

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Мета-отчет: тенденции Спасителей Ульдума и лучшие колоды для всех классов

10.08.2019

Мета-отчеты

Мета-отчет

Мета Спасители Ульдума

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ







Спасители Ульдума оказали на мету огромное влияние. Перемены столь кардинальны, как будто случилась ротация Стандарта. В летнем дополнении появилось много карт, которые основали новые архетипы. В мете не так много старых колод, а если они и есть, то эволюционировали под влиянием новых карт.

Ранняя мета хаотична: каждый день меняются ее лидеры, появляются новые успешные архетипы. Как и всегда, новые архетипы пока что проседают по проценту побед, поскольку сложно быстро найти оптимальные сборки, да и игрокам нужно время, чтобы освоить колоды.

В первом мета-отчете Спасителей Ульдума вы найдете лучшие сборки, узнаете об основных тенденциях ладдера, самых успешных и популярных архетипах.


Мета-отчет базируется на основе данных порталов HsReplay, Vicious Syndicate, мнений профессиональных игроков и опыте авторского состава сайта. Учитывайте, что мета нестабильна и меняется каждый день: через несколько дней почти все сборки эволюционируют, какие-то архетипы попадут в раздел фановых, также появятся новые. Больше актуальной информации ищите в будущих статьях на сайте: гайдах и мета-отчетах.


### **Разделы меты:**


-  *Основные тенденции меты*
-  *Лучшие колоды меты первых дней и разбор силы классов*
  - Охотник
  - Разбойник
  - Шаман
  - Маг
  - Воин
  - Друид
  - Паладин
  - Чернокнижник
  - Жрец
-  *Самые популярные колоды меты*
-  *Колоды с максимальным процентом побед*
- 



- Драматичные перемены потрясают ладдер каждый день: вчерашние лидеры сегодня забыты, появляется все больше новых странных и необычных колод и сборок. В мете нет доминирующей силы и даже близкого набора лидеров. Давайте кратко взглянем на позиции классов и архетипов: что нового появилось, как изменились классы с Возмездия теней, как чувствуют себя в мете и чем могут порадовать:

 *Впервые за долгое время **все 9 классов** конкурентоспособны, и никого не стоит списывать со счетов — по крайней мере, на первых порах. Самый популярный класс ладдера — Маг — встречается всего лишь в два раза чаще, чем самый непопулярный — Жрец. В последние недели Возмездия теней на легендарном ранге за 100 игр вы бы в среднем встретили Мага 25 раз, а Жреца только 2.*

 *Почти у всех классов появились **новые конкурентоспособные архетипы**. Расстраивает только Чернокнижник, который все еще довольствуется ролью агрессора. С медленными сборками пока что все туго.*

 ***Маг** — один из самых разнообразных классов в ладдере первых дней. У него много медленных сборок, выстроенных вокруг *Микрогалактики Луны*, но с разными способами*

победы и особенностями.



В мете появилось много сборок с задачами. Особенно популярны **Квест Шаман, Квест Друид и Квест Разбойник** — тройца лидирует не только внутри своих классов, но и в ладдере в целом, хотя ажиотаж вокруг Квест Разбойника и Квест Друида чуть стихает.



Чуть позади держатся еще две колоды с задачами: **Квест Жрец и Квест Паладин**. Оба архетипа обладают потенциалом, но пока что не успели раскрыть его.



Отдельных успехов добиваются **Квест Охотник и Квест Чернокнижник**, хотя это уже скорее неметовые колоды. Все другие классы с задачами (Маг, Воин) встречаются еще реже.



В мете есть несколько архетипов с **Зефрисом Великим**. Популярнее всех Рено Маг и Мурлок Паладин. Пусть у последнего в колоде есть дубликаты, Утер быстро избавляется от них. Скромное, но стабильное присутствие сохраняет Зефрис Охотник или Бранн Охотник. Колоды Паладина и Друида без дубликатов встречаются крайне редко. Примечательно, что с **Зефрисом Великим** экспериментируют и другие классы, у которых нет дополнительных легендарных карт для синергии с этим типом колод.



