

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Эфириал-оракул правит метой. Vicious Syndicate мета-отчет №310

28.12.2024

Мета-отчеты

Мета-отчет

Эфириал-оракул правит метой. Vicious Syndicate мета-отчет №310



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	725 ,000
Топ 1000 ранга Легенда	70,000
На ранге Легенда (за искл. Топ 1к)	305,000
Алмаз 1-4	78,000
Алмаз 10-5	98,000

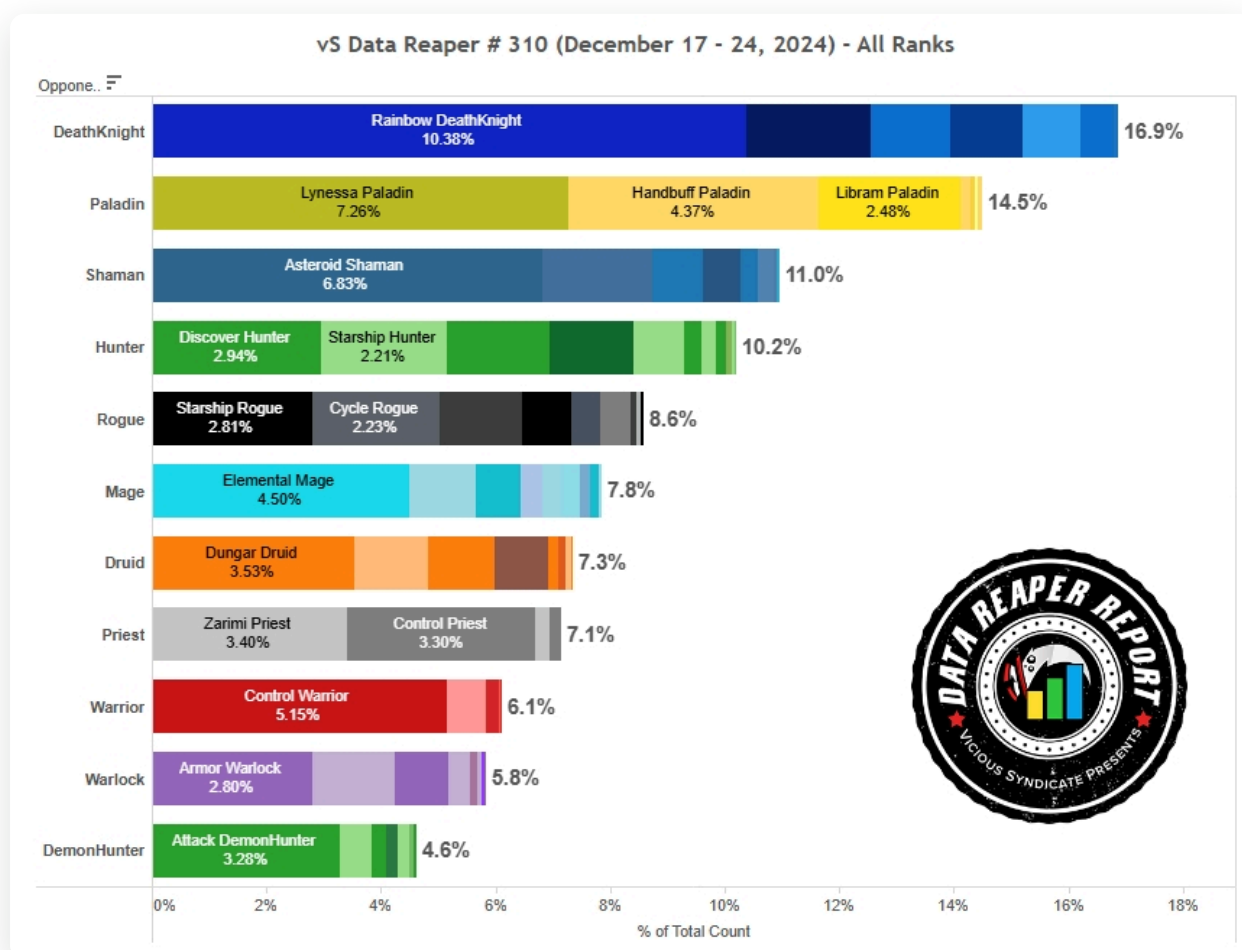
Платина	67,000
Бронза/ Серебро / Золото	106,000

