

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Детальный разбор меты Героев StarCraft. Vicious Syndicate мета отчет №313

31.01.2025

Мета-отчеты

Мета-отчет

Детальный разбор меты Героев StarCraft. Vicious Syndicate мета отчет №313

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Наглядно и подробно разбираем мету Великой Запредельной Тьмы после выхода Героев StarCraft в мета-отчете Vicious Syndicate. Здесь вы найдете лучшие колоды всех классов, таблицы матч-апов и винрейтов, а также разрушителя меты этой недели.

Всего проанализированных игр	948,000
Топ 1000 ранга Легенда	74,000
На ранге Легенда (за искл. Топ 1к)	346,000
Алмаз 1-4	131,000
Алмаз 10-5	101,000

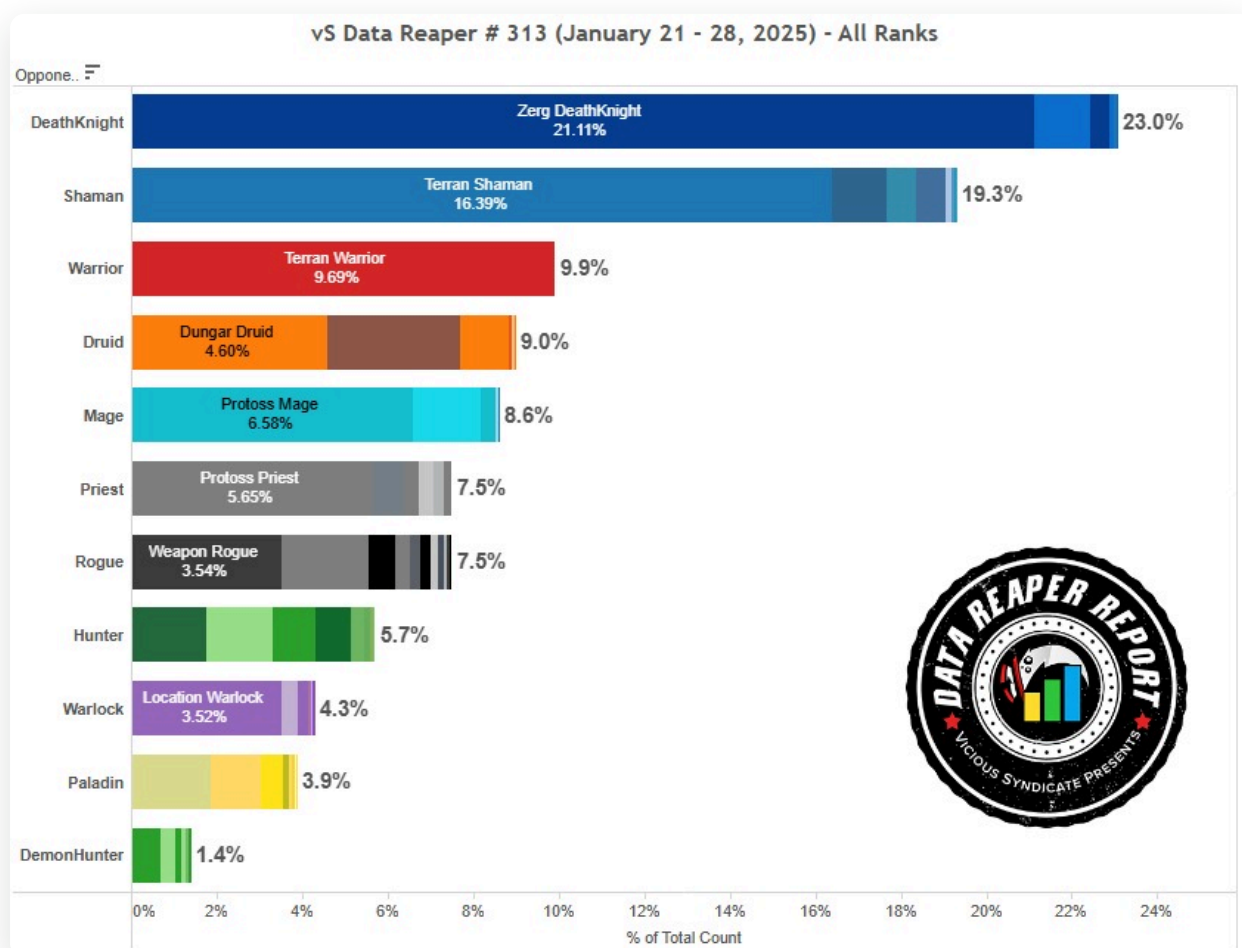
Платина	102,000
Бронза/ Серебро / Золото	194,000

