

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Мета-отчет: тенденции меты после нерфов и лучшие колоды

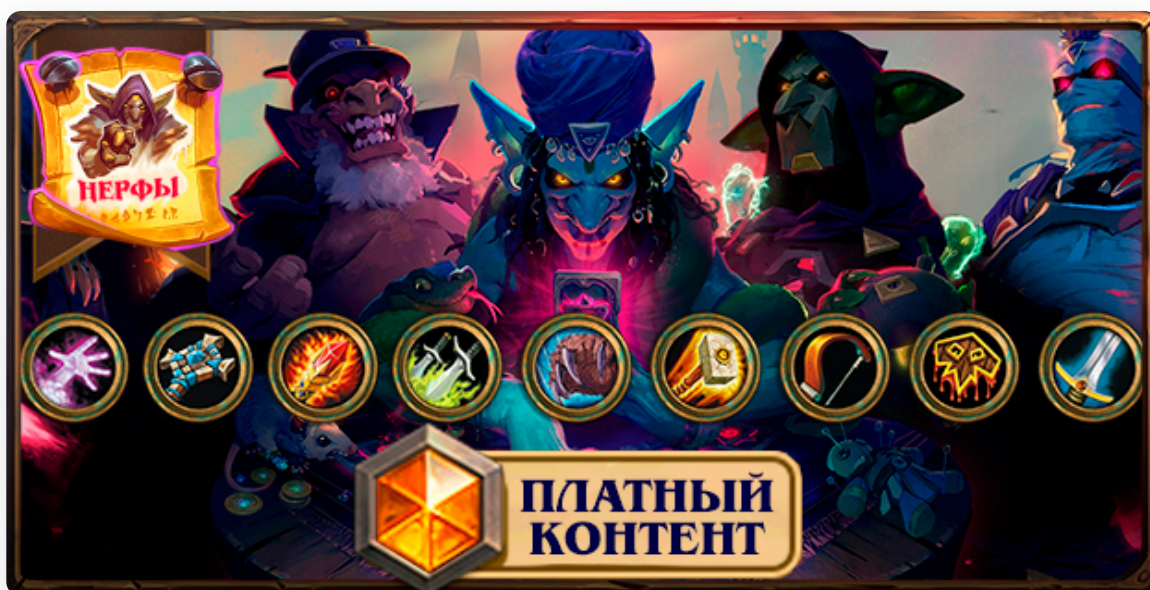
25.05.2019

Мета-отчеты

Мета-отчет

Хотите знать, чем играют после нерфов? Знакомьтесь с лучшими постнерф колодами каждого класса и подробным анализом меты конца майского сезона.

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Мета конца мая — уникальное и краткосрочное явление. Уже 3 июня выйдет патч с бафами 18 карт, который изменит расстановку сил в ладдере. До этого момента осталось чуть больше недели, так что текущая мета не успеет развиваться и устояться. Но этим она и интереснее.

Главные движущие факторы меты — нерфы Разбойника и Воина. Представители ладдера по-разному реагируют на падение лидеров. Многие сборки не меняются кардинально, но акценты в них смещаются: появляются новые технические карты, уходят старые.

Из мета-отчета вы узнаете об основных тенденциях меты первых дней после нерфов, найдете лучшие сборки архетипов, самые популярные и результативные колоды, а

также несколько необычных сборок.

Мета-отчет базируется на основе данных порталов HsReplay, Vicious Syndicate, мнений профессиональных игроков и опыте авторского состава сайта. Учитывайте, что мета нестабильна и меняется каждый день. Больше актуальной информации ищите в будущих статьях на сайте.

Разделы отчета:

- *Общие тенденции меты*
- *Состояние и лучшие колоды классов*
  - - *Воин*
  - - *Разбойник*
  - - *Друид*
  - - *Охотник*
  - - *Маг*
  - - *Шаман*
  - - *Чернокнижник*
  - - *Паладин*
  - - *Жрец*
- *Лидеры по проценту побед*
- *Лидеры по популярности*
- *Неметовые колоды*



Главный результат нерфов — уменьшение популярности **Разбойников**. Все архетипы ладдера подстраивались под этот матч-ап, дополняя сборки ремувалами оружия. Теперь необходимость ломать **Вихлекирку** отпала, и все колоды обзавелись несколькими дополнительными слотами для технических карт.



