

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Односложная мета Подземья. Vicious Syndicate мета-отчет №285

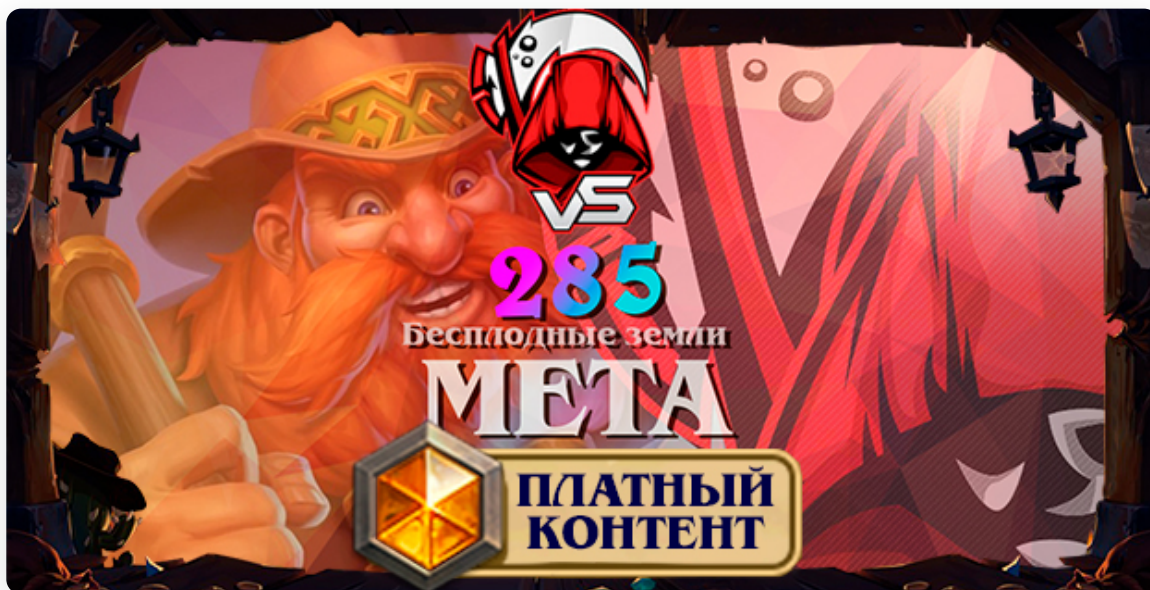
09.02.2024

Мета-отчеты

Мета-отчет

Односложная мета Подземья. Vicious Syndicate мета-отчет  
№285

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Наглядно и подробно разбираем текущую мету Бесплодных земель с мета-отчетом от Vicious Syndicate. Здесь вы найдете лучшие колоды всех классов, таблицы матч-апов и винрейтов, а также разрушителя меты этой недели.

<b>Всего проанализированных игр</b>	2,251,000
Топ 1000 ранга Легенда	74,000
На ранге Легенда (за искл. Топ 1к)	292,000
Алмаз 1-4	385,000
Алмаз 10-5	339,000

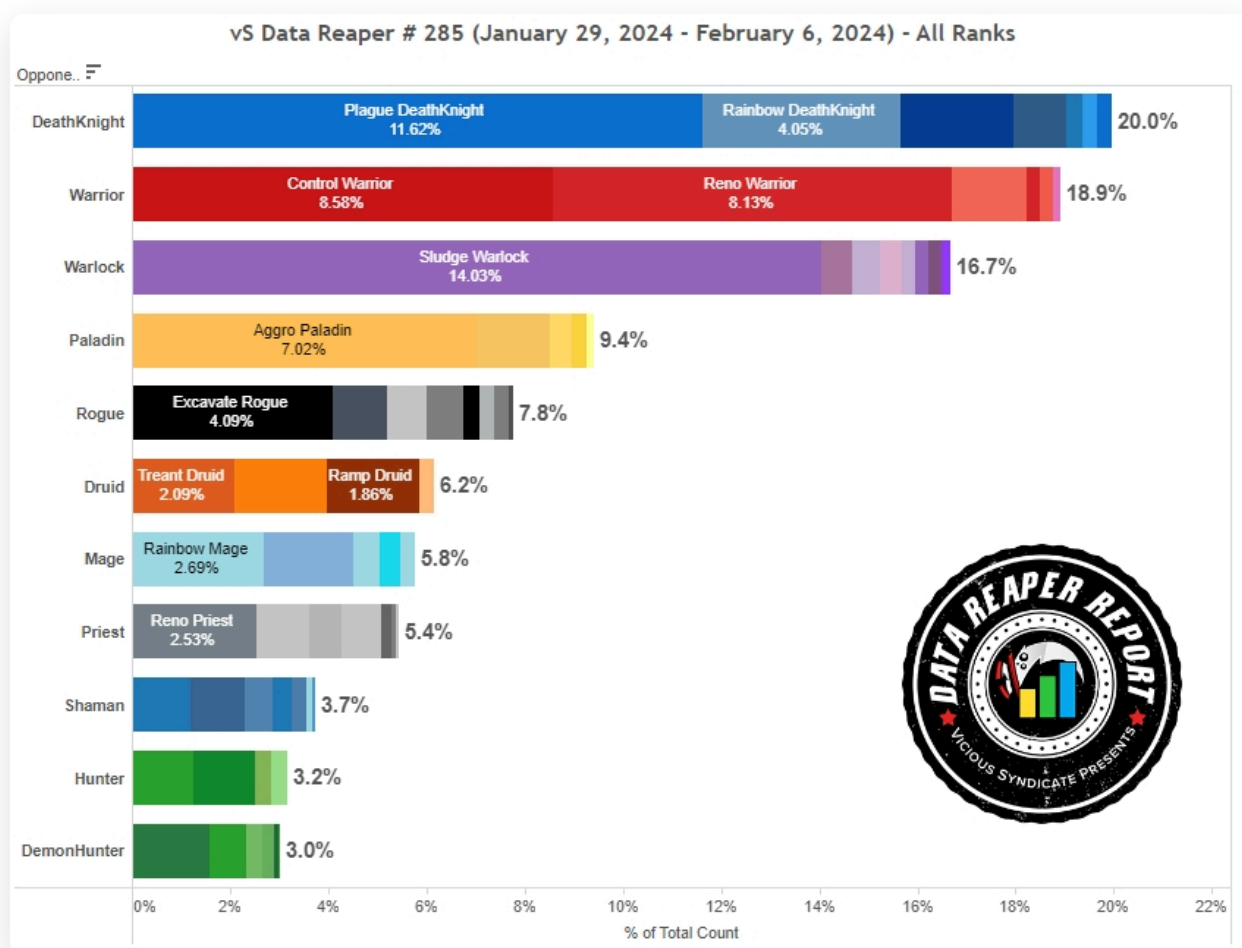
Платина	331,000
Бронза/ Серебро / Золото	850,000

• **Содержание мета-отчета:**

1. *Графики популярности по классам и архетипам*
2. *Анализ популярности классов*
3. *Графики винрейта и рейтинг архетипов*
4. *Анализ силы архетипов*
5. *Анализ силы классов и актуальные колоды меты*
6. *Разрушители меты*



