

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Мета-отчет патча после нерфа ДХ: лучшие колоды и развитие новой меты

19.04.2024

Мета-отчеты

Мета-отчет

Мета-отчет патча после нерфа ДХ: лучшие колоды и развитие новой меты

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



В патче 29.2 разработчики не планировали выпускать какие-то балансные правки в Стандартном формате. Но это пришлось сделать, потому что Агро Охотник на демонов был слишком силен и популярен. Они решили, что лучше понерфить его сейчас, чем ждать еще какое-то время до запланированного балансного патча в Стандарте.



Всего одну карту Охотника на демонов подняли в стоимости с 3 маны до 4 — но этого уже оказалось достаточно, чтобы убить класс и поменять расстановку сил в ладдере. Остальные классы вступили в борьбу друг с другом за место лидера — и пока что мета совершенная разная в зависимости от ранга, где вы играете.

В первом мета-отчете после обновления 29.2 разбираемся, что поменялось в ладдере после нерфа Охотника на демонов. Вы найдете лучшие колоды всех классов, разбор каждого из них, а также анализ общей картины ладдера в первые дни патча.


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*
- *- Воин*
- *- Чернокнижник*
- *- Охотник*
- *- Маг*
- *- Разбойник*
- *- Жрец*
- *- Шаман*
- *- Друид*
- *- Охотник на демонов*
- *- Паладин*

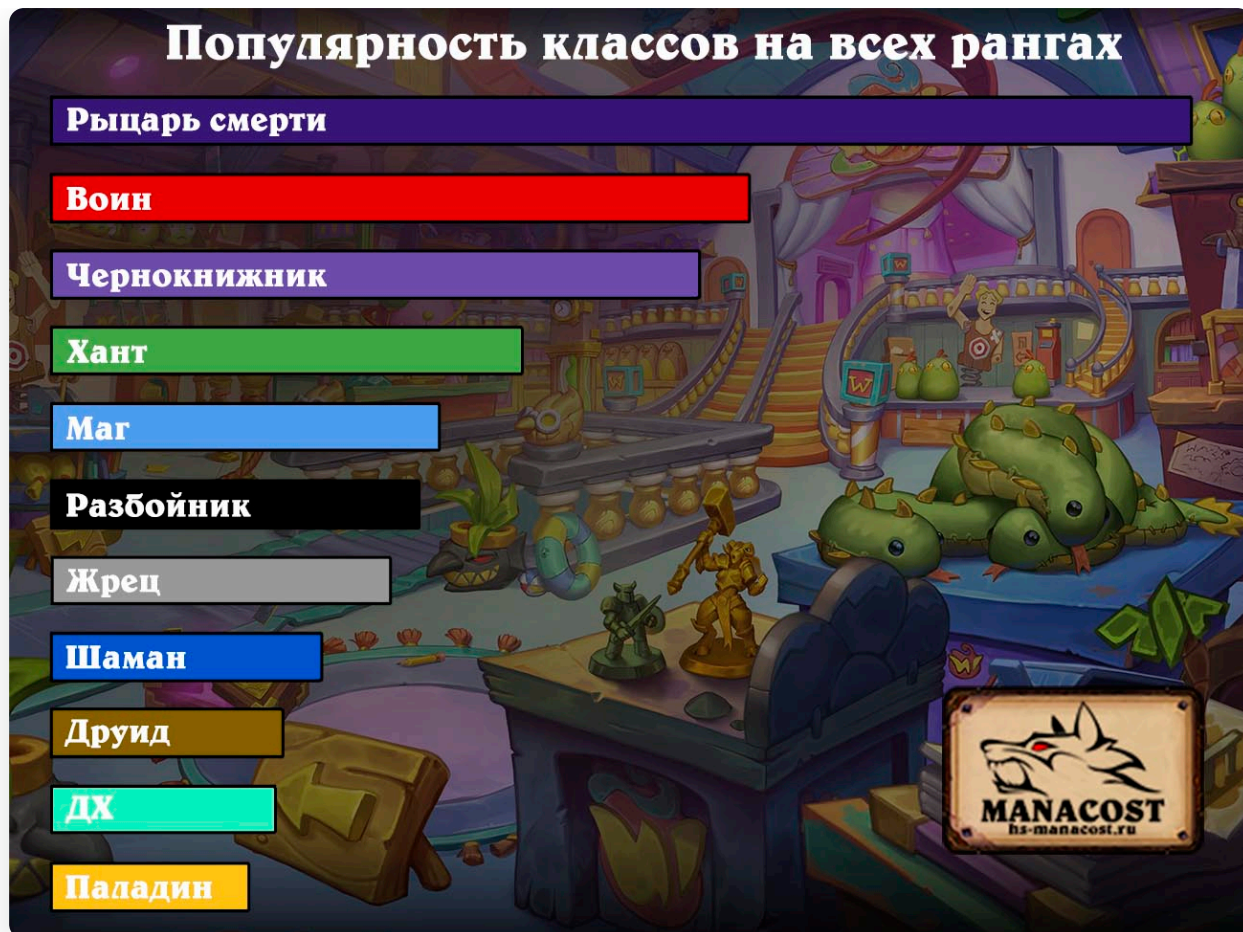
-  *Самые популярные колоды*
-  *Лидеры по винрейту*