Следом за Разбойниками уменьшили свою популяцию **Воины**, пусть и не так значительно. Дело не в нерфах **Архивариуса Элизианы**, а в мете. Воины были лучшим ответом на Разбойников, пусть и не так хорошо играли с другими популярными колодами. Сейчас мета для Контроль Воинов и Бомб Воинов не так благоприятна, поэтому их стало меньше.



Лучшая колода в игре — **Спелл Маг**. Раньше его сдерживал Пират Разбойник, но теперь самый трудный матч-ап исчез. Спелл Маг напоминает Патрон Воина сразу же после его появления. Это самая сильная колода, но такая сложная, что раскрыть ее потенциал могут только лучшие игроки. Статистически дела у Спелл Мага идут плохо: его общий процент побед около 49% и это тир-3 колоды, но на высших

рангах легенды архетип крайне силен. Также его выбирает большинство участников Hearthstone Grandmasters — турнира с лучшими игроками со всего мира.



Требования к "скиллу" Спелл Мага **разбивают мету на два лагеря**. На высших створках легенды Спелл Магов много и они опасны. На низких рангах их намного меньше, да и побеждает он намного реже. В результате игроки из топа легенды вынуждены брать технические карты против Спелл Мага и искать колоды, которые могут стабильно переигрывать его. На низких рангах такая стратегия вредна. Если не встречаете много Спелл Магов, откажитесь от Опытных охотников, **Казней** и других технических опций для этого матч-апа.



Самый популярный класс — **Охотник**. Он также потерял свой худший матч-ап (Разбойника) и не пострадал от нерфов. Все Охотники играют в мидрейндж стиле игры, они не боятся медленных противников, но страдают от агро. На высоких рангах Охотников успешно могут остановить Спелл Маги, но на низких такой проблемы перед Рексаром не стоит, что только усиливает силу класса.



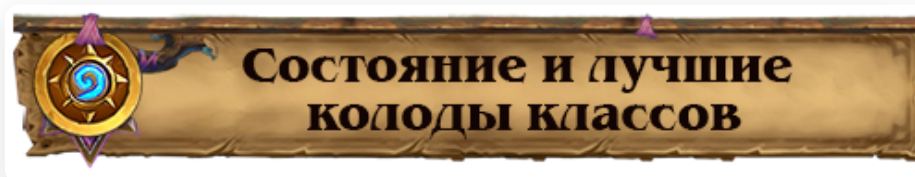
Воспряли **агро колоды**. Сразу несколько факторов помогают им комфортно чувствовать себя в ладдере. Популярность Охотников, с которыми агро колоды всегда справлялись легко. Уменьшение количества Воинов — лучшего анти-агро класса. Уменьшение количества Разбойников — другой агро колоде, которая была слишком сильна на ранних этапах и не давала зацепиться за стол другим темповым противникам. Самые популярные агро колоды — Токен Друид, Мурлок Шаман и Зоолок.



