

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Первый мета-отчет Изумрудного Сна: лучшие колоды и особенности новой меты

29.03.2025

Мета-отчеты

Мета-отчет

Первый мета-отчет Изумрудного Сна: лучшие колоды и особенности новой меты

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Изумрудный Сон и ротация Стандарта случились! Начался новый год по календарю Hearthstone, а с ним пришла и новая мета Стандартного режима. 3 дополнения покинули режим, 1 дополнило его, изменился Основной набор. Мы остались без ряда сильных карт, но и получили что-то взамен.

Первая неделя меты Изумрудного Сна полна драмы и неожиданных открытий. Мета уже несколько раз сменила лидера, ладдер активно адаптируется к новым условиям, ищет контрколоды и технические карты. Вместе с тем классы оптимизируют свои колоды — и этот процесс еще не близок к завершению.





В первом мета-отчете Изумрудного Сна обсудим, какой стала мета по итогам первой недели дополнений. Мы разберем лучшие деки всех 11 классов, выделим общих лидеров по винрейту и популярности, отметим недооцененные и переоцененные колоды, а также основные тенденции развития ладдера. Держитесь: в новой мете много сюрпризов и неожиданностей.

Этот мета-отчет написали мы сами, опираясь на свой опыт и опыт проигроков, данные сайтов HSReplay, HSGuru и Vicious Syndicate.

Разделы меты:

