

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Мета-отчет #9: тенденции меты после нерфов и лучшие колоды каждого класса

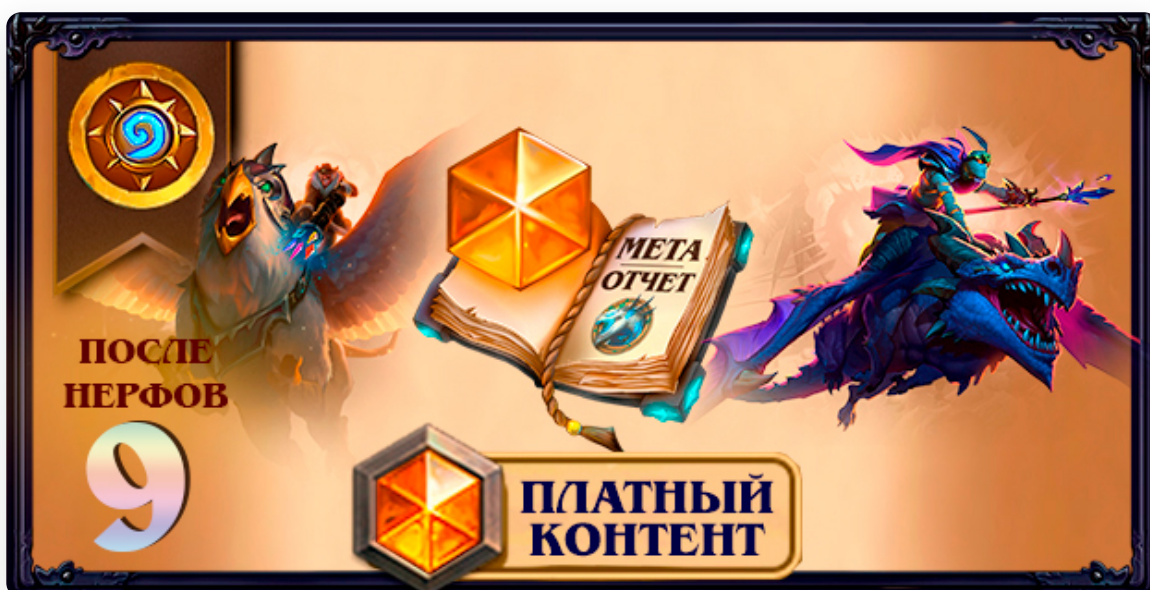
21.12.2019

Мета-отчеты

Мета-отчет

Мета-отчет: тенденции меты после нерфов

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ





Долгожданный патч с нерфами преобразил мету Натиска драконов. Прошло не так много времени, но уже понятно, что ситуация в ладдере значительно улучшилась: классы и архетипы стали ближе друг к другу по популярности и винрейту.

Ранее Галакронд Шаман накладывал серьезные ограничения на мету: в ней могли выжить только топовые архетипы, которые хоть что-то могут противопоставить лидеру. Теперь ситуация изменилась, хотя все топовые колоды должны пройти испытание другими лидерами ладдера. Но тенденция позитивная: в ладдере заиграло больше классов и архетипов, набирают популярность как новые колоды, так и некоторые забытые.

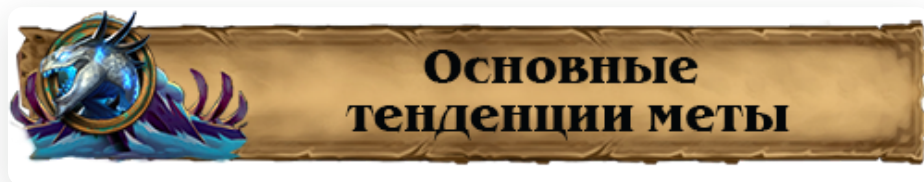
Мета-отчет базируется на основе данных порталов HsReplay, Vicious Syndicate, мнений профессиональных игроков и опыте авторского состава сайта. Учитывайте, что патч с нерфами вышел совсем недавно. Мета наверняка серьезно изменится в ближайшие дни, появятся новые мощные архетипы, изменятся сборки старых, какие-то растеряют свои винрейт и популярность. Если вы хотите скрафтить только топовые колоды меты, дождитесь мета-отчета на следующей неделе.


