

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Неожиданное возвращение Друида в топ. Vicious Syndicate мета-отчет №286

16.02.2024

Мета-отчеты

Мета-отчет

Неожиданное возвращение Друида в топ. Vicious Syndicate
мета-отчет №286

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



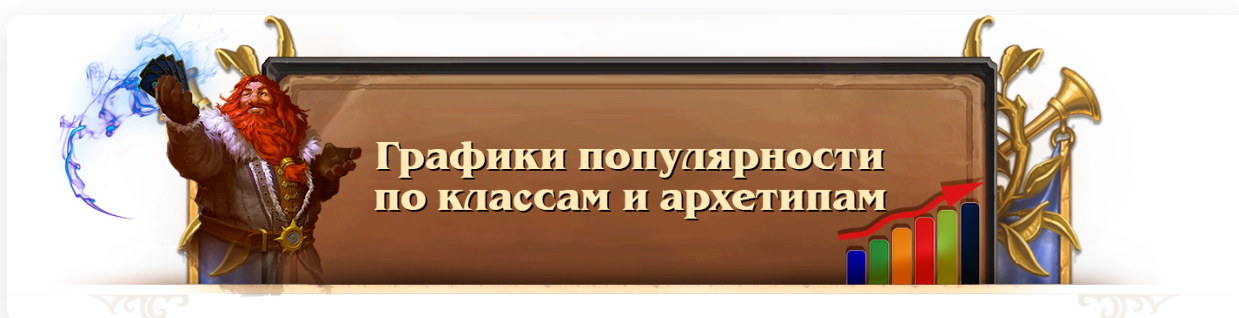
Наглядно и подробно разбираем текущую мету Бесплодных земель с мета-отчетом от Vicious Syndicate. Здесь вы найдете лучшие колоды всех классов, таблицы матч-апов и винрейтов, а также разрушителя меты этой недели.

Всего проанализированных игр	1,415,000
Топ 1000 ранга Легенда	53,000
На ранге Легенда (за искл. Топ 1к)	220,000
Алмаз 1-4	321,000

Алмаз 10-5	263,000
Платина	194,000
Бронза/ Серебро / Золото	364,000

• **Содержание мета-отчета:**

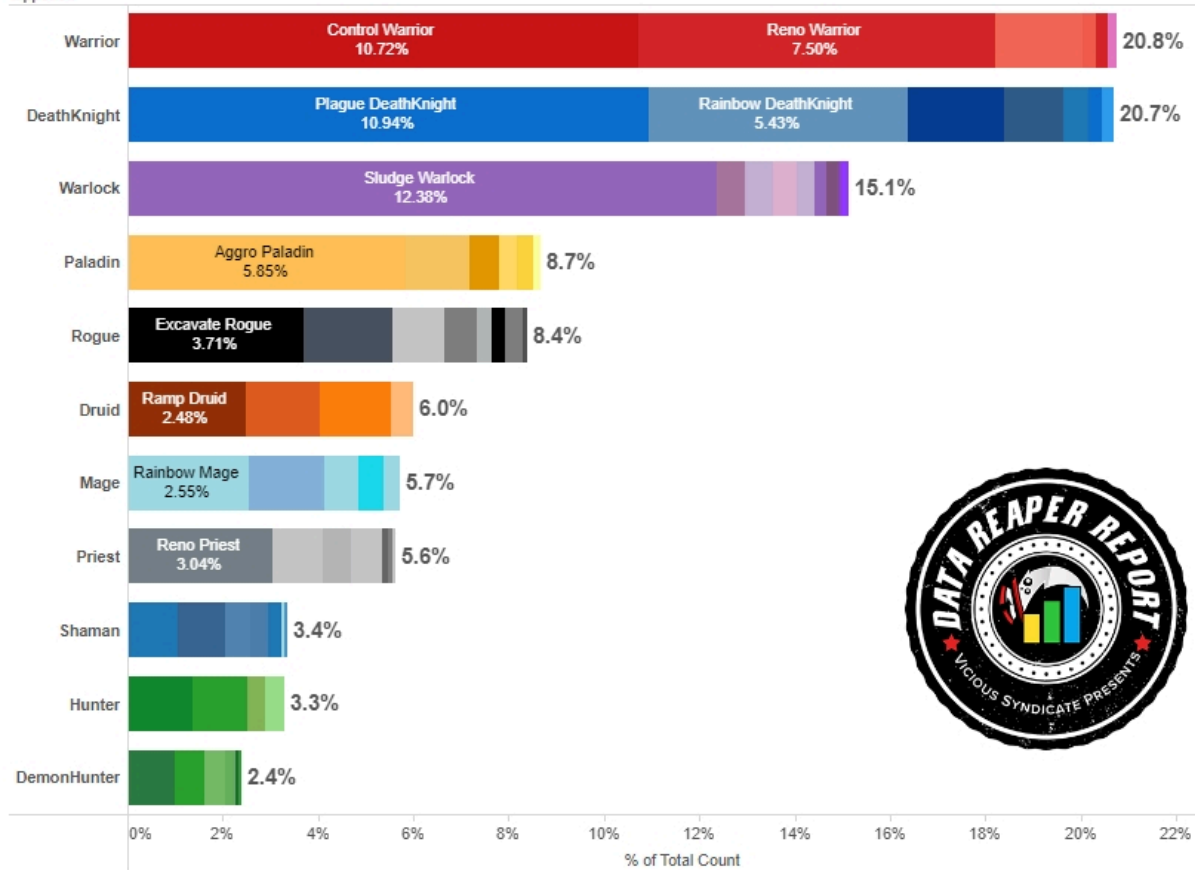
1. *Графики популярности по классам и архетипам*
2. *Анализ популярности классов*
3. *Графики винрейта и рейтинг архетипов*
4. *Анализ силы архетипов*
5. *Анализ силы классов и актуальные колоды меты*
6. *Разрушители меты*



