

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

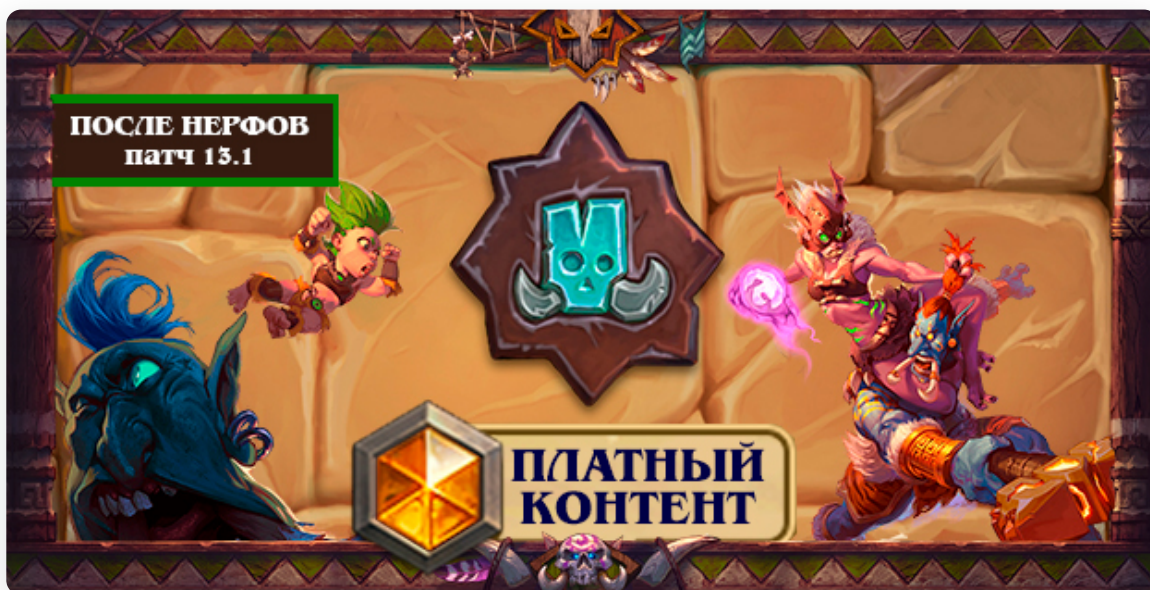
Мета-отчет: лучшие колоды Растахановых игрищ для всех классов после нерфов.

22.12.2018

Мета-отчеты

Мета-отчет

Мета-отчет: лучшие колоды Растахановых игрищ для всех классов после нерфов



Нерфы пяти карт случились совсем недавно, и игроки вновь открывают мету Растахановых игрищ без ее старых лидеров. В этом предварительном мета-отчете вы найдете сильнейшие архетипы и их лучшие сборки по итогам первых дней меты после нерфов для каждого класса. Также вы найдете подборки самых популярных, самых часто побеждающих и потенциальных колод ладдера.

Приведенная в статье информация базируется на основе данных портала Hsreplay, Vicious Syndicate, а также на основе мнений профессиональных игроков и личного опыта авторского состава сайта. Не забывайте, что мета после нерфов нестабильна и изменчива: уже завтра будут найдены более оптимальные сборки приведенных колод

или даже новые мощные архетипы. Больше актуальной информации о постнерф мете Раствахановых игрищ вы найдете в будущих статьях на сайте.

