

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Становление сложнейшей колоды в истории. Vicious Syndicate мета-отчет № 301

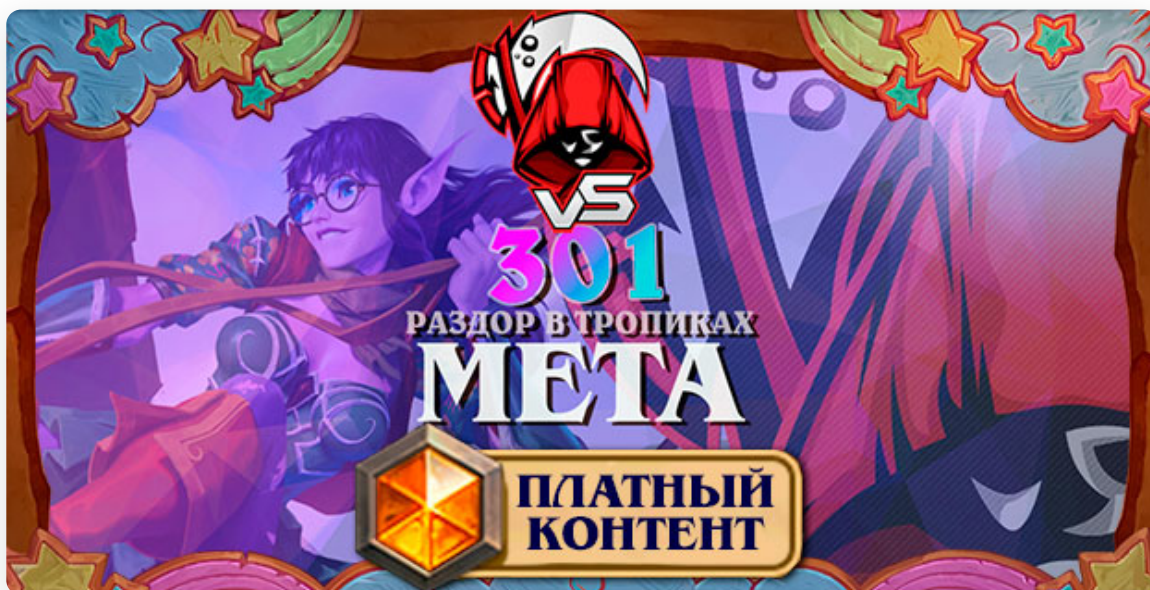
16.08.2024

Мета-отчеты

Мета-отчет

Становление сложнейшей колоды в истории. Vicious Syndicate мета-отчет № 301

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



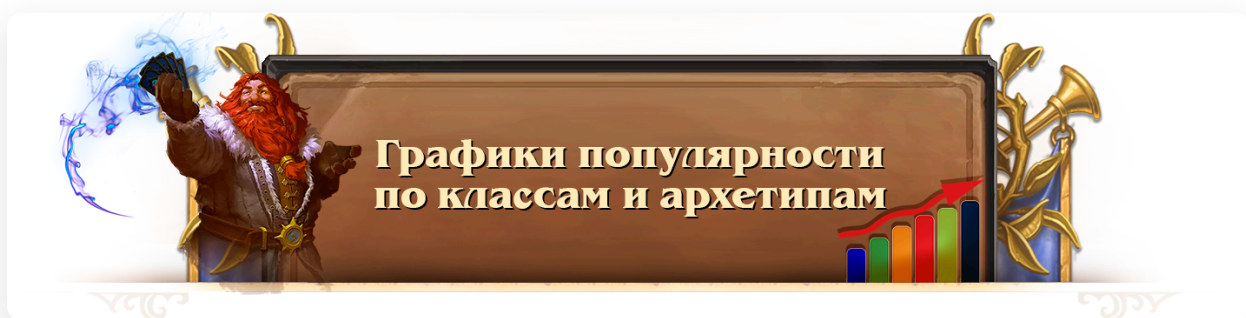
Наглядно и подробно разбираем мету Раздора в тропиках с мета-отчетом от Vicious Syndicate. Здесь вы найдете лучшие колоды всех классов, таблицы матч-апов и винрейтов, а также разрушителя меты этой недели.

Всего проанализированных игр	1,383,000
Топ 1000 ранга Легенда	67,000
На ранге Легенда (за искл. Топ 1к)	258,000
Алмаз 1-4	229,000

Алмаз 10-5	291,000
Платина	201,000
Бронза/ Серебро / Золото	337,000

• **Содержание мета-отчета:**

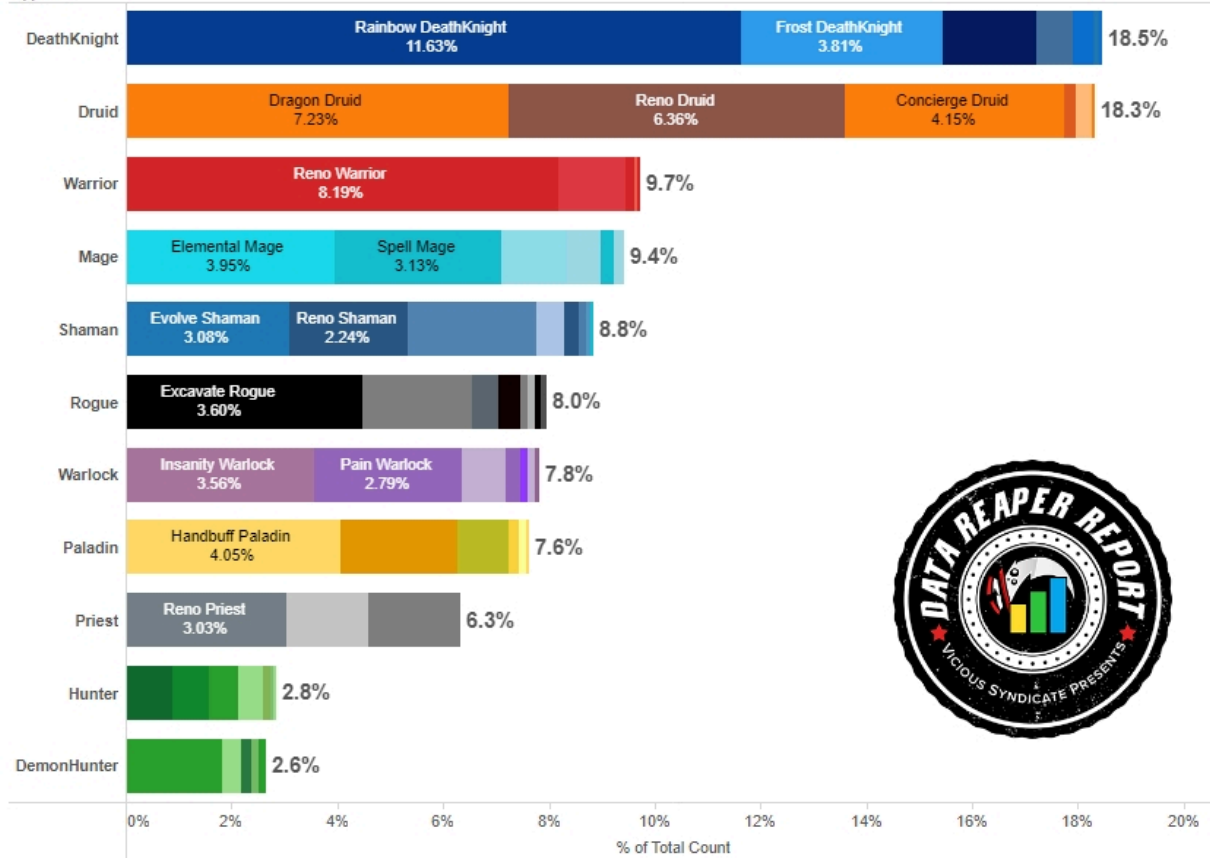
1. *Графики популярности по классам и архетипам*
2. *Анализ популярности классов*
3. *Графики винрейта и рейтинг архетипов*
4. *Анализ силы архетипов*
5. *Анализ силы классов и актуальные колоды меты*
6. *Разрушители меты*