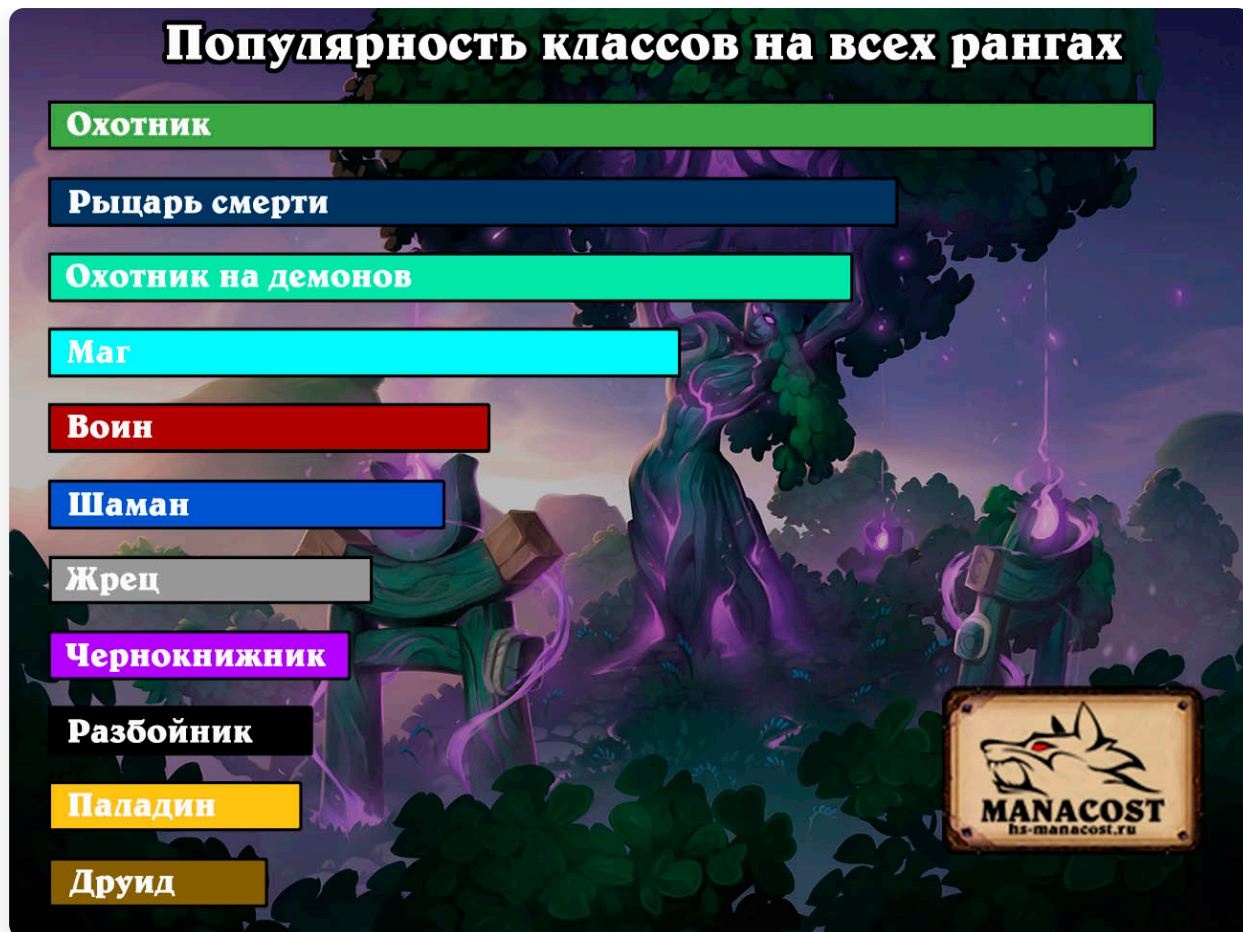


Основные тенденции ладдера

-  *Сила классов и лучшие колоды*
 - *- Охотник*
 - *- Рыцарь смерти*
 - *- Охотник на демонов*
 - *- Маг*
 - *- Воин*
 - *- Шаман*
 - *- Жрец*
 - *- Чернокнижник*
 - *- Разбойник*
 - *- Паладин*
 - *- Друид*
-  *Самые популярные колоды*
-  *Лидеры по винрейту*
- 



Популярность классов на всех рангах



Главное открытие последних дней — Охотник. Начал дополнение он, как всегда не в ранге фаворитов, но статистика быстро показала, как сейчас силен этот класс. Причем сильна не одна его колода, а целых четыре. Игроки к концу недели сообразили, в чем дело, — и Хант вырвался в топ по популярности — вполне себе заслужено. Мета еще может адаптироваться к Охотнику, но кажется, у класса так много подходов и способов победы, что всё сразу точно не законтрить. Дайте Охотнику шанс: колоды есть на любой вкус и любую коллекцию карт.



Рыцарь смерти, как и всегда, пользуется спросом. Класс взял на вооружение Пиявки и теперь играет только ими, выбирая комбинацию Рун **Кровь + **Кровь** + **Нечестивость**.** Есть разные подходы к построению такого ДК: очень медленные, со Звездолетом и даже агрессивные. В любом случае класс явно не пропадет в мете. Винрейт у ДК не лучший, но все же достойный.



Армор Охотник на демонов начал дополнение крайне уверенно. В первые дни архетип вырвался в топы и по винрейту, и по популярности. Цепочка предсмертных хрипов в деке безумно сильная — и даже имбалансная. Вишенкой на торте становится возможность ОТК комбинации на 60+ урона. Но деку все же стали активно контрить: и Армор ДХ пришлось уступить инициативу. Он все еще сильный и популярный, но уже не номер один.



В мете все еще уверенно держатся колоды Героев Starcraft с синергиями **Протоссов, **Зергов** и **Терранов**,** несмотря на то, что их существенно понерфили перед дополнением.

Протоссами играют Друид, Маг и Разбойник, хотя все они примешивают в деку еще

какие-то синергии, не полагаясь только на Протоссов. Лучше всего получается у Разбойника и Мага.

К **Зергам** обращается как Охотник, так и Чернокнижник. Лок вообще показывает безумные результаты и грозит стать разрушителем меты следующей недели. Его старая дека Зерг Лока с областями получила много баффов и стала куда сильнее. Но еще не все это поняли.

Терраны менее популярны: есть конкурентоспособные деки у Воина и Шамана, но они сейчас не перформируют так хорошо, как раньше.



