

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Мета-отчет: тенденции меты после нерфов и лучшие колоды всех классов

29.08.2019

Мета-отчеты

Мета-отчет

тенденции меты после нерфов и лучшие колоды всех классов

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ







Августовские нерфы Спасителей Ульдума изменили расстановку сил в ладдере. Рено Маги, Контроль Воины и Комбо Жрецы ослабли, уступив место другим архетипам и классам. Пока что мета нестабильна и постоянно меняется, нерфы открыли путь новым архетипам, сборкам и идеям.

В первом мета-отчете Спасителей Ульдума после нерфов 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*
-





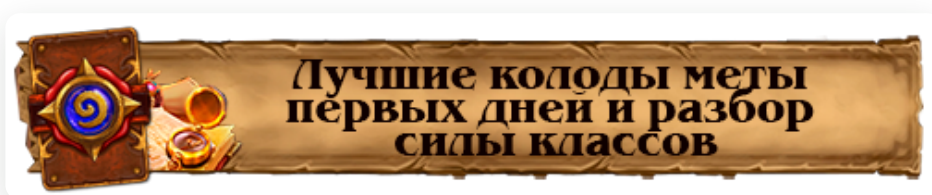
 Нерфы серьезнее всех ударили по **Магам**. Если раньше это был самый популярный класс в ладдере, то сейчас им играют примерно в три раза реже. Контроль Маги вовсе пропали из виду, преданные фанаты класса предпочитают сборки с **Реликвиеведом Рено** и **Зефрисом Великим**.

 **Комбо Жрец** после нерфа **Пары рук** существенно потерял и в проценте побед, и в популярности. Но это все еще лучшая колода класса, способная проявить себя в умелых руках. Архетип потерял имбалансный старт в лице **Клирика Североземья** и **Пары рук**. Теперь только опытные игроки смогут раскрыть потенциал Комбо Жреца.

