

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Детальный разбор меты Великой Запредельной Тьмы. Vicious Syndicate мета-отчет №306

16.11.2024

Мета-отчеты

Мета-отчет

Детальный разбор меты Великой Запредельной Тьмы.
Vicious Syndicate мета-отчет №306

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



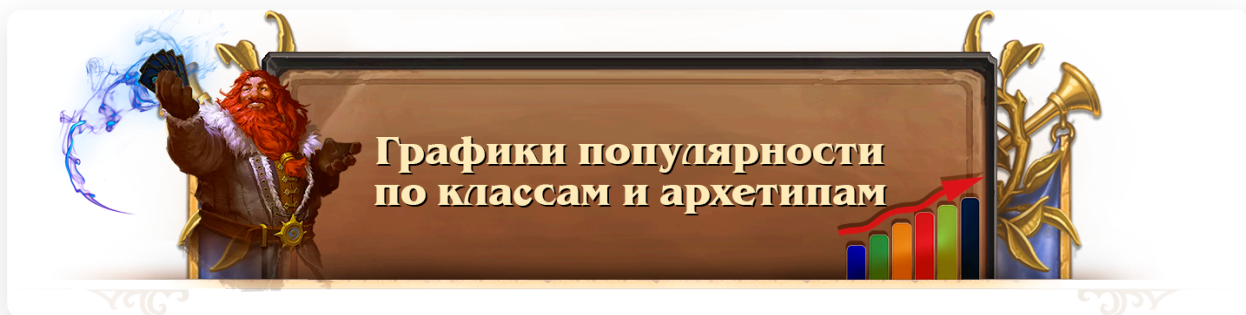
Наглядно и подробно разбираем мету Великой Запредельной Тьмы с мета-отчетом от Vicious Syndicate. Здесь вы найдете лучшие колоды всех классов, таблицы матч-апов и винрейтов, а также разрушителя меты этой недели.

Всего проанализированных игр	1,635,000
Топ 1000 ранга Легенда	129,000
На ранге Легенда (за искл. Топ 1к)	488,000
Алмаз 1-4	166,000

