

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Мета-отчет №11: тенденции и лучшие колоды меты перед Пробуждением Галакронда

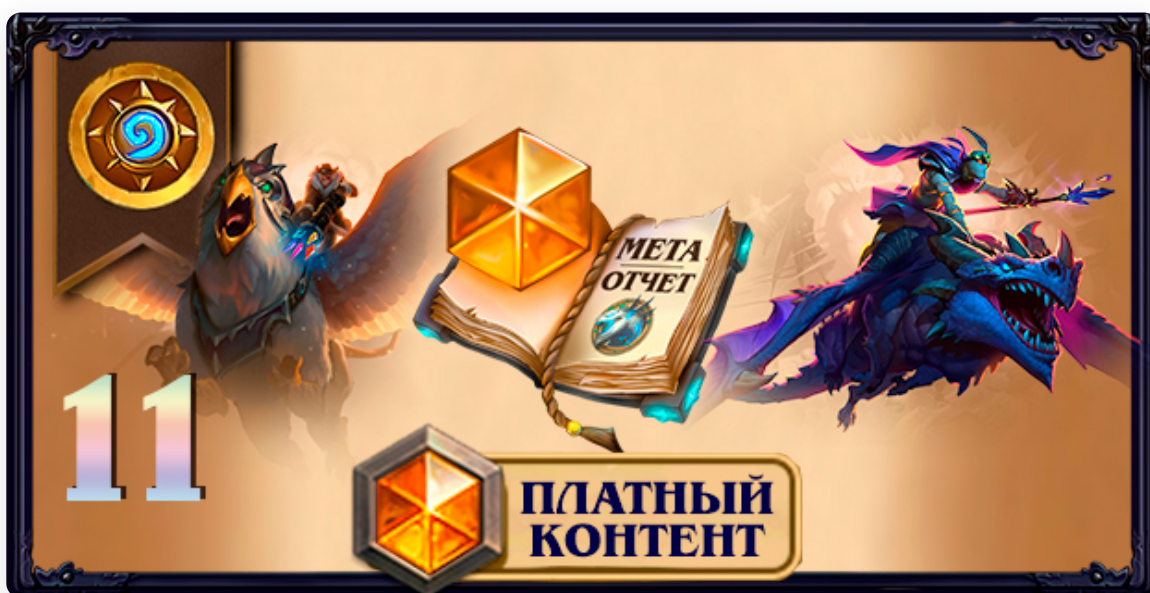
17.01.2020

Мета-отчеты

Мета-отчет

тенденции и лучшие колоды меты перед Пробуждением
Галакронда

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Натиск драконов — уникальное дополнение в истории Hearthstone. Его мета меняется каждые две недели из-за каких-то внешних факторов. Сначала — две волны нерфов, а уже 21 января игроки получают новые карты Пробуждения Галакронда — нового PvE приключения. В ближайшие 4 недели мету Натиска драконов будут постоянно менять новые карты четырех кварталов Пробуждения Галакронда.

Этот мета-отчет подытожит состояние ладдера в тот короткий промежуток между январскими нерфами и Пробуждением Галакронда. Вы найдете лучшие колоды каждого класса, а также узнаете об основных тенденциях Стандарта.


Едва ли с выходом Пробуждения Галакронда мета сразу же кардинально изменится. В новом приключении есть интересные карты, которые могут попасть в топовые колоды, но чаще всего новые карты поддерживают непопулярные архетипы, но ничего не дают самым сильным.

