

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

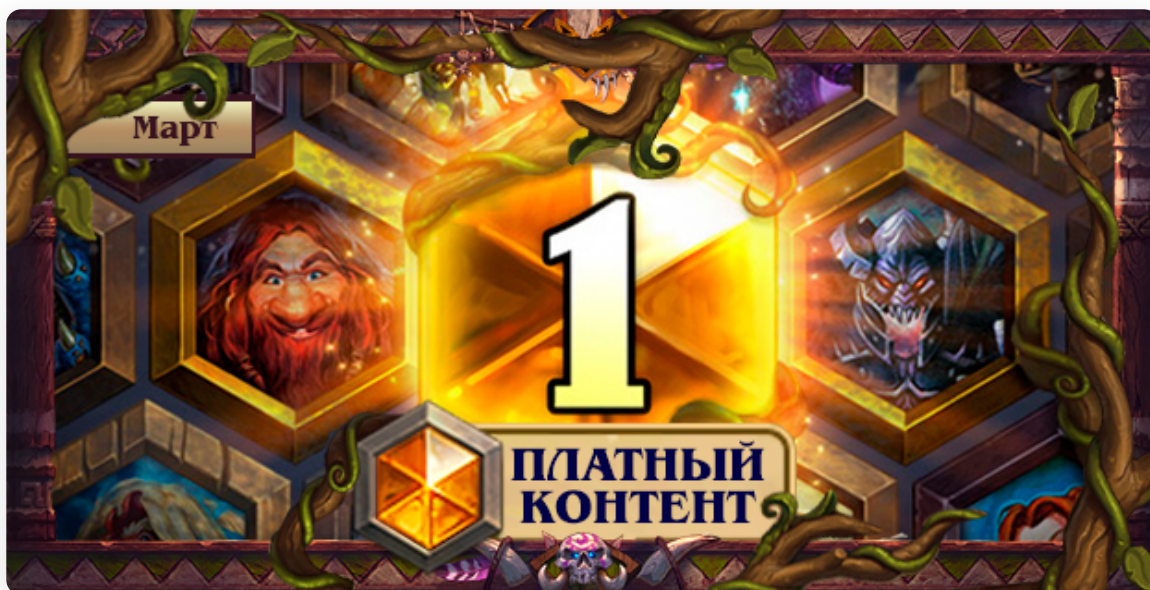
Вольный мета отчет: обзор лучших колод Вольного режима.

11.03.2019

Мета-отчеты

Мета-отчет

мета отчет



Добро пожаловать в обзор лучших колод Вольного режима! Мартовский выпуск включает в себя список из сорока колод, которые можно встретить в ладдере, метод ранжирования колод и краткий детальный анализ архетипов.

Метод составления списка:

Топ 12 игроков Вольного режима оценивали колоды по реверсивной 4-балльной шкале с шагом в 0.5 балла (где 1 - тир 1, а 4 - тир 4). Что означают сами тир:

Тир 1 (мета-определяющая колода)

Мощная и высоко оптимизированная колода, находящаяся в благоприятных условиях.

Тир 2 (доступно для взятия Легенды)

Соревновательные колоды, которые не так хорошо выстроены, но способны иногда вырывать победу у Тир 1 колод и охотиться на свои прямые жертвы.

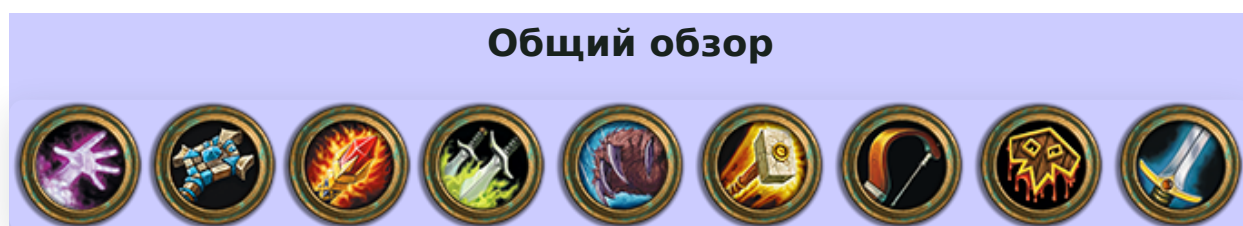
Тир 3 (средняя колода)

Крайние колоды, способные существовать в определенных отрезках общей меты. Вне комфортных условий эти колоды либо не оптимальны, либо слабы под напором более сильных соперников.

