

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Мета-отчет 33: лучшие колоды и кардинальные перемены патча 21.3

24.09.2021

Мета-отчеты

Мета-отчет

Мета-отчет 33: лучшие колоды и кардинальные перемены патча 21.3

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



**Патч 21.3** вышел 21 сентября и кардинально поменял мету Стандартного режима. В большом обновлении разработчики изменили 13 карт: какие-то из них баффнули, а другие понерфили. Сильные классы и архетипы стали слабее, некоторые из них вовсе покинули мету. Зато вернулись забытые классы, больше возможностей стало у непопулярных ранее колод.

С момента выхода патча прошло лишь несколько дней, но уже можно сказать, что своей цели Blizzard добились — мета Сплоченных Штормградом преобразилась. Едва ли она стала идеально сбалансированной: как и всегда, есть свои лидеры и аутсайдеры. Но, по крайней мере, ситуация пришла в движение, а мы можем ожидать плодотворное развитие меты в течение следующих недель.



Как и всегда, первый мета-отчет познакомит вас с основными тенденциями лadders в патче 21.3. Мы обсудим каждый класс, посмотрим на самые успешные и популярные сборки.



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

### **Разделы меты:**



#### *Основные тенденции лadders*

-  *Сила классов и лучшие колоды*
  -  - Маг
  - - Воин
  - - Друид
  - - Шаман
  - - Паладин
  - - Охотник
  - - Охотник на демонов
  - - Жрец
  - - Разбойник
  - - Чернокнижник

-  *Самые популярные колоды*
  -  *Лидеры по винрейту*

- 



- 

Популярность классов на всех рангах



**Нерфы оказались эффективными.** Может быть, слишком эффективными. Квест Чернокнижник, Квест Шаман и Шадоу Жрец — пока что забытые архетипы, которыми мало кто играет: по большей части те, кто не обратил внимания на патч. В любом случае, всю троицу уже точно не назвать лидерами меты, как это было до патча 21.3.

Но и списывать со счетов Квест Шамана, Квест Лока и даже Шадоу Жреца не стоит. Пусть их понерфили, они умудрились сохранить положительный винрейт и не самый плохой разброс матч-апов. Спад популярности можно объяснить тем, что игроки попросту потеряли интерес к старым лидерам и хотят попробовать что-то новое.

Нерф Ожесточенного громилы оказал мало влияния на Охотника на демонов. Его позиция в мете не изменилась, а игроки все еще используют демона в колодах с квестом.



**Баффы тоже оказали серьезное влияние на мету.** Бист Охотник, Пират Воин и Мордреш Маг — три архетипа, которые Blizzard захотела сделать сильнее. Всех их можно наблюдать в ранней мете.



Успешнее всех проявляет себя **Пират Квест Воин**. Архетип ворвался в топ-ладдера по популярности с достойным, хотя и не самым высоким, винрейтом. Настроение сильно портит Таунт Друид, переиграть которого очень сложно. Но другие поединки — равные или выгодные. Вряд ли Квест Воин — самая сильная колода в игре, но пока что самая успешная из баффнутых. В принципе здорово, что Воин вернулся в мету режима. Может быть, будущее класса за архетипами без Налета в порту — подробнее об этом в следующем разделе.



**Мордреш Маг** почти так же популярен, как и Квест Воин. Но по винрейту он намного слабее. С одной стороны, ситуация не так плоха, потому что архетип совсем новый и ни одна его сборка не оптимизирована — на это потребуется

какое-то время. С другой стороны, перевернуть винрейт с 44% до положительного просто за счет оптимизации сборок будет непросто. Скорее всего, Мордреш Маг так популярен не потому, что эффективен, а потому, что это веселая и интересная колода. Игроки в большей степени только чувствуют себя сильными, когда побеждают с помощью **Мордреша Огненного Глаза**, хотя получается это не так часто. Подобное с Магом не впервые. Это самый любимый класс в Hearthstone, к тому же разработчики делают для него интересные и веселые карты. Часто Маг больше про удовольствие, а не про высокий винрейт. И это необязательно плохо.