• **Содержание мета-отчета:**

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



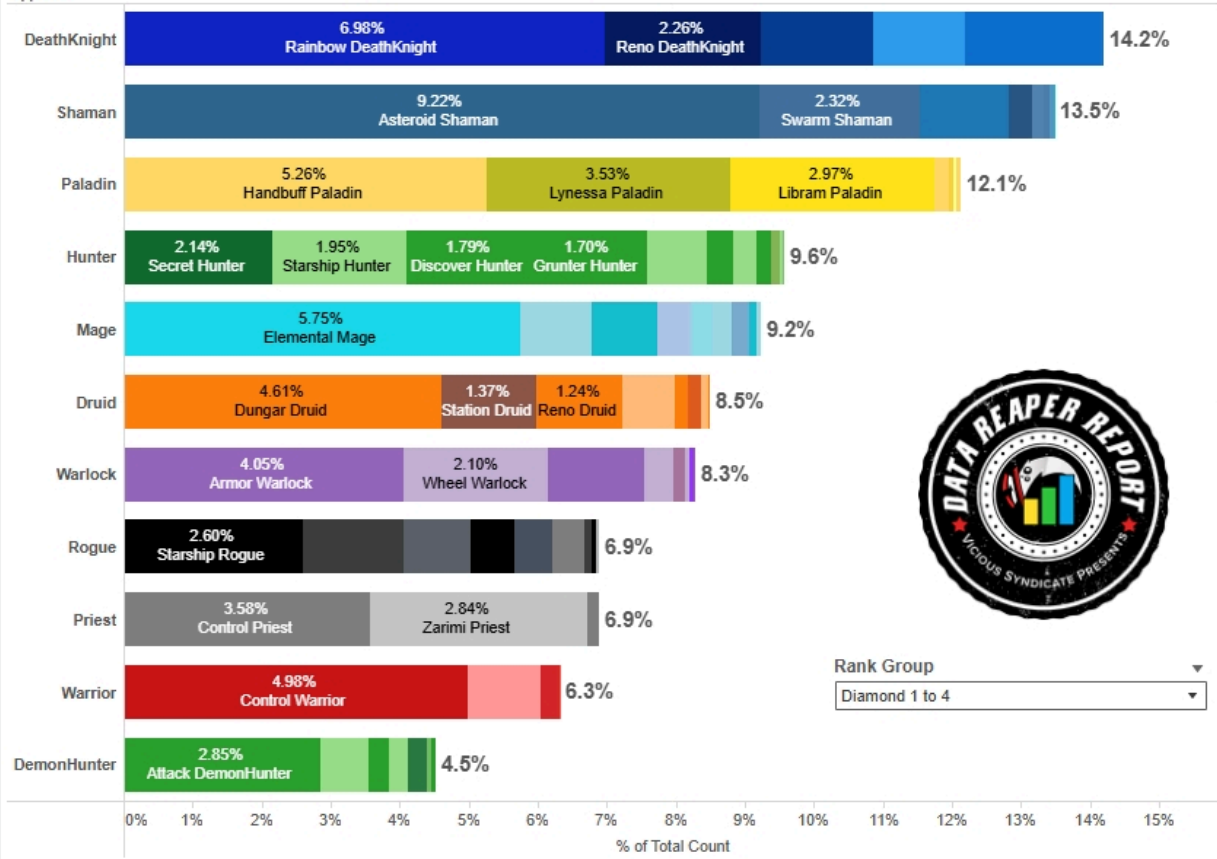
По всем рангам



В промежутке ранга Алмаз 4 - 1

vS Data Reaper # 310 (December 17 - 24, 2024) - By Ranks

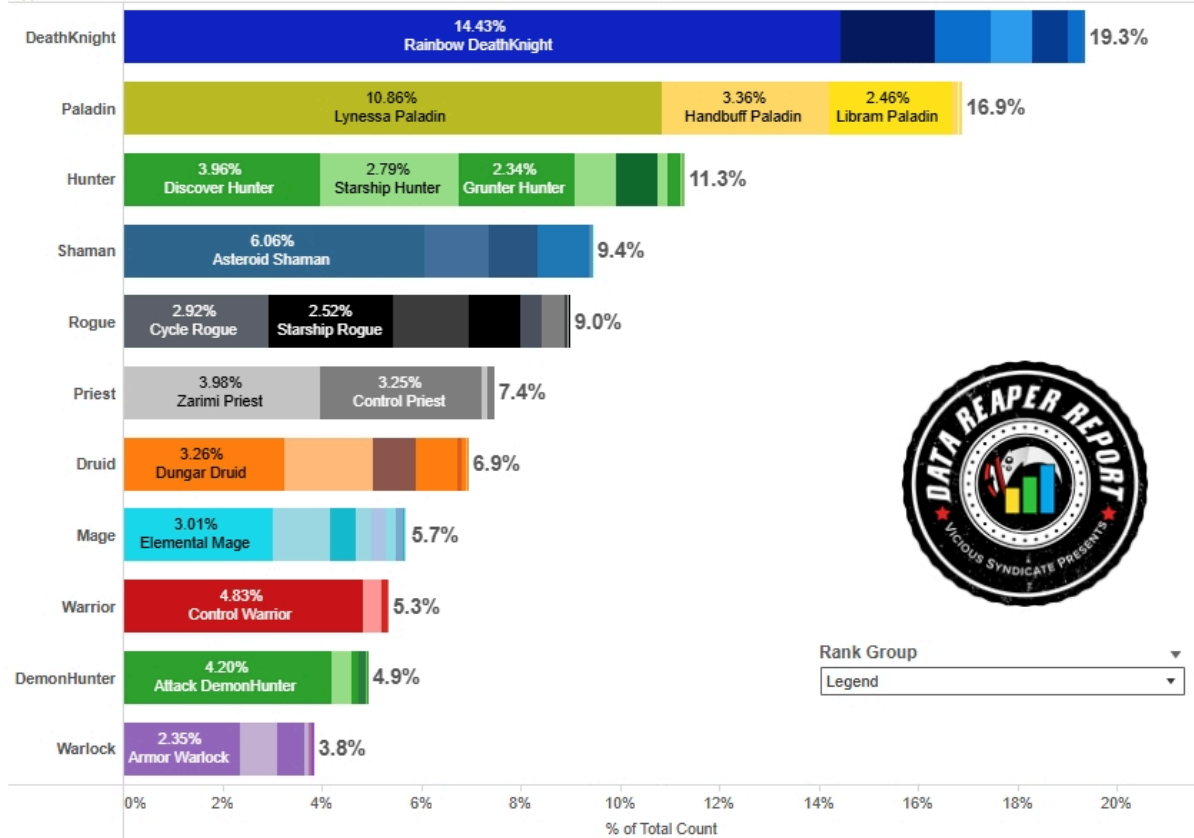
Oppone.. F



В Легенде

vs Data Reaper # 310 (December 17 - 24, 2024) - By Ranks

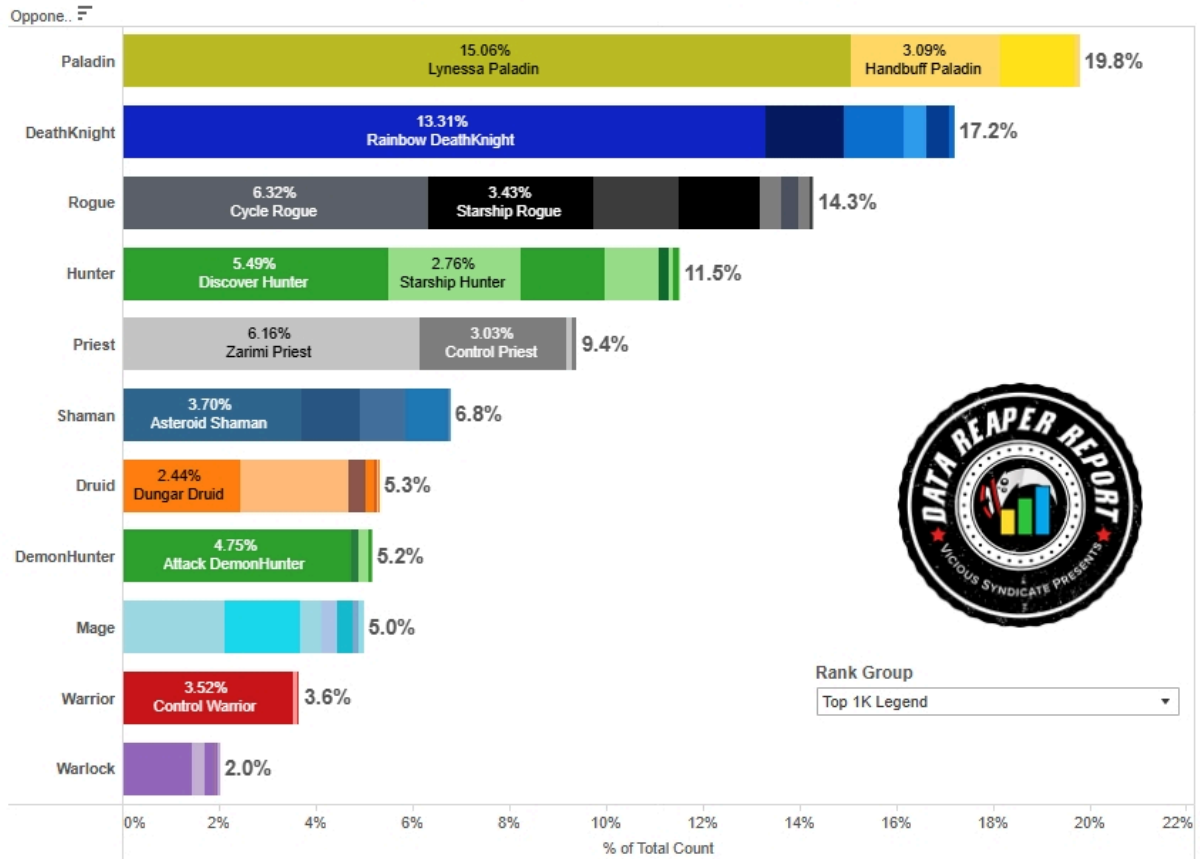
Oppone.. F



Rank Group
Legend

В топ-1000 Легенды

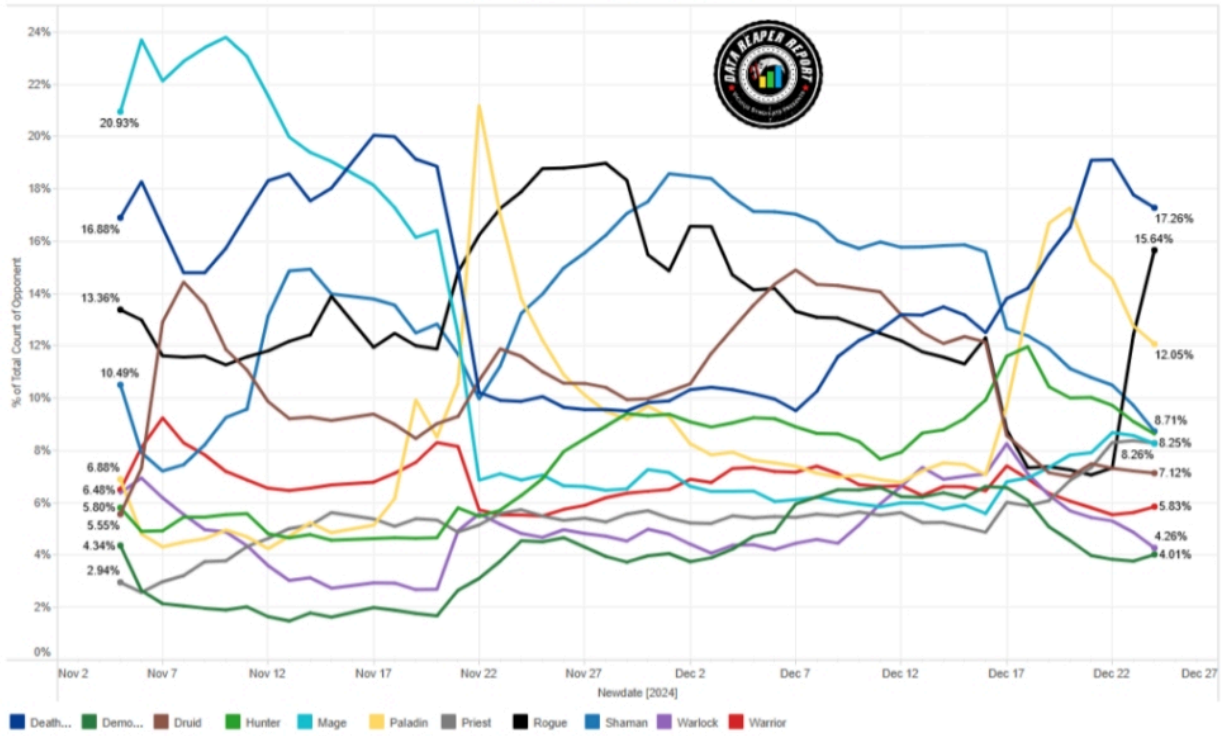
vs Data Reaper # 310 (December 17 - 24, 2024) - By Ranks



Следующий график показывает прогресс популярности классов по дням с момента выхода дополнения Великая Запредельная Тьма

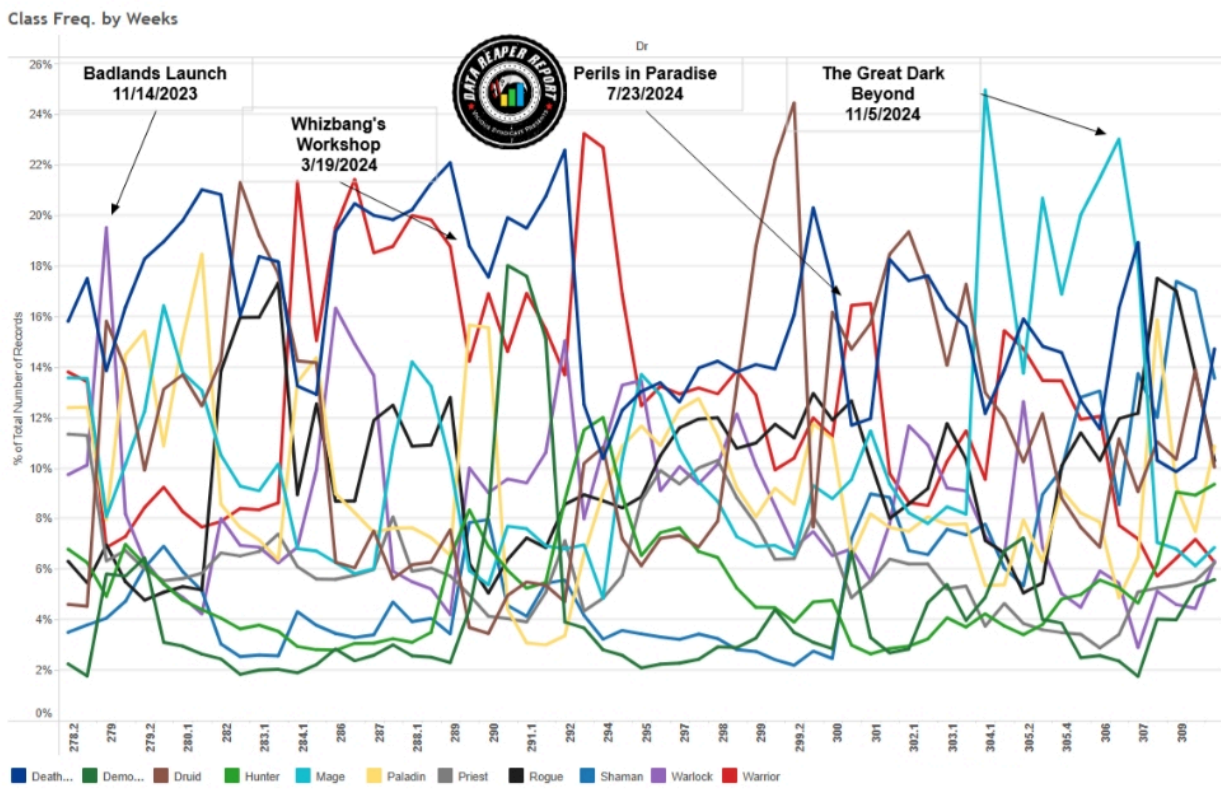
Популярность по дням

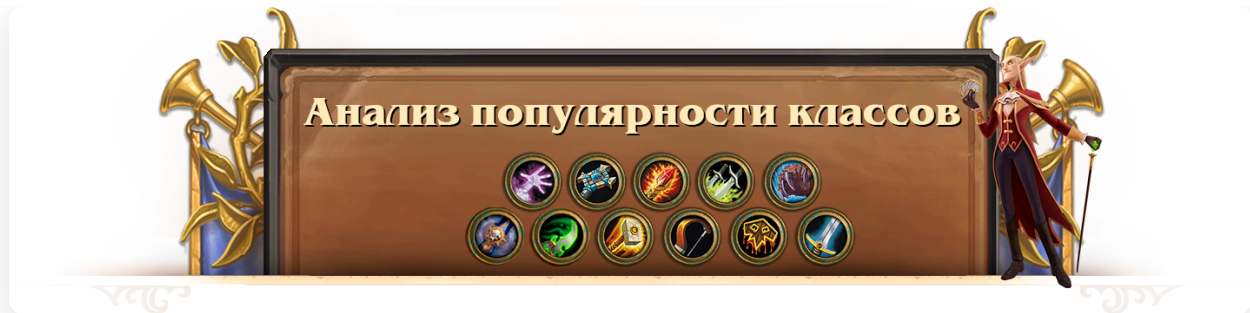
Frequency of Classes played - By day - Since The Great Dark Beyond
November 5 - December 24, 2024





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


Популярность по неделям








 Еще накануне последнего патча было ясно, что оптимизированный **Линесса Паладин** должен стать 2-й лучшей колодой в игре. С нерфом одного из его худших матч-апов — Токен Шамана — колода вышла на первый план, а ее плейрейт устремился вверх в Легенде. Вне Легенды архетип все еще не так популярен — большую часть внимания на себя привлекает **Хэндбафф Паладин**. Ему тоже пошел на пользу спад Токен Шаманов. **Манускрипт Паладин** — третья ведущая колода Утера.


 Значительный рост популярности в новом патче также ощутил Рыцарь смерти, а **Радужный ДК** стал одной из самых многочисленных колод Стандарта на всех рангах. **Рено ДК** встречается нечасто, зато появляется новый интерес к **Чумному ДК**.

 По началу **Миракл Разбойнику** трудно было оправиться после нерфа **Сони Водопьяс**. Однако несколько дней назад появилась новая сборка, которая радикально поменяла положение вещей. Популярность архетипа в топе Легенды сейчас стремительно летит вверх. Если этот ход сохранится, Миракл Разбойник станет самой популярной колодой в топе Легенды, заняв более 20% ладдера. При этом тренд совсем не отражается на низких рангах. **Звездолет Разбойник, Разбойник на оружии и Шаффар Разбойник** также остаются довольно заметными стратегиями Валиры.

 **Охотник на раскопке** теперь разделен на два отдельных архетипа. Первый — это бесконечная сборка с **Фотографом Физзлом** и Бескрайним простором. Второй — намного менее популярная Агро вариация со **Скульптором земной коры**. Популярность последнего колеблется в районе 1%. **Звездолет, Хэндбафф и Секрет Охотники** продолжают встречаться в мете в небольшом количестве, сохраняя разнообразие в классе.