• **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*



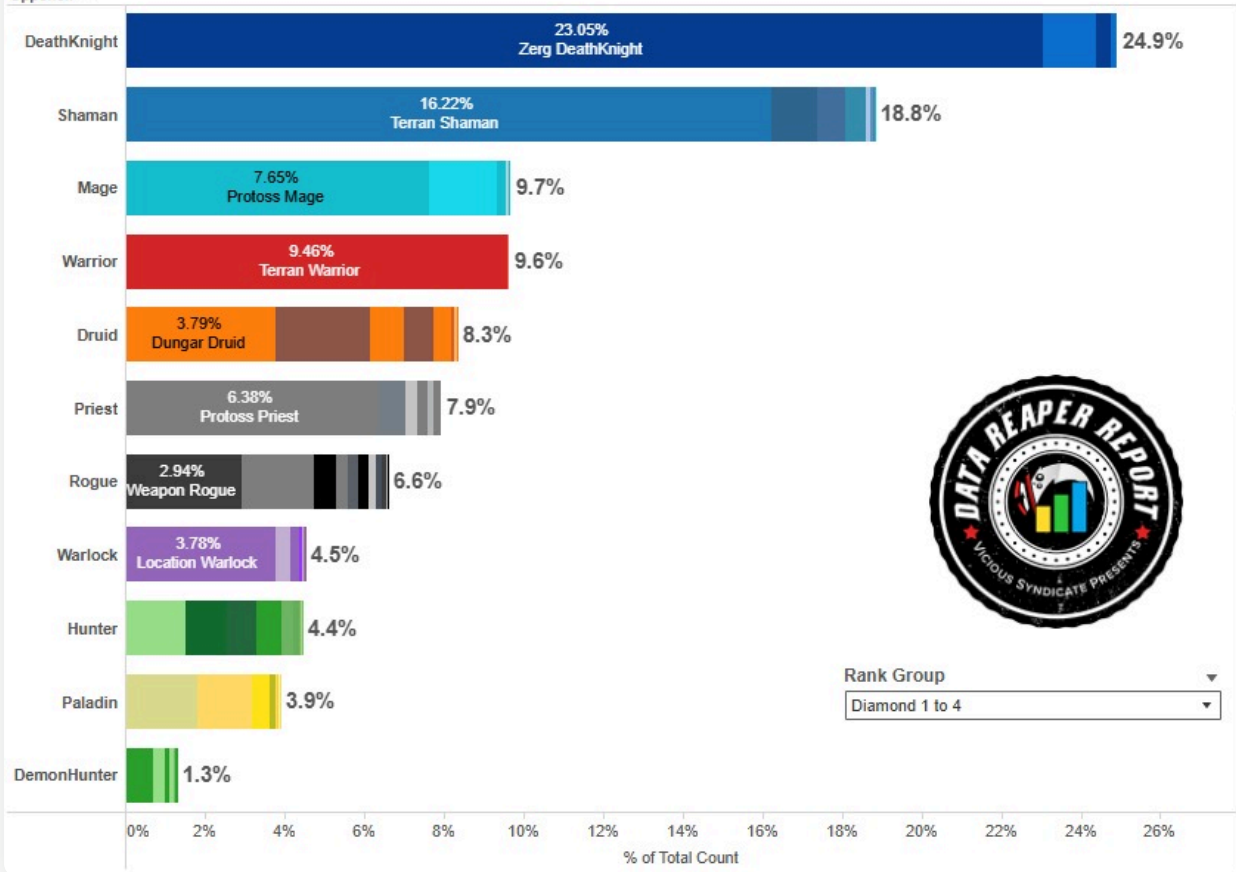
По всем рангам



На рангах Алмаз 4 — 1

vS Data Reaper # 313 (January 21 - 28, 2025) - By Ranks

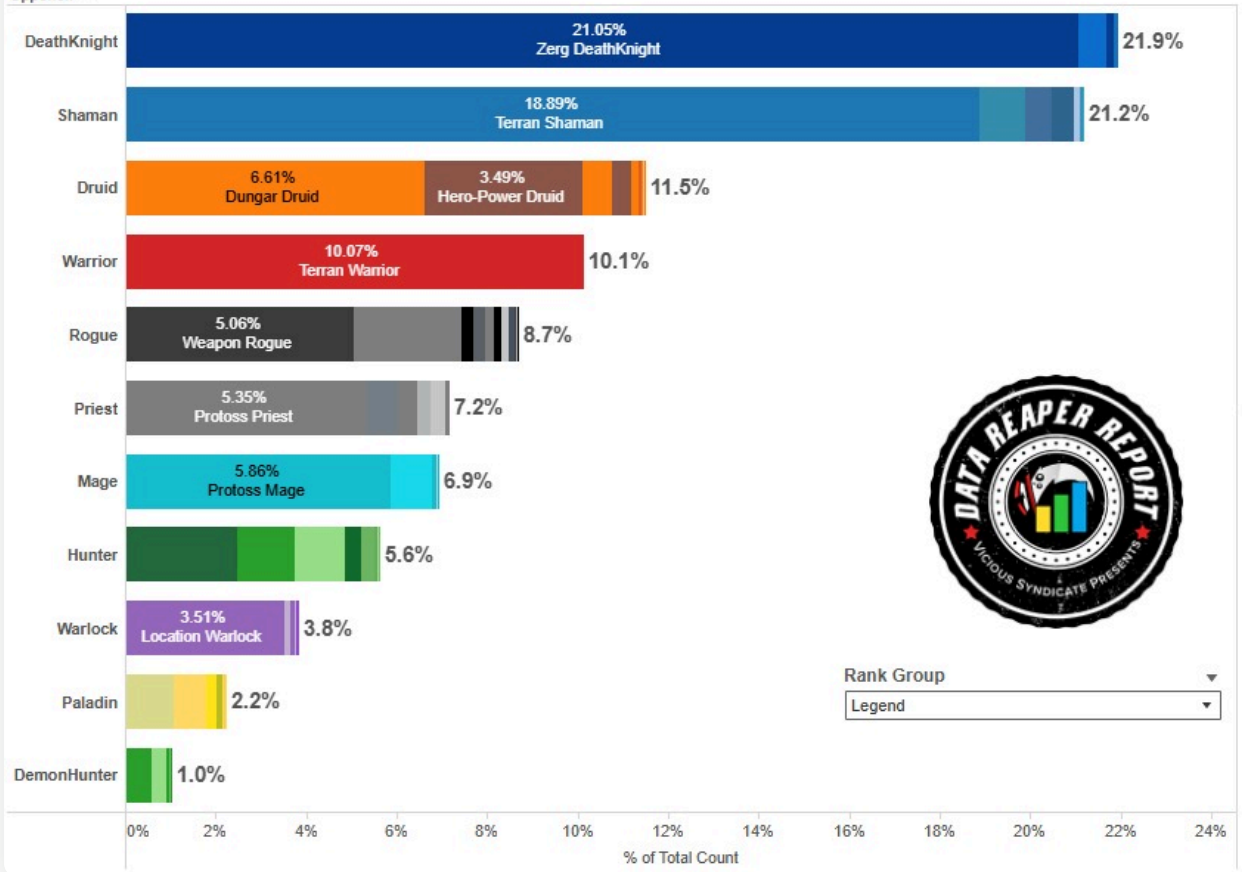
Oppone.. F



В Легенде

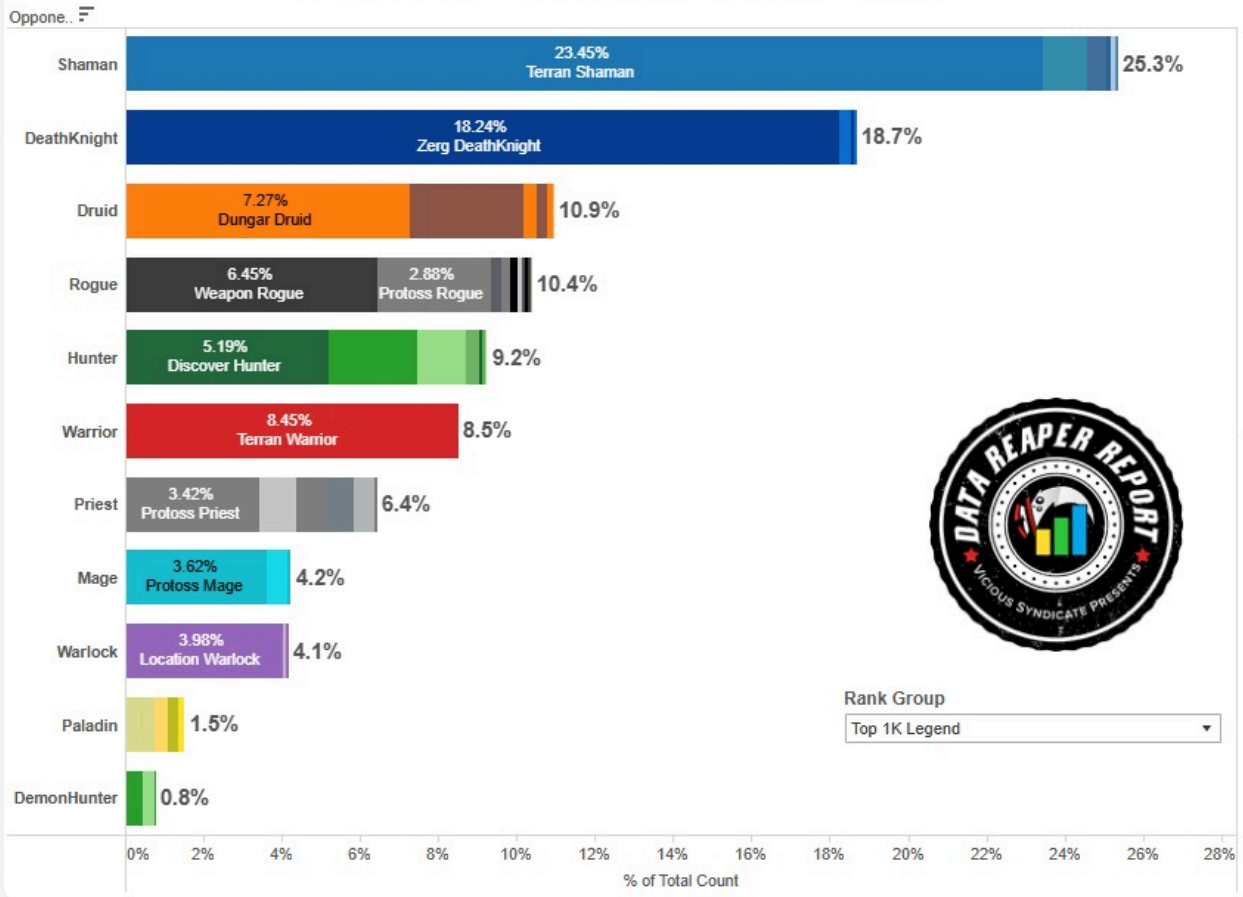
vS Data Reaper # 313 (January 21 - 28, 2025) - By Ranks

Oppone.