По всем рангам

vs Data Reaper # 301 (August 8 - 13, 2024) - All Ranks

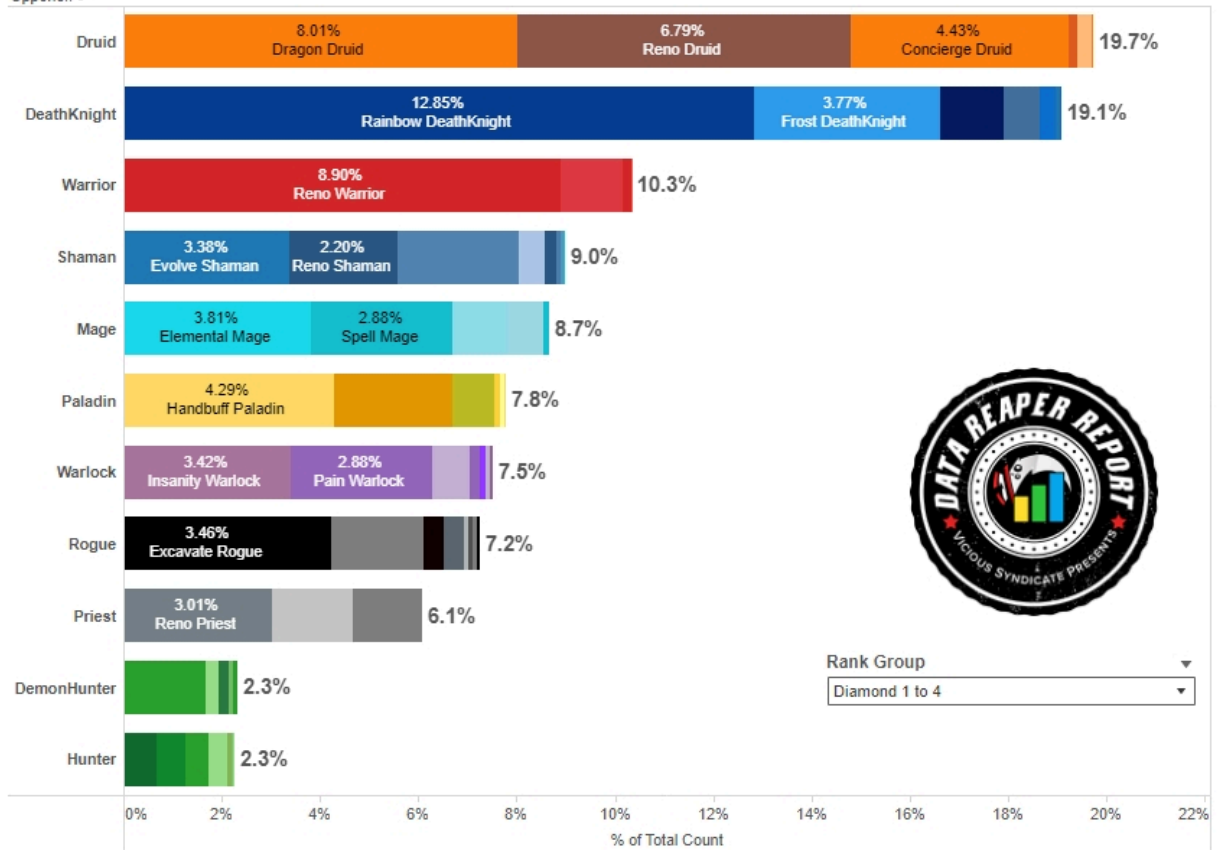
Oppone..



В промежутке ранга Алмаз 4 - 1

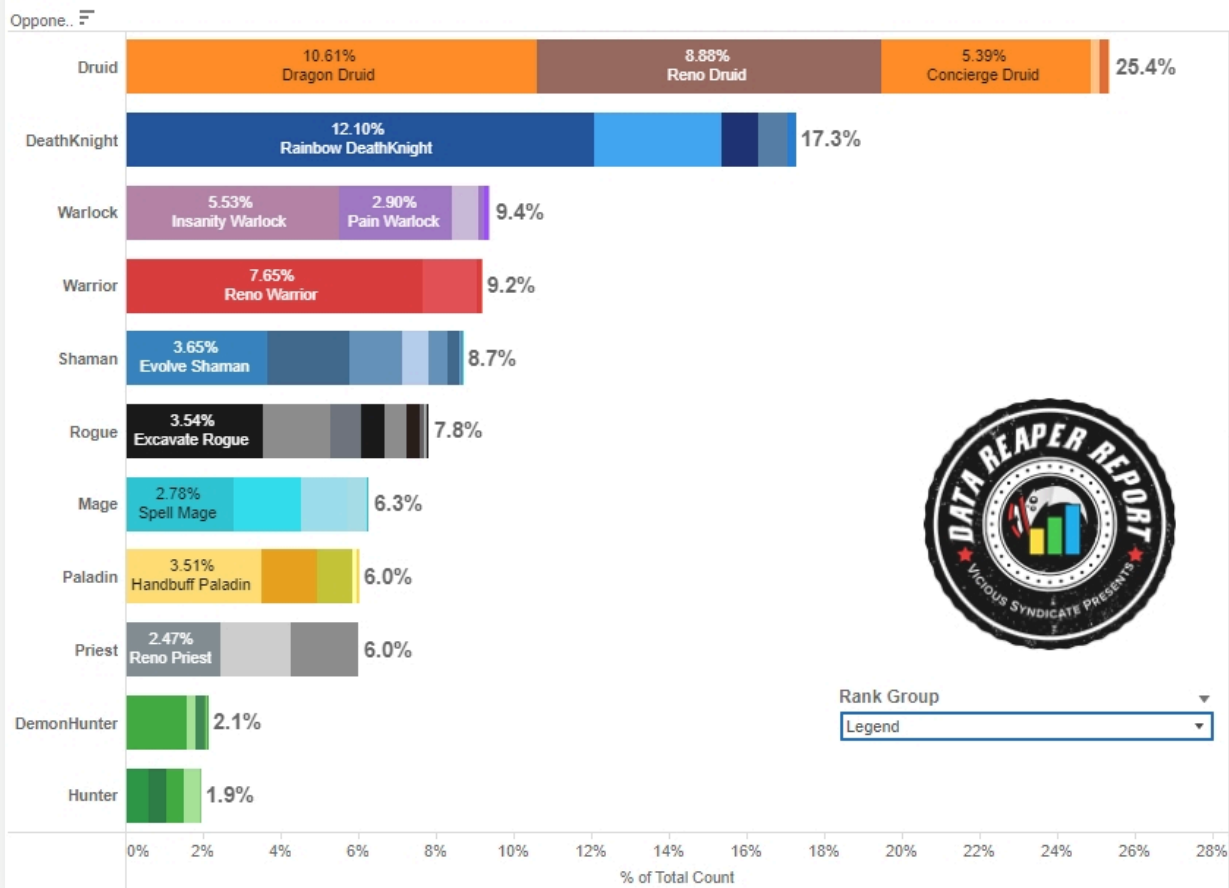
vS Data Reaper # 301 (August 8 - 13, 2024) - By Ranks

Oppone..



В Легенде

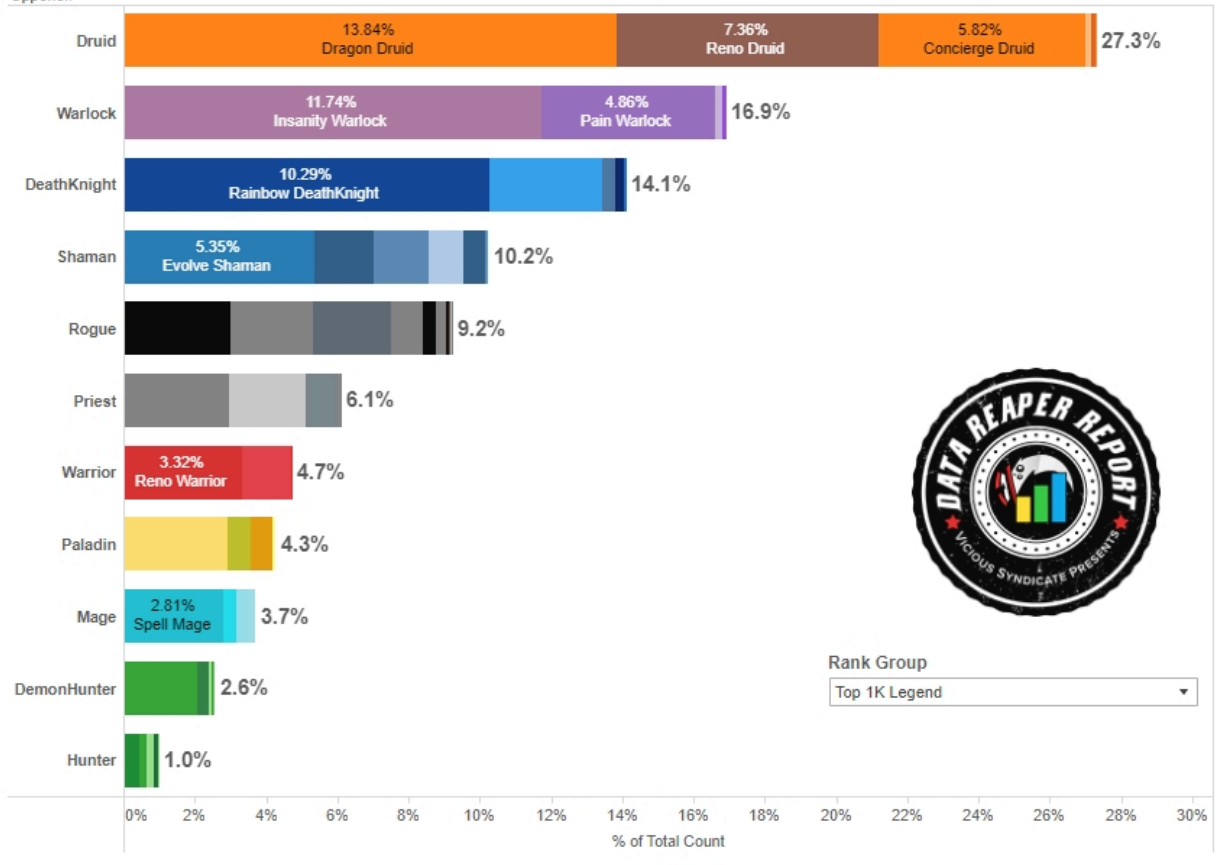
vS Data Reaper # 301 (August 8 - 13, 2024) - By Ranks