Разделы меты:


-  *Основные тенденции меты*
-  *Лучшие колоды меты и разбор силы классов*
 - Охотник


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


-  *Недооцененные колоды*




 Главная цель нерфов — **Шаманы**. Разработчики решили ослабить не только **Галакронд Шамана**, но и другие архетипы класса. С этой задачей они справились. **Все колоды Тралла** существенно ослабили и потеряли в популярности, хотя все еще стабильно встречаются в ладдере.


 **Галакронд Шаман** заметно ослаб: теперь это тир-2 колода, которая балансирует где-то рядом с 50% винрейта. Но не списывайте его со счетов: в ладдере играет много старых и не оптимальных сборок архетипа. В будущем Галакронд Шаман может стать сильнее.


 **Агро колоды захватили ладдер** первых дней. Пока что их можно назвать лидерами меты, что бывает часто: агро колоды дешевы, просты в освоении, партии быстрые, а еще можно "пофармить" экспериментальные колоды, которых вновь стало больше. **Фейс Хант** и **Пират Воин** хорошо играют с самыми популярными архетипами текущей меты, но игроки находят им отпор.


 В мете появляется все **больше антиагро архетипов**, которые планируют без шансов переиграть темповых противников, но также оставить какие-то шансы и в других матч-апах. Таких колод много: какие-то популярны уже сейчас (**Галакронд Воины**), другие только набирают популярность (**Квест Жрец**, **Паладины**).

 У **Разбойника** все еще **дела идут хорошо**: класс популярен и разнообразен. Интересных идей и сборок у Разбойника много, пока что сложно определить лучшую. Сейчас Разбойник на хрипах — второй по популярности архетип. Кто-то считает его переоцененной колодой, другие пророчат топовые позиции меты. Разбойник почти без шансов проигрывает агрессии, зато не боится всех остальных представителей меты: класс "контрит" колоды, которые пытаются "законтрить" агро.

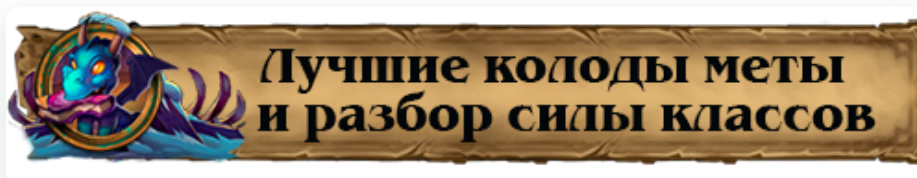
 **Здорово чувствует себя Воин**. Пират Воин — лидер по винрейту в мете. Он побеждает Фейс Ханта и лучше играет со многими другими колодами, против которых Фейс Хант не так силен. Другие архетипы класса (**Галакронд Воин**, **Контроль Воин**) нацелены в первую очередь на борьбу с агрессией — и у них это хорошо получается.

 **Интересны позиции Чернокнижников**. Класс разбился на агрессивные и контроль архетипы: и те, и другие уступают Фейс Ханту, но хорошо справляются с другими представителями ладдера. **Хэндлок** едва ли станет архетипом для всех — он слишком сложный и не прощает ошибок, зато у **Зоолока** есть хорошие шансы закрепиться в мете. Его винрейт радует.