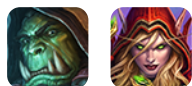
Тир 4 (слабая колода)

Слабые колоды, требующие прекрасного понимания игры от своего пилота для реализации положительных результатов. Не рекомендованы для игры в ладдере.

Помимо разбивки по тирам, каждой колоде приписана дополнительная категория Верхнего или Нижнего суб-тира (для более точного различения их уровней силы).



В феврале были понерфлены следующие карты: **Хладнокровие**, **Метка Охотника**, **Равенство**, **Тотем языка пламени** и **Оберег: малый изумруд**. Естественно, все это повлияло на мету Вольного формата в том или ином виде.



Четный Шаман и **Нечетный Разбойник**, два архетипа, постоянно занимавшие верхние строчки Тир 1, спустились вниз. Несмотря на то, что **Четный Шаман** смог доказать, что способен обойтись и без **Тотема языка пламени**, он больше не способен также эффективно использовать свои тотемы, как раньше, что снижает его гибкость в игре. Но существа с огромными характеристиками, **Портал: Водоворот** и **Инволюция** помогают колоде охотиться на другие агро колоды, и это способствует тому, что **Четный Шаман** остается в Тир 1. А вот **Нечетный Разбойник** - совсем другая история. Потеряв **Хладнокровие** Разбойник лишился значительной части взрывного урона и снизил значимость существ с рывком в сборке. **Серебряный всадник** больше не является опасной угрозой, так что игроки переключаются на существ с более высоким здоровьем. Теперь **Нечетный Разбойник** более ориентирован на стол, а это создает проблемы с уничтожением соперника при потере контроля над игровым полем. Все это опустило колоду в середину Тир 2.



Равенство всегда являлось значимой картой во многих сборках Паладина. При стоимости в 2 маны эта карта позволяла как медленным, так и агрессивным колодам Паладина легко противостоять вражеским угрозам с высоким здоровьем. С нерфом Паладин лишился дешевой и гибкой массовой зачистки. Все формы медленных архетипов Паладина страдают от невозможности найти место в мете и почти не встречаются в соревновательном режиме. **Агро Паладин** и **Мурлок Паладин**, наоборот, прекрасно справляются без этой карты, комфортно расположившись в Тир 1 и Тир 2.

соответственно.

