

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Мета против Охотника. Vicious Syndicate мета- отчет №271

18.08.2023

Мета-отчеты

Мета-отчет

Мета против Охотника. Vicious Syndicate мета-отчет №271



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

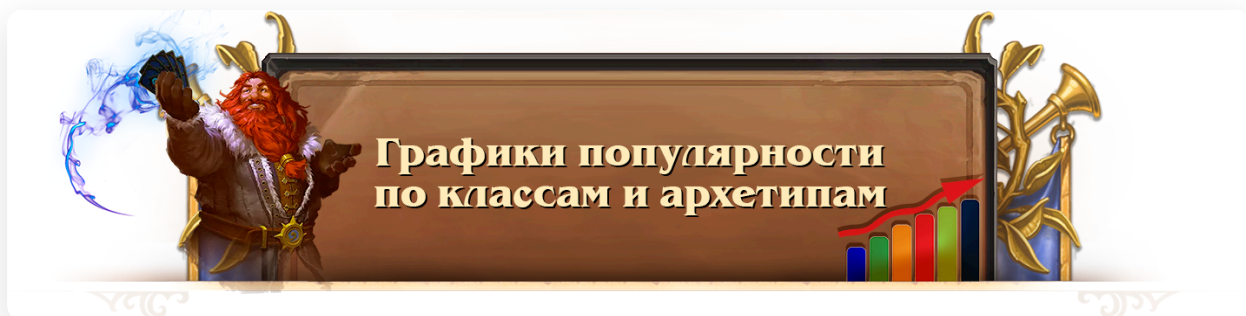
<b>Всего проанализированных игр</b>	1,435,000
Топ 1000 ранга Легенда	49,000
На ранге Легенда (за искл. Топ 1к)	146,000
Алмаз 1-4	251,000
Алмаз 10-5	313,000
Платина	284,000