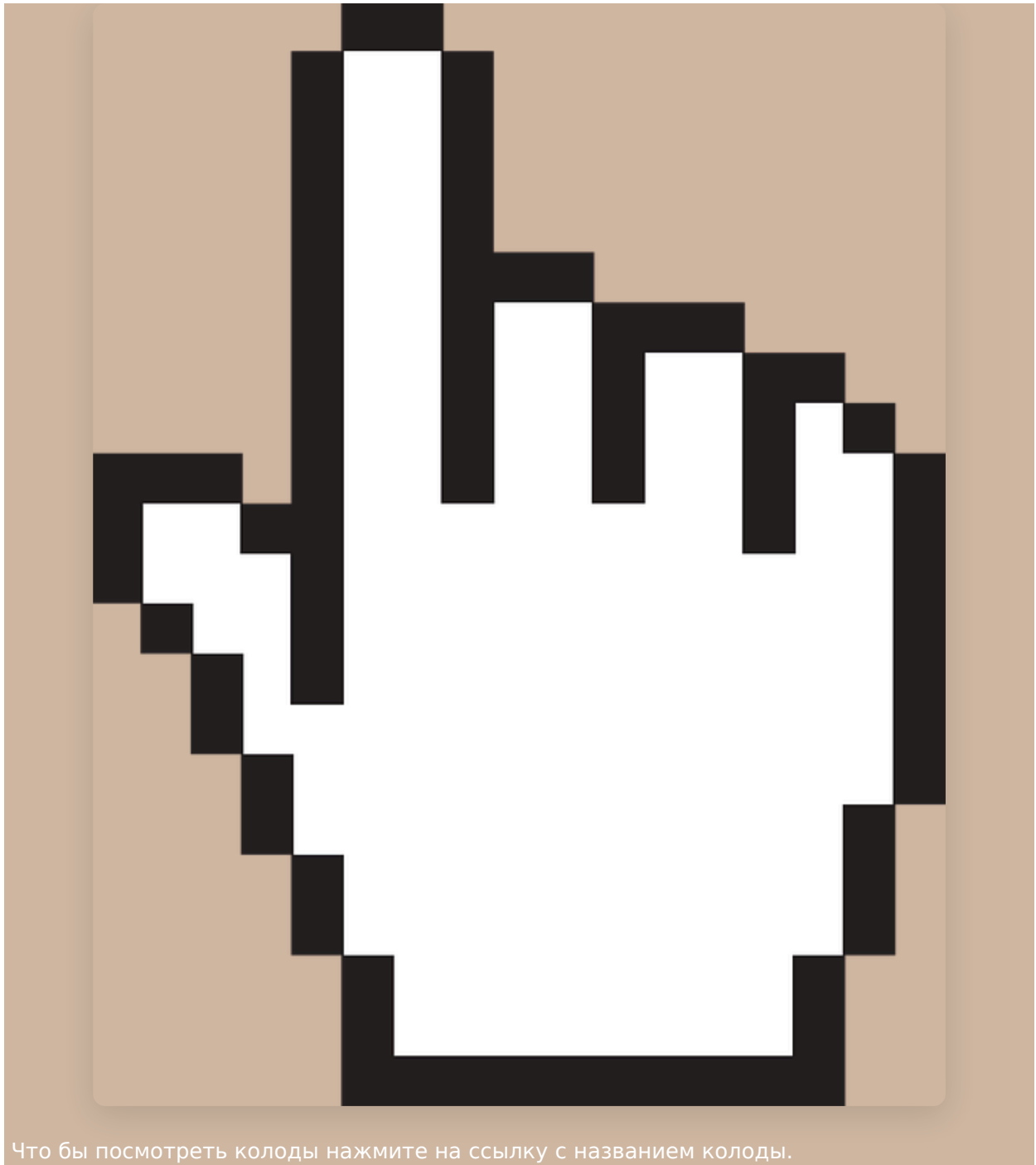
Чуть лучше пошли дела у **Паладина**. Класс все еще можно назвать аутсайдером, но чуть чаще стали играть Холи Паладином и Мех Паладином. Едва ли архетипы станут популярными, но фанатов класса порадуют.



**Жрец** тяжело. Потерял всякий смысл Номи Жрец, хлебом которого были матч-апы с Воинами и Разбойниками. Признаки жизни подает Жрец на воскрешении, но у него не так много хороших матч-апов.



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



**Спелл Маг** комфортно чувствует себя в ладдере, если вы знаете, как им играть. [Эльфийка-вышибала](#) и [Морские великаны](#) помогают переигрывать токен колоды. Несколько тяжелых опций — [Воинов](#). С большинством [Охотников](#) справляются эффекты заморозки и несколько великанов, на которых [Рексару](#) сложно ответить.

Большинство Спелл Магов стараются улучшить зеркальные матч-апы: популярными опциями стали [Трескучий мороз](#), [Кольцо льда](#), [Вестник рока](#), [Архимаг Антонидас](#) и даже [Маназмей](#).

