

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Большие перемены после нерфа Друида. Vicious Syndicate мета-отчет №268

14.07.2023

Мета-отчеты

Мета-отчет

Большие перемены после нерфа Друида. Vicious Syndicate мета-отчет №268

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Наглядно и подробно разбираем текущую мету Фестиваля легенд 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> | 537,000 |
| Топ 1000 ранга Легенда              | 30,000  |
| На ранге Легенда (за искл. Топ 1к)  | 25,000  |
| Алмаз 1-4                           | 85,000  |
| Алмаз 10-5                          | 113,000 |

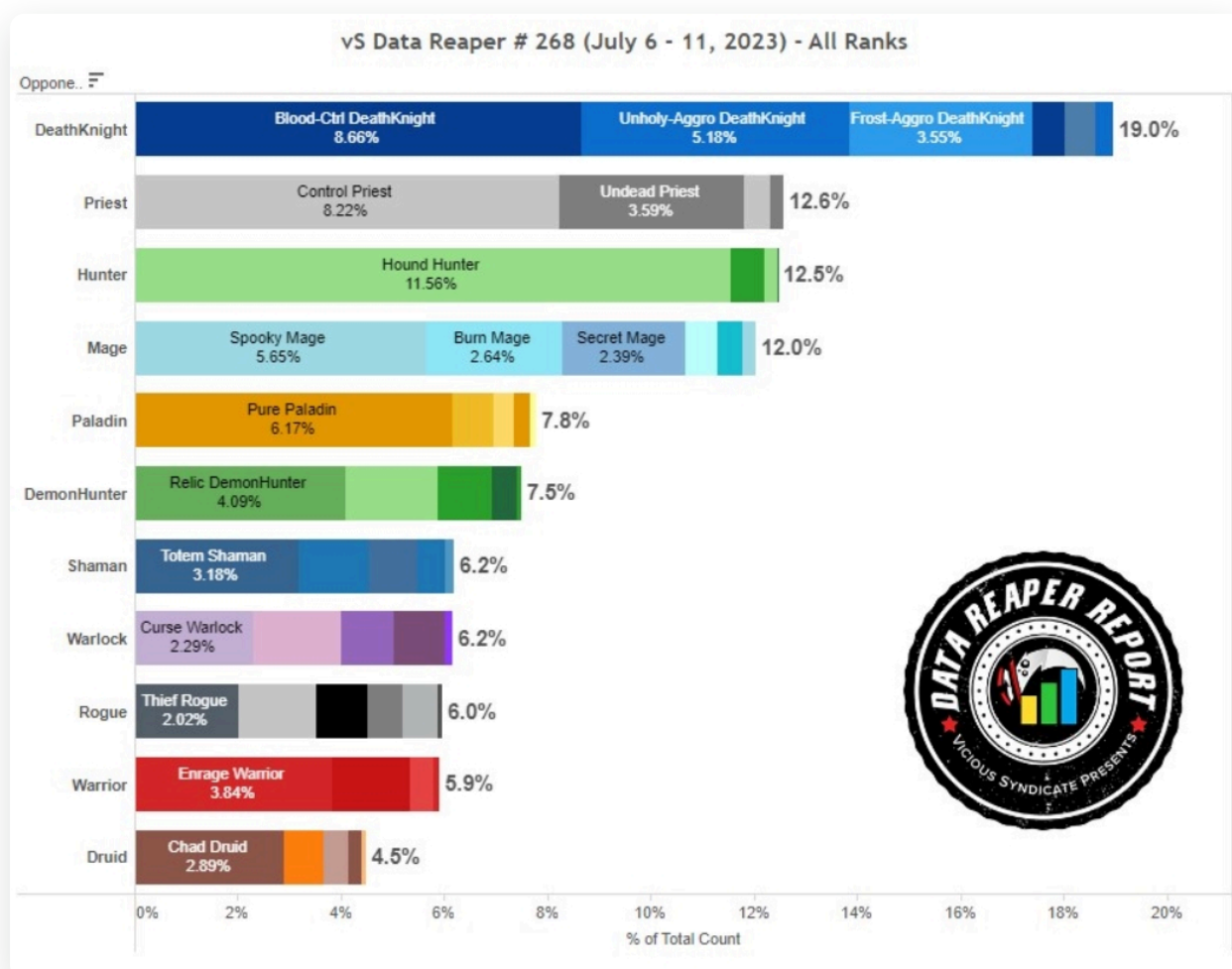
|                          |         |
|--------------------------|---------|
| Платина                  | 99,000  |
| Бронза/ Серебро / Золото | 185,000 |