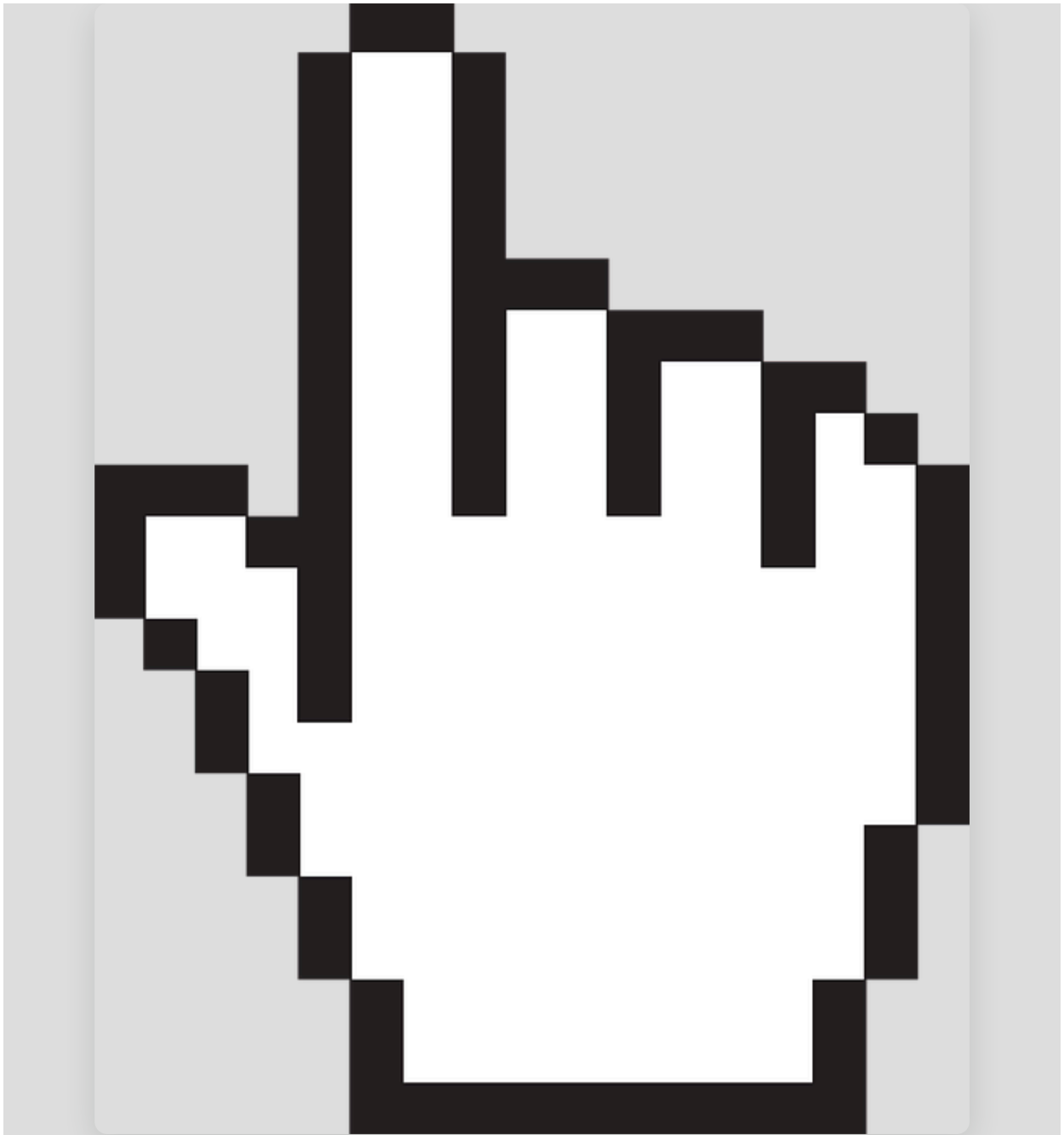


Охотник не так значителен в мете Вольного, в отличие от меты Стандартного формата. Две сборки, которые используют [Оберег: малый изумруд](#) и [Метку Охотника](#), - [Спелл Охотник](#) и [Секрет Охотник](#). Архетипы не могли вылезти из Тир 2, а нерфы еще сильнее ударили по их показателям, опустив их в Тир 3. Две более популярных колоды Рексара - [Мех Охотник](#) и [Охотник на зверях](#) - почти не были затронуты нерфами, поэтому расположились внизу Тир 2.

В целом, нерф Четного Шамана и Нечетного Разбойника дал другим агрессивным сборкам вздохнуть чуть свободнее. Контроль колоды потеряли свои матч-апы, потому стали менее востребованы. Множество комбо архетипов смогли найти пути к закреплению в мете. Сейчас ситуация в Вольном более разнообразна, чем раньше. Но это пока.



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



Что бы посмотреть колоды нажмите на ссылку с названием колоды.



Верхний Тур 1

Разбойник с Погибелью Королей

Если в чем-то и можно быть уверенным на 100%, так это в том, что Разбойник с Погибелью Королей - лучшая колода Вольного формата в перспективе чистой мощи и влияния на игру. Доказательства? 11 из 12 экспертов поместили колоду в Верхний Тир 1, а последний эксперт отправил колоду в Нижний Тир 1. Разбойник с Погибелью Королей может прекрасно стартовать на столе, не проигрывая другим агрессивным колодам, при этом имея в запасе бесконечное оружие с ощутимым уроном. [Подготовка](#) и [Нестабильный элемент](#) Миры - вселяющий страх в противников способ перезаполнить руку. Архетип определяет мету, заставляя все больше игроков класть в колоду карты-уничтожители оружия и [Ползуна Голакка](#), чтобы иметь хоть какие-то шансы на борьбу. В основном Разбойник с Погибелью Королей охотится на медленные колоды, и с отступлением Четного Шамана и Нечетного Разбойника позиция колоды как лучшей сборки Валиры лишь укрепилась в мете. Только Утер - последняя надежда ладдера в сдерживании Разбойника с Погибелью Королей.