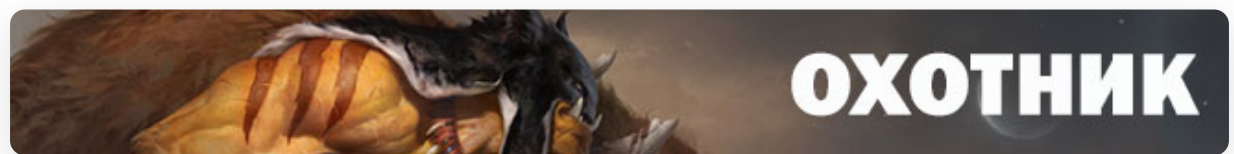
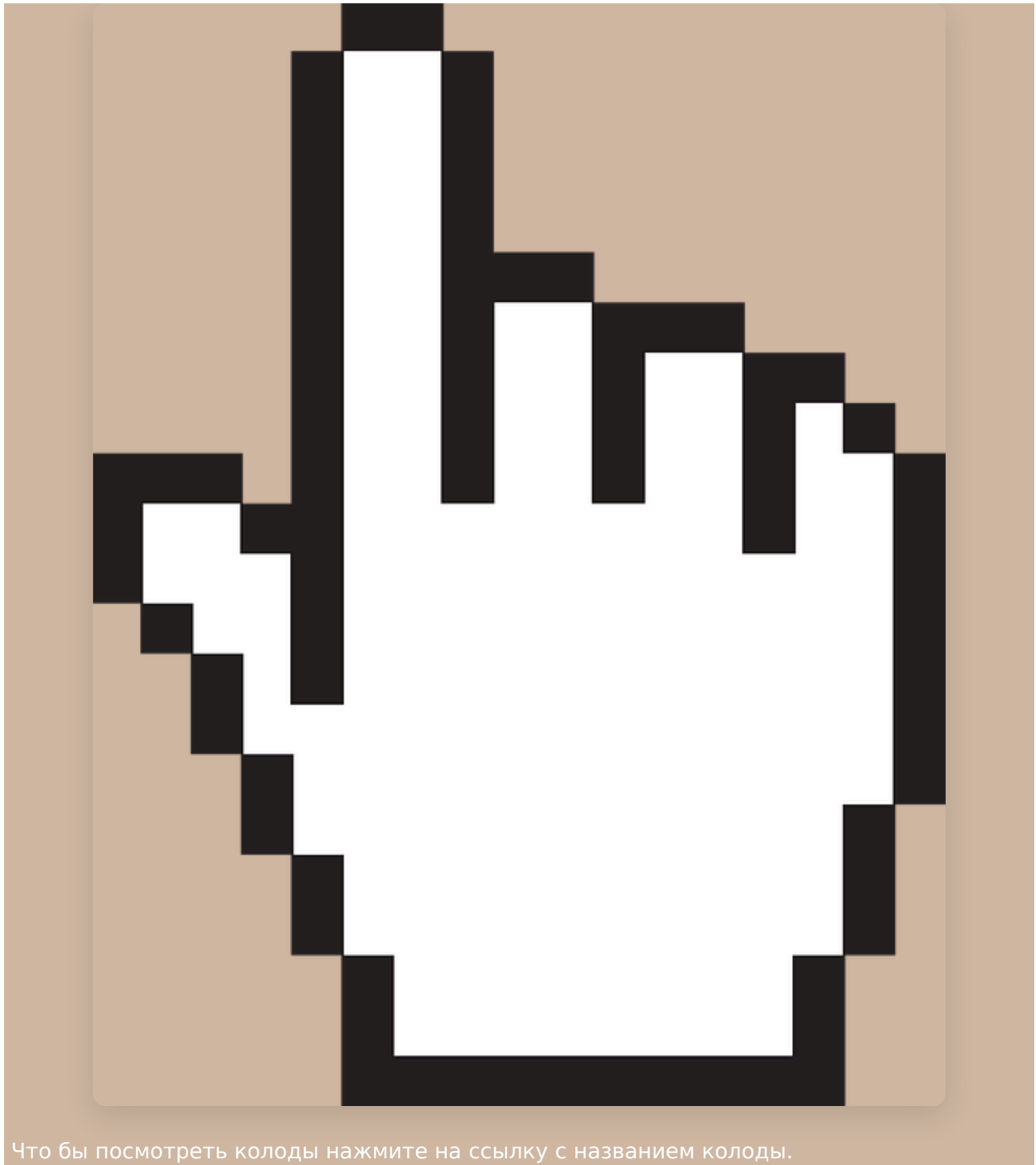
Разделы меты:

- Лучшие колоды меты после нерфов и разбор силы классов
 - - Охотник
 - - Чернокнижник
 - - Жрец
 - - Разбойник
 - - Маг
 - - Паладин
 - - Воин
 - - Шаман
 - - Друид
- Самые популярные колоды меты
- Колоды с максимальным процентом побед
- Советуем обратить внимание

Лучшие колоды меты после нерфов и разбор силы классов



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



Охотник бьет все рекорды: сегодня классом играет почти треть ладдера. Так пользователи отреагировали на нерфы: всех лидеров меты Растахановых игрищ ослабили за исключением Охотника. Главной радостью стало исчезновение из меты Нечетного Паладина, который хорошо расправлялся со всеми архетипами Рексара.