Алмаз 10-5	251,000
Платина	194,000
Бронза/ Серебро / Золото	407,000

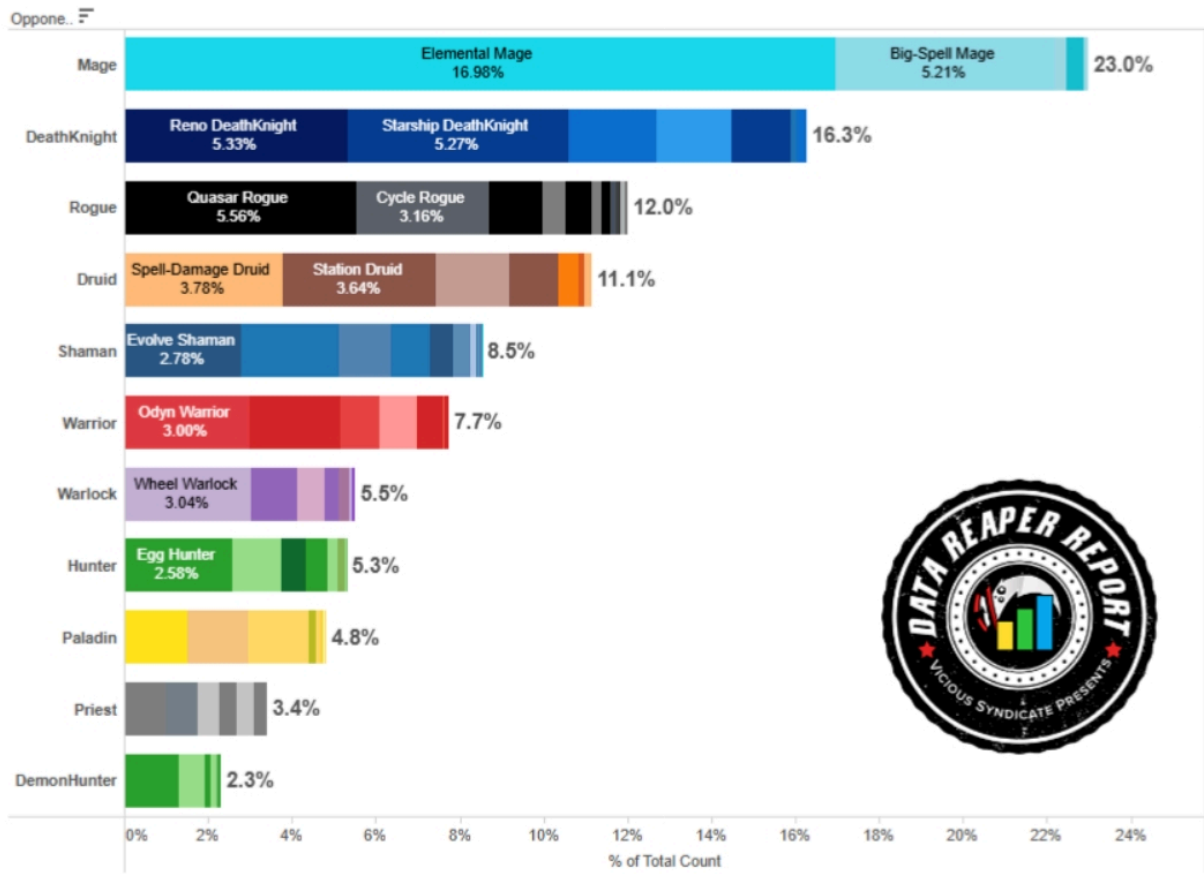
• **Содержание мета-отчета:**

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*



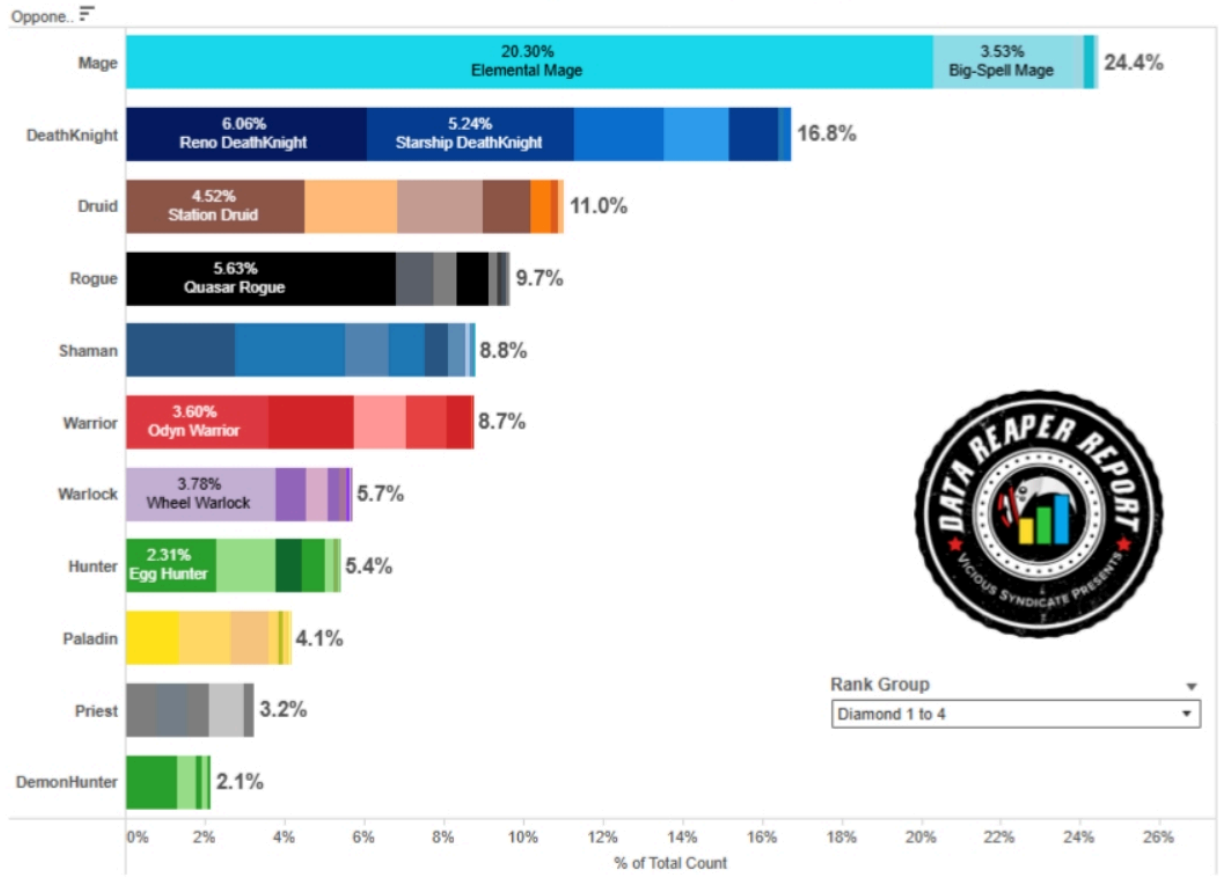
По всем рангам

vS Data Reaper # 306 (November 5 - 12, 2024) - All Ranks



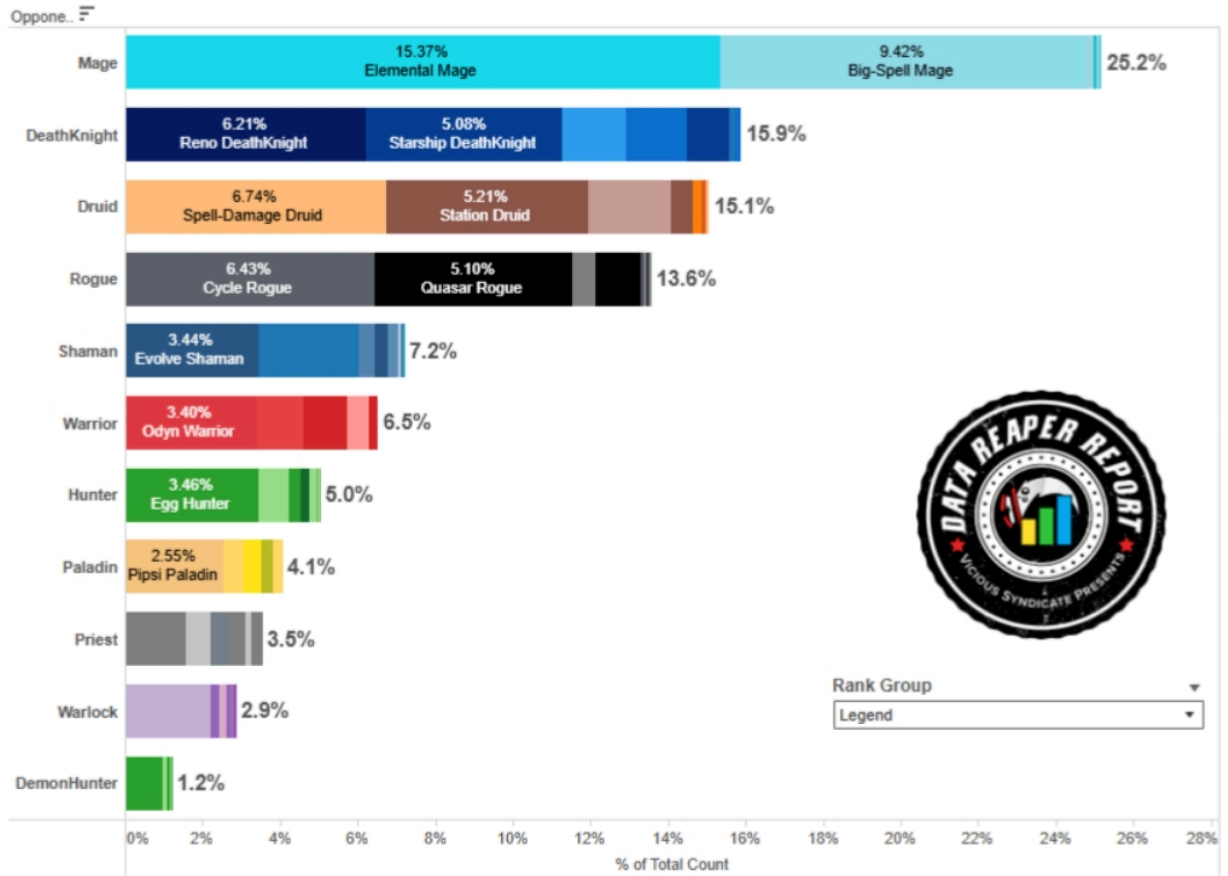
В промежутке ранга Алмаз 4 - 1

vS Data Reaper # 306 (November 5 - 12, 2024) - By Ranks



В Легенде

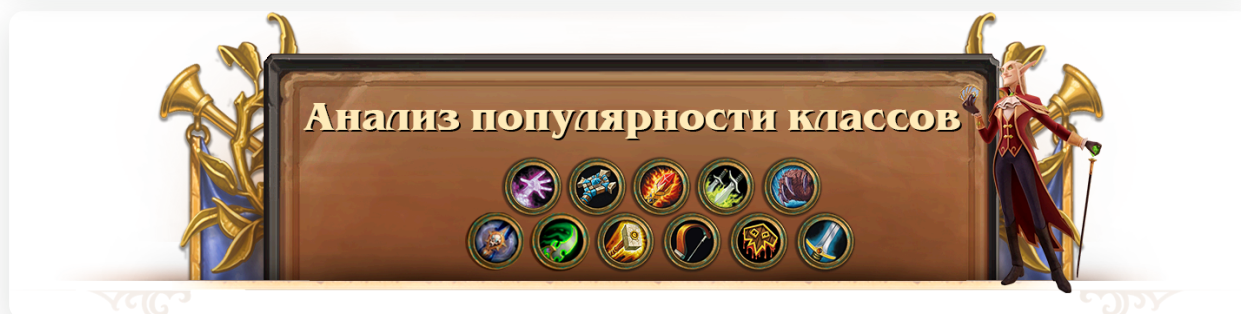
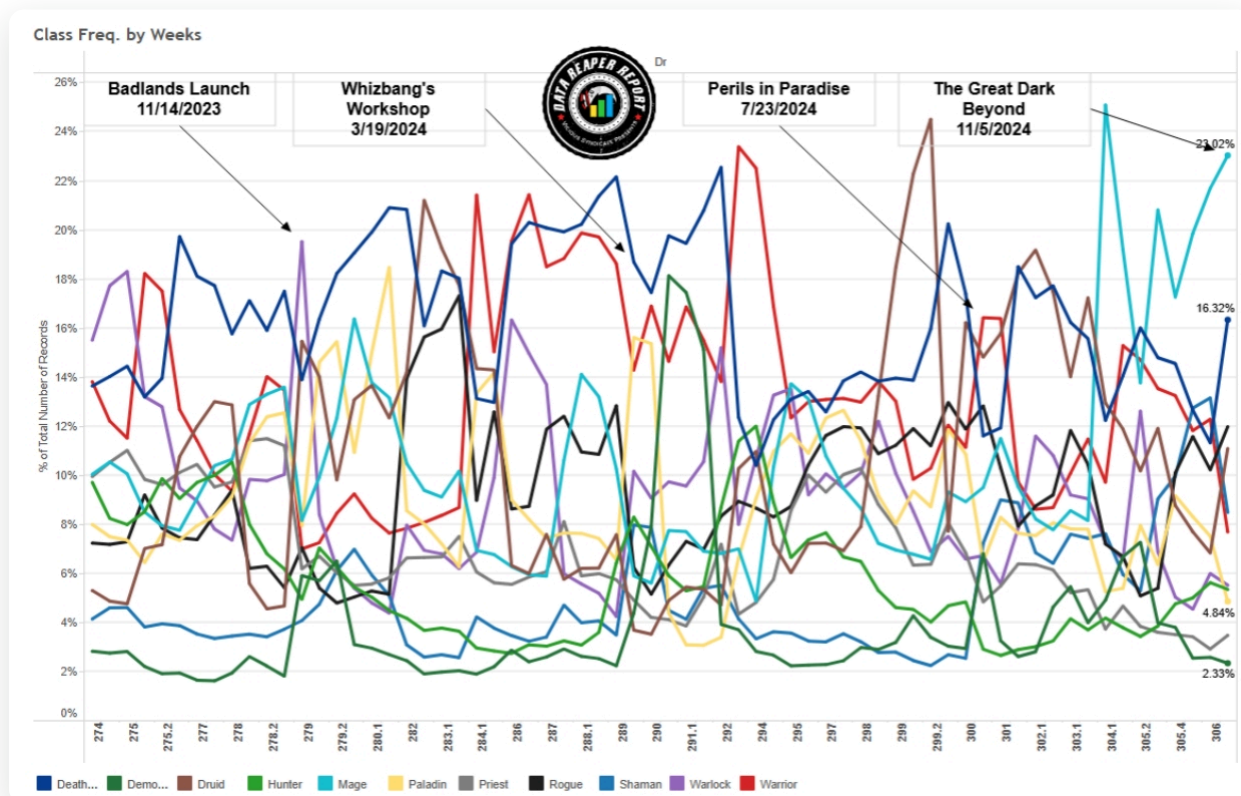
vS Data Reaper # 306 (November 5 - 12, 2024) - By Ranks



В топ-1000 Легенды

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

Популярность по неделям



Самой выдающейся колодой первой недели Великой Запредельной Тьмы стал **Элем Маг**, которого подстегнули новые огненные элементали дополнения. На данный момент это самая популярная колода в ладдере на всех рангах. **Биг Спелл Маг** без новых карт стал сильно популярен в Легенде, где Элем Маг слегка ослабляет хватку.