Бронза/ Серебро / Золото

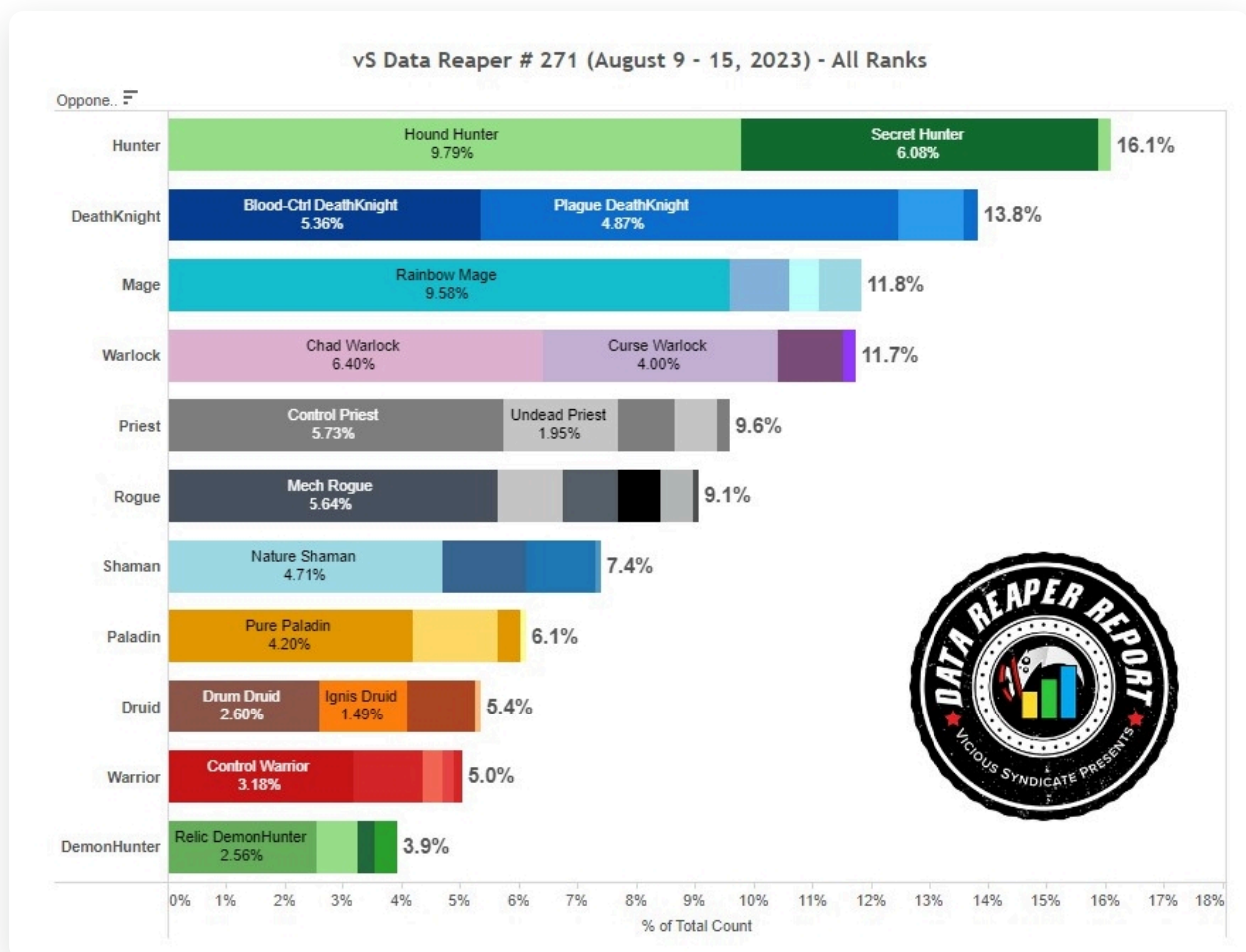
392,000

• **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*

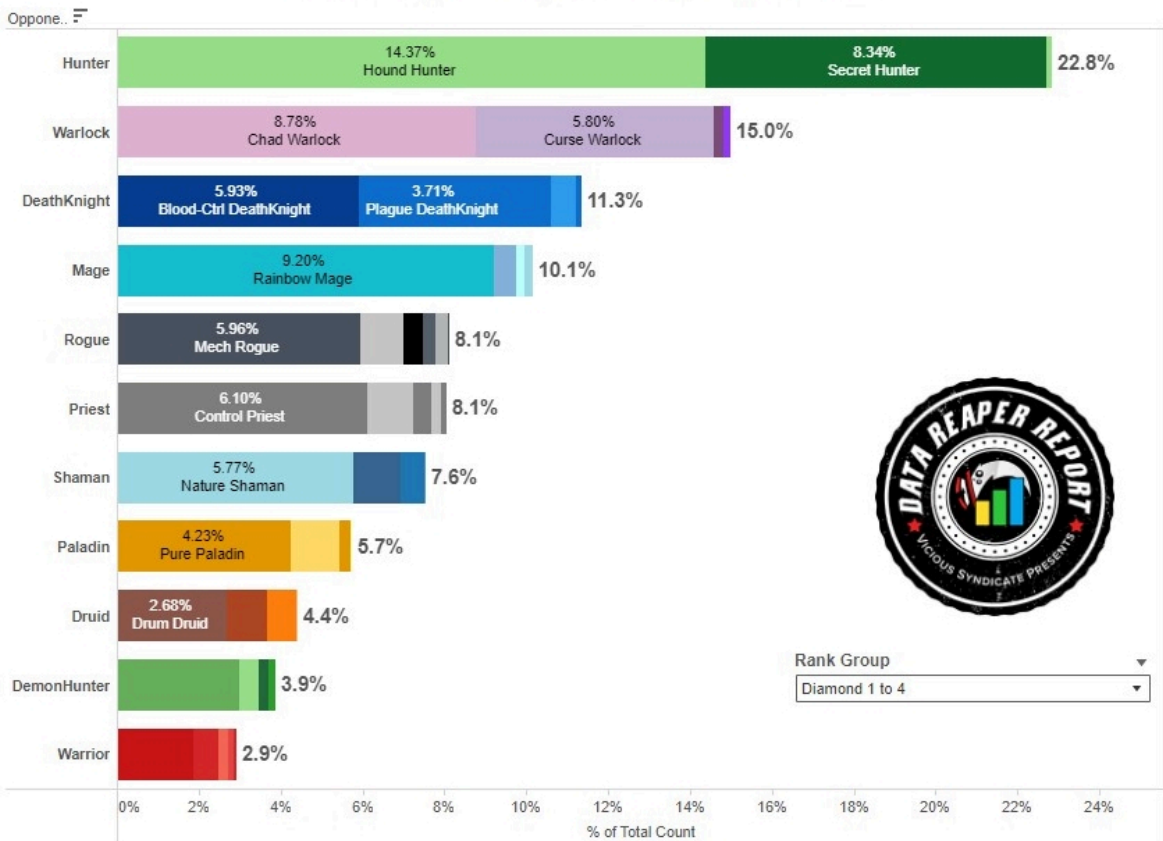


По всем рангам



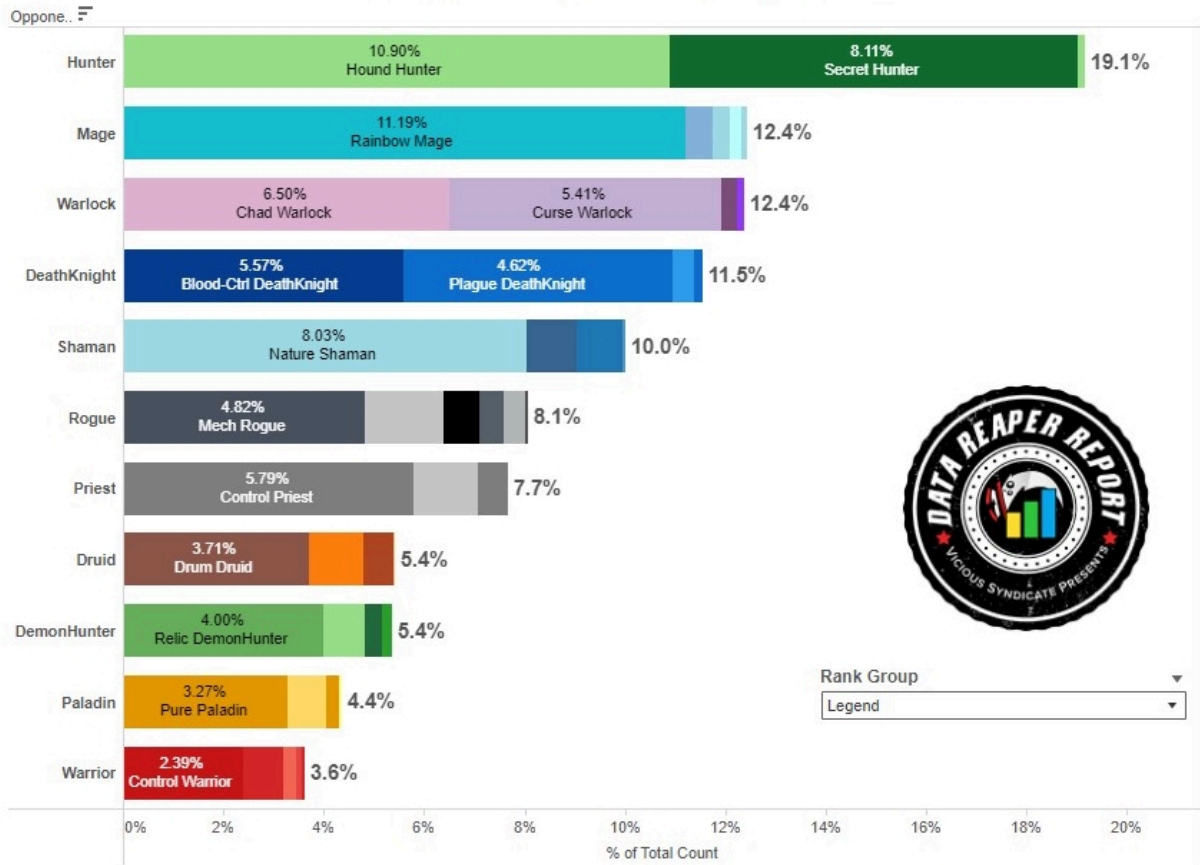
В промежутке ранга Алмаз 4 - 1

vS Data Reaper # 271 (August 9 - 15, 2023) - By Ranks



В Легенде

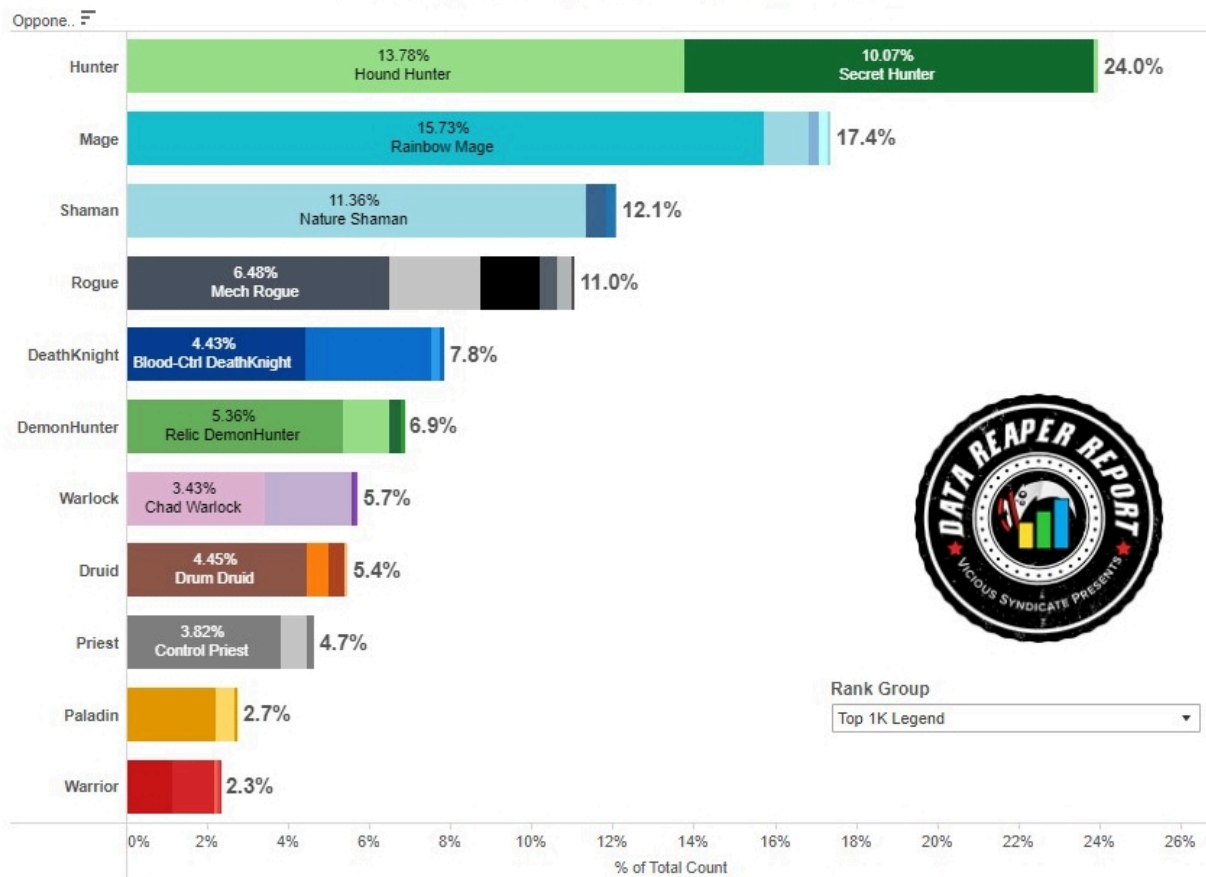
vS Data Reaper # 271 (August 9 - 15, 2023) - By Ranks



