

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Первый мета-отчет Бесплодных земель: топ колоды и реалии новой меты

19.11.2023

Мета-отчеты

Мета-отчет

Первый мета-отчет Бесплодных земель: топ колоды и реалии новой меты

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Бесплодные земли — новое дополнение, которое вышло 14 ноября 2023 года и добавило в Стандартный режим 145 карт. Это финальное дополнение года перед ротацией Стандарта — и в игре сейчас почти максимальное количество карт. Чуть больше будет только с выходом мини-набора.

Мета Стандарта после выхода Бесплодных земель кардинально изменилась: все классы получили сильные, а порой и ломающие игру карты. Появились новые архетипы, изменились существовавшие ранее. Разработчики уже успели поменять баланс одной карты — Азеритовой змеи, которую Чернокнижник получает за четвертый цикл добычи.





В первом мета-отчете Бесплодных земель мы познакомимся с ситуацией в ладдере после нерфов Азеритовой змеи и Чернокнижника. Вы найдете лучшие колоды всех 11 классов, лидеров по винрейту и популярности в первые дни после патча. Как и всегда, мы обсудим основные особенности меты, отметим переоцененные и недооцененные колоды.

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

### Разделы меты:



#### Основные тенденции ладдера

-  *Сила классов и лучшие колоды*
  - *- Рыцарь смерти*
- *- Друид*
- *- Паладин*
- *- Чернокнижник*
- *- Маг*
- *- Воин*
- *- Охотник*
- *- Жрец*
- *- Разбойник*
- *- Охотник на демонов*
- *- Шаман*
-  *Самые популярные колоды*
-  *Лидеры по винрейту*
- 



## Популярность классов на всех рангах



**Бесплодные земли — удачное дополнение.** Разработчики добились своей основной цели: изменить мету Стандартного режима. Каждый из 11 классов получил что-то новое, почти у всех появились новые архетипы или хотя бы видоизменились старые. Прошлые лидеры меты, которыми играли в ТИТАНАХ, сейчас редко встречаются.



**Чернокнижник на добыче навел суматоху в первые дни патча.** Азеритовая змея была слишком сильна, а дека Лока заслуженно считалась лучшей в ладдере.



С выходом серверного патча стоимость Азеритовой змеи подняли с 4 до 6 маны, в результате ее нельзя сыграть дважды за ход, что очень важно. И теперь Чернокнижник

не мешает мете развиваться. Жаль только, что пока что Лок не нашел новых стратегий — классом еще играют по старой памяти те, кто не заметил серверный фикс или кто всё еще уверен в силе колоды. Но Чернокнижник на добыче слаб, как и все известные деки класса.



**Нерф Азеритовой змеи не финальный.** Разработчики пофиксили ее только для того, чтобы срочно исправить критическую ситуацию. В запланированном балансном патче нынешний фикс Азеритовой змеи откатят и предложат новый вариант нерфов — этой карты или системы добычи в целом. И уже после этого игроки смогут распылить понерфленные карты за полную стоимость.



С нерфом Чернокнижника **в топы ладдера на большинстве рангов вырвался Дракон Друид** — в классической или Рено версии. Архетип прост в исполнении и результативен, а еще его очень легко собрать: нужна лишь одна легендарка и пара эпиков. Это если говорить о классической деке. Рено Друид стоит куда дороже, да и статистику показывает хуже. Но это всё равно конкурентоспособная колода. Дракон Друид не станет безоговорочным лидером ладдера. Его лидерство уже оспаривает Паладин, который отлично играет против Друида. Хорошо чувствует себя и новый Бист Охотник, который тоже пользуется популярностью Дракон Друида.



**Паладин, кажется, станет лучшим классом патча.** Дека Чистого Агро Паладина хорошо показывала себя и в прошлом дополнении, но [Сила Хранителя](#)

идеально вписалась в нынешнюю мету.



Паладин не боится стен из провокаций, которые может поставить Дриид, перевернуть можно практически любую ситуацию. Добавьте сюда агрессивный стиль игры, массу взрывного урона с оружием и баффами — и вы получите заслуженного лидера меты. Интересно, что в Легенде и вне Легенды играют разными сборками Паладина. И в Легенде у Паладина появляется что-то новое и интересное. Подробнее деки Паладина мы обсудим в следующем разделе.



