

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Мета-отчет №21: лучшие колоды и тенденции ладдера после нерфов

02.10.2020

Мета-отчеты

Мета-отчет

Мета-отчет №21: лучшие колоды и тенденции ладдера после нерфов

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Патч 18.4 с нерфами Стандартного режима вышел 29 сентября. С тех пор прошло лишь несколько дней, игроки еще осваивают новые условия меты. Blizzard понерфила две карты: [Зверей-защитников](#) и [Тортолланку-пилигримку](#). Пусть напрямую изменения задели только Друида и Мага, все другие участники ладдера также пришли в движение.

Из этого материала вы узнаете все о ранней мете Некроситета в патче 18.4. Вы прочтаете об основных тенденциях ладдера, найдете лучшие колоды и рассуждения о силе классов. В конце материала представлены самые популярные колоды и лидеры по винрейту.

Мета-отчет базируется на основе данных порталов HsReplay и Vicious Syndicate, мнений профессиональных игроков и авторского состава сайта.

Нерфы

Тортолланка-пилигримка

- **До: Боевой клич:** вы раскапываете копию заклинания из колоды и применяете его. Цели выбираются случайно.
- **После: Боевой клич:** вы раскапываете заклинание из колоды и применяете его. Цели выбираются случайно.



Звери-Защитники

- **До:** [Стоимость 7]
- **После:** [Стоимость 8]





Разделы меты:

