

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Мета-отчет: итоги Натиска драконов и перспективы классов перед Залом Славы

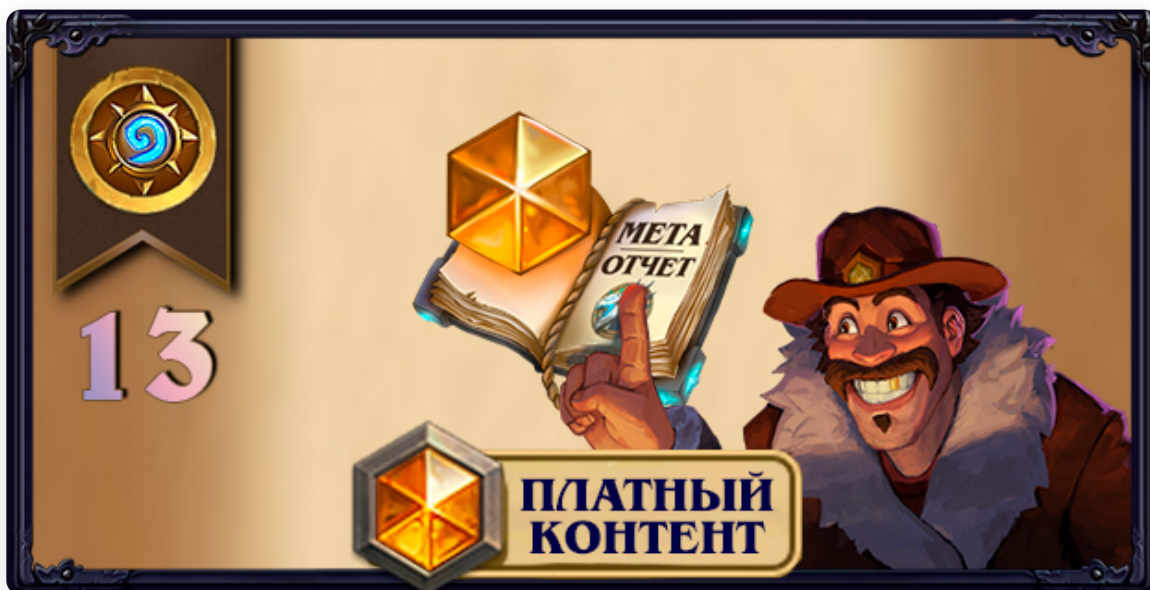
20.03.2020

Мета-отчеты

Мета-отчет

Мета-отчет: тенденции Стандартной меты в натиске драконов

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Мета Натиска драконов вот-вот закончится: уже 26 марта карты уйдут в Зал Славы, а также в силу вступят изменения классического и базового наборов Жреца. И уже 7 апреля случится ротация Стандарта, а вместе с ней выйдут новый класс и новое дополнение Руины Запределья.

В этом материале мы подведем итоги меты Натиска драконов, а также рассмотрим перспективы классов после 26 марта и после ротации Стандарта в апреле.


Этот мета-отчет написан авторским составом сайта. Vicious Syndicate не будут публиковать мета-отчеты до выхода следующего дополнения. Переводы меты от VS вернутся в Руинах Запределья.

## Разделы меты:




### Основные тенденции меты

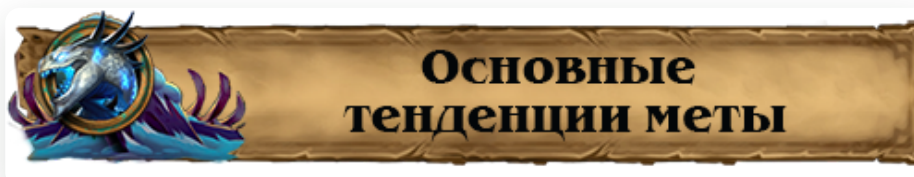
-  Лучшие колоды меты и разбор силы классов

-  - Разбойник
- - Друид
- - Охотник
- - Чернокнижник
- - Жрец
- - Воин
- - Маг
- - Паладин
- - Шаман

-  Будущее меты

-  - Зал Славы
- - Изменения Жреца
- - Что изменится после ротации

- 



- Последний патч с изменениями баланса Стандартного режима выходил давно. Мета уже давно стабильна: последним драматическим изменением стало восхождение Галакронд Воина.