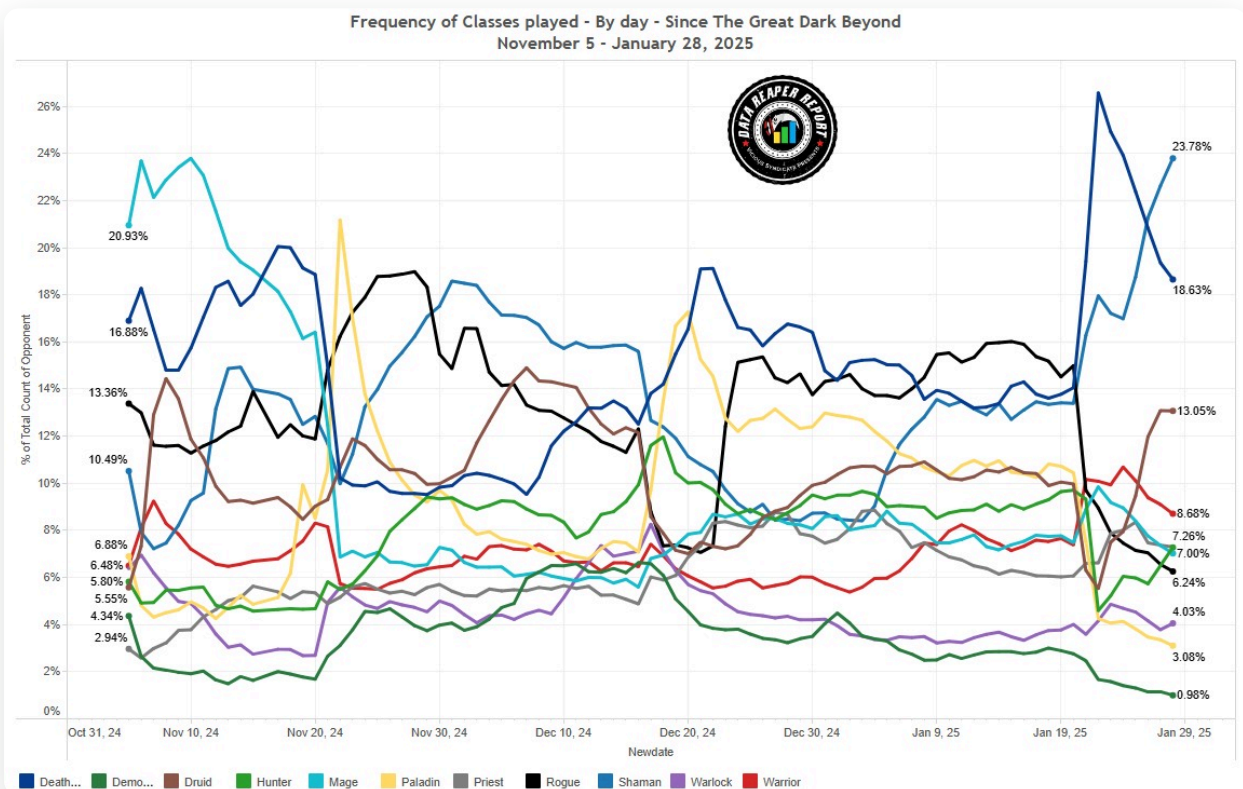
В топ-1000 Легенды

vS Data Reaper # 313 (January 21 - 28, 2025) - By Ranks



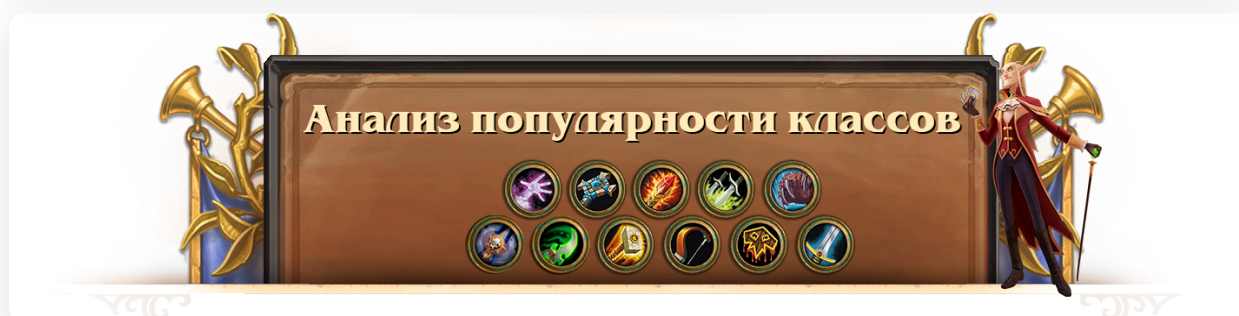
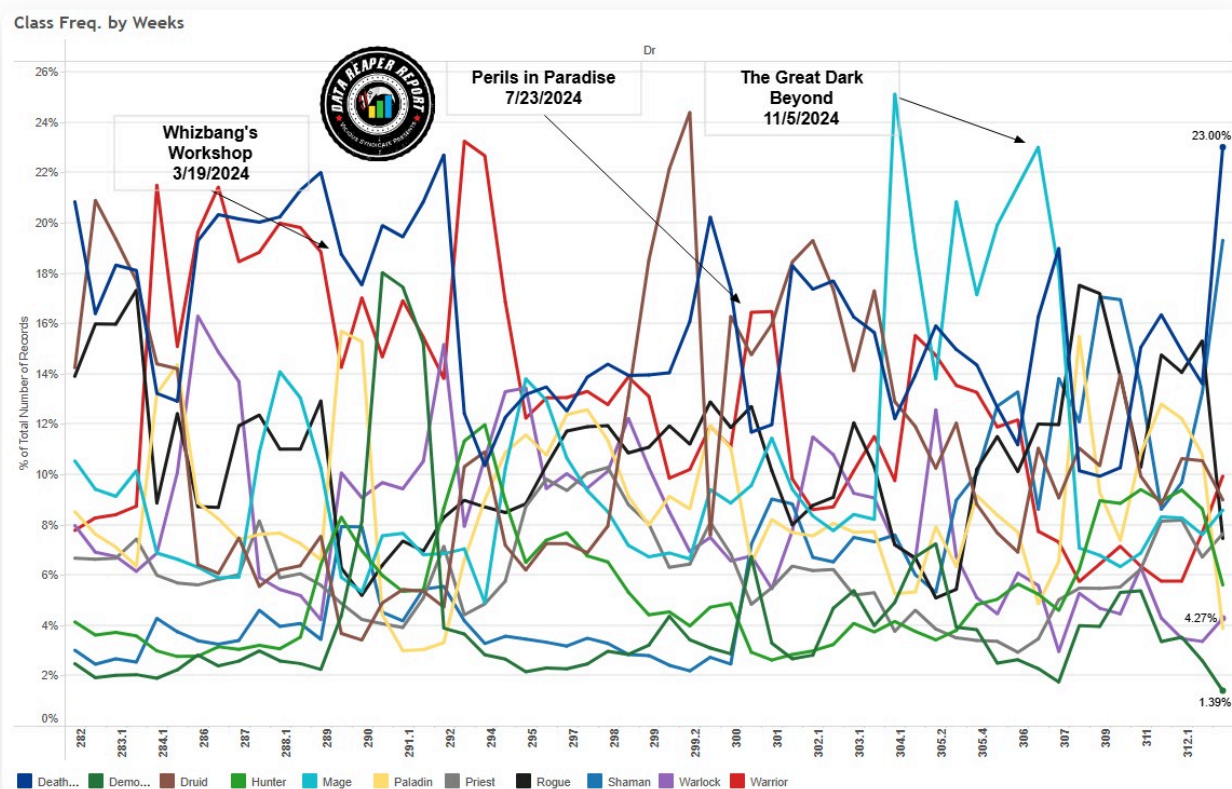
Следующий график показывает прогресс популярности классов по дням с момента выхода дополнения Великая Запредельная Тьма


Популярность по дням




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

Популярность по неделям



 **Зерг Рыцарь смерти** стал самой обсуждаемой стратегией, особенно в первые несколько дней мини-набора. Это наиболее популярная колода в Стандарте, а ее плейрейт превышает 20% сразу на нескольких ранговых промежутках. Впрочем, уже с 3-го дня обновления она идет на спад. Архетип разделен на несколько рунических комбинаций, хотя большинство из них очень похожи друг на друга и отличаются буквально парой ключевых карт.

 Число **Терран Шаманов** растет с каждым днем. В топе Легенды это уже самая популярная колода, и вскоре она затмит Зерг ДК и на остальных рангах. Архетип пережил несколько итераций, и сейчас начинает разделяться на две явно различимые версии. Агрессивная сборка, напоминающая Токен Шамана, распространена на Алмазе и Платине, а более защитная вариация с **Фотографом Физзлом** и **Триангуляцией** захватывает высокие ранги. Судя по последним дням, популярность Терран Шамана в топе Легенды приближается к отметке в 40% — крайне взрывной результат.



Дунгар Друид сохранил свое присутствие, несмотря на выход мини-набора, без значительных изменений, зато появился новый **Друид на силе героя**, основанный на комбинации Артаниса и **Дискокота**. Колода стремительно набирает популярность и уже скоро может превзойти Дунгар Друида на высоких рангах.



Крах **Миракл Разбойника** после нерфа Эфириала-оракула привел к тому, что главной стратегией класса стал **Разбойник на оружии**. Он же является главным ответом на Зерг ДК. В ладдере можно найти эксперименты с **Протосс Разбойником**, но большого внимания они к себе не привлекают.



Бан Принца Шаффара после 6 часов с момента выхода мини-набора, и Охотник превращается из самого популярного класса в игре в относительно нишевый. Однако все может измениться, поскольку в топе Легенды восстает **Охотник на раскопке**, использующий новую сборку с областями и Приморскими гигантами. **Хэндбафф Охотник** также показывает рост популярности благодаря отличному матчу с Терран Шаманом.



Терран Воин равномерно популярен на всех рангах. Колода стала продуктом эволюции Таунт Воина после добавления новых карт терранов. Сборки обычно обходят стороной классовых «Тора» и Орудие «Ямато».



Протосс Жрец популярен, однако спад в топе Легенды настораживает и намекает на то, что колода не так хороша. Остальная часть класса состоит из **Рено Жреца** и кучки агро колод с минимальной популярностью (**Дракон, Пейн, Оверхил**).



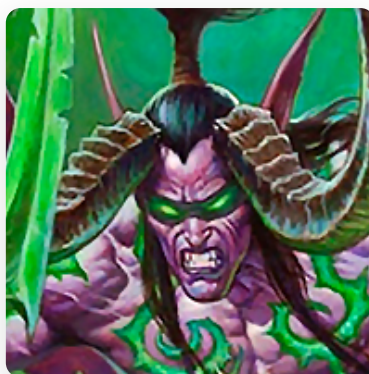
Протосс Маг похож на Жреца: он тоже привлекает внимание игроков, но проваливается на высоких рангах. **Элем Маг** встречается редко.



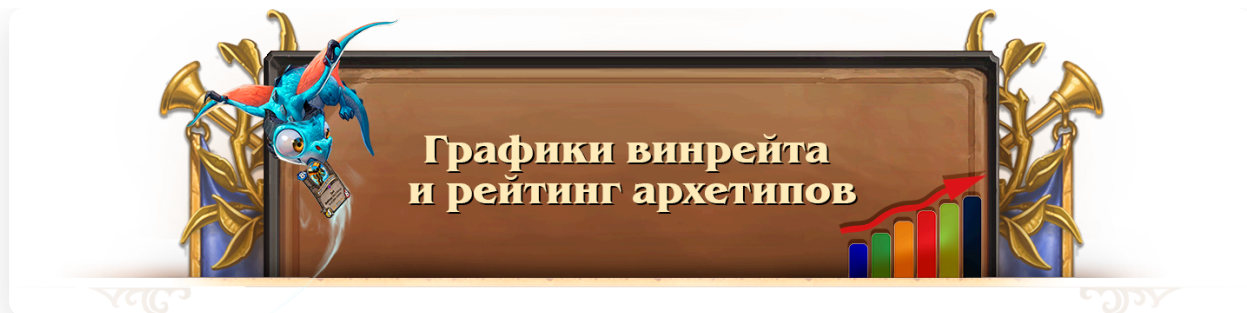
Чернокнижник на областях заявил о себе без лишнего шума и набрал небольшое число последователей. С его приходом Чернокнижник потерял статус мертвого класса.



Линесса Паладин выпал из обоймы из-за нерфа Эфириала-оракула. **Хэндбафф Паладин** также резко пошел на спад, так как многие игроки ушли экспериментировать с новыми картами. Впрочем, по сравнению с Шаманом и Воином, **Терран Паладином** играют очень редко.



Охотник на демонов выглядит мертвым уже в первую неделю обновления. Влияние зергов на него не распространилось.