Разбойник с Погибелью Королей от Dr Jikininki



Четный Чернокнижник

Долгосрочный лидер Вольного Чернокнижник не отстает в мощи своей главной колоды и чувства безысходности, которое он вселяет в других игроков. Армия Великанов 8/8, которые начинают выходить на стол с третьего хода при поддержке постоянного добора с удешевленной силы героя, - то, что превращает колоду Четного Чернокнижника в сущий кошмар для любого противника, ориентированного на игру от стола, особенно в тех случаях, когда Чернокнижник дает своим Великанам провокацию. Четный Чернокнижник гибок в плане выбора технических карт, начиная [Ползуном Голакка](#) и [Кислотным слизнем](#) для Разбойников, и заканчивая [Разрушителями чар](#) и [Моджомастером Зихи](#) для контроль матч-апов. Есть лишь несколько колод, которые ему не по зубам, а "голдфиш" способен вырвать победу даже у негативных матч-апов, вроде Нечетного Воина и Биг Жреца.

Четный Чернокнижник от Player671



Нижний Тир 1

Меха-К'Тун Чернокнижник

Лишь слегка не дотянул до Верхнего Тир 1 еще один архетип Чернокнижника, собравший разные мнения экспертов относительно своего положения в мете. Половина определила его в Тир 1, другие же назначили ему место в Тир 2. Меха-К'Тун Чернокнижник прекрасен в борьбе с агрессивными колодами, так как способен выставить [Повелителя Бездны](#) на стол уже на четвертый ход, а [Осквернение](#) и [Лорд Годфри](#) по праву считаются лучшими зачистками в игре. Отсутствие Грязной крысы в текущей мете делает колоду более последовательной в реализации своего условия победы. Есть две сборки архетипа, одна использует набор демонов, а другая - Охотника Хеминга и множество карт дешевле 3 маны. Сборка с демонами показывает себя лучше, ведь [Повелитель Бездны](#) на четвертый ход - это не шутка.

Топ 4 Легенды Меха-К'Кун Черно книжник от Meati

Нечетный Паладин



Многие думают, что Нечетный Паладин переоценен, но эксперты с ними не согласны! Чем он хорош, так это надежностью - у вас не будет ни одного плохого хода с этой колодой! Нечетный Паладин имеет огромный запас выгоды для долгих противостояний, все благодаря таким картам, как **Лозоруб** и **Божественная милость**. Технические карты в лице **Железноклюва** и **Защитника холмов** покрывают множество матч-апов. Против Нечетного Паладина легко вооружиться определенными техническими картами, но мета переполнена Разбойниками и Черно книжниками, а это значит, что у Паладина есть место, чтобы вздохнуть свободно.

Нечетный Паладин от Mooper

Агро Паладин



Непоседливый и энергичный собрат Нечетного Паладина жертвует некой частью последовательности геймплея в пользу сумасшедших ходов при поддержке **Верховного жреца Текала** + **Огненных великанов** и **Хранителя Солнца Тарима**. Верховный Жрец Текал становится новым **Барнсом**, ведь вы можете добавить его вместе с Огненными великанами почти в любую колоду Паладина, чтобы увеличить процент побед на несколько единиц (не забывайте плакать, когда Текал и **Огненный великан** не приходят в руку вместе). Используя мощное классовое ядро, Агро Паладин стал силой, с которой нужно считаться.