Все архетипы и классы заняли свои места в ладдере на разных ранговых промежутках. Каждый игрок может найти колоду под свои коллекцию, вкусы и умения.

Лучшие колоды меты — **Галакронд Разбойник** и **Дракон Охотник**. Они играют друг с другом на равных, но совсем не похожи. Галакронд Разбойник сложнее и лучше проявит



себя в руках опытных игроков. Дракон Охотник проще и дешевле — это отличная колода для новичков и тех, кто хочет быстро взять высокие ранги.



Не так популярны, но все еще крайне эффективны **Друид на Увеличении**, **Рено Маг** и **Галакронд Воин**. Друид на Увеличении комфортнее чувствует себя на низких рангах: это отличная колода, чтобы играть в промежутке 5-20. А Рено Магом и Галакронд Воином, наоборот, чаще и успешнее играют ближе к Легенде и в ней самой. Приятно, что сборки Воина и Друида достаточно дешевые — собрать их могут многие.



Пять названных выше колод — основа меты Натиска драконов. В ладдере есть несколько архетипов, которые пытаются "законтрить" тех или иных лидеров. Это **Мех Паладин** и **Жрец на воскрешении**. У них полярные матч-апы с лидерами: с кем-то они играют очень хорошо, а с кем-то — очень плохо. Жрец — идеальный антиагро архетип, но он боится Разбойников и Магов. Паладин также уступает Разбойникам, зато наказывает Охотников и Друидов.



Встречаются реже, но все еще заслуживают внимания **Зефрис Охотник** и **Квест Друид**. Это специфичные архетипы, которые хорошо показывают себя в умелых руках. Чаще всего ими играют в Легенде.

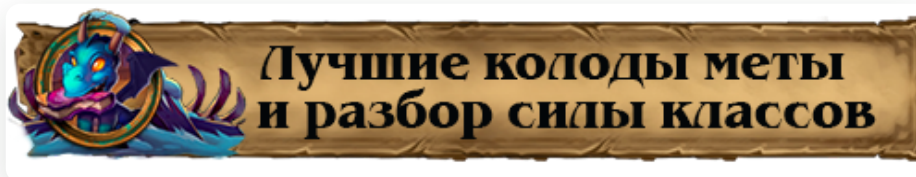


**Другие архетипы** встречаются значительно реже. Время от времени показываются **Фейс Охотники**, **Квест Жрецы**, **Токен Друиды**, **Зоолоки** и **Маги с дубликатами карт**. Все прочие колоды близки к неметовым.