Графики винрейта и рейтинг архетипов

Диаграммы матч-апов


По всем рангам

Matchup Win rates based on games between 1/21/2025-1/28/2025 (Minimum 100 games required per matchup)

Rank Group		Opponent / Opponent Deck																	
All Ranks																			
		Zerg DeathKni..	Dungar Druid	Hero-PowerDr..	Discover Hunter	Grunter Hunter	Zerg Hunter	Elemental Mage	Protoss Mage	Handbuff Paladin	Terran Paladin	Protoss Priest	Protoss Rogue	Weapon Rogue	Asteroid Sham..	Concede Sha..	Terran Shaman	Location Warlo..	Terran Warrior
Hero	Hero Deck																		
DeathKnight	Zerg DeathKnight	Black	Red	Red	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Red	Green	Green	Green
Druid	Dungar Druid	Green	Black	Green	Green	Red	Red	Red	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red
	Hero-Power Druid	Green	Green	Black	Red	Green	Red	Red	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Green
Hunter	Discover Hunter	Green	Green	Green	Black	Green	Red	Red	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Green
	Grunter Hunter	Green	Red	Red	Green	Black	Red	Red	Green	White	Red	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green
	Zerg Hunter	Red	Green	Green	Green	Green	Black	Red	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Green
Mage	Elemental Mage	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Green
	Protoss Mage	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Red	Green	Red
Paladin	Handbuff Paladin	Green	Red	Green	Green	White	Green	Red	Green	Black	Red	Green	Green	Green	Green	White	Red	Red	Red
	Terran Paladin	Red	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Black	Green	Red	Green	Red	Green	Red	Red	Red
Priest	Protoss Priest	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Green	Red	Red	Green
Rogue	Protoss Rogue	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Black	Red	Red	Green	Green	Red	Red	Red
	Weapon Rogue	Green	Red	Red	Red	Green	Red	Red	Green	Red	Red	Green	Green	Black	Green	Green	Red	Green	Green
Shaman	Asteroid Shaman	Red	Red	Red	Red	Green	Red	Red	Green	Red	Green	Green	Red	Red	Black	Green	Red	Red	Green
	Concede Shaman	Green	Red	Red	Red	Green	Red	Red	Red	White	Red	Red	Red	Green	Red	Black	Red	Red	Red
	Terran Shaman	Green	Red	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Red
Warlock	Location Warlock	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Black	Green
Warrior	Terran Warrior	Red	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Black

На рангах Алмаз 4 — Легенда

Matchup Win rates based on games between 1/21/2025-1/28/2025
 (Minimum 100 games required per matchup)

Rank Group		Opponent / Opponent Deck																	
D4 to L																			
		Zerg DeathKni..	Dungar Druid	Hero-PowerDr..	Discover Hunter	Grunter Hunter	Zerg Hunter	Elemental Mage	Protoss Mage	Handbuff Paladin	Terran Paladin	Protoss Priest	Protoss Rogue	Weapon Rogue	Asteroid Sham..	Concede Sha..	Terran Shaman	Location Warlo..	Terran Warrior
Hero	Hero Deck																		
DeathKnight	Zerg DeathKnight	Black	Red	Red	Black	Black	Green	Red	Green	Black	Green	Green	Black	Red	Green	Red	Black	Black	Green
Druid	Dungar Druid	Green	Black	Black	Red	Green	Red	Red	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Black	Black	Green	Red
	Hero-Power Druid	Green	Black	Black	Red	Green	Red	Red	Green	Red	Red	Green	Green	Green	White	Green	Red	Red	Black
Hunter	Discover Hunter	Black	Green	Green	Black	Black	Black	Red	Green	White	Black	Green	Black	Green	White	Green	Red	Black	Black
	Grunter Hunter	Black	Red	Red	Black	Black	Red	White	Green	White	White	Green	Black	Red	White	Red	Green	Green	Green
	Zerg Hunter	Red	Green	Green	Black	Green	Black	White	Green	Green	Green	Green	Black	Green	White	White	Red	Red	Black
Mage	Elemental Mage	Green	Green	Green	White	White	Black	Green	White	Green	Green	Red	Green	White	White	Red	Red	Red	Black
	Protoss Mage	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Black	Green	Black	Red	Red	Green	Red	Green	Red
Paladin	Handbuff Paladin	Black	Red	Green	White	White	White	White	Green	Black	White	Green	White	Green	White	White	Red	Red	Red
	Terran Paladin	Red	Green	Green	Black	Black	Red	Red	Black	White	Black	Green	Red	Green	White	Green	Red	Red	Red
Priest	Protoss Priest	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Green	Red	Red	Green
Rogue	Protoss Rogue	Black	Red	Red	Black	Black	Black	Green	Black	White	Green	Green	Black	Red	White	Green	Red	Red	Red
	Weapon Rogue	Green	Red	Red	Red	Green	Red	Red	Green	Red	Red	Green	Green	Black	Green	Black	Red	Green	Black
Shaman	Asteroid Shaman	Red	Red	White	White	White	White	Green	White	White	White	Green	White	Red	Black	White	Red	Red	Green
	Concede Shaman	Green	Red	Red	Red	Green	White	Red	White	Red	Red	Red	Red	Black	White	Black	Red	Red	Red
	Terran Shaman	Black	Black	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Black	Black	Red
Warlock	Location Warlock	Black	Red	Green	Black	Red	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Black	Black	Black
Warrior	Terran Warrior	Red	Green	Black	Black	Red	Black	Black	Green	Green	Green	Red	Green	Black	Red	Green	Green	Black	Black

В Легенде

Matchup Win rates based on games between 1/21/2025-1/28/2025
 (Minimum 100 games required per matchup)

Rank Group		Opponent / Opponent Deck																		
Legend																				
Hero	Hero Deck	Zerg DeathKni..	Dungar Druid	Hero-PowerDr..	Discover Hunter	Grunter Hunter	Zerg Hunter	Elemental Mage	Protoss Mage	Handbuff Paladin	Terran Paladin	Protoss Priest	Protoss Rogue	Weapon Rogue	Asteroid Sham..	Concede Sha..	Terran Shaman	Location Warlo..	Terran Warrior	
DeathKnight	Zerg DeathKnight	Black	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Druid	Dungar Druid	Green	Black	Green	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Hero-Power Druid	Green	Green	Black	Red	Green	Red	Red	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Hunter	Discover Hunter	Green	Green	Green	Black	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Grunter Hunter	Green	Green	Green	Black	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Zerg Hunter	Red	Green	Green	Green	Black	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Mage	Elemental Mage	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Protoss Mage	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Paladin	Handbuff Paladin	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Terran Paladin	Red	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Priest	Protoss Priest	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green
Rogue	Protoss Rogue	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Weapon Rogue	Green	Red	Red	Red	Green	Red	Red	Green	Red	Red	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Shaman	Asteroid Shaman	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green
	Concede Shaman	Green	Red	Red	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Black	Red	Red	Red	Red
	Terran Shaman	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green
Warlock	Location Warlock	Green	Red	Green	Green	Red	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Black	Green
Warrior	Terran Warrior	Red	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Black

Таблица % винрейта архетипов с распределением по тирам

В топ-1000 Легенды




vS Power Rankings DR # 313

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Terran Shaman	53.12	100.0	100.0	100.0
	Grunter Hunter	52.87	96.0	9.8	52.9
	Weapon Rogue	52.42	88.7	27.5	58.1
	Dungar Druid	52.39	88.2	31.0	59.6
Tier 2	Hero-Power Druid	50.95	65.2	12.4	38.8
	Discover Hunter	50.92	64.8	22.1	43.5
	Location Warlock	50.77	62.3	16.9	39.6
	Elemental Mage	50.15	52.4	2.2	27.3
	Zerg DeathKnight	50.02	50.3	77.8	64.0
Tier 3	Terran Warrior	48.98	33.7	36.0	34.9
Tier 4	Handbuff Paladin	46.51	-5.9	1.5	-2.2
	Zerg Hunter	46.46	-6.6	5.3	-0.7
	Terran Paladin	43.57	-52.9	3.1	-24.9
	Protoss Rogue	43.56	-53.1	12.3	-20.4
	Protoss Mage	42.40	-71.7	15.4	-28.1
	Concede Shaman	42.19	-75.0	4.7	-35.2
	Asteroid Shaman	41.59	-84.7	0.5	-42.1
	Protoss Priest	40.92	-95.3	14.6	-40.4

В Легенде

Legend



vS Power Rankings DR # 313

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Weapon Rogue	55.14	100.0	24.0	62.0
	Dungar Druid	54.35	92.3	31.4	61.9
	Terran Shaman	53.10	80.2	89.7	84.9
	Hero-Power Druid	53.09	80.1	16.6	48.3
	Grunter Hunter	52.91	78.3	6.1	42.2
Tier 2	Elemental Mage	51.92	68.7	4.3	36.5
	Zerg DeathKnight	51.37	63.3	100.0	81.7
	Discover Hunter	51.21	61.8	11.8	36.8
	Location Warlock	50.73	57.1	16.7	36.9
Tier 3	Zerg Hunter	48.76	37.9	5.1	21.5
	Terran Warrior	48.67	37.1	47.8	42.4
	Handbuff Paladin	48.24	32.9	3.5	18.2
Tier 4	Protoss Rogue	44.77	-0.9	11.2	5.1
	Terran Paladin	43.90	-9.4	5.1	-2.1
	Protoss Mage	42.65	-21.5	27.9	3.2
	Concede Shaman	42.39	-24.1	4.8	-9.7
	Protoss Priest	42.37	-24.2	25.4	0.6
	Asteroid Shaman	42.20	-25.9	2.5	-11.7