Квзар Разбойник наделал много шума. Его взрывной геймплей, с которым никак не взаимодействует другой игрок и который может привести к ОТК на 4-м ходу, вызвал массу критики. Ведущей сборкой стала версия с заклинаниями на прямой взрывной урон и Эфириалом-оракулом. Тем временем в Легенде Квзар Разбойник стремительно теряет запал, а на первый план выходит другая колода Валиры. Это **Соня Разбойник**, который отказался от **Привратниц с фонарем** и теперь использует Механического обзвонщика и Тотальную распродажу. Заклинание позволяет захватить стол в ранней игре, а лейтгейм представляют Игрушечные великаны и Злобожог.



Рыцарь смерти развивается сразу в нескольких направлениях. Самым популярным оказался **Рено ДК**, где Рено можно выставить очень рано с помощью Экзарха Маладаара. **Звездолет ДК** экспериментирует с двумя различными наборами рун. Это единственный архетип со звездолетом в мете, набравший вменяемую популярность. **Фрост ДК**, **ДК Крови** и классический **Радужный ДК** встречаются не очень часто.



Звездолет Друид не внес существенного вклада в мету, зато это удалось сделать **Таунт Друиду** с Водопоем, где из новой механики используется лишь Каронитовый защитный кристалл в комбинации с **Зовом чащобы**. Это самая популярная колода Малфуриона. В топе Легенды более популярным становится **СПД Друид** — это один из столпов нынешней меты на высоких рангах. **Дунгар Друид** встречается редко. **Рено Друиду** не удастся зацепиться в мете.



Нынешний **Эвольв Шаман** — это результат слияния Радужного Шамана с Приступом ностальгии. Колода каждый день становится популярнее. **СПД Шаман** — новая стратегия из 28 старых карт с Эфириалом-оракулом. Она представляет из себя массу взрывного урона и существ с уроном от заклинаний. **Астероид Шаман** разделился между изначальными контроль сборками и более поздними быстрыми версиями.



Манускрипт Паладин упал в грязь лицом, не показав достаточной конкурентоспособности, и постепенно уходит из меты. **Пипси Паладин**, старая рабочая колода с Солнцелюбивой Линессой, единственный представитель класса с положительной динамикой.



Один Воин — ведущий архетип Гарроша. Захватчик стал для него одной из ключевых карт. **Рено и Мех Воины** представлены в мете скромным числом. **Дрней Воин** так и не заиграл.



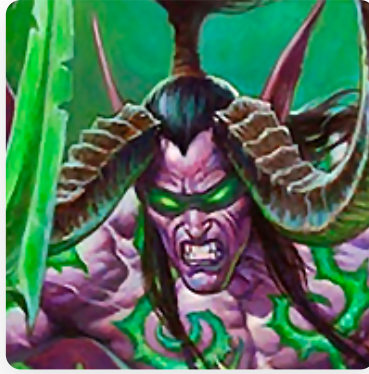
Охотник с Загадочным яйцом — единственный настоящий боец класса. Старые **Токен и Секрет Охотники** испытывают трудности в ладдере. **Звездолет Охотник** движется ко дну.



Оверхил Жрец, построенный вокруг Анахорета, проходит через оптимизацию, которая постепенно делает колоду более популярной. **Дракон** и новый **Пейн Жрецы** только-только начинают привлекать к себе внимание. Медленные колоды Андуина не дают никаких признаков жизни. Жрец стал полностью агрессивным классом.



Игроки экспериментируют с **Чернокнижником Смерти**, хотя колода переживает заметный спад популярности в Легенде, что намекает на ее не лучшее положение. **Пейн и Фатиг Чернокнижники** почти полностью испарились.



Охотник на демонов не в состоянии удержать интерес игроков к себе. Рассуждение на тему, стоит ли класть части звездолета в **Пират ДХ** или нет, единственная забота для Иллидана в этой мете.

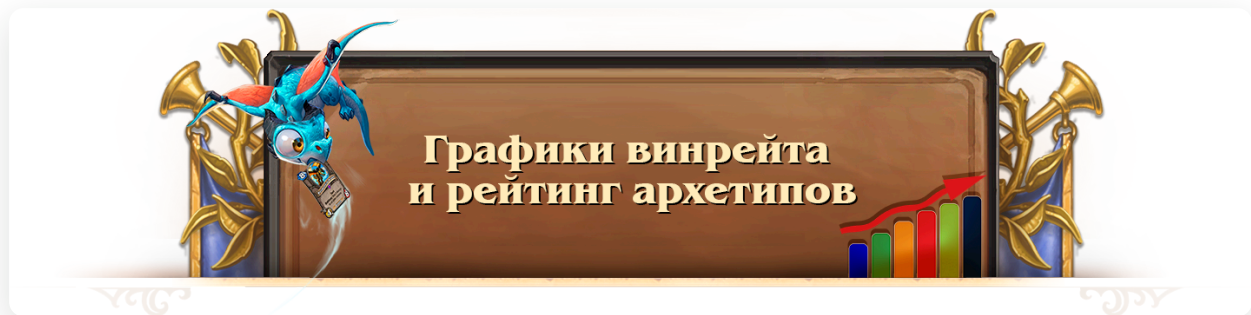
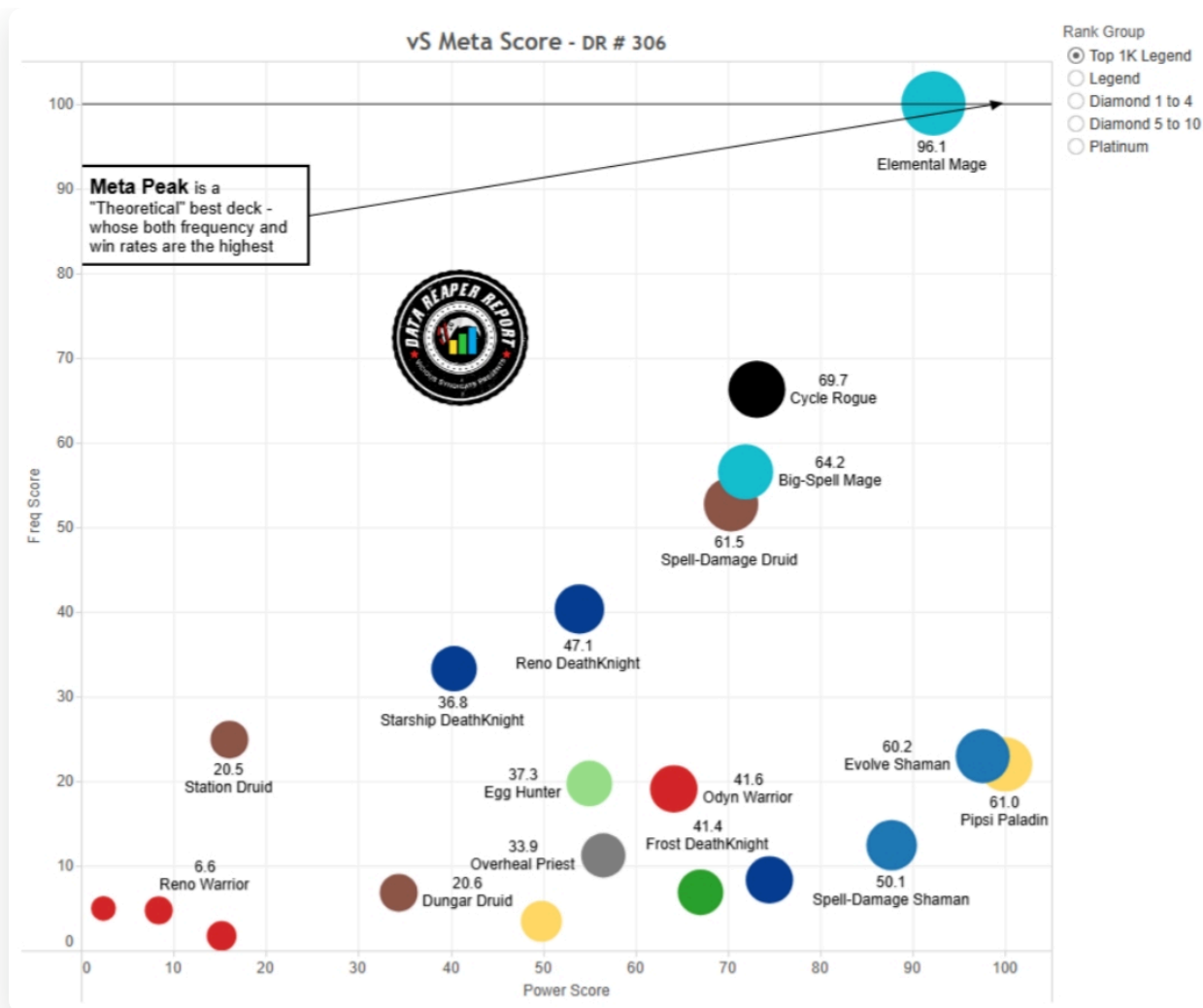