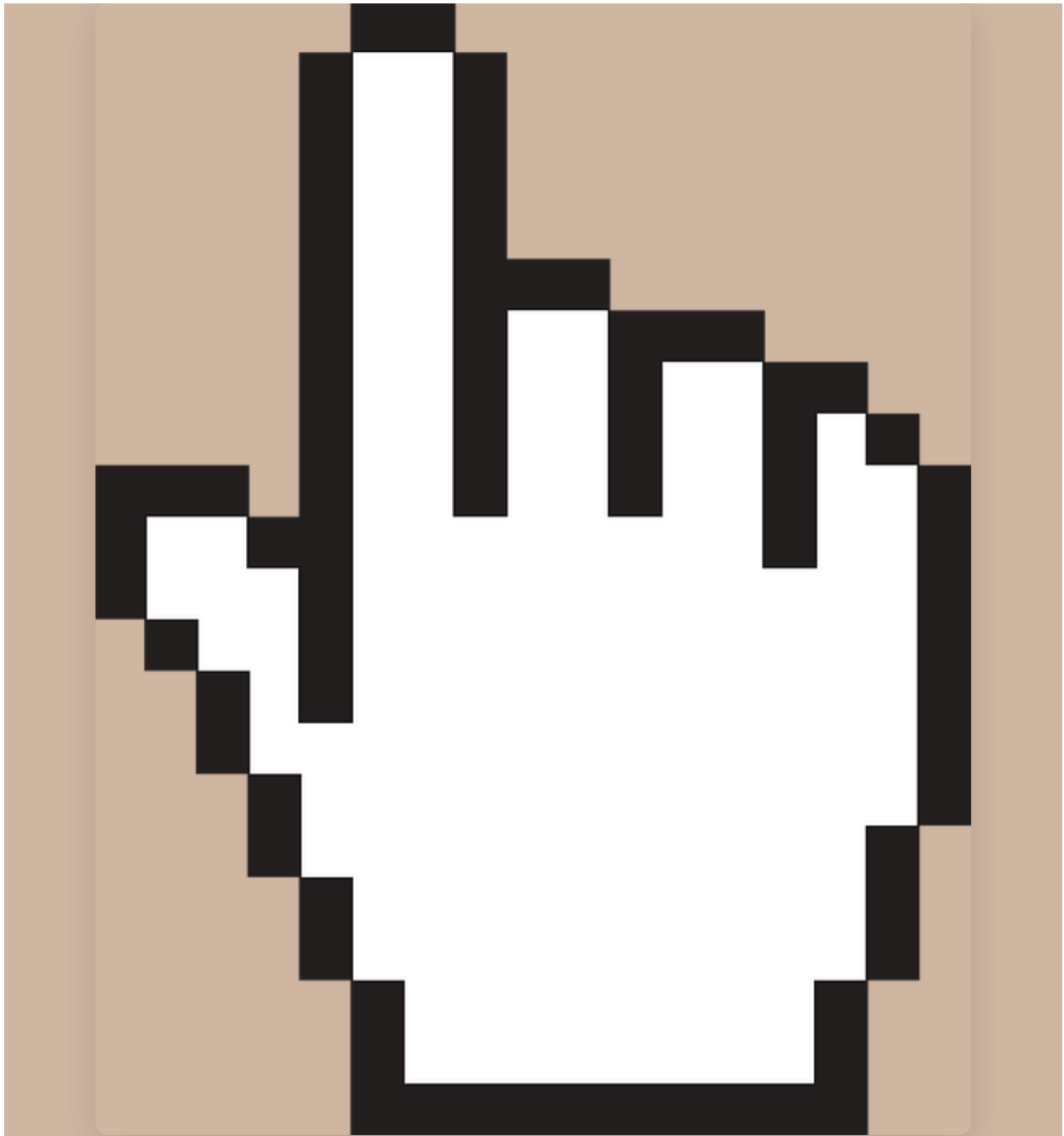
**Вопрос:** с 1 апреля вступит в силу новая система рангов в ладдере. Что нас ждет в начале месяца, и можно ли что-то сделать сейчас, чтобы получить ранг повыше?

**Ответ:** все игроки без исключений начнут с самого низкого ранга. Но Blizzard обещали, что на любом ранге вы будете бороться с игроками вашего уровня: новички с новичками, а опытные игроки — с опытными. **Ранг в конце мартовского сезона важен:** чем он выше, тем больше звезд вы будете получать за победу и тем быстрее доберетесь до высоких рангов и Легенды.

[к содержанию](#)



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



Лучший класс Натиска драконов и самый популярный с 4 ранга и выше. Колоды Разбойника всегда были достаточно сложными, так что хорошо управляются с ними только самые умелые игроки. Разбойник блистает на турнирах, а также на высших строчках Легенды.

По силе нет равных **Галакронд Разбойнику** — самому распространенному архетипу меты. Его сборки давно устоялись, и только **Бандитка с пистолетом** может стать

интересной технической картой. От нее можно отказаться в пользу вторых копий **Безликой осквернительницы** и **Ошеломления**.

26 марта в Зал Славы уйдет **Лирой Дженкинс**, что пошатнет силу **Галакронд Разбойника**, но едва ли в достаточной степени. Возможно, в будущих сборках не будет двух копий **Шага сквозь тень**, хотя у заклинания много других синергий помимо **Лироя Дженкинса**.

**Галакронд Разбойник** немного потеряет в апреле после ротации Стандарта. **Зиллиакс** и **КЛНК-КЛ4К** — хорошие карты, но архетип справится и без них.

- **Галакронд Разбойник :**

## Галакронд Разбойник с Бандиткой с пистолетом

- **Зефрис Галакронд Разбойник**



- **Малигос Разбойник :**



## Джепетто Малигос Разбойник



[к содержанию](#)



Если не лучший, то близкий к лучшему класс в текущей мете. В отличие от Разбойника, у Охотника много интересных и конкурентоспособных архетипов, хотя все еще есть безоговорочный лидер класса — **Дракон Охотник**. Архетип дешевый, простой, но эффективный, чем и притягивает значительную часть игроков.