• **Содержание мета-отчета:**

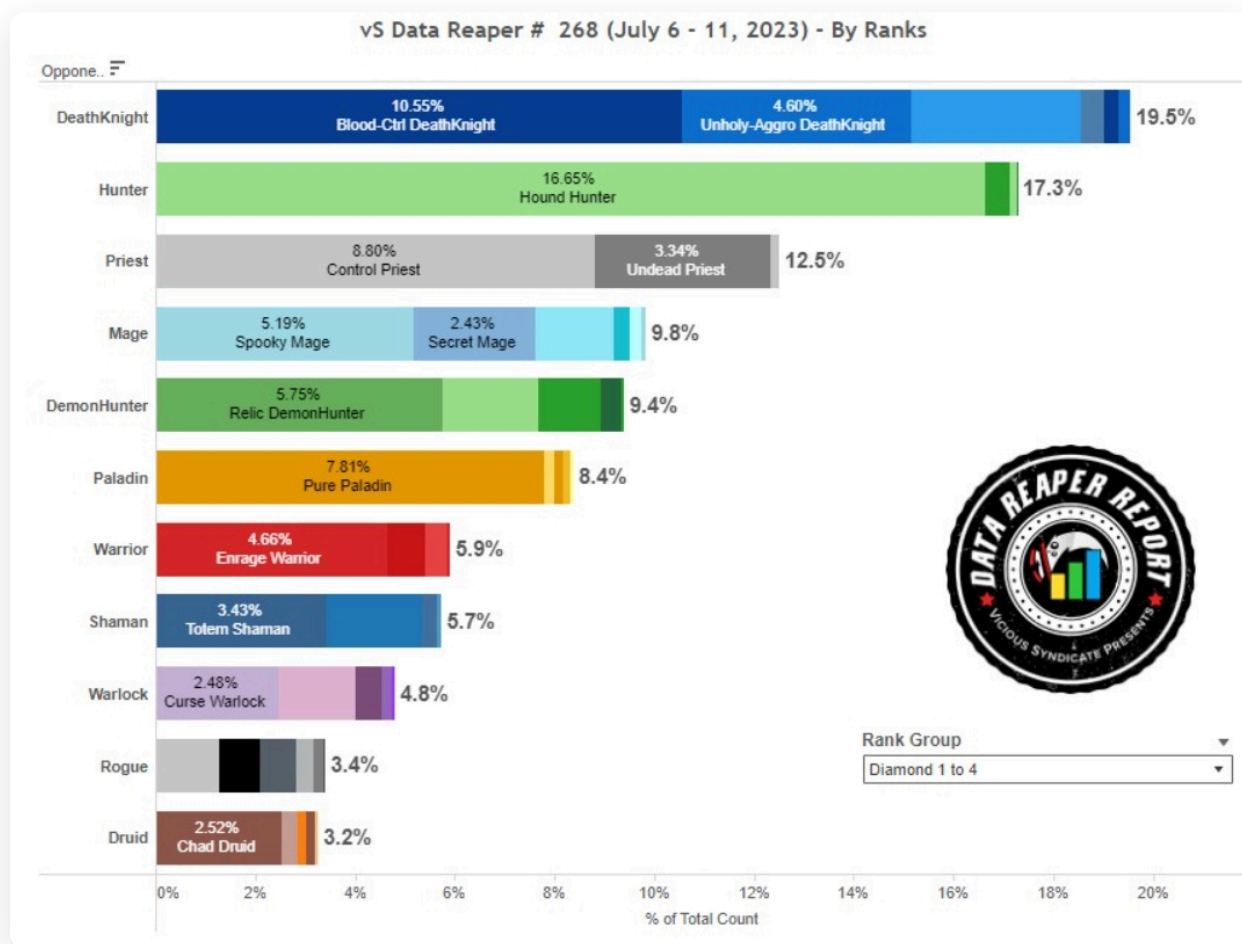
1. *Графики популярности по классам и архетипам*
2. *Анализ популярности классов*
3. *Графики винрейта и рейтинг архетипов*
4. *Анализ силы архетипов*
5. *Анализ силы классов и актуальные колоды меты*
6. *Разрушители меты*