Диаграмма матч-апов по всем рангам

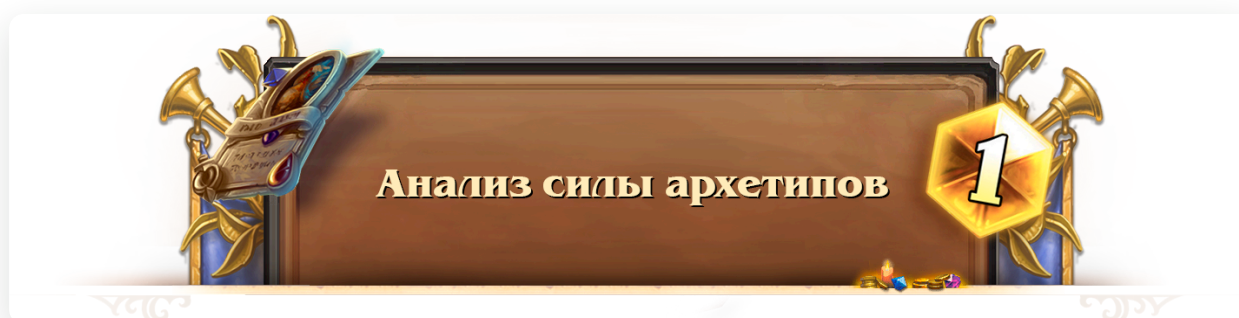
Diamond 1 to 4						Legend						
vS Power Rankings DR # 306						vS Power Rankings DR # 306						
Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score	Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score	
Tier 1	Evolve Shaman	57.40	100.0	13.7	56.9	Tier 1	Evolve Shaman	55.87	100.0	22.4	61.2	
	Elemental Mage	56.31	92.7	100.0	96.3		Elemental Mage	54.93	92.0	100.0	96.0	
	Pipsi Paladin	55.16	84.9	4.6	44.7		Pipsi Paladin	53.94	83.5	16.6	50.0	
	Frost DeathKnight	54.90	83.1	8.0	45.6		Spell-Damage Shaman	53.66	81.1	9.0	45.1	
	Spell-Damage Shaman	54.86	82.8	4.4	43.6		Frost DeathKnight	52.86	74.3	10.5	42.4	
	Handbuff Paladin	53.70	75.0	6.4	40.7		Big-Spell Mage	52.35	70.0	61.3	65.7	
	Big-Spell Mage	53.14	71.2	17.4	44.3		Pirate DemonHunter	52.26	69.3	6.3	37.8	
	Reno DeathKnight	52.56	67.3	29.9	48.6							
Tier 2	Pirate DemonHunter	51.86	62.5	6.4	34.5	Tier 2	Handbuff Paladin	51.84	65.7	3.4	34.5	
	Egg Hunter	51.55	60.5	11.4	35.9		Cycle Rogue	51.28	60.9	41.8	51.4	
	Odyn Warrior	51.43	59.7	17.7	38.7		Egg Hunter	50.83	57.1	22.5	39.8	
	Spell-Damage Druid	50.73	54.9	11.5	33.2		Reno DeathKnight	50.30	52.6	40.4	46.5	
	Dungar Druid	50.55	53.7	10.5	32.1		Overheal Priest	50.26	52.2	10.1	31.2	
Cycle Rogue	50.25	51.7	4.8	28.3								
Tier 3	Station Druid	49.99	49.9	22.3	36.1	Tier 3	Spell-Damage Druid	49.94	49.5	43.9	46.7	
	Overheal Priest	49.77	48.4	3.9	26.2		Odyn Warrior	49.43	45.2	22.1	33.7	
	Mech Warrior	49.76	48.3	6.4	27.4		Dungar Druid	49.16	42.9	13.9	28.4	
	Reno Warrior	49.68	47.8	10.6	29.2		Station Druid	48.53	37.5	33.9	35.7	
	Starship DeathKnight	48.58	40.4	25.8	33.1		Starship DeathKnight	48.40	36.4	33.1	34.7	
	Wheel Warlock	48.19	37.8	18.6	28.2		Reno Warrior	48.16	34.3	7.1	20.7	
	Reno Druid	47.80	35.1	6.1	20.6		Mech Warrior	47.36	27.5	3.7	15.6	
	Station Warrior	47.04	30.0	5.1	17.6							
							Tier 4	Reno Druid	46.45	19.8	3.7	11.7
								Station Warrior	45.79	14.2	7.9	11.1
					Wheel Warlock	45.57		12.3	14.5	13.4		
					Elemental Shaman	45.24		9.5	2.6	6.0		
					Blood-Ctrl DeathKnight	45.07		8.1	10.2	9.1		
					Starship Hunter	44.59		3.9	5.0	4.5		
					Rainbow DeathKnight	43.91		-1.8	7.1	2.6		
					Asteroid Shaman	43.29		-7.1	7.9	0.4		
					Quasar Rogue	42.14		-16.9	33.2	8.1		
					Libram Paladin	38.02		-52.0	2.9	-24.6		
Tier 4	Elemental Shaman	46.03	23.2	5.4	14.3	Starship Warlock	35.94	-69.7	1.5	-34.1		
	Blood-Ctrl DeathKnight	46.02	23.1	11.0	17.1	Starship Rogue	33.70	-88.8	2.7	-43.1		
	Starship Hunter	45.63	20.5	7.3	13.9							
	Rainbow DeathKnight	45.53	19.8	6.1	12.9							
	Asteroid Shaman	45.50	19.6	13.5	16.5							
	Quasar Rogue	40.32	-15.4	27.7	6.2							

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.



Становление меты ознаменовалось доминированием старых колоды, некоторые из которых получили небольшие обновления, а другие и вовсе проигнорировали новые карты. Новые архетипы, представленные в Великой Запредельной Тьме, оказались либо слабыми, либо абсолютно неконкурентоспособными. Большинство новых тенденций

закручиваются вокруг единственной общей карты — Эфириала-оракула. Впервые дебютный мета-отчет дополнения не требует широкого анализа для оптимизации колод. Нет и свежих изысканий, которые вот-вот “встряхнут” Стандарт. В частности, на данный момент происходит затухающий процесс в развитии меты, который обычно наступает после выхода мини-наборов, а не больших дополнений.