Синергии зарядки силы героя показывают себя не так хорошо, как многим хотелось бы. Лучшая дека у Охотника — и то во многом благодаря другим картам. Друид, Жрец и Паладин на силах героя очень плохи. Не рекомендуем. Чуть лучше Маг, но только благодаря Протоссам.



Из совсем новых и пока непопулярных колод можно выделить Дракон Воина. Это сильный архетип: и вы таким точно не играли раньше. Подробности в классовом разделе.



М



анажери деки вернулись. Сразу четыре класса могут собрать манажери деку: **ДК**, **Охотник**, **Паладин** и **Разбойник**. И все эти деки хороши, порой они даже лучшие у каких-то из классов. Идея манажери дек простая: взять **Оживший кувшин** и кучу мелких существ разных типов. Всё это дополняется какими-то сильными темповыми классовыми картами. На этом всё: секрет успеха прост. Манажери деки играют агрессивно и пытаются задавить противника со стола в мидгейме, в чем очень помогает **Оживший кувшин**. Сравните эту карту с **Жаждой крови** и почувствуйте разницу.



Недооцененные колоды — все Охотники, Лок на областях, манажери колоды, Дракон Воин, Тиранда Жрец.

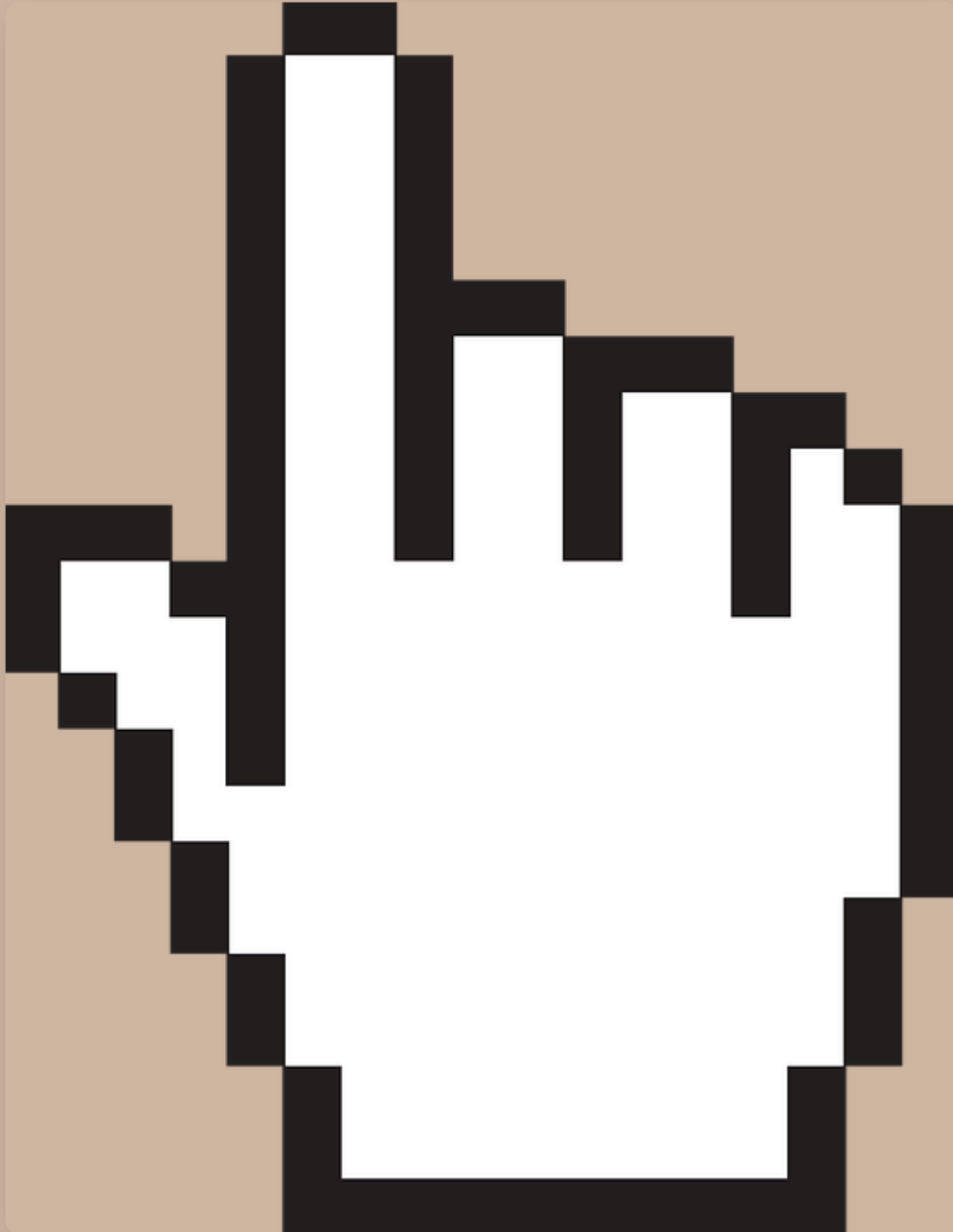


Переоцененные колоды — Небула Шаман, все деки на силе героя.

[к содержанию](#)

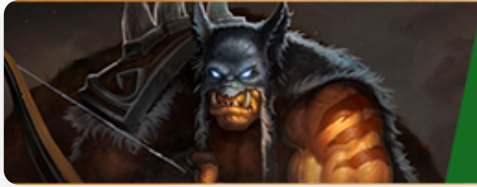


Чтобы скопировать колоду в буфер обмена, нажмите на эту иконку под нужной колодой.



•

[К содержанию](#)



ОХОТНИК

Лучшая дека класса — **Зерг Охотник на хрипах** Эта дешевая агрессивная колода берет синергии Зергов и хрипы, да и в целом очень хороша в заспаме стола благодаря мелким юнитам и **Радиоуправляемому буйству**. Геймплей деки до неприличия простой: спамьте стол мелочью, активируйте предсмертные хрипы, бафайте атаку и бейте по герою противника. Мало кто успеет отбиться от этого вовремя.