Топ 1 Легенды Агро Паладин от Corbett

Четный Шаман

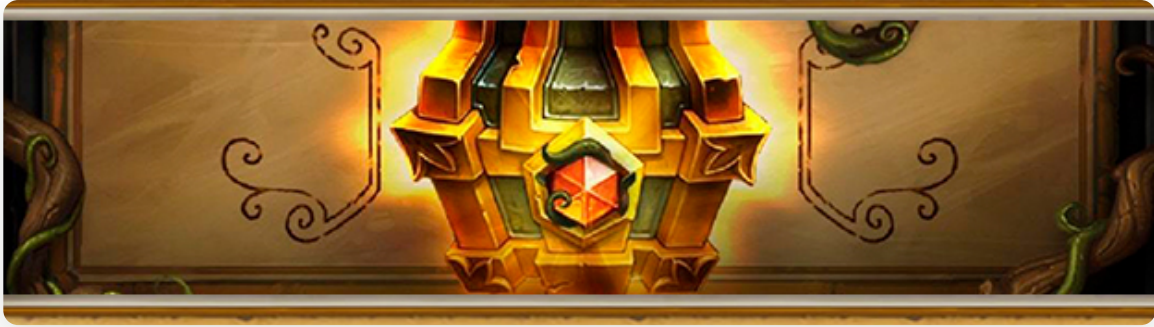


В единодушном порыве все эксперты заявили, что Четный Шаман был в топе слишком долго, и пора бы уже старику Траллу отдохнуть немного. Архетип явно почувствовал отсутствие **Тотема языка пламени**, но отбоя от потенциальных замен на открывшуюся вакансию в колоде не ожидается. Начиная **Неистовством ветра**, **Вожаком лютых волков** и заканчивая **Разрушителем чар** и **Сглазом**. Конечно, опций, доступных Шаману без потери сильных сторон колоды, гораздо больше. Вот только суть в том, что **Тотем языка пламени** - тот самый инструмент, который нужен был архетипу для противостояния бесконечной армии Великанов под предводительством Четных Черно книжников.

Четный Шаман от Dr Jikininki

Четный Шаман от Lojom





Верхний Тир 2

Контроль Жрец

Пожалуй, именно эта колода стала яблоком раздора между экспертами. Некоторые поместили комбо-контроль колоду в Нижний Тир 3, другие же ставили архетип во главе таблицы. Как и собрат из Стандартного режима, колода использует ядро Драконов, чтобы контролировать игру. Однако версия из Вольного намного сильнее, ведь она лучше перебирает колоду с помощью **Лазурного дракона**, генерирует больше выгоды из Драконидов-шпионов и Историков **Гнева** Пустоты, а также обладает встроенным ОТК при поддержке Пророка Велена. Колода явно недооценена в плане популярности, а ведь она способна держать удар в большинстве матч-апов, что и дает архетипу место наверху Тир 2.

Контроль Жрец от Corbett

Темпо Маг



Сборки Темпо Мага с **Алунетом** сейчас в основном опираются на секреты, которые дают колоде то, что нужно: сочное правосудие над медленными жадными колодами. У архетипа есть плохие матч-апы в лице Четных шаманов, Нечетных Воинов и Нечетных Разбойников, но они не превалируют в ладдере, по-настоящему Маг боится лишь Паладинов и Охотников. Большинство экспертов посчитали, что это лучшая колода для прохождения карманов меты с медленными колодами, так что если вы встречаете множество Андуинов, у Джайны есть прекрасный посох, которым можно весело и агрессивно помахать.

Темпо Маг от Player671

Биг Жрец



Хорошие новости - Биг Жрец не вошел в Тир 1! Лишь 1 из 12 экспертов посчитал его колодой высшего разряда, но в реальности колода не так уж и опрессивна, как многие думают. Биг Жрец просто слишком... раздражает. Его непоследовательность и отвратительные матч-апы с Разбойником с Погибелью Королей и Магами держат колоду внизу, да и контроль колоды больше не боятся его так, как боялись раньше. Биг Жрец с взрывным уроном при поддержке **Малигоса** и Пророка Велена выгрызает у контроль колод пару-тройку лишних процентов побед, но теряет хватку в некоторых матч-апах с

агрессивными противниками. Плохие новости? Барнс вряд ли получит нерф в скором времени.

Биг Жрец от Concernedmom



Биг Берн Жрец от Mooner



Куболок

Все больше контроль колод приходят к тому, что начинают включать нечто вроде ОТК, чтобы оставаться в топе меты. Куболок находится в странной позиции, ведь, технически, у него нет механизма ОТК. Но, при некотором везении с Призывателями Бездны и Черепом Ман'ари, Куболок способен выигрывать даже у самых агрессивных колод. Вообще, у него есть шансы на победу почти во всех противостояниях, кроме, пожалуй, Разбойника с Погибелью Королей. Впрочем, то же самое касается и шансов на проигрыш. Заметьте, у Чернокнижника есть одна Агро/Мидрейндж, одна Контроль и одна Комбо колода в верхних Тирах. Значит ли это, что Гул'дана можно спокойно признать королем Вольного формата?