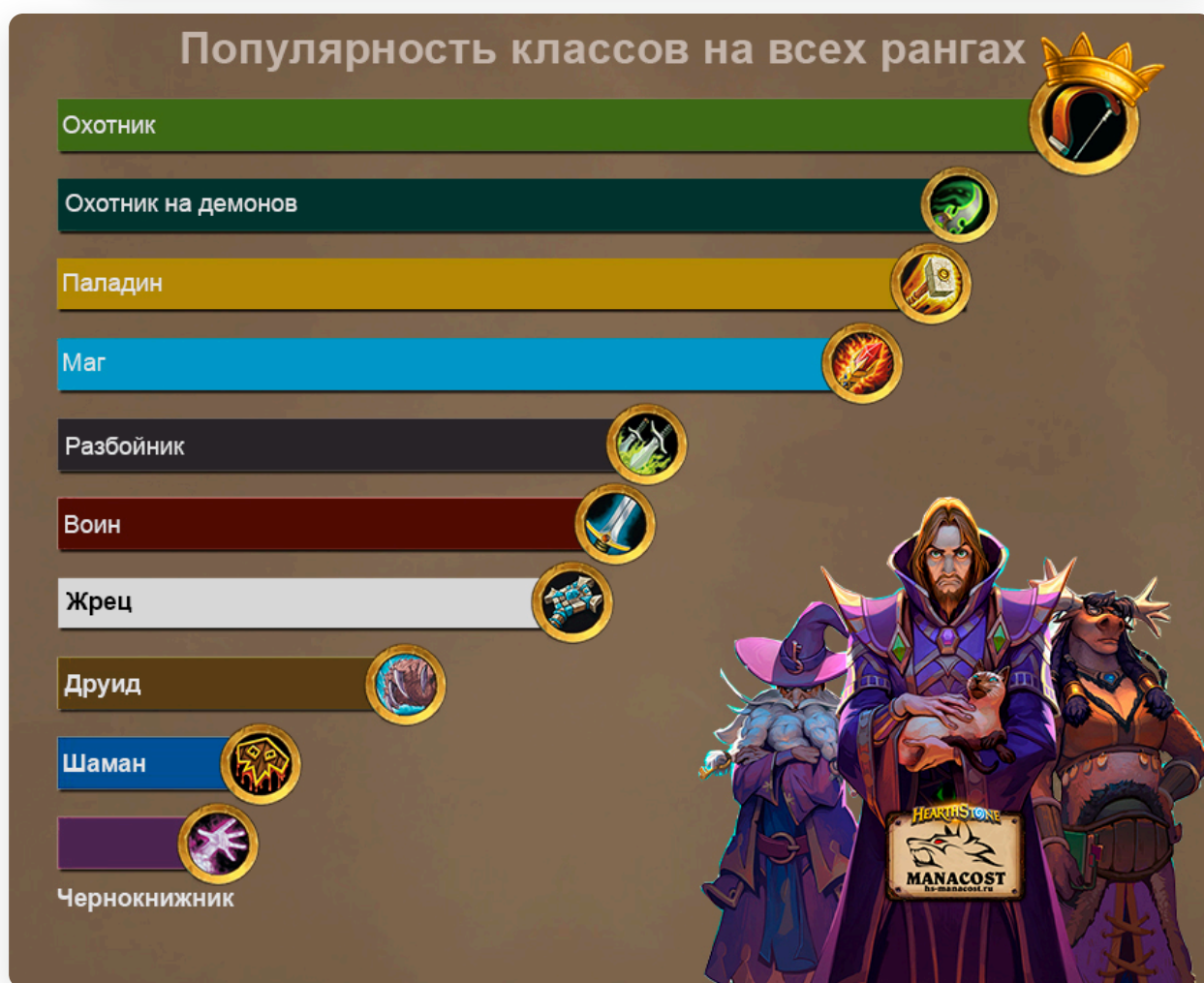



Основные тенденции ладдера


- *Сила классов и лучшие колоды*
 - - Охотник
 - - Охотник на демонов
 - - Паладин
 - - Маг
 - - Разбойник
 - - Воин

- - Друид
- - Жрец
- - Чернокнижник и Шаман
-  Самые популярные колоды
-  Лидеры по винрейту

Основные тенденции меты



 Напрямую нерфы затронули только два класса: **Друида** и **Мага**. Но **изменения ждут и многие другие классы** в мете. Просто очевидными они станут не сразу. В первые дни после нерфов произошли закономерные вещи: понерфленными колодами стали играть куда реже, зато чаще стали появляться прежние лидеры меты. Спустя несколько дней картина станет другой, потому что не все лидеры по популярности показывают оптимальный процент побед.

 **Друид серьезно пострадал** после нерфов. **Звери-защитники** — ключевая карта как **Бист Друида**, так и **Малигос Друида**. И теперь играть со **Зверями-защитниками** куда сложнее: процент побед колод закономерно упал до Тир-4 показателей.



Игроки не отчаиваются и ищут **новые способы играть Друидом**. Пока что самый логичный и популярный вариант: обратиться к старым архетипам класса из прошлых дополнений. Вспомнили о **Спелл Друиде** с **Роем светлячков** и Торговкой скакунами, а также о квесте **Неизведанная сила**. Данных о новых колодах Друида пока что мало, так что об их эффективности судить сложно. Ясно одно: пока что Друида не стоит списывать со счетов.



- **Дрыжеглот Маг истреблен** командой Blizzard. Нерф **Тортолланки-пилигримки** напрямую направлен против этого архетипа, и теперь он потерял всякий смысл. Этим архетипом часто играли только в Легенде, а на других рангах встречался он куда реже основных лидеров меты и Темпо Миракл Мага.



Дрыжеглот Мага понерфили не потому, что он был слишком сильным или популярным, а потому, что против него неприятно играть. Некоторые колоды ничего не могли поделать с бесконечными заморозками стола, а Blizzard не любит такой неинтерактивный геймплей.



Прошлые лидеры меты, которых не затронули нерфы, **чувствуют себя превосходно** в первые дни патча. **Соул Охотник на демонов**, **Фейс Хант**, **Темпо Маг**, **Чистый Паладин** и **Манускрипт Паладин** — самые популярные представители меты, которые начали раздел территории после ухода Друида. Кажется, что колоды на голову сильнее других, то остановить их будет нелегко. Почти все лидеры предлагают достаточно простой и уже привычный геймплей для игроков. Хотя результаты Темпо Мага и Манускрипт Паладина хороши только на высоких уровнях игры. Там к ним и обращаются чаще.



Потенциал есть и у колод второго эшелона: они не так популярны и результативны, но еще могут найти себя в меняющейся мете. **Бомб Воин**, **Секрет Разбойник**, **Зефрис Охотник** и в особенности многочисленные колоды Жреца вполне могут вырваться вперед в ближайшее время.



Многообещающе выглядит Жрец — класс рад нерфам Друида и Мага, он хорошо справляется с Паладинами, ДХ и дает отпор Охотникам. Популярной стала версия **Контроль Жреца без Галакронда**, хотя наличие или отсутствие этой легендарки не всегда принципиально для победы. По крайней мере до тех пор, пока в ладдере не станет больше Жрецов.