Три метовые колоды сдерживают Дракон Охотника — **Мех Паладин**, **Галакронд Воин** и **Жрец** на воскрешении. Во всех остальных матч-апах Рексар играет в плюс или 50 на 50.

**Зефрис Охотник** не так популярен, но не стоит списывать архетип со счетов. Если вы знаете, как играть Зефрис Охотником и можете себе позволить дорогостоящую сборку, эта колода может стать эффективнее Дракон Охотника.

Зал Славы лишит Охотников **Лироя Дженкинса**, а ротация Стандарта — механизмов, которые есть в сборке Зефрис Охотника. Дракон Охотник практически не пострадает.

- **Фейс Охотник :**

## Токен Фейс Охотник

- **Бранн Зефрис Охотник :**



## Дракон Зефрис Охотник

- **Квест Охотник :**

## Раш Квест Охотник



### • Дракон Охотник :



## Агро Дракон Охотник

[к содержанию](#)



**Галакронд Воин** ворвался в мету несколько недель назад: он контрит Охотников и неплохо играет с Разбойниками и Паладинами, но любые архетипы с большими провокаторами не оставляют Гаррошу шансов. У колоды много полярных матч-апов, но все же Воин чаще побеждает, то есть встречается благоприятные поединки.

Будущее для Галакронд Воина под серьезным вопросом. 26 марта он лишится **Лироя Дженкинса** и **Служителя боли**, а с ротацией потеряет всего одну, но важную карту — **Городского глашатая**. Галакронд Воин останется без надежных и стабильных источников добора, а без **Служителя боли** могут потерять целесообразность **Рисковый шкипер** и даже **Внутренняя ярость**. Комбинации с **Боевой яростью** никуда не денутся, но это не самостоятельная и сложная для реализации карта.

### • ◦ Галакронд Воин :

## Галакронд Воин с Рисковым шкипером

### ◦ Зефрис Воин :



## Контроль Зефрис Воин

[к содержанию](#)



**Рено Маг** не показывает хороших результатов с точки зрения статистики: его общий винрейт чуть ниже 50%, но это можно объяснить сложностью колоды и ее ценой: не все играют оптимальными сборками. В опытных руках Рено Маг силен: им часто берут топы Легенды.

Зал Славы заберет у Рено Мага **Горного великана**, а ротация Стандарта — приличный набор из 6-8 карт, которые есть в топовых сборках. И все же большинство основных инструментов Рено Мага останутся: никуда не денутся **Реликвиевед Рено**, **Зефрис Великий**, **Рено Потрясающий** и многие другие.

Рено Маг может показать скромные результаты в начале Года Феникса, но к концу 2020 года разработчикам нужно будет пристально следить за архетипом: чем больше карт в коллекции, тем Зефрис колоды сильнее.

• Рено Маг :

## Дракон Рено Маг



[к содержанию](#)



И **Квест Друид**, и **Друид на Увеличении** комфортно чувствуют себя в ладдере. Первый популярнее на высоких рангах, а второй — на низких. В целом популяция Друида на **Увеличении** намного выше — это одна из самых эффективных и распространенных колод меты.

К апрелю Друид понесет не очень серьезные потери. Это особенно актуально для Друида на **Увеличении** — он потеряет только **Зиллиакса** и **КЛНК-КЛ4Ка**, но легко обойдется без них. Квест Друид останется без **Ухлюпистого Хлюпа**, **Боевого друида Лоти** и **Свирепого воя** — потери серьезные, но не обязательно жизненно важные.

• Друид на Увеличении (Биг Друид) :

## Дракон Друид на Увеличении

• Токен Друид :



### Токен Друид

• Квест Друид :



### Изера Квест Друид



[к содержанию](#)



**Жрец на воскрешении** комфортно чувствует себя в текущей мете: это хороший антиагро архетип и одна из немногих контроль колод в игре — важно, что достаточно дешевая и не столь сложная.

Уже 26 марта класс ждут серьезные потрясения. О **Комбо Жреце** можете забыть навсегда, а ситуация со Жрецом на воскрешении намного интереснее. Зал Славы и

нерфы не отнимут у этого архетипа ни единой карты, зато в коллекции появится несколько новых, а также сильнее станут старые. Жрец на воскрешении может поэкспериментировать со Словом Тьмы: Смерть, **Божественной карой**, **Темным безумием**, **Кольцом света**, а также новыми Словом Тьмы: Гибель и легендаркой Натали Селин.