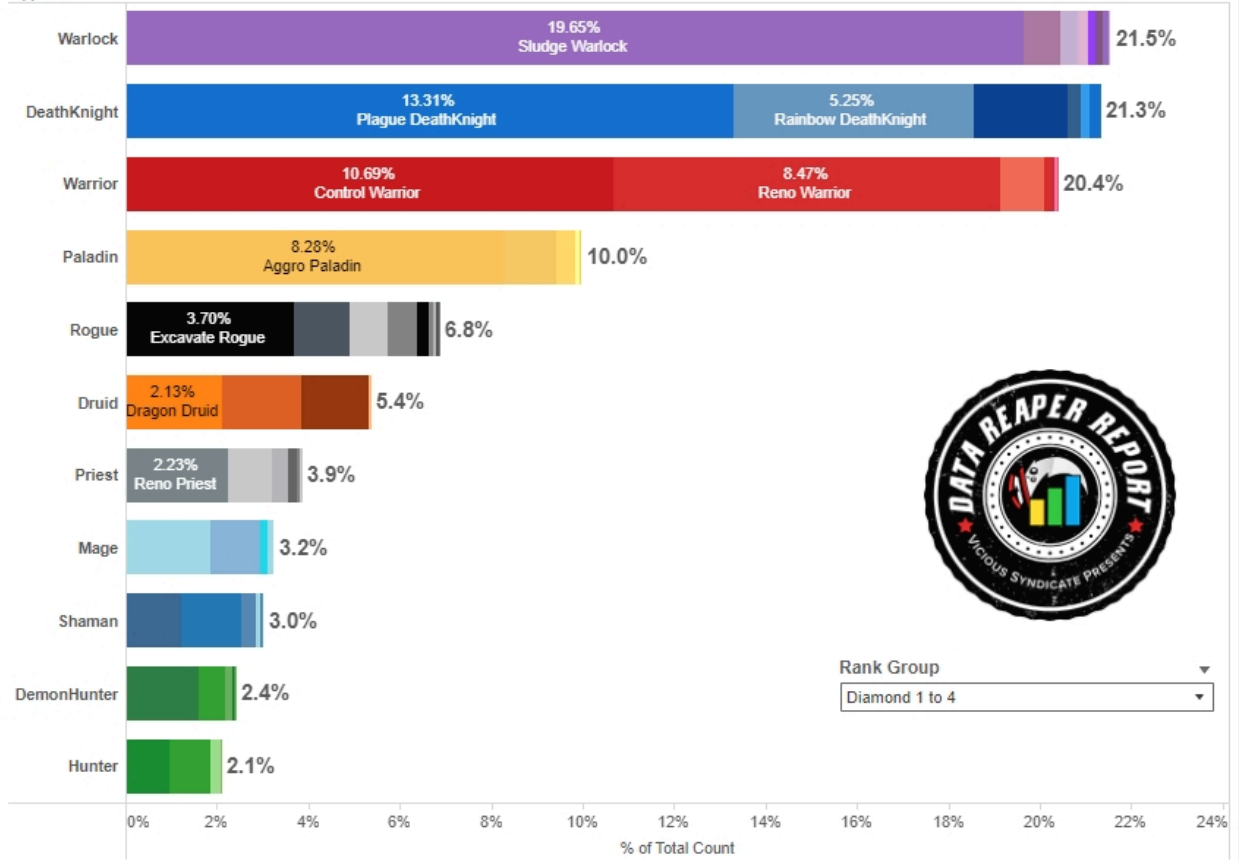
По всем рангам



В промежутке ранга Алмаз 4 - 1

vs Data Reaper # 285 (January 29, 2024 - February 6, 2024) - By Ranks

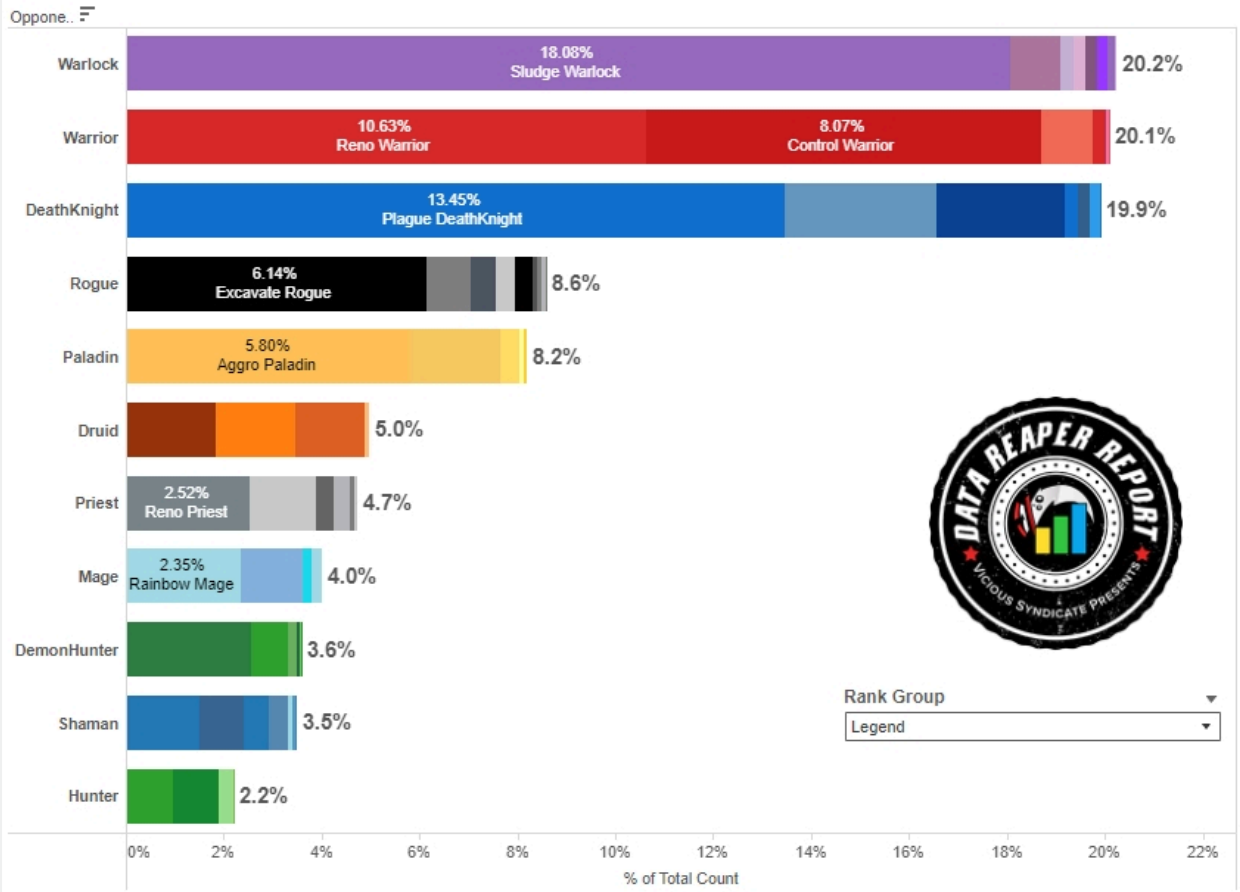
Oppone..