o



**Основные тенденции меты**

## Популярность классов на всех рангах



**Нерф Хватки арбитра до 4 маны убил всякий интерес игроков к Охотнику на демонов.** С первого же дня резко упали показатели ДХ и по силе, и по численности. Агро ДХ вынужден на ход откладывать свою победную комбинацию, а без нее в мидгейме особо и нечего делать. В это время противники успевают занять стол, отбить который у Иллидана уже не получается, или накопить достаточно защитных опций в руке.

Не сказать, что Агро ДХ стал совсем уж мертвой декой. Хорошие матч-апы всё еще есть, но общий винрейт теперь еле приближается к 50% — с такими показателями Охотнику на демонов в Стандарте не выжить. Еще сильнее пострадал Рено ДХ, который еще до патча шел на спад.



**Самый популярный класс в ладдере — Рыцарь смерти.** Но причина не в том, что ДК так уж силен, а в огромной любви нелегандарных рангов к **Чумному ДК**. К тому же в игре был баг, из-за которого любое оружие ДК замораживало цели атаки (его только-только **пофиксили**).

Если вас интересует исключительно результат, внимания заслуживает только **Радужный ДК**. Это достойный архетип на любом ранге, в том числе в топе Легенды. Но безоговорочным тираном меты ему не стать — у него есть плохие матч-апы, да и в целом в мете есть деки, у которых куда больше потенциала.



**По-прежнему очень часто встречается уже привычная пара контроль колод Мастерской Чудастера — Рено Воин и Чернокнижник с Колесом СМЕРТИ!!!.** Рено Воин с патчем стал чувствовать себя откровенно плохо на любом ранге. Возможно, ему поможет оптимизация сборки под новую мету, но пока что

популярные деки Рено Вара не вывозят. У Лока Смерти дела лучше, но и здесь есть свои трудности, особенно с агро матч-апами.

Чем Гул'дан действительно может похвастаться, так это своей агрессивной колодой — **Пейнлоком**. Колода появилась в мете не так давно, и поначалу развивалась неспеша, но с выходом патча выстрелила вверх. Огромным фактором стал Дракон Жрец в мете высоких рангов, с которым у Пейнлока очень хороший матч-ап.



**Лучшая колода для игры вне Легенды — Токен Охотник.** Ожидаемо, что на низких рангах место лучшей агрессивной колоды после нерфа ДХ занимает Токен Хант. Только лидер прошлой меты мешал Рексару раскрыться, и сейчас у него очень мало трудных матч-апов, а винрейт на всех рангах, кроме топа Легенды, самый высокий в ладдере. Управу на Охотника найдут только опытные игроки: все контрдеки Ханта достаточно сложные в исполнении, и нужно не только понимание матч-апа, но и хорошая сборка.