В топ-1000 Легенды

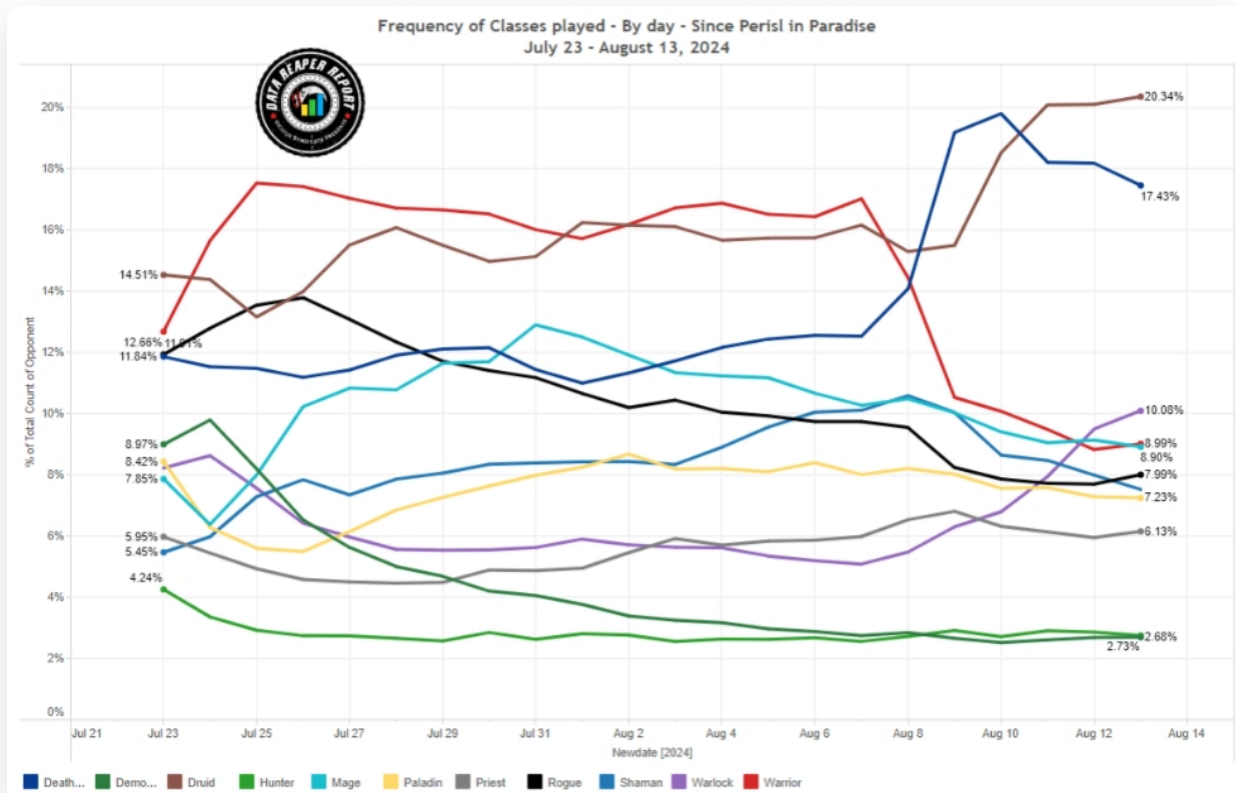
vS Data Reaper # 301 (August 8 - 13, 2024) - By Ranks

Oppone..



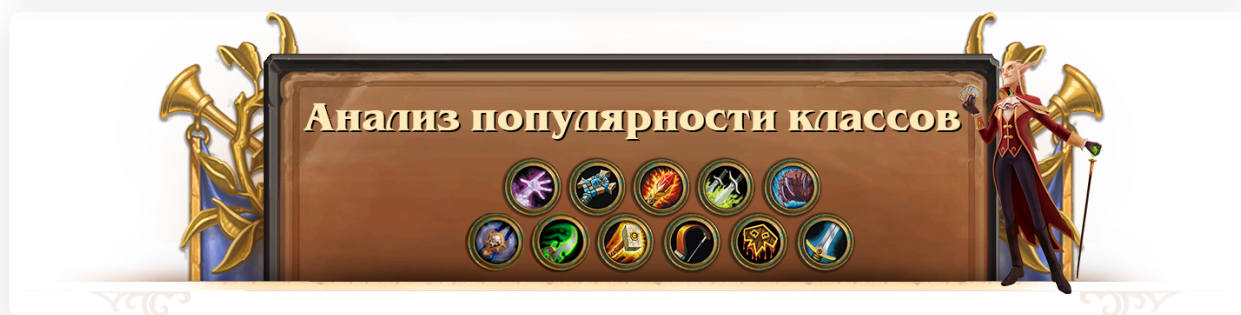
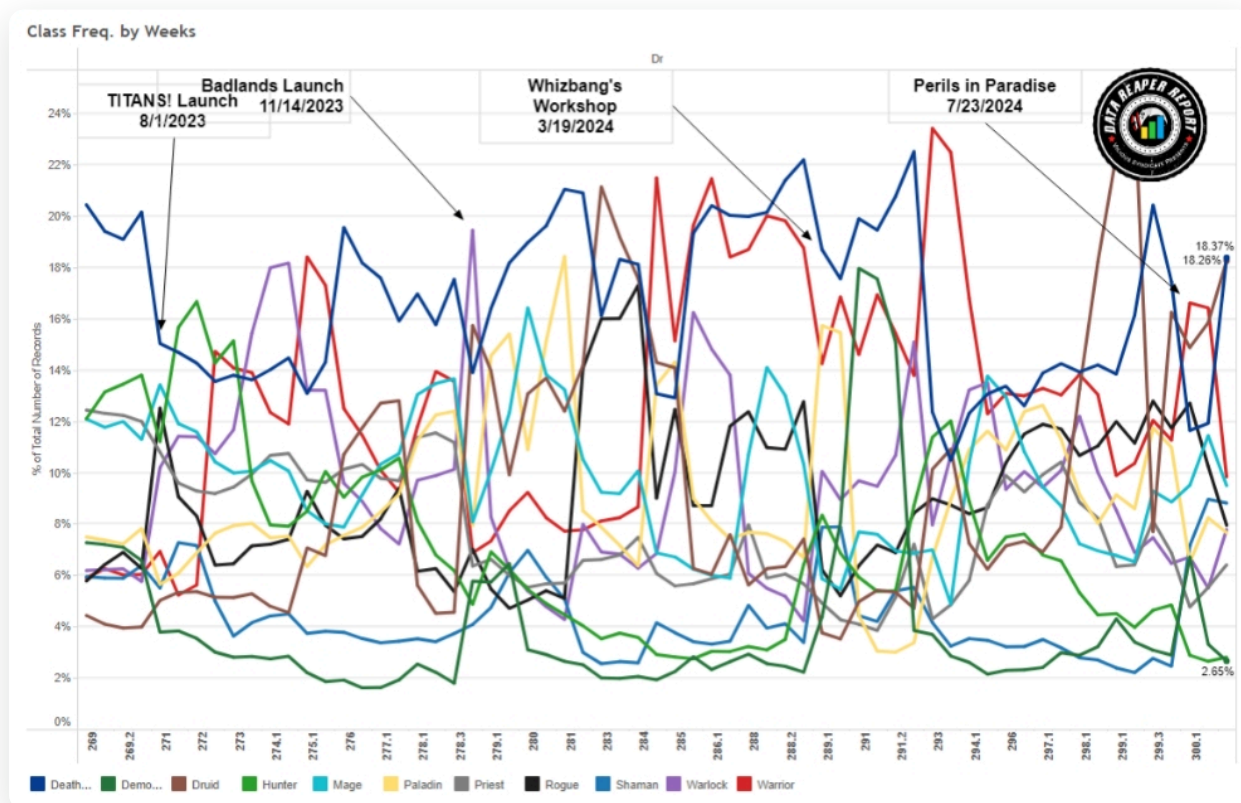
Следующий график показывает прогресс популярности классов по дням с момента выхода дополнения Бесплодные земли


Популярность по дням





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

Популярность по неделям



 Изменения баланса для Водопоя, Дракона Чи и Консьержа не оказали негативного воздействия на популярность Друида. Наоборот, класс даже вырос в популярности. Изменения произошли в расстановке архетипов. **Дракон и Рено Друиды** стали встречаться чаще, в то время как **ОТК Друид** пошел на спад.