Самый популярный архетип класса - **Спелл Охотник**. Он лидирует с огромным отрывом от ближайших преследователей (тоже Охотников), сегодня им играют 12% игроков. Сборки Спелл Охотника не особо изменились после нерфов: там и меняться нечему из-за особенностей архетипа. Единственная примечательная деталь — в связи с безумной

популярностью **Спелл Охотников** и **Секрет Охотников** есть смысл задуматься об **Осветительной ракете** в одном или даже двух экземплярах.

Следом идет **Мидрейндж Охотник**: архетип с огромным количеством зверей и минимумом заклинаний. Если вы ищете темповую и быструю колоду, у которой есть 1, 2 и 3 дропы и нормальная кривая маны без **Принца Келесета**, **Генна** или **Баку**, **Мидрейндж Охотник** — единственный жизнеспособный вариант.

У архетипа масса вариаций, и оптимальную пока что не нашли: часто обращаются к **Зову хозяина**, хотя есть версии с **Псарем** и другими существами без тэга "зверь".

Мидрейндж Охотник интересен еще и тем, что это очень дешевая колода, дружелюбная к новичкам и игрокам без большой коллекции. Kripr собрал F2P Охотника только из базовых и общих карт. Канадский стример отмечает, что это не просто бюджетная колода, а оптимальная сборка, которой не нужны **Ловчий смерти Рексар** и другие дорогие карты. Kripr сыграл своей колодой со счетом 24-0, начав на 25 ранге и закончив на 16 без единого поражения. Игрок отмечает, что его F2P Охотником можно успешно играть вплоть до легендарного ранга без каких-либо замен.

Охотник на хрипах теперь не боится Нечетных Паладинов и Разбойников с **Погибелью королей**, которые властвовали до изменений баланса. Не страшны ему и **Спелл Охотники**, и многие другие контроль и мидрейндж колоды меты. Единственная слабость архетипа — агро.

Сборки Охотника на хрипах также меняются: больше нет нужды играть **Дракона-поджигателя**, да и **Прожорливая слизь** больше не выглядит обязательной картой. Какие новые опции найдет Рексар — покажет время.

Секрет Охотник похож на **Спелл Охотника**, но вместо **Рок'делара**, **Ко мне!** и некоторых не очень сильных заклинаний в его колоде мощные существа, синергирующие с секретами. **Секрет Охотник** не так популярен, но многие профессиональные игроки и стримеры ценят его выше, чем **Спелл Охотника**.

Куда реже встречаются **другие архетипы класса**: **Нечетный Охотник**, **Квест Охотник**, **Секрет Охотник** с **Катреной Зимний Шорох**, **Рекрут Охотник** с **Журчащим слизнученышем** и другие. Все они пока что не так популярны и стабильны.

Спелл Охотник с Осветительной ракетой



Мидрейндж Охотник от DeathstaV3



F2P Охотник от Kripp (24 победы подряд)



Охотник на хрипах от Alucard_true



Секрет Охотник от Trump



Нечетный Охотник от JuLi



[назад к выбору класса](#)



Чернокнижником играют часто, но пока что потенциал архетипа не так высок. Из ладдера пропало множество удачных матч-апов Зоолока (медленные Друзиды, [Дрыжеглот Шаман](#)) и Четного Чернокнижника (Нечетный Паладин). Класс еще держится на низких рангах, но в легенде его популярность падает, как-то цепляется только Четный Чернокнижник.

Зоолоки начинают отказываться от ставших классикой версий с [Гадким натрезимом](#) из-за ухода Нечетного Паладина из топов ладдера. Колода возвращается к своим истокам: Страхам ужаса и набору исцеления — пока что это самая успешная сборка, несмотря на нерф [Дренеев-каторжников](#).

Эксперименты с синергией токенов и [Жестоким обменом](#) продолжают, но пока что успехи сомнительны.