По всем рангам

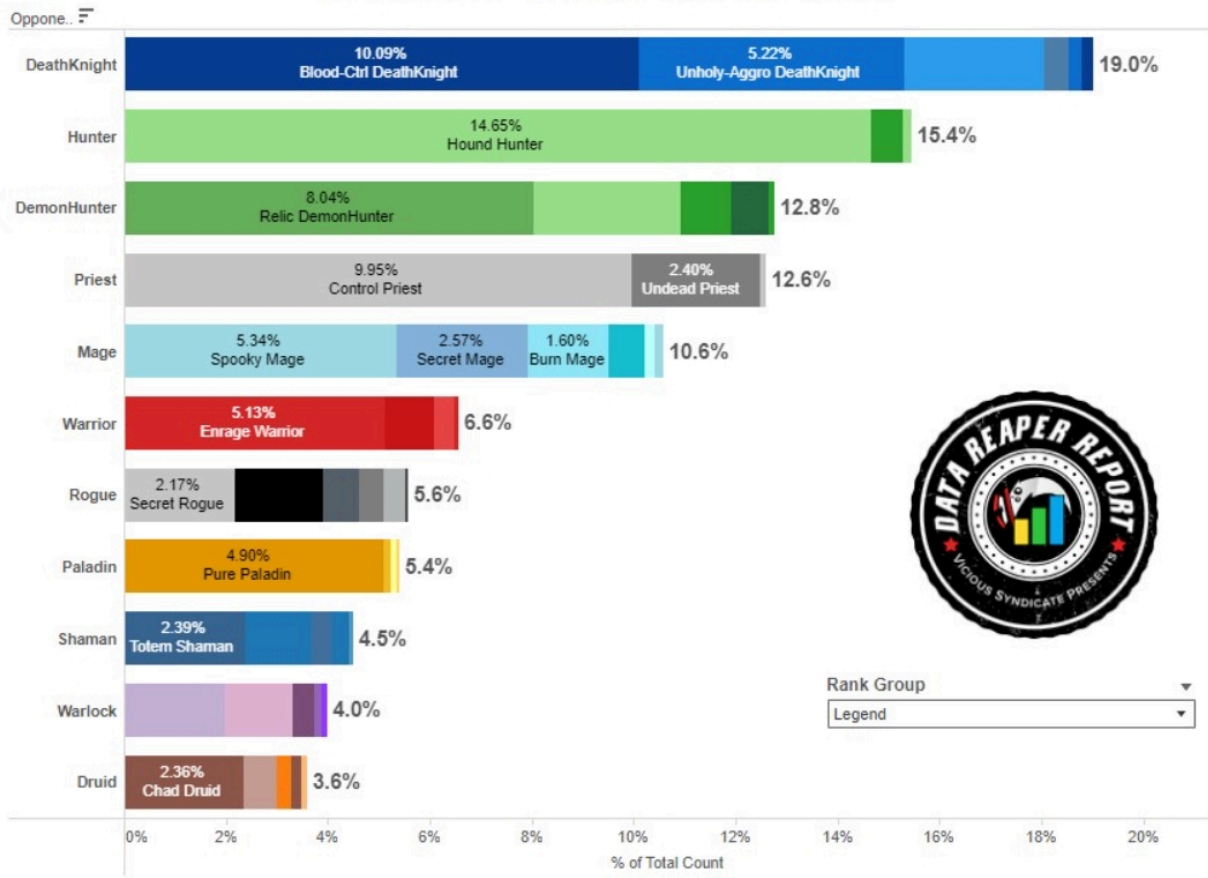


В промежутке ранга Алмаз 4 - 1



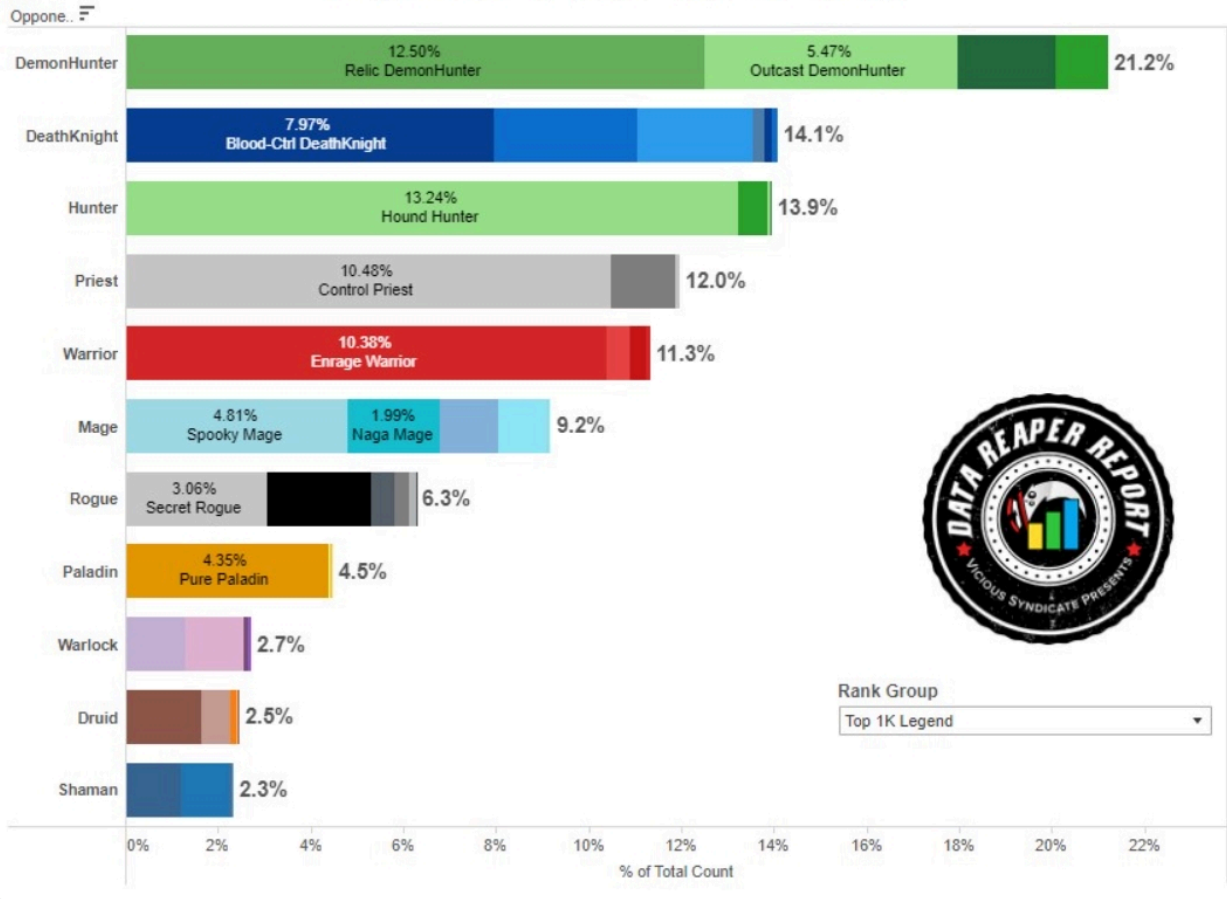
В Легенде

vS Data Reaper # 268 (July 6 - 11, 2023) - By Ranks



