



Нерфы пяти карт случились совсем недавно, и мета Раствахановых игрищ вновь меняется. В этом предварительном мета-отчете вы найдете рассуждения об общих изменениях каждого класса и их колод, сильнейшие архетипы и их лучшие сборки по итогам первых дней меты после февральских нерфов. Также вы увидите подборки самых популярных, самых часто побеждающих и обладающих наивысшим потенциалом 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:

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

Что поменялось после нерфов

Февральские нерфы оказались не столь влиятельными, как декабрьские: многие популярные колоды не были затронуты вовсе или пострадали незначительно, так что их присутствие в мете не изменилось.

Игроки медленно реагируют на перемены, поэтому вы часто увидите давно знакомых Мидрейндж Охотников, Жрецов и Нечетных Паладинов — это надежный выбор для тех, кто не хочет экспериментов. На низких рангах игроки еще более консервативны: там все еще достаточно популярны Спелл Охотники, о которых на легендарных рангах забыли сразу же после патча с обновлением.

И все же мета изменилась и продолжает эволюционировать, пусть и на фоне всесильного трио: Мидрейндж Охотник, Жрец на воскрешении и Нечетный Паладин. Пользователи ищут ответы на доминацию этих архетипов и уже откопали кое-что интересное.

Далее несколько замеченных редакцией сайта **тенденций новой меты**:

- Набирает популярность **Нечетный Агро Маг**. Колода уничтожает Мидрейндж Охотника и Жреца на воскрешении, но почти ничего не может сделать Нечетному Паладину. Нечетный Агро Маг — колода с крайне полярными матч-апами, то есть одних она выигрывает очень легко, другим проигрывает почти без шансов. Пока что хороших матч-апов у Нечетного Агро Мага больше, поэтому он становится все популярнее и держится на высших строчках по проценту побед.

- После ухода Нечетного Разбойника игроки ищут новые агро архетипы, способные хорошо проявить себя в матч-апах с Охотниками и Нечетными Паладинами. Популярность Нечетного Агро Мага подталкивает игроков к агрессивному стилю игры, так как это самый надежный способ победить очень медленный на старте архетип Джайны. К настоящему моменту за место под солнцем борются несколько ранее непопулярных агро колод: **Секрет Паладин**, **Мурлок Паладин**, **Зоолок**, **Нечетный Охотник** и другие.
- Уход из меты Нечетного Разбойника также оказал услугу и этому классу. Если раньше ничего не могло сравниться по силе с улучшенной силой героя и создавать другие архетипы было бессмысленно, сейчас можно наблюдать многообразие **Разбойников** во всей красе — идей архетипов у класса достаточно.
- **Спелл**, **Секрет** и **Гибрид Охотники** исчезли, их место занял **Мидрейндж Охотник**, но игроки пробуют и некоторые другие архетипы класса. Не так плохи дела у Охотника на хрипах, также относительную популярность набирают Нечетный и Четный Охотники.
- Еще одно недавнее открытие — **Комбо Жрецы с Божественным духом и Внутренним огнем**. В мете масса разнообразных вариантов этого архетипа, но особое внимание привлекает так называемый Wall Priest с **Мастером Сердцедубом**, рядом провокаций и эффектов воскрешения. Причина, по которой архетип появился только сейчас, — ослабление **Равенства** и **Метки охотника** — двух дешевых способов избавиться от тяжелых провокаторов. Сейчас в ладдере намного меньше способов быстро убрать **Гризли из Ведьминога леса**, **Аббитра Мош'Огг** и **Короля-лича**, чем Жрец и пользуется.
- **Чернокнижник** разнообразен и многофункционален, в его распоряжении масса мощных архетипов, но господство Жрецов, Охотников и Магов с массой взрывного урона не позволяет классу раскрыть себя. Чернокнижник ждет, когда расстановка сил в мете изменится.
- Главный представитель класса — **Нечетный Воин** — рад переменам в мете. Большое количество агро колод помогает Нечетному Воину часто побеждать. Также Гаррош рад встрече с любой колодой Жреца, кроме Жреца на воскрешении. В мете пока что мало невыгодных для Нечетных (в том числе Квест) Воинов матч-апов, чем они и пользуются.
- В мете есть и пара аутсайдеров: **Шаман** и **Друид**. Дела у этих классов в целом не так плохи: разные вариации Миракл Друидов и даже **Малигос Друид** достаточно популярны и эффективны на высоких рангах, пока что игроки и стримеры даже обращаются к Шаману. Но у классов не так много новых идей и путей развития, а все их колоды сложны в освоении, так что успехи можно назвать единичными. Ни один из этих классов не мертв и вполне способен проявить себя в умелых руках, но едва ли большинство пользователей захочет играть ими.