По всем рангам

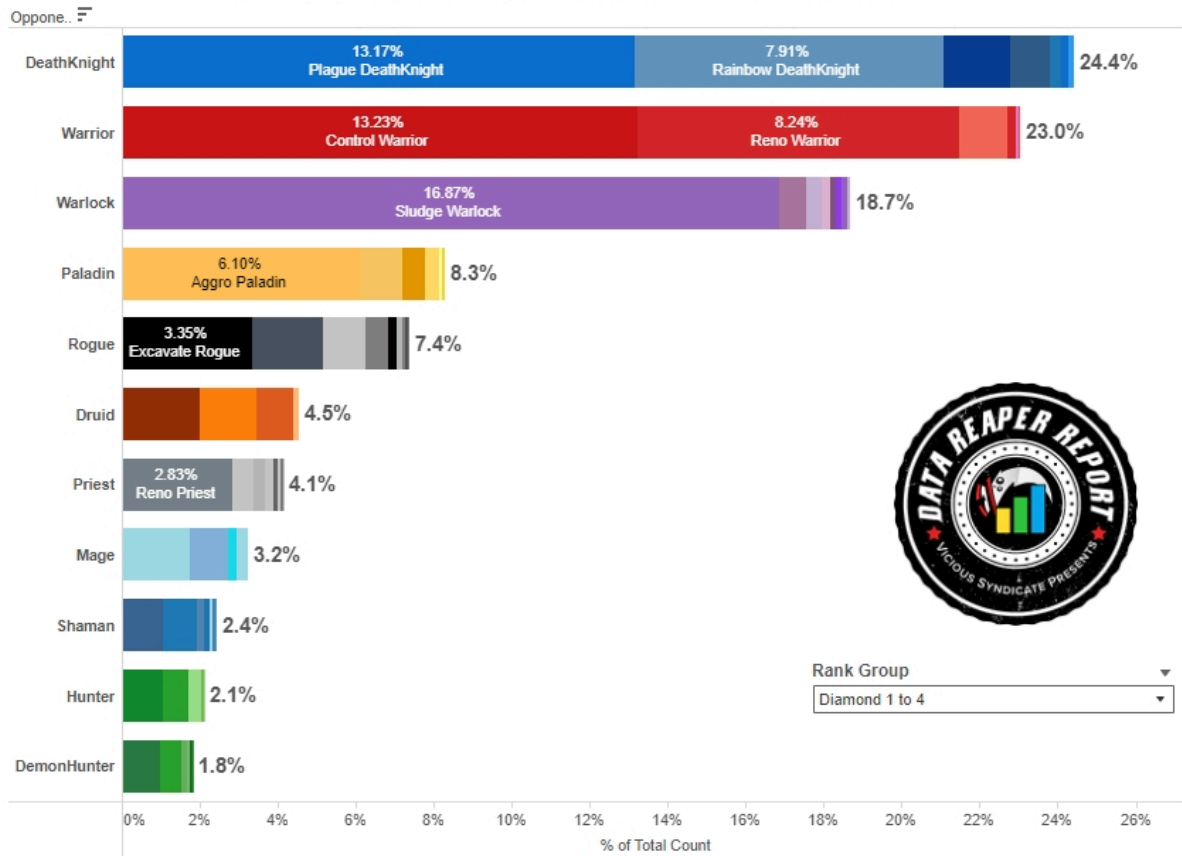
vs Data Reaper # 286 (February 7, 2024 - February 13, 2024) - All Ranks

Oppone..



В промежутке ранга Алмаз 4 – 1

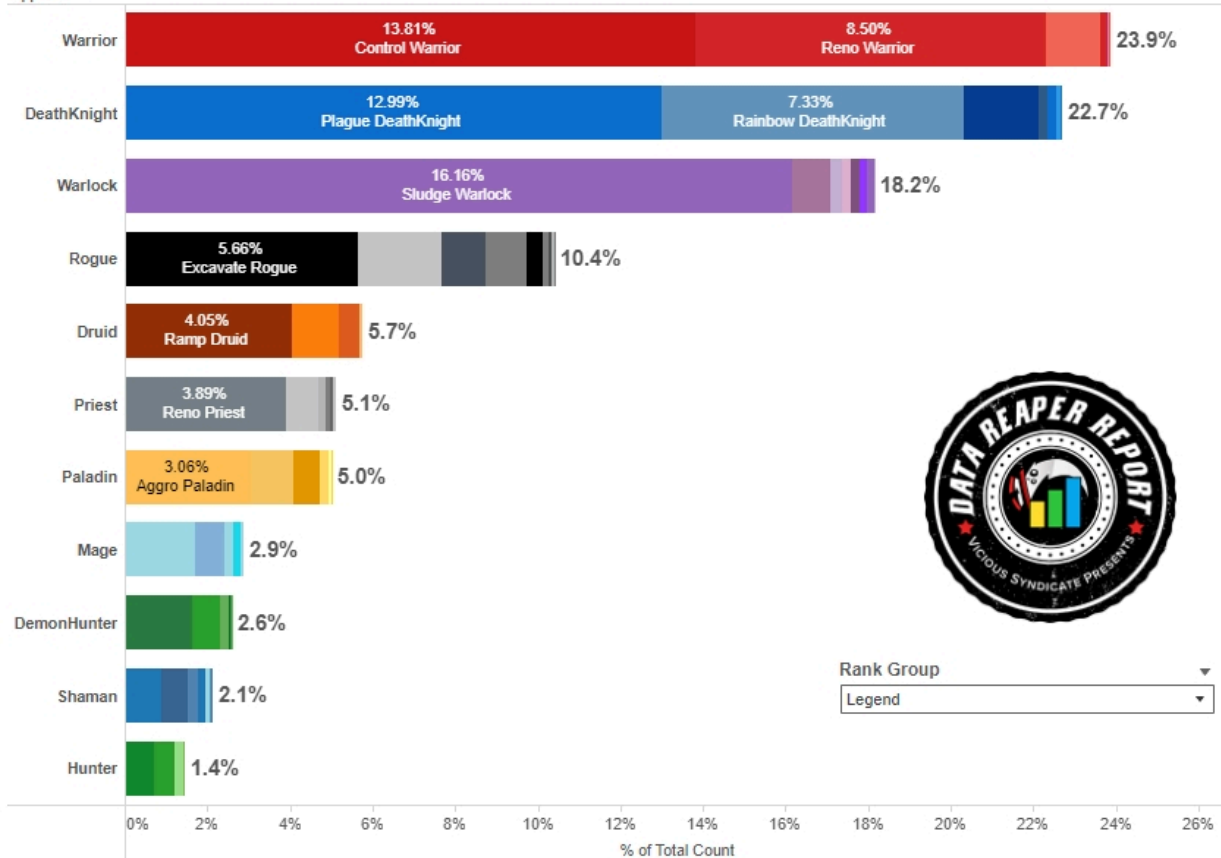
vS Data Reaper # 286 (February 7, 2024 - February 13, 2024, 2024) - By Ranks



В Легенде

vS Data Reaper # 286 (February 7, 2024 - February 13, 2024, 2024) - By Ranks

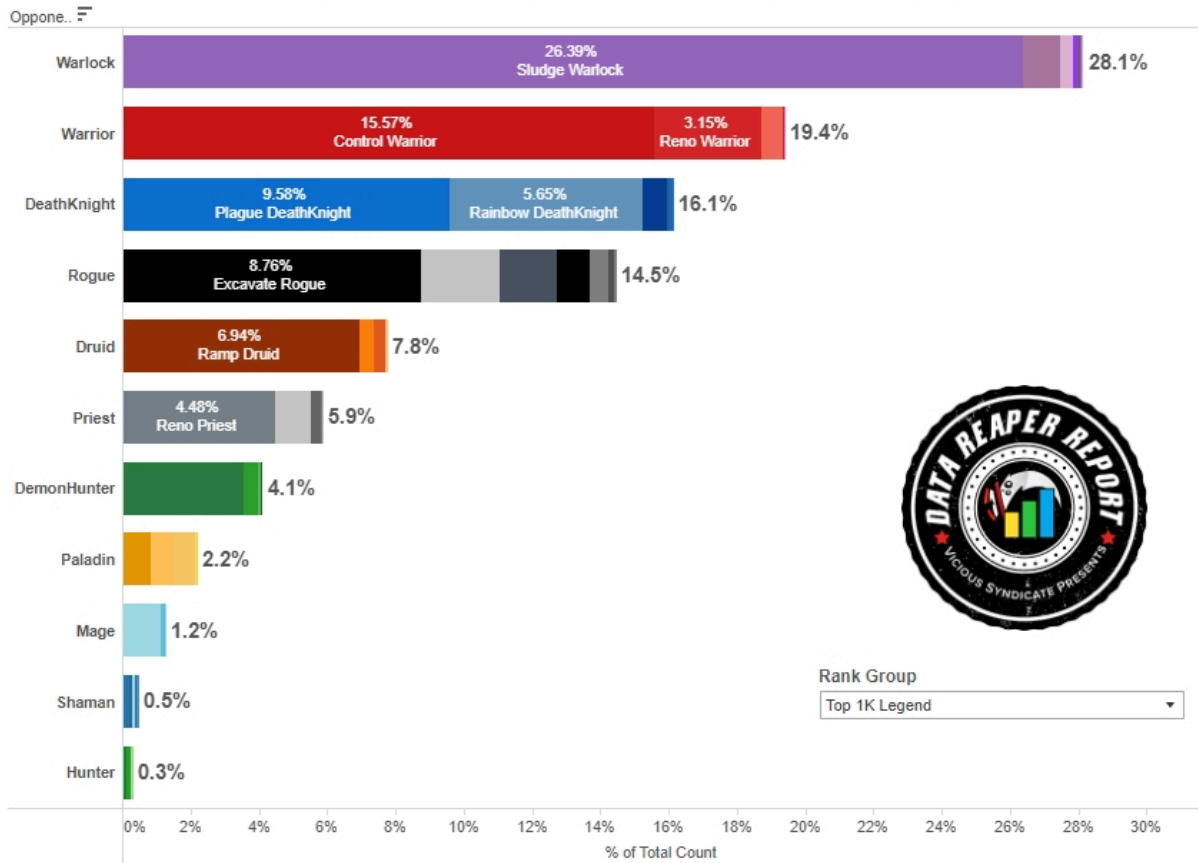
Oppone..