**Бист Охотник** — колода-загадка. Пока что по архетипу очень мало доступной статистики, потому что алгоритмы ошибочно путают его с классическими Фейс Хантами. Доступная информация пока что говорит не в пользу новой колоды, хотя история вся та же: неоптимальные сборки, непривычные синергии. Но опередить Фейс Ханта по эффективности и популярности будет сложно. За последнюю пару дополнений ни у кого не получалось.



**Старые непонерфленные колоды чувствуют себя отлично в новой мете.** Они радуются уходу старых лидеров. Тем более на их место пришли сырые и неоптимизированные Квест Воины, Мордреш Маги и Бист Охотники.

В топе меты Квест Маг, Агро Таунт Друид, Фейс Хант и Элем Шаман. Все они существовали еще до патча 21.3, но теперь заиграли новыми красками. Закономерно, что эти архетипы становятся лидерами не только по популярности, но и по винрейту. Но настолько хорошие результаты, скорее всего, долго не продержатся — слабых колод в топе станет меньше, зато станет больше контрколод.



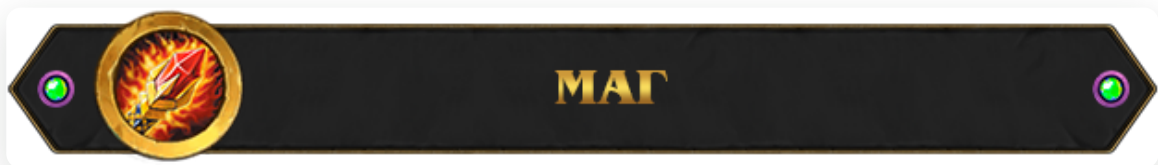
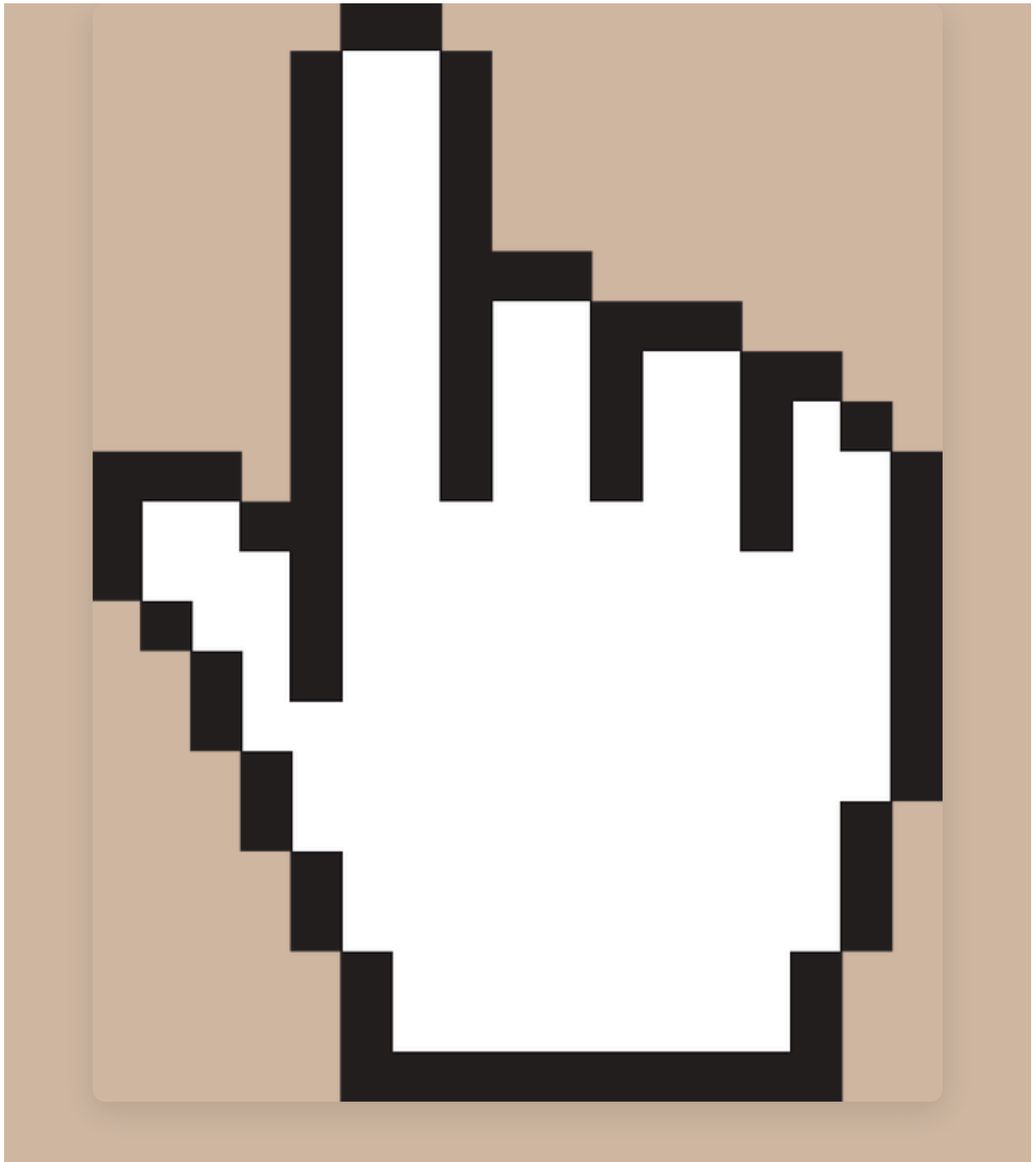
**Мета сырая и плохо изученная.** Статистика показывает целый ряд непопулярных колод, которые обладают отличным винрейтом. Вряд ли все они закрепятся в топе новой меты, но шанс есть у каждого. Речь идет о Квест Разбойнике, Охотнике на демонов с предсмертными хрипами, Манускрипт Паладине, Эволв Шамане и о целом ряде колод Воина. Все это - **недооцененные архетипы**. О них и многих других читайте далее.