**Чумной ДК** снова пытается стать хорошей колодой, но пока не получается. Любимый архетип многих теперь надеется еще и на то, что он сможет законтрить Рено колоды, замешивая в них одинаковые копии карт. Всё так, вот только Рено колод в игре не так много. А стратегия с замешиванием карт в деку

противника не всегда хороша. Стало лучше, Чумного ДК не называть ужасной колодой. Но и топ-1 по популярности он не заслуживает.



**Охотник, Маг и Охотник на демонов** — тройка потенциально сильных колод, которые претендуют на захват меты. Все они активно реализуют новые карты Бесплодных земель, собирая новые деки или существенно улучшая старые. У всей тройки высокий процент побед, а еще они всё еще в процессе оптимизации сборок, так что со временем результаты могут стать лучше. Важно, что ДХ и Маг играют в небольшой плюс с Паладином, что дает надежду на динамичное развитие меты в будущем. Хант плох против Паладина, но отлично играет со всеми остальными архетипами.



**Жрец, Разбойник и Воин** пытаются найти новые стратегии или дополнить старые колоды, но пока что с переменным успехом. Эти классы не так интересны игрокам, да и результаты у колод часто невысокие. Лучше всех показывают себя старые деки: Воин на исступлении, Андед Жрец и Мех Разбойник. А играть ими никто не хочет, потому что новых карт там нет. Впрочем, у этой тройки классов есть и новые архетипы, которые еще могут реализовать себя в будущем, может быть после патча с нерфами лидеров.



**Шаман вновь выглядит как аутсайдер меты.** У класса появилось целых два новых архетипа, что здорово. Сохраняются и старые, но без особого развития. К сожалению, всё это не помогает Шаману уверенно выступать в ладдере на любых рангах. Исключением станет разве что Рено Шаман с неплохим винрейтом, но игроки пока что не верят в успех этой колоды, а скрафтить ее — внушительное вложение чародейной пыли.