Rank Group
Legend

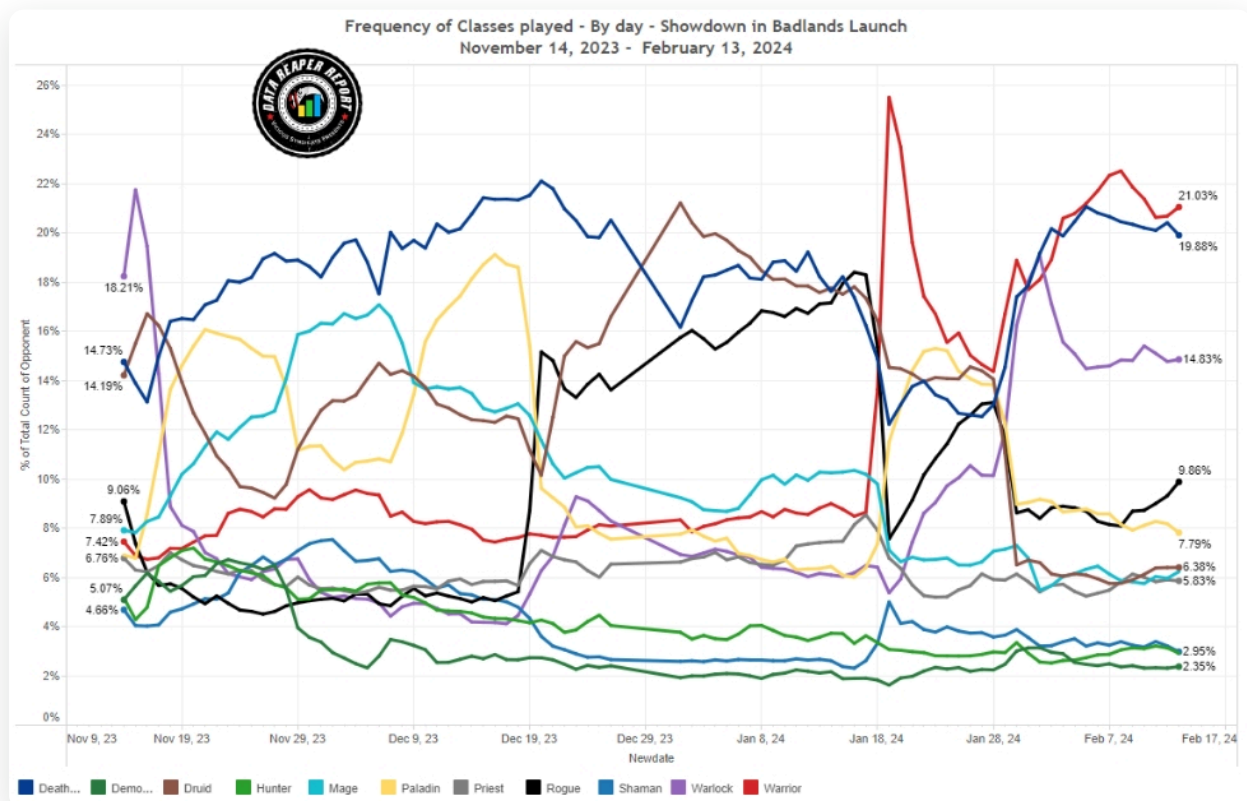
В топ-1000 Легенды

vs Data Reaper # 286 (February 7, 2024 - February 13, 2024, 2024) - By Ranks



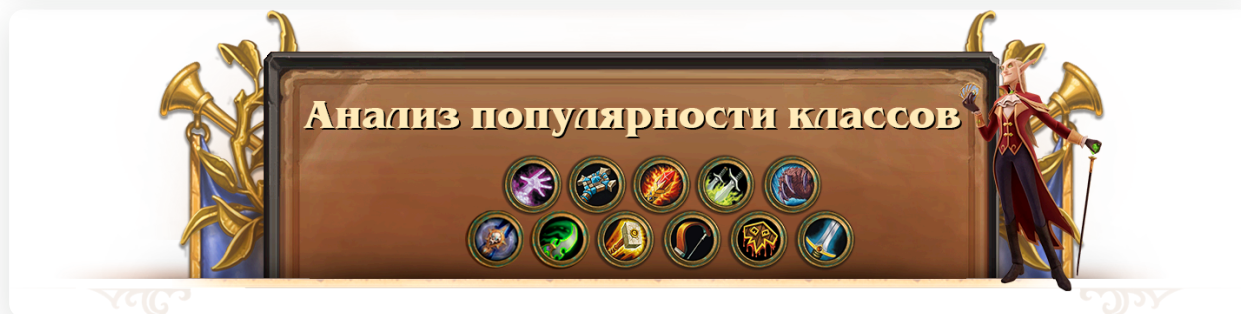
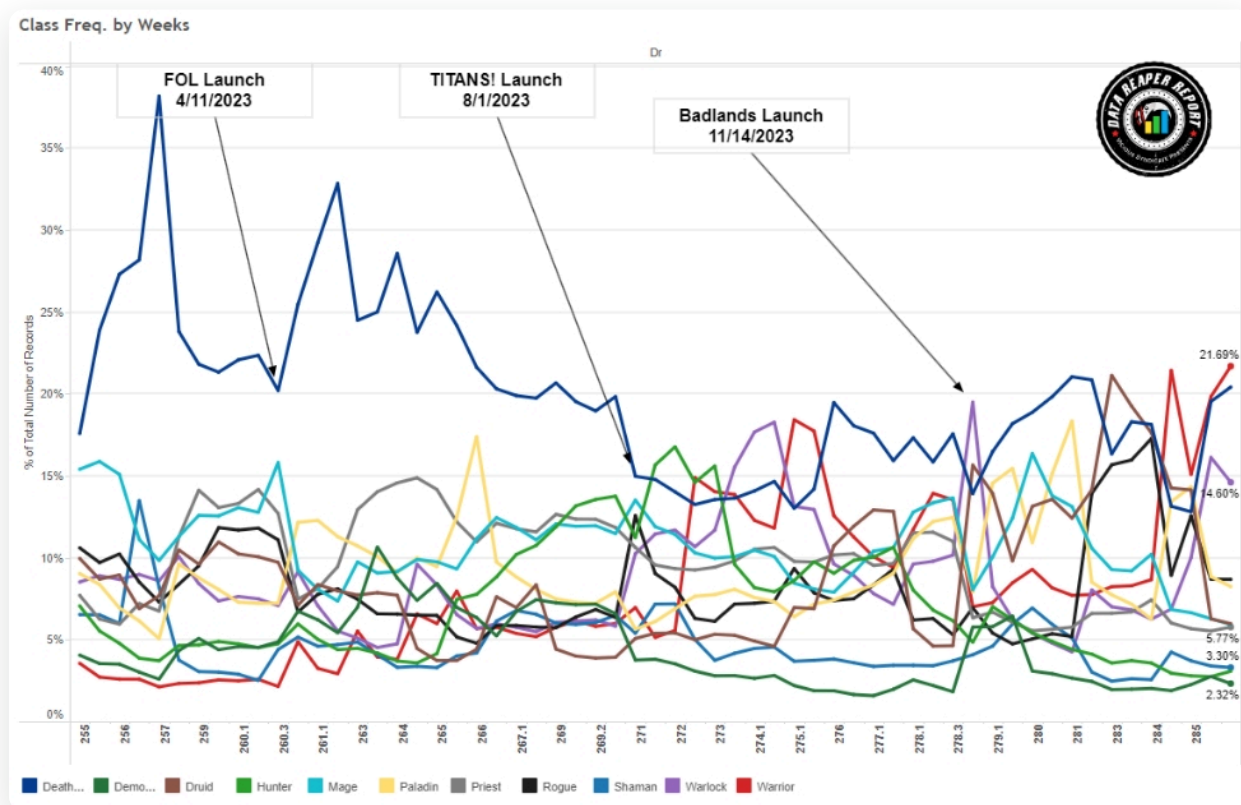
Следующий график показывает прогресс популярности классов по дням с момента выхода дополнения Бесплодные земли