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

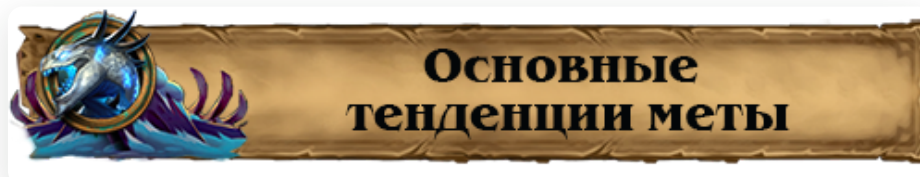
Разделы меты:




Основные тенденции меты

-  *Лучшие колоды меты и разбор силы классов*
 - - Разбойник
 - - Чернокнижник
 - - Охотник
 - - Воин
 - - Друид
 - - Маг
 - - Жрец
 - - Паладин
 - - Шаман

-  *Разрушители меты*



-  Как и неделю назад, **Разбойник** — **главная движущая сила меты**. Это самый популярный и самый сильный класс в игре, представленный тремя архетипами — **Галакронд Разбойником**, **Зефрис Разбойником** и **Малигос Разбойником**. Все они не похожи друг на друга, но обязательно используют **Галакронда Кошмарного** и синергии с ним. Это закономерно: синергии других мощных Галакронд классов

понерфили, но Разбойника оставили. Тем более у Валиры есть [Шаг сквозь тень](#). Заклинание хорошо работает с картами воззвания и [Кронксом Драконье Копыто](#).



Остальные классы и архетипы находятся **в прямой зависимости от лидера**. Они пытаются или законтрить Разбойника (агро колоды), или законтрить колоды, которые контрят Разбойника (антиагро колоды).



Разбойники исторически слабы в агро матч-апах: у них нет AoE, исцеления и провокаций. Этим пользуются **агро колоды меты**: [Фейс Хант](#), [Галакронд Зоолок](#), [Токен Друид](#), [Квест Охотник](#) и [Зефрис Охотник](#). Все они играют с разной скоростью, но рады отсутствию провокаторов и достаточного количества исцеления Валиры. Проблема в том, что раньше агро колоды почти без шансов побеждали Разбойников, но теперь ситуация изменилась. У Валиры появились хорошие защитные опции: [Зиллиакс](#), [Жизнесос](#), [Кронкс Драконье Копыто](#), [Галакронд Кошмарный](#), [Щит Галакронда](#), прихвостни. Эти и некоторые другие карты помогают Разбойнику держать удар в агро матч-апах.



Если в мете есть агро колоды, найдутся и те, кто захочет законтрить их, пусть и ценой матч-апа с Разбойником. Обычно такие **антиагро колоды** все равно стараются уравнивать матч-ап с Валирой, иначе в нынешней мете не выжить. К антиагро колодам можно отнести [Галакронд Воинов](#), [Квест Жреца](#) и [Мех Паладина](#).

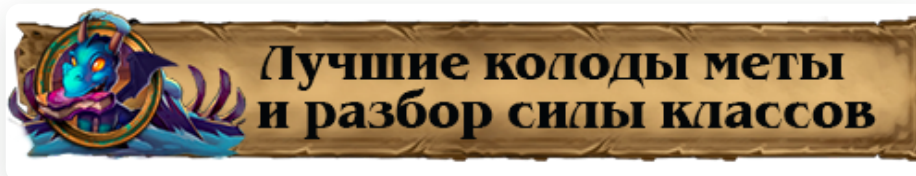


Среди лидеров меты есть еще несколько представителей: [Рено Маг](#), [Квест Друид](#) и целый ряд разных сборок [Хэндлоков](#). Эти колоды показывают хороший винрейт, но примечательны полярными матч-апами: кого-то они почти наверняка побеждают, но кому-то наверняка проигрывают.