Лучшие колоды меты после нерфов и разбор силы классов



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



Что бы посмотреть колоды нажмите на ссылку с названием колоды.



ОХОТНИК

Охотник потерял [Оберег: малый изумруд](#) и [Метку охотника](#) и, как следствие, архетипы с этими картами: [Спелл Охотника](#) и [Гибрид Охотника](#). Но никуда не делись другие представители класса, пусть и стали чуть слабее.

[Мидрейндж Охотник](#) ищет замены [Метке охотника](#). Пользователи пока что не определились, что лучше: [Жизнесос](#), [Тигр Тернистой долины](#), [Удар крыльями](#), [Месть](#)

природы, [Вожак лютых волков](#) или другие опции. Сборка Rase из топ-129 Легенды и вовсе берет ослабленные [Метки охотника](#).

В целом архетип изменился незначительно и все еще остается лидером почти на всех рангах. Больше сборок и советы по геймплею колоды после нерфов ищите в [подробном гайде по Мидрейндж Охотнику](#).

Охотник на хрипах также пострадал от нерфа [Метки охотника](#), но не растерял своей силы. Это все еще хороший ответ на медленные стратегии, а, чтобы бороться с [Ментальным криком](#), некоторые игроки берут в сборку [Графиню Эшмор](#).

Внутри класса появилось место для новых архетипов — **Нечетного и Четного Охотников**. Первый полагается на взрывной старт и хочет встретить медленных оппонентов без большого количества исцеления: Жрецов и Чернокнижников. А Четный Охотник — что-то совсем новое. Нерфы оказали большую услугу этому архетипу, добавив две мощные карты в его распоряжение. Четный Охотник мало изучен, но едва ли он сильнее грандов класса.

Мидрейндж Охотник от RDee



Охотник на хрипах от Zyrius



Нечетный Охотник от C4mlann



Четный Охотник от Chinoize



[назад к выбору класса](#)



У Жреца все хорошо, как и до нерфов: изменения баланса его не коснулись, а мета первых дней изменилась незначительно.

Жрец на воскрешении хорош в большинстве матч-апов ладдера, хотя у архетипа появился новый популярный противник: Нечетный Агро Маг — худший матч-ап для Жреца на воскрешении в игре. Также слабостями архетипа пытаются воспользоваться [Малигос Разбойник](#), [Секрет Паладин](#) и [Нечетный Охотник](#), но их присутствие в ладдере пока что не столь значительно. Сборки Жреца на воскрешении не изменились.

Чуть позади **Контроль Жрец**. Это намного менее полярная колода без ярко выраженных плохих и хороших матч-апов способна показывать достойные результаты, если игрок знает, что делать, и пользуется подходящей сборкой. В мете появилось больше колод со взрывным уроном, так что Контроль Жрец ищет дополнительные источники исцеления вдобавок к Священному огню: [Божественный гимн](#) или [Омега-медик](#). [Доисторический дракон](#) — спорная опция, хорошая преимущественно в агрессивной мете.

Открытием меты первых дней стал **Комбо Жрец** или **Wall Жрец**. Нерфы **Метки охотника** и **Равенства** облегчили жизнь тяжелым провокаторам, чем и пользуется этот архетип. В агро матч-апах он отыгрывает от защиты и, как Таунт Друид, закрывается огромным количеством провокаторов. В быстрых же на помощь приходит комбинация **Божественный дух** + **Внутренний огонь** или **Переворот**. Эффекты воскрешения, **Массовое рассеивание** и **Темное безумие** помогают стабильнее реализовывать комбо.

Жрец на воскрешении от Maverick (с 4 существами)



Жрец на воскрешении (классический)



Контроль Жрец от Piki



Комбо Жрец от Cantelore



ОТК Жрец с Подопытным от Satellite



[назад к выбору класса](#)



Игроки быстро взяли на вооружение **Нечетного Агро Мага** — лучший ответ на популярнейших Мидрейндж Охотника и Жреца на воскрешении. Также архетип силен во многих других медленных матч-апах, если у оппонента не так много исцеления или способов накопить броню.

После нерфов из меты пропали трудные Спелл и Гибрид Охотники. Первые не позволяли реализовать **Взрывающиеся руны**, и те, и другие создавали слишком много проблем Оберегом: малый изумруд.