Популярность по дням

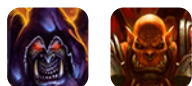


Следующий график показывает прогрессию популярности классов по неделям в течение календарного года

Популярность по неделям



Обратите внимание, что статистика для этого мета-отчета не включает в себя данные после добавления подарочных карт и Харта Камневарара. Ни в одной из колод этого отчета нет этих карт, поскольку оценить их было невозможно.



В Стандарте наблюдаются две тенденции. На большинстве рангов основным нарративом стал **Контроль Воин**, который может победить **Чернокнижника на слизи**. Однако топ Легенды, похоже, уже прошел эту фазу. Чернокнижник на слизи растет в популярности на высоком MMR, достигая почти 30% численности от всех колод. Тем временем **Контроль Воин** идет на спад, а **Рено Воин** практически полностью исчез с высших рангов.



Для Рыцаря смерти продолжается внутренний переход, при котором **Чумной ДК** встречается реже, а **Радужный ДК** растет, что закономерно, поскольку Радужный ДК является превосходящей колодой на всех рангах.



Разбойник на добыче полностью отказался от комбинаций с **Шаркуном-разрушителем** и перешел к новым. На высоких рангах можно заметить повышенный интерес к Валире. Игроки ищут жизнеспособную альтернативу Чернокнижнику и Воину, но большинство классов мертвые или скучные.



Рамп Друид прошел через значительную трансформацию за последнюю неделю. Архетип быстро захватили обновленные сборки с **Жуком-убийцей**, что привело к его внезапному росту в топе Легенды. До этой идеи Друид был абсолютно потерянным и не мог найти почву под ногами.



Рено Жрец вырос в популярности, что говорит о его относительном успехе против Контроль Воина. На этой неделе все классы и архетипы пытались так или иначе обыграть Гарроша. Победить Чернокнижника на слизи не удалось никому, поэтому все накупились на следующего в очереди.



Спад **Нага ДХ** — еще один знак концентрации меты на Воине. Нага ДХ очень плохо показывает себя против Воина, поэтому игроки стали от него отказываться.



Паладин все еще активен на пути к Легенде, но его практически не существует в топе. Можно услышать разговоры о **Биг Паладине**, а колоду нарекают эффективной контрой Чернокнижнику на слизи, но встречается он пока что слишком редко.



Маг, Шаман и **Охотник** тянут на звание мертвых классов. У них либо совсем нет рабочих колод, либо они есть, но ими никто не играет.