Другой способ Магов побороть представителей своего класса — взять **Кадгар Мага** без **Манасмерча**, но с синергией драконов. Эта колода может раньше поставить **Горных великанов** из-за **Книги привидений**, что станет ключом к победе в матч-апе. Также здесь есть **Кукла вуду**. **Кадгар Маг** лучше показывает себя в медленной мете, но страдает от агро колод и Охотников.

## Спелл Маг от Purple

### Спелл Маг от АрхVoid с Сердитой вороной



### Кадгар Маг от АрхVoid



**Охотник** — самый популярный класс в ладдере с серьезным перевесом. Внутри класса популярнее **Мех Охотник**, следом идет **Мидрейндж Охотник** и позади держится **Секрет Охотник**. На высоких рангах **Мидрейндж Охотник** обходит по популярности **Мех Охотника**. Последний достаточно прост и предсказуем, что хорошо для новичков и быстрого взятия рангов, но не так полезно при встрече с опытными игроками.

Сборки класса незначительно меняются после нерфов, хотя несколько опций **Мидрейндж Охотника** можно назвать спорными. Встречаются версии с **Секретным планом** и **Змеиной ловушкой**, а также с другими опциями.

## Мех Охотник от FroStee

### Мидрейндж Охотник от blitzchung



### Секрет Охотник с Перенаправлением



Уход из ладдера **Разбойника** ударил в первую очередь по **Воинам** — единственному способу "законтрить" **Валиру**. **Гаррош** все еще силен, никуда не делся **Безумный гений Бум** и мощнейшие механизмы. Но мета **Охотников** и **Спелл Магов** для него неблагоприятна. Хорошие матч-апы все еще есть — все агро колоды, так что в локальной мете **Воин** может стать отличным выбором.

После нерфов популярнее **Бомб Воин**. У колоды есть проактивный способ победы, который может сработать даже в самых трудных матч-апах. После нерфов популярны необычные версии **Бомб Воина** с **Джепетто Таратором** и **Азалиной Воровкой Душ**, хотя вы все еще можете взять классику. Не берите в сборку **Опытного охотника**, если встречаете

мало Магов. Также откажитесь от [Архивариуса Элизианы](#), если на пути мало других Воинов.

**Контроль Воин** адаптируется к сложным условиям с помощью [Казни](#) и [Суперколлайдера](#). Эти опции помогают бороться с великанами и тяжелыми угрозами Охотников. Также [Суперколлайдер](#) стал сильнее, потому что в мете меньше ремувалов оружия. Молодой [Хмелевар](#) в колоде от [Tinghao08021](#) редко нужен для связки с [Архивариусом Элизианой](#) через Монетку. Играйте его на других существ с боевыми кличами или натиском.

## Контроль Воин от [Tinghao08021](#)

 **Бомб Воин от [Jonfu](#)**

 **Классический Бомб Воин**



Токен Друид рад, что Воин и Разбойник ушли из ладдера. Другая хорошая новость — популярность Охотников, с которыми Малфурион расправляется без особых проблем. Спелл Маги станут проблемой только на высоких рангах, а до этого подниматься по ладдеру вверх за Токен Друида комфортно и быстро.

Сборки Токен Друида не особо изменились после нерфов. Архетип редко играл ремувалы оружия, а особых технических карт для улучшения матч-апов у него немного. Популярнее всех старая версия с [Порталом Хрустальной Песни](#), но можно играть и другими версиями с [Микроконтроллером](#) и другими опциями.

## Токен Друид от [Sonagi](#)



**Мурлок Шаман** — еще один агрессивный архетип, которого радуют изменения в ладдере. Разбойник был особенно неприятен для Тралла. Теперь Шаману проще зацепиться за стол рано и реализовать синергии Мурлоков.

Мурлок Шаманы разбились на два лагеря. Первые — медленные вариации — появлялись еще до нерфов. На ранних стадиях они также рассчитывают на взрывной старт, но жертвуют стабильностью на ради тяжелых опций, которыми можно задавить медленных противников. В сборках появляются [Дрыжеглот](#), обе Хагаты, а порой и другие необычные опции.