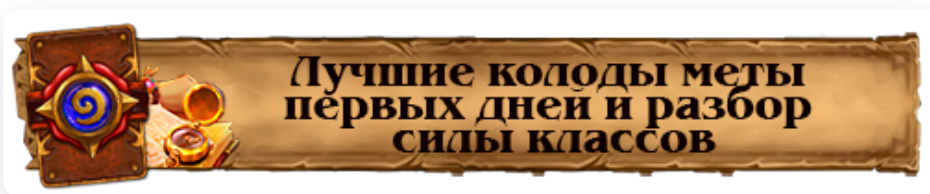
**Новые популярные участники меты** без задач и с дубликатами карт — Мурлок Паладин, многочисленные Маги, Темпо Воин.



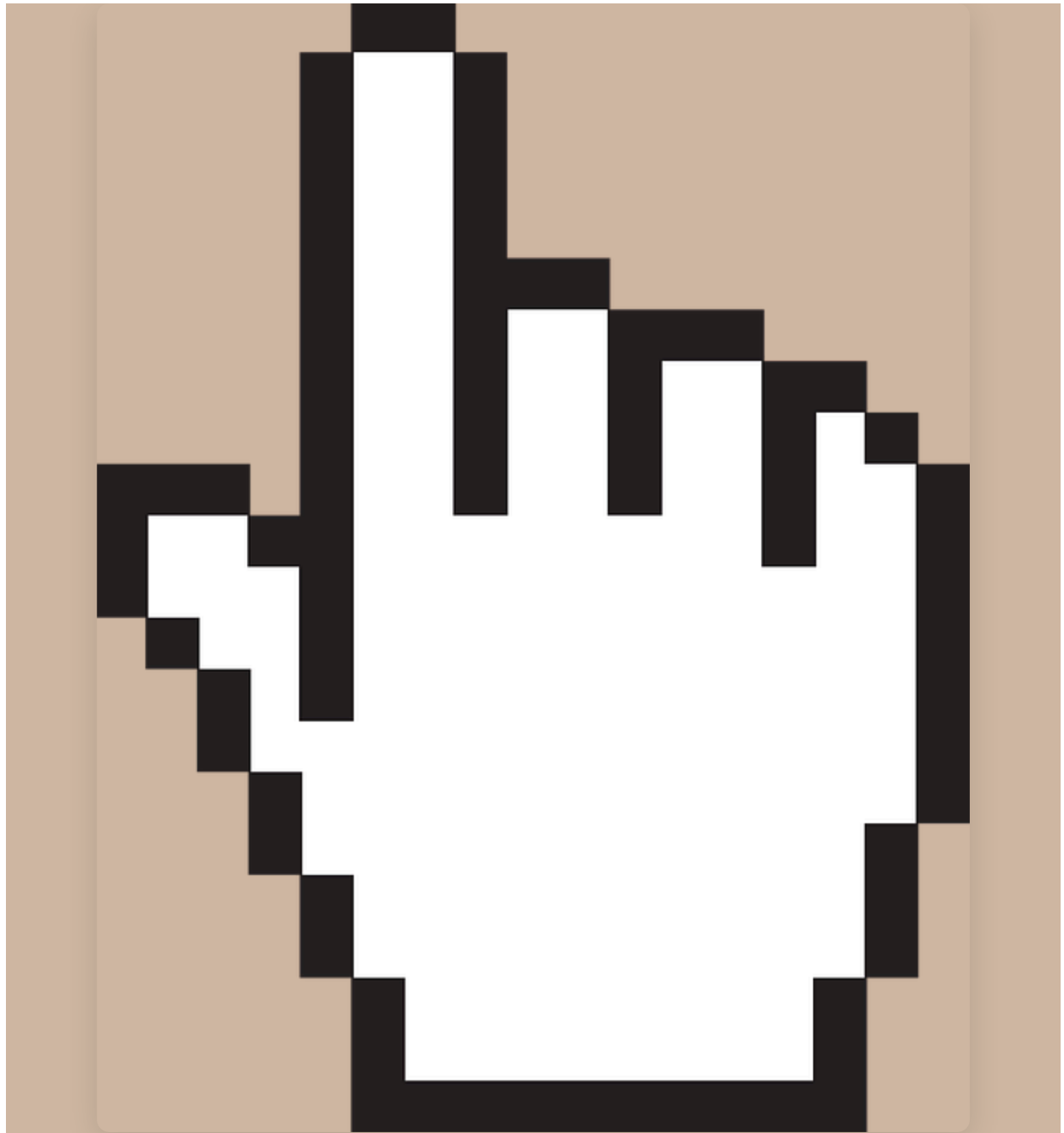
Есть и несколько **старых колод**, которые зарекомендовали себя еще в Возмездии теней и продолжают успешно выступать в ладдере и сейчас. В первую очередь это Контроль Воин, а также менее популярные Секрет, Мидрейндж и Мех Охотники, Зоолок, Холи Паладин, Комбо Жрец, Темпо Разбойник, Спелл Маг, Мурлок и Агро Шаманы.