Маг

Элем Маг показывает себя как сильная тир-1 колода на любом ранге, включая топ Легенды, где его польза заключается в положительным матч-апах с Биг Спелл Магом и Разбойником. Впрочем, разброс матч-апов колоды сложно назвать доминирующим, к тому же колода хорошо поживилась плохими экспериментами игроков в первые дни дополнения. Многие топовые колоды текущей меты не боятся встречи с Элем Магом. Среди них есть и явные контр-колоды, которые становятся более заметны в ответ на высокую популярность Джайны. В результате Элем Маг одновременно теряет как в популярности, так и в эффективности.

Биг Спелл Маг — мощная колода Стандарта, несмотря на отсутствие новых карт. Главным сдерживающим фактором для него становится тот самый Элем Маг. Еще один популярный ответ на него — это быстрые колоды Шамана, которые давят Биг Спелл Мага либо ранним столом, либо взрывным уроном. Если вдруг все эти колоды окажутся понерфлены, разброс матч-апов Биг Спелл Мага станет довольно пугающим. Без интенсивного присутствия Элем Мага Биг Спелл Маг окажется невероятно близок к топовой позиции в ладдере.



Разбойник

К облегчению многих игроков, обеспокоенных новой стратегией, **Квазар Разбойник** оказался плохой колодой. Для игры колодой нужны определенные навыки, но не такие, которые сделали бы ее грозой топа Легенды. Вместо этого с общим винрейтом в 30-40% она достигает только 45% в топе Легенды. Признаков на дальнейшее улучшение позиций колоды также нет, а с высоких рангов она исчезает — даже быстрее, чем с низких.

Соня Разбойник, с другой стороны, становится опасной угрозой в топе Легенды. Колода сильна, и у нее есть потенциал на дальнейшее развитие через замену карт. Как и Биг Спелл Маг, Соня Разбойника сдерживает матч-ап с Элем Магом, а также быстрые колоды Шамана. В противном случае колода была бы намного более доминирующей.



Рыцарь смерти

Рено ДК достаточно силен и обладает сбалансированным разбросом матч-апов, однако чаще он испытывает сложности с наиболее сильными колодами в ладдере. СПД Друид — его главная проблема, поскольку Артас неспособен остановить его победный ход в лейтгейме. Если будущий балансный патч понерфит несколько лучших колод в мете, Рено ДК может вырваться на первое место в тир-листе.

Фрост ДК очень эффективен и недооценен, возможно из-за медленной оптимизации, которая только-только подспела. Далеко не все игроки используют Эфириала-оракула, хотя абсолютно точно должны. Оптимальный Фрост ДК — элитная колода с отличными матч-апами против Мага и Шамана.

Звездолет ДК — лучшая колода со звездолетом, благодаря чему и удерживает популярность. Он нуждается в определенной оптимизации, хотя даже на пике потенциала колода довольно средняя. Она также без шансов проигрывает Рено ДК по довольно очевидной причине. Причиной для гордости для Звездолет ДК можно считать матч-ап с Пипси Паладином, однако нужно постараться, чтобы найти его в ладдере.

Радужный ДК сильно отстает в оптимизации, хотя классическая сборка (без звездолета) может быть неплохой. ДК Крови в свою очередь безнадежен.



Друид

Таунт Друид намекает, что классовые части звездолета “не очень” и использует только одну общую. Сама колода выглядит слабо. Она привлекла к себе внимание в первые дни дополнения, однако разброс матч-апов не дает ей шансов на стабильный успех. Таунт Друид страдает от Мага, хорошей колоды Разбойника, Шамана и Охотника. Его можно улучшить, но навряд ли этого хватит, чтобы преодолеть все сложности в матч-апах.

Дунгар Друид выступает чуть лучше, но испытывает примерно те же проблемы против части топовых колод. Не стоит ожидать от него высоких результатов в устоявшейся мете, особенно с учетом отсутствующего потенциала для оптимизации.

СПД Друид намного сильнее на высоких рангах, и для игры колодой нужны хорошие навыки. На фоне провалившегося Квазара, СПД Друид представляет сильнейшую колоду с неизбежным способом победы в Стандарте, что заставляет остальных участников меты искать способы задавить его первыми. У архетипа отличный матч-ап с Элем Магом и медленными колодами Рыцаря смерти. Впрочем, в мете есть целых 4 топовых колоды, которые сдерживают СПД Друида и не дают ему попасть в тир-1. Все они достигают этого одинаково: создавая огромные характеристики за один ход (Биг Спелл Маг, Соня Разбойник, Эволв Шаман и Оверхил Жрец). Нерфы этих колод и их взрывных ходов приведут к тому, что СПД Друид станет очень опасным.



Шаман

У всех на слуху сейчас Элем Маг, однако лучшей агро колодой меты, скорее, является **Эволв Шаман**. Пугает то, что его самые распространенные сборки используют очевидно не самые лучшие карты. Балластом себя показывают сразу 4 карты. Из этого можно сделать вывод, что Эволв Шаман станет только лучше со временем. Никому не превзойти его возможности к стремительному захвату стола, а законтрить его можно только лучшими зачистками в игре. Таковыми обладают либо Один Воин, либо Шаман с комбинацией Эфириала-оракула с Жидкой магмой. Если вы не можете уверенно зачищать стол, матч-ап с Эволв Шаманом будет плохим.

СПД Шаман заменяет Приступ ностальгии взрывным уроном. За такую возможность он благодарен Эфириалу-оракулу. Благодаря мощному AoE эта колода играет в плюс с Эволв Шаманом и большинством других агро колод. План на игру, основанный на взрывном уроне, отлично себя показывает против колод, которые неспособны восстанавливать здоровье своему герою. И, следовательно, проблемы возникают против тех, кто на это способен. К счастью для Шамана, такие колоды не слишком распространены, поэтому он уверенно показывает тир-1 винрейт на всех рангах.

Отвратительный винрейт **Астероид Шамана** — это результат распространения безобразных сборок, ориентированных на лейтгейм, с которыми игроки активно экспериментировали в первые дни дополнения. А вот последние сборки, явно вдохновленные успехом СПД Шамана и Эфириала-оракула, становятся более распространенными. Пока что сложно сказать, смогут ли они добиться успеха Эволв или СПД Шамана, однако их легко можно отнести хотя бы к тир-2 колодам.



Паладин

Вопреки ожиданиям, новый **Манускрипт Паладин** провалился, однако Паладин все равно стал сильнейшим классом в игре! В мете много сильных колод, однако никому не превзойти **Пипси Паладина**. Он не просто показывает высочайший винрейт в ладдере — его невозможно обыграть. Каждая колода в Стандарте сейчас имеет очевидные слабые стороны, за исключением этой. Помимо небольшой, но забавной уязвимости перед звездолетами, Пипси Паладин либо превосходит, либо идет ноздря в ноздю с любой топовой колодой меты.

Пипси Паладин должен остаться на вершине, несмотря ни на какие перестановки в мете, поскольку ни одна из колод не пугает его. Именно поэтому архетип стал сильнейшим в топе Легенды. В ближайшую неделю ожидайте роста популярности Пипси Паладина, потенциального тирана меты. Не Мага. Не Шамана. Не Разбойника. Финальный босс первой недели Великой Запредельной Тьмы — это **Пипси Пестрое Копыто**. Запомните ее имя.

Хэндбафф Паладин еще одна неплохая колода без новых карт, поэтому навряд ли он привлечет особое внимание.



Воин

Один Воин был лучшей колодой в топе Легенды в первые пару дней дополнения. Причиной тому доминирующее положение в матч-апах с Элем Магом и Квазар Разбойником. Однако с тех пор вперед вышли и другие стратегии, которые доставляют Воину неудобства. Биг Спелл Маг абсолютно уничтожает Гарроша в самом перекошенном матч-апе меты с винрейтом 80%. Почти настолько же плох матч-ап с Пипси Паладином, который побеждает в 70% партий. Соня Разбойник также сложный противник из-за урона, который создает Злобжог в комбинации с **Соней Водопляс**. Хороших матч-апов с Шаманом недостаточно, чтобы нивелировать все эти преграды, поэтому Один Воин на следующей неделе, вероятно, окажется в тир-3 в топе Легенды.

Рено и Мех Воины неплохи на низких рангах, но выше они абсолютно теряют хватку и становятся нишевыми архетипами.