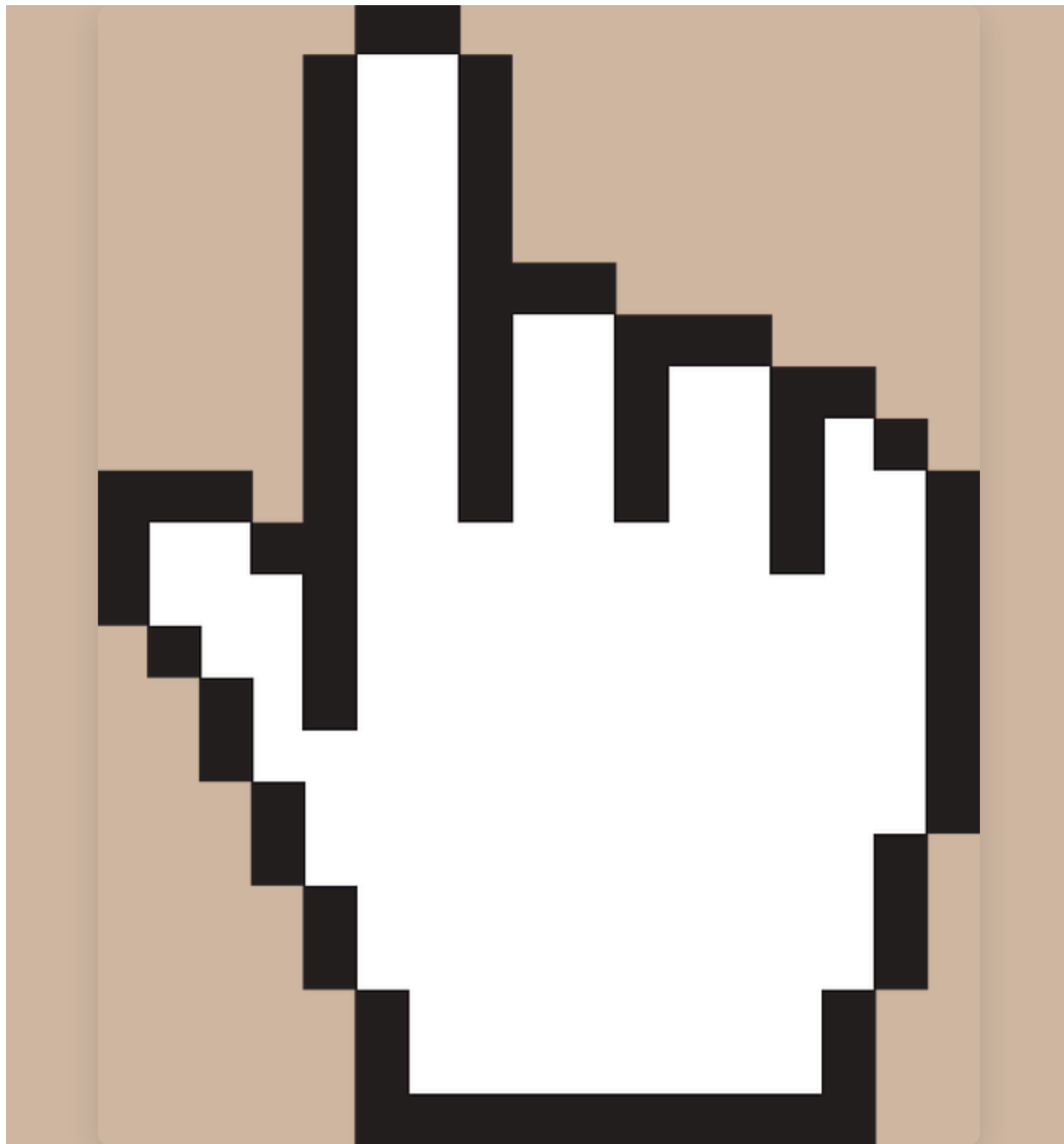
 **Контроль Воин** пострадал от нерфов меньше всех. Архетип все еще популярен и становится отличным ответом на агрессивную мету. Но Гаррош все же многое потерял: матч-апы с Охотниками и колодами на задачах стали сложнее, а они встречаются чаще агрессии на многих рангах. Зато популярнее становится Агро Воин: на высоких рангах он встречается почти так же часто, как и медленный архетип.

 Главные **победители после нерфов** — Зефрис Охотник, Квест Друид и Квест Шаман. Сегодня это три самых популярных архетипа, которые захватили до 30% ладдера. Они адаптируют сборки для матч-апов друг с другом, как и другие представители ладдера.

-  Хорошо показывает себя **Мурлок Паладин** — колода сильна в матч-апах с тройкой лидеров, быстра и проста. Это отличный выбор для быстрого продвижения по ладдеру.
-  После нерфов Контроль Воина воспряли и другие **агро колоды**: Темпо Разбойник, Агро Воин, Зоолок, Мурлок Шаман, Агро Шаман и другие. Они могут быстро задавить достаточно медлительную со старта тройку лидеров
-  Удерживают популярность и другие архетипы с задачами — не только Друиды и Шаманы. На низких рангах популярны **Квест Разбойники** и **Квест Паладины**, но ближе к Легенде их численность падает.
-  Игроки **экспериментируют** в первые дни после нерфов. Уход из ладдера Магов и Жрецов создает благоприятные условия для ранее непопулярных архетипов вроде Контроль Шаманов, Зефрис Паладинов, Квест Охотников, Хэнд Паладинов и других.



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.



Охотник — самый популярный класс после нерфов. И это заслуга в первую очередь **Зефрис Охотника**. Архетип был силен и популярен еще до нерфов. Это единственная топовая колода до изменений баланса, которую они не затронули. Поэтому рост популярности архетипа закономерен.

После нерфов Зефрис Охотник незначительно изменился. В сборках не так много технических карт и каких-либо способов адаптироваться под мету. Это просто набор

хороших карт, дополненных **Зул'джином**, **Зефрисом Великим** и **Укротителем ящеров Бранном**, которые и делают архетип таким сильным.