В топ-1000 Легенды

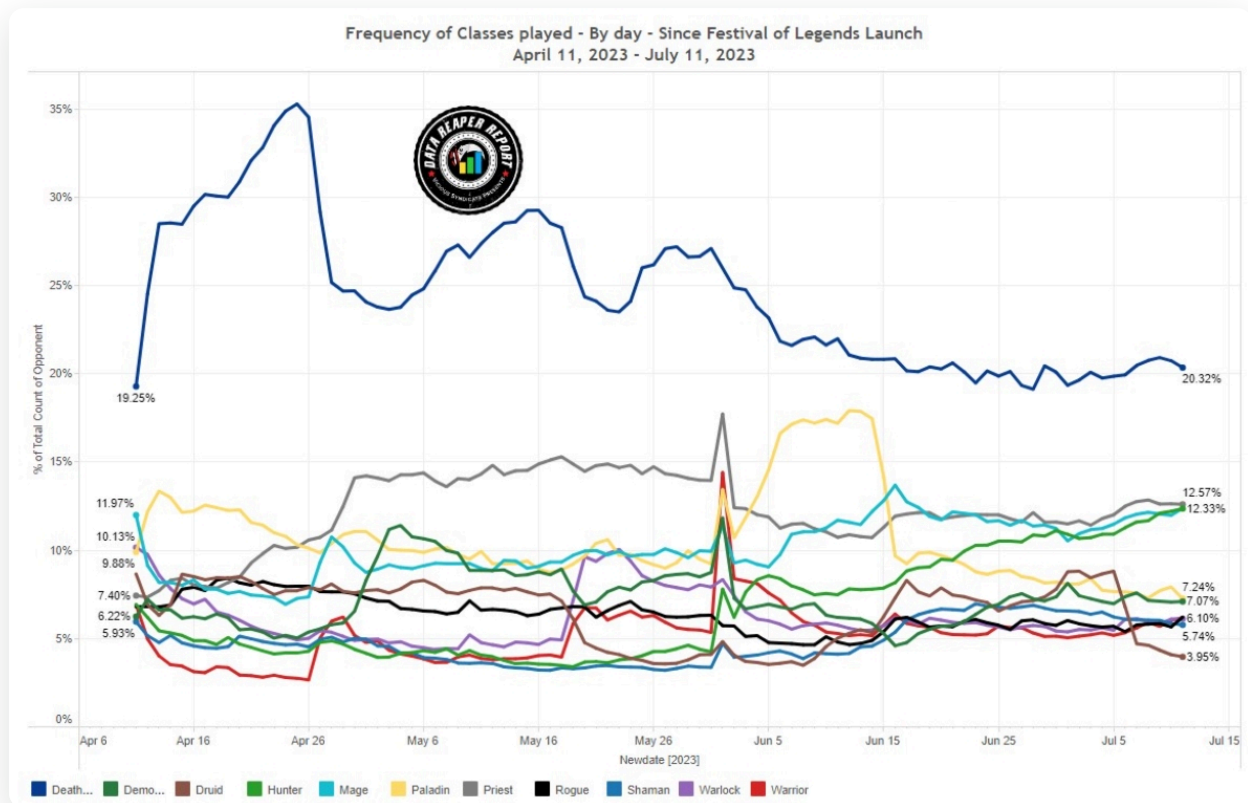
vs Data Reaper # 268 (July 6 - 11, 2023) - By Ranks



Rank Group