Rank Group

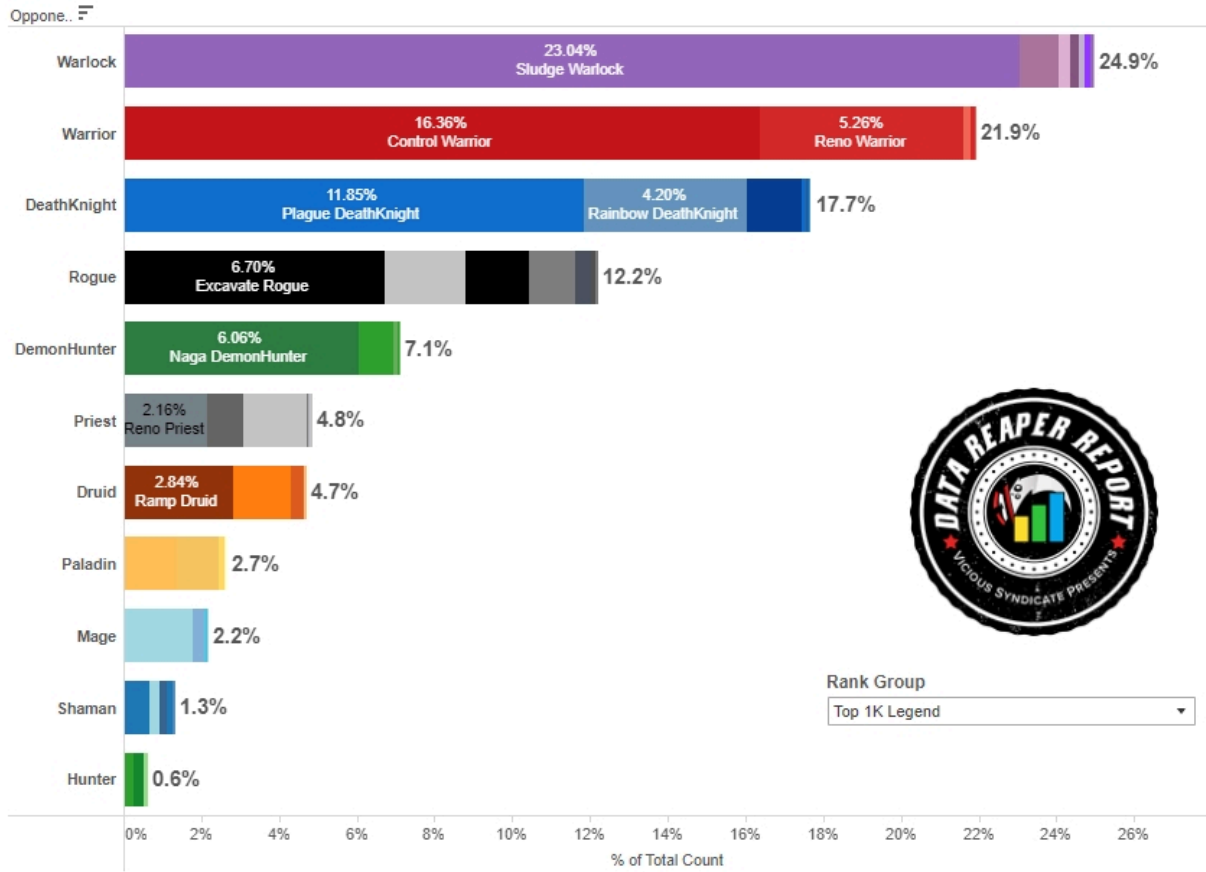
В Легенде

vS Data Reaper # 285 (January 29, 2024 - February 6, 2024) - By Ranks



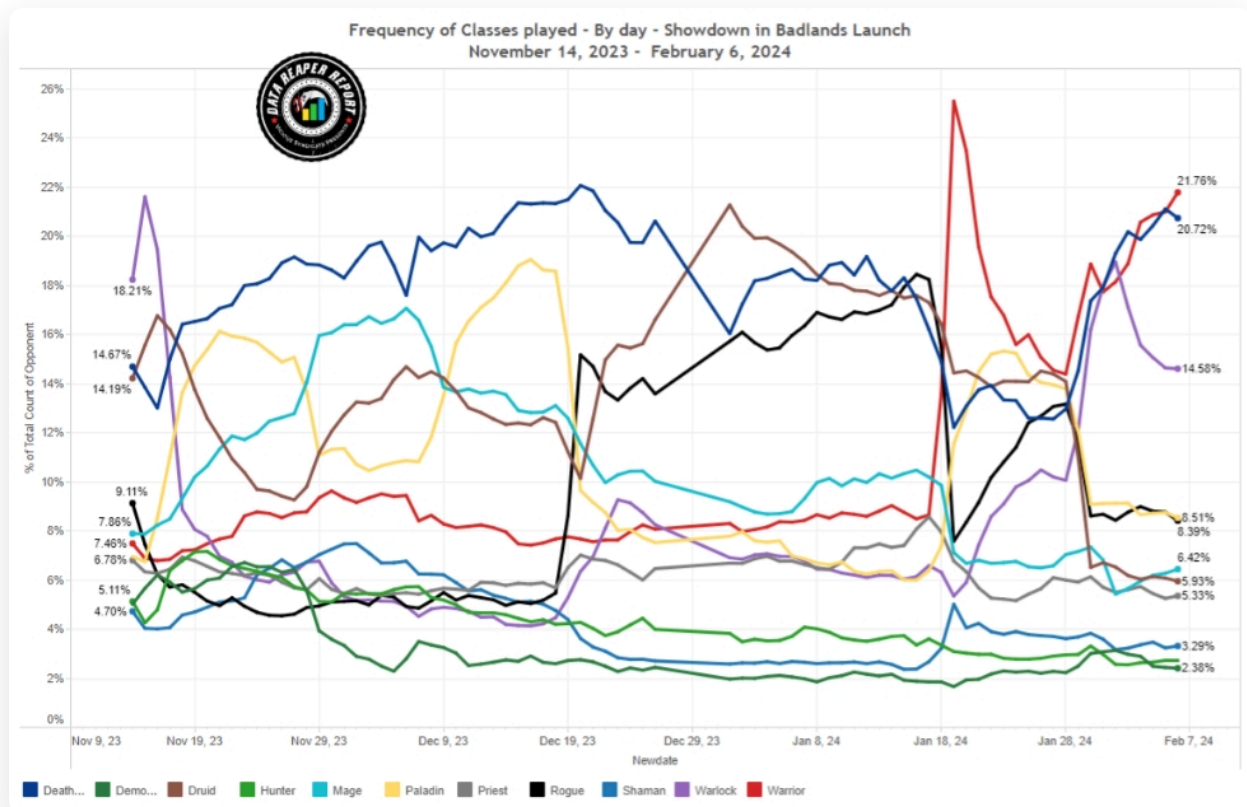
В топ-1000 Легенды

vs Data Reaper # 285 (January 29, 2024 - February 6, 2024) - By Ranks



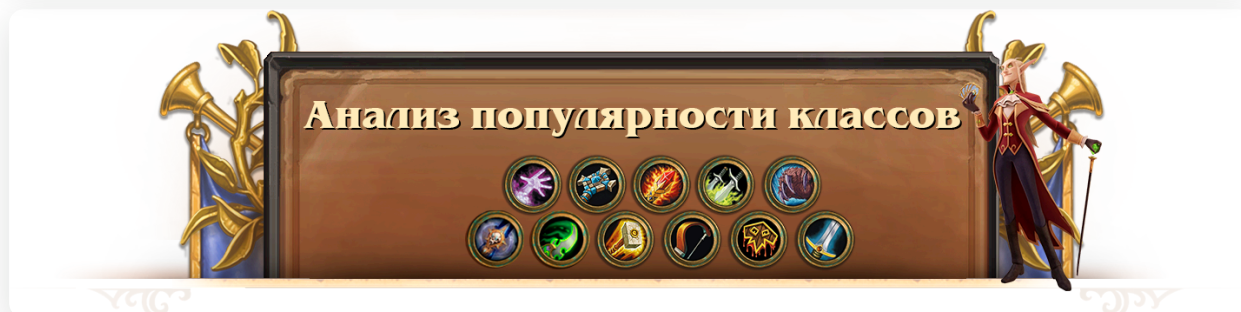
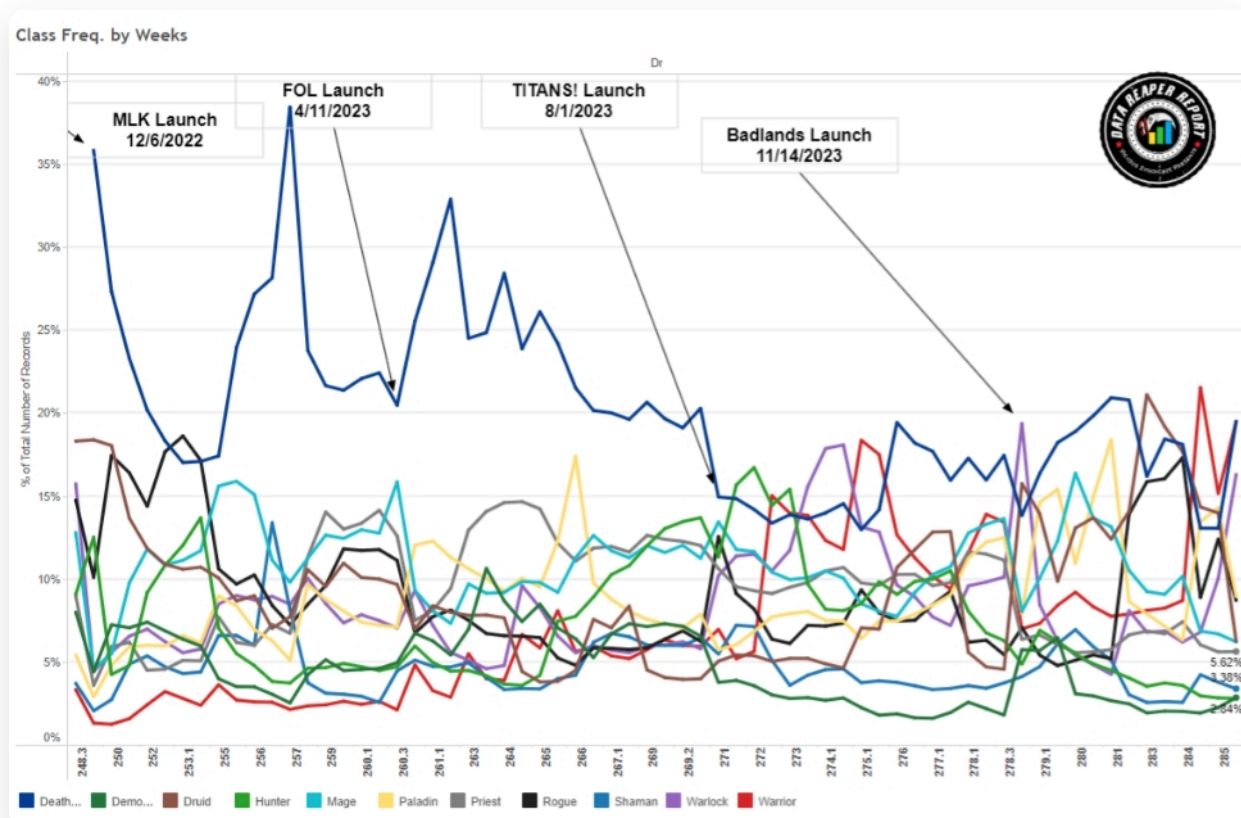
Следующий график показывает прогресс популярности классов по дням с момента выхода дополнения Бесплодные земли

Популярность по дням



## Следующий график показывает прогрессию популярности классов по неделям в течение календарного года

Популярность по неделям



На фоне нерфов большинства сильнейших колод Стандарта в последнем патче самой активно растущей колодой стала та, которую нерфы не затронули. Численность **Чернокнижника на слизи** колеблется на уровне 20% после Алмаза 5. В топе Легенды она и вовсе достигала 30%, однако в последние дни сделала шаг назад. Другие колоды Чернокнижника почти не видны, включая Фатиг Чернокнижника.



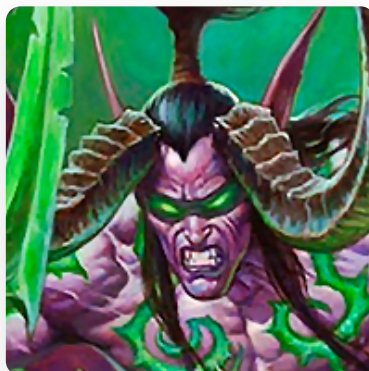
Значительные нерфы Друида и Разбойника позволили Воину совершить большой шаг вперед. Изначально в популярности подскочил **Рено Воин**, но его ход быстро был пресечен. Сейчас активнее всего развивается **Контроль Воин**. Чем выше ваш ранг, тем более заметен переход от Рено к Контролю. В топе Легенды Контроль Воин встречается чаще, чем Рено Воин, и вместе с тем является 2-й по популярности колодой после Чернокнижника на слизи. Оба архетипа занимаются оптимизацией, включая сразу две сборки Контроль Воина — с **Принцем Ренаталом** и без.