**Недооцененные колоды** — Изгой ДХ, Бист Охотник, Сиф Маг, Воин на исступлении, Великан Паладин, Биг Мех Разбойник.

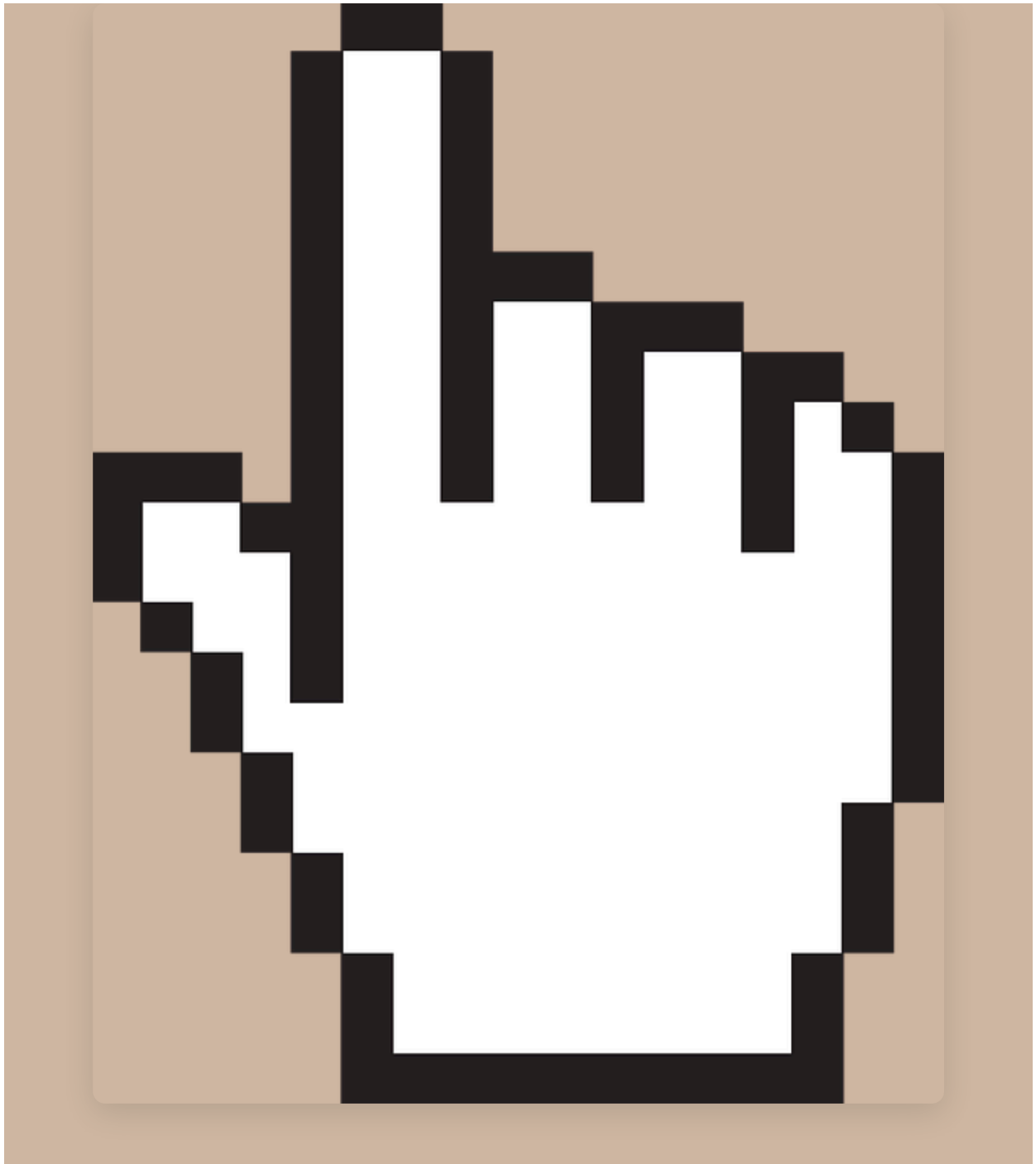


**Переоцененные колоды** — Чумной ДК, Рено Друид, Чернокнижник на добыче, Контроль Жрец, Контроль Воин, ДК Крови, любой Разбойник кроме Мех Разбойника, Элем Шаман, Радужный ДК.

[к содержанию](#)



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



[к содержанию](#)



Рыцарь смерти — первый класс по популярности, но далеко не первый по силе. Игроков и раньше привлекал концепт **Чумного ДК**. Действительно, колода интересная, ею приятно играть и с ней приятно побеждать. Добавьте сюда и факт появления Рено колод в режиме, которых Чумной ДК может контрить замешиванием одинаковых карт в колоду. Казалось бы, что может пойти не так. На деле всё просто: колода Чумного ДК всё еще слабая — карты делают не так многое, ДК ужасно чувствует себя в обороне, да







и тяжелые колоды по выгоде ему не переиграть. А Рено колоды в мете не так популярны, хотя с ними Рыцарь смерти играет хорошо.



Сборки Чумного ДК стараются брать комбинацию Рун Нечестивость + Лед ради очень сильного Бригадира Реска. Это хороший пример карты для Рыцаря смерти, пусть и без какого-то оригинального эффекта. Но этого и не нужно, чтобы карта стала сильной. Увы, Реска на своих плечах не может потащить целый класс.

Лучшая комбинация Рун для Чумного ДК — Нечестивость + Нечестивость + Лед, хотя встречаются и сборки с 3 Рунами Нечестивости и синергиями Чумы, как в прошлом дополнении.

В мете есть и другие колоды Рыцаря смерти — ДК Льда, ДК Крови, ДК Нечестивости без Чумы. Из всего этого списка хоть сколько-то примечателен **ДК Крови**, хотя и это слабая дека даже внутри своего класса.

-  **Чумной Рыцарь смерти (Н+Н+Л)**
  -   **Анхоли Чумной Рыцарь смерти**
    -   **Рено ДК Крови**
      - 

[к содержанию](#)



Классический **Дракон Друид** — новая, сильная, простая, стабильная и недорогая колода. Все эти факторы привели архетип в топы по популярности на многих рангах. Декбилдеры достаточно быстро определились с оптимальной сборкой, выбор карт







оказался не таким уж большим.



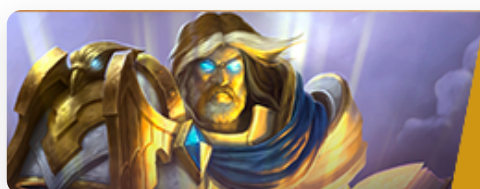
Основную ставку Дракон Друид делает на Голема-дракона, а успех колоды во многом зависит от агрессивного муллигана в поисках Брызгающегося дракончика и [Летнего дитя цветов](#). С заходом этих карт Дракон Друид практически неостановим.