Примечательна позиция Воина. Возможно, вскоре у класса появится не только пара сборок **Бомб Воина**, но и другие колоды. Игроки проявляют больше интереса и к сборкам **Контроль Воина**, и к сборкам **Биг Воина**. Оба отлично играют с Охотниками на демонов, Бомб Воинами и Разбойниками. Контроль Воин при этом справляется с Фейс Хантом, а Биг Воин — с Темпо Магом. У обоих остается только одна проблема — Паладины. Ни одна колода Воина не может переиграть Утера, и матч-ап с ним один из самых тяжелых в мете.



Казалось бы, что хуже уже не будет, но **Чернокнижник** и **Шаман бьют новые антирекорды**. Оба класса были не против встрече с Друидами в ладдере, но теперь у них отняли чуть ли не единственный хороший матч-ап.

[к содержанию](#)

Сила классов и лучшие колоды



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



Что бы посмотреть колоду, нажмите на ссылку с ее названием.

Классы отсортированы от самого популярного к менее популярному

ОХОТНИК

Охотник — самый популярный класс по итогам первых дней меты. Хотя едва ли это продлится долго. Во-первых, только начался октябрьский сезон, и многие хотят как можно быстрее добраться до высоких рангов на серии побед без заморочек и трудностей. С этим **Фейс Хант** отлично справляется. Во-вторых, мета без Друида стала менее благоприятной для агрессивного Охотника: чаще встречаются Соул ДХ и Паладины, а с ними Рексару бороться сложно.

В результате уже сейчас на высоких рангах Фейс Хантом играют реже, да и его результаты падают. В Легенде, например, колода вовсе показывает отрицательный винрейт.

Примечательной сборкой играет Jylik. Он отказывается от второй копии **Фазового хищника** и берет три копии разных секретов. Набор секретов не так полезен в матч-апах с Воинами и Охотниками на демонов, так что Рексар делает ставку на ранние дропы и характеристики на столе.

Многообещающе выглядит **Зефрис Охотник**. Его винрейт на высоких рангах поднимается выше, чем Фейс Ханта. Это связано не только с неплохими матч-апами, но и с тем, что мало кто ожидает встретить Рексара с **Укротителем ящеров Бранном** и **Зефрисом Великим** — эти карты хороши, если противник их не обыгрывает. К тому же в мете в целом много контрколод Фейс Ханта, а Зефрис Охотник справляется с ними куда лучше: поединок с Паладином все еще тяжелый, но не настолько, как у Фейс Ханта. То же и с Соул ДХ.

Единственная серьезная проблема Зефрис Охотника — его конкурент внутри класса. С Фейс Хантами матч-ап тяжелый. Но если их количество сократится, Рексар с **Зефрисом Великим** может составить конкуренцию лидерам меты.



Фейс Хант от Jylik



Зефрис Охотник Некроситета



[к содержанию](#)



Мета без Друида, но с Фейс Хантами, Магами и Разбойниками — **Соул Охотник на демонов** рад такому больше всех. У колоды стало больше выгодных матч-апов и меньше трудных. Хотя Паладин все еще доставляет неприятности. Это единственный класс, который пока что способен остановить Охотника на демонов от лидерства в мете.

А лидерство не за горами: Соул ДХ уже вырвался на топ-1 позицию по популярности на высоких рангах. Пока что это явный победитель по итогам нерфов.

Агро Охотнику на демонов стало труднее из-за возросшей популярности своего конкурента внутри класса. Агро ДХ ужасно играет с Соул ДХ, так что пока что это не

лучший выбор для ладдера. Тем более не радуют поединки с Паладинами, которых также стало больше.



Соул Охотник на демонов от NoHandsGamer



Агро Охотник на демонов



[к содержанию](#)



Еще один класс-победитель по итогам нерфов первых дней. Пусть матч-ап с Друидом был выгодным, Паладин радуется уходу Дрыжеглот Мага, да и пользуется другими удачными моментами: выгодны поединки с Соул ДХ, Фейс Хантом и Бомб Воином, а это большой процент всех колод меты.

Чистый Паладин, как и всегда, для тех, кто хочет простого и быстрого геймплея. Колода подойдет для низких рангов и старта сезона, но ближе к Алмазу или к Легенде с нее лучше переключиться.

Манускрипт Паладин с Метателем перьев лучше Чистого Паладина, хотя и сложнее. Он куда эффективнее борется с Фейс Хантом, но самое важное — переигрывает Чистого Пала в зеркальном противостоянии. Раньше Чистый Паладин мог конкурировать с Манускрипт Паладином, потому что лучше играл с Друидом. Теперь этот класс ушел в тень, так что преимуществ сборки без нейтралок не так уж и много.