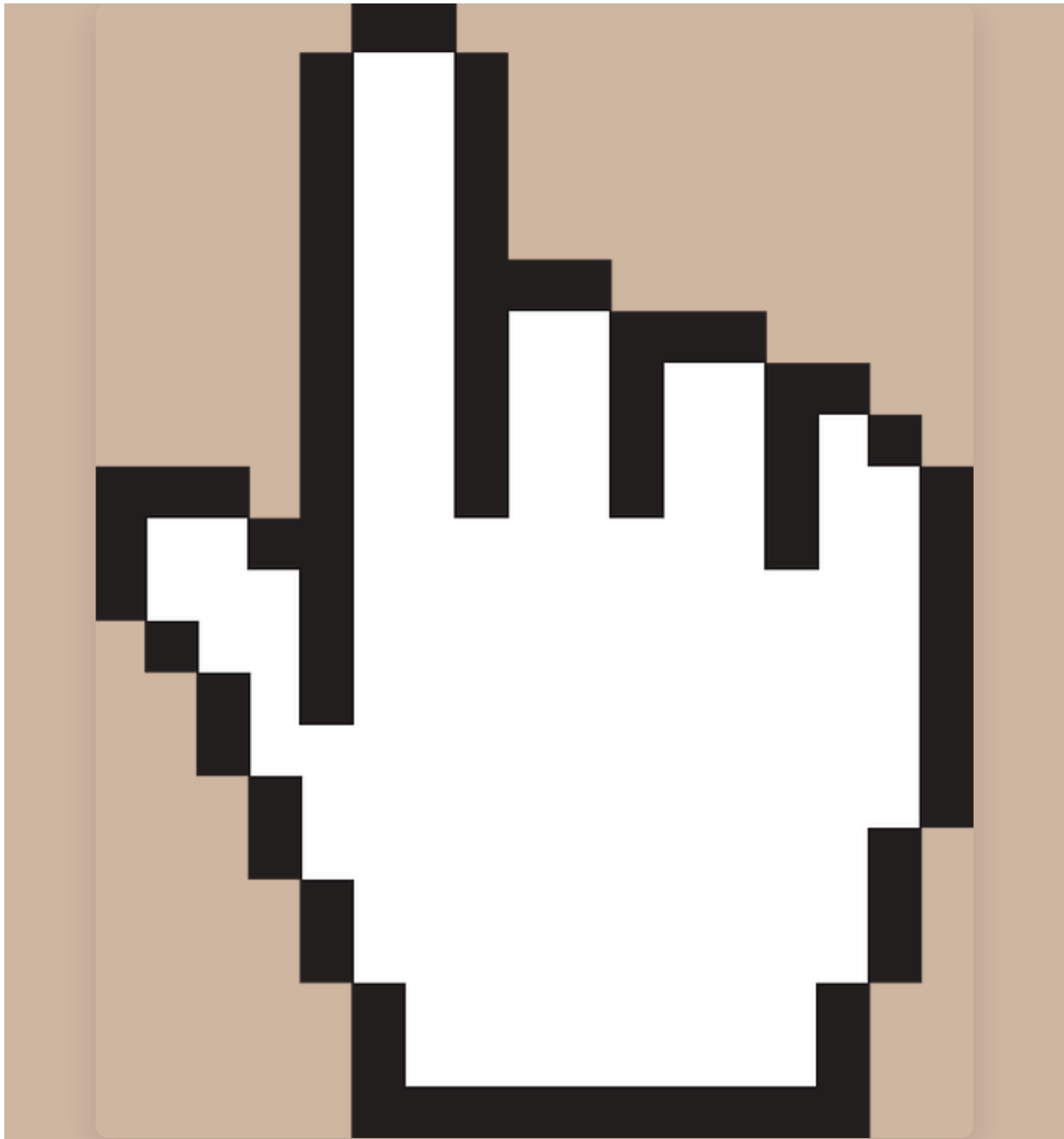


Пусть в мете есть **очевидный лидер**, ее можно назвать **достаточно здоровой и сбалансированной**. Во-первых, Разбойники, пусть и сильны, но их матч-апы чаще всего не полярны. Валира может победить любого, но и проиграть любому — все зависит от уровня игры противников. Во-вторых, любым Разбойником сложно играть, часть игроков это отпугивает, другие пытаются, но у них не получается. От этого общий процент побед класса падает, но не сомневайтесь: в умелых руках Разбойник — лучший представитель меты.

[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.