 **Дракон Жрец** понемногу набирает популярность, особенно в топе Легенды с новой сборкой, построенной вокруг ОТК-комбинации с Зарими, Бескрайним простором и Алекстразой (!). **Контроль и Рено Жрецов** приходится рассматривать совместно, поскольку у них слишком много одинаковых карт, из-за чего статистика Контроль Жреца подмешивается к Рено.

 **Токен Шаман** провалился и уступил звание самой популярной стратегии класса **Астероид Шаману**. Эта колода также самая многочисленная на Алмазе и Платине, с чем, по-видимому, связаны многочисленные жалобы на нее. С ростом MMR Астероид Шаман опускается вниз. В топе Легенды можно заметить небольшое число **Шаманов Природы**.

 **Дунгар Друид** также значительно потерял в цифрах игроков, хотя все же сохраняет большее присутствие в мете, чем Токен Шаман. **СПД Друид** пытается

вернуться в топ Легенды. **Рено и Таунт Друиды** так и прозябают на задворках ладдера.



Пират ДХ вот-вот исчезнет, в результате чего единственным представителем Иллидана в мете останется **Агро ДХ**. Несмотря на свою агрессивность, колода наиболее популярна в Легенде, чем на других рангах.



Наконец-то Маг показывает какое-то развитие. Помимо закостенелого **Элем Мага** в мете начинается появляться новая колода, построенная вокруг Сверхновой. **Маг со Сверхновой** в самой начальной стадии становления. На низких рангах изредка встречается **Спелл Маг** с Йоггом из табакерки и **Сферой** галакси-проекции.



С Воином та же история, что и со Жрецом. **Контроль Воин** подхватил синдром Плюшкина и тащит в сборку все что попало, из-за чего в статистике теряются уникальные черты **Рено Воина**. Хорошо, что обе колоды — сущий мусор, поэтому никакой важной информации здесь не теряется.



Чернокнижник на броне сыскал славу благодаря Чемпионату мира, но численность архетипа в топе Легенды падает, из чего можно сделать вывод, что он либо скучный, либо слабый. Скорее всего, второе.

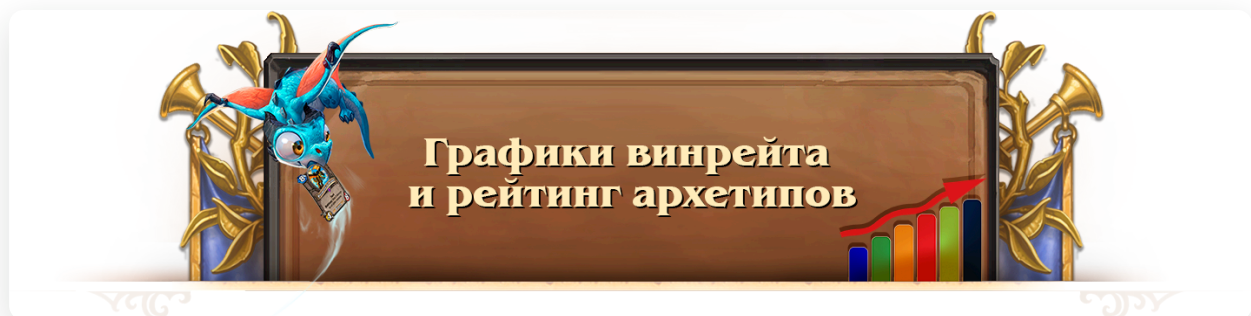



Диаграмма матч-апов по всем рангам

All Ranks



Hero	Hero Deck	Frost DeathKn...	Plague Death..	RainbowDeat..	Reno DeathKn...	Starship Death..	Attack Demon..	Dungar Druid	Reno Druid	Spell-Damage ..	Station Druid	Aggro-Discove...	Discover Hunter	Grunter Hunter	Secret Hunter	Starship Hunter	Elemental Mage	Spell Mage	Supernova Ma..	Handbuff Pala..	Libram Paladin	Lynessa Palad...	Control Priest	Zarimi Priest	Cycle Rogue	Shaffar Rogue	Starship Rogue	Weapon Rogue	Asteroid Sham...	Swarm Shaman	Armor Warlock	Wheel Warlock	Control Warrior
DeathKnight	Frost DeathKnight	Black	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Plague DeathKnight	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Rainbow Death..	Green	Green	Black	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Reno DeathKnight	Green	Green	Black	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Starship DeathKnight	Green	Green	Red	Red	Black	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
	Attack DemonHunter	Green	Green	Red	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Druid	Dungar Druid	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Black	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 Druid	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
	Spell-Damage Druid	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	Red	Red	Red	Red
	Station Druid	Green	Green	Green	Green	Green	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	Red	Red
Hunter	Aggro-Discover ..	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	Green	Green	Green	Green	Green	
	Discover Hunter	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Grunter Hunter	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Secret Hunter	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Starship Hunter	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Mage	Elemental Mage	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Spell Mage	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Supernova Mage	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
Paladin	Handbuff Paladin	Green	Green	Green	Green	Green	Green	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	
	Libram Paladin	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Lynessa Paladin	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Priest	Control Priest	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Zarimi Priest	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Rogue	Cycle Rogue	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Shaffar Rogue	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Starship 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	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Weapon Rogue	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	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Shaman	Asteroid Shaman	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
	Swarm 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	Black	Green	Green	Green	Green	
Warlock	Armor Warlock	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
	Wheel 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	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
Warrior	Control Warrior	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	

Таблица % винрейта архетипов с распределением по тирам

Diamond 1 to 4



vS Power Rankings DR # 310

Tiers	Hero Deck	vS Deck Po..	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Handbuff Paladin	56.65	100.0	57.1	78.5
	Zarimi Priest	56.30	97.4	30.8	64.1
	Grunter Hunter	54.86	86.6	18.5	52.5
	Weapon Rogue	54.75	85.8	15.7	50.8
	Aggro-Discover Hunter	54.72	85.5	9.4	47.4
	Secret Hunter	54.44	83.4	23.3	53.3
	Elemental Mage	54.38	83.0	62.3	72.7
	Asteroid Shaman	54.36	82.8	100.0	91.4
	Lynessa Paladin	54.29	82.2	38.3	60.3
	Attack DemonHunter	54.07	80.6	31.0	55.8
	Frost DeathKnight	52.57	69.4	14.5	41.9
	Libram Paladin	52.54	69.1	32.2	50.6
	Tier 2	Swarm Shaman	50.77	55.8	25.1
Rainbow DeathKnight		50.69	55.2	75.7	65.4
Reno DeathKnight		50.55	54.1	24.5	39.3
Shaffar Rogue		50.53	54.0	6.9	30.4
Cycle Rogue		50.52	53.9	10.7	32.3
Dungar Druid		50.49	53.7	50.0	51.9
Starship Hunter		50.06	50.5	21.2	35.8
Tier 3	Supernova Mage	48.81	41.1	11.3	26.2
	Discover Hunter	48.39	37.9	19.4	28.6
	Spell-Damage Druid	47.27	29.5	8.2	18.8
	Reno Druid	47.19	28.8	13.5	21.2
Tier 4	Station Druid	46.89	26.6	14.8	20.7
	Spell Mage	46.45	23.3	10.3	16.8
	Wheel Warlock	46.32	22.3	22.8	22.6
	Control Priest	46.00	19.9	38.8	29.4
	Plague DeathKnight	45.82	18.5	13.4	16.0
	Starship DeathKnight	44.90	11.7	17.7	14.7
	Starship Rogue	44.84	11.2	28.2	19.7
	Armor Warlock	44.13	5.8	44.0	24.9
Control Warrior	43.63	2.1	54.0	28.1	