Четный Чернокнижник страдает от нашествия Охотников, да и самая популярная агро колода первых дней после нерфов — Нечетный Разбойник — не оставляет много шансов. Сборки Четного Чернокнижника также меняются: нет нужды в [Жутких инферналах](#) и [Мшистом чудище](#), но что брать вместо них — вопрос открытый.

Другие архетипы класса пока что подают слабые признаки жизни: вы можете встретить Куболоков, Контроль Чернокнижников и даже Дискард Чернокнижников, но значительных успехов эти архетипы пока что не добились.

Классический Зоолок без Гадкого натрезима



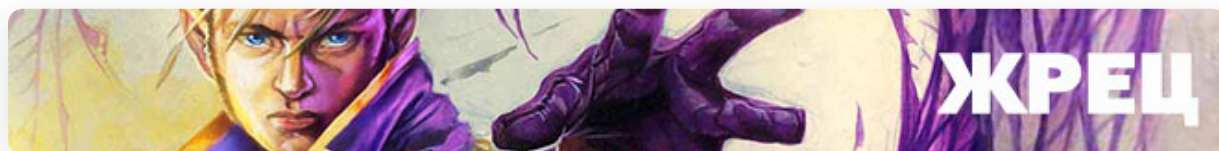
Четный Чернокнижник от Renmen



Куболок от VoarControl



[назад к выбору класса](#)



Андуин радуется если не процентом побед, то по крайней мере разнообразием. В ладдере огромное количество совершенно разных и мало в чем похожих архетипов класса. Большинство из них сложны в обращении, поэтому у широких масс не получается показывать высокий процент побед Жрецом, но отдельные мастера способны сделать многое.

Популярнее всех **Жрец на воскрешении** — архетип радуется уходу Нечетных Паладинов из ладдера, а большинство Охотников ему не так страшны. Сборки незначительно поменялись с Бумного дня: обзавелись **Всеобщей истерией**.

ОТК Жрец с Подопытным — уникальная колода в игре. Dog говорит, что у нее практически нет плохих матч-апов. Однако один из ведущих разработчиков Дин Айяла отметил, что практически никто в мире не умеет играть этой колодой правильно. Действительно, ОТК Жрец, возможно, самый сложный архетип в игре. Чтобы успешно играть им — требуется масса практики, быстрые компьютер и руки, а также упорство. Те немногие, кто могут и хотят играть ОТК Жрецом, достигают многого.

Радуется переменам в ладдере **Контроль Жрец со Взрывом разума**. Главной проблемой архетипа были не Нечетные Паладины, а **Дрыжеглот Шаман** и еще хуже — Друиды, способные накопить огромное количество брони. Теперь в мете нет ни тех, ни других, и комбинации со **Взрывом разума**, **Алекстразой** и **Темным жнецом Андуином** стали куда опаснее. Игроки продолжают искать оптимальную сборку Контроль Жреца, которая бы вписалась в актуальную мету.

Уходу Друидов и **Дрыжеглот Шаманов** также радуются **Комбо Жрецы с Божественным духом и Внутренним огнем**. Сборок их очень много: какие-то играют драконов, другие куда темповее и агрессивнее. Объединяет их то, что всеми ими практически никто не умеет играть, но, как и в случае с ОТК Жрецом, отдельные таланты показывают отличные результаты.

Вы можете встретить и целый ряд **других архетипов класса**: Контроль Квест Жрецов, Биг Спелл Жрецов, Миракл Жрецов и **Меха-К'Тун Жрецов**. Все они менее стабильны и популярны, но могут раскрыться в будущем.

Жрец на воскрешении от Taostmonster



ОТК Жрец с Подопытным от Dog



Контроль Жрец от Casie



Комбо Жрец от G9malygosTw



Меха-К'Тун Жрец от Nazadrian



[назад к выбору класса](#)



Нерф **Похищающего жизнь яда** не мог не отразиться на **Разбойнике с Погибелью королей**: в ладдере он практически отсутствует, хотя отдельные фанаты архетипа продолжают играть с ослабленным **Похищающим жизнь ядом** и даже добиваются результатов в нестабильной мете.

