медленно, что полезно в контрольных матч-апах, однако куда

проще просто утяжелить Темпо Разбойника.

Темпо Разбойник с Вылепыхом



Темпо Разбойник от Tyler



Разбойник на воровстве от kuchinawa



Токен Друид преподнес неожиданный и приятный сюрприз: многие считали класс одним из аутсайдеров меты Возмездия теней, но вышло наоборот. Сейчас это архетип с самым высоким процентом побед в ладдере и минимумом плохих матч-апов. Он хорошо играет с Воинами, на равных с Темпо Разбойником, а также переигрывает других представителей ладдера.

В ладдере мало AoE эффектов, и даже колоды с большим их количеством не смогут зачистить стол нужное количество раз: две **Души леса** и четыре **Силы леса** рано или поздно позволят Друиду захватить стол и реализовать массовые баффы.

Сборок Токен Друида много. В отчете представлена традиционная, но есть колоды с синергией древней, несколькими первыми дропами, Учительницей магии, **Яйцом скарабея** и даже **Эксцентричным писарем**.

Другие архетипы Друида пока что выглядят намного скромнее и по проценту побед, и по популярности. Но своих фанатов могут найти.

Токен Друид от oyatsu



Друид на исцелении от Chinoize



Малигос Друид



Главная сила **Мех Охотника** — лучшие матч-апы с Воинами в ладдере, никакая другая колода не расправляется с ними так просто. В остальных поединках показатели Рексара намного скромнее, он уязвим к для агрессивных и темповых оппонентов из-за отсутствия AoE. Другие медленные архетипы не столь популярны, но Мех Охотник переигрывает и их: **Кадгар Маг**, **Хэндлок** и другие — легкие противники.

Едва ли Мех Охотник найдет способы бороться с агрессией в будущем, поэтому его единственная надежда — будущее замедление меты.

Мидрейндж Охотник чуть хуже играет с Воинами, но лучше с другими представителями ладдера. Он все еще не переносит Темпо Разбойника, но может переигрывать Токен Друидов, Мурлок Шаманов и Зоолоков. Архетип стал тяжелее после ротации, но ключевые мидрейндж комбинации все еще при нем: **Зов хозяина**, **Ужасное бешенство** и **Тундровый люторог** все так же сильны. **Зул'джин** существенно улучшает потенциал Мидрейндж Охотника на поздних этапах игры.

Спелл Охотник пока что больше похож на фан-колоду, чем на серьезный архетип. Он все еще хорошо справляется с Воинами, но во всех других матч-апах шансов намного меньше, чем у Мех Охотника. Хотите чего-то необычного и веселого — Спелл Охотник один из лучших вариантов, но если цель — стабильно продвигаться по ладдеру, задумайтесь о другой колоде.

Мех Охотник от RDU



Мидрендж Охотник от Azumoqt



Спелл Охотник с секретами



Кадгар Маг на драконах — еще один архетип, который не оставляет камня на камне от Воинов любого вида. Это тяжелая колода с хорошей кривой маны и массой поздних угроз, у Воина не хватит ответов на каждую из них. В сборке также появляются сразу три ремувала оружия и несколько анти-агро технических карт: **Ментальный техник** и **Дракон-поджигатель**. Кадгар Маг на драконах страдает от агрессивных колод и Токен Друида, но это отличная "контра" Воину.

Вы можете встретить сборки классического Кадгар Мага без синергии с драконами. Они хуже по всем характеристикам, не надо использовать их.

Если хотите повеселиться, попробуйте **Спелл Миракл Мага**. У колоды один из самых низких процентов побед в ладдере, зато необычный и увлекательный геймплей.

Кадгар Маг на драконах от katagami471



Спелл Миракл Маг от Thijs



Единственный популярный архетип класса — **Мурлок Шаман**. Это самый быстрый архетип в мете с традиционным для агрессивных колод геймплеем. Он играет на равных с Воинами, особенно если взять в сборку несколько тяжелых опций. Не так плох Мурлок

Шаман и в других поединках, у него нет матч-апов, в которых он бы не смог победить с хорошим заходом. Сложнее всего Мурлок Шаману бороться даже не с Воинами, а с Темпо Разбойником.

В классических версиях Мурлок Шамана почти вся колода состоит из мурлоков, и только **Жажда крови** и **Дух мурлока** разбавляют ситуацию. Попробуйте более гибкую и агрессивную версию с взрывным уроном, оружием и **Ведьмой Хагатой**, которая даст больше шансов переиграть медленных противников.

У Шамана много **других интересных идей архетипов**, но пока что ничего путного и стабильного, кроме мурлоков, не получилось. Фанаты продолжают эксперименты и, может быть, найдут что-то интересное в будущем.

Мурлок Шаман от Kat



Контроль Шаман от Arreador



Агро Шаман от Hockeyboyz3



Чернокнижник представлен в ладдере преимущественно двумя архетипами: Зоолоком и Хэндлоком — все как в классическом Hearthstone.