**Лучшая колода в топе Легенды — Дракон Жрец.** Тут, опять же, без сюрпризов. Колода была сильна и до патча, а Охотник на демонов был главным сдерживающим фактором. Архетип хорошо покажет себя и на других рангах, если вы знаете, что делать. Единственный стабильный ответ на Дракон Приста — Пейнлок.



**Под вопросом остается положение СПД Шамана, которому пророчили звание второго лидера в топе Легенды.** Очень многое зависит непосредственно от игрока, хотя в целом статистика говорит о том, что ему не так плохо играется на высших рангах. На более низких к его разношерстному разбросу матч-апов прибавляется сложный матч-ап с Токен Хантом, а не такой высокий порог умений делает колоду на порядок слабее. В топе Легенды тоже есть немало неудобных противников, но в умелых руках колода все-таки играет в плюс.

Главной проблемой СПД Шамана может стать **Крушитель колонок**. Это существо находилось чуть ли не в каждом лайн-апе на прошедшем Masters Tour, и тенденция перетекла в топ Легенды, где многие классы пытаются так же обыграть его. Это работает, поэтому судьба СПД Шамана пока что неясна.



**Во втором эшелоне меты держатся Сиф Маг, Контроль Воин, Зиллиакс и Великан Разбойники.** Все они рады уходу Агро ДХ из ладдера, но не могут показать себя на максимум из-за сложного геймплея и нескольких сложных матч-апов с популярными деками. Это все еще хорошие архетипы для игры, которые еще могут проявить себя с изменениями Стандарта и оптимизацией сборок.



**Недооцененные колоды** — Дракон Жрец, Пейнлок, Зиллиакс Разбойник.



**Переоцененные колоды** — Рено Воин, Контроль Воин, Чумной ДК, Друиды.

[к содержанию](#)



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



[к содержанию](#)





**Радужный ДК** пока что находится в процессе оптимизации сборки под актуальную мету. После ухода ДХ нужда в **Ледниковом осколке** отпала. Самая популярная версия тестирует на его месте Радужную швею - неплохой точечный ремувал. В качестве альтернативы можно попробовать **Ледяной удар**. Кварцитовый крушитель тоже стал

хуже без ДХ в мете, но пока что от оружия не отказываются — оно очень важно в зеркальной встрече.

Хелия, безусловно, все еще важна — в первую очередь из-за Воинов и зеркальных встреч, а в Легенде еще и из-за Магов и Шаманов. По той же причине из сборок не убирают **На дно с кораблем**.

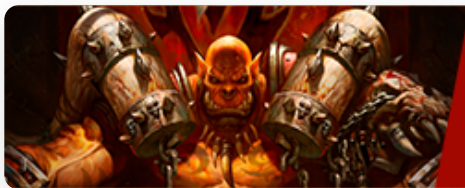
Со сменой лидеров Нити отчаяния стали только важнее для Рыцаря смерти. Карта намного полезнее против Токен Ханта и Дракон Жреца, чем против ушедшего ДХ. Под вопросом форма Зиллиакса Делюкс 3000. Идеальный модуль стал базовым, а вот дополнение к нему разное. Тикающий модуль очень хорошо покажет себя против тех же агро колод, хотя самым популярным сейчас является Дублирующий модуль.

Отметим, что хорошие показатели ДК в первые дни патча нерелевантны из-за бага. Если в раскопке оружия **Рунами Тьмы** попадался Кварцитовый крушитель, два других варианта тоже получали заморозку. С серверного патча 29.2.1 (вышел 19 апреля) это пофиксили, а значит выступление Рыцаря смерти должно стать немного хуже.

-  **Радужный Рыцарь смерти**
  -  →  • **Чумной Рыцарь смерти**

-  → 

[к содержанию](#)



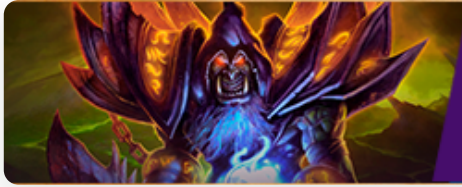
**ВОИН**

После нерфа ДХ **Рено Воин** стал самой популярной декой на многих рангах. Но мета стала куда беспощаднее к Воину, потому что почти все плохие матч-апы Вара раньше страдали из-за ДХ, а после нерфа стали куда популярнее. В результате Рено Воина можно назвать вторым проигравшим в результате нерфов, пусть напрямую они его и не задели. Может быть, декбилдеры найдут рабочую колоду Рено Вара для новой меты, но уже существующие деки плохо показывают себя на любом ранге. Играть Воином сейчас мы не рекомендуем.