За эту неделю разные архетипы Разбойника разобрались между собой. Победителем вышел классический Галакронд Разбойник. Он сильнее Зефрис и Малигос Разбойников в зеркальных матч-апах, а поскольку Разбойник — самый популярный класс, это и стало решающим фактором.

Правильная сборка **Галакронд Разбойника** зависит от ранга, на котором вы играете, локальной меты и даже личных предпочтений. Представленная ниже колода лучше

показывает себя в зеркальных поединках, но если вы часто встречаете агро, лучше взять [Зиллиакса](#) вместо [Преданного безумца](#).

Пусть Галакронд Разбойник сильнее в матч-апах с другими Разбойниками, **Зефрис Разбойник** чуть лучше играет с большинством других классов в игре. Пусть архетип не так стабилен, вовремя разыгранный [Зефрис Великий](#) делает чудеса — и в защите, и в нападении. Если у класса и остались какие-то недостатки в Натиске драконов, [Зефрис Великий](#) нивелирует их.

Малигос Разбойник может играть в плюс с другими Разбойниками, он намного сильнее в поединках с другими медленными противниками — Хэндлоками, Жрецами, Магами. Но у архетипа есть две проблемы. Первая — им сложнее играть, чем другими Разбойниками. Вторая — все плохое для Разбойников матч-апы (в первую очередь агро) становятся еще хуже. Встречи с Фейс Хантом, Токен Друидом или Зефрис Охотником не заканчиваются ничем хорошим для [Малигос Разбойника](#), хотя у других представителей класса есть шансы.



Классический Галакронд Разбойник



Зефрис Разбойник от DroodThund3r топ-1 Легенды



Малигос Разбойник от Bequiet топ-21 Легенды



[к содержанию](#)



Чернокнижник чем-то напоминает Разбойника: в мете много хороших колод класса, ими сложно играть и они не похожи друг на друга. Только все это выражено еще ярче, чем в случае Валиры.

Галакронд Зоолок — самый простой, быстрый и бюджетный вариант. Колода сильна в поединках с Разбойниками, также она переигрывает Токен Друида, но все другие матч-апы невыгодны для Зоолока. Больше всего проблем доставляет Фейс Хант, также Зоолоку трудно сражаться с другими представителями своего класса.

Сборки Галакронд Зоолока не особо меняются с выхода Натиска драконов. В них все так же [Галакронд Проклятый](#) и синергии с ним, масса 1-2 дропов и [Морские великаны](#).

В мете много **Хэндлоков**, и каждая сборка выступает по-своему. Это сложный архетип, так что его общий винрейт не так высок, но все равно держится в плюсе. Галакронд Хэндлоки хорошо показывают себя в матч-апах с Разбойниками, а остальные версии лучше в других поединках. Все Хэндлоки страдают из-за Фейс Ханта: на эту колоду у Гул'дана нет управы.



Галакронд Зоолок от VitorioRadke топ-13 Легенды



Галакронд Хэндлок от Nohandsgamer



Текан Хэндлок от beekeeper топ-5 Легенды



[к содержанию](#)



У Охотника в мете также три основных архетипа, и все они показывают хороший винрейт, пусть и не всегда так популярны.

Чаще других встречается **Фейс Хант**. Простая, дешевая и эффективная колода играет в плюс с Разбойниками, Магами и Чернокнижниками, но без шансов проигрывает Воинам и Жрецам, которые и удерживают колоду от доминации в ладдере.

Вы можете играть традиционными сборками Фейс Ханта, которые известны еще с декабря. А можете обратиться к последним версиям — они чуть тяжелее, что помогает в медленных матч-апах с Воинами и Жрецами.

Зефрис Охотник медленно, но верно двигается к вершине ладдера. Колода показывает отличный винрейт. У нее мало сверхвыгодных или сверхневыгодных матч-апов, но в целом Зефрис Охотник чаще побеждает. Самое главное — он неплохо играет с Разбойниками, хотя его преимущественно не такое весомое, как у других представителей класса.