 Рыцарь смерти поднялся на волне энтузиазма вокруг баффов Кнопки, Шоумена и Природного таланта. **Радужный ДК** принял эти карты с распростертыми объятиями, и теперь сборка радужная не только из-за рун, но и из-за школ магии. Тем временем те же карты пытается использовать экспериментальный **Фрост ДК** с **Костесгибателем** и **Зимним горном**.

 Спад ОТК Друида привел к росту **Фатиг Чернокнижника**. В отсутствие своей вездесущей контры Гул'дан стал очень популярен в топе Легенды. **Пейнлок** встречается, но не очень часто.



Шаман переживает массу перестановок: класс разделился на очень большое число стратегий. **Пират Шаман** сейчас встречается редко, вероятно из-за изменения Тикающего Зиллиакса Делюкс 3000. **Эвольв Шаман** продолжает развиваться, но и его популярность стала ниже. Почву под ногами пытается найти **Радужный Шаман** с Шоуменом. **Элем Шаман** провалился после нерфа Фонарщика. **Рено Шаман** изредка попадает в ладдере.



Разбойник очень сильно упал в популярности. **Разбойник на добыче** ощутил серьезный удар по численности, а **Фонарщик Разбойник** полностью исчез. В топе Легенды появилась новая версия **Соня Разбойника** с Учеником из лужи и бесконечной **Соней Водопояс**, которая возвращается в руку Брейкдансом. **Великан Разбойник** также использует такой подход с Соней.



Жрец медленно просыпается. **Дракон Жрец** чуть более заметен, а **Оверхил Жрец** набирает популярность в топе Легенды. **Рено Жрец** встречается на низких рангах, но на высоких его нет.



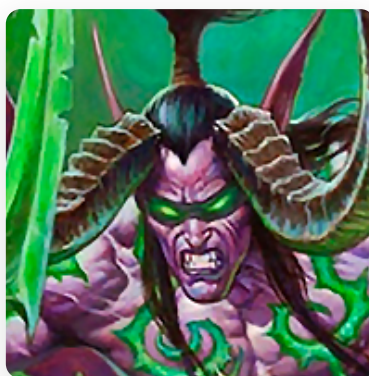
Нерфы Водопоая и **Изобретателя Бума** крайне плохо повлияли на Воина — он сильно упал по всему ладдере. Впрочем, он все еще очень хорошо заметен на большинстве рангов и почти исчезает только в топе Легенды. **Рено Воин** теперь самый популярный архетип Гарроша, причем с существенным отрывом. **Зиллиакс Контроль Воин**, который полностью полагался на воскрешение Зиллиаксов, исчез. На фоне его исчезновения возобновились эксперименты с **Один Контроль Воином**.



Паладин практически не изменился. **Токен и Хэндбафф Паладины** остаются главным выбором класса. Токен Паладин слегка сдал позиции после переработки Тикающего модуля. Хэндбафф Паладина изменения в патче не коснулись.



Элем Маг постепенно идет на спад на всех рангах после нерфа Фонарщика. **Спелл Маг** — единственная колода Джайны, которую можно встретить в топе Легенды, однако на всех рангах ее численность не самая большая, но неизменная.



Охотнику на демонов продолжает не хватать внимания. Единственная рабочая колода класса — **Пират ДХ**. На **Охотника** никто не обращает внимание.

Помимо Кнопки, Шоумена и Природного таланта, никакие другие баффы не повлекли за собой изменений.