Куболок от Nicholena



Мурлок Паладин

У колоды есть ультимативный инструмент взрывного урона через **Мурглвратности судьбы**, но взамен приходится жертвовать... всем остальным. Это наименее последовательная версия Агро Паладина, которая предлагает опцию быстро финишировать в тех матчах, где Агро Паладин финишировать не смог бы. В основном, Мурлок Паладин делает то же самое, что и другие Паладины: побеждает Разбойников, выигрывает по столу, а иногда **Мурлиндзя** помогает ему сделать это еще быстрее! Тем не менее, вы вряд ли сможете стабильно пробиваться через провокаторов Чернокнижника и Жреца без крупных ранних мурлоков.

Топ 1 Легенды Мурлок Паладин от Chriswimlee



Топ 1 Легенды Мурлок Паладин от T4COTASTIC



Вихлепых Друид

С нерфом **Буйного роста** и **Дара природы** Друидам пришлось искать новое ядро, чтобы остаться на плаву в Вольном формате. К счастью, им это удалось. Возьмите **Гоблина-аукциониста** и кучу дешевых заклинаний, дополните это **Королем Вихлепыхом** и планом уничтожения соперника на усталости. **Яростный пиромант** позволяет колоде бороться с агрессией, пока вы прокручиваете колоду быстрее, чем любой другой комбо архетип. Тем не менее, несколько экспертов посчитали сборку слабее, поэтому она заняла позицию в середине Тир 2. Могло быть и хуже! Посмотрите на Джейд Друида, которому приходится играть **Дар природы** за 6 ман!

Топ 4 Легенды Вихлепых Друид от awedragon



Нижний Тир 2

Нечетный Разбойник

Отныне не лучшая колода класса, Нечетный разбойник опустился в Тир 2. Доступный запас урона сильно упал с отсутствием Хладнокровия. Это вынуждает колоду больше заботиться о столе, чтобы постоянно наносить урон противнику. Комбо Лирой + **Хладнокровие** часто являлось финишером для архетипа, способного нанести от 12 ед. урона за ход. Сейчас количество упало до 8-10 единиц при учете **Матроса Южных морей**, что сильно облегчило жизнь тем, кто раньше при виде Нечетного Разбойника трепетал в ужасе. Единственная причина, по которой Нечетный разбойник чуть лучше Разбойника с Погибелью Королей - ладдер настроен к первому менее агрессивно.

Нечетный Разбойник от Lojom



Мех Охотник

С момента выхода Проекта Бумного дня Мех Охотник стал сильным представителем меты. Он получил больше способов игры вокруг стоимости своих существ на ранних этапах и различные пути захвата стола. Охотник имеет лучший способ использования широкого стола механизмов при поддержке Железзубого прыгуна, который перманентно улучшает ваши механизмы на доске. Как только рука опустела, вы можете использовать **Дживса** для добора как минимум на один ход. Если оппонент оставит хотя бы один механизм нетронутым, тот может обратиться для него в сущий кошмар из-за существ с магнетизмом, выступающих в роли баффов. Вкупе с родной силой Рексара, Мех Охотник становится угрозой, которую не следует недооценивать.

Мех Охотник от awedragon



Охотник на зверях

Сначала появившись в Стандартном режиме в форме Мидрейндж Охотника, архетип быстро перекочевал и в Вольную мету. Благодаря доступу ко всем картам, Вольная версия включила в сборку Бродячего кота, Бабушку и **Скорострельность**. Два ранних существа прекрасно захватывают стол и синергируют с **Гиеной-падальщицей** и **Тундровым люторогом**, а **Скорострельность** хороша как финишер с плюсином в виде перебора колоды в случае пустой руки. **Зов хозяина** и **Ловчий смерти Рексар** решили главную проблему архетипа, дав ему добор карт и генерацию ресурсов. Зовите своих Гиен, мы учуяли чьи-то нерфы неподалеку!

Охотник на зверях от Jakaso



Джейд Друид

Бывший участник Тир 1, имевший ужасающую **Ползучую чуму** за 5 маны,

продолжает держаться в ладдере, несмотря на все нерфы центральных карт, пускай и на позиции пониже. Главная причина, по которой колода остается мощной, - способность Джейд Друида выигрывать любые матч-апы, завязанные на выгоде. С течением времени колода получила больше инструментов для взаимодействия с агрессивными колодами, не теряя невероятного количества добора для побед в матчах с контролем сборками. Просто избегайте этого гнусного [Крадущегося упыря](#), и вам любой контроль матч-ап будет по зубам.