-  **Бум-босс Рено Воин**
  -  →  • **Контроль Воин**

-  → 

[к содержанию](#)



## ЧЕРНОКНИЖНИК

- Все деки класса рады уходу Охотника на демонов из ладдера. **Лок с Колесом СМЕРТИ** станет лучшей контроль декой в ладдере, которая стабильно играет против Воина и ДК и на равных — с Токен Хантом. Проблемы доставят Дракон Жрец, СПД Шаман и Пейнлок, что наверняка помешает колоде в топе Легенды и поможет на других рангах.
- В сборках Лока с Колесом СМЕРТИ пока что нет серьезных изменений: нужно убрать **Ледниковый осколок**, а в остальном старые варианты отлично работают в новой мете.
- **Пейнлок** — важная колода, если Дракон Жрец захватит мету Стандартного режима, потому что это чуть ли не единственный архетип, который хорошо играет против Андуина. Хороши в принципе все матч-апы, за исключением агрессивных. Если на вашем ранге засилье не Жрецов, а Хантов — выбор Пейнлока будет ошибочным.
- **Чернокнижник с Колесом СМЕРТИ!!!**



- **Чернокнижник СМЕРТИ с Анубисатом**



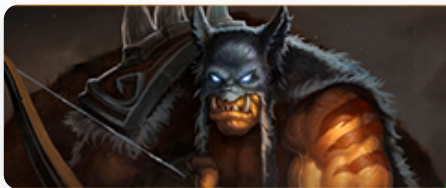
- **Пейнлок**



- **Чернокнижник на слизи**



[К содержанию](#)



## ОХОТНИК

**Токен Охотник** — лучшая колода для взятия Легенды, да и в Легенде до топ-1000 на ней можно уверенно двигаться вперед. Дека простая, быстрая и крайне результативная. Ответить на нее в состоянии только опытные игроки, выбрав Радужного ДК, СПД Шамана или Дракон Жреца, — и то даже в этих ситуациях у Ханта есть хорошие шансы на победу. Интересна ситуация с Чернокнижником Смерти, где Токен Хант играет против него хуже на низких рангах, а в топе Легенды — наоборот, выигрывает.

Сборка Токен Ханта еще может измениться со временем, но и старые наработки отлично работают в новых условиях.



- **Токен Охотник**



[к содержанию](#)



Дракон Жрец и Токен Хант — еще более неприятные матч-апы для **Сиф Мага**, чем Агро ДХ, поэтому светлое будущее Магу пророчить тяжело. На любом ранге за ним охотятся топовые агрессивные колоды, матч-ап с которыми очень сложно преодолеть. Из плюсов — хорошие матч-апы с ДК и Локами, но пока что этого недостаточно.

Колода по-прежнему не редкость в топе Легенды, потому что Токен Ханта там нет, а опыт игроков иногда помогает победить в сложных матч-апах.

- **Сиф Маг**



[к содержанию](#)




Статистика **Разбойника** говорит об уверенном и хорошем положении класса, но так ли это? На самом деле можно сказать, что это положение держится почти целиком на огромной популярности Чумного ДК и Лока Смерти. Эти встречи прекрасны для обеих колод Валиры, но вот остальной разброс матч-апов не такой радужный. Невероятно популярный Рено Воин очень сильно сдерживает обе колоды. С ростом рангов эта встреча становится невыносимой для Великан Рог и не самой приятной - для Зиллиакс.

**Зиллиакс Разбойник** — поляризованная колода, которая хорошо сражается не только с Чумным ДК и Локом Смерти, но и многими другими колодами. Проблема в том, что он всухую проигрывает агрессивным Дракон Жрецу и Токен Ханту. Учитывая потенциальный рост этих противников, лучше играть Зиллиакс Рогой прямо сейчас, пока есть такая возможность.