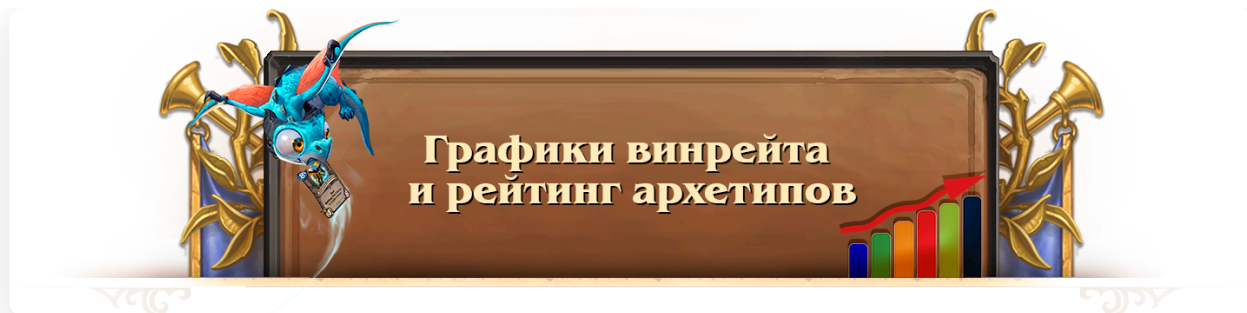


Диаграмма матч-апов по всем рангам


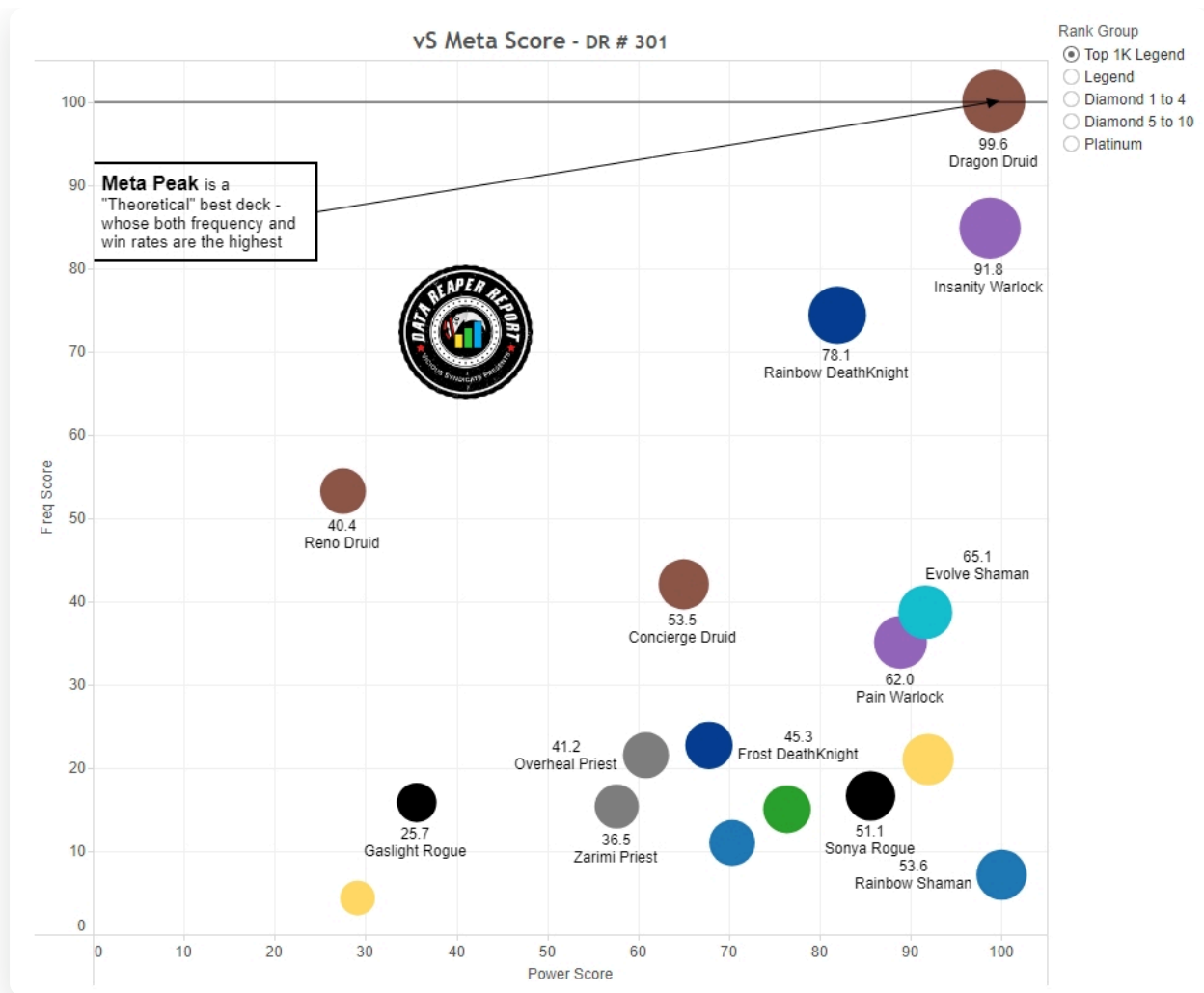
Rank Group		Opponent / Opponent Deck																											
All Ranks		▼																											
		Frost Deathkni..	Plague Death..	Rainbow Deat..	Pirate Demon..	Concierge Druid	Dragon Druid	Reno Druid	Big-Spell Mage	Elemental Mage	Spell Mage	Handbuff Pala..	Lynessa Palad..	Showdown Pal..	Overheal Priest	Reno Priest	Zarimi Priest	Excavate Rog..	Gaslight Rogue	Sonya Rogue	Elemental Sha..	Evolve Shaman	Pirate Shaman	Rainbow Sha..	Reno Shaman	Insanity Warlo..	Pain Warlock	Odyn Warrior	Reno Warrior
Hero	Hero Deck 2																												
DeathKnight	Frost DeathKnight	Black	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Plague DeathKnight	Red	Black	Red	Red	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	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	DeathKnight	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
DemonHunter	Pirate DemonHunter	Red	Green	Red	Black	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	DemonHunter	Green	Green	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
Druid	Concierge Druid	Green	Green	Green	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
	Dragon Druid	Green	Green	Green	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
	Reno Druid	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Mage	Big-Spell Mage	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Elemental Mage	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	Green	Green
	Spell Mage	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
Paladin	Handbuff Paladin	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Lynessa Paladin	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Showdown Paladin	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	Green	Green	Green
Priest	Overheal Priest	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Reno Priest	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Zarimi Priest	Green	Green	Red	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
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	Red	Red	Red	Red	Red
	Gaslight Rogue	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	Red	Red
	Sonya Rogue	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	Red	Red
Shaman	Elemental 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	Red	Red
	Evolve Shaman	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	Green	Green
	Pirate Shaman	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	Green	Green
	Rainbow Shaman	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	Green	Green
	Reno Shaman	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	Green	Green
Warlock	Insanity 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	Green	Green
	Pain 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	Green	Green
Warrior	Odyn Warrior	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	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	Red	Red	Red	Red	Red

Таблица % винрейта архетипов с распределением по тирам

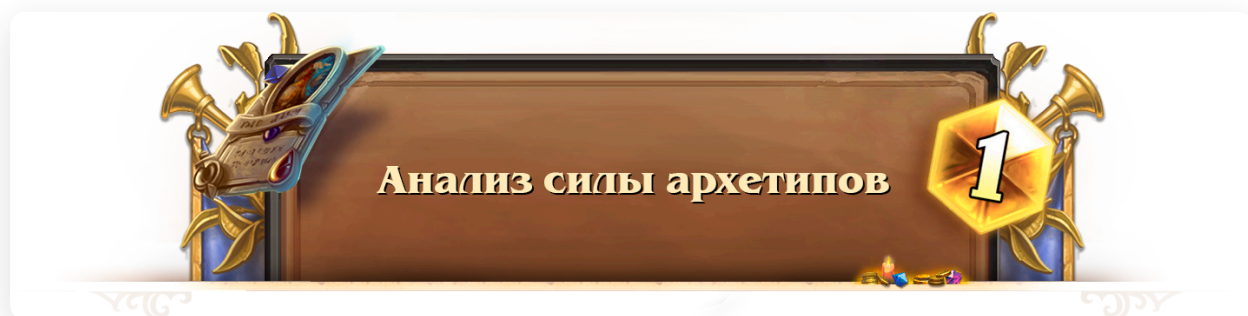
Diamond 1 to 4							Legend						
vS Power Rankings DR # 301							vS Power Rankings DR # 301						
Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score		Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score	
Tier 1	Dragon Druid	56.40	100.0	62.3	81.2		Tier 1	Dragon Druid	55.30	100.0	87.7	93.8	
	Insanity Warlock	56.10	97.6	26.6	62.1			Insanity Warlock	54.78	95.1	45.7	70.4	
	Zarimi Priest	55.62	93.9	12.8	53.4			Zarimi Priest	54.67	94.1	14.9	54.5	
	Rainbow Shaman	55.10	89.8	4.0	46.9			Pain Warlock	54.64	93.8	24.0	58.9	
	Evolve Shaman	55.01	89.1	26.3	57.7			Rainbow Shaman	54.32	90.7	5.8	48.2	
	Pain Warlock	54.62	86.1	22.4	54.2			Evolve Shaman	54.02	87.9	30.2	59.1	
	Handbuff Paladin	54.57	85.7	33.4	59.5			Handbuff Paladin	53.43	82.3	29.0	55.7	
	Showdown Paladin	53.02	73.6	18.8	46.2			Rainbow DeathKnight	52.09	69.8	100.0	84.9	
	Rainbow DeathKnight	52.94	73.0	100.0	86.5			Pirate Shaman	52.06	69.4	11.2	40.3	
	Pirate Shaman	52.79	71.8	11.3	41.6			Tier 2	Conclerge Druid	51.83	67.3	44.5	55.9
Reno Druid	52.23	67.4	52.8	60.1		Reno Druid	51.50		64.1	73.5	68.8		
Tier 2	Conclerge Druid	51.78	63.9	34.5	49.2		Pirate DemonHunter		51.40	63.2	13.0	38.1	
	Elemental Mage	50.96	57.5	29.6	43.6		Showdown Paladin		51.25	61.8	11.8	36.8	
	Pirate DemonHunter	50.83	56.4	13.1	34.8		Frost DeathKnight	50.22	52.1	27.1	39.6		
	Frost DeathKnight	50.11	50.9	29.4	40.1		Tier 3	Elemental Mage	49.65	46.7	14.6	30.7	
Tier 3	Elemental Shaman	49.97	49.8	7.9	28.8			Elemental Shaman	48.72	37.9	4.1	21.0	
	Overheal Priest	48.56	38.8	8.8	23.8			Overheal Priest	48.66	37.3	12.6	25.0	
	Spell Mage	48.08	35.0	22.4	28.7			Gaslight Rogue	48.34	34.4	6.5	20.4	
	Plague DeathKnight	47.23	28.3	10.2	19.3			Spell Mage	47.63	27.6	23.0	25.3	
	Gaslight Rogue	47.11	27.4	3.1	15.2			Plague DeathKnight	47.05	22.1	7.8	15.0	
	Reno Shaman	47.08	27.2	17.1	22.2		Tier 4	Reno Shaman	45.90	11.3	17.5	14.4	
Tier 4	Reno Warrior	44.12	4.1	69.3	36.7			Sonya Rogue	45.56	8.1	7.3	7.7	
	Big-Spell Mage	43.91	2.5	8.8	5.6			Excavate Rogue	44.37	-3.1	29.3	13.1	
	Excavate Rogue	43.82	1.8	27.0	14.4			Reno Warrior	43.03	-15.7	63.2	23.7	
	Reno Priest	43.08	-4.1	23.4	9.7			Big-Spell Mage	43.02	-15.8	9.9	-3.0	
	Sonya Rogue	42.37	-9.6	3.9	-2.8			Odyn Warrior	42.22	-23.4	11.5	-5.9	
	Odyn Warrior	41.78	-14.2	9.8	-2.2			Reno Priest	42.13	-24.2	20.4	-1.9	
	Lynessa Paladin	40.59	-23.4	6.5	-8.4		Lynessa Paladin	40.33	-41.2	7.7	-16.8		

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 подобрались существующие архетипы.



Друид

Дракон Друид — одна из трех сильнейших колод на всех рангах. Однако по сравнению с последним месяцем Мастерской Чудастера ее перспективы стать тираном меты не прослеживаются. Нынешние тенденции показывают, что ее винрейт слегка

снижается, особенно на высоких рангах. Подстроиться под нерф Водопоя колоде не составило труда, но и другие колоды должны быть готовы к новым версиям Дракон Друида. У колоды также есть несколько эффективных контр-колод: Пейнлок, Дракон Жрец и Пират ДХ. Ее лейтгейм силен, но не настолько, чтобы других лейтгейм стратегий не существовало.