Дела Дракон Друида были куда лучше в первые дни. Сейчас в ответ на популярность этой деки другие участники меты ищут способы ответить на Голема-дракона. Злейшим врагом Друида стал Паладин с [Силой Хранителя](#) и просто агрессивным стилем игры через огромные статы. Бист Охотник обращается к массовым атакам, хорошо чистит стол и Сиф Маг за счет Любопытного создания. В результате мета для Друида становится уже не такой приятной, хотя архетип все еще держит хороший процент побед, несмотря на жесткий ответ ладдера.

**Рено Дракон Друид** не так хорош. Колода куда менее стабильна, она вынуждена затягивать партию в лейтгейм, где страдает от отсутствия зачисток. Первый рейнджер Рено, конечно, хорош. Но это только одна карта в деке, ее нужно найти, ее нужно вовремя сыграть, а порой массовая зачистка нужна не одна. В деке есть Реастреза, но бесконечный источник драконов хорош только в медленных матч-апах, а этих медленных матч-апов в мете мало. В результате Рено Друид обменивает стабильный розыгрыш двух Големов-драконов в мидгейме на сомнительные лейтгейм перспективы. Но зато геймплей у Рено Друида куда веселее и разнообразнее. Да и это всё еще не безнадежно плохая колода: винрейт держится выше 50%.

-  **Дракон Друид**  
 → 
-  **Рено Дракон Друид**  
 → 

[к содержанию](#)



**ПАЛАДИН**

**Агро Чистый Паладин** — колода старая, в которой часто вообще нет новых карт или они не так сильно влияют на игру. По-новому раскрывает себя **Сила Хранителя**, которая станет идеальным ответом на стол Дракон Друида. Архетип и раньше показывал хороший винрейт, сейчас его позиции стали еще лучше. У Агро Паладина почти нет невыгодных матч-апов, а если и есть, то они ближе к средним, чем к тяжелым. Зато есть куча легких противостояний, где Паладина могут остановить только очень неудачный рандом или уход игрока на Паладине афка.



## Последний бой!

Оба игрока  
призывают по три бандита  
3/3. Ваши бандиты  
получают «Натиск».



**Морской великан**

Стоит на (1) меньше за  
каждое другое существо  
в игре.



**8**

**8**



В Легенде зреет новая сила — **Великан Чистый Паладин**. Пока что непопулярный на других рангах архетип, кажется, станет куда сильнее привычного всем Агро Пала. Эта дека берет пару **Морских великанов**, которых получается легко выставить на стол за счет спелла **Последний бой!**. А после этого Паладин может зачистить половину противника, использовав новое заклинание Призматический луч. Такая комбинация станет смертельной для многих противников, особенно тех, что играют со стола. Главная сила этой колоды — значительное превосходство в матч-апе с обычным Агро Чистым Паладином. И при этом нет матч-апов, в которых Великан Пал играл бы хуже, чем обычная Агро версия. Поэтому мы рекомендуем брать Великан Паладина на любом ранге. Возможно, это лучшая колода в игре.

**Рено Паладина** нельзя назвать плохой декой. Если бы в игре не существовало Агро Пала и Великан Пала, этот архетип мог бы занять их место. Но он слабее других представителей своего класса, а еще стоит дороже, а еще не так стабилен. Поэтому не так много причин брать эту деку.






-  **Агро Чистый Паладин**
  -  → 
  -  **Великан Чистый Паладин**
    -  → 
    -  **Рено Паладин**
      -  → 

[к содержанию](#)



После серверного патча с нерфом Азеритовой змеи дела у Чернокнижника идут дурно. Старая версия **Контроль Лока на добыче** всё еще используется, но чаще людьми, которые не знают про серверный патч. Или теми, кто все еще верит в то, что дека сильная. Спойлер: это не так. Ждем балансный патч, в котором Азеритовую змею изменят иначе. Может быть, тогда у деки появятся шансы.

Ничего другого класс пока что не придумал. Точнее придумал, но ничего даже близко не приближается к 50% винрейта. Всё еще можно играть старым **Биг Локом** без новых карт. Но вряд ли такая опция многих заинтересует.