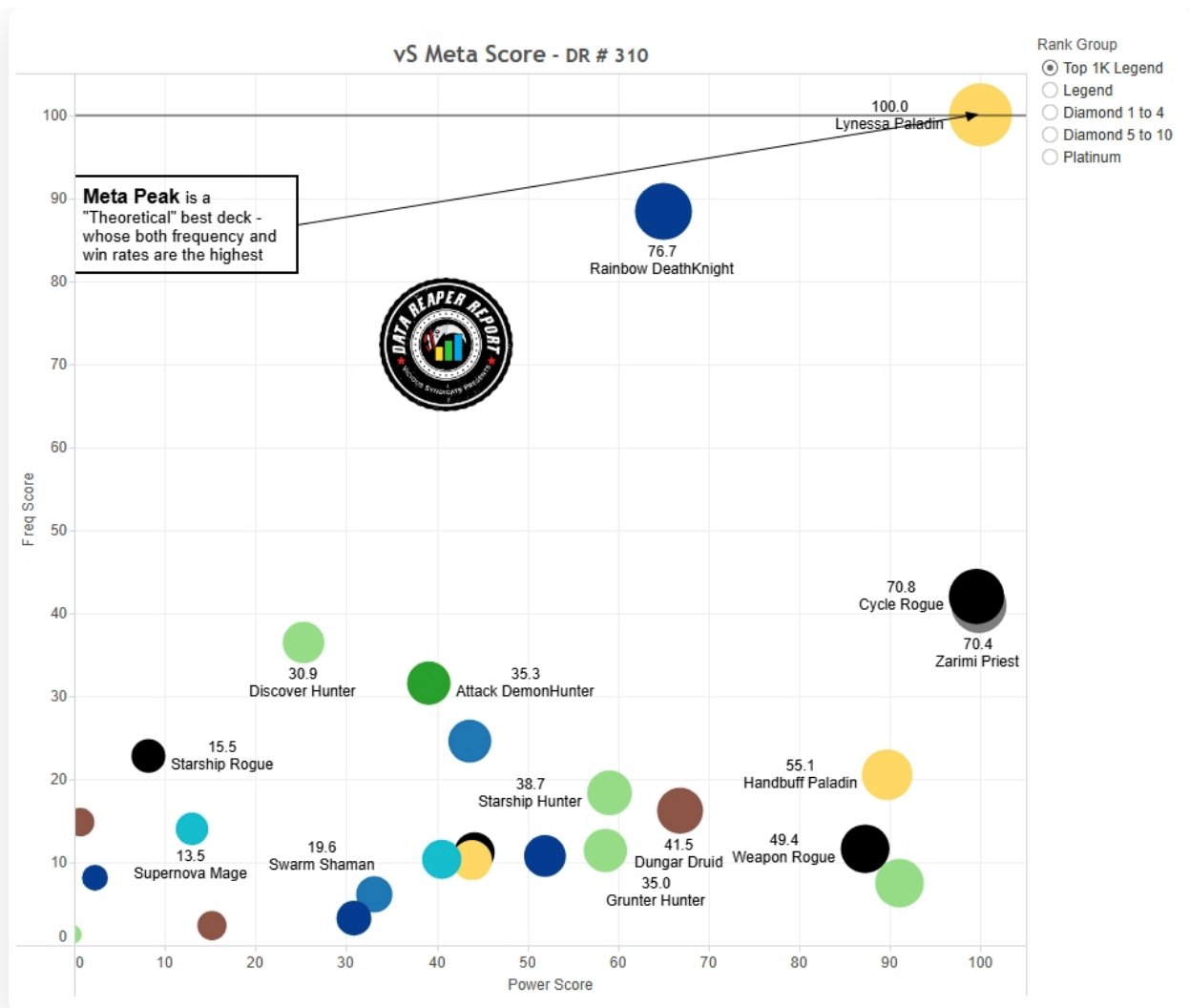
Legend



vS Power Rankings DR # 310

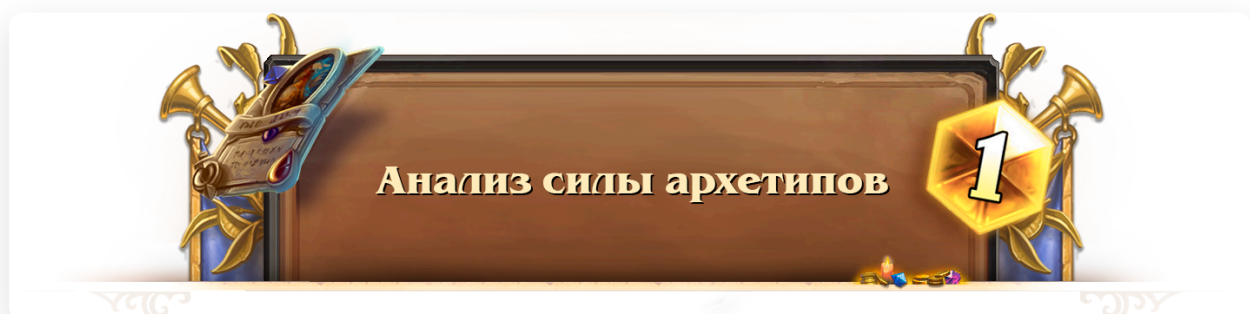
Tiers	Hero Deck	vS Deck Po..	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Handbuff Paladin	55.20	100.0	23.3	61.7
	Zarimi Priest	54.60	94.3	27.6	60.9
	Aggro-Discover Hunter	54.07	89.1	5.8	47.5
	Grunter Hunter	53.46	83.3	16.2	49.7
	Weapon Rogue	53.18	80.6	10.6	45.6
	Lynessa Paladin	53.04	79.3	75.3	77.3
	Secret Hunter	52.88	77.7	5.8	41.7
	Elemental Mage	52.75	76.5	20.9	48.7
	Asteroid Shaman	52.16	70.8	42.0	56.4
	Tier 2	Libram Paladin	51.64	65.7	17.0
Attack DemonHunter		51.29	62.4	29.1	45.8
Frost DeathKnight		51.07	60.3	5.8	33.0
Dungar Druid		50.97	59.4	22.6	41.0
Cycle Rogue		50.94	59.1	20.3	39.7
Starship Hunter		50.76	57.3	19.4	38.3
Reno DeathKnight		50.64	56.1	13.2	34.7
Rainbow DeathKnight		50.58	55.6	100.0	77.8
Tier 3	Shaffar Rogue	50.17	51.6	7.0	29.3
	Swarm Shaman	49.43	44.5	9.0	26.8
	Supernova Mage	49.00	40.4	8.0	24.2
	Discover Hunter	48.29	33.5	27.4	30.5
	Station Druid	47.38	24.8	6.1	15.4
	Spell-Damage Druid	47.34	24.4	12.2	18.3
Tier 4	Reno Druid	46.41	15.4	5.8	10.6
	Control Priest	46.34	14.8	22.5	18.7
	Plague DeathKnight	45.98	11.3	7.8	9.6
	Spell Mage	45.84	10.0	3.7	6.8
	Starship Rogue	45.52	6.9	17.5	12.2
	Starship DeathKnight	44.94	1.3	5.0	3.1
	Control Warrior	44.37	-4.2	33.4	14.6
	Armor Warlock	43.94	-8.3	5.2	-1.6
Control Warrior	42.95	-17.8	16.3	-0.8	

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.



Паладин

Линесса Паладин силен на всех рангах, и в отличие от многих других колод, которые хороши только на пути в Легенду, Паладин ничуть не сдает после попадания в

нее и даже становится одной из трех главных сил меты. Он опасается Рыцаря смерти, что объясняет широкое распространение Радужного ДК на высоких рангах. Также хорошо противостоит Паладину Дракон Жрец. Хороший матч-ап Линесса Паладина с Миракл Разбойником сулит ему благоприятное будущее, и при необходимости Утер может только улучшить эту встречу, если захочет.

Хэндбафф Паладин занял крайне доминирующую позицию на всех рангах. Только в топе Легенды он слегка сдает позиции, хотя все равно не покидает тир-1 даже там. Как уже неоднократно происходило, со временем он может потерять хватку на высоких рангах, хотя пока что никаких предпосылок для этого нет. Он хорошо сражается против Линесса Паладина и Миракл Разбойника, а технические карты могут снова проявить актуальность, если Миракл Разбойника станет слишком много. В отсутствие Токен Шамана больше всего проблем ХБ Паладину доставляют Дракон Жрец и Охотник на раскопке.