ОТК Друид существенно просел в эффективности. Теперь колода имеет средний винрейт и намного более низкую популярность. Похоже, что изменения Консьержа и Дракона Чиа успешно повлияли на уровень силы колоды, не убив ее саму при этом.

Популярность **Рено Друида** должна быть результатом того, что это лучшая хайлендер колода. Впрочем, о многом это не говорит, поскольку все Рено колоды сейчас слабы. С точки зрения конкурентоспособности нет смысла играть Рено Друидом вместо Дракон Друида. У нее есть пара преимуществ, но недостатков намного больше в нынешней мете.



Рыцарь смерти

Радужный ДК хорошо себя показывает на всех рангах и имеет сбалансированный разброс матч-апов. Его главная проблема — это Друид, а именно все его архетипы. Кроме того, у него начинают возникать проблемы против “сложных” колод из топа Легенды, таких как Оверхил Жрец и Соня Разбойник. Сборка архетипа выглядит оптимально, поэтому вряд ли ее ждет какое-то дальнейшее развитие. Если Друид по какой-то причине пойдет на спад, Радужный ДК может оказаться в более доминирующей позиции.

Фрост ДК слегка уступает Радужному ДК, но у него намного больше возможностей для развития. Его оптимизация еще не закончилась. Он также подает больше надежд против сложных матч-апов с Друидом. Можно ожидать, что колода подтянется до уровня Радужного ДК.

Чумной ДК плох. Колода не показывает ничего нового.



Чернокнижник

Фатиг Чернокнижник — мощная колода в текущей мете благодаря падению ОТК Друида. В мете больше нет никого, кто мог бы ее законтрить. Проблемы могут появиться только против Хэндбафф Паладина и идеально разыгранного Оверхил Жреца в топе Легенды. Надежный разброс матч-апов Фатиг Лока — одна из причин, почему колода стала так популярна. У колоды намного больше шансов сохранить свою эффективность, чем у того же Дракон Друида.

Пейнлок — лучший способ обыграть Друида в Стандарте, поэтому у него есть цель на будущее. В то же время остальная часть матч-апов не так хороша, поэтому чтобы сохранить свою эффективность, Пейнлоку стоит надеяться, что Друид останется популярным.

Чернокнижник Смерти не был способен ни на что с момента нерфа Колеса СМЕРТИ!!! в середине Мастерской Чудастера. На прошедшей неделе архетип впервые с того момента приблизился к статусу конкурентоспособной колоды согласно небольшой статистике. Пока что такого статуса у него нет, но в какой-то момент в будущем это вполне может случиться.



Шаман

Шаман — сильный класс, который блещет разнообразием жизнеспособных колод. Но не стоит ожидать, что какая-то из них взлетит в мете и станет доминирующей, поскольку все они с трудом справляются с Рыцарем смерти и Фатиг Чернокнижником.

Эффективность **Пират Шамана** снизилась, так как колода сильно полагалась на Тикающего Зиллиакса для наращивания темпа. Впрочем, нет намеков на то, что архетип станет еще хуже. Вопрос только в том, сохранит ли он свою аудиторию.

Эвольв Шаман превзошел Пират Шамана, поскольку нерф Тикающего модуля не сказался на нем в той же мере. Колода сильна и хорошо сражается с Друидом, но ее сдерживает Рыцарь смерти.

Только появившийся **Радужный Шаман** подает большие надежды, несмотря на самое начало процесса оптимизации. Его точное положение станет ясно, когда колода наберет больше популярности, но пока что можно сказать, что карты для эволюции стали не так полезны в отсутствие Вирусного Зиллиакса. В то же время без него стало намного легче экспериментировать с Шоуменом и взрывным уроном через **Горн Владыки Ветра**.

Рено Шаман чуть лучше, чем кажется, поскольку выбор карт для архетипа не всегда оптимален. Но не стоит ожидать, что колода поднимется выше тир-3.

Элем Шаман умирает, и навряд ли ситуация изменится. Численность **Шамана Природы** слишком мала, что хоть что-то сказать об этой колоде.



Разбойник

Соня Разбойник исторически уникальная колода, которая не встречалась долгие годы. Она полностью переворачивает все представления о скиллозависимых колодах за последние годы. Чтобы понять сложность, о которой идет речь, достаточно сравнить ее эффективность на Алмазе и в топе Легенды. В одном случае это будет около 39,5% винрейта, а в другом — около 51,5%. Целых 12% побед прироста на высших рангах — абсолютный абсурд. Такие цифры практически не встречались в игре. Навряд ли у кого-то есть представление о том, как правильно играть такой колодой, вне топа Легенды. Даже в Легенде в целом ее винрейт соответствует только показателям тир-4. А на нижних рангах Алмаза она показывает себя хуже, чем Линесса Паладин. Соня Разбойник — это реинкарнация **Гаррота** Разбойника. Сложно придумать еще какой-то пример колоды с таким же расхождением показателей.

Учитывая, что даже не все игроки из топа Легенды знают, как достаточно хорошо играть Соня Разбойником, его винрейт со временем должен стать только выше. Вполне возможно, что колода станет лучшей в топе Легенды в ближайшие дни. Более того, она может стать абсолютно доминирующей в более ограниченном топ-100 ладдера. Против нее говорит высокая уязвимость перед **Неофиткой культа** и **Крушителем колонок**, и мета может агрессивно ответить на нее этими картами. Если такой ответ не окажется достаточно эффективным, Соня Разбойник точно станет тир-1 колодой в топе Легенды.

Великан Разбойник — худшая версия Соня Разбойника. У него не такой удачный разброс матч-апов, а зависимость от умений игрока не такая высокая. Скорее сам Соня Разбойник поживится им.

Разбойник на добыче полностью провалился. Нерф Тикающего Зиллиакса Делюкс 3000 сделал его бесполезным для Разбойника. Некоторые замены помогут колоде стать более сносной, но навряд ли ее ждет большой успех.



Жрец

Оверхил Жрец — вторая по сложности колода в Стандарте. Разброс винрейта для нее между Алмазом и топом Легенды составляет целых 4%. Так же показывали себя колоды наподобие Шамана Природы, хотя до Соня или Гаррота Разбойников ей далеко. Это отличный ответ на Рыцарей смерти и Чернокнижников, и его можно сделать только лучше оптимизацией. Колода должна зарекомендовать себя лучшим выбором для Андуина на высоких рангах.

Дракон Жрец очень силен на пути в Легенду из-за отличных матч-апов с Друидами. Однако на высоких рангах он проваливается из-за частых встреч с Чернокнижником. И Фатиг Чернокнижник, и Пейнлок не оставляют ему никаких шансов на победу.

Рено Жрец ужасен. Не всех это останавливает — их можно понять.



Воин

Воин скатился на дно. Популярность класса на данный момент — это иллюзия успеха, которая может быстро рассеяться. **Рено Воин** может сохранить небольшое число последователей, как и Рено Жрец, поскольку хайлендер колоды в целом популярнее, чем позволяет им винрейт. Можно заметить, что игроки низких рангов отказываются верить в том, что Рено Воин слаб. Остается наблюдать, дойдут ли они до стадии принятия на следующей неделе. **Один Воину** тоже потребуются какой-то значительный переворот, чтобы оправдать свое существование.



Паладин

Токен Паладин ожидаемо потерял в эффективности, хотя остается на конкурентоспособном уровне. Нерф Тикающего модуля Зиллиакса навредил ему дважды. Карта не только была сильнейшей в колоде, но Токен Паладин наживался на других колодах, которые используют ее тоже.

Хэндбафф Паладин на своей привычной волне. Колода сильна на всех рангах, включая топ Легенды, несмотря на спад ОТК Друида. Она успешно контрит Фатиг Чернокнижника, против которого нет другого надежного решения. Также Утер доставляет неудобства Соня Разбойнику, особенно если положить в сборку **Неофитку культа**. Разброс матч-апов колоды стабильный, а слабостью по-прежнему остаются встречи с быстрыми колодами, которые давят ее быстрее, чем он успеваает нарастить характеристики.



Маг

Элем Маг, похоже, полностью потерял хватку в мете. Его винрейт падает по всему ладдеру. Возможно, колоде удастся выжить на низких рангах. **Спелл Маг** слишком слаб. Других альтернатив у класса нет.