-  **Контроль Чернокнижник**
  -  → 
  - **Биг Чернокнижник**
-  → 

[к содержанию](#)



Две новые нейтральные карты за 1 маны — настоящее золото для **Сиф Мага**. Теперь у архетипа появилось больше источников урона, которые к тому же стоят меньше маны. Куда сильнее становится ОТК комбинация с Сиф. Помимо этого у Мага появилось и Изучение звезд, которое точно достанет из деки Мудрость Норганнона и кастанет ее дважды. Опять же, отличный эффект, которому Сиф Маг всегда рад.

2



### **Бочка слизи**

Когда эту карту  
разыгрывают, сбрасывают  
или уничтожают, наносит  
3 ед. урона противнику  
с наименьшим здоровьем.

**Скверна**



И даже мета стала куда лучше для Сиф Мага. Стены Дракон Друида можно убрать с помощью Любопытного создания, Эхом можно законтрить Паладина. Немногочисленные контроль деки не станут проблемой из-за массы взрывного урона. Не так много проблем доставляет и Одинокий рейнджер Рено.

Плохими матч-апами для Сиф Мага станут разве что очень агрессивные ДХ и Бист Охотник. Особенно плох поединок с Хантом. Но и тут что-то можно придумать, да и архетипы сейчас встречаются не так часто. Поэтому Сиф Маг силен, как никогда раньше.

**Другие колоды Мага** интересны по геймплею, но не сравниваются по эффективности с новой Сиф сборкой. Финальная награда Мага за добычу смешная в сравнении с тем, что есть у Лока или даже Рыцаря смерти.

-  **Сиф Маг**



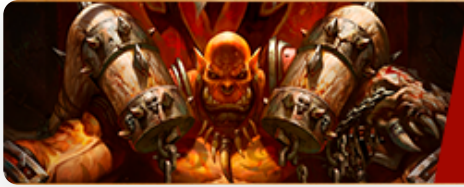
- **Контроль Сиф Маг на добыче**



- **Секрет Маг на добыче**











[к содержанию](#)



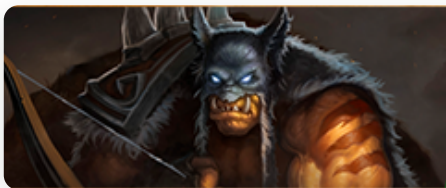
# ВОИН

Воин получил не так много сильных карт в дополнении. Класс все еще обращается к старым идеям, разве что дополняя их несколькими новыми синергиями. **Контроль Воин** в отчаянном положении по винрейту, хотя всё еще любим многими игроками.

Великолепно чувствует себя **Воин на исступлении**. Но как и всегда, им никто играть не будет.

-  **Один Контроль Воин на добыче**  
  -  → 
  -  **Ренатал Контроль Воин на добыче**  
    -  → 
    -  **Воин на исступлении**  
      -  → 




[К содержанию](#)



# ОХОТНИК

**Бист Охотник** — лучшая колода класса и одна из лучших в мете. Архетип еще не так популярен, но через пару дней может вырасти в численности. Колода рассчитывает на массовые атаки **Тощей Гончей** и Гаргоном Камнерожденных. Им можно дать внушительные показатели атаки еще в руке, а еще баффнуть с помощью Абсорбирующего паразита. Такие юниты справляются со стенами Друида, чистят стол, лечат Ханта на максимум, а часто и наносят летальный урон — вплоть до ОТК комбинации, если вы сыграете Йормунгара покрупнее. Единственная слабая сторона Бист Ханта — Паладин. И если бы не этот класс, Охотник бы уже стал главной целью для нерфов, потому что лучше деки в игре бы не было. Хант все еще близок и к нерфам, и к званию лучшей колоды, но ложка дегтя в виде Паладина всё же есть. Этот матч-ап очень плохой — во многом из-за божественных щитов Пала, но так же просто из-за очень высокого темпа оппонента.

**Рено Охотник** — еще один неудавшийся младший брат куда более стабильного и сильного архетипа с парами карт. Пусть Тельдарин Заблудший силен, его точно не хватает для того, чтобы оправдать колоду без дублей.

-  **Бист Охотник**  
  -  → 
  - **Рено Охотник**



[к содержанию](#)



Если вы точно решили играть Жрецом, то придется выбирать между трех плохих вариантов.

Первый — старый **Андед Жрец** без новых карт. Второй — **Контроль Жрец** с парой новых карт и единственным хорошим матч-апом с Дракон Друидом. Третий вариант — новый **Рено Жрец** за кучу пыли и тоже только с одним тем же выгодным матч-апом.