Манускрипт Паладин в порядке. Ясно, что колода уступает двум предыдущим, но она все равно уверенно себя показывает на всех рангах. Падение Токен Шамана положительно сказалось на всех трех колодах Паладина.



Рыцарь смерти

Радужный Рыцарь смерти — главная контра Линесса Паладину. Пробитый шлюз мешает Паладину выстраивать ОТК, а в затяжном противостоянии Рыцарь смерти, как правило, побеждает. Впрочем, Радужный ДК уязвим перед целым рядом колод с мощными финишерами, такими как у Друида и Охотника. Не самым простым будет матч-ап и с Миракл Разбойником, и даже Дракон Жрец ставит Артасу палки в колеса. У колоды могут возникнуть проблемы с поддержанием положительного винрейта на следующей неделе.

Рено ДК имеет схожий с Радужным ДК разброс матч-апов, но в целом слабее.

Чумной ДК начинает набирать обороты и может стать более привлекательным на следующей неделе, поскольку он силен против Миракл Разбойника и неплох против Линесса Паладина. У колоды также есть неплохой потенциал стать лучше путем оптимизации (сейчас сборки далеки от идеала), что наталкивает на мысль о становлении нового разрушителя меты. В то же время у него слишком специфичные сильные стороны. Он наказывает колоды, которые берут много карт, и вместе с тем с трудом противостоит тем, кто этого не делает и не дает извлечь выгоду из чумы.

Фрост ДК неплох, но менее привлекателен, чем другие колоды класса. Агро ДХ и Разбойник на оружии более популярны среди колод на взрывном уроне, да и среди других агрессивных колод есть более эффективные.



Разбойник

Новая форма **Миракл Разбойника** поражает силой. Более того, она даже более сильна, чем была до патча. Тому есть 2 причины:

1. • Дунгар Друид, лучшая известная контр-колода, существенно упал в популярности. У Миракл Разбойника есть и другие неприятные встречи, но в целом ему стало комфортнее в ладдере, чем ранее. Мета уже не так враждебна к нему. Но все еще

может измениться, если игроки начнут агрессивно затачиваться против Разбойника. Пока что таких тенденций нет.

- **Соня Водопояс** была переоценена как финишер. Многие игроки считали **Соню** картой порядка Одина или **Сиф**, если говорить о вкладе в судьбу архетипа. Однако она никогда не была на таком уровне, особенно когда нуждалась в слабом активаторе в лице **Негодяя из песочницы**. **Соня** была хорошей картой, но намного лучше у нее получалось выводить игроков из себя, нежели доминировать в матчах Hearthstone. Возможно, новая сборка была бы лучше даже до нерфа **Сони**, но этого мы уже никогда не узнаем.

Затрагивая контр-колоды Миракл Разбойника, нельзя не упомянуть **Разбойника на оружии**, который лучше всех исполняет эту роль. Полировщик мечей приносит победу в этом матч-апе примерно в 85% случаев. Конечно, Разбойник на оружии невероятно поляризованная колода, которую уничтожает далеко не один противник в ладдере (преимущественно это делают колоды с хорошими провокациями), но если Миракл Разбойник захватит топ Легенды, это будут уже нюансы. Привычный спад Разбойника на оружии в этот раз может не случиться.

Звездолет Разбойник ослаб. **Соня** больше не поддерживает Чертеж звездолета и **Брейкданс**, что неприятно. Похоже, более неприятно, чем для **Соня** Разбойника.

В какой-то момент на прошедшей неделе все шло к тому, что **Шаффар Разбойник** должен был занять место Миракл Разбойника. Но последний восстановился, поэтому Шаффар снова ушел в тень. Так или иначе, игроки не испытывают трепетных чувств к этой колоде.



Охотник

Охотник на раскопке фановый и популярный, но он не так уж и силен. Колоде тяжело тягаться поздними ресурсами со стратегиями, которые просто убивают вас, если вы долго сидите без дела, например с Астероид Шаманом, Хэндбафф Охотником или Линесса Паладином. Он также плохо справляется с ранним давлением, на что указывают проблемы с Дракон Жрецом и Агро ДХ. Навряд ли Охотник на раскопке станет лучше, хотя ровный матч-ап с Миракл Разбойником говорит о том, что и хуже он тоже не станет.

Агро Охотник на раскопке — сильная колода, которой никто не хочет играть. Все хотят бесконечно крутить Физзла, а не думать над кривой и ставить бесплатных **Скульпторов земной коры**. Если вас это все-таки интересует, успех придет на любом ранге.

Что такое? **Звездолет Охотник**... хорош? Впервые с релиза звездолетов эта колода показывает положительный винрейт, причем на всех рангах! Судя по разбросу матч-апов, виноват в этом популярный Рыцарь смерти. Звездолет Охотник с легкостью его побеждает через Биокапсулу, синергии с которой позволяют не воспринимать Пробитый шлюз всерьез. У Охотника попросту слишком много урона. Впрочем, против тройки лидеров Рексар играет неважно. Встречи с Миракл Разбойником и Линесса Паладином тяжелые, а матч-ап с Дракон Жрецом и вовсе ужасный. Чтобы Звездолет Охотник преуспевал, ему нужна хорошая порция ДК на завтрак, обед и ужин.

Хэндбафф Охотник — еще одна колода, которая сильна против ДК. У него также неплохой матч-ап с Дракон Жрецом, но встречаться с Линесса Паладином и Миракл Разбойником у него нет никакого желания, поэтому его эффективность должна пойти на спад в топе Легенды. А вот на подступах к Легенде дела у него идут лучше, потому что два последних противника там встречаются редко.

В мета-отчетах часто упоминаются самые сложные колоды в игре, но что насчет самых легких? Сейчас это **Секрет Охотник**. Колода оказалась в тир-1 на всех рангах, кроме топа Легенды, где по сравнению с Алмазом она теряет целых 8% винрейта.



Шаман

Положение **Астероид Шамана** похоже на Хэндбафф Охотника. У него есть план на победу в лейтгейме, который проигрывает Линесса Паладину и Миракл Разбойнику. На высоких рангах есть перекосяк в сторону этих колод, в результате чего в тир-1 Астероид Шаман попадает только вне топа Легенды, где он падает до тир-3. Навряд ли что-то изменится в ближайшем будущем.

Эффективность **Токен Шамана** заметно упала, и винрейт колоды теперь колеблется в районе 50% (а в Легенде падает и еще ниже). Колода была популярна из-за своей силы, да и то ее численность была занижена. Теперь же у нее нет никаких шансов выбраться с метовой обочины.

Шаман Природы, согласно небольшой выборке в топе Легенды, должен быть тир-2 колодой.



Друид

Дунгар Друид хоть и провалился по популярности, своей конкурентоспособности не потерял. Он по-прежнему отлично справляется с Миракл Разбойником, а значит может подобраться к тир-1 в топе Легенды на следующей неделе. Матч-ап с Линесса Паладином близкий, а с ДК — положительный. Агрессивные колоды, такие как Дракон Жрец и Агро ДХ, встречаются не так уж часто. Дунгар Друида определенно стоит опасаться.

СПД Друид пока что не впечатляет. В то же время архетип сильно не оптимизирован. Есть одна сборка, которая подает большие надежды. У нее есть шансы попасть в тир-2 после оптимизации, в зависимости от того, насколько ей удастся улучшить матч-апы с Линесса Паладином и Миракл Разбойником.

Таунт Друид остается пародией на Дунгар Друида, а **Рено Друидом** играть не стоит вовсе.



Жрец

Дракон Жрец — элитная колода на всех рангах. Колода становится лучше по мере того, как все больше склоняется в сторону лейтгейма, нежели к захвату стола в ранней игре. Последние версии Дракон Жреца больше походят на медленные колоды — вероятно, это стало причиной его растущей популярности. Колода хорошо справляется с Линесса Паладином, но Миракл Разбойник — один из неудобных противников. Если Дунгар Друид вернется в мету для борьбы с Валирой, Дракон Жрец продолжит

довольствоваться своим положением. А пока что его эффективность в топе Легенды должна идти на спад, хотя этого может быть недостаточно, что выпасть из тир-1.