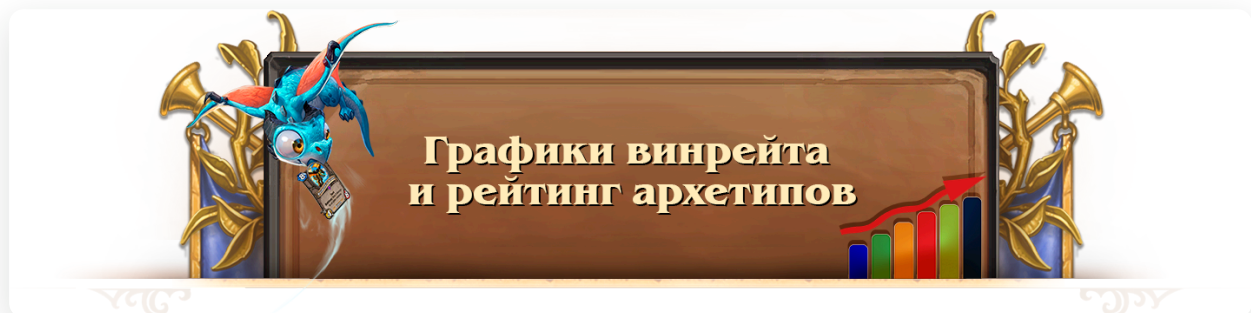


Диаграмма матч-апов по всем рангам


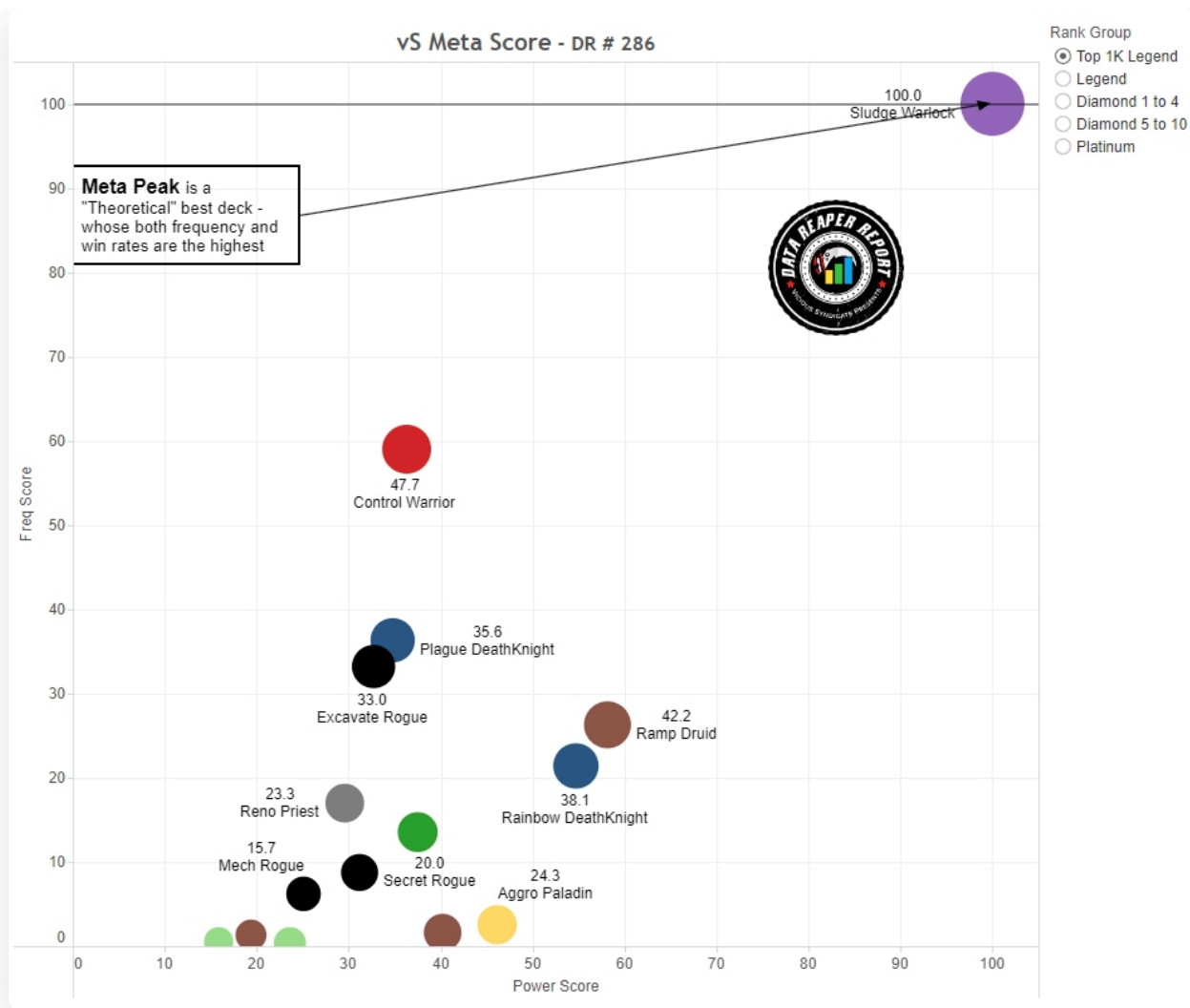
Rank Group		Opponent / Opponent Deck																						
All Ranks																								
		Blood-Ctrl Dea..	Plague Death..	Rainbow Deat..	Naga DemorH..	Dragon Druid	Ramp Druid	Treant Druid	Arcane Hunter	Reno Hunter	RainbowMage	Secret Mage	Aggro Paladin	Reno Paladin	Reno Priest	Excavate Rog..	Mech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

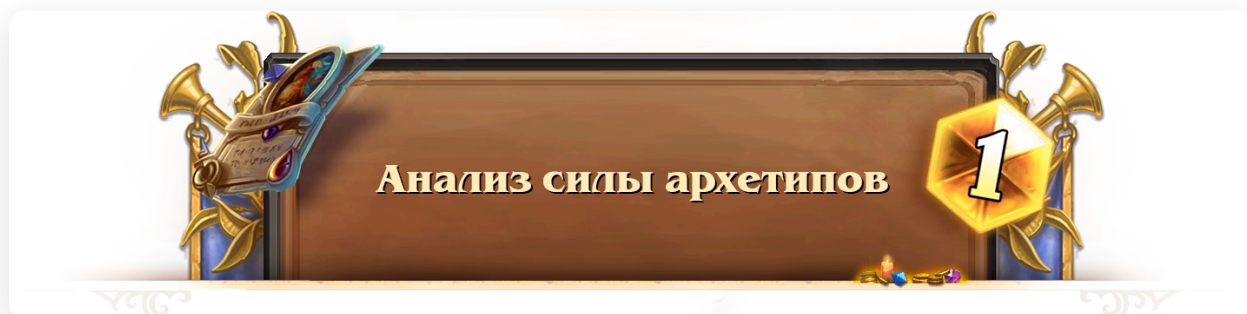
Diamond 1 to 4							Legend						
vS Power Rankings DR # 286							vS Power Rankings DR # 286						
Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score	Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Sludge Warlock	57.69	0.88	100.0	100.0	100.0	Tier 1	Sludge Warlock	55.59	-0.88	100.0	100.0	100.0
	Rainbow DeathKnight	56.35	0.88	91.3	46.9	69.1		Rainbow DeathKnight	53.38	0.14	80.3	45.4	62.8
	Aggro Paladin	54.66	0.13	80.3	36.1	58.2	Tier 2	Aggro Paladin	51.79	-0.79	66.0	18.9	42.4
	Plague DeathKnight	53.96	-0.19	75.7	78.0	76.9		Plague DeathKnight	51.45	-1.32	63.0	80.4	71.7
	Dragon Druid	52.47	-0.17	66.1	8.6	37.3		Dragon Druid	50.41	-0.47	53.7	7.0	30.4
Tier 2	Control Warrior	51.66	0.93	60.8	78.4	69.6	Tier 3	Control Warrior	48.96	-1.18	40.7	85.4	63.1
	Reno Warrior	50.97	-0.41	56.3	48.8	52.6		Secret Rogue	48.71	0.08	38.5	12.5	25.5
	Secret Rogue	50.72	0.81	54.7	6.6	30.7		Naga DemonHunter	48.70	-1.29	38.4	10.1	24.3
	Reno Hunter	50.65	0.90	54.3	6.1	30.2		Ramp Druid	48.68	4.96	38.2	25.1	31.6
	Totem Shaman	50.18	-1.19	51.2	6.2	28.7		Arcane Hunter	48.54	-0.55	37.0	3.2	20.1
	Arcane Hunter	50.02	-0.58	50.2	4.1	27.1		Reno Hunter	48.39	-0.38	35.6	4.4	20.0
Tier 3	Treant Druid	49.75	-0.41	48.4	5.6	27.0	Treant Druid	48.21	-0.29	33.9	3.0	18.5	
	Mech Rogue	49.49	1.97	46.7	10.6	28.7	Excavate Rogue	48.05	1.32	32.6	35.0	33.8	
	Excavate Rogue	49.04	1.15	43.7	19.9	31.8	Totem Shaman	47.87	-1.69	30.9	4.0	17.4	
	Naga DemonHunter	48.82	-1.49	42.3	5.9	24.1	Mech Rogue	47.74	1.11	29.7	6.5	18.1	
	Ramp Druid	48.35	3.66	39.3	11.9	25.6	Reno Warrior	47.57	-1.51	28.3	52.6	40.4	
	Reno Shaman	47.01	-1.47	30.6	5.2	17.9	Tier 4	Reno Priest	45.67	0.47	11.3	24.1	17.7
	Reno Priest	46.88	0.81	29.7	16.8	23.3		Blackrock Warrior	45.02	0.61	5.4	8.0	6.7
Blackrock Warrior	46.70	2.11	28.5	7.3	17.9	Reno Shaman		44.47	-2.49	0.5	5.5	3.0	
Blood-Ctrl DeathKnight	46.43	-0.42	26.8	10.1	18.4	Blood-Ctrl DeathKnight		44.44	-1.13	0.3	11.2	5.7	
Reno Paladin	46.39	0.66	26.5	6.5	16.5	Secret Mage		44.33	0.46	-0.8	4.4	1.8	
Secret Mage	46.07	1.42	24.5	5.7	15.1	Reno Paladin		44.07	-0.03	-3.1	6.4	1.7	
Rainbow Mage	44.83	0.85	16.4	10.4	13.4	Rainbow Mage		43.38	-0.44	-9.3	10.5	0.6	

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 подобрались существующие архетипы.



Друид

Друид сумел всех поразить своим воскрешением — меньше чем за неделю он превратился из мертвого архетипа во вторую по силе колоду в топе Легенды. До Лока на

слизи ему пока далеко, но у Малфуриона есть возможность оптимизировать свою сборку и, вероятно, сократить этот разрыв.