Главные противники Нечетного Агро Мага — агро колоды, которые оказываются куда быстрее его на старте и просто захватывают стол. В защите Джайна слаба и неспособна реализовать ключевые карты.

Сборок Нечетного Агро Мага много: игроки экспериментируют с разными секретами (**Отраженная сущность**, **Расслоение**), а порой обращаются к набору зверей.

Популярнее стал и **классический Нечетный Маг**. Как и быстрая версия, он легко справляется с Мидрейндж Охотниками, но боится Жрецов на воскрешении. Зато медленный Нечетный Маг хорошо играет с Нечетным Паладином. Агрессивная версия пока что показывает себя лучше, но и у этой есть свои последователи.

Нечетный Агро Маг от Arxvoid



Нечетный Маг от Zorkthar



Биг Спелл Маг



[назад к выбору класса](#)



В мете много разнообразных колод Чернокнижника, но ни одна из них не выделяется на общем фоне. При встрече с классом в ладдере сложно представить, какой архетип будет вам противостоять. Попадают, как и всегда, Куболоки, Четные Чернокнижники, Контроль Чернокнижники, Зоолоки и Меха-К'Тун Чернокнижники. Пока что не видно серьезных преобразований в их сборках.

Оптимальным выбором в условиях меты выглядит **Четный Чернокнижник** — единственный архетип класса, который хорошо справляется с Нечетным Агро Магом. Также Четный Чернокнижник хорош и во многих других поединках за исключением Жрецов со Взрывом разума.

Четный Чернокнижник от Navi00t



Куболок



Меха-К'Тун Чернокнижник от snoodyboo



Зоолок от Ant



[назад к выбору класса](#)



Внутри класса происходят серьезные изменения после нерфа Равенства. **ОТК Паладин** и **Холи Паладин** потеряли значительный процент побед и встречаются намного реже. Архетипы не могут отказаться от Равенства, хотя порой берут одну копию и два Уменьшающих луча.

Нечетный Паладин не изменился после нерфов и все еще остается одной из популярнейших и сильнейших колод. Ему нет равных в любых агрессивных матч-апах, он все так же хорошо справляется с Охотниками.

Открытием меты стали агрессивные сборки класса без **Баку Пожирательницы Луны**. **Секрет Паладин** еще не так популярен, но показывает отличный процент побед.

Главное его преимущество перед Нечетным Паладином — хорошие матч-апы со Жрецами и некоторыми другими колодами. Единственный значительно невыгодный матч-ап — Нечетный Паладин.

Мало кто играет **Четным Паладином**, на что есть свои причины. После нерфа **Равенства** архетип вынужден отказаться от этого заклинания и **Яростного пироманта**, в результате матч-апы со многими играющими от стола архетипами ухудшились. И все же Четный Паладин все еще переигрывает Мидрейндж Охотников и Жрецов. Bunnyhorror, взяв колодой топ-72 Легенды, показывает, что архетип рано списывать со счетов.

Классический Нечетный Паладин



Секрет Паладин от Acucard_true



Мурлок Паладин от Boarcontrol



Четный Паладин от Bunnyhorror



[назад к выбору класса](#)



Уход из меты Нечетного Разбойника оказал классу большую услугу: другие архетипы вышли из тени нечетной колоды и ищут свое место в ладдере. Ни один архетип Разбойника пока что серьезно не выделяется по популярности на фоне остальных, и непонятно, что ждет класс в ближайшем будущем.

Малигос Разбойник — самый популярный представитель класса на сегодняшний день. Архетип специфичный, так как в пух и прах проигрывает в агро матч-апах, зато легко расправляется с любыми Жрецами и другими медленными колодами. **Малигос Разбойник** — нишевая колода, хорошая только в локальной медленной мете.

Относительных успехов достигают многие **другие архетипы класса**: Четный Разбойник, Пират Разбойник, Разбойник на воровстве, Квест Разбойник. Всех их объединяют сложный геймплей и не лучшие матч-апы с самыми популярными колодами: Мидрейндж Охотником, Нечетным Секрет Магом и Нечетным Паладином. В хороших руках Разбойники могут показать достойные результаты, но основная масса игроков терпит неудачу, обратившись к колодам класса.

Малигос Разбойник от Thijs



Малигос Разбойник от Casie



Четный Разбойник от Nicholena



Разбойник на воровстве от Kibler



Пират Разбойник от J_Alexander



Квест Разбойник от Jayhuang



[назад к выбору класса](#)



Как и всегда в новой мете, дела у класса идут хорошо, если смотреть на его процент побед. **Нечетный Воин** и **Нечетный Квест Воин** отлично справляются с агро колодами, Контроль и Комбо Жрецами, даже Мидрейндж Охотник не так страшен. В мете стало меньше ОТК и комбо колод, чему Гаррош несказанно рад. Пока что популяция Воинов не столь значительна, и у фанатов класса есть отличная возможность проявить себя в неготовой к +4 брони каждый ход мете.