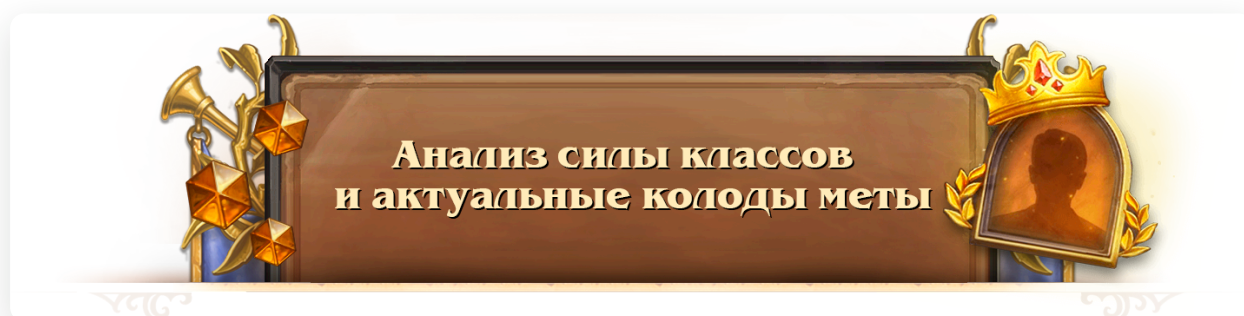
Охотник на демонов

Пират ДХ на удивление хорош. Можно подумать, что он получил такой же удар, как и Пират Шаман, из-за нерфа Тикающего Зиллиакса, но архетип смог найти новый путь к успеху с помощью туриста, хоть раньше у него это и не получалось. Колоде не хватает игроков, и неясно, удастся ли ей их найти. Она на ура справляется с Друидом, но испытывает большие проблемы перед Рыцарем смерти и Шаманом. Ее разброс матч-апов несколько поляризованный, поэтому другие опции против Друида могут казаться более привлекательными.





Охотник

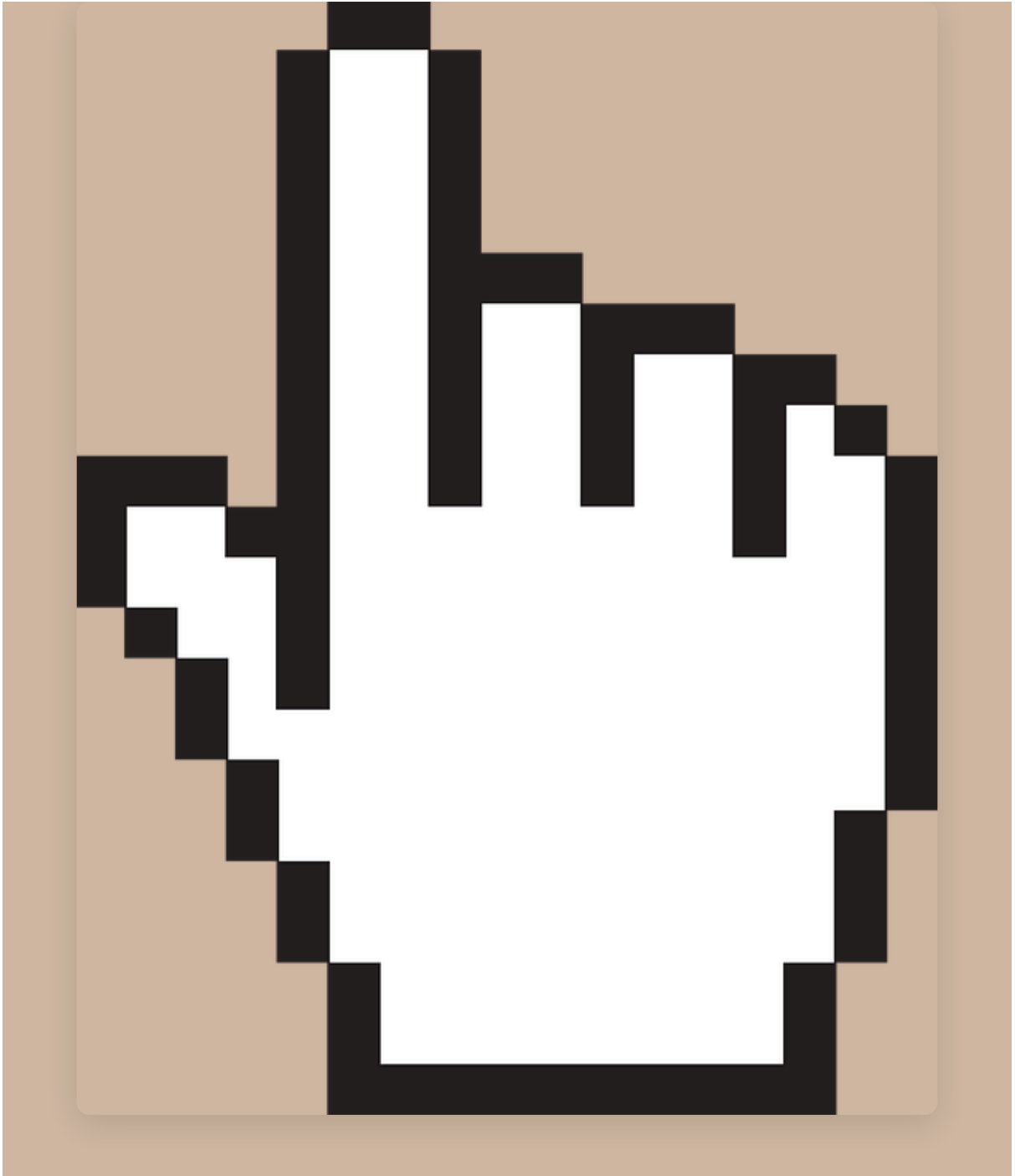
Шок! Шок! Шок! Бафф Следопыта Гилли до 5 маны не привел к появлению конкурентоспособного архетипа Охотника. Не получилось, не задалось.



- **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.





- Изменить **Дракон Друида** после нерфа Водопоя оказалось очень просто. **Зиллиакс Делюкс 3000** должен стать Дублирующим, а свободное место занять Сон под звездами. Заклинание **Взлетаем!** тоже близко по эффективности, но все-таки выпадает из 30 лучших карт.
- **Рено Друиду** идут на пользу парочка дополнительных защитных карт ценой уменьшения набора драконов.
- **ОТК Друид** больше не доминирует в мете. Прежние 28 карт остаются ключевыми, а Подарок Малфуриона, **Озарение** и **Росток нордлотоса** — все те же варианты

последней карты.

Колоды Друида

Марин Дракон Друид



Рено Дракон Друид



ОТК Друид



[назад к выбору класса](#)

РЫЦАРЬ СМЕРТИ

- Шоумен стал полноценной колодообразующей картой для Артаса и сразу же внес вклад в развитие **Радужного Рыцаря смерти**. Тео популяризовал представленную сборку, которая оказалась вполне целостной. Худшая карта в ней — **Ледяной удар**, поскольку намного лучше, когда Кнопка добывает Труп на палочке из школы Льда. Если колода найдет какого-то хорошего кандидата в колоду, место ему наверняка уступит **Ледяной удар**.
- Бафф Кнопки, Природного таланта и Шоумена также побудил игроков исследовать сборку **Фrost Рыцаря смерти** с одной руной Нечестивости. Идею развил Jambge, предположив, что **Бригадир Реска** важнее, чем **Ярость ледяного змея**, и усилив ее Костлявым буканьером. Представленная версия отличается от оригинала заменой Звезды кабаре на Сектанта-металлистку, которая помогает подготовить стол к **Костесгибателю**.

Колоды Рыцаря смерти

Радужный Рыцарь смерти



Фrost Рыцарь смерти



Чумной Рыцарь смерти



[назад к выбору класса](#)









ЧЕРНОКНИЖНИК

- 29 карт **Пейнлок** прочно закрепились за архетипом. Как **Симфония грехов**, так и **Хозяйка вечеринки Вона** показывают себя одинаково плохо, поэтому можно выбрать

любую из карт. В колоду можно добавить **Неофитку** культа и **Крушителя колонок**, но большого смысла в этом нет, если против вас не играет орда Соня Разбойников в топе Легенды.

- **Фатиг Чернокнижник** экспериментирует с туристом. По эффективности такая версия близка к классической, хотя ранее разрыв был значительно больше. Вероятно, причина кроется в добавлении Укротителя гончих в новую сборку.
- **Чернокнижник смерти** стал намного лучше в новом патче. Он все еще не хватает звезд с нем, но у **Колеса СМЕРТИ!!!** появилось больше перспектив на будущее.