Квест Охотник — своеобразная колода для любителей. У нее полярные матч-апы: все очень хорошо в поединках с Разбойниками, Токен Друидами и Галакронд Чернокнижниками, но схватки с Фейс Хантами, Жрецами, Галакронд Воинами и Зефрис Охотниками крайне трудны.

В целом винрейт Квест Охотника положительный, а выгодные матч-апы с Разбойниками выглядят многообещающе. Беда в том, что Квест Охотник сложный, дорогой и обязательные легендарки есть в коллекции не у каждого.



Зефрис Охотник от Invictus9213408 топ-142 Легенды



Фейс Хант от shuzoooooooooEX топ-3 Легенды



Квест Охотник от Choccosci топ-92 Легенды



[к содержанию](#)



Галакронд Воин — единственный архетип, который держит класс на плаву, и делает это хорошо. После нерфов матч-апы с Разбойниками стали тяжелее: теперь шансы победить примерно 50 на 50. Совсем трудно при встрече с Токен Друидом и Квест Жрецом, зато Воин расправляется с Галакронд Чернокнижниками и Фейс Хантами.

Передовые сборки Галакронд Воина стали агрессивнее и быстрее. Такой подход улучшает матч-апы с Разбойниками.

Если вы хотите поиграть Воином, но нет желания бесконечно взывать к Галакронду, попробуйте сборку Зефрис Контроль Воина от Vunpyhorrog. Это не метовая колода, зато интересная и совсем не безнадежная.

Галакронд Воин от Macheen топ-19 Легенды



Зефрис Контроль Воин от Vunpyhorrog топ-9 Легенды



[к содержанию](#)



Токен Друид набирает популярность с каждым днем. Быстрая, дешевая и простая колода радует сбалансированными матч-апами. Пусть Друид чуть чаще проигрывает Разбойникам и Чернокнижникам, зато все другие противники не будут рады встрече с вами. Это хорошая колода для новичков и игроков на низких рангах, но преданные фанаты архетипа смогут показать результаты и на легендарных рангах.

Неделю назад **Квест Друид** казался чем-то несерьезным, но архетип борется за выживание и даже набирает популярность, хотя статистика и против него. Квест Друид может похвастать только выгодными матч-апами с Разбойниками, Воинами и Фейс Хантами, но все другие поединки буквально безвыходны.

Внутри архетипа ведутся споры: хороша ли **Изера Освобожденная**. У большинства Друидов есть эта легендарка, но встречаются версии и без нее, а с **Королевой Алекстразой** и **Элизой Просвещенной**.



Токен Друид от ParaJason топ-21 Легенды



Квест Друид от HsLevik топ-44 Легенды

[к содержанию](#)



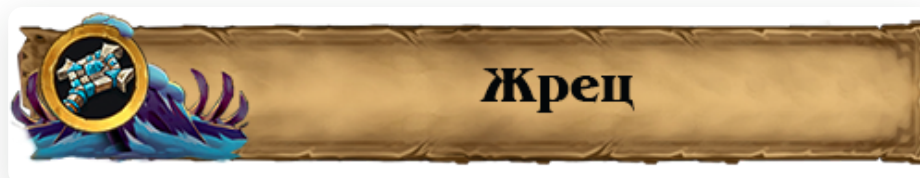
Только **Рено Маг** борется за честь класса. Получается лучше, чем в декабре или в начале января. Колода редко без шансов переигрывает противников, но может на равных бороться с Разбойниками, Воинами, Друидами, Жрецами и Чернокнижниками.

Главная проблема Рено Мага — Охотники. И Фейс Хант, и Зефрис Охотник — почти гарантия поражения для Джайны, что существенно ослабляет архетип. Если в будущем Охотников станет больше, Рено Маг сможет надеяться только на новые карты Пробуждения Галакронда.