В ладдере встречаются и **старые архетипы класса**: Секрет Охотник, Мех Охотник и реже Мидрейндж Охотник. Колоды достаточно дешевые и подойдут для тех, у кого нет карт Спасителей Ульдума. Но по проценту побед они чаще уступают Зефрис Охотнику.

Хотите попробовать что-то необычное — попробуйте **Квест Охотника** от Firebat. Крафтить карты для него не стоит, но если у вас есть задача Рексара и другие редкие легендарки, поэкспериментируйте.



Зефрис Охотник от flow0111 топ-4 Легенды



Классический Секрет Охотник



Мех Охотник от PizzaTCG топ-66 Легенды



Квест Охотник от Firebat топ-100 Легенды



Безоговорочный лидер класса, как и ранее — **Мурлок Паладин**. Это быстрая, простая и эффективная колода удерживает топовую строчку по проценту побед. Хотя она сильна преимущественно на низких рангах и подходит для "гринда" вплоть до Легенды. Быстрые матч-апы и часто прямолинейный геймплей импонируют игрокам.

После нерфов Мурлок Паладин совсем не изменился, но вы можете потестировать необычную техническую карту от berserkсі — **Меч справедливости**. Оружие поможет обыгрывать наносящие урон AoE и рано "сноуболлить" преимущество против Квест Друидов и Зефрис Охотников.

Но на Мурлок Паладине все не заканчивается. У класса есть другие куда более интересные и **необычные архетипы**. Квест Паладин — кошмар для любых медленных колод, оказался не так слаб в матч-апах с Охотником и Друидом. Ценителей радуют и другие колоды: Холи Паладин, Зефрис Холи Паладин и Хэнд Паладин. Совсем неметовые колоды — Зефрис Паладин, Биг Паладин, Мех Паладин.



Мурлок Паладин от berserkсі топ-77 Легенды



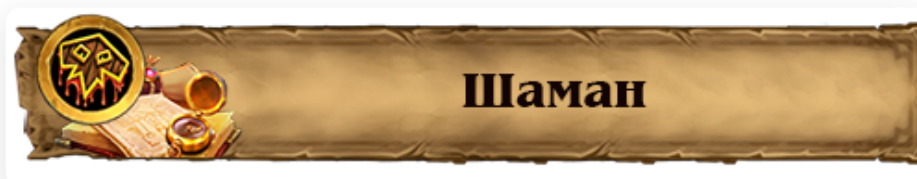
Квест Паладин от Boarcontrol топ-100 Легенды



Зефрис Холи Паладин



Хэнд Паладин от Jambre топ-13



Шаман — один из лидирующих классов в Спасителях Ульдума в основном благодаря **Квест Шаману**. Архетип стал намного сильнее по итогам нерфов, так как ослабили другие представители ладдера. Статистические показатели Квест Шамана не столь радужные, но в умелых руках это один из лучших архетипов в игре.

Сборок Квест Шамана много: какие-то обращаются к **Озорной изобретательнице**, **Бывшему чемпиону** и **Мутированию**, другие отказываются от этих карт в пользу более темповых и дешевых опций. Сборка от ice близка к традиционной и самой популярной, хотя это не единственный способ собрать архетип.

Мурлок Шаман не радуется популярностью, но на низких рангах это отличная колода для фарма высоких позиций ладдера. Мурлок Шаман от Farthos достаточно темповый и играет минимум лишних карт: только мурлоки и **Жажда крови**.

В ладдере встречаются классические **Агро Шаманы**, но большинство версий архетипа вовсе не обращаются к картам Спасителей Ульдума. Попробуйте версию Агро Токен Шамана, которая играет от стола через **Жажда крови** и **Вессину**. **Дух жабы** отлично синергирует с заклинаниями, которые выстраиваются "в лесенку" с 0 по 6 маны.