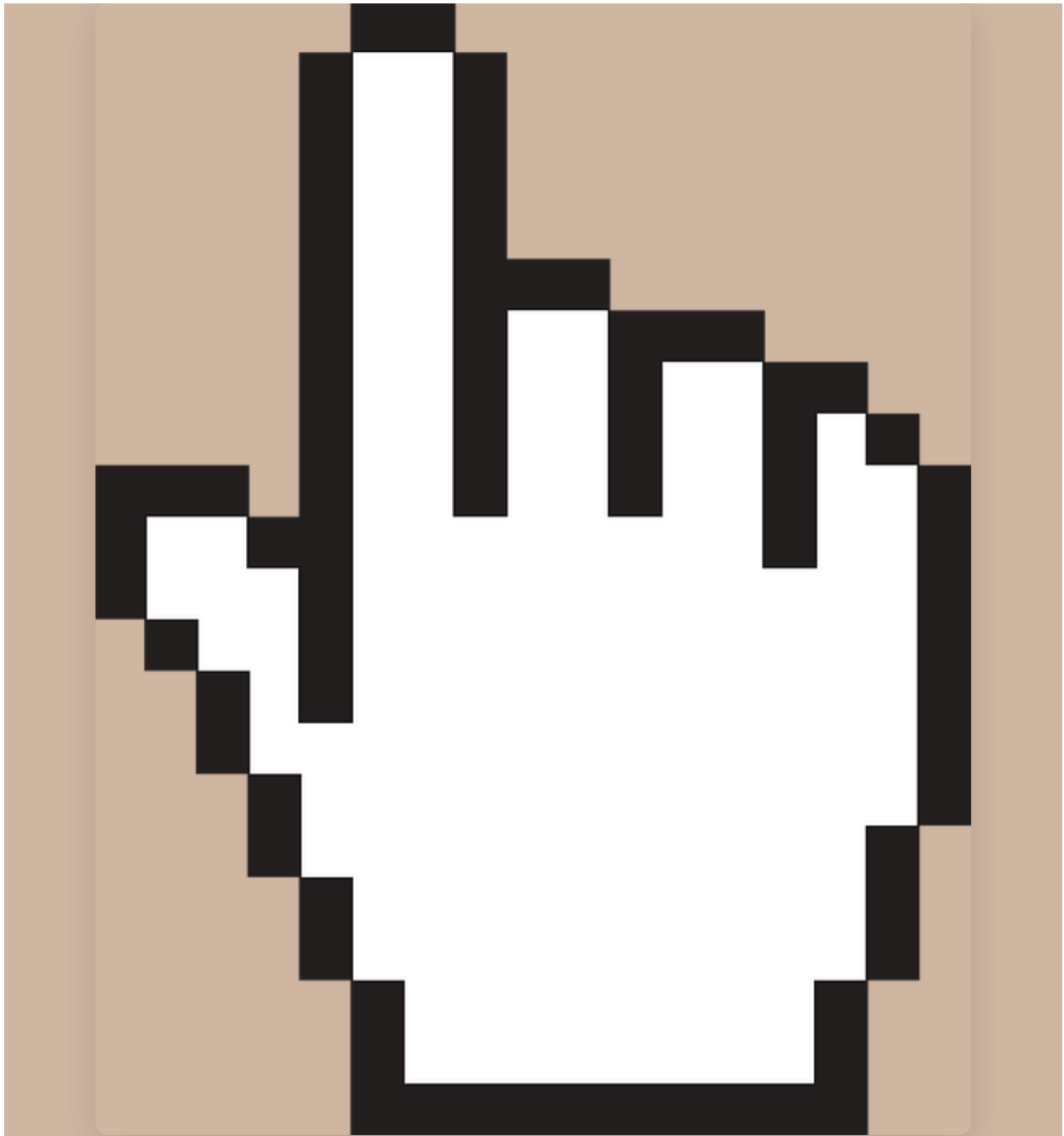
 **Жрец, Паладин и Друид восстали из пепла**. До нерфов классы ничего из себя не представляли, зато сейчас у всех есть любопытные колоды и идеи. Жрец и Паладин без особых проблем "контрят" агрессивных противников, а Друид, наоборот, не так силен против агрессии, зато неплохо играет с другими колодами.

 **В трудном положении Маг**. У класса всего лишь одна метовая колода — Рено Маг, и она теряет свои позиции по винрейту и популярности. Маги все еще сильны в руках опытных игроков: наверняка Архvoid найдет хорошие сборки, но едва ли вы часто встретите их в ладдере.

[к содержанию](#)



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



Что бы посмотреть колоды, нажмите на ссылку с названием колоды.

Классы отсортированы от сильного к слабейшему.



Охотник — лидер меты первых дней после нерфов. Класс так успешен благодаря **Фейс Ханту**. Архетип привлекает игроков многими факторами: топовые сборки стоят 2000 пыли, партии быстрые, геймплей незамысловатый (хотя это не совсем так), матч-апы хорошие. Из текущих лидеров Фейс Хант боится только Воинов любого калибра, но со всеми другими играет в значительный плюс: особенно страдают Разбойники.