Нерфы открыли дорогу **Нечетному Разбойнику**, ведь ушли медленные Друиды и Нечетный Паладин – злейшие враги Валиры. Нечетный Разбойник уступает Спелл и Секрет Охотникам, зато с другими популярными архетипами ладдера справляется успешно. Не страшны ему Мидрейндж Охотник и Охотник на хрипах, а также Зоолок. Сегодня Нечетный Разбойник – самая успешная агро колода меты. Игроки экспериментируют с синергиями зверей и некоторыми опциональными картами, однако Нечетный Разбойник все тот же.

Не пропадает с радаров **Темпо Разбойник**: колода также играет быстро, как и нечетный вариант, но обращается к **Принцу Келесету** и мощным опциям за 4, 6 и 8 маны. Thijs продолжает играть своей необычной версией с **Тьмой** (синергия для **Грала лоя-акулы**), однако во многом 20/20 существо присутствует в колоде в угоду фанатам голландского стримера. Несмотря на некоторую несерьезность этой версии, с нею Thijs попал в топ-100 легенды.

Встречаются Темпо Разбойники с **Похитительницей трупов** и дополнительными синергиями с ней.

Отдельных успехов добивается не только Разбойник с **Погибелью королей**, но и Квест Разбойник. Также в топах легенды мелькают необычные версии Пират Разбойников, Куб Разбойников и других.

Нечетный Разбойник от MarkVII



Темпо Разбойник от Thijs



Квест Разбойник от Casie



Пират Разбойник с Погибелью королей от Jalexander



[назад к выбору класса](#)



Нерфы обошли стороной Мага, но класс все еще страдает без ослабленного в прошлый раз **Маназмея**. В мете пытаются закрепиться медленные архетипы Мага, но признания большинства они не получили и едва ли получат до следующего дополнения.

Нечетный Маг разбит на два лагеря: кто-то продолжает играть медленными версиями архетипа с набором тяжелых заклинаний и другими ремувалами, другие покоряют ладдер Нечетным Агро Магом. Представленная классическая версия этого архетипа играет секреты и целый ряд других карт, нацеленных на быстрое завершение партии.

Биг Спелл Маг страдает от всех архетипов Охотника, но хорошо сопротивляется другим играющим от стола противникам. Помимо Охотника, удручает матч-ап с популярным ОТК Паладином и набирающим популярность Нечетным Квест Воином.

Темпо Маг — сплошное разочарование с точки зрения статистики, почти ни у кого не получается играть этим архетипом успешно. Исключение, как и всегда, легендарный Архvoid — надежда Темпо Мага даже в самые темные его дни.

Несмотря на общую слабость в мете, Маг может похвастать большим количеством разных архетипов. Помимо названных выше, вы можете встретить Квест Мага, Мурлок Мага, Контроль Мага и даже Четного Мага.

Классический Нечетный Маг



Нечетный Агро Маг от Yulsic



Темпо Маг от Архvoid



Биг Спелл Маг от Thijs



[назад к выбору класса](#)



Паладин потерял сильнейший архетип в ладдере, но вы ошибаетесь, если считаете, что дела у Утера после этого идут туго. Класс, определенно, недооценен в нынешней мете и в будущем все больше игроков обратят на это внимание.

ОТК Паладин с Утером Черным Клинком радуется хорошими матч-апами с большинством архетипов Охотника за исключением Охотника на хрипах. В сборке есть целый ряд защитных инструментов и исцеления, с которыми сложно справиться просто высоким темпом и ранним давлением. Слабость ОТК Паладина — чуть более тяжелые мидрейндж архетипы, коих пока что в ладдере не так много. Сейчас ОТК Паладин — самый популярный архетип класса, что удивительно, учитывая цену колоды и достаточно высокие требования к уровню игры.

Но настоящая жемчужина класса — **Четный Паладин**. Архетипом играют немногие, несмотря на потрясающие показатели процента побед. Четный Паладин играет в плюс с десятью самыми популярными представителями нынешней меты, чем не может похвастать ни одна другая колода в игре.

Четного Паладина хвалили еще до нерфов. Теперь, когда Баку Похитительница Луны не так улыбается Утеру, может быть, игрокам пора обратить свой взор на четную половину своей коллекции?

Как поживает **Нечетный Паладин**? Почти никто им не играет, и все же архетип мертвым назвать нельзя. Несколько игроков за последние дни взяли топы легенды Нечетным Паладином без Нового уровня!. Вместо понерфленного заклинания обращаются к дополнительным баффам или даже к базовому **Вождю Северного Волка**.