[к содержанию](#)



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





Закономерно самый популярный класс после нерфов по целому ряду причин: у Мага появился новый интересный архетип, есть старый и эффективный, который не понерфили в последнем патче, да и Магом просто многие любят играть.

Пусть Квест Шаман и Квест Чернокнижник были выгодными матч-апами для **Квест Мага**, архетип нашел свое место в новой мете — пока что это самая популярная колода Стандарта.

Обычно Квест Маг ужасен в матч-апах с агрессивными оппонентами, но только если последние используют много взрывного урона. Агро Таунт Друид на 100% играет от стола и уязвим для **Горячих скидок** и **Стрел инволюции**. Поэтому этот матч-ап для Квест Мага выгоден, хотя иногда сборку даже дополняют **Конусом холода**, чтобы сделать поединок еще лучше. Пока в мете не так много сверхагрессивных колод, Квест Маг будет чувствовать себя отлично. Но его легко законтрить, так что вряд ли Джайна долго удержится в топе.

**Мордреш Маг** почти так же популярен, как и Квест Маг, но его винрейт намного хуже. Хотя бы на что-то способны сборки с минимумом заклинаний: так Маг почти гарантирует ранний заход важного **Дикого огня**. Построенные таким образом колоды играют с положительным винрейтом и даже берут топовые строчки Легенды. Но в целом архетип не выглядит впечатляюще. Да, стало намного лучше, чем раньше, но конкурировать с другими классами очень сложно.

## Классический Квест Маг



### Мордреш Маг от Арxvoid топ-35 Легенды



### Мордреш Маг от wruzu топ-45 Легенды



[к содержанию](#)



Воин триумфально возвращается в мету Стандарта. Класс сильный, популярный, а самое главное — разнообразный. Целый ряд архетипов и отдельныхборок участвуют в текущей мете: какие-то лучше, какие-то хуже.