Фейс Ханта нельзя назвать непобедимой колодой, но пока что большинство тяжелых соперников не так популярны. В будущем ситуация должна измениться: контрколоды Фейс Ханта станут популярнее.

Другие архетипы Охотника далеко не так популярны и успешны, хотя списывать их со счетов не стоит. **Секрет Зефрис Охотник** и **Дракон Зефрис Охотник** показывают хороший винрейт, хотя им сложно в борьбе и с Фейс Хантами, и с Разбойниками. Зефрис Охотнику нужно дать время на оптимизацию сборок.

Где-то на задворках меты живет **Мех Охотник**, но архетип любопытен. Если подправить старые сборки, Мех Охотник может успешно конкурировать с Фейс Хантами и Разбойниками. Уже сейчас у Мех Охотника положительный винрейт, хотя до разрушителей меты ему еще далеко.



Фейс Хант от WEHar топ-5 Легенды



Классический Зефрис Секрет Охотник



Зефрис Дракон Охотник от Piki топ-48 Легенды



Мех Охотник от WhiteDelight



[к содержанию](#)



Пират Воин — колода с самым высоким винрейтом в ладдере, что не удивительно. Причины все те же, что и в случае с Фейс Хантом: просто, быстро и дешево, хотя и не так дешево. Главное преимущество Пират Воина — хороший матч-ап с Фейс Хантом. Поэтому Гаррош и стал самой сильной колодой первых дней. Но у архетипа другие проблемы: ему сложнее побеждать Разбойников, плохи дела с Хэндлоками и другими колодами, которые играют больших провокаторов.

Сборки Пират Воина незначительно изменились с нерфами, хотя от **Безликих осквернительниц** лучше отказаться. Карта все еще сильная, но, скорее всего, не в сверхагрессивной колоде Гарроша.

Хорошо чувствует себя **Галакронд Воин**. У архетипа много идей, экспериментальных и слабых сборок, которые тянут винрейт архетипа вниз. Но даже так Галакронд Воин побеждает часто: его главные жертвы — все агрессивные колоды (Пират Воин, Фейс Хант, Зоолок). В будущем игроки найдут оптимальные сборки Галакронд Воина и адаптируют их под текущую мету. Тогда с силой этого архетипа должны будут считаться все.

Классический Контроль Воин уничтожает агро колоды, но это, скорее всего, уже перебор. Берите этот архетип, если вы всей душой ненавидите Фейс Хантов и Пират

Воинов. Кстати, Контроль Воин также неплохо справляется с Галакронд Воинами — может быть, он не так безнадежен?



Классический Пират Воин



Галакронд Контроль Воин от Attrix топ-743 Легенды



Контроль Воин от Theo



[к содержанию](#)



Как и неделю назад, Разбойник станет отличным выбором для декбилдеров и любителей разнообразия. У класса так много сильных карт, интересных синергий и потенциала, что игроки не могут решить — чем же лучше играть.

Все Разбойники ненавидят агро колоды, зато обожают всех тех, кто хочет их "законтрить". Пока что Валира — та самая сила, которая мешает контроль колодам задушить агро и захватить ладдер.

Разбойников на хрипах много. Традиционные версии обращаются к синергии с **Механическим дракончиком**, а вакантные слоты заполняют классическими хорошими картами класса. В таких сборках хватает места для технических карт, например, DUE_nest берет **Кислотного слизнюка** и **Жизнесоса**. Версий с **Анубисатом-завоевателем** также несколько: вы можете дополнить сборку Галакрондом, а можете набором первых дропов и **Ковром-самолетом**. Какая сборка Разбойника на хрипах станет топовой — пока что никто не знает.

Набирает популярность **Зефрис Разбойник** — колода особенно популярна на высоких рангах. Он не так стабилен и предсказуем, как Разбойник на хрипах, но силен в умелых руках.

Матч-апы Зефрис Разбойника и Разбойника на хрипах незначительно отличаются друг от друга. Зефрис Разбойник чуть лучше играет с агро колодами, но чаще уступает своим конкурентам внутри класса.