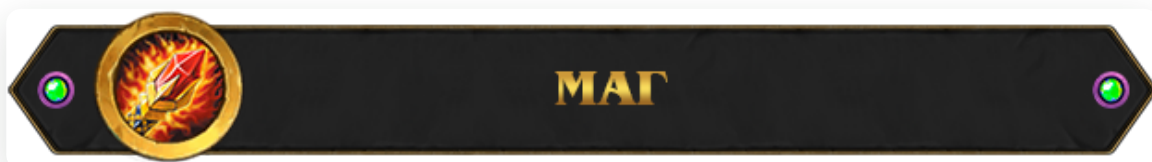
Классический Чистый Паладин



Манускрипт Паладин с Метателем перьев от Mikolop топ-4 Легенды



[к содержанию](#)



Маг потерял один архетип, но не самый популярный и важный. **Темпо Миракл Маг** на месте и сохраняет лидирующие позиции меты. Главная причина успеха Джайны — великолепный матч-ап с Чистым и Манускрипт Паладинами.

Пусть по статистике многие другие популярные матч-апы в минусе, на деле Темпо Маг может переиграть почти любого. Многое зависит от навыков игрока: Маг к ним очень требователен. Поэтому колоду любят на турнирах и высших строчках Легенды, где она куда популярнее и эффективнее.

Единственное больное место Темпо Мага — Бомб Воин. В этом поединке победить трудно, как бы Маг хорошо ни играл.

Как и до патча, колоды Темпо Мага можно разделить на два вида. Первые играют синергии драконов (Дыхание чар и Кобальтовую чародейку), а вторые отказываются от них в пользу других карт: как оборонительных, так и жадных.



Миракл Темпо Маг с драконами от RDU



Миракл Темпо Маг без драконов от Thijs



[к содержанию](#)



Секрет Разбойник в интересном положении. У него есть два хороших и два плохих матч-апа. К первым относятся Чистый Паладин и Манускрипт Паладин, а ко вторым — Соул ДХ и Бомб Воин. Все остальные поединки примерно равные и всецело зависят от того, как сыграет Валира — как и Маг, Секрет Разбойник не прост в исполнении. Колода очень популярна на высоких рангах Легенды, а в особенности на турнирах.

Наглядно показывает зависимость колоды от исполнения матч-ап с Фейс Хантом. На Бронзе-Золоте Валира побеждает его только в 46% встреч. Зато в Легенде показатель растет до 61%. Хотя тут роль играют и секреты, которые опытные игроки обыгрывают куда лучше.

Агро Разбойник пока что в поисках. Он не показывает выдающиеся результаты, но, возможно, еще не оптимизировал сборку под мету без Друидов. Этот архетип надеется на уменьшение количества Фейс Хантов, после которых Агро Разбойник сможет раскрыть себя.



Секрет Разбойник от Flurry



Агро Разбойник от J_Alexander



[к содержанию](#)



Бомб Воин не рад уходу Друида и Дрыжеглот Мага из меты, но пока что он держится. Маги и Жрецы никуда не делись, да и с Соул ДХ получается играть 50 на 50. Большой проблемой становятся Паладины и Фейс Ханты. Пока что их слишком много, чтобы назвать благоприятными условия для Бомб Воина.

Сборки, как и раньше, делятся на Бомб Воинов с пиратами и без. Но примечательно, что Галакронд все чаще попадет в версии с пиратами. Возможно, они и станут оптимальными для ладдера.

Куда примечательнее Бомб Воина успехи других менее популярных архетипов класса. И **Контроль Воин** и **Биг Воин** перебрались за отметку в 50% винрейта, а Контроль Воин разогнался и до 51%. Последний особенно примечателен, потому что отлично играет и с Соул ДХ, и с Фейс Хантами, да и с Манускрипт Паладином матч-ап равный. Таким могут похвастаться немногие метовые колоды.

Но ситуацию может испортить рост популярности Жрецов, о которых речь пойдет далее.



Бомб Воин с пиратами и Галакрондом от Thijs



Галакронд Бомб Воин от Viper



Биг Воин от Pizza топ-23 Легенды



Контроль Воин от S1_AVZ топ-191 Легенды



[к содержанию](#)



Жрец переждал неблагоприятные времена в мете прошлого патча и вернулся вновь, чтобы завоевать ладдер. Он рад снижению популярности Бомб Воина — это единственный тяжелый матч-ап для Андуина. Хотя все другие поединки нельзя назвать выгодными: по статистике они равные, а значит будут зависеть от исполнения Жреца.