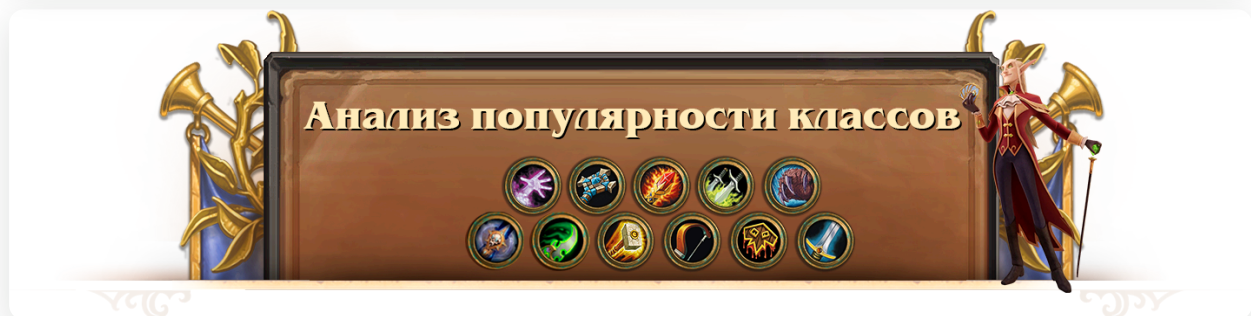
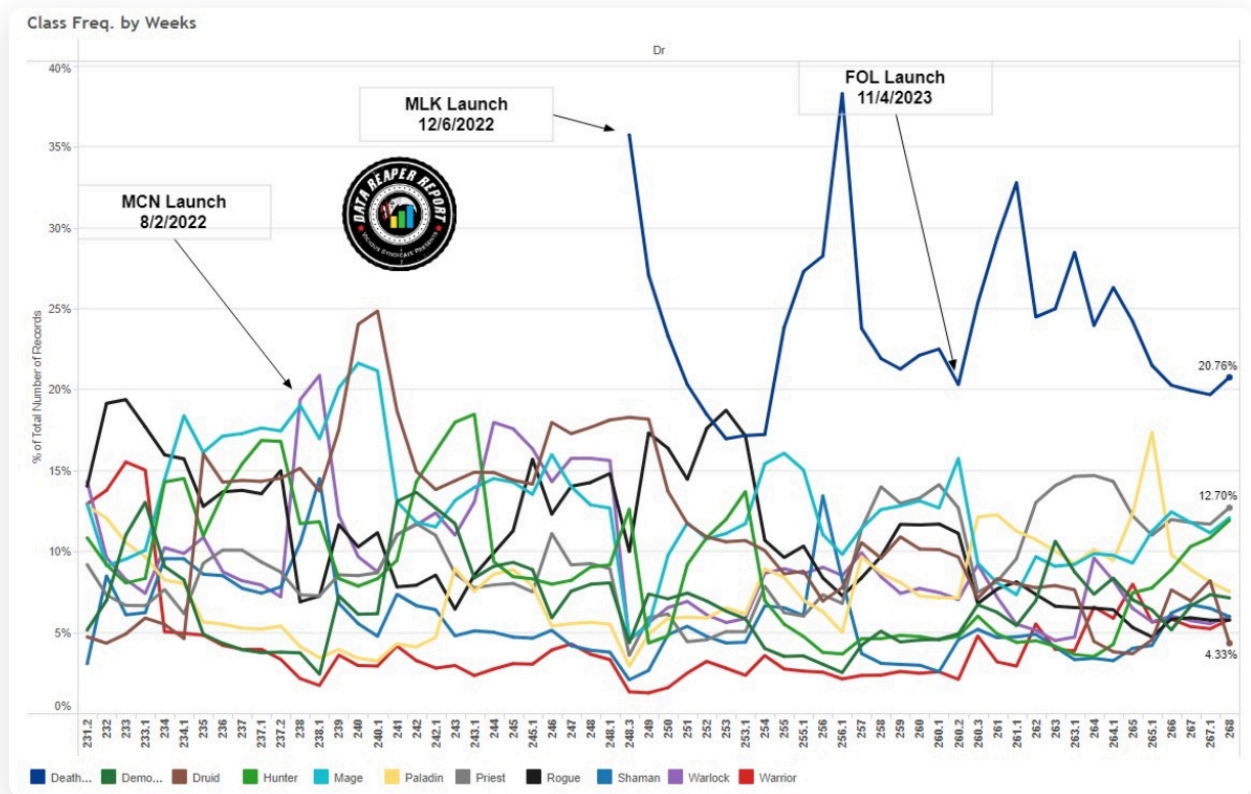
Следующий график показывает прогресс популярности классов по дням с момента выхода дополнения Марш Короля-лича