Rank Group Legend

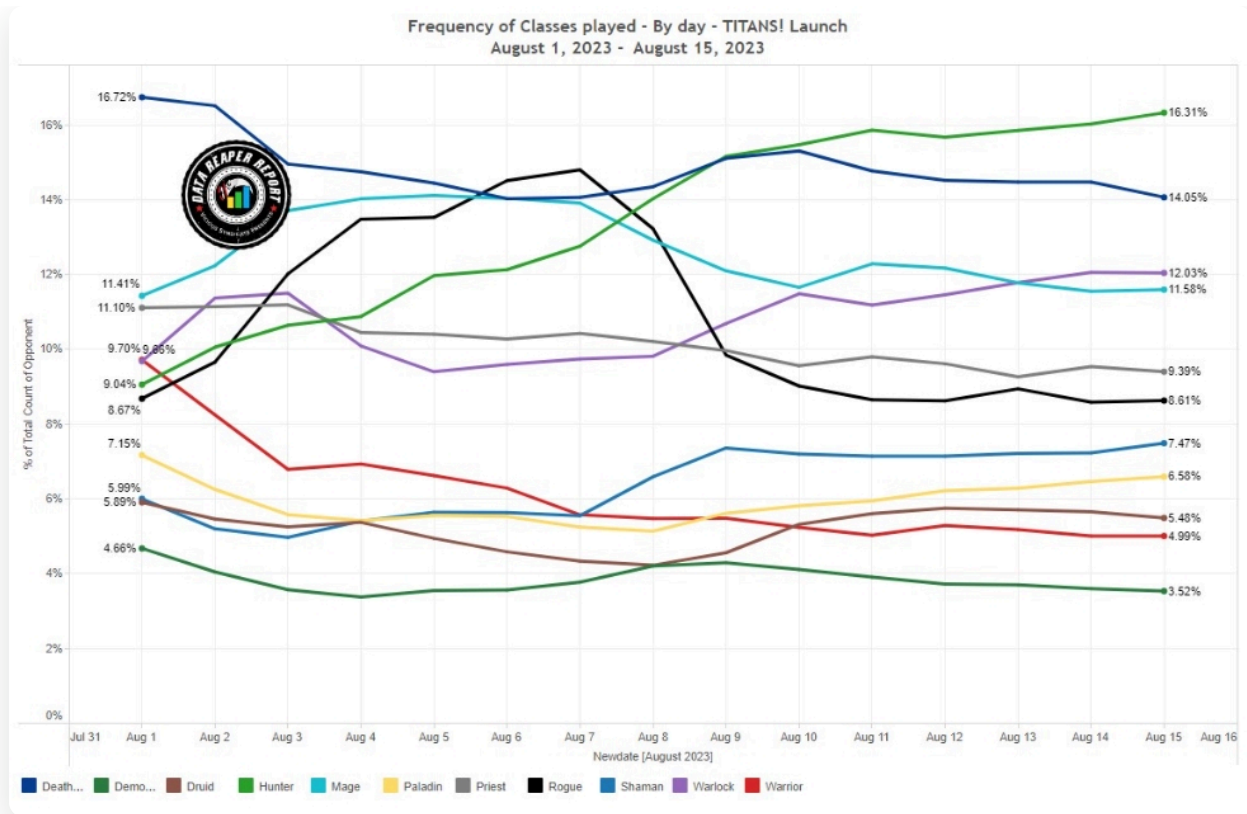
В топ-1000 Легенды

vS Data Reaper # 271 (August 9 - 15, 2023) - By Ranks



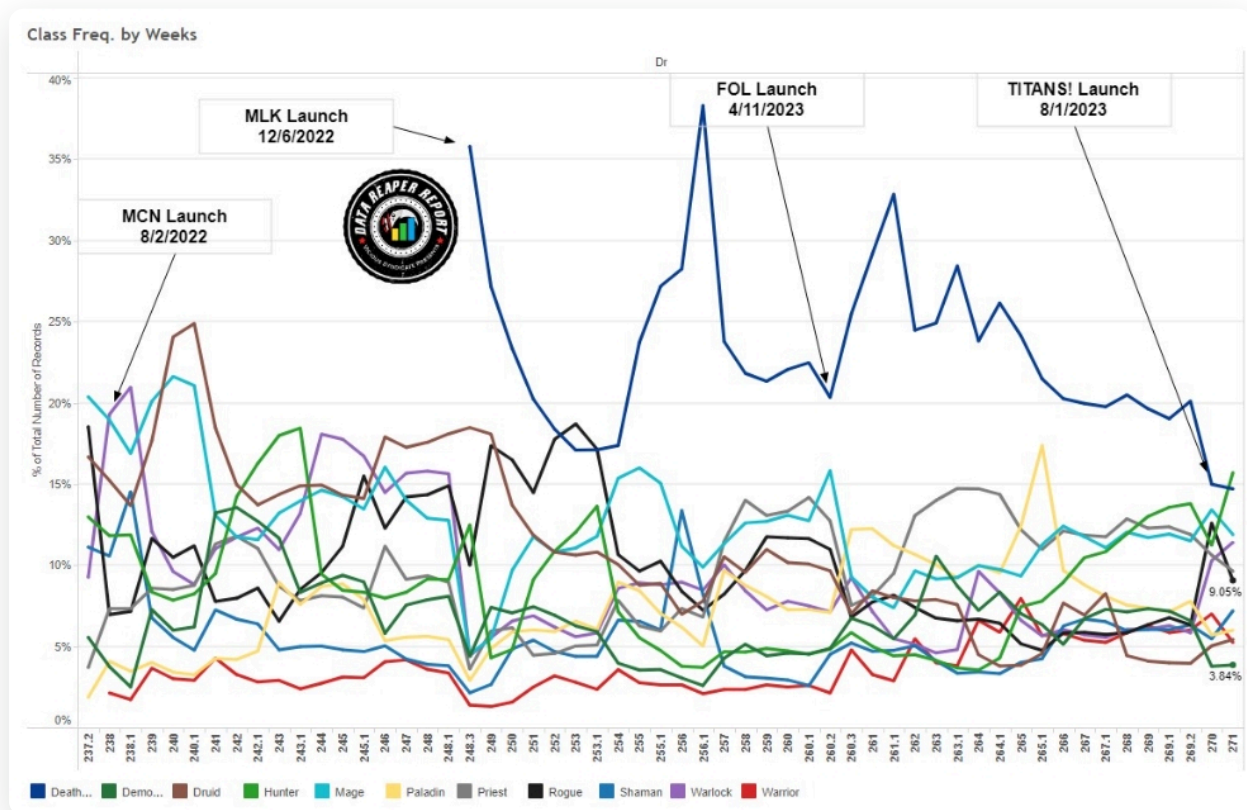
**Следующий график показывает прогресс популярности классов по дням с момента выхода дополнения Марш Короля-лича**

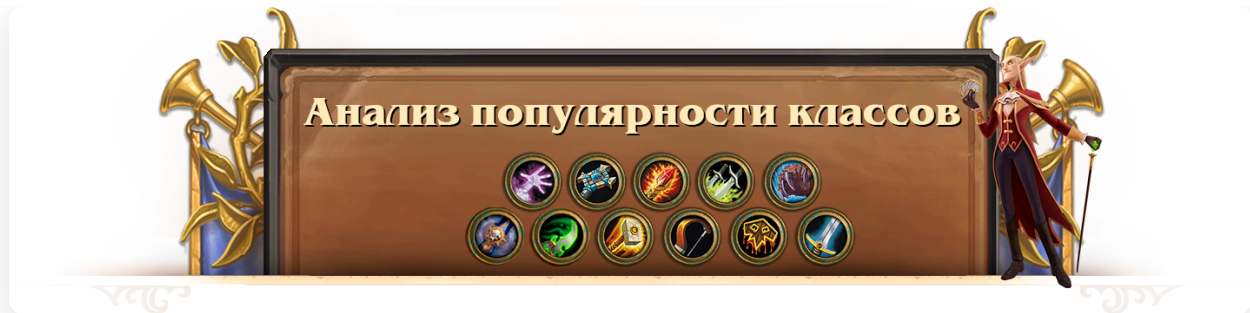
Популярность по дням



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

Популярность по неделям





Охотник активно устанавливает контроль над всем ладдером. С помощью двух своих крайне успешных стратегий - **Биг Бист** и **Секрет Охотника** - класс стал встречаться чаще на всех рангах. Биг Бист Охотник был лучшей колодой до последнего патча, в котором только понерфили его самых сложных противников. Секрет Охотник существенно улучшил свои показатели включением Тайной магии в сборки. Биг Бист Охотник имеет более высокую популярность, однако Секрет Охотник тоже очень влиятельный игрок в мете.