Экспериментируют и с другими архетипами класса: **Контроль Паладином** и **Агро Паладином**, колоды которых представлены в этом разделе. Едва ли они разойдутся по ладдеру, но могут стать отличным выбором для знающих игроков.

Четный Паладин от ауу_Imao



ОТК Паладин от Attrix



Контроль Паладин от Totosh



Нечетный Паладин от Infinite



Агро Паладин от Skywalker



[назад к выбору класса](#)



Воин — еще один класс-победитель по итогам нерфов. Два родственных архетипа класса показывают отличные результаты в мете агрессивных Охотников, Нечетных Разбойников и Зоолоков.

Нечетный Квест Воин от Zalaе разошелся среди целого ряда других игроков: все они оставляют об архетипе положительные отзывы, а некоторые даже берут высшие строки легенды этим архетипом. Нечетный Квест Воин хорошо играет со всеми Охотниками, которых он способен переиграть на поздних этапах, несмотря на **Ловчего смерти Рексара**. Слабость архетипа — Охотник на хрипах и Паладины всех видов.

Нечетный Воин без **Сердца Огненного Венца** показывает похожие результаты. После нерфов архетип отказывается от синергии драконов в пользу классических опций и большего количества технических карт. Нечетный Воин чуть лучше играет с агро колодами, он не боится Четных Паладинов, но, не имея проактивного условия победы, чаще уступает тяжелым контролем вроде Биг Спелл Мага, Контроль Чернокнижника и других. Также Нечетный Воин проигрывает и самому Нечетному Квест Воину.

В целом и Нечетный Квест Воин, и Нечетный Воин показывают схожие результаты, их проценты побед практически не отличимы и высоки. Гаррош, как никто другой, радуется исчезновению **Дрыжеглот Шаманов**, Вихлепых Друидов и даже Нечетных Паладинов из меты. Нынешним агро колодам сложнее наказать Воина за использование квеста.

Другие архетипы класса (Раш Воин и **Меха-К'Тун Воин**) пока что держатся в тени и едва ли скоро смогут проявить себя на фоне успеха сборок с **Баку Пожирательницей Луны**.

Нечетный Квест Воин от Draz/Zalaе

Нечетный Воин от Skambo



[назад к выбору класса](#)



Класс лишился самой сильной и популярной колоды с **Дрыжеглотом**. Теперь класс представлен несколькими темповыми архетипами.

Четный Шаман вернул себе статус самой популярной колоды класса. Он успешно справляется с Мидрейндж Охотником и Охотником на хрипах, да и матч-апы с другими архетипами Рексара для него не безнадежны. Колода мало изменилась за последнее время, но иногда игроки обращаются к **Яйцу скарабея** и **Дворфу Черного Железа**.

Четный Шаман, как и много раз до этого, стал одной из самых часто побеждающих колод ладдера. И несмотря на это, игроки обращаются к нему редко.

Показатели **Агро Шамана** не радуют, но это во многом объясняется тем, что колода не так проста, как кажется на первый взгляд. В целом архетип радуется уходу из меты Друидов и Нечетных Паладинов, поэтому в будущем его показатели могут улучшиться.

Шаман — непопулярный класс, от которого игроки пока что отвернулись. И все же кто-то экспериментирует и с другими архетипами класса, например, с Токен Шаманом, Шаманом на драконах или Мидрейндж **Дрыжеглот** Шаманом.

Четный Шаман от Den

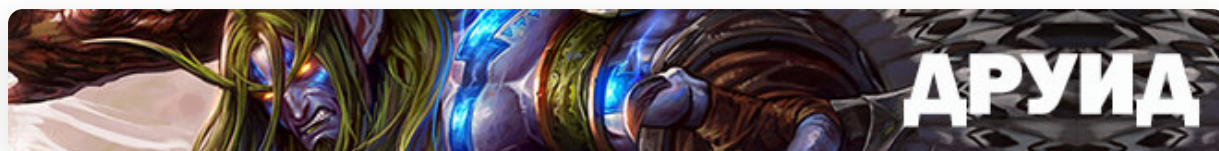
Агро Шаман от Viper



Токен Шаман от Boarcontrol



 [назад к выбору класса](#)



Впервые со времен Пробуждения древних богов Друид пал так низко. Нерф **Буйного роста** и **Дара природы** стал ударом, который класс пока что не способен пережить. В настоящий момент ни один архетип Друида не показывает положительный процент побед.