**Чумной ДК** — еще одна колода, которая стала сильнее после нерфов лейтгейма Друида и Разбойника. Вместе с тем на поле боя вышел еще один Рыцарь смерти. **Радужный ДК** стал очень заметен на всех рангах, хотя его число все равно уступает Чумному ДК.



**Разбойник** ощутил значительный спад по всему ладдеру, хотя присутствие класса в мете все равно довольно высоко, особенно на легендарных рангах. Большинство сборок Разбойника на добыче осталось неизменным, хотя некоторые изучают иные подходы, связанные с секретами или **Колодцем желаний**. В топе Легенды можно встретить даже Миракл Разбойника с **Изворотливым рептилоидом** и заклинанием Три семерки.



**Нага ДХ** был тир-1 колодой в топе Легенды до патча, и нерфы его не затронули, поэтому рост его популярности был ожидаемым. Однако весь изначальный темп, набранный им после выхода патча, сошел на нет, и колода сейчас встречается намного реже. Вместе с тем параллельный рост Контроль Воина снимает все вопросы по поводу происходящего.



**Паладин на добыче** ожидаемо получил большой удар по своей популярности. Колода все еще распространена на Платине и Алмазе, но в Легенде она встречается намного реже и почти пропадает среди игроков в топе. Последние теперь просто играют Чернокнижником на слизи.



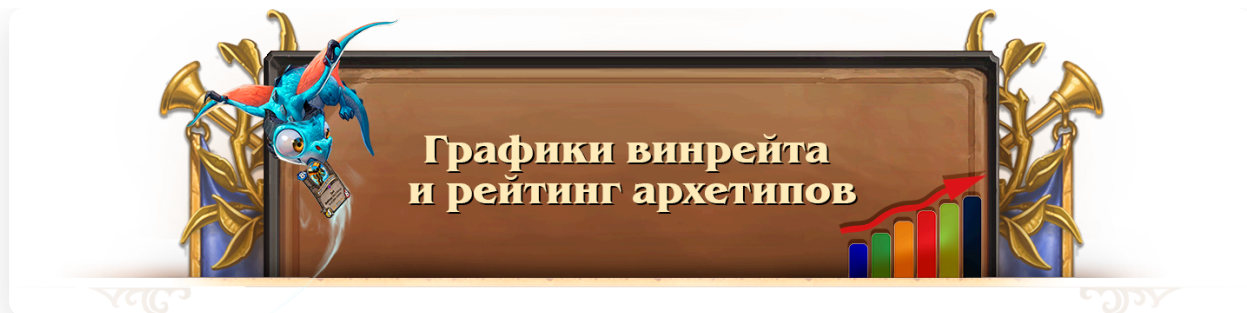
**Друид** больше всех пострадал от балансных изменений. Он тяжело воспринял нерфы и провалился в численности на всех рангах. Рамп Друид уничтожен, да и Токен Друидов стало намного меньше. Дракон Друид — единственная колода, которую патч не затронул, но она мало привлекает игроков. Рено Друид также почти не встречается.



**Жрец** не получил никакого внимания после патча. Рено Жрец — самая популярная колода класса. За ним следует ряд быстрых колод, которые встречаются редко: Нага, Астральный и Оверхил Жрецы.



**Маг, Шаман** и **Охотник** все еще безынтересны игрокам. Совсем немногие пытаются реализовать Секрет Мага и Тотем Шамана. **Сиф** Маг и Рено Шаман находятся в стагнации. Рено и Аркейн Охотников игроки продолжают игнорировать.



**Диаграмма матч-апов по всем рангам**


Rank Group		Opponent / Opponent Deck																									
All Ranks																											
		Blood-Ctrl Dea..	Plague Death..	Rainbow Deat..	Naga DemonH..	Dragon Druid	Ramp Druid	Treant Druid	Arcane Hunter	Reno Hunter	Rainbow Mage	Secret Mage	Aggro Paladin	Reno Paladin	Reno Priest	Excavate Rog..	Mech Rogue	Miracle Rogue	Secret Rogue	Wishing Rogue	Reno Shaman	Totem Shaman	Insanity Warlo..	Sludge Warlock	Blackrock War..	Control Warrior	Reno Warrior
Hero	Hero Deck 2																										
DeathKnight	Blood-Ctrl DeathKnight	Black	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Plague DeathKnight	Green	Black	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Rainbow DeathKnight	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
DemonHunter	Naga DemonHunter	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Druid	Dragon Druid	Green	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Ramp Druid	Green	Red	Red	Green	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Treant Druid	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Hunter	Arcane Hunter	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Reno Hunter	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Mage	Rainbow Mage	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Secret Mage	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Paladin	Aggro Paladin	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Reno Paladin	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Priest	Reno Priest	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Rogue	Excavate Rogue	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Mech Rogue	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Miracle Rogue	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Secret Rogue	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Wishing Rogue	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Shaman	Reno Shaman	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Totem Shaman	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Black	Green	Green	Green	Green
Warlock	Insanity Warlock	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Sludge Warlock	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Warrior	Blackrock Warrior	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Control Warrior	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Reno Warrior	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red

Таблица % винрейта архетипов с распределением по тирам

Diamond 1 to 4


**vS Power Rankings**  
**DR # 285**

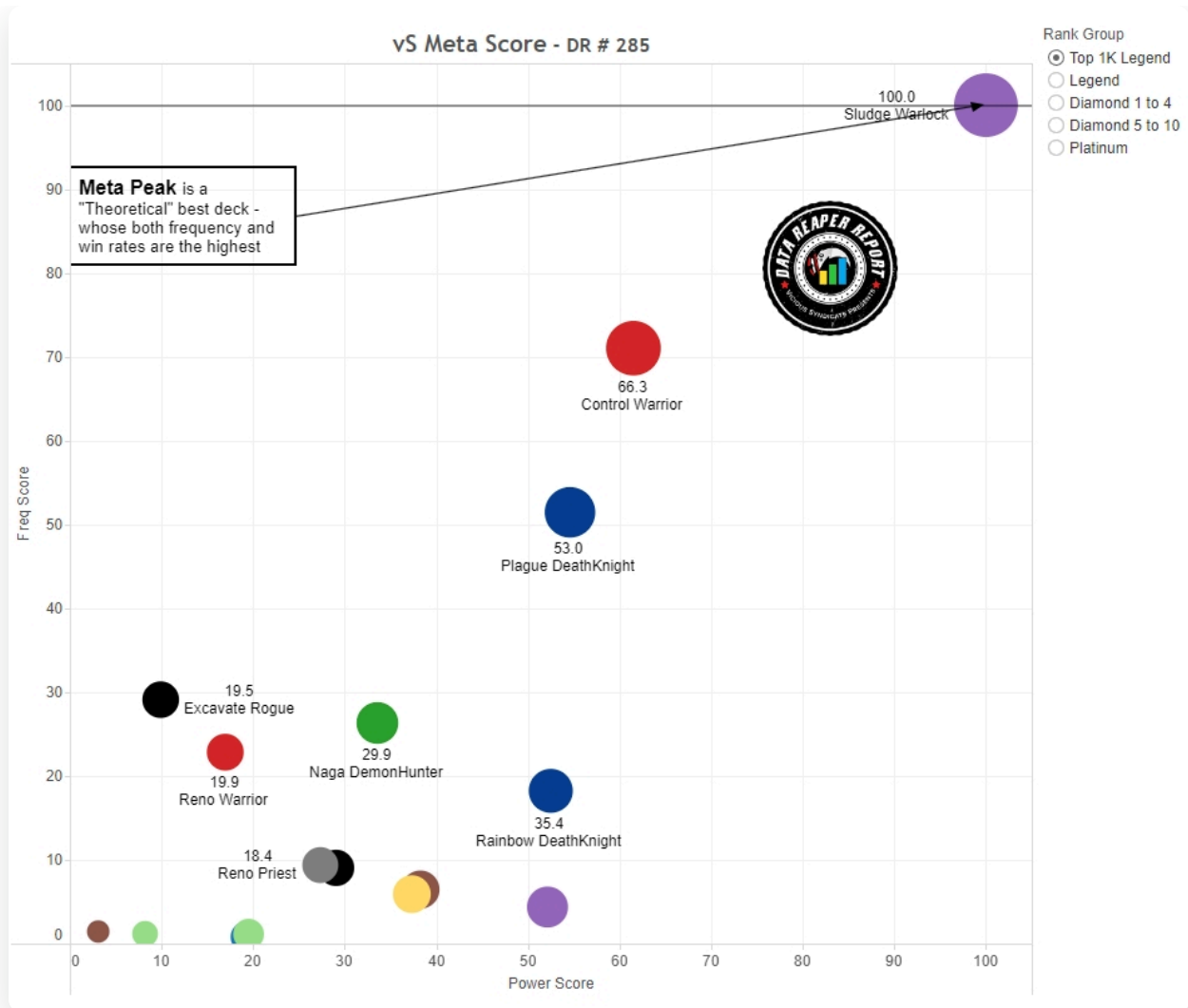
Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
<b>Tier 1</b>	Sludge Warlock	56.80	100.0	100.0	100.0
	Rainbow DeathKnight	55.46	90.2	26.7	58.4
	Aggro Paladin	54.53	83.3	42.1	62.7
	Plague DeathKnight	54.15	80.5	67.7	74.1
	Dragon Druid	52.64	69.4	10.8	40.1
<b>Tier 2</b>	Reno Warrior	51.38	60.1	43.1	51.6
	Totem Shaman	51.37	60.1	6.2	33.2
	Control Warrior	50.73	55.4	54.4	54.9
	Arcane Hunter	50.61	54.5	4.5	29.5
	Naga DemonHunter	50.32	52.3	8.1	30.2
	Treant Druid	50.17	51.2	8.7	29.9
	Insanity Warlock	50.06	50.4	4.0	27.2
<b>Tier 3</b>	Secret Rogue	49.91	49.4	4.3	26.8
	Reno Hunter	49.76	48.2	4.9	26.6
	Reno Shaman	48.48	38.8	5.0	21.9
	Excavate Rogue	47.89	34.5	18.8	26.7
	Mech Rogue	47.52	31.8	6.1	18.9
	Wishing Rogue	47.17	29.2	3.2	16.2
<b>Tier 4</b>	Blood-Ctrl DeathKnight	46.85	26.8	10.5	18.7
	Reno Priest	46.07	21.1	11.3	16.2
	Reno Paladin	45.72	18.6	5.9	12.2
	Miracle Rogue	45.27	15.3	1.3	8.3
	Ramp Druid	44.69	11.0	7.5	9.3
	Secret Mage	44.65	10.7	5.5	8.1
	Blackrock Warrior	44.59	10.2	4.9	7.6
	Rainbow Mage	43.98	5.7	9.5	7.6