На рангах Алмаз 4 — 1

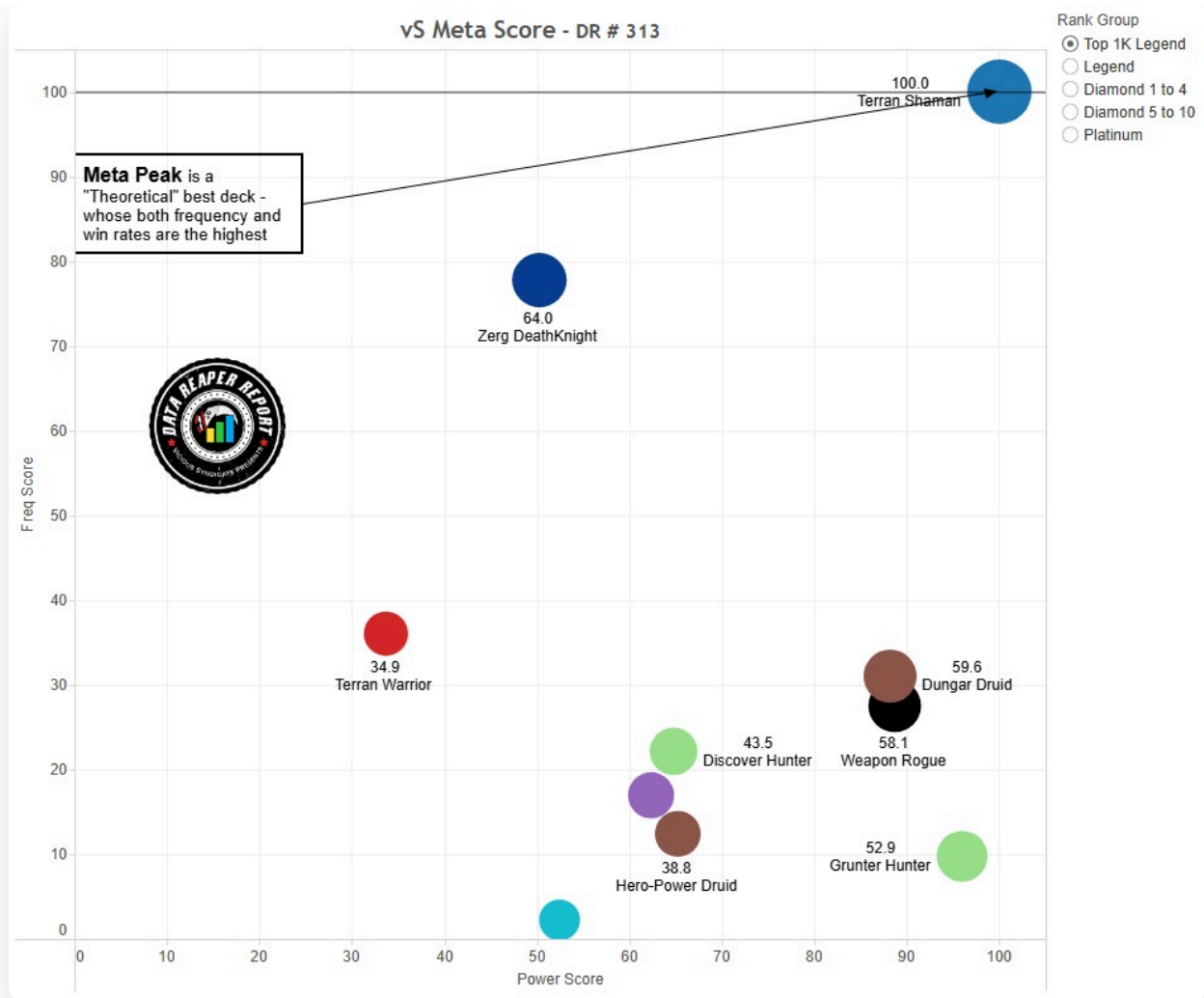


vS Power Rankings DR # 313

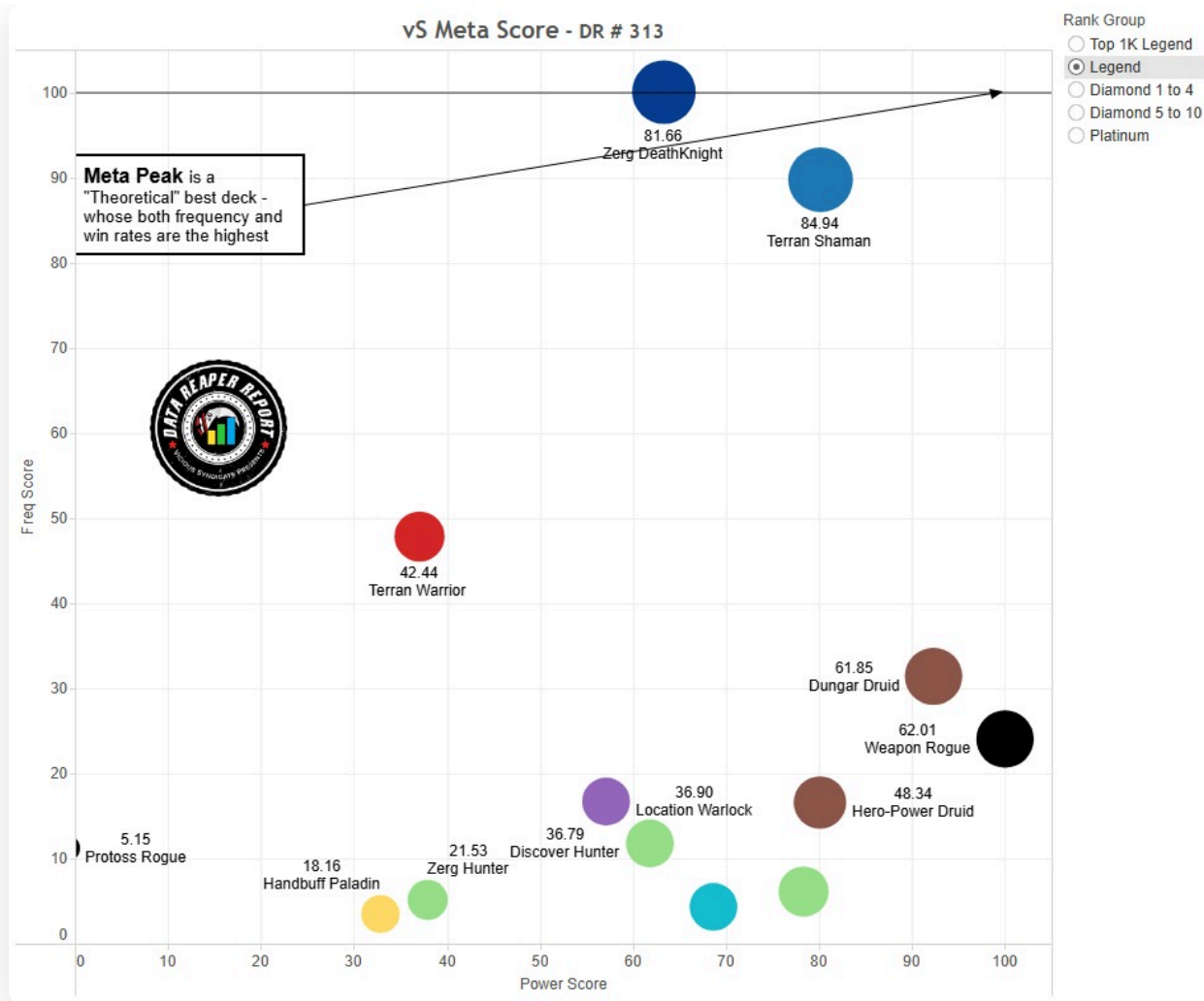
Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Weapon Rogue	57.95	100.0	12.8	56.4
	Dungar Druid	55.76	86.2	16.5	51.3
	Hero-Power Druid	54.54	78.6	10.2	44.4
	Terran Shaman	54.34	77.3	70.4	73.8
	Zerg DeathKnight	53.18	70.0	100.0	85.0
	Elemental Mage	53.10	69.5	7.3	38.4
	Grunter Hunter	53.05	69.2	2.8	36.0
Tier 2	Location Warlock	51.59	60.0	16.4	38.2
	Discover Hunter	50.82	55.2	3.3	29.2
	Handbuff Paladin	50.10	50.6	6.0	28.3
	Zerg Hunter	50.08	50.5	6.6	28.6
Tier 3	Terran Warrior	48.69	41.8	41.0	41.4
Tier 4	Protoss Rogue	46.65	28.9	7.8	18.4
	Protoss Mage	43.80	11.0	33.2	22.1
	Terran Paladin	43.57	9.5	7.9	8.7
	Protoss Priest	43.44	8.8	27.7	18.2
	Asteroid Shaman	43.01	6.0	5.1	5.6
	Concede Shaman	42.37	2.0	2.3	2.2