Квест Шаман от ice топ-116 Легенды



Мурлок Шаман от Faerthos топ-65 Легенды



Агро Токен Шаман от Atome топ-15 Легенды



Воин значительно отстает по популярности от тройки лидеров, но это все еще конкурентоспособный и сильный класс, наконец-то, с возможностью играть в

нескольких стилях.

Контроль Воин все еще идеальный ответ на агрессивные стратегии, но его результативность в матч-апах с мидрейндж противниками падает. Поединки с Охотниками и Квест Друидами тяжелые, не так просты матч-апы с Квест Шаманами и Мурлок Паладинами. Зеркальные матч-апы — все еще мучение на 30+ минут.

Бомб Воин не столь популярен, но намного быстрее и агрессивнее. Возможность замешать несколько копий Бомб портит жизнь многочисленным Зефрис архетипам, а хороший заход карт может быстро закончить любое противостояние.

Агро Воин не так популярен на низких рангах, но ближе к Легенде догоняет Контроль Воина. Архетип порадует быстрыми партиями и хорошим разбросом матч-апов. Плох только в поединке с Контроль Воинами, а все другие матч-апы равные или выигрышные.



Контроль Воин от Bunnyhorrog топ-1 Легенды



Бомб Воин от Ekrow топ-36 Легенды



Агро Воин от TheCantelore топ-8 Легенды



Встретив Друида в ладдере, вы едва ли найдете противника без **Неизведанной силы**.

Квест Друид стал особенно силен и популярен после изменений баланса. Матч-ап с Воинами стал проще, ушли сложнейшие поединки с Комбо Жрецами и Рено Магами. Сегодня это самый популярный архетип в Легенде, а на низких рангах им играют еще не так часто.

Сборки Квест Друида незначительно отличаются друг от друга: там всегда есть **Кенарий** и **Король Фаорис**. Единственная важная опциональная карта — **Зефрис Великий**. Вы можете разыграть его дважды с помощью **Ухлюпистого Хлюпа**, хотя это существо также полезно сочетать с другими существами в колоде.



Квест Друид от Orange топ-1 Легенды



Темпо Разбойник потерял выгодные матч-апы с Комбо Жрецом и Рено Магами, а Контроль Воинов пусть и стало меньше, но из ладдера они не исчезли. В результате архетип не стал лидером меты, но это достойный выбор для ладдера: он переигрывает

Квест Шаманов и Зефрис Охотников. А Квест Друидов лучше не встречать: этот поединок почти такой же тяжелый, как и с Контроль Воином.

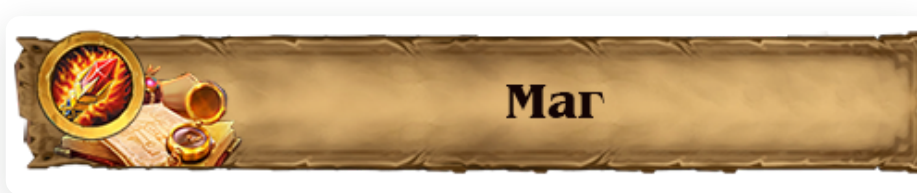
Квест Разбойник — сложная, но веселая и необычная колода. Она популярна на низких рангах, но не радует процентом побед и выгодными матч-апами. Не выбирайте слишком жадные сборки, иначе будет сложно в темповых матч-апах.



Темпо Разбойник от PhysicsKing топ-1 Легенды



Классический Квест Разбойник



Маг серьезно пострадал от изменений баланса. **Рено Маг** — самый популярный архетип в ладдере — сейчас встречается редко, серьезно просел и процент побед: сейчас он заметно ниже 50%. Преданные фанаты класса все еще пытаются сделать его великим вновь, у кого-то даже получается: китайский игрок Islandcat713 взял топ-10 Легенды со своей сборкой. В ней все еще есть **Микрогалактика Луны** — разыграть ее помогают **Тортолланка-пилигримка** и **Песчаная нага-ведьма**. Возможно, архетип не так плох, как показывает статистика: ослабили всего лишь 2 карты в колоде из 30.