Legend


**vS Power Rankings**  
**DR # 285**

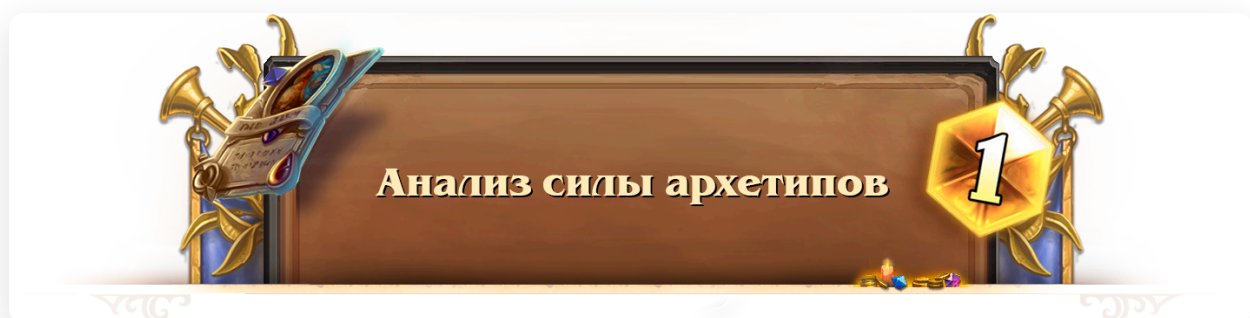
Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
<b>Tier 1</b>	Sludge Warlock	56.46	100.0	100.0	100.0
	Rainbow DeathKnight	53.24	75.1	17.2	46.1
	Plague DeathKnight	52.77	71.5	74.4	72.9
	Aggro Paladin	52.57	69.9	32.1	51.0
<b>Tier 2</b>	Insanity Warlock	51.10	58.5	5.7	32.1
	Dragon Druid	50.88	56.8	9.0	32.9
	Control Warrior	50.14	51.1	44.6	47.9
<b>Tier 3</b>	Naga DemonHunter	49.99	49.9	14.1	32.0
	Totem Shaman	49.56	46.6	5.1	25.8
	Arcane Hunter	49.10	43.0	5.3	24.2
	Reno Warrior	49.08	42.9	58.8	50.8
	Reno Hunter	48.77	40.5	5.2	22.8
	Secret Rogue	48.63	39.4	2.2	20.8
<b>Tier 4</b>	Treant Druid	48.49	38.3	7.9	23.1
	Reno Shaman	46.96	26.5	8.3	17.4
	Excavate Rogue	46.74	24.7	34.0	29.3
	Mech Rogue	46.62	23.9	2.9	13.4
	Blood-Ctrl DeathKnight	45.57	15.7	14.4	15.1
	Wishing Rogue	45.50	15.2	5.0	10.1
	Reno Priest	45.20	12.9	13.9	13.4
	Miracle Rogue	45.18	12.7	2.0	7.4
	Blackrock Warrior	44.41	6.8	5.9	6.3
	Reno Paladin	44.10	4.4	10.3	7.3
Secret Mage	43.87	2.6	6.9	4.8	
Rainbow Mage	43.81	2.2	13.0	7.6	
Ramp Druid	43.72	1.4	10.1	5.8	

**Диаграмма Meta Score**



vS Meta Score диаграмма отображает одновременно и уровень силы архетипов (ось абсцисс X), и их популярность (ось ординат Y). Исследовав этот график, вы сможете нагляднее увидеть и проще понять состояние текущей меты.

Чем выше и правее находится определенная колода, тем более мощной и нездоровой для меты она является. В правом верхнем углу графика показан теоретический король меты — максимально сильный и максимально популярный. Можно пронаблюдать, как близко к нему подобралась существующие архетипы.



Нерфы не пошли игре на пользу. Мета не стала разнообразнее — напротив, количество актуальных колод даже уменьшилось. Один тиран меты просто-напросто сменился другим. Чернокнижник на слизи вышел из-под контроля в ладдере. В топе Легенды

лишь одна колода может эффективно противостоять Гул'дану. Рассмотрим же сложившуюся ситуацию поподробнее.



### Чернокнижник

Статистика показывает, что Лок на слизи сейчас выглядит гораздо более сломанным, чем Паладин на добыче две недели назад. Еще в прошлом отчете этот архетип готовился превзойти как Паладина на добыче, так и Токен Друида, если бы его не понерфили. На данный момент у Чернокнижника на слизи нет плохих матч-апов, и эта колода доминирует в ладдере. Да и в топе Легенды она на голову опережает других. А вот Паладин на добыче до нерфов в топе Легенды, скорее всего, опустился бы до тир-3.

Лишь одна колода может уверенно противостоять Чернокнижнику на слизи в топе Легенды — Контроль Воин. Одна из его сборок вполне годится для борьбы с Гул'даном, так что этот матч-ап постепенно будет становиться выгоднее для Гарроша. Это поможет хоть немного обуздать Чернокнижника и снизить разрыв в силе между этими архетипами, хотя мете в целом это вряд ли поможет.

Фатиг Чернокнижник не смог набрать популярность на более высоких рангах. Неудивительно, ведь ему приходится очень тяжело при встрече с Локом на слизи, да и Контроль Воина стабильно побеждать не получается. Впрочем, сборку этого архетипа можно улучшить таким образом, чтобы сделать матч-ап с Гаррошем выгодным для Гул'дана.



### Воин

Контроль Воин выглядит довольно сильным благодаря оптимизации сборок. Этот процесс далек от завершения, так что можно ожидать улучшения его результатов на следующей неделе. У этого архетипа есть две весьма многообещающих версии, каждая из которых служит своей цели. Подробнее об этом будет рассказано в классовом разделе. Контроль Воин — лучший выбор для борьбы с Локом на слизи. Матч-ап против Чумного ДК тоже должен значительно улучшиться. Скорее всего, Лок на слизи и Контроль Воин станут королями меты: Гул'дан задает тон для агрессивных колод, а Гаррош единолично царит в лейтгейме.

Рено Воин находится в странном положении. Если судить по разбросу матч-апов, он находится в миллиметре от превращения в чересчур сильную и практически непобедимую колоду. Нерфы Друида и Разбойника сделали мету гораздо более благоприятной для него. Но у Рено Воина есть два почти безнадежных матч-апа — Лок на слизи и Чумной ДК. К сожалению, это одни из самых популярных колод на данный момент, так что на легендарном ранге винрейт Рено Воина падает ниже 50%. Контроль Воин более успешен в Легенде отчасти потому, что эти матч-апы для него не так плохи.



### Рыцарь смерти

Чумной ДК неплохо себя чувствует. Сразу после выхода патча он мог безнаказанно фармить Рено Воинов и сырые сборки Контроль Воинов. Сейчас большинство игроков выбирают Контроль Воина вместо Рено Воина, что наверняка осложнит жизнь Артаса в будущем, потому что новые сборки Контроль Воина уже не проигрывают этот матч-ап. Кроме того, эта колода чрезвычайно простая. Можно

сказать, что мета сейчас в принципе состоит из довольно простых колод, но даже на их фоне Чумной ДК выделяется, и на более высоких рангах его совсем легко переиграть. Вполне возможно, что в топе Легенды этот архетип на следующей неделе опустится до тир-3.