Нерф **Прочного алиби** в какой-то степени охладил пыл **Сиф Мага**, однако архетип остается достаточно многочисленным на всех рангах. Большинство сборок разделились на два лагеря: с **Силой звезд** и с **Прочным алиби**. В топе Легенды приоритетным считается алиби, что связано с высокой популярностью ОТК Шамана. Также топ Легенды снова посетил **Нара Мар**. Колода в очередной раз эксклюзивно добивается успеха только на высших строчках рейтинга.



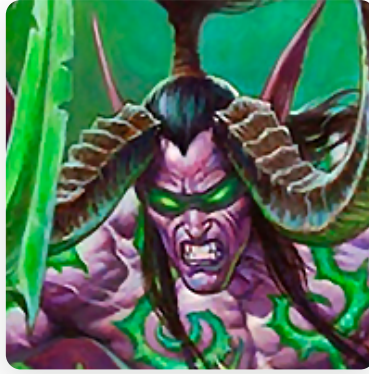
**ОТК Шаман** за последнюю неделю прошел через массу ревизий, в ходе которых он отбросил много лишнего и остался преимущественно с двумя сборками: широко распространенной классической и более своеобразной сборкой с **Предвидением**. **Тотем Шаман** встречается очень редко, что характерно для колод, где почти или совсем нет новых карт.



Нерф Лабораторного монтажника серьезно отразился на численности **Мех Разбойника**, однако архетип оправился от удара и снова показывает свое присутствие в мете. Последние сборки отказываются от Лабораторного монтажника в пользу альтернатив - например, **Иллюзиониста Плети**. Другие колоды Валиры, такие как **Миракл** или **Секрет Разбойник**, встречаются очень редко.



Впервые с момента выхода Марша Короля-лича звание самого популярного класса не принадлежит Рыцарю смерти, причем это справедливо для любого ранга. Охотник перехватил у него пальму первенства. Два основных архетипа класса - **Контроль ДК Крови** и **Чумной ДК**, но ни один из них не показывает выдающихся результатов. Судя по всему, благодаря этим колодам плейрейт класса все еще раздут по сравнению с тем, на что они действительно способны. **Фрост** и **Анхоли ДК** не разделяют и такой привилегии.



Охотник на демонов не привлекает к себе большого внимания. **Релик ДХ** - беспорядочный архетип, который пытается реализовать очень много разных решений и карт. **Изгой ДХ** - более четкая колода, которая не сильно изменилась со времен Фестиваля легенд, но играют ей редко.



Последние балансные изменения подстегнули Чернокнижника, поскольку были ослаблены две его самые худшие контр-колоды. При этом **Биг Чернокнижник** знает, как успешно справляться с Биг Бист Охотником. **Курс Чернокнижник** - следующая по популярности колода Гул'дана. Однако в топе Легенды присутствие Чернокнижника очень скромное, вероятно, из-за частых встреч с Магом и Шаманом.



**Токен Друид** уже заявил о себе и постепенно становится ведущим архетипом Малфуриона со сборкой, представленной в прошлом мета-отчете. В то же время его рост относительно медленный - скорее всего, игроки не доверяют классу, который настолько плохо показал себя в первую неделю ТИТАНОВ. Чем выше ваш ранг, тем популярнее эта колода.



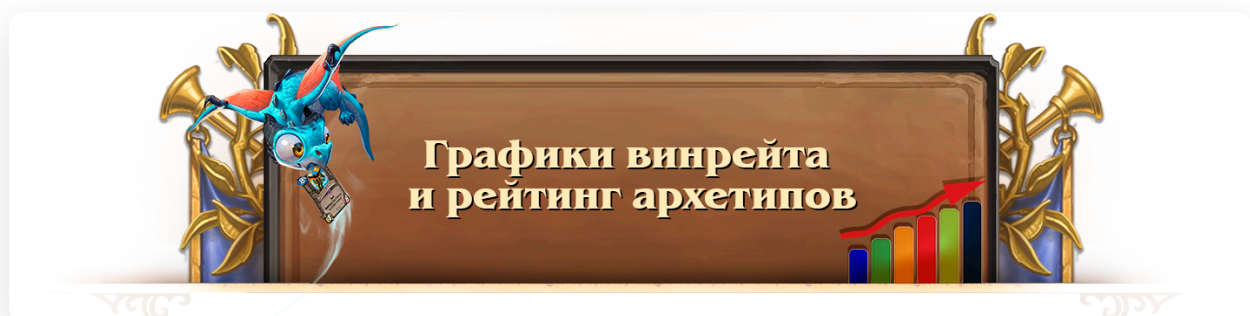
Жрец заметно идет на спад, особенно в топе Легенды, где обычно достигает своего пика популярности **Контроль Жрец**. Похоже, что игроки потеряли веру в класс на фоне распространения летальных стратегий в Стандарте. Охотник, Маг и Шаман составляют непреодолимую для Андуина стену матч-апов.



**Чистый Паладин** стал привлекать к себе больший интерес на всех рангах после распространения токен сборки. Она хорошо сражается против Охотника, поэтому ее часто выбирают в качестве оружия против самого доминирующего класса в Стандарте. А вот **Мех Паладин** не так сильно привлекает игроков.



Почетное место на дне меты отводится Воину. Интерес к **Воину на иступлении** слегка вырос, но в целом его численность в ладдере очень и очень низкая. **Контроль Воин** постепенно вымирает после неудачных попыток оказать хоть какое-то влияние на мету.



## Диаграмма матч-апов по всем рангам

Rank Group		Opponent / Opponent Deck																						
All Ranks																								
		Blood-Ctrl Dea...	Frost-Aggro D..	Plague Death..	Unholy-Aggro ..	RelicDemonH..	Aggro Druid	Drum Druid	Ignis Druid	Hound Hunter	Secret Hunter	Rainbow Mage	Mech Paladin	Pure Paladin	Control Priest	Undead Priest	Mech Rogue	Miracle Rogue	Secret Rogue	Nature Shaman	Totem Shaman	Chad Warlock	Curse Warlock	Control Warrior
Hero	Hero Deck																							
DeathKnight	Blood-Ctrl DeathKnight	Black	Green	Green	Green	Red	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Frost-Aggro DeathKnight	Red	Black	Red	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Green
	Plague DeathKnight	Red	Green	Black	Green	Green	Red	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Green
	Unholy-Aggro DeathKnight	Red	Red	Red	Black	Green	Red	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Green
DemonHunter	Relic DemonHunter	Green	Red	Red	Green	Black	Red	Green	Red	Red	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Green	
Druid	Aggro Druid	Green	Red	Red	Green	Black	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Green	
	Drum Druid	Green	Green	Green	Green	Red	Black	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
	Ignis Druid	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
Hunter	Hound Hunter	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Green	
	Secret Hunter	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Green	
Mage	Rainbow Mage	Red	Green	Red	Green	Red	Red	Green	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Green	
	Mech Paladin	Red	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
Paladin	Pure Paladin	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
	Control Priest	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	
Priest	Undead Priest	Red	Green	Red	Green	Red	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Green	Green	Green	Red	Red	Red	
	Mech Rogue	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Green	Green	Red	Red	Red	
Rogue	Miracle Rogue	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	
	Secret Rogue	Green	Red	Red	Green	Red	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	
	Nature Shaman	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	
Shaman	Totem Shaman	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	
	Chad Warlock	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	
Warlock	Curse Warlock	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	
	Control Warrior	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	