**Квест Пират Воин** популярнее всех. Колоду легко собрать, она достаточно агрессивная и веселая. Сборки похожи друг на друга и отличаются буквально несколькими техническими картами. Интересные опции: **Нитрояд**, **Тяжелые латы** и **Леди Престор** — три совсем разные карты, которые заходят в сборки по разным причинам. **Нитрояд** делает Воина агрессивнее, **Тяжелые латы** помогают пережить розыгрыш финальной награды за квест, а **Леди Престор** — скорее фановая опция, которая сделает Пират Воина тяжелее. Среди матч-апов Квест Пират Воин больше всех не рад Агро Таунт Друиду — это очень сложный поединок.

Куда интереснее пока что не такой популярный **Биг Воин**. По разбросу матч-апов он очень похож на Квест Шамана до патча: все матч-апы очень выгодные, а сложно только при встрече с квест колодами. Хорошо, что квест колода в топе осталась только одна, и

то Квест Маг, скорее всего, потеряет в численности в ближайшую неделю. Пока что Биг Воин — самая недооцененная колода режима, которая претендует на разрушителя меты.

У класса есть и другие интересные идеи: Контроль **Квест Воин** и обновленный **Раш Воин**. Их статистика неплохая, но пока что ее слишком мало, чтобы делать прогнозы и утверждать что-то наверняка.



### Квест Пират Воин от Thijs



### Квест Пират Воин с Нитрядом



### Квест Пират Воин с Леди Престор



### Квест Контроль Воин от LvGe топ-1 Легенды



### Биг Воин от DenimBlue7 топ-45 Легенды



[к содержанию](#)



Еще месяц назад Друид был непопулярным, но очень разнообразным классом с целым рядом интересных и сложных колод. Сегодня все они уступили место одной — **Агро Таунт Друиду**. Это лидер по винрейту ранней меты. Таунт Друид без проблем переигрывает любую другую темповую колоду и уступает только тем, кто играет много АоЕ зачисток — таких колод в ладдере немного. Даже невыгодный матч-ап с Магами не такой уж безнадежный: им могут не зайти массовые зачистки, а самые опытные Таунт Друиды отыгрывают от АоЕ эффектов и могут победить даже против них.

Сборки Таунт Друида оптимизировались еще до патча. Пока что лучше других выглядит подход с максимумом дешевых дропов, хотя версии с заклинаниями природы и **Флористом** тоже актуальны. Выбор есть и среди тяжелых карт: какие-то колоды используют **Ваятеля големов Казакуса**, а другие — **Корнелиуса Роума**. Можно отказаться от обоих в пользу **Парковой пантеры**.



### Агро Таунт Друид от WuLing топ-199 Легенды



### Агро Таунт Друид с Корнелиусом Роумом



[к содержанию](#)



Шаман собирается с силами после тяжелых нерфов. Хорошо то, что они затронули только один архетип. **Элем Шаман** совсем не ослаб и чувствует себя прекрасно. В топе популярных колод у него нет трудных матч-апов: все или равные, или положительные. Это делает Элем Шамана отличным выбором для игры в ладдере: успевайте, пока контрколоды вроде Биг Воина не стали популярнее. По сборкам у Элем Шамана нет особых сложностей: оптимальные нашли еще в прошлых патчах — значительные изменения им пока что не нужны.

**Квест Шаман** серьезно просел по популярности, хотя он все еще удерживает положительный винрейт. Если Маг потеряет в численности, Квест Шаман вполне может вернуться в топ — пока что у него только один серьезный противник. Хотя общие показатели в других поединках из-за нерфов, конечно же, просели. Может быть, игроки найдут антиагро колоду получше, например, Биг Воина.

Со сборками Квест Шамана все трудно. Пока что играют им редко, а декбилдеры заняты другими архетипами. Поэтому предлагаем старую версию еще с прошлого патча.



## Классический Элем Шаман



### Понерфленный Квест Шаман



[к содержанию](#)



Так уже повелось, Паладин успешен и результативен вне Легенды — тут радуют и численность, и винрейт. **Хэндбафф Паладин** и **Секрет Паладин** похожи друг на друга и показывают схожие результаты. В идеале собрать две колоды и менять их в зависимости от локальной меты. Если встречаете много Магов, берите Секрет Паладина. Если чаще попадаются Воины, лучше себя покажет Хэндбафф версия.