Диаграммы Meta Score

В топ-1000 Легенды



В Легенде



На рангах Алмаз 4 — 1

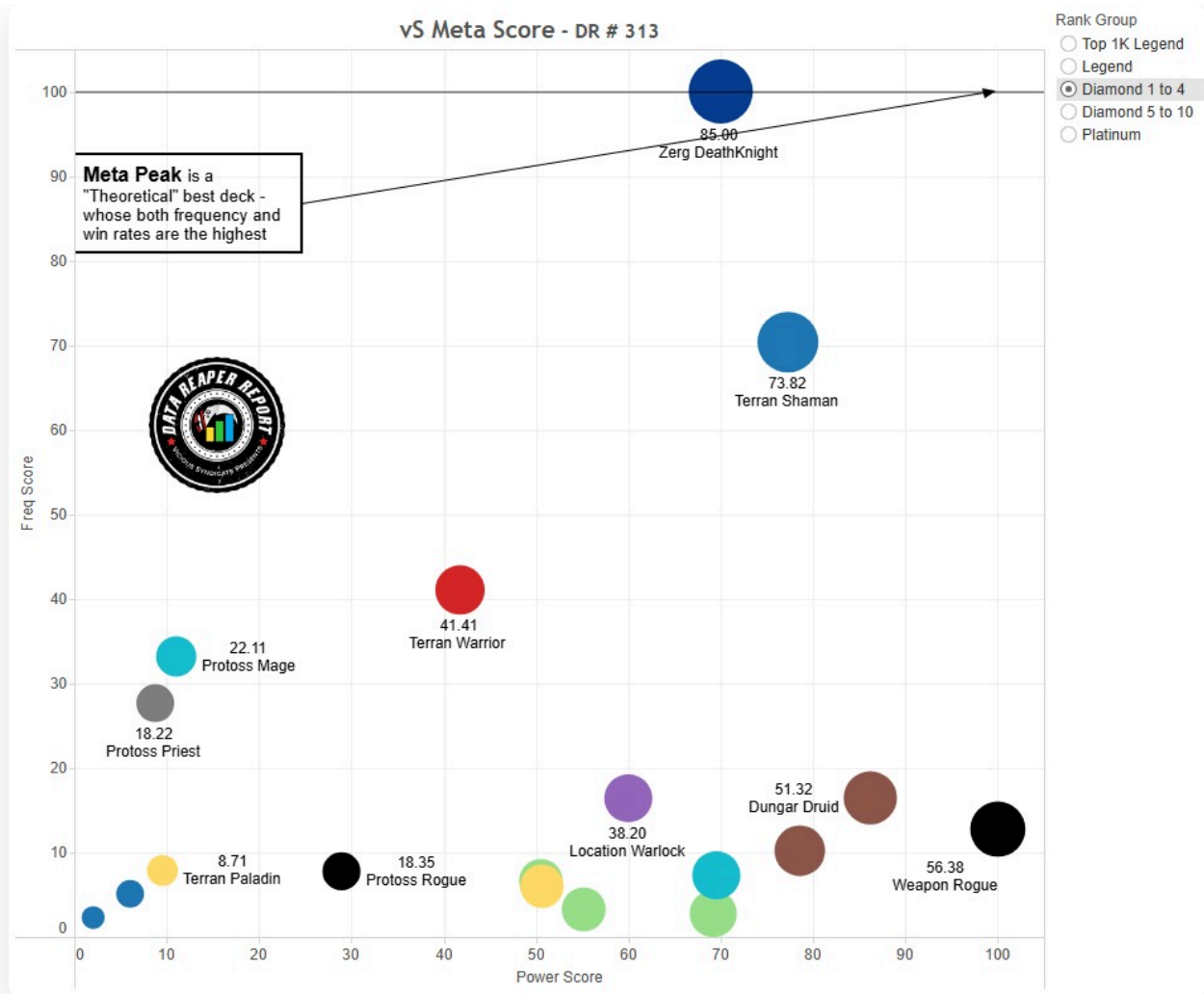
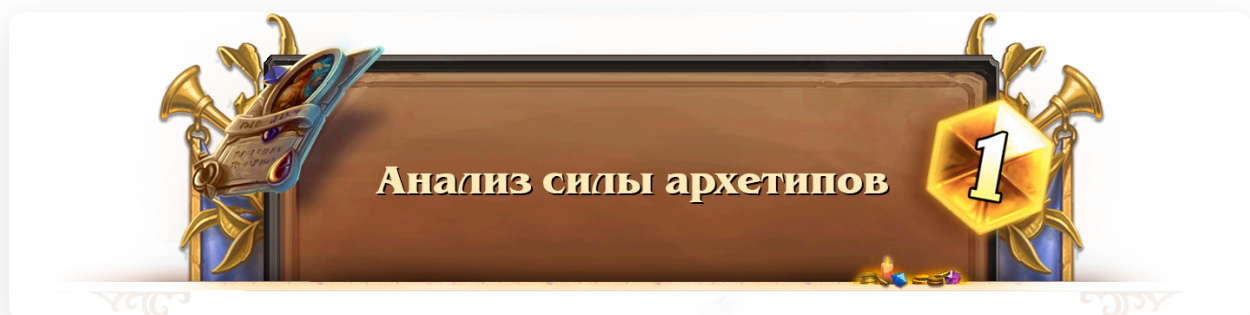


Диаграмма vS Meta Score отображает одновременно и уровень силы архетипов (ось абсцисс X), и их популярность (ось ординат Y). Исследовав этот график, вы сможете нагляднее увидеть и проще понять состояние текущей меты.

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



Шаман

Терран Шаман, кажется, сломан, а его разброс матч-апов практически идеален. Изначально хорошей контрой ему был Терран Воин, однако появление лейтгейм сборки

с Физзлом на высоких рангах сделало эту встречу очень близкой и напряженной. Только Хэндбафф Охотник способен стабильно побеждать Шамана. Если изменения баланса не затронут класс, он точно будет доминировать в Стандарте.

Более быстрая сборка Терран Шамана с Осадными танками в целом эффективнее вне топа Легенды. Физзл хорош только на высших рангах из-за особенностей меты. Но поскольку Воин идет на спад, обе версии Терран Шамана могут оказаться на схожем уровне на высоких рангах. Так или иначе Физзл Терран Шаман больше ценится топовыми игроками из-за привлекательного геймплея и более сбалансированного списка матч-апов. Его также труднее законтрить.



Рыцарь смерти

Зерг Рыцарь смерти изначально захватил Стандарт, и многие стратегии сдались бороться за стол. Его способности захватывать стол с помощью забэффанных Зерглингов и Гиблингов нет равных, и вместе с тем его стратегия отлично выходит в лейтгейм — все это заставило другие стратегии искать альтернативные способы победы. Дунгар Друид и Разбойник на оружии — два главных и одновременно таких разных ответа на Зерг ДК. Один создает гигантский стол в один ход, до того как успеют разрастись баффы Заразителя, а другой игнорирует стол и бьет Артаса по голове.

Недостаток хороших матч-апов и разрастание контр-колод может создать очень неприятные условия для существования Зерг ДК и привести к падению одного в тир-3 меты на высоких рангах. Лучшие колоды формата либо контрят его, либо играют с ним на равных.



Друид

Дунгар Друид невероятно силен в текущей мете, чему он обязан своему сильному влиянию на новую мету. Колода уничтожает Зерг ДК, а Терран Шаман недостаточно быстр, чтобы успеть уничтожить Друида. Более того, Артас и Тралл серьезно демотивируют другие агро колоды играть в мете, поскольку конкурировать с ними за стол очень трудно. Такие условия развязывают Дунгар Друиду руки, поскольку обычно эти агро колоды его и наказывают. Что касается лейтгейма, только Терран Воин и Охотник на раскопке способны надежно пережить Дунгар Друида.

Друид на силе героя подражает Разбойнику на оружии, то есть бьет только в лицо, поэтому хорошо играет против Зерг ДК. И он так же, как и Валира, слаб против провокаций, поэтому испытывает трудности с колодами терранов и против Встреч с пришельцами. Колода однозначно конкурентоспособна, но разрушителем меты ее точно не назвать.



Разбойник

Разбойник на оружии — лучшая контра Зерг ДК, если только тот не затачивается под такую встречу. Этого матч-апа достаточно, чтобы вознести Разбойника в ранг элитных колод. В то же время Разбойник может стабильно побеждать только Чернокнижника на областях. Другие топовые колоды меты доставляют проблемы Валире, поэтому ее положение ставится под вопрос по мере снижения числа Зерг ДК в мете, а также слабых колод протоссов, которыми она живится.

Протосс Разбойник выглядит ужасно, хотя его оптимальная сборка может возглавить тир-4 в отличие от нынешнего положения (т.е. достичь 45-46% винрейта). Это лучшая колода протоссов, которая играет существ-протоссов, а не только Артаниса и Зилотов. К сожалению, вывод таков, что вся фракция протоссов существенно отстает от двух других в силе.



Охотник

Охотник на раскопке играет уверенно. Шаман и Чернокнижник — его самые сложные, но далеко не безнадежные матч-апы. Колода в целом универсальна и имеет неплохие шансы в любом противостоянии.

Хэндбафф Охотник постепенно становится все сильнее, что является прямым следствием распространения Шамана. Хэндбафф Охотник уничтожает Шамана лучше любой другой колоды, отчего и становится топовым архетипом. Результаты остальной части его матч-апов не впечатляют. Но поскольку встречи с Шаманом происходят все чаще и чаще, у Хэндбафф Охотника есть шанс стать лучшим в топе Легенды.



Воин

У **Терран Воина** отличный разброс матч-апов, однако большое число Зерг ДК душит его — этот матч-ап слишком тяжелый. При этом растет Хэндбафф Охотник, который сдерживает Шамана, которому Воин рад, да и сам Шаман пытается перевернуть матч-ап с помощью Физзла. Все это делает обстановку в мете для Воина менее доброжелательной. На следующей неделе стоит ожидать спад эффективности Терран Воина, даже если предположить, что число Зерг ДК все так же будет снижаться.



Жрец

Протосс Жрец очень-очень слаб. Единственное, что ему дается на ура, это победы над Терран Воинами благодаря ресурсам от **Материнских кораблей**. Но все остальные матч-апы в разы хуже.