Как же так вышло, ведь на прошлой неделе и намек на это не было? Версия **Рамп Друида** с **Жуком-убийцей** уже существовала, но ее результаты выглядели удручающе. Этот архетип совершенно не выглядел конкурентоспособным. Все изменило добавление в сборку Торты «Муравейник». Эта карта оказалась одной из лучших в колоде, и из-за нее винрейт Рамп Друида подскочил сразу на 4%. Новая сборка стала вторым по силе архетипом после Чернокнижника, потеснив Контроль Воина в роли лучшей колоды в лейтгейме.

Многие метовые архетипы сильно изменились, чтобы успешнее противостоять Гаррошу, но лишь Рамп Друиду удалось невероятно эффективно законтрить Контроль Воина, из-за чего результаты последнего в топе Легенды резко ухудшились. Скорее всего, падение Воина на высоких рангах даже ускорится на следующей неделе.

Взлет Рамп Друида совсем не лучшая перспектива для текущего далеко не лучшего состояния меты, ведь он тоже проигрывает Локу на слизи. Уничтожив Контроль Воина, Малфурион позволит Чернокнижнику стать единоличным и неоспоримым тираном меты. Неудивительно, что в топе Легенды Лок на слизи снова набирает популярность, хотя ранее его распространение замедлилось благодаря Контроль Воину. В то время вести о воскрешении Друида еще не распространились так широко.



Чернокнижник

Шокирующее возвращение Рамп Друида позволило **Чернокнижнику на слизи** закрепиться в звании лучшей колоды меты. Кроме того, Гул'дан и сам внес некоторые изменения в свою колоду, чтобы эффективнее противостоять Контроль Воину. Эти изменения оказались весьма полезными. Вполне вероятно, что падение Гарроша снова вынудит Чернокнижника что-то поменять, но этот архетип уже доказал свою невероятную гибкость и способность приспосабливаться. Лок на слизи не теряет позиции и на самых высоких рангах, что отличает его от таких колод, как Агро Паладин или Токен Друид.



Воин

Дни **Контроль Воина** могут быть сочтены. Если этому архетипу не удастся найти способ увеличить свои шансы при встрече с Рамп Друидом, то его доминанция подойдет к концу. Единственная хорошая новость заключается в том, что Рамп Друидом с **Жуком-убийцей** довольно сложно играть правильно, поэтому ему будет не так-то просто обрести популярность на более низких рангах, да и мета там далеко не такая удобная, как в топе Легенды. На этом ранге он встречается в 10-15% всех игр, а с Алмаза 4 по Алмаз 1 он даже не достигает 5% ладдера.

Рено Воину приходится нелегко на высоких рангах, и это совсем не связано с Рамп Друидом. Этот противник для него как раз не такой уж и сложный. Основная проблема Рено Воина заключается в его чрезмерной простоте. Его можно сравнить с Чумным ДК, ведь оба этих архетипа легко обыграть более умелым игрокам. К тому же в этом дополнении колоды с **Одиноким рейнджером Рено** в принципе не требовательны к игрокам. С хайлендер колодами так бывает не всегда — стоит только вспомнить Разакус Жреца, одну из самых сложных колод своего времени.



Рыцарь смерти

Замена Воина на Друида может обернуться настоящей катастрофой для Рыцаря смерти. **Радужный ДК** неплохо держался на плаву, но против Рамп Друида у него практически нет шансов. **Чумному ДК** тоже не по душе этот противник. Как и Гаррошу, Артасу остается лишь надеяться на то, что распространение Друида ограничится самыми высокими рангами. А в топе Легенды падение Рыцаря смерти просто неминуемо.



Разбойник

Разбойник на добыче стал более успешным. Ему удалось приспособиться к нерфу **Шаркуна-разрушителя** и найти новые версии сборок. **Секрет Разбойнику** тоже удалось найти направление для развития, которое позволит ему повисить свой винрейт. Впрочем, нового Рамп Друида обоим архетипам Разбойника победить нелегко, а вот **Мех Разбойник** прекрасно справляется с Малфурионом, благодаря чему его процент побед сейчас стремительно растёт.



Жрец

Рено Жрец все еще конкурентоспособен. Он практически на равных играет с Рамп Друидом, так что падение Контроль Воина не является проблемой для Андуина. Стоит отметить, что Рено Жрецу нужна другая сборка против Рамп Друида, нежели против Воина.



Охотник на демонов

Теоретически **Нага ДХ** на руку все происходящее в мете, потому что он обыгрывает Рамп Друида. Если Воинов станет намного меньше, Нага ДХ наверняка станет успешнее.



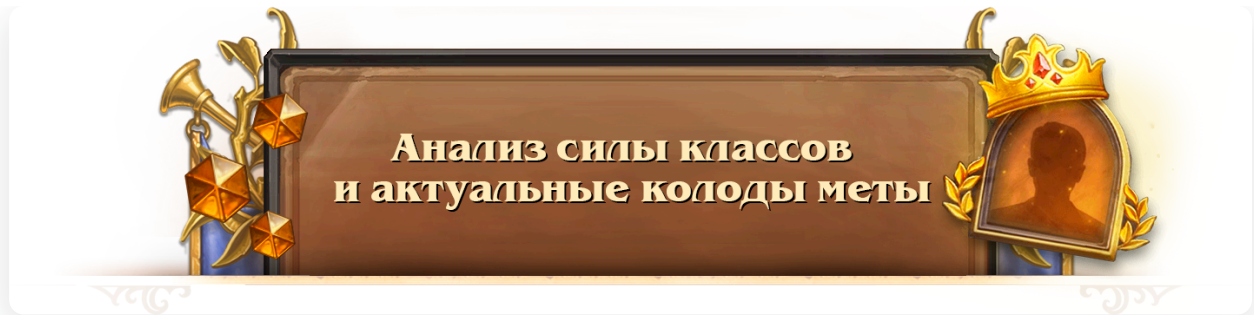
Паладин

Есть колода, которая относительно стабильно обыгрывает Лока на слизи, но она слишком редко встречается в мете, чтобы по ней можно было собрать достаточное количество статистики. Эта колода — **Биг Паладин**. Его проблема в том, что он практически всегда проигрывает Рамп Друиду, так что он вряд ли станет более популярным на следующей неделе. А вот **Агро Паладин на добыче** прекрасно контрит Малфуриона, но на высоких рангах его общий винрейт падает. Одной из причин успеха Рамп Друида в топе Легенды является отсутствие Паладинов, особенно по сравнению с их популярностью в Алмазе. Пожалуй, воскрешение Рамп Друида было бы невозможным, если бы Токен Друид и Агро Паладин встречались чаще.