Никуда не делись и классические Мурлок Шаманы, кривая маны которых заканчивается на [Жажде крови](#). Встречаются сборки с синергией перегрузки и [Громоголовом](#), а также традиционные версии только с мурлоками.

## Мурлок Дрыжеглот Шаман от Silverbyz

### Мурлок Шаман от Kribo



Несмотря на нерфы, **Разбойник** сохраняет присутствие в ладдере, пусть и далеко не столь значительное. Большинство сборок Разбойника отказываются от Подготовки, [Абордажа](#) и пиратов, но добавляют синергии воровства, [Дух акулы](#) и [Короля воров Вихлепыха](#). Последняя легендарная карта особенно важна в медленных матч-апах, так как ее боевой клич можно применить несколько раз.

### Вихлепых Разбойник от Monsanto



**Зоолок** — еще одна агро колода, которая выигрывает от нерфов. Зоолок чувствует себя особенно хорошо, потому что переигрывает другие агро колоды за счет [Морских великанов](#) и [Жизнеотвода](#). Одни из немногих трудных противников для Зоолока — Воины, [Viper](#) предлагает смириться с этим матч-апом и проигрывать его в большинстве случаев. Поэтому в его сборке нет [Суперзлодея Рафаама](#).

### Зоолок от Viper



Дела Паладина в Возмездии теней идут не столь хорошо, хотя после нерфов интерес к классу вырос. **Холи Паладин** показывает неплохие результаты на легендарных рангах, где успешно борется со [Спелл Магами](#).

**Мех Паладин** хорош в поединках с Воинами и [Токен Друидами](#), но с другими справляется хуже. Любая колода с точечными ремувалами или эффектами немоты наказывает Мех Паладина.

## Холи Паладин от Meati

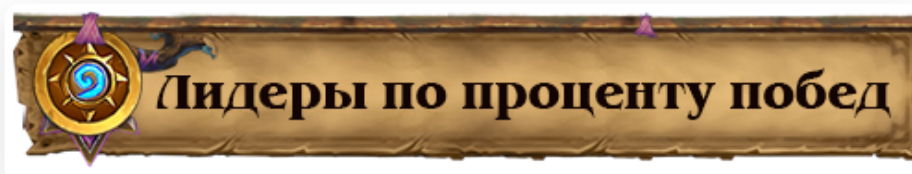


### Мех Паладин от Рере



Жрец понес серьезную потерю после нерфов. Номи Жрец потерял всякий смысл, поскольку архетип был создан для противостояния Воинам и Разбойникам. Пока что признаки жизни подает только **Жрец на воскрешении**, хотя он тоже чувствует себя плохо, так как лучший матч-ап (Воины) стал менее популярным.

## Жрец на воскрешении от Dekster



В этом разделе вы найдете четыре колоды, 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.

Четверка лидеров успешна с точки зрения статистики, поэтому что это простые и быстрые колоды.

## Мех Охотник от FroStee



### Секрет Охотник с Перенаправлением



### Мурлок Шаман от Kribo



### Токен Друид от Sonagi



Пять самых популярных архетипов ладдера — Мех Охотник, Спелл Маг, Мидрейндж Охотник, Токен Друид и Бомб Воин. Готовьтесь встретить их на любом ранге.

На 1, 6, 11 и 16 рангах существенно растет популяция Охотников и Токен Друидов.

## Мех Охотник от FroStee



## Спелл Маг от Purple



## Мидрейндж Охотник от blitzchung



## Токен Друид от Sonagi



## Бомб Воин от Jonfu



Хотите поиграть чем-то необычным, обратитесь к неметовым колодам. Ими играют редко, по статистике процент побед низкий, но отдельные игроки добиваются с ними достойных результатов.

Крафтите эти колоды и играйте ими в ладдере на свой страх и риск. Гарантированно вы получите необычный геймплей и острые ощущения от игры.

## Зоо Маг от АрхVoid



## Хэндлок от NovaMoggraph



## SMOrc Жрец от Zetalot



## Хилл Хаккар Друид



## Малигос Друид



## Миракл Разбойник от Krea



## Всякий разный Воин от Fibonacci



Спасибо за ознакомление с мета-отчетом, до скорых встреч!