Согласно статистике играющих за **Рено Жреца**, колода относится к тир-3. Она не так плоха, но лучше навряд ли станет. **Контроль Жрец** — мусор.



Маг

Маг со Сверхновой не хватает звезд с неба, но у него большие возможности для развития. У него сбалансированный разброс матч-апов, поэтому колода вполне может подняться до уровня тир-2. Наибольшей проблемой здесь является Миракл Разбойник, поэтому навряд ли Маг станет хорошим выбором на высоких рангах на следующей неделе. Этот матч-ап — сущий ад.

Элем Маг довольствуется исчезновением Токен Шамана. Это отличный выбор для позднего взятия Легенды, но на высоких рангах он отпадает, особенно в виду плохого матч-апа с Миракл Разбойником.

Текущая версия **Спелл Мага** довольно веселая, но плохая. Не для побед.



Охотник на демонов

Агро ДХ чувствует себя неплохо, однако процветание Паладина и ДК — не лучший для него исход. Колода с трудом справляется с Хэндбафф и Линесса Паладинами, а Пробитому шлюза вообще не может ничего противопоставить. Зато Агро ДХ силен против Дракон Жреца и Миракл Разбойника, поэтому он должен остаться актуальным на высоких рангах. На рангах пониже, где мета более разнообразна, он и так хорош.



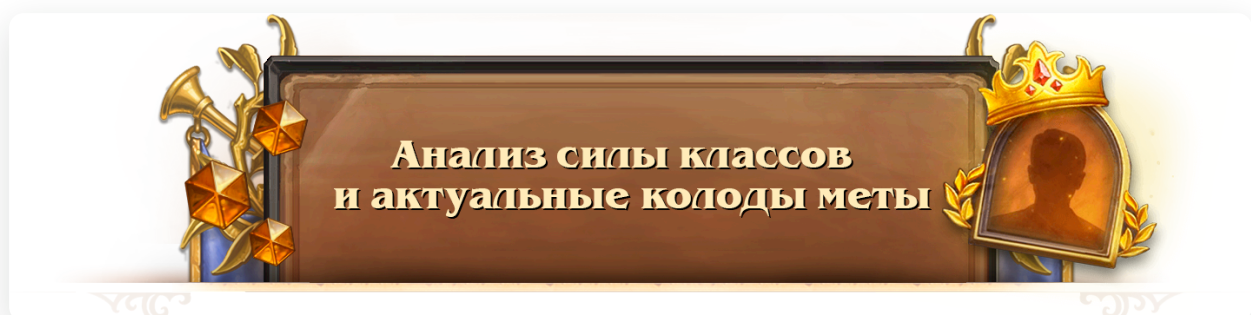
Воин

К Воину возникает много вопросов, поэтому пусть **Контроль Воин** потратит еще недельку, чтобы распознать, что он такое. Сейчас он двигается сразу во всех направлениях, и какие-то из них могут быть лучше, чем другие. **Рено Воин** абсолютно безнадежен.





Чернокнижник

Чернокнижник абсолютно бестолковый класс. **Чернокнижник на броне** был отличным выбором для Чемпионата мира из-за уникального там разброса матч-апов (он хорош против Шамана и Друида и контрит Контроль Воина). Но в ладдере ему ничего не светит. **Чернокнижник Смерти** не лучше.



- **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](#)



ПАЛАДИН

- После спада Токен Шамана **Линесса Паладину** больше не нужны 2 копии Призматического луча. Также колоду покинул СанкАзель, поэтому в ней появилось 2 места. **Жадный партнер/Золотоискатель** выглядят не сильно заманчиво, но нашлась новая пара интересных карт — **Аура сопротивления** и **Мороз по коже**.
- **Аура сопротивления** очень сильна против Разбойника, а **Мороз по коже** — против колод, подобных Дракон Жрецу. Картам нужно больше статистики для финального вердикта.
- **Хэндбафф Паладину** теперь нужны **Играющие на воздухе** вместо Таможенников, поскольку Таможенники не имеют смысла против Разбойника без **Сони**.
- В **Манускрипт Паладина** вместо Призматического луча был добавлен Межзвездный странник, поскольку луч преимущественно нужен был только ради Токен Шамана.

Колоды Паладина



Линесса Паладин



Хэндбафф Паладин



Манускрипт Паладин



[назад к выбору класса](#)



РЫЦАРЬ СМЕРТИ

- **Радужный Рыцарь смерти** — сильнейшая контроль колода в игре. Заклинание **За пригоршню трупов** полезно в текущей мете, а вот **Нити отчаяния** — не очень. Менеджер Марин слишком медленный, чтобы внести существенный вклад в позднюю игру против колод с большим уроном, и не помогает в защите. Бармен Боб и **Йогг-Сарон Освобожденный** покажут себя лучше.
- **Рено Рыцарь смерти** — очень похожая колода с такими же выборами карт.
- В **Фрост Рыцаря смерти** на смену **Магу крови Талносу** и Природному таланту пришли **Замерзшие бароны**. Барон также недооценен в Радужном ДК. Интересно, станет ли Фрост ДК успешнее, если заменит **Зиллиакса Делюкс 3000** на Злобозога, но статистики по такой замене пока нет.
- **Чумной Рыцарь смерти** может пригодиться, чтобы законтрить Миракл Разбойника. Распространенные сборки крайне не оптимальны — с хорошей сборкой дела архетипа должны пойти лучше.

• Колоды Рыцаря смерти

• Радужный Контроль Рыцарь смерти



• Фрост Рыцарь смерти



• Рено Рыцарь смерти



• Чумной Рыцарь смерти



[назад к выбору класса](#)



- **Миракл Разбойник** смог с легкостью найти замену победным комбинациями с **Соней Водопляс**. Ничего удивительного здесь нет, поскольку **Соня** никогда даже близко не была одной из лучших карт в колоде. Теперь Разбойник использует Астероиды и Бескрайний простор для победы. Они отлично работают вместе со Злобозогом и Эфириалом-оракулом, которые стали парочкой во многих колодах. **Крушитель колонок** — 30-я карта, но его можно заменить на что-то другое, что вам нравится.
- **Звездолет Разбойник** по-прежнему нуждается в Эфириале-оракуле. Некоторые игроки экспериментируют с гибридным Звездолет Миракл Разбойником, но он значительно хуже, чем чистый Миракл Разбойник. В последние дни неплохо себя показывает Пиратка Юдора. В текущей мете она может быть полезнее, чем **Тесс Седогрив**. Также можно положить в колоду Злобозога.
- **Разбойнику на оружии** больше не нужно опасаться Шаманов, поэтому вместо ремувалов можно снова вернуться к дополнительным источникам урона.
- **Шаффар Разбойнику** не нужен Матрос Южных Морей в этой мете. Если ему удастся дожить до лейтгейма, он может передавить медленных оппонентов в долгой игре.

• Колоды Разбойника

• Астероид Миракл Разбойник



• Звездолет Разбойник



• Разбойник на оружии



• Шаффар Разбойник



- Медленная более популярная вариация **Охотника на раскопке** не так уж хороша в ладдере, поскольку у многих колод есть доступ к большим источникам урона, и в таких обстоятельствах план на бесконечного Физзла менее эффективен. В колоде себя хорошо покажет Бармен Боб. Эредар-громила заменил **Ментального техника** в группе **Е.Т.С.** после спада Дунгар Друида.
- **Агро Охотник на раскопке** выглядит сильнее. Тикающий/Пилонный Зиллиакс Делюкс 3000 по-прежнему полезен колоде, хотя можно рассмотреть и альтернативы. Причина, по которой **Зиллиакс** до сих пор держится на плаву, может крыться в многочисленных копиях Встреч с пришельцами, которые дает **Ученик** из лужи. Миксолог не так уж хорош.
- Сборка **Хэндбафф Охотника** уже устоялась. Знатный улов пригодится только в топе Легенды, где игроки более умело не подставляются под **Рубаку Песни Войны**. Но даже и в этом случае Знатный улов сильно мешается в руке, когда нужно баффать Рубаку. По этой причине Битва едой может быть удачным активатором Рубаки.
- **Звездолет Охотник** стал использовать Злобозога — по той же причине, что и Охотник на раскопке. Легендарка неплохо вписывается в синергии раскопок. Заповедник попугаев все еще вызывает вопросы.
- **Секрет Охотник** может отказаться от агрессивного **Зиллиакса Делюкс 3000** после спада Дунгар Друидов.