Рено Маг от Jarla топ-4 Легенды

[к содержанию](#)



Мало что происходит внутри класса. Единственная серьезная колода — **Квест Жрец на воскрешении**, и она не меняется с декабря, как и ее матч-апы. Поединки с Разбойниками ужасают, зато Жрец великолепен при встрече с агро колодами. В последнее время картину портит Токен Друид — он вполне способен истощить руку Жреца и обыграть все AoE способности класса.

Как и раньше, Жрецом чаще играют на низких рангах, но в Легенде и близко к ней класс почти не встречается. Там уж слишком много Разбойников, да и просто опытных противников, которые знают, как играть со Жрецом. В этом серьезная проблема класса — он слишком предсказуемый и одномерный.



Классический Квест Жрец на воскрешении

[к содержанию](#)



Еще один класс без особых новостей и достижений. Как и Жреца, Паладина не любят на высоких рангах, хотя **Мех Паладин** относительно популярен на низких. Это еще одна антиагро колода, которая наказывает Фейс Хантов, Токен Друидов, Воинов и Зоолоков, но одно **Ошеломление** сводит на нет все старания архетипа.

Если вы нечасто встречаете Разбойников, но вокруг одни агро колоды, задумайтесь о Мех Паладине. Это простая и дешевая антиагро колода, ничего большего.

Кто-то в ладдере все еще играет **Холи Паладином**. Столь преданных фанатов нет ни у одного другого архетипа. Разбойники с Флик Заточкой потирают руки.

Классический Мех Паладин



Классический Холи Паладин



[к содержанию](#)



Шаман понемногу оправляется от нерфов и пытается придумать хоть что-то жизнеспособное. У класса нет популярных и успешных колод. Ниже — только эксперименты, которые выстрелили в руках отдельных игроков, но до Пробуждения Галакронда ожидать роста популярности этих колод не стоит. Новые карты должны вернуть Шамана в мету, лишь бы Blizzard вновь не перестарались. Хватит с нас Шаманстоуна.



Галакронд Шаман от Impact_onfire топ-50 Легенды



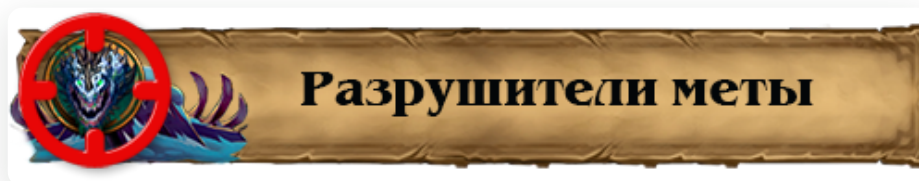
Токен Шаман от NikolajНоеј топ-10 Легенды



Агро Шаман от BZRK топ-49 Легенды



[к содержанию](#)



На этой неделе разрушители меты для настоящих мастеров своего дела. Три представленных архетипа показывают неплохой винрейт, но примечательны они другим. Это колоды без полярных матч-апов, значит их результаты полностью зависят от вас: совершенствуйте свой игровой скилл, думайте и анализируйте. Тогда никто вас не остановит.



Классический Галакронд Разбойник



Токен Друид от PаrаJаsоn топ-21 Легенды



Зефрис Охотник от Invictus9213408 топ-142 Легенды



к содержанию



Обычно наш сайт переводит мета-отчеты от Vicious Syndicate, но на этой неделе мы решили написать свой вариант меты. Причина — время выпуска отчета от VS — 19 января. Мы могли бы перевести и оформить отчет к 20 января, но уже 21 числа выйдет Пробуждение Галакронда, которое изменит расстановку сил в ладдере. Мы продолжим переводить мету от VS в будущем, но ближайший 150 выпуск пропустим.

Если вы хотите посмотреть колоды, графики и таблицы от Vicious Syndicate, а также почитать текст на английском языке — посетите 19 января [официальный сайт VS](#).

Спасибо за внимание, до скорых встреч!