У Жреца есть еще несколько хороших колод, но их слишком мало, чтобы включить их в таблицу винрейтов. **Рено Жрец** обладает тир-3 эффективностью благодаря хорошему матч-апу с Зерг ДК. **Спасительница Элиза** здесь выступает в роли Туроператора Дунгара. Также подают большие надежды агро колоды Андуина с синергиями Зилотов. **Дракон Жрец** играет как тир-1 колода на всех рангах, а его численность, пусть и скромная, понемногу растет.



Маг

Протосс Маг почти настолько же плох, насколько и Протосс Жрец. Пока что развитие сборок не дает ни одного намека на то, что колода сможет выбраться из тир-4.

Элем Маг силен против Дунгар Друида и Разбойника на оружии, но навряд ли есть причины, по которым кто-то будет играть старой расовой колодой. Скорее игроки будут пытаться оживить Протосс Мага до самой ротации.



Чернокнижник

Чернокнижник на областях показывает себя хорошо — примерно так же, как и Охотник на раскопке. У него сбалансированный универсальный разброс матч-апов и

ровные встречи с Зерг ДК, Терран Шаманом и Терран Воином. Дунгар Друид и Разбойник на оружии — два рока Зерг ДК — доставляют наибольшие проблемы и Чернокнижнику.



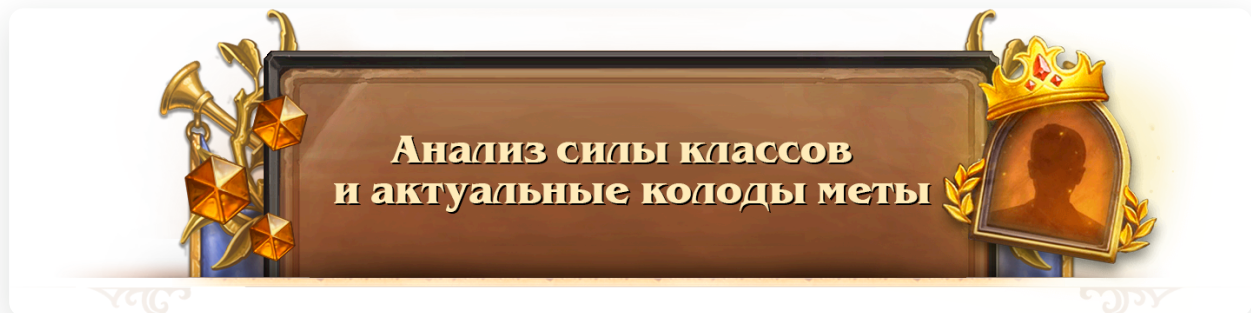
Паладин

Паладин утратил соревновательную хватку. **Терран Паладина** абсолютно затмил Терран Шаман. **Хэндбафф Паладин** становится неактуальным, поскольку не может справиться с новыми колодами. **Линесса Паладин** бесполезен без Эфириала-оракула.



Охотник на демонов

Этого класса не существует.



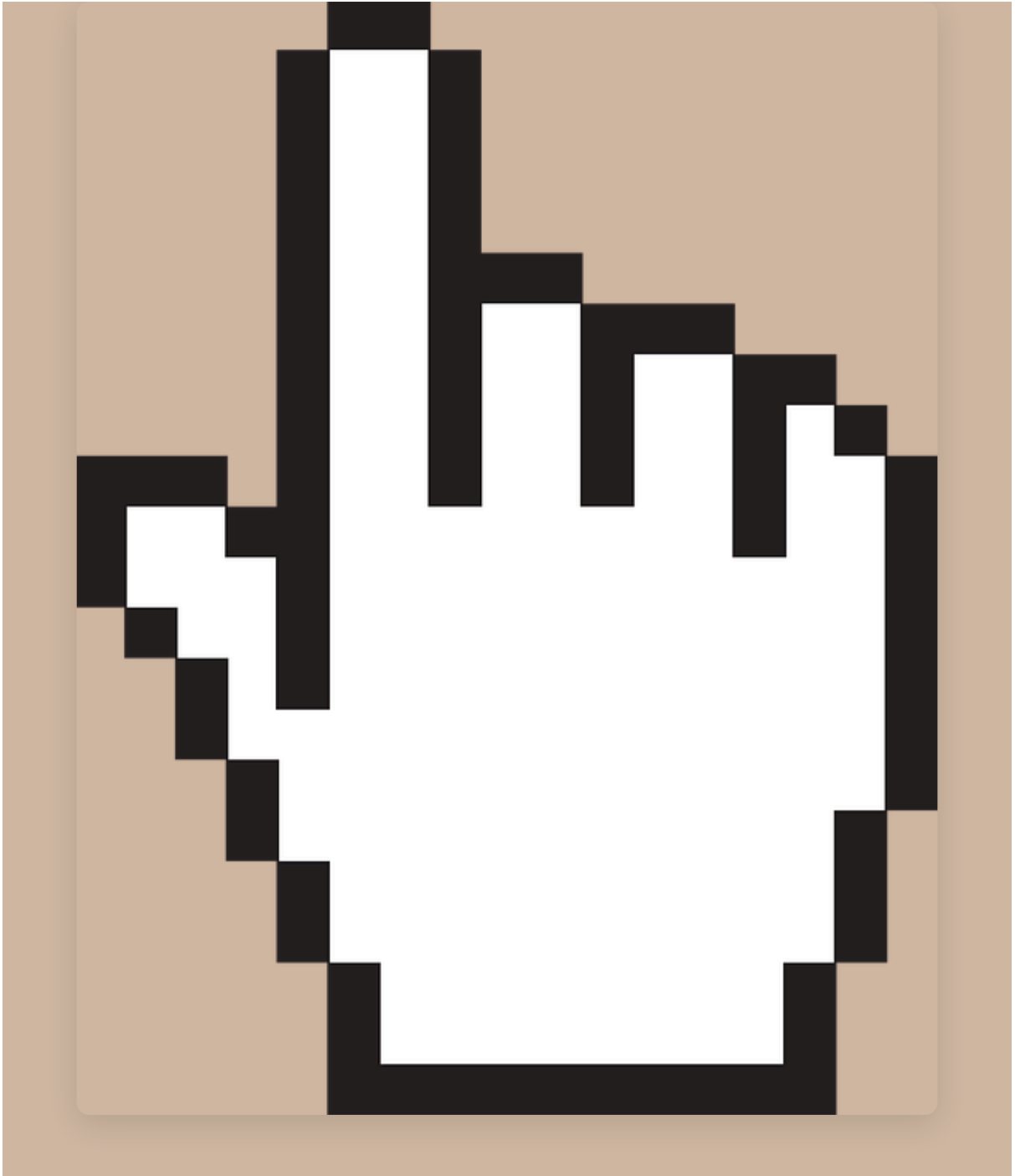
- **Друид | Воин | Разбойник | Паладин | Жрец | Шаман | Охотник**
- **Охотник на демонов | Маг | Чернокнижник | Рыцарь смерти**

1.



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





Терран Шаман стал доминирующей стратегией в Стандарте. Архетип находится в процессе расщепления на две различные подстратегии.

Первая сборка более агрессивная и использует основу от Токен Шамана, добавляя к ней карты терранов. Ее план состоит в том, чтобы задавить противника столом и закончить партию с помощью Крейсеров, Осадных танков и [Жажды крови](#).

Вторая сборка с [Фотографом Физзлом](#) более защитная по своей природе. Ее конечная цель — скопировать сильную руку с Триангуляцией, а затем замешать больше Снимков

этой же Триангуляцией. Так создается бесконечная цепочка Снимков, поскольку в каждом лежит Триангуляция, которой можно замешивать новые Снимки.

Первый билд уязвим перед Терран Воином из-за конечного числа ресурсов, а также против Чернокнижника, который может его перегнать по темпу. Второй приводит к близким матчам с Воином и Чернокнижником, но теряет проценты против колод, с которыми быстрая сборка играет хорошо за счет раннего давления (Зерг ДК, Разбойник). Сборка с Физзлом значительно популярнее в топе Легенды, а сборка с Осадными танками чаще встречается на рангах ниже.

• Колоды Шамана

• **Токен Терран Шаман**



• **Физзл Терран Шаман**



[назад к выбору класса](#)

• **РЫЦАРЬ СМЕРТИ**

- Хотя и считается, что **Зерг Рыцаря смерти** было легко составить и оптимизировать, на практике архетип представлен большим количеством сборок, и одни из них значительно лучше других. Многие сборки не используют **Вопли йодля** в ущерб себе. Эта карта ключевая и существенно повышает эффективность колоды.
- Есть два подхода к Зерг ДК, которые превосходят все остальные по силе, и они отличаются всего лишь 4 картами. Фрост сборка построена вокруг **Зимнего горна**. Она универсальна, поскольку горн помогает рано сыграть Заразителя в один ход с **Убийственным гроулом**. Радужная сборка использует Пробитый шлюз и **Кварцитовый крушитель** — они нужны против Разбойника на оружии. Если Фрост ДК побеждает Разбойника только в 25% встреч, то у Радужного ДК это число вырастает до 60%! Разница огромная, поэтому Радужная сборка хороша, если вы часто встречаете Валиру, однако Пробитый шлюз и **Кварцитовый крушитель** бесполезны во многих других встречах и особенно в зеркальной.
- В текущей мете Фрост Зерг ДК — лучший выбор, поскольку Разбойник на оружии не так популярен. Только в топе Легенды можно подумать о выборе между сборками.