Рено Маг от Islandcat713 топ-10 Легенды



Комбо Жрец лишился мощнейшей **Пары рук** за 2 маны и звания тир-1 колоды ладдера. Но процент побед и популярность просели не так сильно, как у Рено Мага. Игроки экспериментируют с новыми картами для сборок Комбо Жреца: кто-то отказывается от понерфленной **Пары рук**, кто-то берет эти заклинания. Появляются необычные карты: **Темный хрюкан**, **Темная жрица**, **Заботливая мумия** и другие.

Комбо Жрец все еще силен в матч-апах с Квест Шаманом и Квест Друидом, но поединок с Охотниками стал совсем тяжелым. Если бы не Рексар с его секретами-ремувалами, Комбо Жрец бы чувствовал себя великолепно даже после нерфов.

К сожалению, других популярных и конкурентоспособных архетипов Жреца не появилось. Но Zetalot еще может придумать что-то интересное.



Комбо Жрец от HsLevik топ-4 Легенды



Комбо Жрец от banrei1524 топ-99 Легенды



Чернокнижник и после нерфов удерживает звание самого непопулярного класса ладдера, хотя он не так сильно отстает от Мага или Жреца. **Зоолок** не так слаб — это достойная агрессивная колода с массой возможностей. Проблема в том, что агрессивный архетип уязвим к AoE зачисткам, а они благодаря **Зефрису Великому** есть у всех — даже у агрессивных колод вроде Мурлок Паладина или Темпо Разбойника.

Не можешь победить **Зефриса Великого** — возьми его в свою колоду. Так решили некоторые Зоолоки и собрали сборку без дубликатов карт. **Зефрис Зоолок** не так стабилен, как классическая версия, но **Зефрис Великий** слишком хорош, чтобы отказываться от него. Пока что эта вариация агрессивного Чернокнижника не так популярна, зато процент побед выше.

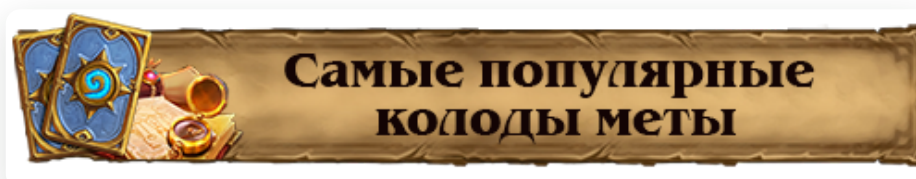
Медленные колоды класса — все еще шутка. Скорее всего, это не изменится до зимы.



Зоолок от Nohandsgamer топ-4 Легенды



Зефрис Зоолок от Firebat



Здесь представлены 5 самых популярных архетипов, которых вы чаще всего встретите в ладдере сегодня. Выбирая сборку и технические карты для ладдера, учитывайте в первую очередь матч-апы с этой пятеркой. Обратите внимание, что ближе к Легенде и предлегендарным рангам существенно растет популяция Квест Друида, Мурлок Паладина и Контроль Воина.

Колоды в порядке убывания популярности:

Квест Шаман от ice топ-116 Легенды



Зефрис Охотник от flow0111 топ-4 Легенды



Квест Друид от Orange топ-1 Легенды



Мурлок Паладин от berserkci топ-77 Легенды



Контроль Воин от Vinnyhorror топ-1 Легенды



В этом разделе вы найдете 5 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.

Пятерка 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, Контроль Воина, Комбо Жреца или Квест Шамана.

Колоды в порядке убывания их среднего процента побед:

Мурлок Паладин от berserkci топ-77 Легенды



Мурлок Шаман от Faerthos топ-65 Легенды



Зефрис Зоолок от Firebat



Зефрис Охотник от flow0111 топ-4 Легенды



Классический Секрет Охотник



Спасибо за внимание, до скорых встреч!