Охотник

Охотник с Загадочным яйцом — хорошая рабочая колода, одна из немногих, кто сумел успешно приспособить целый набор новых карт в сборке. Разброс матч-апов намекает на ограниченный потенциал в текущей мете, поскольку некоторые топовые колоды не даются Охотнику. Однако большой балансный патч, который ослабит их, может дать Рексару дорогу к успеху. Сейчас он меркнет на фоне целой череды других архетипов, но если они уйдут в тень, все может поменяться. Не забывайте об этом архетипе.

Некоторым игрокам низких рангов могло показаться, что **Звездолет Охотник** успешно показывает себя в мете. Хорошая новость — это действительно 2-я лучшая Звездолет колода, которая не так плоха, как все остальные. Плохая — она безнадежно проигрывает уже ранее известным стратегиям. Сейчас нет способа, которым она могла бы стать частью меты.



Жрец

Оверхил Жрец успешно преобразился из комбо колоды с **Раненым носильщиком** и **Сердцеедом Геданисом** в агрессивную стратегию с Анахоретом. Это та колода, которая ощущается абсолютно иначе после выхода дополнения. Она уязвима к зачисткам стола, но зато представляет из себя лучший ответ на СПД Друида. Именно матч-ап с Друидом должен помочь Оверхил Жрецу найти свою роль в топе Легенды, особенно когда у него есть еще и неплохой матч-ап с Разбойником.

Дракон и Пейн Жрецы — еще 2 агрессивные опции для класса — стали набирать популярность в последние пару дней. У обоих есть потенциал попасть в тир-1 меты. Орбитальное гало — большой помощник для Дракон Жреца, а Эфириал-оракул значительно улучшает Горячие угля для Пейн Приста. Непонятно, насколько популярны будут эти агро колоды, учитывая их класс, но они однозначно очень сильны.

К сожалению, **Контроль Жрец** и все его вариации абсолютно безнадежны без значимого лейтгейма.



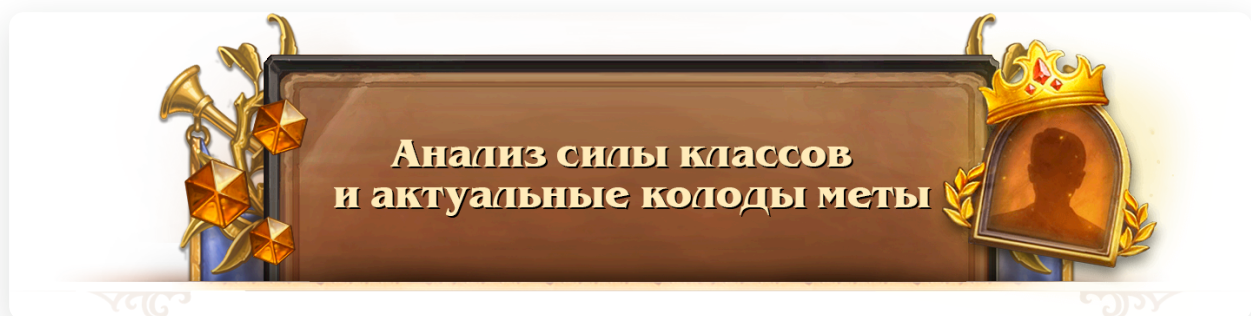
Чернокнижник

Чернокнижник претендует на звание худшего класса в игре. **Пейн и Фатиг Чернокнижников** в ладдере нет, в то время как **Чернокнижник Смерти** стал символом надежды для поклонников Гул'дана, хотя объективно колода слаба и не несет в себе никакого особого применения. А когда она исчезнет, у класса больше ничего не останется.





Охотник на демонов

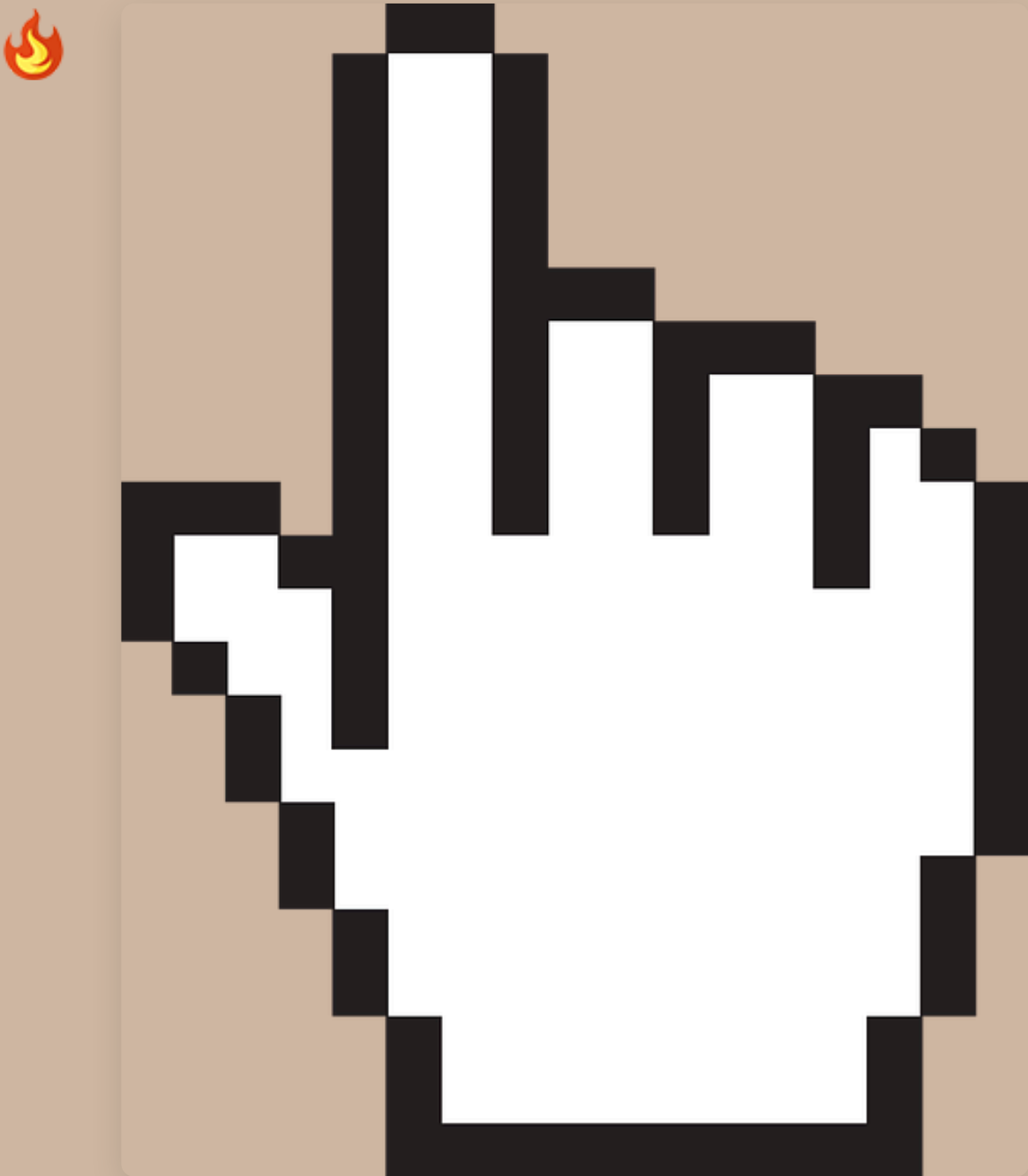
Пират ДХ конкурентоспособен, но устарел, так как в мете есть агро колоды получше. Технически теперь его можно назвать Звездолет колодой, однако стратегия с этой добавкой никак не изменилась. Игроков интересуют колоды со звездолетами не затем, чтобы спамить стол пиратами.



- **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.