Радужный ДК наконец-то стал полноценным участником меты. Изначально казалось, что он будет чуть хуже Чумного ДК, но этому архетипу удалось опередить своего собрата. У него более стабильный разброс матч-апов. Кроме того, даже новым сборкам Контроль Воина навряд ли будет легче победить Радужного ДК, так что этот архетип, вероятно, станет успешнее Чумного ДК на всех ранговых промежутках.



### Разбойник

Статистика показывает, что Разбойник на добыче с **Шаркуном-разрушителем** окончательно и бесповоротно мертв. Вопрос лишь в том, сможет ли Валира приспособиться к нерфам. Секрет Разбойник на добыче выглядит более успешным, но он может оказаться недостаточно сильным для того, чтобы закрепиться в мете. Впрочем, у Разбойника на добыче есть возможное направление развития. Это, конечно, не сделает его лидером меты — эти дни уже давно позади, но его винрейт может улучшиться с 47% до 50%. Пока неясно, как сложится будущее Валиры. Все остальные архетипы Разбойника выглядят слабо. В классовом разделе будут представлены “лучшие из худших” вариантов.



### Охотник на демонов

На прошлой неделе Нага ДХ вызвал много недовольства у игроков из-за его возросшей популярности. Тем не менее этот архетип в действительности стал слабее после нерфов. Главной причиной стал Контроль Воин. Это очень сложный матч-ап для Иллидана, и он может стать еще хуже, по мере того как Гаррош оптимизирует свои сборки. Как ни странно, на более низких рангах Нага ДХ более успешен из-за того, что там Контроль Воин не столь популярен.

Еще одним фактором стало изменение матч-апа с Локом на слизи. До патча Нага ДХ казался фаворитом в нем, но теперь он чаще проигрывает, чем выигрывает. Распространение сборок с **Кузней воли** сделало более сложными ходы со **Слепым стрелком**. Нага ДХ проигрывает даже Радужному ДК. На данный момент нет оснований предполагать, что Нага ДХ станет более популярным. Это просто-напросто далеко не лучший выбор для нынешней меты.



### Паладин

Паладин на добыче по-прежнему силен вне Легенды, но Чернокнижник на слизи полностью затмил его. Все, что Утер делает, Гул'дан может делать лучше, так что и смысла играть Паладином особо нет. **Исчезновение** Рамп Друида тоже не пошло Утеру на пользу. Кроме того, винрейт Паладина на добыче постепенно падает, потому что его сборка уже достигла своего пика развития. В топе Легенды этот архетип камнем идет на дно, потому что переиграть Контроль Воина становится все сложнее. Вполне возможно, что на этом ранге Паладин на добыче попадет в тир-4.



### Друид

Рамп Друид полностью уничтожен. Все появившиеся после выхода мини-набора сборки окончательно и бесповоротно мертвы, и у них не получилось адаптироваться к нерфам. Рено Друид, судя по небольшому количеству собранной статистики, тоже очень слаб. В общем, все версии Рамп Друида упали на самое дно. Возможно ли как-то изменить это? Может быть, но, в отличие от Разбойника на добыче, пока даже сложно предположить, что именно следует для этого сделать.

Токен Друид тоже выглядит неконкурентоспособным. Паладин на добыче по-прежнему неплохо себя чувствует на пути к Легенде, а вот Токен Друид не может похвастаться успехами даже на низких рангах. Нерфы оказались чересчур сильными для архетипа, который был не очень-то популярен и которому необходимо было быть сильным, чтобы быть привлекательным для игроков. Если он недостаточно сильный, зачем тогда вообще им играть, когда существует Лок на слизи?

Дракон Друид, по аналогии с Паладином, тоже неплохо чувствует себя на пути к Легенде, но сильно сдает на более высоких рангах. Колода не привлекательна для игроков — большинству он просто кажется скучным. На бумаге этот архетип вполне жизнеспособен, но если практически никто не хочет играть какой-то колодой, какой смысл в ее существовании?

На протяжении прошлого года в игре было много колод, которые могли лишь ненадолго привлечь внимание игроков, а привлекательные для них архетипы многократно подвергались нерфам из-за их популярности. Это все выглядит так, будто эти колоды страдали из-за своего успешного дизайна и притягательности. Последние несколько патчей с нерфами следовали нездоровой тенденции — удаление интересного архетипа было более вероятным, нежели эффективное исправление перегибов в силе колод. Рамп Друид — пример привлекательного для игроков архетипа. Ему не нужно быть самым сильным для того, чтобы быть популярным. Большое количество игроков будет использовать его даже при винрейте в 49%. А вот Дракон Друид является малопривлекательным, и ему необходимо быть в тир-1 для того, чтобы кто-то хотя бы обратил на него внимание. Рамп Друид придуман удачнее и интереснее. Нерфы, которые уничтожают Рамп Друида и оставляют единственным жизнеспособным архетипом класса Дракон Друида, явно свернули куда-то не туда.



### Жрец

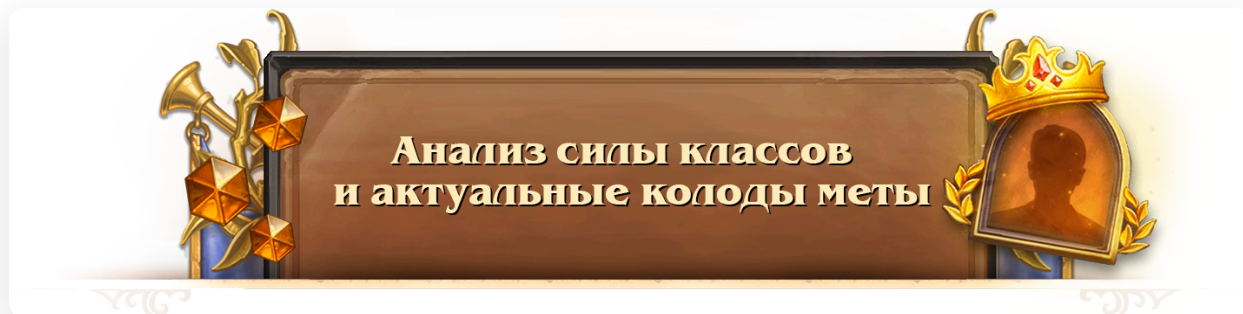
Рено Жреца нельзя назвать совсем уж ужасным в топе Легенды, потому что он стабильно побеждает Контроль Воинов. А вот в остальной части ладдера игроки используют довольно сырые сборки, да и Воинов там встречается куда меньше, так что вне топа Легенды это архетип неиграбелен. Небольшое количество собранной статистики позволяет предположить, что на другие колоды Жреца не стоит возлагать особых надежд. Впрочем, Нага Жрец может быть еще ничего.





### Шаман, Маг и Охотник

Тотем Шаман, Аркейн Охотник и Рено Охотник очень похожи на Дракон Друида. Они ненадолго появляются в мете и не привлекают большого внимания игроков. Эти архетипы не могут зацепиться за мету больше, чем на пару месяцев. И в то же время Сиф Маг, одна из наиболее привлекательных и интересных колод прошлого