Новые карты:



После ротации Стандарта Жрец на воскрешении лишится не столь многого. Для **Всеобщей истерии** уже есть замена, хотя Слово Тьмы: Гибель не всегда полезна в мидгейме. Серьезная потеря — **Клонодельня Зерека**, но колода не должна развалиться без легендарного заклинания.

#### • Комбо Жрец:

### Бвонсамди Комбо Жрец

#### • Квест Жрец на воскрешении:



### Галакронд Жрец на воскрешении



[к содержанию](#)



**Мех Паладин** — лучшая агро колода меты с высоким винрейтом. Он особенно популярен и результативен вне Легенды. Сила Паладина — отличные матч-апы с Охотниками и Друидами. Поединки с Разбойниками и Воинами сложные, но не совсем безнадежные.

Мех Паладин доживает свои последние дни в Стандарте. С Залом Славы он потеряет только **Лирия Дженкинса**, что пережить можно, зато с ротацией в Вольный уйдут почти все механизмы класса, а также **Кристаллология**, которую использовали почти все архетипы класса.

В Руинах Запределья Паладин сможет рассчитывать только на карты нового дополнения. Все остальные инструменты класса не складываются в конкурентоспособные колоды

• **ОТК Холи Паладин :**

## Сатроварр Холи Паладин

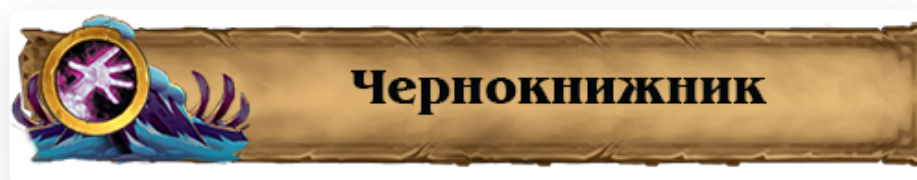
• **Мех Паладин :**



### Мех Паладин с Обстрелоботом



[к содержанию](#)



Не так силен и популярен в последние недели, хотя у класса много интересных задумок. Увы, пока что ни одна из них не показывает стабильных результатов.

Зал Славы и ротация отнимут у Чернокнижника несколько важных карт: **Зоолоки** останутся без **Жестокого обмена** и **Яйца скарабея**, а медленные Чернокнижники — без **Горных великанов**, **Лорда Годфри** и **Зиллиакса**, который важен для Гул'дана в большей степени, чем для других классов.

Как и Паладин, Чернокнижник рассчитывает на серьезную поддержку нового дополнения. Руины Запределья должны открыть новые возможности для Гул'дана.

• **Зоолок :**

## ГалоЗоолок

• **Контроль Чернокнижник :**



### Контроль Галакронд Чернокнижник



[к содержанию](#)



Мало кто играет Шаманом, а если кто-то это делает, то не добивается серьезных успехов. Ситуацию только усугубит ротация Стандарта: класс лишится Дрыжеглота, Духа жабы, Электры Бурешквал, Призрачных видений, Громоголова. Траллу точно понадобится серьезнейшая поддержка в Руинах Запределья, иначе он рискует и в будущем остаться за бортом меты.

*к содержанию*



Уже 26 марта мету изменит Зал Славы, в который в этом году уйдут 5 нейтральных и 6 классовых карт Жреца.

Самая серьезная потеря — **Лирой Дженкинс**. Легендарку играют все агро и мидрейндж архетипы. На нее особенно полагаются Разбойники и Воины.

Другие карты встречаются время от времени в ладдере, но в Натиске драконов не так популярны. **Горный великан** есть только у Рено Магов, а **Служитель боли** — у Галакронд Воинов. **Ментальный техник** и **Разрушитель чар** сильны, но в настоящий момент мета для них неблагоприятна.

Если драматические перемены в мете и произойдут, то только из-за **Лирою Дженкинса**. Эта легендарка была в Hearthstone всегда, и представить ладдер без нее сложно.

Темповые и быстрые колоды, безусловно, станут слабее, но насколько — никто не знает.

## Изменения Жреца

Вступят в силу также 26 марта, и поначалу только усилят существующего лидера класса — Жреца на воскрешении. Из меты пропадет Комбо Жрец, но сейчас им и так играют крайне редко.