Дела у Приста идут плохо. Слишком честные у него карты. В то время как другие классы исполняют или ОТК комбинации, или ставят за один ход в мидгейме 20/20+ характеристики. И даже Паладин, который не может ни того, ни другого, просто давит Жреца огромным количеством выгоды и агрессии.

Становится понятно, зачем разработчики дали Жрецу новую механику с бутылками.

- **Андед Жрец**

- 



- 



- **Контроль Жрец**



- 



- **Рено Жрец**



- 

[к содержанию](#)



Единственная хорошая (и даже очень хорошая) колода класса — **Биг Мех Разбойник**.

Тут только одна карта нового дополнения — Громовержец. И технически он появился еще в ТИТАНАХ, так что в целом ничего нового тут нет. Но дека показывает космический процент побед и мало кого боится. Возможно, дело в низкой выборке матчей, но пока что Биг Мех Разбойника можно назвать самой недооцененной декой меты.

Остальные деки Роги можете смело удалять из списка колод. Пылить карты пока что не советуем: вдруг декбилдеры еще что-то найдут.

- **Биг Мех Разбойник**

- 



-  **Биг Огр Разбойник**



**Разбойник на монетках**



*к содержанию*



**ОХОТНИК  
НА ДЕМОНОВ**



**Нага Охотник на демонов** — новая колода, построенная вокруг Слепого стрелка. Это невероятно сильная карта, которая практически в соло тащит на себе весь класс. Иллидану нужно только определиться, как именно собрать деку вокруг этого эпика. По ладдеру гуляет много вариантов: какие-то больше нацелены на агрессию со старта, другие играют от ОТК комбинации в мидгейме. Пока что сложно сказать, какой набор из 30 карт лучше, опций много, а архетип достаточно сложный, так что разобраться за один день, как в случае с Дракон Друидом, не получится.

Одно понятно точно — Нага ДХ очень силен и заслуживает внимания в первую очередь опытных игроков, которые любят сложные ходы и сетап ОТК комбинаций. Если все делать правильно, единственным сложным матч-апом ДХ станет Дракон Друид. Все

остальные поединки Охотник на демонов должен тащить. И это четко видно по топу Легенды, где каждый день появляется новый игрок со своей сборкой Нага ДХ.

-  **Нага ДХ**  
•  → 
  -  **Нага ДХ #2**  
•  → 

[к содержанию](#)



Плохи дела Шамана, никто им не играет. Но при этом у класса есть архетип с неплохими показателями винрейта — **Рено Шаман**. Не сказать, что это лучшая колода в игре, но Друида она переигрывает, как и других медленных противников. И даже с Паладином всё сравнительно сносно, хотя матч-ап все же тяжелый. Тут картину Рено Шаману во многом портит Чумной ДК, которым по какой-то причине всё еще часто играют. Скорее всего, Рено Шамана так не любят из-за уже исторически сложившейся слабости класса. К тому же дека дорогая, не самая стабильная, да и остается аргумент "в мете полно Чумных ДК, зачем играть Рено?".







**Элем Шаман** — плохая колода. Здесь она только для интереса. Крафтить ее не надо.

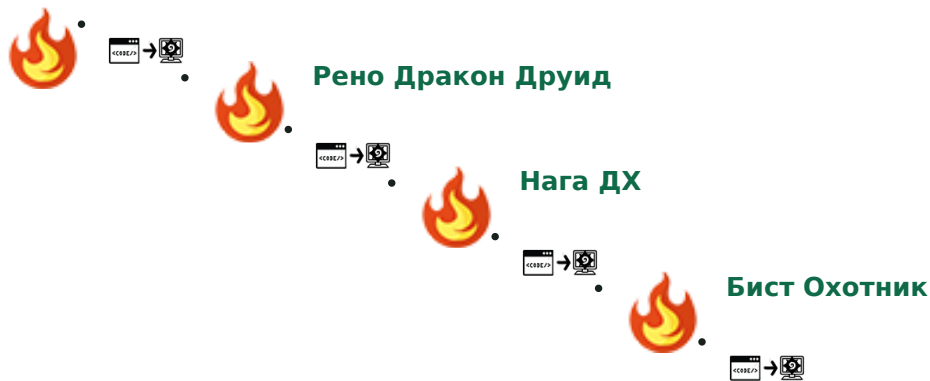
-  **Рено Шаман**  
•  → 
  -  **Элем Шаман**  
•  → 

[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 Дракон Друидов, но совсем не обязательно представленную версию.