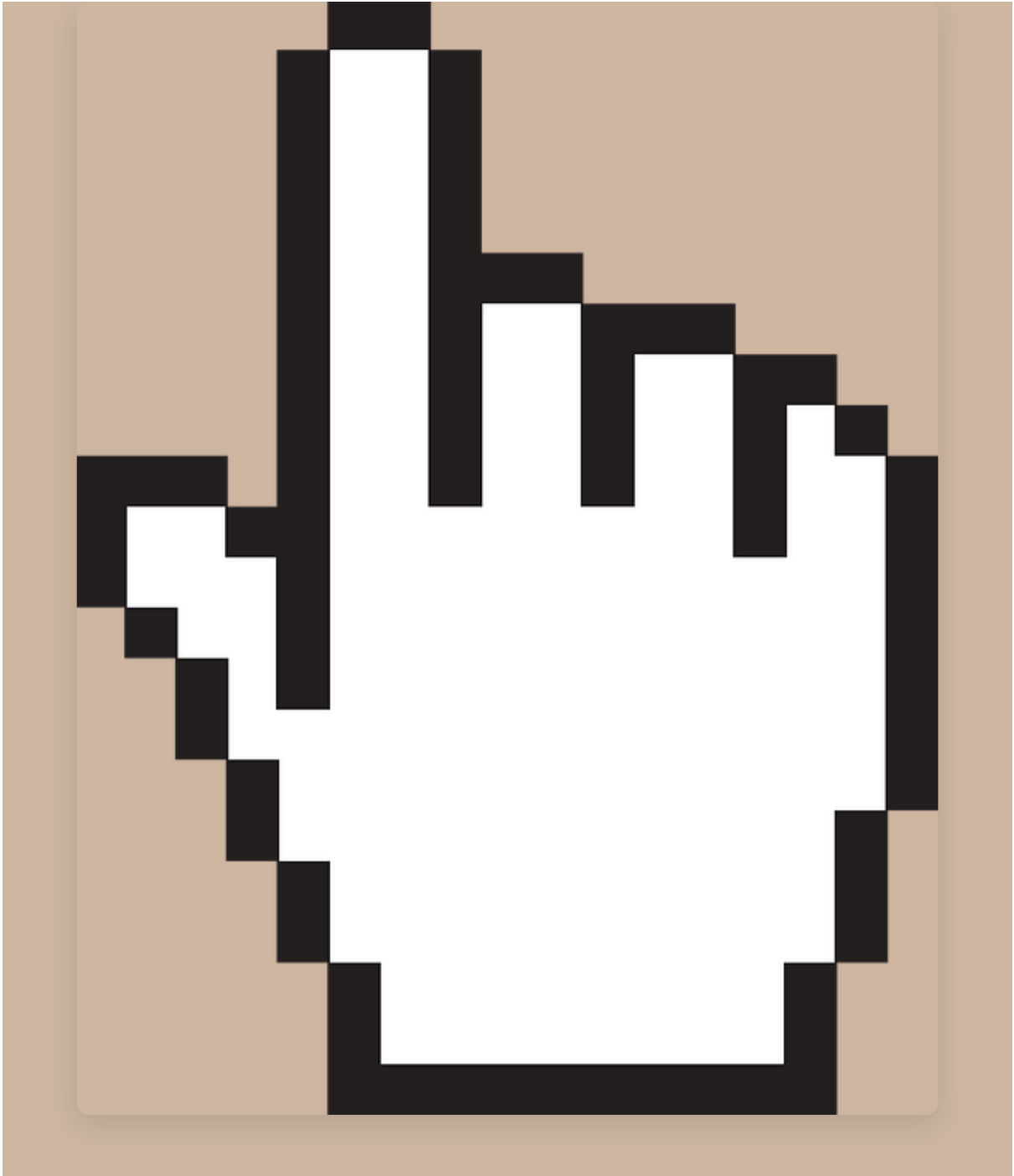
года, лежит в луже собственной крови. Рено Шаман тоже мертв. Мета сейчас похожа на кладбище.



- **Друид | Воин | Разбойник | Паладин | Жрец | Шаман | Охотник**
- **Охотник на демонов | Маг | Чернокнижник | Рыцарь смерти**

- 1.   2. Чтобы скопировать код колоды в буфер обмена, нажмите на эту иконку под нужной колодой.





- 

[назад к выбору класса](#)





- 



- **Чернокнижник на слизи** единолично занял пьедестал лидерства в Стандарте. Сборка с **Кузней воли** оказалась невероятно мощной. Ее скачок силы в мидгейме показывает высокую эффективность против многих популярных колод Стандарта. Большое количество угроз также идет на пользу матч-апу с Контроль Воином, у которого есть потенциал стать единственной надежной контрколодой против Чернокнижника.

- Актуальная сборка отличается от предыдущей заменой 2-го **Механика поезда** на 2-е **Топливо для печи**. Смена доминанции Друида на доминанцию Воина в формате привела к большему акцентированию на важность добора в колоде, и **Топливо для печи** превратилось из слабой карты в приемлемую.
- Единственной картой в сборке, насчет которой могут возникать сомнения, остается **Чудовищный облик**, которому многие игроки предпочитают **Огненного беса**. Причина, по которой **Огненный бес** не приведен здесь — это проблема с муллиганом этой карты, где она становится ловушкой. Сборка с **Кузней воли** не проигрывает от незахода 1-х дропов. У колоды намного больше шансов победить, если она найдет **Помощницу по утилизации**, **Слизистую вагонетку** и **Кузню воли**, даже ценой пропуска 1-го хода. Помимо этих трех карт только **Сказочный коммивояжер** и **Бес-баритон** являются хорошими целями на муллигане (и **Утилизатор**, если у вас уже есть **Кузня воли**). В итоге **Чудовищный облик** показывает себя лучше **Огненного беса**, т. к. будет полезнее на поздних стадиях игры.
- Основное внимание игроков забирает на себя Чернокнижник на слизи, из-за чего недооцененным остается **Фатиг Чернокнижник**. Странно, что немногие игроки из топа Легенды попробовали эту колоду, ведь она может стать надежным способом обыграть Воина и наградить игрока за грамотные решения. Выбор карт в колоду несколько изменился, поскольку на первый план вышел матч-ап с Воином, где перебор колоды важнее, чем затягивание партии. Заморозка души уже не так сильна, а вот **Ледниковый осколок** все еще полезен против Одина. **Топливо для печи** возвращается в колоду — оно снова подойдет даже в роли **Интеллекта чародея**.
- Представленная сборка является аналогом самой популярной с одной надежной заменой. **Неглубокая могила** становится все более популярной опцией, которая повышает потенциал комбинации по урону (при применении к одной из теней **Леди Дарквейн**). Карта очень важна для получения хорошего матч-апа с Воином. Место ей уступило одно **Хаотичное поглощение** — ремувалы не так важны против Воина. **Одинокого рейнджера Рено** и **Лоцмана сэра Финли** стоит воспринимать с недоверием, но пока их можно оставить в сборке. Для начала стоит взглянуть, как одна **Неглубокая могила** повлияет на динамику матч-апа с Воином по сравнению с классической сборкой.

## • Колоды Чернокнижника

-  **Чернокнижник на слизи**  
 → 
  -  **Фатиг Чернокнижник**  
 → 

[назад к выбору класса](#)



- **Контроль Воин** — единственная угроза Чернокнижнику на слизи в топе Легенды. Есть 2 сборки, которые показывают многообещающие результаты — каждая по своей причине.
- Первый билд — это Ренатал Контроль Воин на добыче. Такой подход самый универсальный и вместе с тем самый лучший против Чернокнижника. Он даже не проигрывает Чумному ДК, поэтому идеально подходит для игры на любом ранге с высокой эффективностью. Представленная сборка показала отличные результаты в руках многих опытных игроков. Поспорить с выбором карт тут сложно. Если мета вдруг станет агрессивнее, может понадобится вторая копия **Обеззараживания**, однако сейчас в ней нет нужды.
- Второй билд — это сборка из 30 карт с быстрым перебором и фокусом на **Одине главном кураторе** для победы. Изначально Контроль Воин со **Служителем боли** и Повторными толчками использовал Шахтера Бранна и Бум-босса Тогруна для победы, однако Один показывает себя лучше.
- Такая версия будет хуже против Чернокнижника на слизи и Чумного ДК. В целом она слабее против большинства классов, поскольку защитные инструменты здесь хуже. Ее специальность — это зеркальная встреча с Воином, ведь в гонке Одинов она всегда лидирует. В мете топа Легенды, где доминирует Воин, такой подход должен быть более предпочтительным.
- Единственная возможная ошибка касательно этой сборки — это одна копия **Из глубин**. **Из глубин** — сильнейшая карта на муллигане. Она становится слабее с наступлением лейтгейма, но приоритет муллигана говорит о том, что лучше использовать две копии и иметь больше шансов найти ее в начале партии. Навряд ли 2-я копия лучшей карты на муллигане будет хуже 2-й копии какого-то **Мощного удара**.
- Еще одно очевидное включение — это **Рифф куплета**, который будет лучше **Мощного удара щитом** даже без других риффов. Символ такой сборки — это урон, а не ремувалы, и **Рифф куплета** лучше сочетается с **Рок-звездой Курганов** после выхода Одина. Если вы планируете стабильно побеждать всех встреченных Воинов, нужно максимизировать свой урон.
- Лучшей сборкой **Рено Воина** является версия с Одином. Неудивительно, ведь она показывала себя хорошо против Чумного ДК еще до патча, а сейчас Один стал ключевой картой в зеркальных матч-апах. Победа через Бум-босса Тогруна с **Привратницей с фонарем**, спрятанных в **Музыкальном менеджере Е.Т.С.**, была актуальна только против Рамп Друида, которого больше не существует.
- Е.Т.С. сейчас используется в этой колоде абсолютно неверно. Большинство игроков расценивают его как слот с техническими картами, включая в него **Парового уборщика**, **Коррозионную гадюку** и **Потасовку**. Но обратите внимание, что **Паровой уборщик** из Е.Т.С. плох даже в матч-апе с Чумным ДК. Этот матч-ап выигрывается уроном от Одина или давлением от Азеритового буйвола — не **Паровым уборщиком** за 9 маны. Лучше использовать сильные боевые кличи в Е.Т.С., чтобы извлечь больше пользы из Шахтера Бранна в других матч-апах. Вторым **Кобольд-шахтер** всегда должен быть среди них.