Стоит отметить, что кажущийся хорошим матч-ап с Радужным ДК, вероятно, обусловлен неопытностью игроков. Убить Зиллиакса в маскировке можно не только Всадником без головы. Очень эффективный способ - это **Больной грязеход** с Нитями отчаяния.

У **Великан Разбойника** дела хуже. По сравнению с Зиллиакс Разбойником он уже отчетливо страдает от Радужного ДК и от Пейнлока. Единственное его преимущество - это Чернокнижник на слизи, но кто-то его вообще видел?

-  **Зиллиакс Разбойник**

-  **Великан Разбойник**

[к содержанию](#)



**Дракон Жрец** — преступно недооцененная дека на всех рангах кроме топ-1000 Легенды. Это одна из самых сильных колод меты, которая не проседает по своим показателям даже против топовых игроков, как это делает Токен Охотник.

После патча с замедлением меты хорошо показывает себя одна копия Карикатуристки — дополнительный способ найти Мастера времени Зарими и другие сильные тяжелые карты.

-  **Дракон Жрец**

[к содержанию](#)



- У **СПД Шамана** всё хорошо. Если вы знаете, как играть этой деккой, сейчас можно уверенно брать ее в ладдер на любом ранге. Единственный безнадежный матч-ап у Шамана — это классический Контроль Воин, но его в ладдере почти нет, зато много плюсовых и равных. После патча рекомендуем классическую сборку только с заклинаниями Природы и без **ДЖАЙВ НАСЕКОМОЕ!**

- **СПД Шаман Природы**

-  **СПД Шаман с Джайвом**

- 

[к содержанию](#)



У Друида всё плохо в этом патче. Плохой Агро ДХ сменился еще более неудобными агро колодами. Не дают продохнуть и Чумной ДК с Воинами. Пока что Друидом продолжают

экспериментировать, но сложно говорить об актуальности класса на основе мизерных хороших результатов, особенно когда на каждый хороший есть такой же очень плохой.

- **Дракон Друид**



[к содержанию](#)



ДХ не меняет своей стратегии после нерфов, просто теперь он работает куда хуже. Архетип все еще может переиграть Локов, Шаманов и Магов, но этого недостаточно. Намеков на реабилитацию класса пока что нет — интерес к нему потерян, поэтому игроки и не пытаются возродить его. Впрочем, пока что сложно говорить о его дальнейшей судьбе.

-  **Агро Охотник на демонов**



[к содержанию](#)



Паладин находит относительный успех на низких рангах. У класса даже появляется новая дека с неплохим винрейтом — хотя выборка игр слишком низкая, чтобы пророчить **Токен Паладину** какие-то успехи в мете. Но он точно выручит, если вы хотите уничтожить Токен Хантов и Дракон Пристов. В других матч-апах уверенности мало.

- **Хэндбафф Паладин на добыче**



- **Токен Паладин**



[к содержанию](#)



Список самых популярных архетипов на всех рангах за последние сутки. Среди них показаны не всегда самые распространенные сборки, но самые эффективные среди

популярного архетипа. Ожидайте встретить много Рено Воинов, но совсем не обязательно представленную версию.









-  **Радужный Рыцарь смерти**
  -  →   **Бум-босс Рено Воин**
    -  →  **Чумной Рыцарь смерти**
-  →   **Токен Охотник**
  -  →  **Чернокнижник с Колесом СМЕРТИ!!!**
-  →   **Дракон Жрец**
  -  →  **Пейнлок**
-  →  **СПД Шаман Природы**
-  → 





[к содержанию](#)



Лидеры по винрейту последнего дня. Этот показатель не всегда отображает лучшую колоду в игре. Обычно это та колода, 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.

-  **Токен Охотник**
  -  →   **Дракон Жрец**
    -  →  **Пейнлок**
-  →  **Чернокнижник с Колесом СМЕРТИ!!!**
-  → 

-  **Зиллиакс Разбойник**  
•     
•

*[к содержанию](#)*

Спасибо за внимание. Высоких рангов.