**Контроль Воин** — лидер меты, который радуется распространению агро колод. Старый и стабильный архетип с несколькими нововведениями проверен и хорошо знаком пользователям. Он наказывает еще сырые новые архетипы, особенно самые быстрые. Контроль Воин — это сила, с которой должен считаться каждый.



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.



Маг — самый популярный класс ладдера первых дней, радуют и его показатели. Почти все архетипы стабильно держатся среди Тир-2 колод и претендуют на Тир-1, как только их сборки стабилизируются.

Внутри класса множество разных и необычных **медленных архетипов**: почти все они построены вокруг тяжелых существ и **Микрогалактики Луны**. Отличаются защитные инструменты и способы победы. Какие-то сборки обороняются эффектами заморозки и

Вестниками рока, другие — набором секретов и Магом-артиллеристкой. Побеждать Маги могут с помощью Кадгара + Воли призывателя, Огненных глыб вместе с Пустынной нагой-ведьмой или с помощью тяжелых заклинаний и Короля Фаориса.

Почти все обращаются к Головоломке Йогг-Сарона и Тортолланке-пилигримке: карты хорошо работают и в комбинации, и по отдельности. Головоломка Йогг-Сарона помогает переворачивать уже проигранные партии или просто делать незначительные полезные вещи: добирать карты, чистить стол, призывать что-то.

Особняком держится **Рено Маг** — новый архетип без дубликатов карт. Его сильными сторонами становятся **Зефрис Великий** и **Реликвиевед Рено**. Взамен Маг жертвует стабильностью: он обращается к одной копии все тех же перечисленных выше карт.

Единственная темповая колода класса — **Секрет Маг** — пока что держится в тени медленных архетипов. Раскрыться колоде мешает популярнейший Контроль Воин: пробить массу брони преимущественно взрывным уроном трудно.



## Рено Маг от HotMEOWTH топ-5 Легенды



## Биг Спелл Маг с Фаорисом от Disdai топ-1 Легенды



## Биг Спелл Маг с Огненными глыбами от Firebat



## Кадгар Маг от KusionaE топ-193



## Секрет Маг от NicoMontuoro топ-47



Главная причина популярности класса — **Мурлок Паладин**. Быстро открытая и уже оптимизированная сборка построена вокруг синергии **Призматической линзы** и **Приманки для рыбы**. Благодаря этим заклинаниям Утер может заполнить стол мурлоками уже к 4-5 ходам. Как только все слабые мурлоки выходят из колоды (обычно к 8 ходу), в бой вступают **Зефрис Великий**, взрывной урон и **Повар Номи** — надежные финишеры.

Агро колоды не могут вернуться в игру после первой **Приманки для рыбы**, а многим контроль колодам не хватает AoE зачисток, чтобы справиться с 3-4 волнами существ, которые обычно выходят до 10 хода. Из-за этого Мурлок Паладин — заслуженная Тир-1 колода с почти самым высоким процентом побед в ладдере.