Популярность по дням

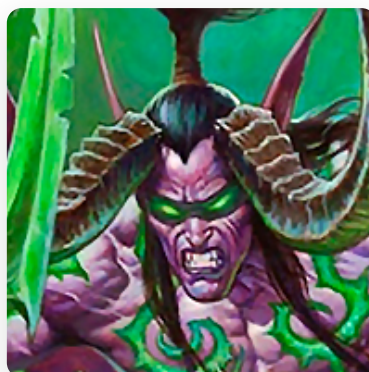


# Следующий график показывает прогрессию популярности классов по неделям в течение календарного года

Популярность по неделям



Несмотря на то что в балансной патче была изменена лишь одна карта Стандарта, **Смертоцветный древень**, этот нерф очень сильно повлиял на мету игры. Колоды, которые раньше были легкой добычей для Биг Дриuida, чувствуют себя теперь намного вольготнее.



Одна из таких колод - это **Релик ДХ**. После патча он стал гораздо популярнее, особенно на высоких уровнях игры. Там этот архетип особенно ценится как способ законтрить Контроль Жрецов. Еще одна популярная в топе Легенды колода - **Изгой ДХ**. А вот **Биг ДХ** редко встречается в ладдере. **Спелл ДХ** так и не смог набрать обороты, поскольку из-за бага с картой **Отряд скверндорай** этим архетипом невозможно играть на ПК.

*(Токены **Отряда скверндорай** иногда не отображаются на столе, и чтобы их увидеть, нужно перезапустить клиент игры. - Прим. пер.)*



Рыцарь смерти по-прежнему популярен среди игроков. **Контроль ДК Крови**, пожалуй, один из самых успешных архетипов в последнее время с точки зрения дизайна игры. Игроки часто выбирают его вопреки тому, что результаты падшего Артаса совсем не впечатляют. Что же касается **Фрост** и **Анхоли ДК**, их популярность довольно скромна и примерно одинакова на всех ранговых промежутках.



**Биг Бист Охотник** усиливает свои позиции. Это еще одна из колод, которым на руку падение Биг Друида. Обычно в топе Легенды Охотник встречается намного реже, чем на остальных рангах, но теперь это совсем не так. Похоже, игроки разглядели в этом архетипе достойного бойца.



**Контроль Жрец** до патча был на пути к титулу доминирующей силы в мете, но нерф Друида развязал руки Релик ДХ и улучшил положение Биг Бист Охотника, из-за чего максимальная популярность Андуина ограничилась 10%.



**Воин на исступлении** тоже в в выигрыше. Этот архетип был силен и до патча, но теперь мета стала для него еще более благоприятной из-за небольшого количества Контроль Жрецов и множества Биг Бист Охотников и Релик ДХ. Тем не менее вне топа Легенды Гаррош не очень-то популярен.



Маг показывает не самые выдающиеся результаты. **Контроль Скелет Маг** по-прежнему остается самым популярным архетипом класса. **Секрет Маг** перенял эстафету у **Берн Мага** и стал лучшей из агрессивных колод Джайны. В топе Легенды встречается и небольшое количество **Нага Магов** - кое-кто клянется, что сейчас-то колода точно хороша.



Нередко в Легенде встречается и Разбойник: там можно увидеть как **Секрет**, так и **Миракл Разбойника**. Довольно интересен тот факт, что Секрет Разбойник стал гораздо популярнее после патча и встречается чаще, чем его собрат.



**Паладин** сдает позиции в ладдере. Утер хорошо справлялся с Биг Друидом, но теперь на его место пришел Биг Бист Охотник.



**Шаман** ведет себя примерно так же, как и Паладин. Поскольку он был известен, как один из контр-классов против Биг Друида, с обновлением его настиг ощутимый спад. Особенно опустился **Эволь Шаман**.