Маг, Шамани Охотник

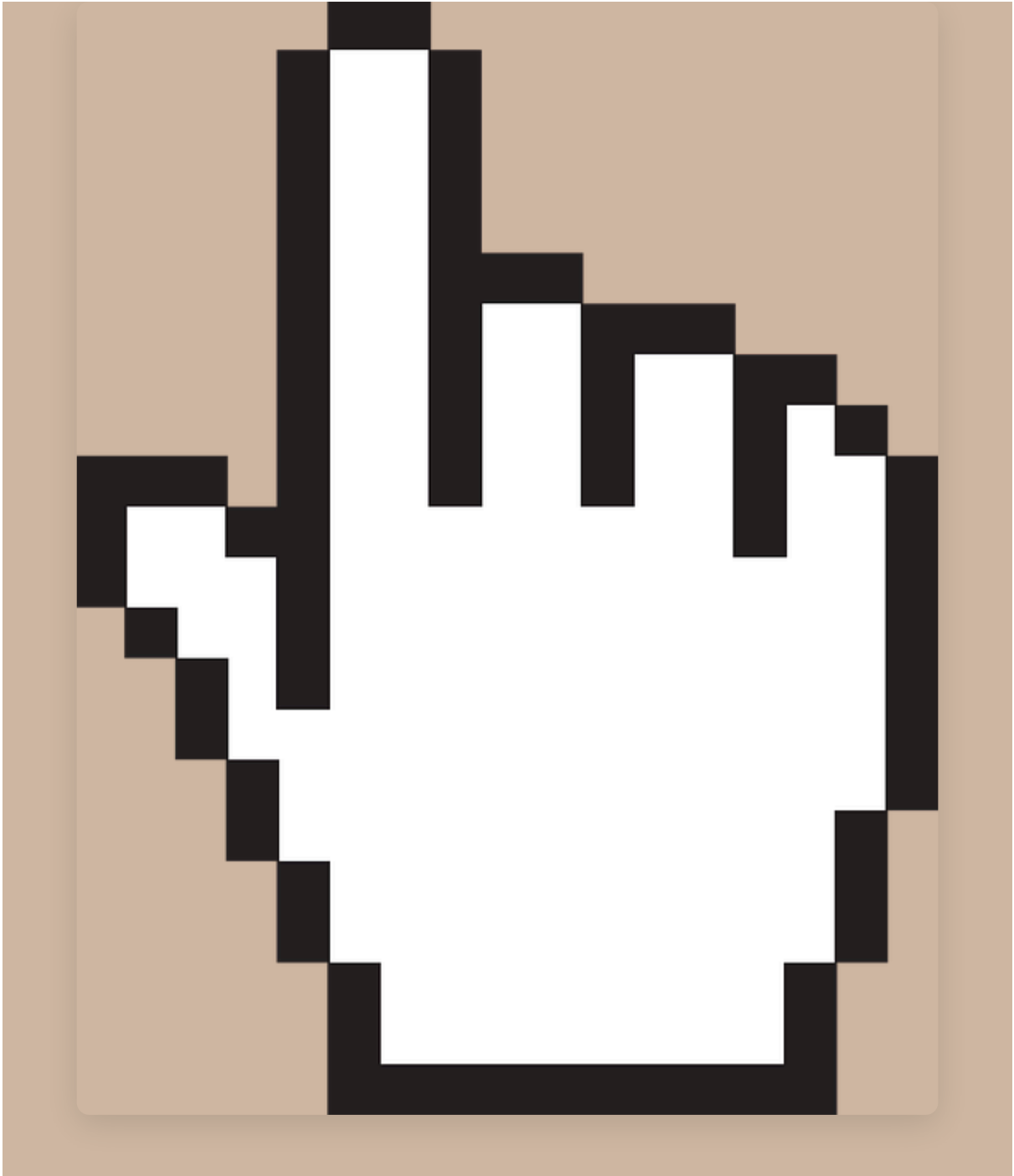
Ничего нового по этим классам сказать не получится.



- **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** отреагировал на рост Контроль Воина, сделав сборки намного жаднее. Сейчас лучшие версии отказываются от синергий усталости, которые не так хороши против Воина. Вместо этого они используют более мощные угрозы. **Симфония грехов** хоть и негативно влияет на Бочки слизи (вымешивая их со дна колоды), но это сильная лейтгейм карта, особенно в паре с **Лоцманом сэром Финли**. **Звукорежиссер Поззик** — липкая угроза, которую непросто зачистить. **Саргерас Разрушитель** — ультимативное решение для лейтгейма. В качестве легкого

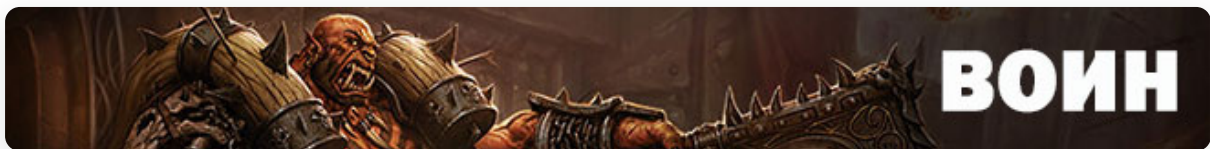
решения против Воина многие игроки выбирают [Асталора Кровавая Клятва](#). Еще один вариант — [ДарХан Дратир](#).

- Жадные карты в колоде делают ее более привлекательной для игроков, однако восстановившийся в последние дни Дриид может вернуть Чернокнижника к более агрессивным сборкам. [Неофитки культа](#) — возможное решение против часто встречающегося Дриида в топе Легенды.
- Неглубокая могила хорошо показывает себя в [Фатиг Чернокнижнике](#). Она делает матч-ап с Воином намного лучше, поэтому в колоде появилась и 2-я копия. Место ей уступили [Лоцман сэра Финли](#) и [Ледниковый осколок](#).

Колоды Чернокнижника

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

[назад к выбору класса](#)



- **Контроль Воину** становится труднее в мете, которая молниеносно ответила на его рост. В Ренатал сборку была добавлена 2-я копия [Обеззараживания](#), поскольку в некоторых матч-апах колоде важно найти AoE. 2-я копия [Из глубин](#) в другой сборке кажется верным решением. 30-й картой можно взять [Мощный удар](#) или [Мощный удар щитом](#).
- **Рено Воин** забуксовал в вопросе оптимизации.

Колоды Воина

-  **Ренатал Контроль Воин**
 -  → 
 -  **Контроль Воин**
 -  → 
 - **Рено Воин с Одним**



[назад к выбору класса](#)



- **Радужный Рыцарь смерти** стал использовать Асталора вместо Замерзшего барона для матч-апа с Воином. Некоторые игроки заменяют Золотоискателя на Нерубского визиря, однако такое решение не впечатляет. Перебор для этой колоды важнее, чем генерация ресурсов, и Золотоискатель показывает себя лучше. С одним Замерзшим бароном колода не может отказаться еще и от другого добора.

- Колоды Рыцаря смерти

- Чумной Рыцарь смерти

-



- **Радужный Рыцарь смерти**



- **Рено Ренатал Рыцарь смерти Крови**

-



[назад к выбору класса](#)

-



Сборка **Разбойника на добыче** с Громовержцем неплохо себя чувствует, однако появился и альтернативный билд с Метателем древностей. Карта дает неплохой ответ не только Чернокнижнику на слизи, но и Рамп Друидам, которые стали встречаться чаще.

Также против роста Друида можно заменить Брейкданс и Скрытную незнакомку на Жадного партнера и Неофитку культа. Против Друида, который способен к ОТК финишу, вы должны использовать для нападения максимум ресурсов и маны и не рассчитывать на долгосрочную перспективу.

Секрет Разбойник стал использовать Звукорежиссера Поззика — менее экстремальный способ призвать угрозу в комбинации с Иллюзионистом Плети по сравнению с Громовержцем. Замена выглядит достойно.

Колодец Разбойник показывает себя лучше без карт добычи.