Ситуация с **Зоолоком** интересная, эта агрессивная колода не переносит Воинов, но с другими представителями ладдера играет на равных или в плюс. Важнее, что есть масса подходов к сборкам Зоолока, пока что непонятно, какая из них по итогу окажется сильнее. Все они обращаются к заполнению стола мелкими угрозами, но дополнить основные синергии можно механизмами, **Кознями Рафаама**, **Суперзлодеем Рафаамом**, **Ковром-самолетом**, **Ведьминым котлом**, синергиями с демонами и другими опциями.

Представленная в отчете версия полагается на дополнительные тяжелые угрозы, чтобы улучшить медленные матч-апы.

У **Хэндлока** дела хуже, особенно когда речь заходит о статистических показателях. Отдельные стримеры и профессиональные игроки могут успешно управлять колодой, но основная аудитория не справляется с геймплеем, который не терпит ни единой ошибки.

После ухода в Вольный режим рыцарей смерти **Лорд Джараксус** снова стал хорошей картой. Большинство источников бесконечных ресурсов ушли из Стандарта, но не эта легендарная карта и ее мощнейшая сила героя. Проблема, как и всегда, в маленьком запасе здоровья Чернокнижника.

Зоолок от SkyWalker

Хэндлок от Dog



Дела у класса могли бы обстоять очень плохо, если бы не **Мех Паладин**. Сейчас это колода с одним из самых высоких процентов побед в игре, пусть ею почти никто не играет. Секрет успеха Мех Паладина — отличные матч-апы с Воинами. Набор секретов помогает не отставать по темпу со старта в агрессивных матч-апах. Архетип не боится даже Токен Друидов, с которыми играет в небольшой плюс — мало кто может похвастать подобным.

Обидчики Мех Паладина — агрессивные колоды: Темпо Разбойник, Зоолок и в особенности Мурлок Шаман. Если редко встречаете их, Мех Паладин станет отличным выбором для ладдера.

Хорошо то, что мало кто ожидает Мех Паладина в ладдере, по крайней мере пока что. Вы сможете удивить и запутать оппонентов, которые пока что не научились бороться с этой колодой.

У других архетипов класса дела обстоят скромнее. Агрессивный **Секрет Паладин** без **Божественной милости** слишком быстро истощает ресурсы в руке, приходится полагаться только на "топдеки", что не всегда удобно, учитывая большое количество слабых самостоятельно секретов. Какие-то сборки обращаются к **Подопытной №9**, чтобы как-то исправить ситуацию.

Мех Паладин от cocosasa

Секрет Паладин от Nicholena



В мире Жреца мало хороших новостей. Темпо Разбойники и другие агрессоры легко обходят оборону Андуйна. И против Воинов на поздних этапах Жрецу тяжело. Класс надеется на игру от тяжелых существ: **Жрец на воскрешении** и **Жрец на немоте** по-разному используют потенциал крупных угроз, но пока что не добиваются серьезных успехов.

Без **Темных видений** сложно найти вовремя нужные заклинания, учитывая слабый потенциал добора класса. Вернуться в игру намного сложнее без AoE способностей: одной **Всеобщей истерии** не достаточно.

Начало года — всегда плохое время для Жреца. Класс закономерно отправляется в ряды аутсайдеров: мало кто играет его колодами, они редко достигают высокого процента побед. Хорошо хотя бы то, что Жрец на немоте — одна из самых дешевых колод в ладдере, которая стоит меньше легендарной карты. А жрец на воскрешении радует знакомым по прошлым дополнениям геймплеем.

Жрец на воскрешении от Belial

Жрец на немоте



В этом разделе вы найдете четыре самых популярных архетипа в ладдере на сегодняшний день. У каждого из них представлены самые распространенные сборки, которые нужно ожидать в первую очередь, столкнувшись с этими колодами.

Вы можете воспользоваться этими же сборками или обратиться к представленным в других разделах отчета. Самые популярные сборки могут быть не самыми оптимальными, особенно при учете неустоявшейся меты.

Самый популярный Темпо Разбойник

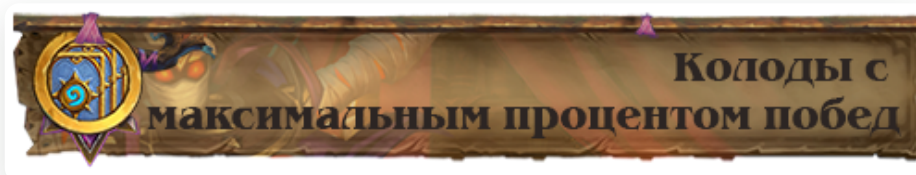
Самый популярный Бомбо Воин



Самый популярный Контроль Воин



Самый популярный Токен Друид



В этом разделе вы найдете пять колод, которые показывают максимальный процент побед в ладдере. Помните, что это статистические данные, а они неприменимы к отдельным игрокам: вы можете играть с более высоким процентом побед другими колодами и с низким процентом побед этими.

Токен Друид от oyatsu



Мех Паладин от cocosasa



Кадгар Маг на драконах от katagami471



Темпо Разбойник с Выхлепухом



Бомб Воин от posesi



Спасибо за ознакомление с предварительным мета-отчетом по итогам первых дней Возмездия теней. Оставайтесь с нами и вы узнаете обо всех изменениях ладдера в мета-отчетах и детальных гайдах по метовым и некоторым фановым архетипам Возмездия теней.