Колоды Чернокнижника

-  **Пейнлок**

 -  **Фатиг Чернокнижник**

 -  **Фатиг Фриз Чернокнижник**

 -  **Чернокнижник Смерти**

- [назад к выбору класса](#)



- **Эволв Шаман** по-прежнему силен. Он получил дальнейшее развитие после добавления в сборку **Резчика кавер-тотемов**. В то же время набор карт для эволюции уже не так впечатляет, поскольку Приступ ностальгии больше не нужен как ответ на Вирусного Зиллиакса.
- В результате игроки решили снова попробовать Шоумена и **Радужного Шамана**. Архетип подает большие надежды, хотя до оптимальной формы ему еще далеко. Указанная сборка составлена на основе статистики лучших карт, однако требуется больше данных, чтобы наверняка говорить о выборе карт. **Хагата Мифическая** оказалась прорывным решением в колоде, а заклинание **ДЖАЙВ НАСЕКОМОЕ!** хорошо себя показывает даже без **Проводимости**. Звезда кабаре слишком непредсказуема. Взрывной урон с **Горном Владыки Ветра** хорош сам по себе. Подарок Тралла слаб.
- **Пират Шаман** ощутил удар после нерфа Тикающего модуля Зиллиакса, но колода по-прежнему хорошо функционирует, поскольку она улучшила свой взрывной потенциал под конец партии с **Горном Владыки Ветра** и **Жаждой крови** из Подарка Тралла.
- Нерф Фонарщика привел к тому, что **Элем Шаман** больше не может эффективно использовать **Хмелевара из салуна**.
- **Рено Шаман** неплох в оптимальном виде. Слишком медлительные сборки не так хороши. Версия, построенная вокруг Шоумена, работает намного лучше.

• Колоды Шамана

• **Эволв Шаман**



• **Радужный Шаман**



• **Пират Шаман**



• **Элем Шаман**



• **Радужный Рено Шаман**



• [назад к](#)

[выбору класса](#)



- Мета очень враждебна к **Разбойнику на добыче**. Дублирующий/Идеальный или Аварийный/Идеальный — новые лучшие комбинации для Зиллиакса Делюкс 3000 после изменения Тикающего. Йогг-Сарон Освобожденный нужен для выживания.
- **Соня Разбойник** должен захватить топ Легенды. Способ победы колоды нелегко понятен при взгляде на нее. Концепт состоит в том, что Соня Водопляс, Ученик из лужи и Брейкданс позволяют бесконечно разыгрывать Соню на каждом ходу, не давая оппоненту совершать никаких действий или попросту убивая его копированием зелий или амулетов. Чтобы понять геймплей Соня Разбойника, лучше посмотреть, как кто-то другой ей играет. Это одна из самых сложных колод в истории игры с точки зрения принятия решений.
- **Великан Разбойник** — более слабая версия Соня Разбойника. Аргумент за нее — это бесконечные Игрушечные великаны, но не в каждой партии они помогут. Соня Разбойник объективно лучше.

• Колоды Разбойника

• **Разбойник на добыче**



• **Соня Разбойник**



• **Великан Соня Разбойник**



[назад к выбору класса](#)



- **Дракон Жрец** остался с прежней сборкой. Карты туриста — слабое место колоды, но найти что-то лучшее им на замену пока не удастся.
- Тем временем Прохлаждающийся Волджин для Бердвотчинга в **Оверхил Жреце** выносит колоды на новый уровень. **Ученик** из лужи — еще одно новое дополнение, которое помогает в целостности сборки (и в летальности с Геданисом).
- **Рено Жрец** ужасен. Сборка проработана, но похоже, что как ее не выстраивай, сильнее она не становится.

Колоды Жреца

Дракон Жрец

•



Оверхил Жрец



Рено Жрец



•

[назад к выбору класса](#)



- Воин переживает полный крах.
- **Рено Воину** стоит отказаться от Водопоя и выбрать другое направление. **Музыкальный менеджер Е.Т.С.** с Злобозогом внутри выглядит сильным, однако в целом архетип все равно в удручающем положении.
- Исчезновение Вирусного Зиллиакса подтолкнуло игроков вернуться к **Один Контроль Воину**. Пока что уверенности в этой колоде нет, но уже можно сказать, что без **Фотографа Физзла** ей не выжить. При этом **Игнис Вечное Пламя** плох.

Колоды Воина

•



Рено Воин



Один Контроль Воин



назад к выбору класса



- Мало изменений можно заметить за Паладином. **Токен Паладин** стал хуже из-за Тикающего модуля Зиллиакса. **Линесса Паладин** по-прежнему хуже некуда. **Хэндбафф Паладин** — лучший выбор. В него можно добавить **Неофитку** культа, чтобы побеждать Соня Разбойника в топе Легенды.

Колоды Паладина

Хэндбафф Паладин



- **Токен Паладин**



назад к выбору класса



К сожалению, нерф Фонарщика ослабил **Элем Мага**. Из-за него пришлось отказаться от **Хмелевара** из салуна, поскольку использовать его с Фонарщиком за (4) сложно.

- **Спелл Маг** не изменился. Не изменились и его проблемы.

Колоды Мага



Элем Маг



- **Спелл Маг**



назад к выбору класса



Пират Охотник на демонов наконец-то поддался картам туриста, поскольку после нерфа Тикающего модуля колода стала больше полагаться на урон из руки, например Акупунктуру. В остальном класс не показывает ничего нового.

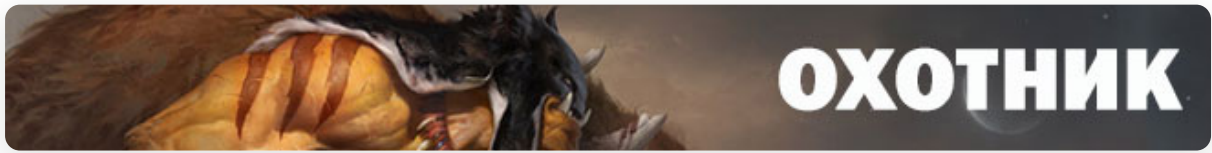
Колоды ДХ



Турист Пират Охотник на демонов



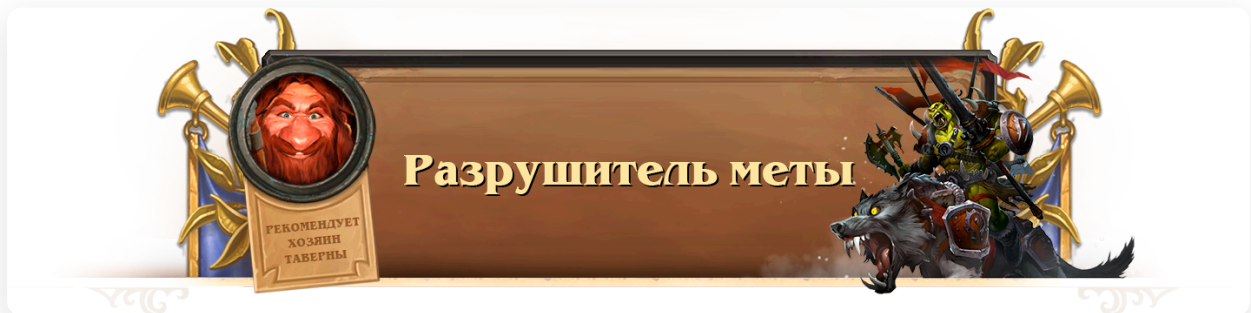
[назад к выбору класса](#)



- Охотник спекся. Бафф Следопыта Гилли ни к чему не привел. Впрочем, на это и так не было ни малейшего шанса, поскольку это ужасная карта, которую вы никогда не хотите брать в руку.



[назад к выбору класса](#)



Раздор в тропиках продолжает оставаться относительно сбалансированным с хорошим разнообразием жизнеспособных колод. Ни одно из них не выходит на первый план, по крайней мере если говорить о подступах к Легенде. Опций море, и вы можете выбрать то, что вам нравится и с чем вам комфортнее всего играть. Самый надежный выбор, наверное, это Фатиг Чернокнижник из-за своего универсального разброса матч-апов. Очень редко когда вам встретиться действительно неудобная встреча.

Что касается высших рангов, то угрозой может стать Соня Разбойник. Вопрос только в том, найдется ли достаточно игроков, которые смогут использовать ее на достаточно высоком уровне. На данный момент самой скиллозависимой колодой в истории игры остается [Гаррота](#) Разбойник, но Соня Разбойник близко к нему подобрался.

Если вы все-таки хотите научиться этому архетипу, попробуйте посмотреть стримы проигроков. Но не ждите идеального исполнения даже от них — наверняка без миссплеев и слитых игр там не обходится.



Фатиг Чернокнижник



Фатиг Фриз Чернокнижник



Соня Разбойник



Мета-отчет от VS — единственная статья

*на сайте, которую мы переводим, а не пишем сами. Мета-отчет в оригинале **можно** [прочитать здесь](#).*