• Колоды Рыцаря смерти

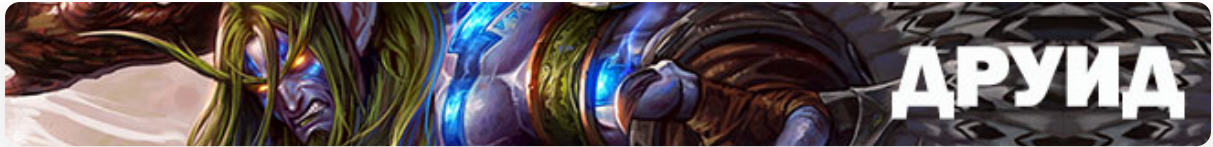
• **Фрост Зерг Рыцарь смерти**



• **Радужный Зерг Рыцарь смерти**



[назад к выбору класса](#)



- **Друид на силе героя** — новая колода, основанная на синергии силы героя Артаниса с Дискотом. Всего лишь 1 копия баффает Парные клинки 4 раза (2 для существа и 2 для героя). Это очень много урона, особенно когда его дополняют рывки, Подпевала и Популярный лесной дух.
- Колоде нужно как можно больше псевдо-ремувалов, чтобы обходить провокации. Ментальный техник обязателен, как и Бармен Боб. Астральный бластер выполняет ту же роль.
- **Дунгар Друиду** не нужно ничего менять в своей стратегии. Сейчас есть много вариаций колоды, которые отличаются 5 слотами. Самыми приоритетными картами в них выглядят Дар Хранительницы жизни и Кристальная друза — они помогают быстрее разыграть Дунгара. Некоторые игроки экспериментируют с Артанисом. Он неплох, но не показывает ничего выдающегося.

Колоды Друида

-  **Биг Дунгар Друид**



- **Протосс Друид на силе героя**



[назад к выбору класса](#)



- Не считая споров о том, что лучше: Позвать управляющего! или Хватка щупальца — как-то еще улучшить Разбойника на оружии не получится.
- **Протосс Разбойник** — сильнейшая “настоящая” колода протоссов, но и она не может забраться выше тир-4, даже если предположить, что все начнут играть лучшей сборкой. У нее четко продуманное условие победы, которое включает комбинацию Сони Водопляс, Негодяя из песочницы и Автора каверов, чтобы создать несколько копий Архонта и убить противника в один ход.

Колоды Разбойника

-  **Разбойник на оружии**



- **Соня Протосс Разбойник**











[назад к выбору класса](#)



ОХОТНИК

- **Охотник на раскопке** открыл в себе новое дыхание. У него появились не только зерги, но и Приморские гиганты, которые удешевляются от областей. Бесконечная цепочка Физзлов в лейтгейме по-прежнему работает, помогая против вражеских Физзлов. Но большую часть времени Гидралиски убивают противников огромным количеством урона. Колода очень гибкая: она способна создавать сильные столы, наносить взрывной урон, давить как в начале партии, так и в конце. В результате она имеет крайне сбалансированный разброс матч-апов.
- **Хэндбафф Охотник** становится одной из топовых колод, поскольку жестко контрит Терран Шамана. Битва едой и Знатный улов важны, когда сразу несколько противников в мете могут не давать Охотнику целей для атак **Рубаки Песни Войны**.
- **Зерг Охотник** — обычная агрессивная колода. Сложно представить, почему она может стать популярной. Зерг ДК намного эффективнее в захвате стола.

Колоды Охотника

-  **Зерг Охотник на раскопке**
 -  → 
 -  **ОТК Хэндбафф Охотник**
 -  → 
 -  **Агро Зерг Охотник**
 -  → 

[назад к выбору класса](#)



ВОИН

- **Терран Воин** — сильная колода, которую ограничивает только ужасный матч-ап с Зерг ДК. Есть одно изменение, которое поможет в этой встрече: отказ от двух Захватчиков в пользу двух **Потасовок**. От Захватчика и так периодически отказываются, поскольку он часто бесполезен в нынешней мете, а вот две **Потасовки** встречаются редко. Колоды, которые играют от стола, глобально не так популярны (да-да, именно так), а главная доминирующая на столе стратегия (Зерг ДК) обычно выставляет такие характеристики, с которыми Захватчику не справиться. Зато это может сделать **Потасовка**.
- Бармен Боб и **Ментальный техник** сейчас очень сильны. **Изобретатель Бум** — база колоды (воскрешает не только **Зиллиакса Делюкс 3000**, но еще и Крейсера). **Зола Горгона** очень важна, чтобы была возможность выйти в бесконечного Физзла. Большая ошибка — не брать Зола или класть ее внутрь **Музыкального менеджера Е.Т.С.**

• Колоды Воина

• Физзл Терран Воин



[назад к выбору класса](#)



- **Протосс Жрец** ужасен. Лучший подход к этому архетипу — это минимум существ и много целевого добора, чтобы было легче скопировать Часовых и **Материнские корабли**. Упокоение с миром — самая недооцененная карта этого архетипа. Лучше взять сразу две копии без всяких сомнений. **Новая упаковка** — самый важный ремувал Жреца на данный момент, поскольку он эффективно справляется со столами Зерг ДК.
- **Рено Жрец** — нишевая, но соревновательная колода, так как он побеждает Зерг ДК в том же ключе, что и Дунгар Друид, то есть перехватывая стол в один ход **Спасительницей Элизой**. Главное, не забудьте взять в сборку **Новую упаковку**.
- У Жреца также есть несколько агрессивных колод, которые сильны, но крайне малочисленны. У всех них есть общий знаменатель — новая синергия Зилотов из Темпорального ускорения с **Иллюзией**. **Дракон Жрец** выглядит, как сильнейший из них.

• Колоды Жреца

• Протосс Жрец



• Рено Жрец



• Зилот Дракон Жрец



• Зилот Пейн Жрец



• Зилот Оверхил Жрец



[назад к выбору класса](#)



Протосс Маг совсем не впечатляет. Здесь представлены две вероятно лучшие сборки с некоторыми оптимальными заменами. Быстрая версия использует **Скульптора**

земной коры и оказывает раннее давление, а Колосс выступает в качестве финишера. Медленная версия всюду ударяется в прокачку Колосса, особенно Физзлом.

- **Элем Магу** снова нужны Фонарщики, поскольку они помогают быстрее убить Зерг ДК, до того как он бесповоротно захватит стол.

Колоды Мага

-  **Физзл Протосс Маг**

-  **Темпо Протосс Маг**



-  **Элем Маг**


[назад к выбору класса](#)

ЧЕРНОКНИЖНИК

- Доступ сразу к 4 различным локациям позволил **Чернокнижнику на областях** обрести успех с Приморскими гигантами. Призыватель Чернокост дает доступ к Краю горизонта и Духовным поискам — последние делают лейтгейм колоды более весомым. Бармен Боб просто силен в текущей мете. Локен — одна из основных карт архетипа. Эффект домино сейчас лучше, чем **Ход доской** (сравнение примерно такое же, как у **Потасовки** с Захватчиком). Интересно, что эта колода не так часто использует **Жизнеотвод** в ранней игре, из-за чего **Сомнительный пакт** и **Эндшпиль** плохо вписываются в сборку.

Колоды Чернокнижника

-  **Турист Чернокнижник на областях**


[назад к выбору класса](#)

ПАЛАДИН

- **Терран Паладин** и близко не сравнится с Терран Шаманом или даже с Терран Воином. **Хэндбафф Паладин** падает вниз. **Линесса Паладин** исчез с потерей Эфириала-оракула.

Колоды Паладина

-  **Терран Паладин**


- 
Хэндбафф Паладин с Бобом

[назад к выбору класса](#)

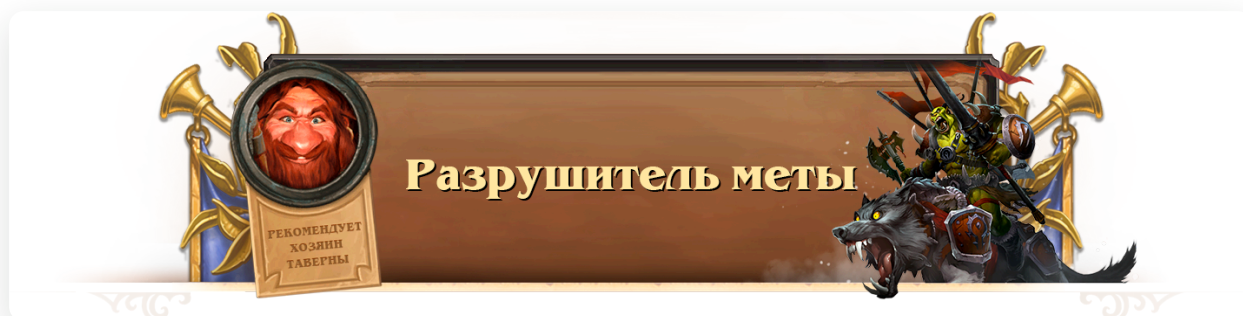


- А воз и ныне там! Если вы не можете отпустить Иллидана, **Агро Охотник на демонов** — это ваш лучший выбор. Не стоит пытаться обыграть карты зергов. Прыжок с парашютом заменил Эфириала-оракула.

Колоды ДХ

- 
Агро Охотник на демонов

[назад к выбору класса](#)




Терран Шаман, очевидно, сильнейшая колода в игре и может полностью захватить ладдер на следующей неделе. Единственный, кто может его остановить, это Хэндбафф Охотник, однако возникают сомнения по поводу привлекательности архетипа — он никогда не был действительно популярен, даже в свои лучшие дни.

Изменения баланса, вероятно, выйдут на следующей неделе, поэтому остается только наблюдать. Игроки встретили мини-набор очень тепло, и разработчикам теперь предстоит решить: сохранить волну хайпа до ротации или существенно изменить ландшафт меты сейчас.

- 
Токен Терран Шаман
- 
Физл Терран Шаман
- 

ОТК Хэндбафф Охотник

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