Разбойник на хрипах от DUE_nest топ-1 Легенды



Разбойник на хрипах с Анубисатом от Firebat топ-411 Легенды



Галакронд Разбойник на хрипах с Анубисатом от Pathra топ-117 Легенды



Зефрис Разбойник от Rumham топ-24 Легенды



[к содержанию](#)



Если вы все еще любите Шамана, для вас хорошие новости — класс стал разнообразнее и интереснее. Старые версии **Галакронд Шамана** слабы и требуют доработки, чем и занимаются многие игроки на легендарных рангах. Пока что неплохо показывает себя сборка с **Зентимо**. Он в комбинации с **Земным шоком** "контрит" **Токсичное подкрепление** **Фейс Ханта**. Также эта легендарка сочетается с **Ледяным воззванием**, решая многие проблемы Шамана.

Встречаются и другие любопытные сборки Шамана: с **Краг'вой лоя-жабой**, **Живым источником** и другими картами. Из колод пропадают все понерфленные карты кроме **Повелительницы стихий**, но оптимальных замен им еще не нашли.

Пока что Галакронд Шаман показывает плохие результаты в мете: он еле удерживает 50% винрейта. Но надежда есть: пока что процент побед тянут вниз старые сборки, которыми все еще играют многие.

Агро Шаман относительно популярен только в Легенде. Архетип примечателен, потому что неплохо играет с **Фейс Хантами**, **Разбойниками** и **Галакронд Шаманом**, но в других поединках сложнее. Агро Шаманы все еще играют **Могуче-плотореза**, **Мутирование** и **Склизкого хлюпня**, несмотря на нерфы.



Галакронд Шаман от RayC топ-8 Легенды



Агро Шаман от mcsong192 топ-267 Легенды



[к содержанию](#)



Класс поделен на два противоположных архетипа. Первый — быстрый, а второй — медленный. Хотя и те, и другие могут играть Галакронда.

В случае с **Зоолоком** все просто. Архетип еще до нерфов показал свою силу. В колоде обязательно появляется **Галакронд Проклятый**, **Морские великаны**, массовые баффы и карты с воззванием. Все остальные слоты заполняются токенами и ранними дропами. Галакронд Зоолок не любит матч-апы с Фейс Хантами и Галакронд Воинами, но переигрывает других представителей ладдера.

Хэндлок — пока что ждет своего часа. У архетипа много идей и сборок, игроки пока что не нашли лучшие. По статистике Хэндлок достаточно слаб, но в умелых руках и с хорошей колодой дела идут здорово. Потенциал Хэндлока отмечают Viper, Muzzy, Boarcontrol, Nohandsgamer и другие профессиональные игроки.

Существует много сборок Хэндлока: классические, с **Малигосом** и с **Галакрондом Проклятым**. Все они в той или иной степени полагаются на синергии драконов, но используют разные защитные инструменты и способы победы.



Галакронд Зоолок от PizzaTCG топ-56 Легенды



Малигос Хэндлок от Muzzy



Хэндлок от Viper топ-27 Легенды



Галакронд Хэндлок от nohandsgamer топ-18 Легенды



[к содержанию](#)



До нерфов единственной конкурентоспособной колодой класса был Холи Паладин — лучший способ "законтрить" Галакронд Шамана. Теперь необходимость в Холи Паладине отпала, зато в ладдере появляются другие архетипы класса, пусть пока что они не так популярны. У Паладина много исцеления и защитных механик, что делает его хорошей "контрой" агро стратегий.

Пьюр Паладин — архетип только с классовыми картами. Это своеобразная мидрейндж колода, которая играет много простых, но сильных карт. **Озаренный-ревнитель** и **Озаренная-паладин** помогают архетипу генерировать больше темпа и ресурсов.

Примечателен **Мех Паладин** — в его сборках не так много новых карт, но он великолепно показывает себя в текущей мете. Мех Паладин побеждает и агро колоды, и Разбойника на хрипах, чем могут похвастаться немногие. В первые дни Мех Паладин — тир-1 колода, которой пока что незаслуженно мало играют.