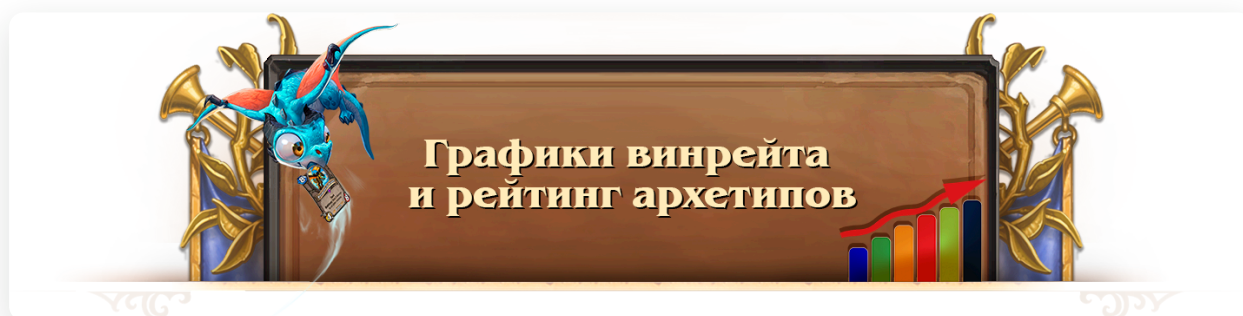


Чернокнижник по-прежнему в поисках своего места в мете. Такое ощущение, что каждый день возникает какая-то новая сборка, которая пытается исправить недостатки **Биг** или **Курс Чернокнижника**, но это, пожалуй, под силу лишь новым картам.



**Биг Дриuid** с грохотом упал с пьедестала и теперь на пути к забвению.

Смертоцветный древень был совершенно неиграбельным за 6 маны до своего бафа и, вероятно, станет таким и сейчас.



**Диаграмма матч-апов по всем рангам**

| Rank Group  |                          | Opponent / Opponent Deck |                 |                 |                 |                |                |            |              |           |             |             |              |                |               |               |              |            |               |              |              |               |                 |                |  |
|---|--------------------------|--------------------------|-----------------|-----------------|-----------------|----------------|----------------|------------|--------------|-----------|-------------|-------------|--------------|----------------|---------------|---------------|--------------|------------|---------------|--------------|--------------|---------------|-----------------|----------------|--|
| All Ranks   |                          |                          |                 |                 |                 |                |                |            |              |           |             |             |              |                |               |               |              |            |               |              |              |               |                 |                |  |
|  |                          | Blood-Ctrl Dea..         | Frost-Aggro D.. | Unholy-Aggro .. | Big Demont-Hu.. | Outcast Demo.. | Relic DemonH.. | Chad Druid | Hound Hunter | Burn Mage | Secret Mage | Spooky Mage | Pure Paladin | Control Priest | Undead Priest | Miracle Rogue | Secret Rogue | ThiefRogue | Evolve Shaman | Totem Shaman | Chad Warlock | Curse Warlock | Control Warrior | Enrage Warrior |  |
| Hero  | Hero Deck 2              |                          |                 |                 |                 |                |                |            |              |           |             |             |              |                |               |               |              |            |               |              |              |               |                 |                |  |
| DeathKnight   | Blood-Ctrl DeathKnight   | Black                    | Green           | Green           | Red             | Green          | Red            | Green      | Red          | Green     | Green       | Green       | Green        | Green          | Green         | Green         | Green        | Green      | Green         | Green        | Green        | Green         | Green           | Green          |  |
|   | Frost-Aggro DeathKnight  | Red                      | Black           | Green           | Red             | Green          | Green          | Red        | Green        | Green     | Green       | Green       | Green        | Green          | Green         | Green         | Green        | Green      | Red           | Green        | Green        | Green         | Green           | Red            |  |
|   | Unholy-Aggro DeathKnight | Red                      | Red             | Black           | Green           | Green          | Red            | Green      | Red          | Green     | Green       | Green       | Green        | Red            | Red           | Green         | Green        | Green      | Red           | Green        | Green        | Green         | Green           | Red            |  |
| DemonHunter   | Big DemonHunter          | Green                    | Green           | Red             | Black           | Green          | Red            | Green      | Red          | Red       | Green       | Green       | Green        | Green          | Red           | Green         | Green        | Green      | Red           | Green        | Green        | Green         | Green           |                |  |
|   | Outcast DemonHunter      | Red                      | Red             | Green           | Black           | Green          | Green          | Red        | Green        | Red       | Red         | Green       | Green        | Green          | Green         | Green         | Green        | Green      | Green         | Green        | Green        | Red           | Green           |                |  |
|   | Relic DemonHunter        | Green                    | Red             | Green           | Red             | Green          | Black          | Green      | Red          | Green     | Green       | Green       | Green        | Green          | Green         | Green         | Green        | Green      | Red           | Green        | Green        | Green         | Red             |                |  |
| Druid   | Chad Druid               | Green                    | Red             | Red             | Green           | Red            | Black          | Red        | Red          | Red       | Red         | Red         | Red          | Red            | Red           | Red           | Red          | Red        | Red           | Red          | Red          | Red           | Red             |                |  |
| Hunter  | Hound Hunter             | Green                    | Green           | Green           | Green           | Green          | Green          | Black      | Green        | Green     | Green       | Green       | Green        | Green          | Green         | Green         | Green        | Green      | Green         | Green        | Green        | Green         | Red             |                |  |
| Mage  | Burn Mage                | Red                      | Red             | Red             | Green           | Green          | Red            | Red        | Black        | Green     | Green       | Red         | Red          | Red            | Red           | Red           | Red          | Red        | Red           | Red          | Red          | Red           | Red             |                |  |
|   | Secret Mage              | Green                    | Red             | Green           | Green           | Red            | Green          | Red        | Green        | Black     | Green       | Green       | Green        | Red            | Green         | Green         | Green        | Green      | Red           | Green        | Green        | Green         | Red             |                |  |
|   | Spooky Mage              | Red                      | Red             | Red             | Green           | Red            | Red            | Red        | Red          | Red       | Black       | Green       | Green        | Red            | Red           | Red           | Red          | Red        | Red           | Red          | Red          | Red           | Red             |                |  |
| Paladin   | Pure Paladin             | Green                    | Red             | Green           | Green           | Red            | Green          | Green      | Green        | Green     | Green       | Black       | Green        | Green          | Green         | Green         | Green        | Green      | Green         | Green        | Green        | Green         | Green           |                |  |
| Priest  | Control Priest           | Green                    | Green           | Red             | Green           | Red            | Green          | Red        | Red          | Red       | Red         | Red         | Black        | Red            | Green         | Red           | Green        | Green      | Green         | Green        | Green        | Green         | Green           |                |  |
|   | Undead Priest            | Green                    | Green           | Green           | Red             | Green          | Green          | Green      | Green        | Green     | Green       | Green       | Green        | Black          | Green         | Green         | Green        | Green      | Red           | Green        | Green        | Green         | Green           |                |  |
| Rogue   | Miracle Rogue            | Green                    | Red             | Green           | Green           | Red            | Green          | Red        | Green        | Green     | Green       | Red         | Red          | Red            | Black         | Green         | Green        | Green      | Green         | Green        | Green        | Green         | Green           |                |  |
|   | Secret Rogue             | Green                    | Red             | Green           | Red             | Red            | Green          | Red        | Red          | Green     | Green       | Red         | Red          | Red            | Red           | Black         | Green        | Red        | Red           | Red          | Red          | Red           | Green           |                |  |
|   | Thief Rogue              | Red                      | Red             | Green           | Green           | Red            | Green          | Red        | Red          | Red       | Red         | Red         | Red          | Red            | Red           | Red           | Black        | Red        | Red           | Red          | Red          | Red           | Red             |                |  |
| Shaman  | Evolve Shaman            | Green                    | Green           | Green           | Red             | Red            | Green          | Green      | Green        | Green     | Green       | Red         | Red          | Red            | Red           | Green         | Green        | Black      | Red           | Green        | Green        | Green         | Green           |                |  |
|   | Totem Shaman             | Green                    | Red             | Green           | Red             | Green          | Green          | Green      | Green        | Green     | Green       | Green       | Green        | Green          | Green         | Green         | Green        | Green      | Black         | Green        | Green        | Green         | Green           |                |  |
| Warlock   | Chad Warlock             | Green                    | Red             | Green           | Red             | Red            | Green          | Red        | Red          | Red       | Red         | Red         | Red          | Red            | Red           | Red           | Red          | Red        | Red           | Red          | Black        | Green         | Green           |                |  |
|   | Curse Warlock            | Green                    | Red             | Green           | Red             | Red            | Green          | Red        | Red          | Red       | Red         | Red         | Red          | Red            | Red           | Red           | Red          | Red        | Red           | Red          | Black        | Green         | Red             |                |  |
| Warrior   | Control Warrior          | Red                      | Red             | Green           | Red             | Red            | Red            | Red        | Red          | Red       | Red         | Red         | Red          | Red            | Red           | Red           | Red          | Red        | Red           | Red          | Red          | Red           | Black           |                |  |
|   | Enrage Warrior           | Green                    | Green           | Green           | Green           | Green          | Green          | Green      | Green        | Green     | Green       | Green       | Green        | Green          | Green         | Green         | Green        | Green      | Green         | Green        | Green        | Green         | Black           |                |  |