- Теорикрафт сборка **Элем Мага** захватила ладдер, и в ней нет смысла что-то менять. Некоторые игроки убирают Сарууна, поскольку он слишком медленный, однако Саруун очень важен для плохих матч-апов. Он дает лучшие шансы на победу против Один Воина и других колод, которые планируют пережить ваше давление, например Рено ДК.
- **Биг Спелл Маг** требует более тонкого подхода. Ранние зачистки, такие как Высокие волны или **Тепловая волна**, не сильно важны, поскольку агро колоды, кроме Элем Шамана, встречаются не так часто. **Силы звезд** достаточно, чтобы позаботиться обо всех трудностях.
- Для колоды тяжело подобрать хорошие 2-е дропы (**Петроглиф** довольно плох). Здесь используется более агрессивная **Неофитка культа**, которая также поможет против Разбойника. В более жадной мете можно рассмотреть на ее место **Аудиораспределитель** — копирование **Сферы галакси-проекции** может существенно облегчить жизнь в лейтгейм матч-апах. **Золотоискатель** находится в колоде по умолчанию.
- В текущей мете неплохо себя показывает **Эхо**, так как для него есть немало хороших целей. **Норганнон** — ключевая карта. Поскольку Порталомант Скайла стала необязательной для реализации Цунами, **Сферу галакси-проекции** можно брать без **Музыкального менеджера Е.Т.С.**

Колоды Мага

-  **Элем Маг**
 → 
-  **Биг Спелл Маг**
 → 

[назад к выбору класса](#)









- **Квазар Разбойник** лучше выступает в качестве взрывной колоды. Нужно сыграть Квазар, а затем скомбинировать Эфириала-оракула или **Мага крови Талноса** с заклинаниями на урон, чтобы убить оппонента в один ход. Почти все карты в колоде становятся бесплатными после Квазара, поэтому иногда удается победить в тот же ход, когда вы его разыграли. Колода использует все заклинания на взрывной урон, даже если у них нет никаких синергий (**Гармоничный хип-хоп**).
- **Соня Разбойник** — это по сути старый Великан Разбойник, который отказался от **Привратницы с фонарем** в пользу механизмов. **Пит-стоп** раскапывает Механического обзвонщика, которого нужно сразу же сыграть и взять 3 карты за (8), включая Тотальную распродажу. Постарайтесь сделать это с другим добором, чтобы сразу же сыграть заклинание. Это идеальное развитие событий в агро матч-апе. **Дракон-зазывала** — это просто третья карта за (8), которую можно обменять на что-то другое.

Не кладите в сборку Зиллиакса Делюкс 3000, поскольку он делает Пит-стоп негарантированным.

- Злобжог — способ победы против колод с сильными ремувалами, которые могут разобраться с Игрушечными великанами. Если забрать Злобжоба со стола Шагом сквозь тень, то под Негодяем из песочницы (обычно мини-версией) он будет стоять (1) и его скопирует Соня Водопляс.

Колоды Разбойника







-  **Великан Соня Разбойник**
 -  → 
 -  **Квазар Разбойник**
 -  → 

[назад к выбору класса](#)

РЫЦАРЬ СМЕРТИ

- Теорикрафт сборка **Рено Рыцарь смерти** отлично себя показала. В ней можно сделать пару замен. Эредар-громилла не так хорош из-за отсутствия большого числа агро колод. Менеджер Марин слаб, а в колоде и без него уже есть сильный лейтгейм. Хелия — ключевая карта против Воина и Разбойника. **Ментальный техник** чересчур полезен в медленных матч-апах.
- **Звездолет Рыцарь смерти** неплох. У него есть две разные сборки с примерно равной эффективностью. Анхоли версия с Поглощающей гнилью и Духовными поисками пытается найти больше Шпилей из души и Каронитовых защитных кристаллов, чтобы собрать их в звездолет. Версия с тремя рунами использует Бригадира Реску как вторичную синергию с **Воплями йодля** и Носовой фигурой.
- **Фрост Рыцарь смерти** следует примеру всех берн колоды и тоже берет с собой Эфириала-оракула. Многие сборки упускают вторую копию Жидкой магмы, которая обязательно должна быть в этом случае. Шоумен слаб и не важен. Сложно найти матч-ап, в котором он пригодится. Следовательно, можно отказаться и от Природного таланта. Больше взрывного урона даст **Лирой Дженкинс**.
- Классический **Радужный Рыцарь смерти** крайне не оптимален. Указанная сборка показывает себя неплохо, хотя далеко не так хорошо, как Рено или Фрост ДК.

Колоды Рыцаря смерти

-  **Радужный Рено Рыцарь смерти**
 -  → 
 -  **Анхоли Звездолет Рыцарь смерти**
 -  → 
 - **Звездолет Рыцарь смерти с Реской**



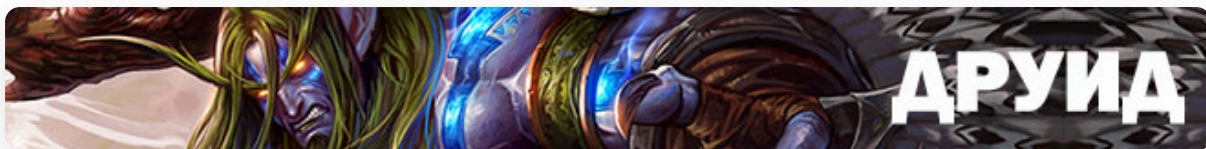
Фрост Рыцарь смерти



Радужный Рыцарь смерти



[назад к выбору класса](#)



- **СПД Дриуд** силен благодаря появлению Эфириала-оракула. Автор каверов не очень популярен, хотя карта должна быть крайне полезна.
- **Таунт Дриуд** основан на Каронитовом защитном кристалле, который очень удобно достать из колоды **Зовом чащобы**. Основная цель состоит в том, чтобы воскрешать Водопоем звездолет с броней и Зиллиакса. Килджеден — второй способ победы.
- Возможно, текущие сборки колоды неоптимальны. Любитель красот не так уж полезен, а Высокие волны плохо показывают себя далеко не только в Таунт Дриуде. Тем временем Плотоядная кабина и **Ментальный техник** невероятно сильны — может быть, в них спрятан скрытый потенциал колоды.
- **Дунгар Дриуд** — рабочий архетип. Вместо Выброшенного кита лучше взять Сон под звездами.

Колоды Дриуда



СПД Spell Дриуд



Звездолет Таунт Дриуд



Биг Дунгар Дриуд



[назад к выбору класса](#)



- **Эволв Шаман** очень силен, хотя похоже, что он даже не достиг своей финальной формы. Как и для Рыцаря смерти, для Шамана Шоумен стал медлительным и излишним. **Горн Владыки Ветра** также вызывает вопросы. Выглядит так, будто игроки просто совместили Радужного Шамана с Приступом ностальгии без каких-либо комбинаций. Без **Переломной волны** и Прыжка с обрыва второй **Горн Владыки Ветра** не нужен.

- Вместо этого лучше сосредоточиться на отличных комбинациях Эфириала-оракула с Жидкой магмой и Пилотом Глазастиком. Теперь у колоды есть больше перебора, Приступ ностальгии приходит в руку чаще, а в арсенале появилась возможность зачистить стол противника и вернуться в игру. Эта возможность может стать решающей в зеркальной встрече.
- Такие изменения в Эволв Шамане были навеяны **СПД Шаманом**. Колода, представленная D0nkey, отказывается от Приступа ностальгии ради большего числа источников взрывного урона. В указанной сборке нет Призрачных когтей, зато есть набор карт с туристом. Такой вариант показывает многообещающие предварительные результаты.
- **Астероид Шаман** выглядит бесполезно, но более агрессивное направление подает надежды. Лучшее направление для архетипа — сборка от worldeight. Никакого Метеоритного шторма. Основа со взрывными картами, похожая на СПД Шамана. Ограниченный набор заклинаний для Эфириала-оракула, чтобы достать их из колоды и сразу извлечь выгоду. Астероиды работают, если добрать их Магатой музыкальное проклятье. Сказочный коммивояжер уступает место Магу крови Талносу и одной копии Призрачных когтей.

Колоды Шамана

Эволв Шаман



СПД Шаман



Астероид Шаман



[назад к выбору класса](#)



- Эфириал-оракул — дополнительный источник добора для **Пипси Паладина**, который помогает быстрее найти заклинания взрывного урона. Из-за этого вторая копия Призматического луча становится лишней, особенно когда кроме Мага никто больше не заспамливает стол. Миксолог тоже полезен, но с Механическим обзвонщиком и Эфириалом-оракулом для него попросту нет места. Люмия становится тем лучше, чем выше ваш ранг. В топе Легенды без нее не обойтись.
- **Хэндбафф Паладин** неплох, но новых карт здесь нет.