-  **Дракон Друид**  
•  → 
  -  **Агро Чистый Паладин**  
•  → 
    - **Чумной Рыцарь смерти (Н+Н+Л)**

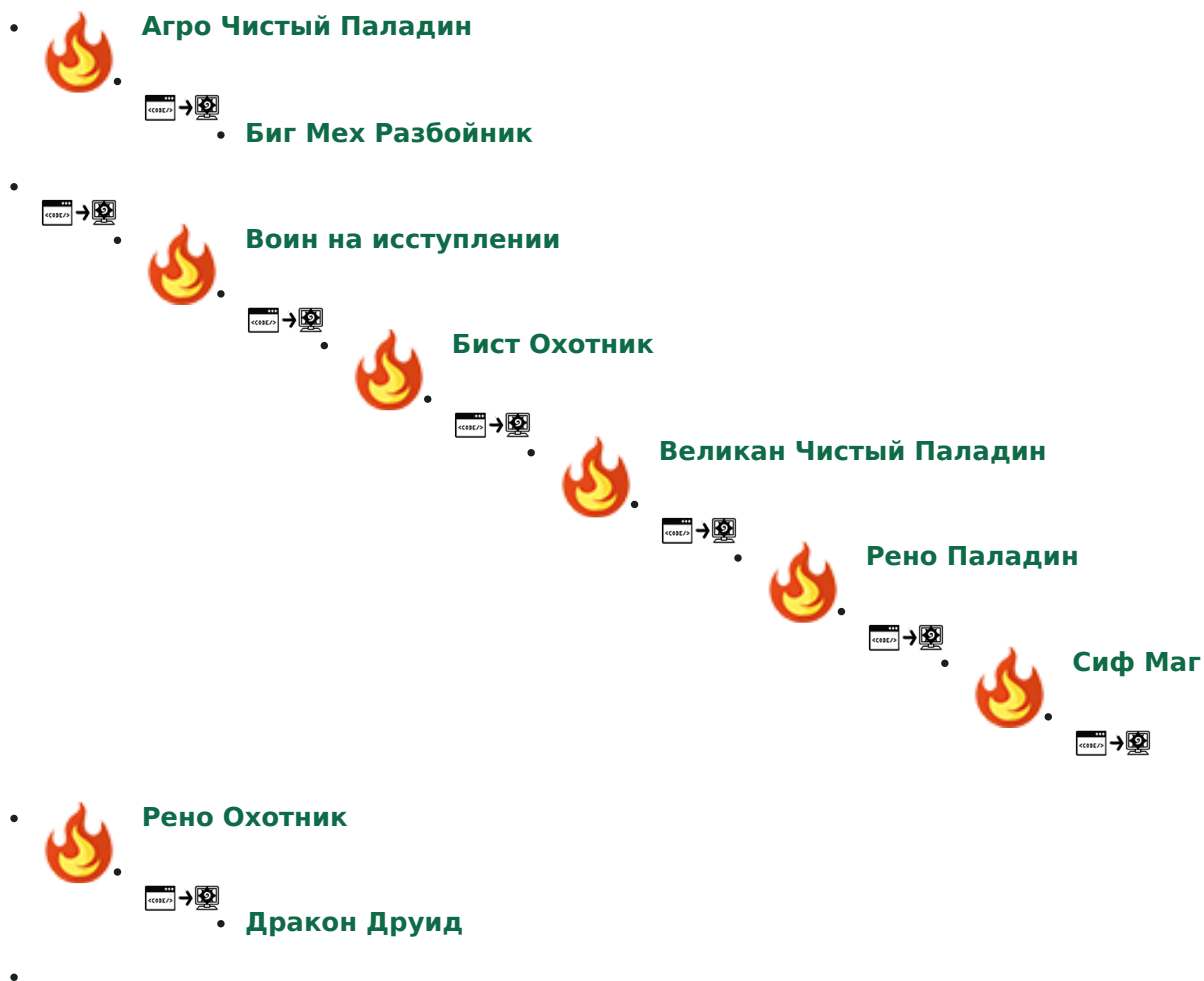


[к содержанию](#)

## ЛИДЕРЫ ПО ВИНРЕЙТУ

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 в долгосрочной перспективе, на вашем ранге и с вашим уровнем игры.

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





Спасибо за внимание. Высоких рангов.

[к содержанию](#)