**Таблица % винрейта архетипов с распределением по тирам**

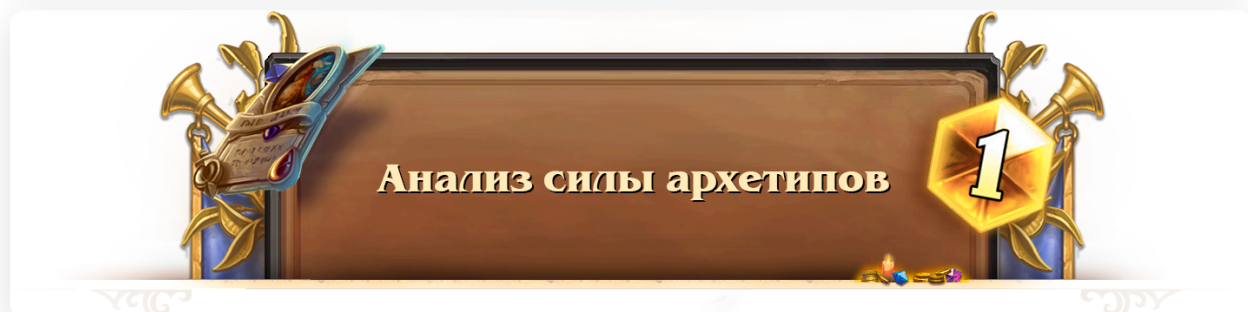
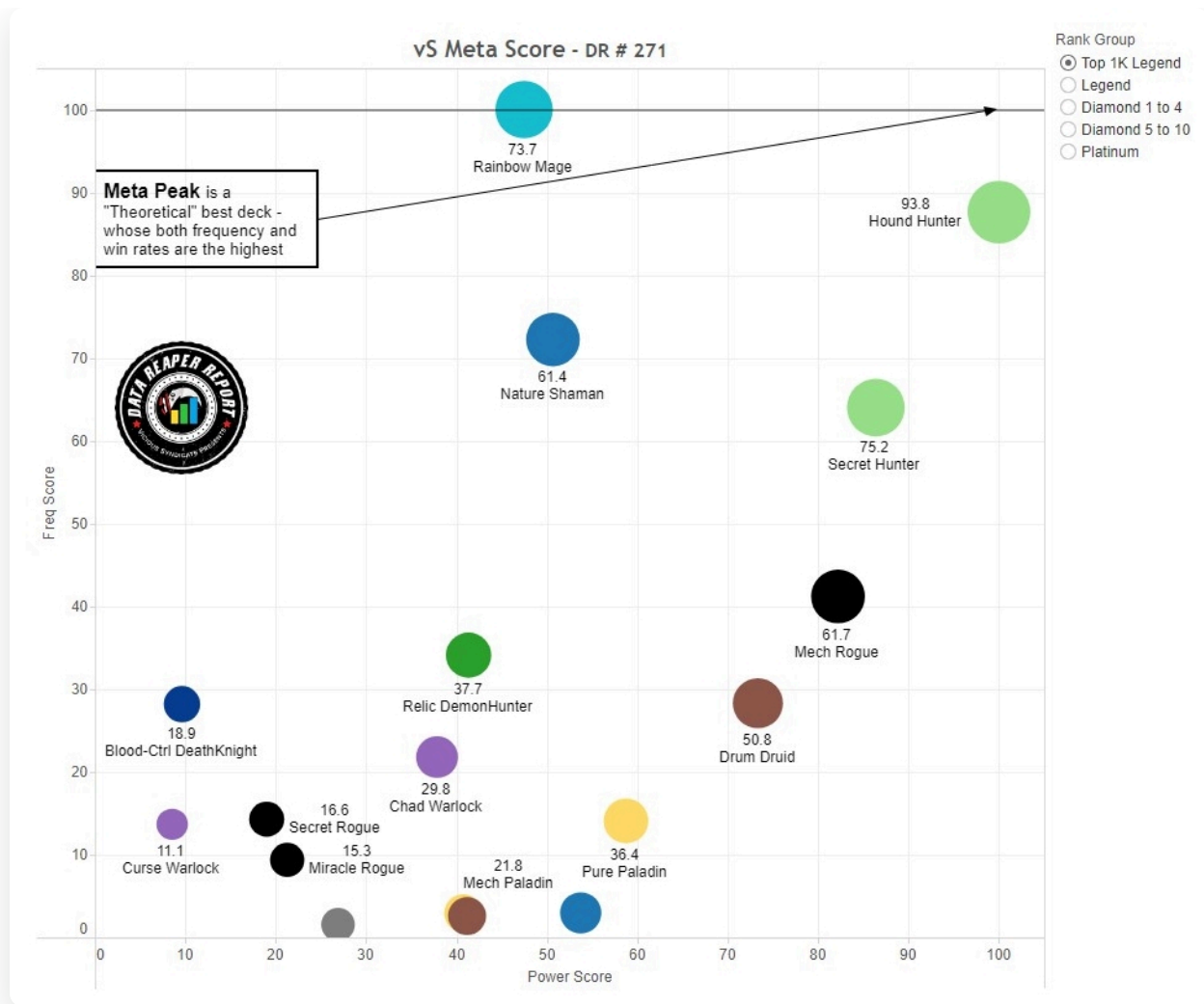
Diamond 1 to 4							Legend						
vS Power Rankings DR # 271							vS Power Rankings DR # 271						
Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score		Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score	
Tier 1	Hound Hunter	55.26	100.0	100.0	100.0		Tier 1	Hound Hunter	55.55	100.0	97.4	98.7	
	Secret Hunter	54.62	93.9	58.0	76.0			Secret Hunter	55.05	95.5	72.5	84.0	
	Pure Paladin	52.40	72.8	29.5	51.1			Drum Druid	52.88	76.0	33.2	54.6	
	Drum Druid	52.15	70.4	18.6	44.5			Mech Rogue	52.62	73.6	43.1	58.3	
	Mech Rogue	52.07	69.7	41.5	55.6								
Tier 2	Totem Shaman	51.67	65.9	8.1	37.0		Tier 2	Pure Paladin	51.73	65.6	29.2	47.4	
	Chad Warlock	51.56	64.9	61.1	63.0			Totem Shaman	51.43	62.9	9.0	35.9	
	Curse Warlock	50.72	56.8	40.4	48.6			Nature Shaman	51.13	60.2	71.8	66.0	
	Aggro Druid	50.18	51.7	6.8	29.3			Chad Warlock	50.92	58.3	58.1	58.2	
Tier 3	Nature Shaman	49.62	46.4	40.1	43.2		Tier 3	Undead Priest	50.02	50.2	7.1	28.6	
	Undead Priest	49.27	43.0	8.0	25.5			Aggro Druid	49.90	49.1	5.2	27.2	
	Mech Paladin	49.12	41.6	8.4	25.0			Rainbow Mage	49.78	48.0	100.0	74.0	
	Rainbow Mage	48.50	35.7	64.0	49.9			Curse Warlock	49.73	47.6	48.3	48.0	
	Blood-Ctrl DeathKnight	48.38	34.6	41.2	37.9			Mech Paladin	49.48	45.3	6.9	26.1	
	Relic DemonHunter	47.80	29.1	20.9	25.0			Relic DemonHunter	49.24	43.1	35.8	39.5	
	Secret Rogue	47.02	21.7	7.3	14.5			Blood-Ctrl DeathKnight	47.98	31.8	49.8	40.8	
								Secret Rogue	47.95	31.5	13.9	22.7	
Tier 4	Miracle Rogue	46.13	13.2	3.2	8.2		Tier 4	Miracle Rogue	47.67	29.0	6.5	17.8	
	Frost-Aggro DeathKnight	45.54	7.7	4.3	6.0			Frost-Aggro DeathKnight	46.36	17.2	3.7	10.5	
	Control Priest	45.46	6.8	42.5	24.6			Control Priest	46.21	15.8	51.7	33.8	
	Plague DeathKnight	44.41	-3.1	25.8	11.4			Plague DeathKnight	45.70	11.3	41.3	26.3	
	Unholy-Aggro DeathKni..	43.55	-11.3	6.6	-2.3			Unholy-Aggro DeathKni..	44.58	1.2	6.9	4.0	
	Ignis Druid	39.94	-45.6	5.1	-20.3			Control Warrior	41.34	-28.0	21.4	-3.3	
	Control Warrior	39.79	-47.0	13.1	-17.0			Ignis Druid	40.80	-32.9	9.6	-11.6	

## Диаграмма Meta Score

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

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

Топ 1000 ранга Легенда



## Охотник

Охотник попросту сломан. **Биг Бист** и **Секрет Охотники** являются 1-й и 2-й лучшей колодой на всех рангах. Что интересно, они имеют очень мало общих карт. Это говорит о том, что класс переполнен сильными картами. Вероятно, **Ряженный певец** попадет под удар в следующем патче (**действительно попал** - прим. пер.), поскольку это лучшая карта в обеих колодах.