- **Охотник на раскопке** тоже берет Зергов, но играет куда медленнее и рассчитывает сделать много копий самых сильных карт (каких именно: зависит от матч-апа). Идея у колоды старая, но реализация слегка другая.
- Большинство **Охотников на силе героя** играют плохо, но есть и успешные сборки. Лучшую мы представляем ниже. Идея в забатфе большого количества атаки **Королю Плюшу**. И если одного удара не хватает, легендарку можно сыграть снова благодаря **Молодому хмелевару**. Победить можно и просто давлением со стола.
- **Манажеры Охотник** — самая дешевая дека в мете, для которой нужна лишь пара эпиков. Настоящий подарок для новичков, учитывая топовый винрейт архетипа. Дека похожа на Зерг Ханта на хрипах по стилю игры, но берет **Оживший кувшин**.



Зерг Охотник на хрипах



Охотник на раскопке



Охотник на силе героя



Манажеры Охотник



[к содержанию](#)



РЫЦАРЬ СМЕРТИ

- Все **ДК** похожи тем, что играют синергии Пиявок и берут один и тот же набор Рун **Кровь + Кровь + Нечестивость**. Работает такой подход хорошо, осталось только выбрать, хотите ли вы играть со Звездолетом или без. Оба варианта хороши, но сборка без Звездолета чуть лучше. Геймплей тут максимально терпильный и жадный, а победу обеспечат или тяжелые карты с громной выгодой, или Пиявки и взрывной урон, или в совсем запущенных случаях — Килджеден.

- Есть еще **Манажери ДК**, который тоже играет Пиявками, но рассчитывает на куда более агрессивный стиль игры через заспам стола и бафф **Ожившим кувшином**. **Болезнетворный ужас** станет самой сильной картой в деке.