Колоды Паладина

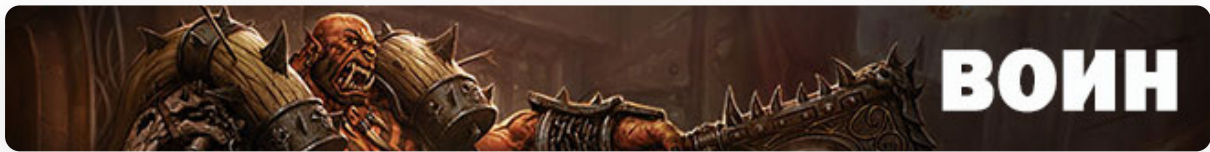
Пипси Паладин



- **Хэндбафф Паладин**



[назад к выбору класса](#)



- **Один Воин** лидировал в мете первые пару дней дополнения. Большинство игроков использовали теорикрафт сборку. В ней можно сделать лишь одну замену: добавить Камнекожего бронника вместо **Мощного удара**. Последний оказался не важен при активации резонанса Захватчика. Лишние карты от бронника полезны, хотя пока что карта худшая в сборке.
- **Мех и Рено Воины** лучше на низких рангах. Мех Воину нужна хотя бы одна копия **Ментального техника**. Сборка Рено Воина совпадает с теорикрафтом.

Колоды Воина



Один Контроль Воин



Рено Воин



Мех Воин



[назад к выбору класса](#)



- **Охотник с Загадочным яйцом** с успехом использует синергии с раскопкой, хотя ни Горм Пожиратель Миров, ни Инопланетное яйцо, ни Подробные записи не впечатляют. Встречи с пришельцами — невероятно полезная карта, которой не требуется много поддержки для высокой эффективности.

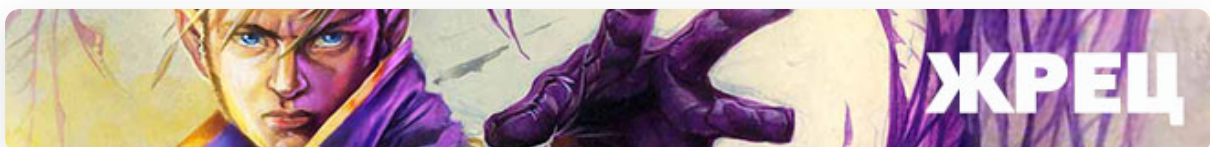
Колоды Охотника



Охотник с Загадочным яйцом



[назад к выбору класса](#)




- **Анахорет Оверхил Жрец** с каждым днем становится только лучше. Сборка с **Фоновым порождением Света** и **Верной удочкой** — лучший подход к архетипу. **Бумажный ангел** оказывается на удивление полезен.
- Распространенные сборки колоды используют только 3 1-х дропа (2 Алых священника и Знатный улов), чтобы с высоким шансом доставать священника удочкой. Такой подход может быть ошибочным, поскольку и Алый священник, и Рьяная целительница — отличные 1-е ходы, которые нужно оставлять на муллигане. Пернатый питомец слаб и поможет освободить место под 1-е дропы.
- Верным вариантом напрашиваются 6 1-х дропов, среди которых на старте вы хотите найти целительницу и священника, а вдобавок к ним и удочку. Объективно оценить этот вариант удастся, когда появится статистика сборки, поскольку сухие показатели карт мало о чем говорят из-за удочки, достающей их прямо на стол.
- **Дракон Жрец** силен лишь с одной новой картой — Орбитальным гало. В колоде теперь слишком много заклинаний, чтобы использовать Магату. Вернуть ее можно, только если отказаться от **Аккорда силы: синхронность**.
- **Пейн Жрец** также подает надежды — все благодаря Эфириалу-оракулу, который превращает Горячие угли в мощнейшую зачистку. Завсегдатай сауны не обошел Пернатого питомца по статистике и не попал в сборку. То же случилось и с **Жаждающим бродягой**. Эта колода разрешает партии невероятно быстро, что и наталкивает на мысль о том, что Оверхил Жрецу тоже стоит попробовать больше 1-х дропов.

Колоды Жреца

-  **Оверхил Жрец**

-  **Дракон Жрец**

-  **Пейн Жрец**


[назад к выбору класса](#)



- Без приукрас — Чернокнижник отстой. **Чернокнижник Смерти** — единственная колода, стоящая упоминания, да и то из-за популярности. Эредар-громилла — плохая карта даже вместе с **Эндшпилем**. От старой версии колода отличается лишь наличием Килджедена и Бескрайнего простора.

Колоды Чернокнижника

-  **Чернокнижник с Колесом СМЕРТИ!!!**



[назад к выбору класса](#)



- Части звездолета стоят того, чтобы использовать их в **Пират Охотнике на демонов**, пусть они и не сверхэффективны. Проблема в том, что ничего другого у Иллидана не появилось. Если астронавты не получают существенных баффов, ближайшее будущее у класса отнюдь не красочное.

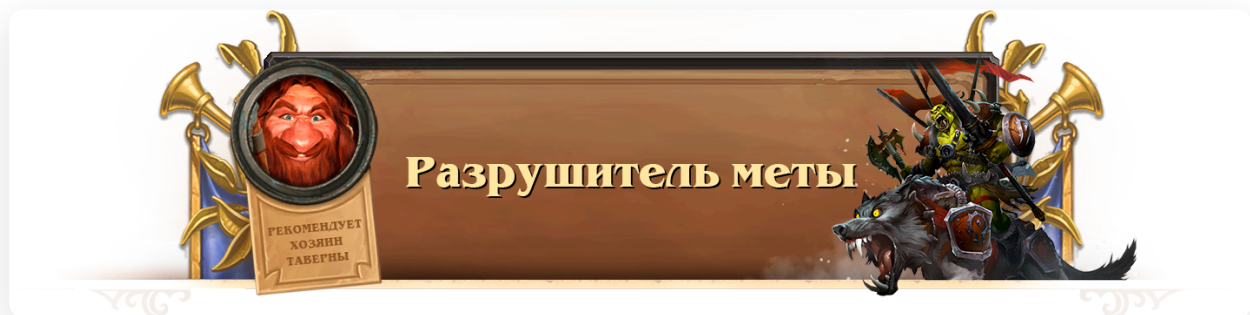
Колоды ДХ



Звездолет Пират Охотник на демонов



[назад к выбору класса](#)



Разочаровывающий старт дополнения, скорее всего, должен побудить Team 5 принять серьезные решения в грядущем балансном патче, который запланирован на следующую неделю. С одной стороны, с выходом слабого дополнения и не такой далекой ротацией виден осознанный ориентир на снижение уровня силы в Стандарте. Однако, как показывает история, слабые дополнения самые разрушительные для успеха игры и удержания игроков. Снижение уровня силы в целом бессмысленно, если в результате игроки не получают новых, веселых и захватывающих стратегий в руки. Снижение уровня силы должно быть не самоцелью, а способом сделать игру интереснее.

Решать вопрос фана в игре можно по-разному, хотя в идеале использовать оба решения сразу. С одной стороны, можно понерфить топовые метовые колоды. С другой стороны, можно усилить провалившиеся архетипы из нового дополнения. Топовые колоды меты успешно сдерживают друг друга. Если радикально ослабить лишь самые сильные архетипы и проигнорировать остальные, мета может прийти в дисбаланс. Некоторые колоды только и ждут, когда их неудобные матч-апы покинут ряды лидеров, и если это случится, остановить их будет уже сложно. Баффы слабых колод — очевидная задача, однако Team 5 может быть сконцентрирована на снижении уровня силы и надеется, что удастся извлечь из этого выгоду позже, из-за чего не пойдет на существенные баффы. При этом некоторые стратегии настолько далеки от соревновательной сцены, что без изменений даже после ротации им ничего не светит.

Если будут понерфлены только топовые колоды меты, на следующей неделе нас могут ждать Мех Воин и Охотник с **Загадочным яйцом**. Манускрипт Паладин, Дренией Воин или Звездолет Чернокнижник не оживут от таких изменений.

Так или иначе, следующий патч либо оживит дополнение, либо оставит игроков в ожидании Джима Рейнора и Сары Керриган.

Тем временем наслаждайтесь легкими победами, которые предоставляют самая эффективный фармер рейтинга (Эволв Шаман) и самая универсальная колода в игре, которую невозможно законтрить (Пипси Паладин).

-  **Эволв Шаман**
 → 
-  **Пипси Паладин**
 → 

*Мета-отчет от VS — единственная статья на сайте, которую мы переводим, а не пишем сами. Мета-отчет в оригинале **можно прочитать здесь**.*