Нельзя сказать, что Биг Бист Охотник чрезмерно силен, однако он получает дополнительный прирост силы из-за выбора колод другими игроками. У него есть контр-архетипы, однако играют ими слишком редко. Чистый Паладин, Мех Разбойник, Токен Друид и Биг Чернокнижник - все это отличные решения против Биг Бист Охотника. Воин на исступлении и Изгой ДХ тоже станут действенным выбором, хотя ими играют еще

меньше. Главное, чтобы у вас был мощный взрывной ход, который есть у всех этих колод. Победить Охотника постепенным наращиванием преимущества очень сложно.

Секрет Охотник пока что держится за спиной у своего большого собрата, однако в перспективе он может стать намного страшнее. Оптимизация сборки на Тайной магии неустанно продолжается, и она поддерживает рост архетипа по четкой траектории вверх. А в отличие от Биг Бист, Секрет Охотника очень сложно законтрить. Если не считать не самого удобного матч-апа с самими ББ Охотником, другого явно сложного противника у него сейчас нет. Если нерф класса затронет обе колоды одновременно, для Секрет Охотника он может оказаться не таким уж серьезным.



## Маг

Похоже, что сила **Сиф Мага** оказалась в оптимальной точке после нерфа. Сейчас винрейт колоды колеблется немного выше отметки в 50% на всех рангах. Геймплей колоды успешно привлекает к ней игроков, поэтому ей совсем необязательно быть еще и сверхсильной. Рост Охотника и спад Мех Разбойника и Контроль Жреца усложнили мету для Мага. Рост **Крушителя колонок** в мете также не помогает Джайне. Конечно, свою лепту внес и нерф **Прочного алиби**.

**Нара Маг** с синергиями школ заклинаний заявляет о том, что может быть более чем конкурентоспособным на высших рангах - даже лучше, чем Сиф Маг. Сейчас его эффективность соответствует Тир-2 колодам, однако сложно предугадать, что будет дальше, учитывая сложность этого архетипа. Он может как продолжить наращивать свою силу и войти в Тир-1 меты, так и потерять весь винрейт под напором новых игроков, которые не могут так же хорошо играть на нем.



## Шаман

**Рывок ОТК Шамана** был остановлен ростом Охотника, что вполне ожидаемо. Однако оптимизация Шамана создала достаточно опасный разброс матч-апов, который может взорвать ладдер, если Охотник будет понерфлен. Помимо сложной встречи с Охотником, мало кто может остановить Шамана. Преимущество Сиф Мага сжалось после нерфа **Прочного алиби**. И навряд ли стоит полагаться на Миракл и Секрет Разбойников, которые так редко встречаются в мете. Учитывая способность Шамана быстро убивать противников в первой половине партии, стоит ожидать, что вместе с нерфами Охотника свою порцию внимания от разработчиков получит и Шаман.

**Тотем Шаман** отлично выглядит на всех рангах. Вместе с тем колода должна слегка просесть на второй неделе дополнения, поскольку ее практически нельзя улучшить. Неисследованная мета, которую может принести следующее обновление, - вот на что стоит рассчитывать Тотем Шаману.



## Разбойник

**Мех Разбойник**, судя по всему, успешно справился с нерфом Лабораторного монтажника. Разброс матч-апов колоды стал хуже в вакууме, однако реальные тенденции меты делают его лучше. Рост Охотника и Друида на фоне спада Мага и Жреца - причина, по которой колода не желает покидать Тир-1 меты. Стоит отметить, что у нее уже нет такого доминирующего положения на низких рангах, как раньше. На это повлияло снижение числа плохих колод в ладдере, а также меньше возможностей

создать взрывной ход через Лабораторного монтажника в ранней игре. Возможно, колода попадет под еще один нерф в будущем, учитывая, насколько неизбежна ее доминация в некоторых отдельных матч-апах.

**Миракл** и **Секрет Разбойники** не вызывают бури эмоций, несмотря на хороший матч-ап с Шаманом. Им просто не справиться со многими другими сильными колодами.



### Рыцарь смерти

Похоже, что Рыцарь смерти становится одним из худших классов в игре. Все по лору - эдакий зомби, слоняющийся повсюду с высокой численностью, несмотря на видимую безжизненность. **Чумной ДК** - не ладдерная колода. **ДК Крови** становится слишком слаб, как только вы достигаете Платины. Это лучшее, что может предложить класс.



### Охотник на демонов

Не лучшие показатели **Релик ДХ** слегка обманчивы. Виной тому очень популярная и одновременно ужасная сборка, которая тянет весь архетип вниз. Эта сборка использует Игниса Вечное Пламя вместе с Механогномами-проводниками и сверху добавляет **Фотографа Физзла** и Йотуна Вечного, что ставит ее в один ряд с Один Воином. Обычно плохие версии колод со временем исчезают, но не в этот раз. Пожалуйста, удалите это недоразумение из вашей игры. Оптимальная версия Релик ДХ - это уверенная Тир-2 колода.

**Изгой ДХ** оказался в черном списке, хотя колода обладает потенциалом стать лучшей в игре, особенно на высоких рангах. Она сильно против обоих архетипов Охотника, Мех Разбойника, Токен Друида и, к удивлению, против Мага, несмотря на Любопытное создание из ТИТАНОВ. Разброс матч-апов этой колоды Иллидана потрясающий, но отсутствие новых карт отворачивает от нее многих игроков.



### Чернокнижник

Чернокнижник хорошо проводит время - у него положительный винрейт на всех рангах. Единственное исключение - топ Легенды, где высокая концентрация Магов и Шаманов мешает ему. **Биг Чернокнижник** рад встречам с Биг Бист Охотником. **Курс Чернокнижник** менее успешен, поскольку в мете не так много медленных колод.

Однако эти солнечные деньки скоро могут подойти к концу. Разброс матч-апов Биг Чернокнижника далеко не универсален, и сейчас он держится на плаву благодаря только одному из них. Крайне вероятно, что нерф Биг Бист Охотника приведет к более враждебной мете для Гул'дана. Достаточно копнуть немного глубже, и класс уже висит на волоске от очередного падения.



### Друид

Как и обсуждалось на прошлой неделе, оптимальная сборка **Токен Друид** невероятно сильна. Собранный статистика отлично отражает этот факт. Разброс матч-апов Токен Друида достаточно поляризованный, однако хорошие встречи с Сиф Магом и Биг Бист Охотником - основной фактор, который диктует успех Малфуриона. Колода держится на уровне Тир-1 в ладдере и только слегка проседает в топе Легенды из-за активного там ОТК Шамана.

**Агро Дриид** также намекает на свою конкурентоспособность. Его эффективность в ладдере растет благодаря продуктивной оптимизации. Катализатором успеха стал набор карт с **Кругом барабанов**, что вполне закономерно.



### Жрец

**Контроль Жрец** оказался в незавидном положении. Его разброс матч-апов совершенно невозможно разрешить. В мете собралось так много убийственных карт, что жадный план на игру попросту не работает. Самые популярные классы в Стандарте - это Охотник, Маг и Шаман. Все они заставляют Контроль Жреца изрядно попотеть, и в итоге это выливается в неиграбельность архетипа.