## • Колоды Воина

### • Ренатал Контроль Воин



### • Контроль Воин



### • Рено Воин с Одним



[назад к выбору класса](#)

## • РЫЦАРЬ СМЕРТИ

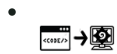
- Лучшая сборка **Чумного Рыцаря смерти** уже давно была найдена, хотя спад Паладина и Токен Друида привел к меньшей надобности **Сектанта-металлиста**. Некоторые игроки заменяют его на **Груды костей**. Ее результаты никогда не были выдающимися, но сейчас у нее есть определенные плюсы против Чернокнижника и Воина. Сложно назвать такую замену полезной, но и глупой тоже не назвать.
- Сборка **Радужного Рыцаря смерти** из прошлого отчета показывает себя отлично в текущей мете. Лучшая карта, которой нет в сборке, это **Удар чумы**. Ее отсутствие объясняется матч-апом с Воином, где она бесполезна. При этом Воин создает большие проблемы для Радужного ДК. Ключевым в этом матч-апе является перебор, поэтому **Замерзший барон** здесь будет предпочтительнее. Совет по муллигану: Происшествие в шахте — настолько же желанная цель для муллигана, как и заклинание **На танцпол** для Паладина.

## • Колоды Рыцаря смерти

### • Чумной Рыцарь смерти



#### • Радужный Рыцарь смерти



#### • Рено Ренатал Рыцарь смерти Крови



[назад к выбору класса](#)

## • РАЗБОЙНИК

Сборки **Разбойника на добыче** с **Шаркуном-разрушителем** больше не актуальны. С момента выхода патча архетип находится в смятении, однако последние разработки

говорят о том, что он все еще конкурентоспособен, пусть и на более низком уровне силы.

Забавно, что в результате балансных изменений **Иллюзионист Плети** может стать еще более неприятной картой для оппонентов, поскольку лучшей заменой **Шаркуна-разрушителя** является **Громовержец**. Таким образом **Иллюзионист Плети** приносит в руку либо **Малыша Бурилли** за 0 маны, либо имитирует ход конем от **Мех Разбойника**, где вы получаете **Громовержца** за 4 маны, который призывает **Крабато** и **Нептулона Хозяина Приливов**.

**Секрет Разбойник** на добыче показывает достойные результаты, но его возможности значительно ниже, чем у версии с **Громовержцем**.

Подход с **Громовержцем** можно применить и к **Колодец Разбойнику**, хотя также наблюдаются признаки того, что сборка без добычи и вовсе может быть лучше. Ниже представлены обе версии колоды.

**Миракл Разбойник** с заклинанием Три семерки — еще один способ воскресить класс от топовых игроков. Первичные результаты не впечатляют, но колоде есть куда расти. Быстрая кирка не так хороша в этой колоде.

- Колоды Разбойника

-  **Разбойник на добыче**



- **Громовержец Колодец Разбойник на добыче**



- **Громовержец Колодец Разбойник без добычи**



- **Секрет Разбойник**



- **Миракл Разбойник**



- **Мех Разбойник**



[назад к выбору класса](#)



**Нага Охотник на демонов**, вероятно, получил более положительную репутацию с точки зрения эффективности после выхода патча, из-за чего он и стал более популярным,

однако на данный момент он испытывает серьезные проблемы с ростом Контроль Воина в топе Легенды.

Некоторые игроки экспериментируют с **Биг Охотником на демонов**. Наиболее популярная сборка этого архетипа включает одну копию **Заряжания**. Статистика карты говорит о том, что лучше использовать обе. **Лоцман сэр Финли** здесь плох.

## Колоды ДХ

- **Нага Охотник на демонов**

-   **Биг Охотник на демонов**
- 






[назад к выбору класса](#)



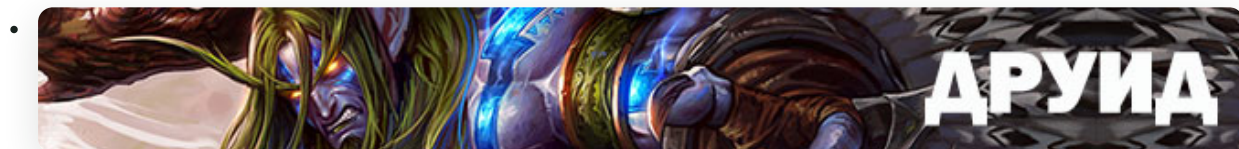
Паладин остался неизменным. Лучшая сборка **Паладина на добыче** продолжает использовать полный набор добычи. **На танцпол** остается лучшей картой на муллигане, хоть карта и заметно потеряла в силе.

- Колоды Паладина

- **Паладин на добыче**

-   **Рено Паладин**
-   **Чистый Земельник Паладин**
- 

[назад к выбору класса](#)



Друид никак не выйдет из состояния шока. **Рамп Друид** был уничтожен. **Токен Друид** с трудом удерживается в мете. **Дракон Друид** — лучшее из трех зол.

Среди всех экспериментов с Друидом в последние дни сложно найти что-то стоящее. Возможно, классу нужно чуть больше времени, но пока что на горизонте пусто. Понерфленные сборки Рамп Друида выглядят ужасно. **Рено Друид** почти не встречается. Лучшее сейчас показывает себя **Топиор Друид** из старой меты, но его эффективность не воодушевляет.

- Колоды Друида

- **Токен Друид**

- 



- **Дракон Друид**

- 



- **Топиор Друид**



[назад к выбору класса](#)



У **Рено Жреца** были довольно мрачные перспективы на будущее, но трансформация Воина из Рено в Контроль стала хорошим знаком для Андуина. В новой мете Рено Жрец должен быть более жадным и активным. Ключ к победе над Воином — угрозы, а не ремувалы, поэтому сборка со **Спасительницей Элизой** становится актуальной.

- Колоды Жреца

- 



- **Рено Жрец**



- **Нага Жрец**



[назад к выбору класса](#)



Маг — худший класс в игре. **Сиф Маг** абсолютно неиграбелен. **Секрет Маг** — мусор. Некоторые игроки пытаются оживить **Нага Мага**, но его винрейт в топе Легенды составляет около 40%.

- Колоды Мага

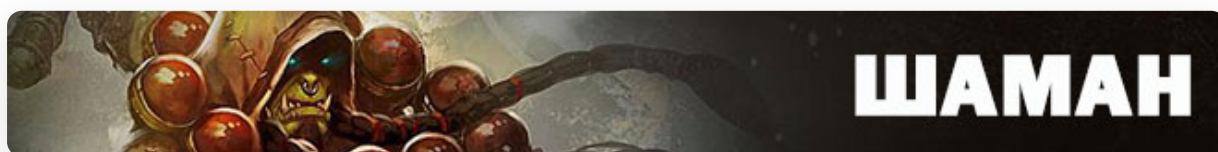
- 



- **Сиф Маг**



[назад к выбору класса](#)



**Рено Шаман** — плохой выбор в текущей мете. Это по сути разбавленный слабыми картами Рено Воин. Лучше его избегать.

**Тотем Шаман** неплох на низком рейтинге. На остальных он неактуален.

## Колоды Шамана

- **Рено Шаман**



- **Тотем Шаман**



[назад к выбору класса](#)



- Охотник оказался в тупике, в который его завел дизайн класса. Как только он перестает быть лучшим, им совсем перестают играть. И сейчас он очень далек от звания лучшего.

## Колоды Охотника

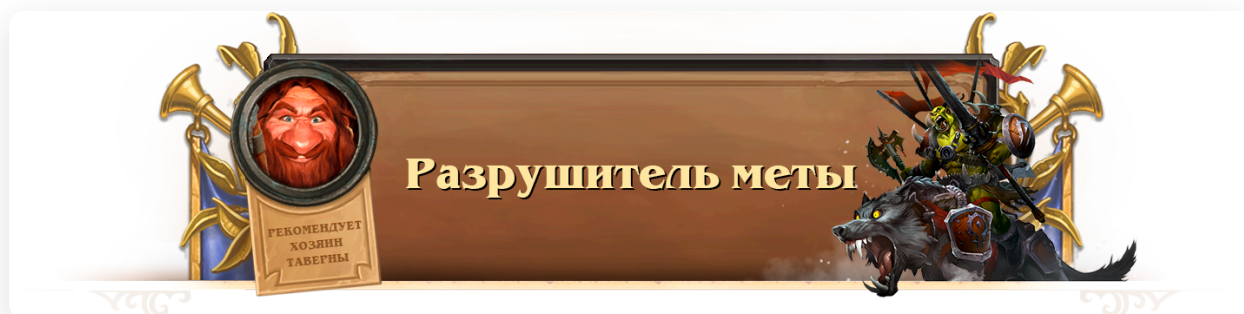
- **Рено Громовержец Охотник**



- **Аркейн Охотник**



[назад к выбору класса](#)



Чернокнижник на слизи сломан. Контроль Воин — вторая доминирующая колода в ладдере. Если вы планируете эффективно и стабильно поднимать рейтинг, используйте Ренатал сборку. У сборки из 30 карт своя особая ниша.

Финишеры были настолько сильно понерфлены, что Один снова вышел на авансцену. Только не просите понерфить Шахтера Бранна до 7 маны — у жалоб игроков и так уже давно нет никакой логики.

- **Чернокнижник на слизи**



- **Ренатал Контроль Воин**



Источник [vicioussyndicate.com](http://vicioussyndicate.com) на языке оригинала