**Квест Паладин** — молодой представитель колод с задачей, архетип стал набирать популярность буквально вчера. Квест Паладин старается как можно быстрее выполнить задачу, а после с новой силой героя призвать на стол 2/2 копии **Механояйца** и **Механического дракончика** — кошмар для любой контроль колоды. Также Квест

Паладин пользуется тем, что многие темповые оппоненты не играют эффекты немоты: [Раздраждущий](#), [Зиллиакс](#) и [Защитник Хартута](#) помогают держать оборону, как это делал Мех Паладин из Возмездия теней.

Радуетесь новым картам **Холи Паладин**. [Прайд Салхета](#) позволяет еще быстрее перебирать колоду, но в сборку нужно добавить больше существ с 1 здоровьем: [Вепрей-камнеклыков](#), которые выполняют ту же функцию, что и [Эльфийская лучница](#). Также в сборку отлично вписывается [Подчинение](#) — долгожданный точечный ремувал Паладина.



## Мурлок Паладин



## Квест Паладин от Thijs топ-700 Легенды



## Холи Паладин



Звезда ладдера и класса — **Квест Шаман**. Этот популярнейший архетип привлекает дешевой сборкой с набором технических карт для любых условий, а также своей гибкостью: он хорош и в нападении, и в защите, и в быстрых играх, и в медленных. Последние сборки Квест Шамана выстроены вокруг [Мутирования](#), а также берут больше антиагро опций вроде [Ментального техника](#).

Квест Шаман показывает скромные показатели по проценту побед, что можно объяснить не самым простым и привычным геймплеем, новизной колоды и сырыми сборками. Плюс ко всему колода популярна и дешева, так что поиграли ею практически все, включая неопытных пользователей.

Узнайте больше о Квест Шамане из [отдельного гайда по архетипу](#).

Сохраняют значительное присутствие **агрессивные колоды Шамана**, но их сборки не успели устояться и прийти к общему знаменателю: брать ли мурлоков, синергии тотемов или [Громоголова](#) с [Духом жабы](#)? Заканчивать ли партию [Жаждой крови](#) и [Вессиной](#) или [Молотом Рока](#) с [Камнедробителем](#)? Утяжелять ли сборки [Королевой болот Хагатой](#), [Ведьмой Хагатой](#) и другими медленными картами или нет? Слишком много вопросов и мало ответов. На все агрессивные сборки Шамана давит Контроль Воин, с которым они должны считаться.



## Квест Шаман от Iberix топ-6 Легенды



## Агро Шаман от Frenetic топ-7 Легенды



Вы чаще встретите старые и проверенные архетипы класса: **Мидрейндж Охотника**, **Секрет Охотника** и **Мех Охотника**, пусть у всех будут какие-то новинки. Эти колоды рады матч-апу с Воинами и Магами, но боятся агро колод и в особенности Мурлок Паладина. Рано разыгранная Приманка для рыб — шах и мат для Охотника.

Есть у Рексара и несколько новых идей. **Зефрус Охотник** и **Квест Охотник** не столь популярны и пока что менее стабильны, но своих фанатов находят. Первый ближе к высоким рангам, а второй — к низким.



## Зефрус Охотник от VS



## Секрет Охотник от Sonagi топ-6 Легенды



## Мидрейндж Охотник от NickChipper топ-324 Легенды



## Квест Охотник от wiReг топ-50 Легенды



**Контроль Воин** — самый популярный архетип меты, хотя он не успел значительно оторваться от ближайших преследователей: Квест Шамана и Мурлок Паладина. Слишком много Контроль Воинов только на первом ранге: там пользователи особенно активно хотят «законтрить» агро колоды в борьбе за легендарный ранг.

Стабильный и проверенный временем Контроль Воин, как и всегда, становится отличным ответом на темповые стратегии. Часто «тяжести» для победы не хватает колодам с задачами, Зефрис колодам и тяжелым Магам. Хотя они всегда могут адаптировать свои сборки под этот матч-ап, если Контроль Воин станет действительно серьезной проблемой. Больше всех проблем Контроль Воину доставляют Квест Паладин, Охотники и особенно тяжелые Маги с большим количеством существ. Не так прост матч-ап с Мурлок Паладином, если последний успевает рано разыграть две волны **Приманки для рыбы** и сразу после — **Повара Номи**.