**Андед Жрец** - хорошая колода, но, как уже было сказано ранее, затертый до дыр геймплей без новых карт мало кому интересен.



### Паладин

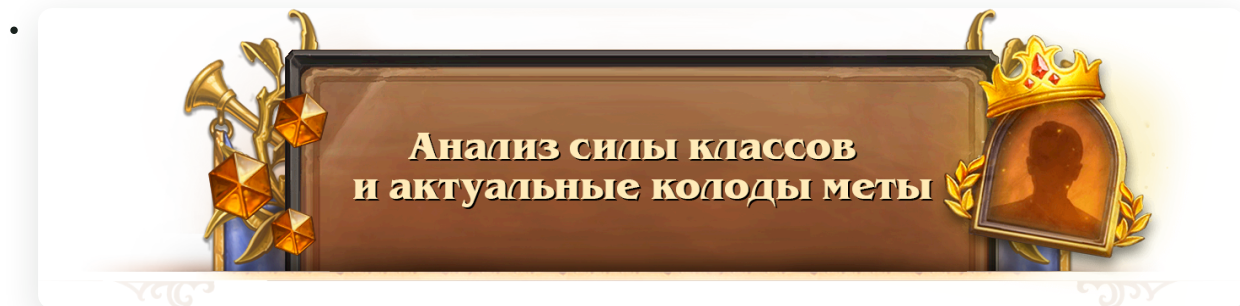
**Чистый Паладин** - еще одна колода, которая страдает от отсутствия новых карт и вместе с тем очень сильна на всех рангах. Она успешно обыгрывает Биг Бист Охотника и неплохо играет с Секрет Хантом. Паладин также уничтожает Токен Дриуда. Самый сложные матч-апы - против Мага и Шамана. Именно поэтому Утер не так хорош в Легенде.

**Мех Паладин** померк на фоне Мех Разбойника и Чистого Паладина. Эти колоды две полностью покрывают потребности в игре за механизмы или Утера.



### Воин

**Контроль Воин** ужасен, а вот **Воин на исступлении** достаточно силен, согласно его небольшой статистике. У него есть все шансы оказаться в Тир-1 мете. Это еще одна контр-колода против Биг Бист Охотника, которой слишком редко играют, и при этом он способен доставить неудобств ОТК Шаману. Ряд профессиональных игроков уже обратили внимание на его силу, поэтому можно ожидать, что играть им станут чаще.



• **Дриид | 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.



Сборка **Биг Бист Охотника** с набором карт саботажа с прошлой недели выглядит очень хорошо. Сейчас это, вероятно, лучшая колода, которую можно взять в ладдер. Некоторые игроки стали использовать Наблюдателя мифов вместо **Силы звезд**, однако Наблюдатель не так хорош. Убирая **Силу звезд**, вы ухудшаете матч-ап с Мех Разбойником, а это спорное решение в текущей мете. Если вам встречается не так много Шаманов, Наблюдателя мифов можно взять вместо **Крушителя колонок**.

**Секрет Охотник** на Тайной магии невероятно силен. За прошедшую неделю собралась статистика по **Гидралодону**, и удивительно, но гигант не так хорош в колоде. Это первый раз, когда он подводит Рексара. Его можно использовать в качестве 30-й карты в сборке, однако есть и более интересные альтернативы.

В сборках стал встречаться **Древний Кракенобой**, который обычно заменяет **Магический колчан** (не лучшую карту в колоде). Кракенобой увеличивает потенциал колоды во взрывном уроне и дополняет Звездный лук. Также стали встречаться Пробуждающие толчки - дополнительное давление на героя оппонента. Их можно положить вместо **Игл морского ежа**. Такая замена может показаться неинтуитивной, поскольку Иглы сильны в матч-апе с Друидом, однако эта встреча не так популярна. Кроме того, Пробуждающие толчки тоже помогают справиться с Друидом.

Игроки экспериментируют и с набором секретов. **Фокус-котус** - рабочая альтернатива Коварной подмене, которая лучше работает в паре с **Древним Кракенобоем**. Некоторые версии пытаются реализовать 4 секрета, однако ранний заход **Скрытого смысла**, который стоит на голову выше остальных секретов, слишком важен, чтобы разбавлять пул секретов для **Ряженого певца** другими картами.

Представленная сборка принадлежит Fen0, но отличается от нее Асталором Кровавая Клятва на месте Темницы Йогг-Сарона, который полезен против Мага. На данный момент трудно сказать, насколько хороша Темница в Секрет Охотнике. Область достаточно посредственна против Охотника, Мага и Шамана. Но на эффективность карты могут повлиять перестановки в мете, например рост Друид или Жреца.

## Колоды Охотника

- **Биг Бист Охотник**

- 



### Аркейн Секрет Охотник



[назад к выбору класса](#)



Теория прошлой недели подтвердилась. На низких рангах, где не популярны Шаман и Друид, **Сиф Магу** лучше использовать **Силу звезд**. А **Прочное алиби** становится лучше, когда эти матч-апы начинают чаще встречаться в топе Легенды.

Зеркальных матч-апов в мете стало меньше, а значит Норганнон снова стал лучше для Сиф Мага. Как и **Прочное алиби**, титан очень силен против Друида и Шамана. А спад Контроль Жреца и Рыцаря смерти охладил пыл **Леди Назжар**.

Тем не менее, с уверенностью нельзя сказать, что Норганнон лучше **Леди Назжар** в топе Легенды. Да, на этих рангах больше Друидов и Шаманов, однако чаще встречается и сам Сиф Маг. В зеркальном матч-апе заход Норганнона в руку - это даже хуже, чем заход **Принца Ренатала** в Ренатал колоде. Карта очень поляризованная, в то время как

**Леди Назжар** намного стабильнее. При желании вы можете взять обе легендарки, убрав одну **Силу звезд** или одно **Прочное алиби**.

**Нара Маг** возвращается в Стандарт и подает большие надежды на высоких рангах. Набор карт на школах заклинаний отлично вписался в колоду. Сифф сопровождает архетип большим уроном, а Любопытное создание дает возможность перевернуть стол. Представленная сборка встречается в ладдере чаще других. Интересно, что в колоде нет Эха. Пока что сложно что-то сказать об оптимизации, поскольку статистика колоды слишком маленькая.

## Колоды Мага

- **Сифф Маг**



[назад к выбору класса](#)



Неожиданно, но обе сборки **ОТК Шамана** работают как по маслу - нет смысла что-то в них менять. Также набралось достаточно статистики, чтобы поговорить об отличиях в матч-апах этих колод их преимуществах на разных рангах.

Сборка с **Предвидением** лучше выступает против Рыцарей смерти, Охотников, Разбойников и Жрецов. Она блистает в медленных матч-апах против колод на истощении, поскольку ей легче реализовать ОТК комбинацию, когда на нее нет давления. Она более устойчива к **Крушителю колонок**, и ей легче играть. Это лучшая сборка вне Легенды.

Классическая версия сильнее против Друидов, Шаманов и Чернокнижников. Она менее надежна в нахождении ОТК комбинации, но ее взрывной потенциал шире, что дает ей преимущество в зеркальной встрече, а также матч-апах, в которых оппонент сам пытается реализовать большой переворотный ход. Друид в паре с Шаманом чаще встречаются в топе Легенды, поэтому такая сборка предпочтительнее именно там. Хотя в целом они довольно близки друг к другу.

Начинает понемногу встречаться **Эвольт Шаман**, которым можно играть, если вам нравится архетип. Сборка с **Горном Владыки Ветра** и набором перегрузки выглядит многообещающе.

## Колоды Шамана

- **ОТК Шаман на перегрузке**



- **Тотем Шаман**



- **Эволв Шаман**



[назад к выбору класса](#)



**Мех Разбойник** сумел разрешить нерф Лабораторного монтажника. Glory создал сборку, которая заменяет его набором из **Иллюзиониста Плети** и **Материнского корабля**. Иллюзиониста ранее пытались реализовать в паре с Устройством сдерживания, однако сейчас в 7-м дропе нет большого смысла без Лабораторного монтажника.