У класса появилась колода и для высоких рангов — **Манускрипт Паладин**. Им играли еще до патча, но с изменениями он стал намного сильнее. Сейчас его от доминанции в ладдере удерживает только Квест Маг. Если бы его не было, Манускрипт Паладин легко стал бы разрушителем меты. Играют им редко: это еще одна недооцененная колода, которая может выстрелить в ближайшие недели.

## Классический Хэндбафф Паладин

  **Секрет Паладин от oEltinho**

  **Манускрипт Паладин от Burr0 топ-56 Легенды**



[к содержанию](#)



**Фейс Ханту** безоазличны нерфы и баффы. Как и всегда, его быстрый и простой стиль игры находит последователей. Тем более из меты пропал злейший противник Рексара — Шадоу Жрец — еще одна сверхагрессивная колода, которая часто оказывалась быстрее Охотника. Но на место Шадоу Жреца уже пришел Агро Таунт Друид — проблема с ним та же самая. Напрягают матч-апы с Элем Шаманом, Паладинами и Биг Воином — все это пока что не такие популярные колоды, но, скорее всего, ненадолго.

**Бист Охотник** — молодой и плохо изученный архетип. Он куда сложнее Фейс Ханта, но тоже играет в достаточно агрессивном стиле. Винрейт у Бист Охотника невысокий, но это объясняется неоптимальными сборками и недостатком опыта игроков. За архетипом нужно внимательно наблюдать, но пока что делать это сложно: он и Фейс Хант играют много общих карт, так что пока что алгоритмы их путают.

Интересно положение **Квест Охотника**. Он отлично справляется с Таунт Друидами, не боится Магов и даже конкурирует с Воинами. В сборках Квест Охотника появляются комбинации с **Профессором Слейтом** — они помогут в борьбе с Воинами и Друидами. Интересен и баффнутый Разборчивый заводчик, который сделает Охотника гибче. Пока что Квест Хант — обладающая самым высоким потенциалом колода внутри класса.

## Классический Фейс Хант

  **Бист Охотник от NailsOU топ-28 Легенды**

  **Бист Охотник от Mariana топ-18 Легенды**

  **Квест Охотник от MadThanos топ-28 Легенды**



[к содержанию](#)



Как и до обновления, все колоды **Охотника на демонов с Последней битвой** — сложные и полярные, хотя и с большим потенциалом. Нерф Ожесточенного громилы оказался не таким уж серьезным: демона все еще играют в большинстве сборок. Куда лучше показывают себя Квест ДХ с синергиями Скверны, а не с **Ил'гинотом**. Новая сборка с **Магтеридоном** выглядит многообещающе и уже привела многих игроков в топы Легенды. Но, опять же, на повсеместное распространение ДХ Скверны вряд ли может претендовать.

Об **Охотнике на демонов с предсмертными хрипами** многие уже давно забыли. А зря: в этой мете он играет с хорошим винрейтом. Примечательна гибридная версия, которая использует и предсмертные хрипы, и синергии заклинаний Скверны с Джейсом Темным Ткачом. Даже среди недооцененных колод эта выделяется, потому что ею играют совсем редко.



**Квест ОТК Лайфстил Охотник на демонов от xBlyzes топ-22 Легенды**



**Квест Охотник на демонов Скверны от Virtuozz777 топ-6 Легенды**



**Охотник на демонов на предсмертных хрипах**



**Охотник на демонов Скверны с предсмертными хрипами**



[к содержанию](#)



Нерф всего лишь одной карты в колоде значительно просадил **Шадоу Жреца** и по силе, и по популярности. Важным фактором стал и уход Чернокнижника из ладдера — этот матч-ап был важен для Андуина. Показатели Шадоу Жреца в новой мете удручают. Скорее всего, до выхода новых карт о нем можно забыть.

Преданные фанаты класса стараются спасти его от забвения. В бой вступили **медленные колоды Жреца**. Им стало чуть легче из-за спада популярности квест колод, но пока что выдающихся результатов нет. Ждем новую колоду от Zetalot или мини-дополнения.