Зефрис Дракон Паладин не так популярен, но это еще одна интересная колода, на которую стоит обратить внимание в ближайшие дни. Колода дорогая и с редкими картами, так что вряд ли она станет особенно популярна.



Пьюр Паладин от Tars



Классический Мех Паладин



Зефрис Дракон Паладин



[к содержанию](#)



Единственная метовая колода класса — **Рено Маг**. В Легенде и на предлегендарных рангах им почти не играют. Объяснить это можно плохими матч-апами: Маг страдает от Фейс Ханта, как никто другой, но при этом у Джайны не получается хорошо играть ни с Разбойниками, ни с Шаманами, ни с Воинами — самыми популярными классами ладдера.

Отдельных успехов Рено Маг достигает: Leta попал в топ-45 Легенды со своей сборкой, которая представлена ниже. Но это точно не та колода, на которую сейчас стоит тратить чародейную пыль.

Изредка встречается Циклон Маг, но до звания метовой колоды ему далеко.



Рено Маг от Leta топ-45 Легенды



[к содержанию](#)



До нерфов никто не видел Друида, но с новым патчем ситуация меняется. **Токен Друид** показывает неплохие результаты: он неплохо играет с лидерами меты и всерьез страдает только от Чернокнижников и Пират Воинов. Возможно, совершенствование сборки в будущем исправит эту ситуацию. Уже сейчас Токен Друид показывает достойный процент побед и играют им незаслуженно мало пользователей.

Квест Друид и **Зефрис Дракон Друид** — ультимативные способы борьбы с Фейс Хантами. Малфурион не всегда уверенно играет с Пират Воином, так как Гаррош делает больше акцента на раннее присутствие на столе, зато Фейс Охотник ничего не сделает с провокациями, исцелением и броней Малфуриона.

Пока что только Токен Друид смог преодолеть отметку в 50% винрейта. Остальные архетипы чаще проигрывают, согласно статистике.



Квест Друид от Reda



Токен Друид от boarcontrol



Зефрис Дракон Друид от satellite топ-45 Легенды



[к содержанию](#)



Жрецом пока что играют редко, но у него есть потенциал. Особого внимания заслуживает **Квест Жрец**: одна из лучших антиагро колод в мете. Как и Контроль Воин, Квест Жрец подойдет для тех, кто хочет побеждать Фейс Хантов и Пират Воинов любой ценой.

Другие архетипы Жреца показывают не такие яркие результаты, но после нерфов к ним стоит обратиться вновь. Возможно, новые сборки и карты сделают эти колоды сильнее. Проблема в том, что у класса сложный геймплей, так что Жрецу будет сложно попасть в лидеры меты.



Квест Жрец от Kibler



Галакронд Жрец от Chengxin топ китайского турнира



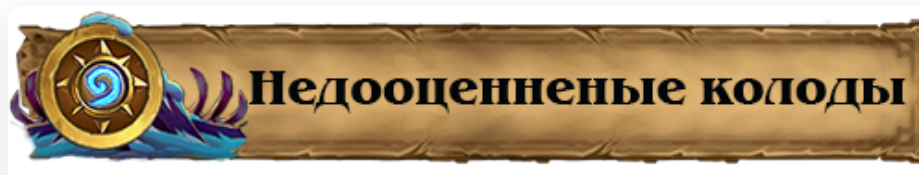
Галакронд Жрец от Zetalot топ-500 Легенды



Классический Комбо Жрец



[к содержанию](#)



На эти колоды стоит обратить внимание в ближайшие дни. Не факт, что они станут лидерами меты, но конкуренцию топовым колодам составить могут.

Паладины и Квест Жрец хорошо играют с агро колодами, но уступают мидрейндж и некоторым контроль архетипам. **Зоолок** и **Токен Друид**, наоборот, не так любят агро

оппонентов, зато доставят проблемы всем остальным.

Классический Мех Паладин



Пьюр Паладин от Tars



Квест Жрец от Kibler



Галакронд Зоолок от PizzaTCG топ-56 Легенды



Токен Друид от boarcontrol



[к содержанию](#)



Спасибо за внимание, до скорых встреч!