После 26 марта стоит ожидать новые сборки и Жреца на воскрешении, и других, еще не известных, архетипов. Кто знает, до чего додумаются Zetalot и другие мастера класса.

Серьезный эффект от перемен класс почувствует не сразу. Изменения Жреца нацелены в большей степени на долгосрочную перспективу: Год Феникса и последующие. Цель Blizzard в этом случае — представить обновленного Жреца для новичков и вернувшихся в игру пользователей.

Советуем к прочтению статью: [Разбор новых классических и базовых карт Жреца](#)

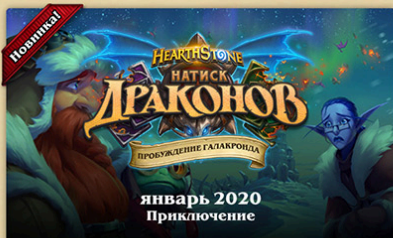
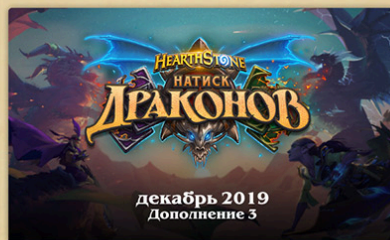
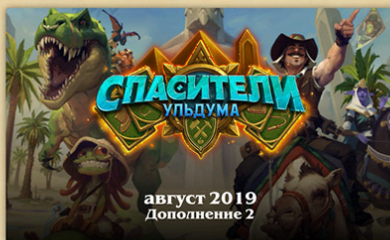
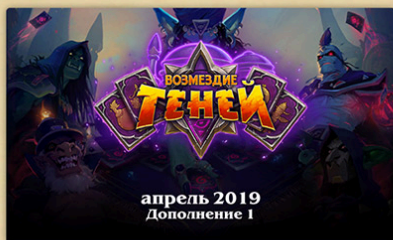


## Что изменится после ротации



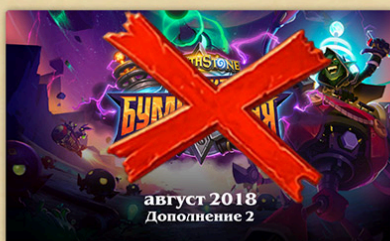
### Год Дракона (2019)

Стандартный и Вольный формат



### Год Ворона (2018)

Стандартный и Вольный формат



Как вы могли понять из прошлых разделов, изменится не так многое, как хотелось бы. Почти все нынешние метовые колоды играют намного больше карт Года Дракона, а они не уйдут в Вольный режим еще год. Уровень силы карт Года Ворона и Года Дракона несопоставим. И это серьезная проблема для Стандарта, который должен серьезно меняться в начале каждого года.

Да, в игре появится Охотник на демонов, но никуда не денутся Галакронд Разбойники, Дракон Охотники и Друиды на Увеличении. Плохо то, что нынешние лидеры меты ничего не теряют, зато многое теряют аутсайдеры — Паладин, Шаман, Чернокнижник. Сильные классы станут только сильнее, а слабые — слабее.

Руины Запределья, безусловно, изменят расстановку сил: появятся новые колоды и стили игры, но будет ли этого достаточно? Blizzard должна выпустить очень сильные карты, чтобы ими играли чаще, чем картами из трех дополнения Года Дракона. Но даже такой ход вызовет много проблем в будущем. Разработчикам придется делать карты все сильнее и сильнее, а это плохой подход к балансу.

В любом случае расстраиваться не стоит. Даже если карты Руин Запределья не будут такими сильными и Охотники на демонов станут единственной стоящей новинкой меты, мы не будем еще три месяца терпеть Галакронд Разбойника, Дракон Охотника и Друида на Увеличении.

Новая команда разработчиков Hearthstone показала, что может признавать свои ошибки и быстро выпускать патчи с нерфами. Галакронд Шаман в декабре был катастрофой для

Стандарта — его понерфили за 9 дней. Скорые нерфы постигнут и нынешние метовые архетипы, если они продолжат свою доминацию в Руинах Запределья.

[к содержанию](#)



Если вы устали от меты Натиска драконов, дайте шанс другим игровым режимам: Арене, Полям сражений или Вольному. Вы также можете играть и в Стандарте, но необычными и фановыми колодами. Не так давно на сайте вышла **Антимета** — сборник необычных и фановых колод для всех классов.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!