Колоды Охотника



Охотник на раскопке



Агро Охотник на раскопке



Хэндбафф ОТК Охотник



Звездолет Охотник







Секрет Охотник





- **Дракон Жрец** все больше и больше склоняет сборку в сторону контроля и использует зачистки стола вместе с Эфириалом-оракулом и псевдо-ОТК с Бескрайним пространством и **Мастером времени Зарими**. Алекстраза в группе **Е.Т.С.** гарантирует, что этот план сработает против Радужного ДК с его Пробитым шлюзом. Алекстраза не лежит в основной колоде, чтобы не мешать **Уменьшенной репродукции**.
- Это еще одна колода, в которую напрашивается Злобожог. Он может оказаться слишком медленным здесь, однако учитывая его статистику в других архетипах в паре с Эфириалом-оракулом, легендарку хочется добавлять везде и всюду. Ради него в качестве эксперимента можно убрать копию Чаю из белладонны или Честного торговца **Жуля**.
- **Рено Жрец** походит на тир-3 колоду после оптимизации в текущей мете. Проблема в том, что Жрецы доходят до оптимальных сборок только под конец актуального обновления. Игроки предпочитают веселые плохие карты, нежели уверенный геймплей вокруг **Спасительницы Элизы**.

• Колоды Жреца

-  **Контроль Дракон Жрец**

-  **Рено Жрец**


[назад к выбору класса](#)



Сборка **Астероид Шамана** выглядит законченной. Большой Плавник слабее Сказочного коммивояжера. **Дрыжеблок** и Бескрайний простор важны.

Токен Шаман отказывается от **Зиллиакса Делюкс 3000** и как минимум одного **Хозена-хулигана** после нерфа Печати парашютистов.

Очень похоже, что **Шаман Природы** все-таки вернулся на соревновательный уровень. Странно, зачем все кладут Физзла в эту колоду. Карта ужасна практически против всего, кроме Воина. Если бы она помогала еще хотя бы против ДК, то ее можно было бы использовать, но она отвратительно себя показывает в этой встрече. Шаману Природы необходимо всего лишь как можно быстрее добирать карты и убить оппонента не позднее 7-го хода. Пробитый шлюз на 6-м ходу не спасет Артаса.

Единственная карта, которая вызывает сомнения на данный момент, это **Сказочный коммивояжер**. Он хорош своей силой на 1-м ходу, но чем дальше от этого хода, тем хуже

он становится. Его можно заменить Призрачными когтями или еще одним Перерасходом.

Колоды Шамана

- **Астероид Шаман**



- **Токен Шаман**



- **Шаман Природы**



[назад к выбору класса](#)



- Кристальная друза оказалась на довольно сомнительном уровне силы. **Дунгар Друид** все же пытается к ней приноровиться, используя Дар Хранительницы Жизни для удешевления.
- **СПД Друид** играет неоптимальными сборками. Перевернуть ситуацию согласно статистике могут **Лесные чудеса**. Также здесь неплохо смотрится Злобжог. Сейчас нет нужды использовать **Автора каверов**, хотя его легко можно вернуть в сборку, убрав перед этим **Мага крови Талноса**. Некоторые игроки используют **Фрейю хранительницу природы** для той же цели. Представленная сборка выглядит полноценной и не испытывает нехватки урона против большинства оппонентов. Все зависит от того, как много Рыцарей смерти вам удастся встретить.
- А вот из **Таунт и Рено Друидов** Кристальная друза ушла. Впрочем, большой веры в эти колоды и так нет.

Колоды Друида

- **Биг Дунгар Друид**



- **СПД Друид**



- **Звездолет Таунт Друид**



- **Рено Друид**



[назад к выбору класса](#)



Маг со Сверхновой — свежая колода Стандарта. Сейчас он показывает себя неважно, но его можно улучшить несколькими способами. **Акварелист** и **Цунами** — многообещающий дуэт, который мало у кого используется. Также небольшая статистика намекает на хорошие показатели **Злобжого**.

- **Спелл Маг** превратился в колоду вокруг рандома вместо взрывного урона. Играть ей весело, но контрпродуктивно.

Колоды Мага

Элем Маг

•



Маг со Сверхновой



Спелл Маг



•

[назад к выбору класса](#)

•



- **Агро Охотник на демонов** сохранился без изменений. **Удар Хаоса** — плохая карта, которую продолжают активно добавлять в сборки.

Колоды ДХ

Агро Охотник на демонов

•



•

[назад к выбору класса](#)



- Воин выглядит плачевно. Представленный **Контроль Воин** — все, что можно извлечь из статистики. Он даже может оказаться не так ужасен. О Рено Воине лучше позабыть...

Колоды Воина

Контроль Воин





[назад к выбору класса](#)



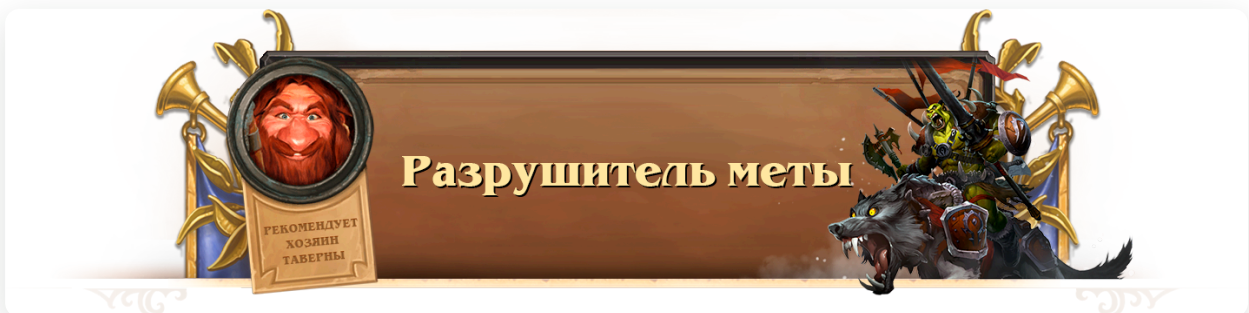
- Чернокнижник попросту плох. Не стоит им играть.

- Колоды Чернокнижника

- Чернокнижник с Колесом СМЕРТИ!!!



[назад к выбору класса](#)



Одним из самых значимых решений последнего патча стало отсутствие нерфа Эфириала-оракула. Причину понять несложно: карта, несомненно, помогла некоторым новым архетипам из Запредельной Тьмы выйти на соревновательный уровень. Нерф оракула может привести к тому, что вся мета снова приплывет к Раздору в тропиках.

Тем временем нетронутый оракул успешно подталкивает к успеху стиль игры, который не выстраивает стол и побеждает большим уроном из руки. Именно благодаря ему Миракл Разбойник остается таким сильным. Он превращает Злобозога в одну из самых влиятельных легендарок в игре. Он же превратил агрессивного Дракон Жреца в лейтгейм колоду, которая зачищает стол и использует ОТК. Такие колоды, как СПД Друид и Шаман Природы, тоже могут вернуться в мету.

Три нижеперечисленных архетипа формируют мету на данный момент, особенно на высоких рангах. Дракон Жрец, наверное, лучший выбор, если вы просто хотите взять Легенду до конца месяца (альтернатива — Хэндбафф Паладин). Стоит ждать множество изменений в мете, после того как Миракл Разбойник взорвется популярностью и последует реакция на него.

-  **Линесса Паладин**



-  **Контроль Дракон Жрец**



-  **Астероид Миракл Разбойник**



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