Несмотря на некоторые успехи **старых классических колод** (Вихлепых Друид, **Малигос** Друид, **Меха-К'Тун** Друид) с **Буйным ростом** и **Даром природы** в первые дни после нерфов, статистически все они пали на самое дно и по проценту побед, и по популярности. Борцы за честь Друида экспериментируют и пытаются найти новые мощные связки карт и колоды.

Лучше всех дела у **Биг Спелл Друида**, который никогда и не играл понерфленные **Буйный рост** и **Дар природы**. И все же мета для этой колоды неблагоприятна: Охотники и почти все агро и мидрейндж колоды обижают достаточно медленного Малфуриона. Даже Воинов у Друида побеждать не получается.

RayC дошел с 4 ранга до легенды со своим **Токен Друидом** с синергией древней. Сам автор не уверен, что колода будет эффективной, но отмечает, что она хотя бы веселая.

Биг Спелл Друид от Fenomeno

Токен Друид от RayC



 [назад к выбору класса](#)

Самые популярные колоды меты

Представленные в этом разделе колоды чаще всего будут попадаться вам в ладдере на любом ранговом промежутке. Не забывайте, что самые популярные колоды — не значат самые сильные колоды, особенно в новой нестабильной мете после нерфов.

Познакомьтесь с ними, чтобы знать, против кого вы будете играть в 40% матчей.

Спелл Охотник



Мидрейндж Охотник



Охотник на хрипах от Alucard_true



Секрет Охотник



Нечетный Разбойник от MarkVII



ОТК Паладин



Жрец на воскрешении



Классический Зоолок без Гадкого натрезима



Четный Чернокнижник



[назад к меню](#)

Колоды с максимальным процентом побед

Если вам интересны колоды с самым высоким процентом побед, обратите внимание на следующие архетипы. Не забывайте, что, как это ни странно, максимальный процент побед не всегда значит, что это лучшие и единственные конкурентоспособные колоды меты, которыми проще всего взять высокие ранги.

Скорее всего, колодами с максимальным процентом побед просто пока что немногие играют, так что масса неумелых игроков еще не успела испортить показатели "винрейта" и приблизить его ко всем остальным архетипам меты.

Другая причина высокого процента побед — игроки на низких рангах намного чаще проигрывают колоде, против которой не так легко играть. Пример — Спелл Охотник,

который намного чаще выигрывает на низких рангах, чем в легенде.

Данные процента побед могут быть искажены из-за объемов выборки и целого ряда других показателей. Поэтому слепо верить им не стоит.

Четный Шаман от Den



Секрет Охотник



Спелл Охотник



Охотник на хрипах от Alucard_true



Нечетный Разбойник от MarkVII



Нечетный Квест Воин от Draz/Zalae



Нечетный Воин от Skambo



Четный Паладин от ауу_Imao



[назад к меню](#)

Советуем обратить внимание

В заключении мета-отчета вы найдете несколько важных и интересных колод ладдера после изменения баланса карт. Все колоды попали в этот раздел по совершенно разным причинам, и не всегда они станут оптимальным выбором для ладдера, но порадуют преданных поклонников класса и архетипа.

Четный Паладин — колода без плохих матч-апов среди самых популярных архетипов ладдера. Лидирует по проценту побед на легендарных рангах.

Контроль Жрец — сильный архетип еще до изменений баланса, а после нерфа Друидов и [Дрыжеглот](#) Шамана и подавно. Колода сложная, но эффективная в умелых руках.

Нечетный Квест Воин — пока что главное открытие постнерф меты. Не боится почти всех Охотников и большинство других колод ладдера.

F2P Охотник от Kгipr — колода за 960 пыли без редких, эпических и легендарных карт, вовсе не нуждающаяся в совершенствовании и дополнении дорогими опциями. Собрать такого Охотника может практически каждый.

Четный Паладин от ауу_Imao



Контроль Жрец от Casie



Нечетный Квест Воин от Draz/Zalae



F2P Охотник от Kripp (24 победы подряд)



[назад к меню](#)