-  **Контроль ДК с Пиявками**



- **Звездолет ДК с Пиявками**



- **Манажери ДК с Пиявками**



[к содержанию](#)



ОХОТНИК НА ДЕМОНОВ

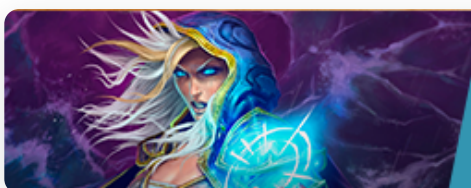
Армор ДХ в первые дни был триумфальной колодой, которая вырвалась в топ-1 по винрейту и популярности. Но ладдер быстро стал искать способы контры предсмертных хрипов, а еще стал куда агрессивнее. В результате Армор ДХ поумерил свой пыл и теперь довольствуется званием метовой контроль деки: сильной, но не имбалансной.

Про идею архетипа, его ОТК комбинацию и ключевые моменты геймплея мы писали в отдельном [гайде по Армор ДХ](#).

-  **Армор ДХ**



[к содержанию](#)



МАГ

Протосс Маг на силе героя неплох, если выбрать хорошую деку. Но неплохо он не из-за синергий зарядки силы героя, а из-за Протоссов. Это доказывают другие деки класса с Протоссами, но без зарядки силы героя. Все три представленные колоды показывают схожий винрейт, так что тут только дело вкуса.

-  **Протосс Маг на силе героя**



- **Турист Маг на силе героя**



- **Протосс Маг**



Дракон Воин — уникальная дека, построенная вокруг Шипорожденного дракона, которого Воин хочет призвать рано и забузить его эффект до победного конца. Его можно копировать, ему можно баффать атаку, его можно воскрешать — и он будет бить и бить, делая очень больно герою противника. Дракон Воин вряд ли станет лучшей декой в игре, все-таки его могут законтрить контроль деки, не играя никаких существ, а просто отдавая массовые и точечные зачистки. Но это точно что-то уникальное для Воина, да и винрейт в целом достойный — тем более для нового архетипа.

Терран Воин существует и показывает средние результаты. Тут буквально нет новых карт, так что много говорить о нем не будем.

-  **Дракон Воин**
 - 
-  **Терран Воин**
 - 








Небула Шаман — самая переоцененная колода в мете. И это мы говорим про мету с кучей мусорных дек на силе героя. Комбинация, конечно, эффектная: здорово поиграть тяжелыми легендарками и Туманностью. Но эта стратегия не так сильна как то, что делают Армор ДХ, ДК на пиявках или даже Маги.

Терран Шаман тоже без новых карт и идей. Но дека все еще рабочая.

-  **Небула Шаман**
 - 
-  **Терран Шаман**
 - 



Идеи Жреца в этом дополнении очень похожи на те, что были в прошлом. Тут, увы, поменялось не столь многое. Отметим разве что **Тиранду**, которая дает классу новый способ победы через каст заклинаний взрывного урона несколько раз за бой. Основа деки все еще как у старого Берн Приста, но с новой легкой стало сильнее — и веселее.








-  **Протосс Жрец**
 -  → 
 -  **Тиранда Жрец**
 -  → 
 -  **Дракон Жрец**
 -  → 
 - 

[к содержанию](#)

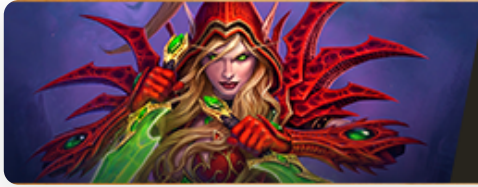


Лок на областях откровенно сломан. У архетипа сейчас попросту нет плохих матч-апов (даже Ханта он переигрывает), и это в условиях, когда сборки плохо оптимизированы и мало кто в принципе играет этим классом. Логика есть: архетип старый, им наигрались в прошлом дополнении все, кто хотел. Но новые карты дали ему так много всего. Очень хороша Глилосердная дриада, которая достанет из колоды ключевого Приморского гиганта. Появилось и больше способов генерации Областей, что тоже очень важно для архетипа. Жалко Саргерас не дотянул в Стандарте до этой итерации Лока. Но и без него тоже все очень хорошо.