Внутри Контроль Воина своя драма: собирать ли более традиционные сборки или обращаться к синергии провокаций. Оба варианта выглядят жизнеспособно, результаты противостояния старой и новой школ будут известны позже.

Популярность набирает быстрый архетип класса: **Агро Воин** или **Темпо Воин** Колода построена вокруг **Кровавой наемницы** и других синергий получения урона. Встречаются как сверхагрессивные версии (сборка от Ramses), так и утяжеленные (сборка от posesi).

**Бомб Воин** в первые дни ушел на задворки меты, но все еще существует. Воины предпочитают улучшить в первую очередь агро матч-апы, а не поединки с Магами, поэтому Бомб Воин проигрывает в конкуренции Контроль Воину. Но списывать со счетов этот архетип рано: мета меняется быстро.



### Контроль Воин от Dono топ-11 Легенды



### Контроль Таунт Воин от Disdai топ-1 Легенды



### Агро Воин от Ramses топ-18 Легенды



### Темпо Воин от posesi



### Бомб Воин от Harker топ-95 Легенды



Разбойник в интересной позиции. Безоговорочный лидер по популярности — **Квест Разбойник** — необычная, веселая и красивая колода, хотя и не столь результативная. Он все еще крайне популярен на низких рангах, но в Легенде и ближе к ней встречается крайне редко. Это плохой признак для любого архетипа.

Не радуют и результаты Квест Разбойника. Отчасти это можно списать на сырые сборки, сложный геймплей и неопытность игроков. Возможно, Квест Разбойник будет силен в руках отдельных пользователей, но на всеобщий успех рассчитывать пока что не стоит.

**Другие архетипы Разбойника** не свойственно забыты. Встречаются сверхагрессивные сборки с **Крючковатым ятаганом** и **Кобальдом-бойцом песков**. Такая колода рассчитывает как можно быстрее закончить партии с помощью взрывного урона, оружия и рывков.



## Квест Разбойник от JAlexander топ-30 Легенды



## Темпо Разбойник от Mrlovalova топ-345 Легенды



У Друида много хороших идей и медленных стратегий, но большая их часть вне меты: колоды не популярны и успешны только в руках их создателей. К этому списку можно отнести Зефрис Друида, Малигос Друида, ОТК Друида, Хил Друида и ряд других архетипов.

Популярностью пользуется преимущественно **Квест Друид**. Перед архетипом стоит сложная задача: адаптироваться и к агро матч-апам, и к поединку с Контроль Воином, что сложно. Представленная сборка от benice делает ставку на агро матч-апы, а в медленных поединках приходится рассчитывать на высокий темп, «сноуболл» и незаход всех ремувалов в руку противника.

**Токен Друид** обзавелся новыми интересными механиками и картами, но оказался на задворках меты. Сегодня мало кто играет этим архетипом из-за сложных матч-апов с Контроль Воинами и Магами. Возможно, колода также поднадоела всем фанатам класса: ею уже наигрались в Возмездии теней.



## Квест Друид от benice топ-136 Легенды



## Токен Друид от Voarcontrol топ-5 Легенды



Чернокнижник не радуется разнообразием: в мете представлены в первую очередь агрессивные сборки класса, хотя они стали намного интереснее. Главный вопрос для **Зоолока** — играть ли синергии прихвостней или обойтись старыми традиционными инструментами в дополнении с Крушителем из Неферсета и Большим падальщиком — настоящими звездами новыхборок.

Влачит скромное существование **Квест Чернокнижник** с Неожиданным поворотом и Меха-К'Туном. Архетип веселый, авантюрный и красивый, но из-за своей сложности обреченный на Тир-4, как и другие медленные колоды класса.



## Зоолок с Прихвостнями от Tweeg топ-256 Легенды



## Зоолок без Прихвостней от PizzaTCG топ-25 Легенды



## Квест Чернокнижник от Excelia



Жрец остается самым непопулярным классом Года Дракона, но у него все достаточно хорошо. В ладдере встречается несколько мощных сборок с задачей и без, с **Божественным духом** и Внутренним огнём и без. Жрец получил много слишком хороших карт, игрокам осталось только найти подходящую для меты сборку — в идеале не слишком сложную, как бывает со многими колодами Андуина.