Игроки из топа Легенды все чаще предпочитают классические версии Нечетного Воина без драконов или **Сердца Огненного Венца**, но встречаются и необычные версии, например, Нечетный Куб Воин от Viper или классический Квест Воин от Neirea.

Еще одна причина успеха Воина — общее усиление тяжелых провокаторов из-за нерфа **Метки охотника** и **Равенства**. Теперь противникам Гарроша намного сложнее избавиться от крупных угроз с "таунтом".

Нечетный Воин от mt



Нечетный Куб Воин от Viper



Классический Нечетный Квест Воин



Квест Воин от Neirea



[назад к выбору класса](#)



У класса после нерфов не появилось новых идей. Главные его представители все еще **Меха-К'Тун** и **Хаккар Дриуды**. Архетипы не столь простые и нишевые, они хотят встретить медленных оппонентов вроде Нечетного Воина или Биг Спелл Мага, но все они непопулярны после изменений баланса. Чуть лучше дела идут у **Хаккар Дриуда** из-за его гибкости, но это очень сложная в освоении колода, так что значительных успехов добиваются единицы. О геймплее **Хаккар** и **Меха-К'Тун Дриудов** можно узнать из [отдельного гайда](#).

На высоких рангах чуть популярнее стал **Малигос Дриуд**. Это отличный ответ на Контроль и Комбо Жрецов, а также на популярные в мете агро колоды. Но матч-апы с Охотниками, Жрецами на воскрешении, Воинами и некоторыми другими архетипами не радуют.

Меха-К'Тун Дриуд



Хаккар Дриуд



Малигос Дриуд



[назад к выбору класса](#)



После нерфов о Шамане забыли. Класс и до потери **Тотема языка пламени** испытывал трудности в мете, а теперь от него отвернулись практически все. Некоторые стримеры и самые преданные фанаты все еще тестируют медленные версии Шаманов, но до успехов среди широких масс классу далеко.

По статистике хоть каких-то успехов добивается **Четный Шаман** даже без **Тотема языка пламени**. Архетип все еще неплох в матч-апах с Охотниками и Жрецом на воскрешении. Также шансы есть и против Нечетного Секрет Мага, и против Нечетного Паладина. RDee даже взял топ-4 Легенды своей версией.

Четный Шаман от RDee



Контроль Шаман от Kibler



Элем Шаман от Kolento



[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 значит самые сильные, особенно в новой нестабильной мете после нерфов.

Познакомьтесь с ними, чтобы знать, против кого вы будете играть в большом проценте матчей.

Мидрейндж Охотник от RDee



Жрец на воскрешении (классический)



Нечетный Агро Маг от Архvoid



Классический Нечетный Паладин



Комбо Жрец от Cantelore



[назад к меню](#)

Колоды с максимальным процентом побед

Если вам интересны колоды с самым высоким процентом побед, обратите внимание на предложенные ниже. 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 — пользователи на низких рангах намного чаще уступают колоде, против которой не так легко играть без должного опыта. Пример — Нечетный Агро Маг.

Данные процента побед могут быть искажены из-за объемов выборки и целого ряда других показателей. Поэтому не верьте им слепо, но все же принимайте во внимание.

Нечетный Агро Маг от Архvoid



Классический Нечетный Паладин



Комбо Жрец от Cantelore



Секрет Паладин от Acucard_true



Нечетный Воин от mt



[назад к меню](#)

Советуем обратить внимание

В заключении мета-отчета мы собрали несколько примечательных и важных колод, на которые стоит обратить внимание. Здесь представлены успешные и любопытные архетипы, которые не были так популярны до февральских нерфов.

Если ищете что-то новое и эффективное, обратитесь к Комбо Жрецу, Нечетному Агро Магу, Секрет Паладину или Нечетному Куб Воину. [Малигос Разбойник](#), как и любые другие представители этого класса, — интересный выбор с несколькими хорошими матч-апами, но в достаточно медленной мете.

Комбо Жрец от Cantelore



Нечетный Агро Маг от Arxvoid



Малигос Разбойник от Thijs



Секрет Паладин от Acucard_true



Нечетный Куб Воин от Viper



[назад к меню](#)