Топ 11 Легенды Джейд Друид от Spiral

Комбо Жрец



Владыка Смерти? Нет. Драконы? Да! Комбо Жрец стал частью меты с момента выхода [Сияющего элементаля](#). Однако с присутствием Четных и Нечетных колод его популярность заметно упала и оставалась на низком уровне. Сейчас, когда два негативных матч-апа сборки в лице Четного Шамана и Нечетного Разбойника были ослаблены, вы можете спокойно уничтожать соперника [Сияющим элементом](#) с характеристиками 28/28 (не так уж и спокойно, все-таки это Нижний Тир 2). В прошлом Комбо Жрец не опирался на драконов, но сейчас эти существа обладают потрясающей синергией, так что новая сборка в разы лучше старой. [Вестник заката](#) и [Драконид-шпион](#) - две главных причины, по которым колода зацепилась в ладдере - дают больше способов остаться на столе и прикончить оппонента в следующий ход.

Комбо Жрец от Jarla



Тир 3 и 4

Просматривая список колод, вы могли заметить похожие ключевые слова, вроде “Рено”, “Шаман” и “Воин”. Прозвучит удивительно, но большинство экспертов сошлись на мнении, что эти колоды сидят именно там, где им место. Рено сборки, которые хвастались своей гибкостью, теперь не могут справиться со средним взросшим уровнем колод. В то время, как большинство других архетипов получило дополнения и улучшения арсенала, Хайлэндер колоды не получили ничего со времен [Казакуса](#), а это было давно. Меха-К’Тун Чернокнижник, Куболок и Контроль Жрец реализуют свои условия победы намного лучше, чем Ренолок и Рено Жрец, а Рено Маг и до сих пор считается самой слабой Хайлэндер колодой.

Растахановы игрища дали Шаману и Воину не так уж и много. Воин - единственный класс, не имеющий колоды выше Тир 3, что является достижением (в плохом смысле) при учете общего разнообразия формата. Классический Пират Воин не получил новых игрушек, так что теперь проигрывает Разбойнику с Погибелью Королей и Агро Паладину. Нечетный Воин хорош (пожалуй, это лучшая контроль колода, играющая до усталости), но его разброс матч-апов слишком сильно поляризован, а процент побед в агрессивных противостояниях не так велик, чтобы дать сборке шанс плотно закрепиться в мете. А что касается Шамана, у вас есть выбор - Четный Шаман или все остальное. Тем не менее, [Малигос Шаман](#) - то, на что стоит обратить внимание, несколько экспертов отнесли его в Тир 2. Он способен быстро прокрутить колоду с помощью [Духа жабы](#), попутно отражая атаки всего, что не является Разбойником с Погибелью Королей, также обладая изобилием зачисток и лечения.

1. [скопировать в буфер обмена - код колоды](#)

1. [Агро Друид от Lojom](#)

2. [скопировать в буфер обмена - код колоды](#)

3. [Топ 6 Легенды Агро Друид от RenoJackson](#)

4. [скопировать в буфер обмена - код колоды](#)

5. [Малигос Друид от Gunnolf](#)

6. [скопировать в буфер обмена - код колоды](#)

7. [Секрет Охотник от Duwin](#)

8. [скопировать в буфер обмена - код колоды](#)

9. [Топ 18 Легенды Спелл Охотник от PsyKK](#)

10. [скопировать в буфер обмена - код колоды](#)

11. [Топ 20 Легенды ОТК Маг от V1sby](#)

12. [скопировать в буфер обмена - код колоды](#)

13. [Фриз Маг от Flatch](#)

14. [скопировать в буфер обмена - код колоды](#)

15. [Топ 24 Легенды Рено Маг от Element91](#)

16. [скопировать в буфер обмена - код колоды](#)

17. [Нечетный Маг от Zach0](#)

18. [скопировать в буфер обмена - код колоды](#)

19. [Четный Паладин от Nalguidan](#)

20.

[скопировать в буфер обмена - код колоды](#)

21. [Топ 7 Легенды АРМ Комбо Жрец от Bananaramic](#)

[скопировать в буфер обмена - код колоды](#)

22. [Топ 3 Легенды Рено Жрец от Memnarch](#)

23.

[скопировать в буфер обмена - код колоды](#)

24. [Биг Разбойник от Corbett](#)

25.

[скопировать в буфер обмена - код колоды](#)

26. [Милл Разбойник от Lowkey](#)

27.