- Колоды Разбойника

-



- **Разбойник на добыче**



- **Разбойник на добыче с Метателем древностей**



- **Секрет Разбойник**



- **Громовержец Колодец Разбойник**

-



- **Миракл Разбойник**

-



- **Мех Разбойник**

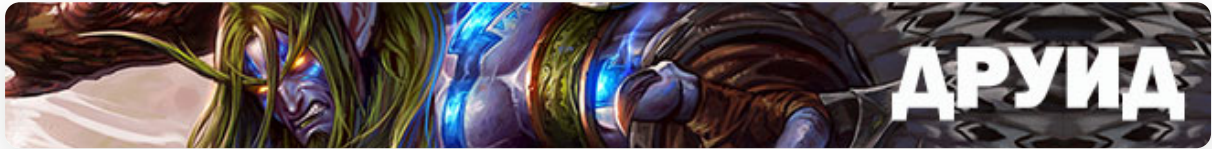
-



-

[назад к выбору класса](#)

-



Рамп Дриид с **Жуком-убийцей** из слабой колоды превратился в мощного жизнеспособного участника ладдера благодаря всего одной карте — Тарту «Муравейник». Это заклинание позволяет легче реализовать ОТК комбинацию с **Жуком-убийцей** при помощи **Солнечного затмения** и Отражений в осколках. Кроме того, это неплохая переверотная карта. Лучше всего использовать две ее копии, поскольку без нее колода становится плохой.

Еще одна причина, по которой Дриид пережил brutальные изменения баланса, заключается в том, что нерфы Подвески земли и Отражений в осколках не изменили способов победы колоды. Отражения в осколках все так же можно использовать для копирования взрывного урона в виде рывков, и добавление карты в руку уже не так важно, когда оппонент мертв. Ценность Подвески земли здесь в том, что она стабильно приносит в руку нужных существ. Большое количество брони перестает иметь решающее значение, когда ваш план на игру больше не заключается в затягивании партии.

Из всего этого также следует, что **Наги-великаны** перестают быть ключевыми картами в колоде. Некоторые игроки используют **Топиора Огнекуста** и **Йогг-Сарона Освобожденного** вместо них ради большего защитного потенциала. В остальном эти сборки мало чем отличаются — достаточно только замены двух существ. Необходимость в **Фотографе Физзле** для колоды отпала.

А еще это первая колода, где **Объятия природы** и **Дар Хранительницы жизни** успешно сосуществуют. Понять это легко, поскольку удешевление карт полезно для ОТК комбинации. Попробуйте удешевить Торт «Муравейник», **Солнечное затмение** и Отражения в осколках.

- Колоды Дрииды

- **Токен Дриид**

-



- **Дракон Дриид**

-



- **Рамп Дриид**



-

[назад к выбору класса](#)



Восстание против Воина — плохая новость для **Рено Жреца**, поскольку колода отчасти полагается на популярность Контроль Воина ради успеха. Хорошая новость заключается в том, что новый Рамп Друид является для Жреца близким матч-апом, исход которого часто зависит от того, сможете ли вы достать **Жука-убийцу** из руки Грязной крысой или **Безумным герцогом Теотаром**. Представленная сборка подобрана для меты, где реже, чем раньше, встречается Воин и чаще — Друид.

- Колоды Жреца




-  **Рено Жрец**


[назад к выбору класса](#)



Нага Охотник на демонов оказался в слабом положении в мете. Ему стоит рассчитывать на то, что Рамп Друид обгонит Контроль Воина в численности.

Колоды ДХ

-  **Нага Охотник на демонов**

 - **Биг Охотник на демонов**
- 
-

[назад к выбору класса](#)



Биг Паладин немного взбудоражил мету в последние дни из-за своего хорошего матч-апа с Чернокнижником на слизи. Проблема в том, что он не так хорошо заточен под остальную мету. Но его можно попробовать оптимизировать. **Сила Хранителя** не так хороша в этой колоде — вместо нее можно использовать **Длань Адала**. **Тирион Фордринг** — отличная угроза.

Победить Воина пытается и **Рено Паладин** с Ренатал сборкой. Вне зависимости от вариации, колода не так уж хороша.

- Колоды Паладина

- **Паладин на добыче**



[назад к выбору класса](#)



Поистине удивительно, насколько плох стал **Сиф Маг**. Остается надеяться, что класс получит хорошие карты в Мастерской Чудастера. Он отчаянно нуждается в новой порции силы.

- **Колоды Мага**

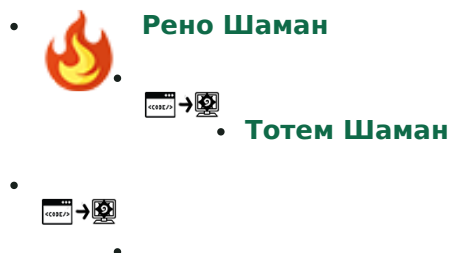


[назад к выбору класса](#)



Рено Шаман от безысходности стал использовать и Грязную крысу, и Безумного герцога Теотара, но похоже, что его конец близок. Лейтгейм колоды просто не соотносится с другими стратегиями, поэтому она пытается остановить их, вытаскивая хорошие карты из руки. Впрочем, это не помогает.

- **Колоды Шамана**



[назад к выбору класса](#)



- У Охотника выдался долгий перерыв в игре, и он, вероятно, продолжится до выхода следующего дополнения. Классу нужны свежие идеи.

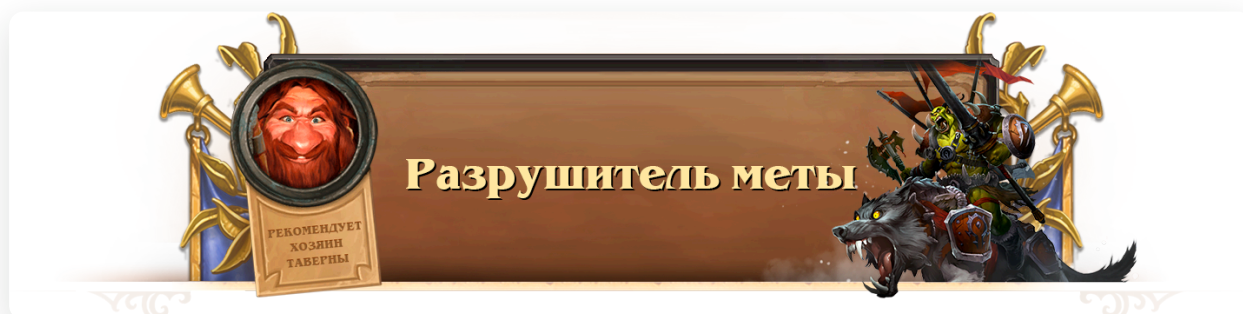
Колоды Охотника

Рено Громовержец Охотник

-  → 
 - **Аркейн Охотник**

-  → 

[назад к выбору класса](#)



Основным событием этой недели стало возвращение Рамп Друида. Колода была мертва и находилась в Тир-4, но обрела потенциал стать самым сильным архетипом после Чернокнижника. Однако это нововведение не разнообразит Стандарт. Друид только создает проблемы для Воина и оставляет лидерство за Чернокнижником на слизи, которого некому законтрить. В текущей мете образовался вакуум силы, в котором тяжело выжить и Воину, и Рыцарю смерти, и который некому заполнить, потому что большинство классов попросту неактуальны. Такие попытки делает только Разбойник.

Скорее всего, разработчики выпустят новый балансный патч на следующей неделе. Тяжелые нерфы для Чернокнижника на слизи могут привести к тому, что Рамп Друид снова станет опасной доминирующей колодой. Метовый вакуум приводит к тому, что любая колода с рабочим лейтгеймом быстро может занять место Чернокнижника, а попытки исправить баланс превращаются в игру "ударь крота". Остальные же более половины классов остаются не у дел, потому что не обладают достаточно мощным лейтгеймом.

-  **Чернокнижник на слизи**
 -  → 
 -  **Рамп Друид**
 -  → 

Источник viciousyndicate.com на языке оригинала