Два быстрых архетипа — **Комбо Жрец** и классический **Квест Жрец** полагаются на ранние баффы и финишеры в виде **Божественного духа** и **Внутреннего огня**. Обе колоды не играют дорогих карт: кривая маны заканчивается на пятом кристалле.

Zetalot открыл широкой публике **Квест Жреца на воскрешении** — медленную контроль сборку со всеми доступными AoE способностями, исцелением и липкими, трудно убиваемыми провокаторами. Эта колода намного проще Жрецов с комбинацией, что хорошо для широкой публики. А еще в ней есть задача — многие хотят испытать ее силу в деле.



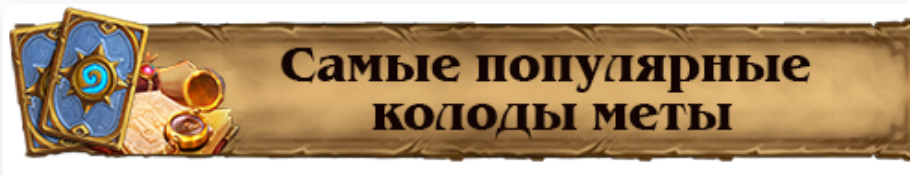
## Комбо Жрец от SomiTequila топ-4 Легенды



## Квест Жрец от Stonekeep топ-1 Легенды



## Квест Жрец на воскрешении от Zetalot топ-300 Легенды



Здесь представлены 10 самых популярных архетипов этого дня, которых вы чаще всего встретите в ладдере сегодня. Выбирая сборку и технические карты для ладдера, учитывайте в первую очередь матч-апы с этой десяткой. Обратите внимание, что ближе к Легенде и предлегендарным рангам существенно растет популяция Контроль Воина и медленных Магов.

*Колоды в порядке убывания популярности:*



**Контроль Воин от Dono топ-11 Легенды**



**Квест Шаман от Iberix топ-6 Легенды**



**Мурлок Паладин**



**Квест Разбойник от Alexander топ-30 Легенды**



**Квест Друид от benice топ-136 Легенды**



**Биг Спелл Маг с Фаорисом от Disdai топ-1 Легенды**



**Секрет Охотник от Sonagi топ-6 Легенды**



**Зоолок с Прихвостнями от Tweeg топ-256 Легенды**



**Рено Маг от HotMEOWTH топ-5 Легенды**



**Квест Паладин от Thijs топ-700 Легенды**



В этом разделе вы найдете 6 колод, которые показывают максимальный процент побед в ладдере. Помните, что это статистические данные, а они неприменимы к отдельным игрокам: вы можете показывать более высокий процент побед другими колодами и низкий процент побед этими.

Шестерка лидеров успешна с точки зрения статистики, потому что это проверенные старые или простые новые колоды. Также эти данные собраны со всех ранговых промежутков и могут существенно различаться с данными вашего ранга. Например, Секрет Охотник исторически силен на низких рангах, где хуже обыгрывают секреты, но ближе к Легенде его сила падает. Зато растет сила сложных колод, например, Комбо Жреца — архетип почти забрался в Тир-1 на легендарных рангах, а на 16-20 держится в Тир-3.

Похожая ситуация и с Контроль Воином, но наоборот. На низких рангах ему нет равных, это безоговорочная Тир-1 колода с 64% побед. В Легенде он едва ли выигрывает в половине матч-апов с 51% побед.

Колоды в порядке убывания их среднего процента побед:



**Контроль Воин от Dono топ-11 Легенды**



**Мурлок Паладин**



**Секрет Охотник от Sonagi топ-6 Легенды**



**Биг Спелл Маг с Фаорисом от Disdai топ-1 Легенды**



**Агро Воин от Ramses топ-18 Легенды**



**Комбо Жрец от SomiTequila топ-4 Легенды**



**Спасибо за внимание, до скорых встреч!**