[скопировать в буфер обмена - код колоды](#)

28. [Агро Шаман от awedragon](#)

29.

[скопировать в буфер обмена - код колоды](#)

30. [Джейд Шаман от Heisnotaxel](#)

31.

[скопировать в буфер обмена - код колоды](#)

32. [Малигос ШаманCorbett](#)

33.

[скопировать в буфер обмена - код колоды](#)

34. [Дрыжеглот Шаман от Player671](#)

35.

[скопировать в буфер обмена - код колоды](#)

36. [Топ 14 Легенды Ренолок от Spirituus](#)

37.

[скопировать в буфер обмена - код колоды](#)

38. [Чернокнижник с Вероломством от RenoJackson](#)

39.

[скопировать в буфер обмена - код колоды](#)

40. [Фатиг Воин от RenoJackson](#)

41.

[скопировать в буфер обмена - код колоды](#)

42. [Нечетный Воин от Mooner](#)

43.

[скопировать в буфер обмена - код колоды](#)

44. [Патрон Воин от Spiralr](#)

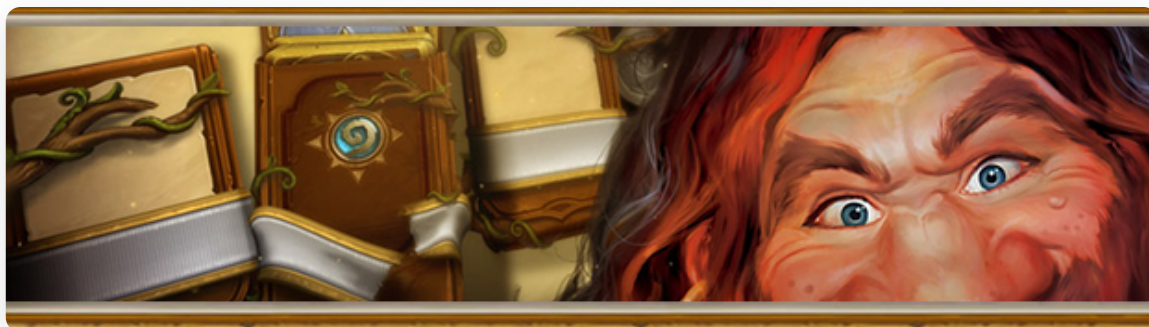
45.

скопировать в буфер обмена - код колоды

46. **Пират Воин** от Control

47.

скопировать в буфер обмена - код колоды



48.

Колоды, за которыми стоит следить

В этой секции вы увидите колоды, которые показали успехи в ладдере в руках небольшого количества игроков. Никто не гарантирует, что эти сборки станут чем-то более причудливого опыта, но они могут вдохнуть немного новизны в ладдер.

Агро колода, которая использует **Вестника рока**, **Кольцо льда**, Императора Тауриссана И **Алунет**?! Да как это вообще может работать, спросите вы. Тем не менее, RenoJackson шел по Легенде, начиная с 3 ранга, с весьма впечатляющим процентом побед в разнообразной мете. Колода может играть и с агрессией, и с контролем, а механика заморозки дает вам шанс на победу в матчах с надоедливymi Разбойниками с Погибелью Королей.

Агро Фриз Маг от RenoJackson



В это же время Corbett доказал, что вы можете использовать ядро класса с Призывателем Бездны при любом условии победы. С Императором Тауриссаном, **Малигосом**, двумя Темными бомбами и двумя **Ожогами души** вы можете легко уничтожить соперника с 30 единицами здоровья. Конечно, полная комбинация требуется не всегда, иногда вы победите в момент выхода **Повелителя Бездны** на стол. В любом случае, откусывайте от соперника по кусочку в обличии Кровопийцы Гул'дана и доведите его до опасного радиуса. Постарайтесь уменьшить шанс сброса одного **Ожога души** вторым.

Малигос Чернокнижник от Corbett



Quinoa представил сборку, которая встраивает элементы Комбо Жреца в Квест Жреца, и показал неплохие результаты с ней в ладдере. У вас есть большой источник лечения в виде Амары, в то время, как вы наносите мелкий урон

сопернику перед тем, как добить его с помощью огромного Рыцаря Штормграда.
Классическое комбо на разнос лица соперника 24 единицами урона!

Квест Комбо Жрец от Quinoa