Такая сборка позволяет Мех Разбойнику сохранить высокую позицию в мете Стандарта благодаря матч-апам с Друидом и Охотником. В то же время колода стала слабее в вакууме и менее универсальна по матч-апам.

### Колоды Разбойника



- **Мех Разбойник**



- **Секрет Разбойник**



- **Миракл Разбойник**



[назад к выбору класса](#)



Рыцарь смерти оказался в очень плохой позиции. Игнис Вечное Пламя действительно помог **Чумному ДК**, однако этого недостаточно, чтобы колода стала конкурентоспособной. **ДК Крови** - лучшая колода класса, что только подтверждает его бедственное положение.

- Колоды Рыцаря смерти

- **ДК Крови**



- **Чумной ДК**






[назад к выбору класса](#)

# ОХОТНИК НА ДЕМОНОВ

Некоторые метовые тенденции подталкивают **Релик ДХ** к картам саботажа. Спад Контроль Жреца и ДК Крови привел к тому, что **Фотограф Физзл** и **Йотун Вечный** стали слишком жадным решением для колоды. **Силаг из Бездны** падает жертвой безмерно популярной **Тощей Гончей**. Также можно отказаться от **Асталора Кровавая Клятва** или **Мага крови Талноса**. В представленной сборке нет последнего, поскольку Асталор очень полезен против Мага.

Все эти изменения освобождают место для **Крушителей колонок**, **Мастера клинка Окани** и **Прокурора Мелтраникс**. Эта сборка точно должна быть лучше самой популярной, поскольку как минимум две удаленные карты были очевидной обузой. Настоящая мета абсолютно не подходит для Физзла и Йотуна.

## Колоды ДХ

-  **Релик Охотник на демонов**
  -  **Изгой Охотник на демонов**
- 

[назад к выбору класса](#)

# ЧЕРНОКНИЖНИК

Сборка **Биг Чернокнижника** с прошлой недели выглядит идеально. А вот спад Мага подталкивает **Курс Чернокнижника** к тому, чтобы вернуться к **ДарХану Дратиру** и **Лоцману сэру Финли**. На возвращение карт серьезно повлиял и тот факт, что в колоде упала эффективность и **Уничтожения** смертных, и **Эха**. В последние слоты колоды можно положить любую из этих карт.




Уничтожение смертных полезнее против агро колод, которых стало меньше после первой недели **ТИТАНОВ**. Карта также отчасти сильна против Паладина и Мага.

Эхо в основном блистает при встрече с Биг Чернокнижником, Жрецом или Разбойником. **Эхо** упало в эффективности в том числе и для Биг Чернокнижник с Сиф Магом, однако эти колоды могут использовать карту в наступлении, что практически невозможно сделать Курс Чернокнижнику.

## Колоды Чернокнижника

- **Биг Чернокнижник**



-  **Курс Чернокнижник**
-  

[назад к выбору класса](#)



**Токен Друид** - фантастическая колода, однако на сцену вышел и Агро Друид, у которого тоже получается реализовать **Круг барабанов**. Представленная сборка выглядит безукоризненно. В ней **Круг барабанов** - единственная карта с выбором эффекта, а Приверженец Эонар позволяет отказаться от ковки **Объятий природы**. Вы можете просто использовать их, как целевой добор за 1 ману. **Древень крови** только расширяет потенциал хода с **Кругом барабанов**.

- Колоды Друида

- **Токен Друид**

-  
-  **Агро Друид**
-  

[назад к выбору класса](#)



У **Контроль Жреца** нет проблем со сборкой - его проблемы кроются в состоянии меты. Игнис Вечное Пламя - приятное дополнение к колоде, однако он никак не может повлиять на кошмарный разброс матч-апов колоды. Лучше пока что держаться от **Контроль Жреца** подальше.

- Колоды Жреца

- **Контроль Жрец**

-  
- **Андед Жрец**

-  

[назад к выбору класса](#)



Токен сборка затмевает другие вариации **Чистого Паладина** из-за отличных матч-апов с Друидом и Охотником. С колодой продолжают экспериментировать, чтобы улучшить сборку и вычлениить слабые карты, такие как **Морской спасатель**.

Версия от Requam с **Тотемом-музыкальным автоматом** стала интересным решением. Существо кажется невероятно мощным для ранней игры, хотя теряет свою ценность в лейтгейме. Оно хорошо сочетается с Боевым берейтором и Смотрителем. Для более точной характеристики требуется больше статистики.

Также стоит уделить внимание Амитус Миротворице и **Анахроносу**. Амитус встречалась во многих сборках Чистого Паладина в первую неделю ТИТАНОВ, но всегда казалась слишком неуверенной. Сейчас она стала выглядеть лучше благодаря росту Охотника, против которого она очень эффективна. Анохронос обычно слаб в токен сборке, однако он ставит жирную точку в матч-апе с Друидом.

## • Колоды Паладина

### • Чистый Токен Паладин



#### • Мех Паладин



[назад к выбору класса](#)



**Воин на исступлении** стал по чуть-чуть набирать популярность. **Проклятый безумец** снова перетянул на себя внимание с Громмаша Адский Крик, т.к. лучше показывает себя против Токен Друида, ББ Охотника и Релик ДХ. Вы можете взять двух **Проклятых безумцев** и отказаться от **Стража сокровищ**, если хотите полностью сконцентрироваться на матч-апе с Друидом, однако **Страж сокровищ** полезен против Охотника.

В сборке **Контроль Воина** никаких изменений. Лучше ее уже не сделать, и остается только ждать баффов или новых карт от разработчиков. У Воина есть все для победы - ему не хватает только сильных ремувалов.

## • Колоды Воина

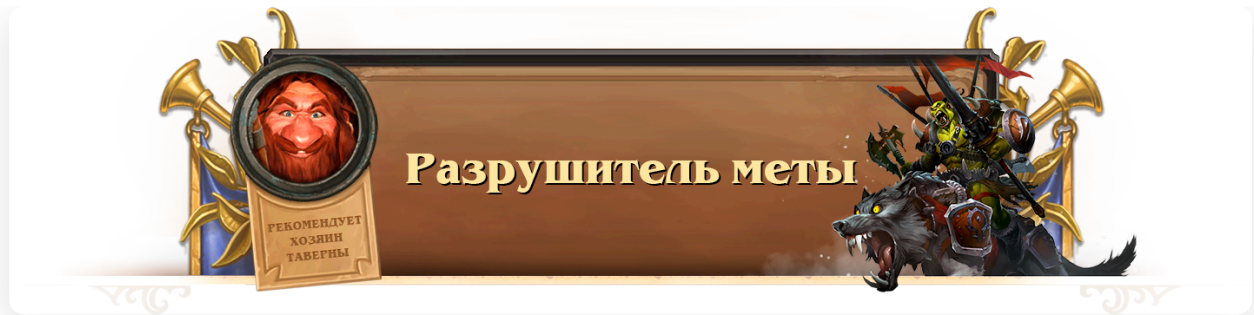
### • Контроль Воин с Одином



#### • Воин на исступлении



[назад к выбору класса](#)



Охотник, бесспорно, лучший класс в игре. Биг Бист Охотник невероятно силен, но еще больший потенциал таит в себе Секрет Охотник, которого очень сложно обыграть.

Однако есть и колоды, о силе которых многие просто не подозревают.

Несмотря на отсутствие новых карт, Изгой ДХ совсем не поблек на фоне новых мощных карт. На самом деле, он демонстрирует огромный уровень силы в мете. У него есть масса выгодных матч-апов против самых сильных и популярных колод Стандарта.

Еще один заметный боец - Нага Маг. Его новая сборка на школах заклинаний с Сиф завораживает. Если вы игрок с высокого ранга, вам стоит снова обратить внимание на эту колоду - никогда не поздно насладиться очередной порцией своих же неудачных ходов.

- **Биг Бист Охотник**



- **Аркейн Секрет Охотник**



- **Изгой Охотник на демонов**



- **Нага Сиф Маг**



Источник [www.viciousyndicate.com](http://www.viciousyndicate.com) на языке оригинала