## Контроль Жрец от LvGe топ-2 Легенды



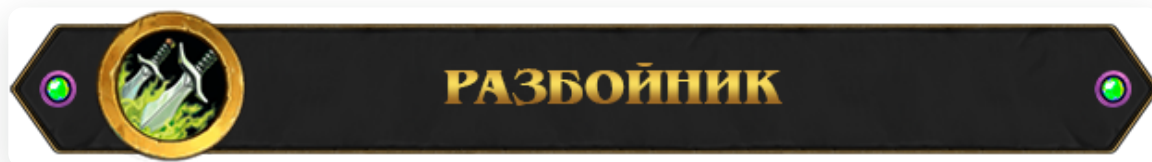
## Шадю Жрец от Lovelyz\_is\_god топ-184 Легенды



## Классический Квест Жрец



[к содержанию](#)



**Гаррота Миракл Разбойник** остается ведущей силой класса. Но силой это можно назвать с трудом. Архетип настолько сложный, что даже участники Hearthstone Grandmasters используют его неоптимально. Что уж говорить об игроках в ладдере. Вряд ли в мире есть больше ста людей, которые могут играть колодой стабильно и с высоким винрейтом. Если вы один из них или хотите им стать — в бой. В остальных случаях держитесь от **Гаррота Разбойника** подальше.

Неожиданно хорошо выступает **Квест Разбойник**. Уход двух топовых квест колод из трех хорошо сказался на силе архетипа. Это еще одна недооцененная колода, которая вполне может заиграть в мете, особенно если в ней будет много мидрейндж и контроль колод. Воины, Паладины, Элем Шаманы — все это легкие поединки для Квест Роги. А с Фейс Хантами и Таунт Друидами лучше не встречаться.



## Гаррота Миракл Разбойник от Jarla



## Квест Разбойник с маскировкой



[к содержанию](#)



Единственная конкурентоспособная колода класса получила серьезный удар с патчем. Винрейт **Квест Лока** и интерес к нему значительно упали после обновления. Но удивительно, что колода все еще удерживает положительный винрейт, чего не сказать о куда более популярных Мордреш Маге или **Гаррота Разбойнике**.

Пусть Чернокнижник близок к званию аутсайдера меты, пока что он держится и не хочет исчезать из ладдера совсем. Хорошо это или плохо — решайте сами.

Что до сборок, лучше отказаться от понерфленного **Рунического мифрилового жезла**, а вместо него взять побольше исцеления и способов борьбы за стол. Полагаться на квест

можно только в самых медленных матч-апах, а во всех остальных побеждать должны крупные угрозы, зачистки и исцеление.



## Квест Хэнд Чернокнижник без оружия



[к содержанию](#)



Список самых популярных архетипов на всех рангах за последние сутки. Ниже не всегда показаны самые распространенные сборки, но самые эффективные. Ожидайте встретить много Таунт Друидов, но необязательно версию от WuLing. Хотя есть и ряд классических сборок — они не только оптимальные, но и популярные.

## Классический Квест Маг



### Квест Пират Воин от Thijs



### Мордреш Маг от Архvoid топ-35 Легенды



### Агро Таунт Друид от WuLing топ-199 Легенды



### Классический Фейс Хант



### Классический Элем Шаман



### Гаррота Миракл Разбойник от Jarla



### Классический Хэндбафф Паладин



### Секрет Паладин от oEltinho



[к содержанию](#)



Лидеры по винрейту последнего дня. Этот показатель не всегда отображает лучшую колоду в игре, но ту, которой большинство играет успешнее всего — по целому ряду причин. Разные ранги, разные сборки, противники и условия. Колоды с самым высоким

винрейтом не обязательно самые сильные, тем более в ранней и неустоявшейся мете, как сейчас.

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

## Агро Таунт Друид от WuLing топ-199 Легенды



### Охотник на демонов на предсмертных хрипах



### Манускрипт Паладин от Burr0 топ-56 Легенды



### Классический Элем Шаман



### Секрет Паладин от oEltinho



### Классический Хэндбафф Паладин



[к содержанию](#)



Спасибо за внимание. Высоких рангов.