Среди топовых сборок отличия касаются в основном дешевых карт и сильно колоду не меняют. Ниже две самые эффективные деки.

-  **Лок на областях**
 -  → 
 -  **Лок на областях #2**
 -  → 
 - 

[к содержанию](#)



РАЗБОЙНИК

Не сказать, что **Разбойник** — плохой класс. Но и не лучший. У него есть приличные колоды, какие-то выгодные матч-апы, но до лидеров ладдера он не дотягивает. Непонятно, чего именно классу не хватает: просто как будто бы у других представителей меты есть комбинации и карты лучше. А Рога же как будто играет чем-то из классического HS. **Главарь Братства** на первый ход, конечно, хорош, но как будто бы для эффективной деки в 2025 году нужно что-то серьезнее.

С выходом недавнего серверного патча вы больше не можете улучшить Шаладрассил, удешевив его **Негодяем из песочницы**. В результате Рога вынужден играть какую-то карту за 8+ маны или довольствоваться Шаладрассилом без улучшения.

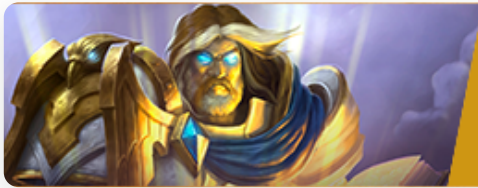
-  **Протосс Разбойник**



- **Манажери Разбойник**



[к содержанию](#)



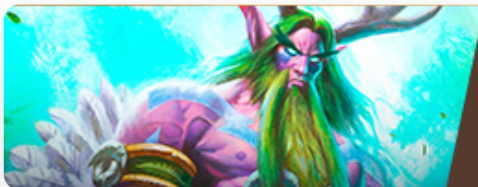
ПАЛАДИН

Паладин на силе геря — мусор. Если хотите играть классом, берите **Манажери Пала**. Это единственная сильная дека.

-  **Манажери Паладин**



[к содержанию](#)



ДРУИД

Единственная сильная дека класса сейчас — гибрид Биг Друида и Протосс Друида. Такая колода еще худо-бедно, но работает. И то звезд с неба не хватает. Но все другое намного слабее.

-  **Биг Друид**



[к содержанию](#)

Самые популярные колоды

Список самых популярных архетипов на всех рангах за последние сутки. Среди них показаны не всегда самые распространенные сборки, но самые эффективные среди популярного архетипа. Ожидайте встретить много Армор ДХ, но совсем не обязательно представленную версию.

Топ-1 (12% меты)

-  **Зерг Охотник на хрипах**



Топ-2 (11% меты)

-  **Небула Шаман**



Топ-3 (10% меты)

-  **Контроль ДК с Пиявками**



Топ-4 (9% меты)

-  **Армор ДХ**



[к содержанию](#)

ЛИДЕРЫ ПО ВИНРЕЙТУ

Лидеры по винрейту последнего дня. Этот показатель не всегда отображает лучшую колоду в игре. Обычно это та колода, которой большинство играет успешнее всего по целому ряду причин: разные ранги, разные сборки, противники и условия. Колоды с самым высоким винрейтом не обязательно самые сильные в долгосрочной перспективе, на вашем ранге и с вашим уровнем игры.










Вы можете показать высокий винрейт колодами, у которых низкий процент побед по статистике, и наоборот, можно играть безуспешно представленными ниже колодами.

Топ-1 (62% винрейта)

-  **Зерг Охотник на хрипах**



Топ-2 (60% винрейта)

-  **Лок на областях**
 
Топ-3 (56% винрейта)
-  **Охотник на раскопке**
 
Топ-4 (56% винрейта)
-  **Манажери Охотник**
 

[к содержанию](#)

Спасибо за внимание. Высоких рангов.