Андуин становится ответом на мету в первую очередь на высоких рангах, где чаще играют Манускрипт Паладином. С ним Жрец отлично справляется.

Какого Жреца выбрать — вопрос не самый простой. Есть версии как **Галакронд Жреца**, так и **Контроль Жреца** (та же колода, но без Галакронда), а еще на горизонте маячит Зефрис Жрец, хотя пока что он не так результативен.

Сборки с Галакрондом лучше показывают себя в первую очередь в зеркальных матчапах, но пока что они не так популярны, так что от Галакронда чаще отказываются.



Контроль Жрец от reqvam топ-1 Легенды



Галакронд Жрец от Tyler



Зефрис Жрец от xBlyzes



[к содержанию](#)



Друид потерял **Зверей-защитников** и вновь ищет себя. Многие стримеры отправились на поиски нового лидера внутри класса после нерфов. В первую очередь они обращались к уже старым идеям. Thijs пробовал **Квест Друида**, Languagehacker — **Хил Друида**, Alliestrasza — классического **Бист Друида**, но с Торговкой скакунами вместо **Зверей-защитников**. Есть игроки, которые вспомнили о **Спелл Токен Друиде** из Руин Запределья не только с Торговкой скакунами, но и с **Роем светлячков** и **Диким ревом**.

Пока что сложно сказать, к чему приведут поиски. Идей много, а статистики собрано мало. Точно понятно лишь то, что забывать о Друиде не стоит: он еще может найти конкурентоспособную колоду и вернуться в мету. Может быть, не в качестве лидера, как раньше, но, по крайней мере, как колода второго эшелона.



Спелл Токен Друид от Tommy



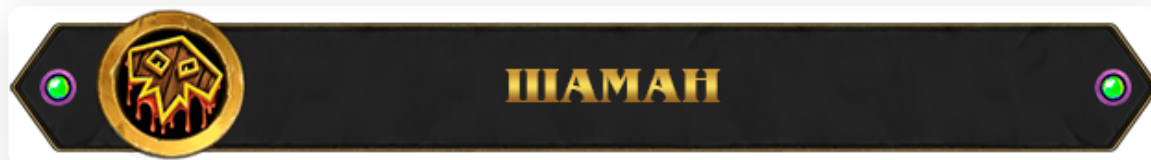
Спелл Друид без Зверей-защитников от Alliestrasza



Квест Друид от Thijs



[к содержанию](#)



Время вспомнить мемы, потому что очень скоро в разделах о Шамане и Чернокнижнике нечего будет писать. Оба класса потеряли не такой плохой матч-ап с Друидом, но получили целый набор неблагоприятных поединков. Просвета из этого болота пока что не видно. Все колоды Шамана и Чернокнижника показывают плохие результаты.

Зоолок

Тотем Шаман



[к содержанию](#)



Список самых популярных архетипов на всех рангах за последние сутки. В отчете не всегда показаны самые распространенные сборки, но самые эффективные. Ожидайте встретить много Фейс Хантов, но необязательно только сборку от Jylik с Хранителем знаний Полкелтом и этим набором секретов. Аналогично и с другими колодами.

Соул Охотник на демонов от NoHandsGamer

Фейс Хант от Jylik



Миракл Темпо Маг без драконов от Thijs



Классический Чистый Паладин



Галакронд Бомб Воин от Viper



Контроль Жрец от geqvat топ-1 Легенды



Манускрипт Паладин с Метателем перьев от Mikolop топ-4 Легенды



[к содержанию](#)



Лидеры по винрейту последнего дня. Этот показатель не всегда отображает лучшую колоду в игре, но ту, которой большинство играет успешнее всего. Разные ранги, разные сборки, противники и условия.

Вы можете показать высокий винрейт колодами, у которых низкий процент побед по статистике. И наоборот, можно играть безуспешно представленными ниже колодами.

Манускрипт Паладин с Метателем перьев от Mikolop топ-4 Легенды



Классический Чистый Паладин



Зефрис Охотник Некроситета



Фейс Хант от Jylik



Соул Охотник на демонов от NoHandsGamer



[к содержанию](#)



Мета Некроситета в патче 18.4 далека от стабилизации. О ее будущем развитии вы узнаете из следующих мета-отчетов на нашем проекте.

Спасибо за внимание. Высоких рангов.