Таблица % винрейта архетипов с распределением по тирам

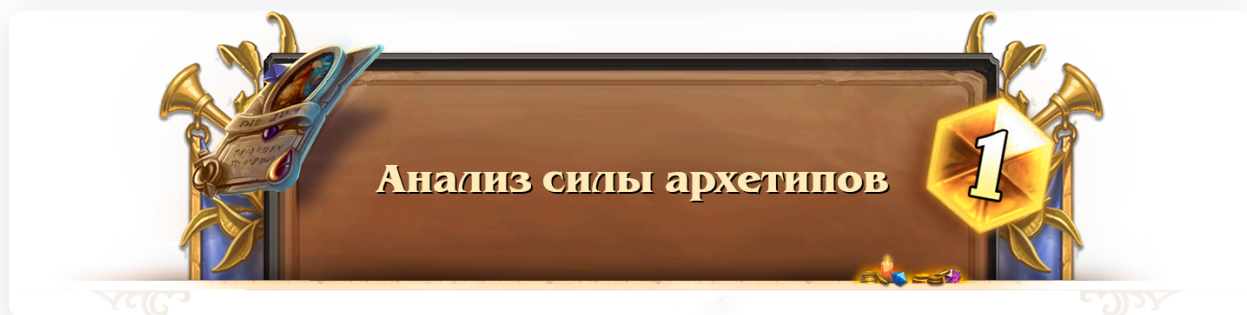
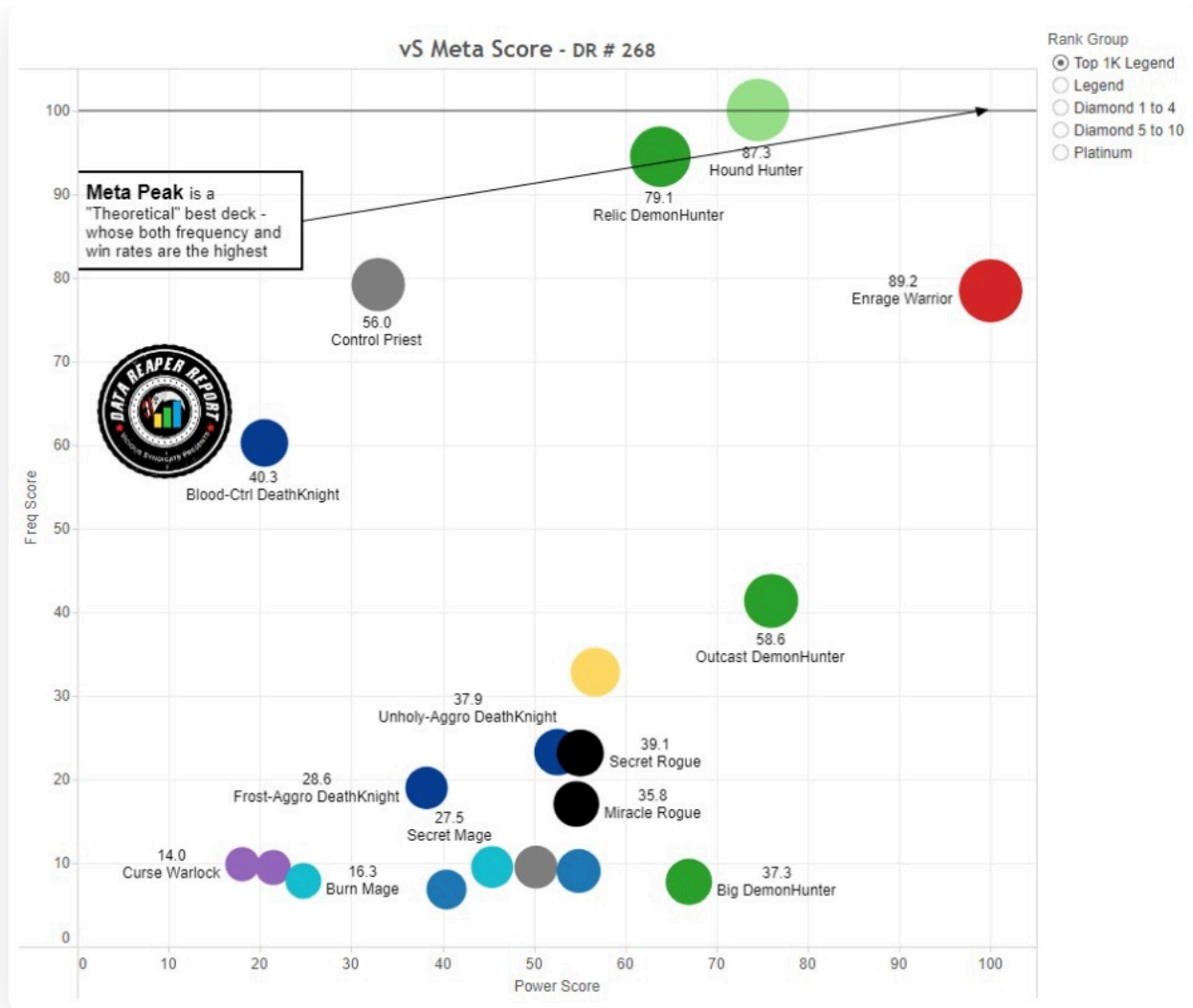
| Diamond 1 to 4                |                          |               |             |            |            |  | Legend                        |                          |               |             |            |            |  |
|-------------------------------|--------------------------|---------------|-------------|------------|------------|--|-------------------------------|--------------------------|---------------|-------------|------------|------------|--|
| vS Power Rankings<br>DR # 268 |                          |               |             |            |            |  | vS Power Rankings<br>DR # 268 |                          |               |             |            |            |  |
| 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                        | Enrage Warrior           | 54.63         | 100.0       | 28.0       | 64.0       |  | Tier 1                        | Enrage Warrior           | 54.89         | 100.0       | 35.0       | 67.5       |  |
|                               | Hound Hunter             | 54.42         | 97.8        | 100.0      | 98.9       |  |                               | Hound Hunter             | 53.87         | 89.5        | 100.0      | 94.8       |  |
|                               | Outcast DemonHunter      | 53.07         | 83.2        | 11.6       | 47.4       |  |                               | Relic DemonHunter        | 52.99         | 80.6        | 54.8       | 67.7       |  |
|                               | Relic DemonHunter        | 52.70         | 79.2        | 34.5       | 56.8       |  |                               | Outcast DemonHunter      | 52.76         | 78.2        | 19.6       | 48.9       |  |
| Tier 2                        | Undead Priest            | 51.70         | 68.4        | 20.1       | 44.2       |  | Tier 2                        | Pure Paladin             | 51.72         | 67.6        | 33.4       | 50.5       |  |
|                               | Totem Shaman             | 51.62         | 67.5        | 20.6       | 44.0       |  |                               | Big DemonHunter          | 51.71         | 67.5        | 6.8        | 37.1       |  |
|                               | Pure Paladin             | 51.54         | 66.6        | 46.9       | 56.8       |  |                               | Totem Shaman             | 51.68         | 67.2        | 16.3       | 41.7       |  |
|                               | Big DemonHunter          | 51.32         | 64.3        | 7.4        | 35.9       |  |                               | Undead Priest            | 51.50         | 65.3        | 16.4       | 40.8       |  |
|                               | Frost-Aggro DeathKnight  | 50.72         | 57.7        | 20.6       | 39.2       |  |                               | Unholy-Aggro DeathKnight | 50.67         | 56.9        | 35.6       | 46.3       |  |
|                               | Unholy-Aggro DeathKnight | 50.30         | 53.3        | 27.6       | 40.4       |  |                               | Frost-Aggro DeathKnight  | 50.33         | 53.4        | 18.8       | 36.1       |  |
|                               | Evolve Shaman            | 50.15         | 51.6        | 9.7        | 30.7       |  |                               | Evolve Shaman            | 50.32         | 53.2        | 8.8        | 31.0       |  |
| Tier 3                        | Blood-Ctrl DeathKnight   | 49.75         | 47.3        | 63.4       | 55.3       |  | Tier 3                        | Secret Rogue             | 49.86         | 48.6        | 14.8       | 31.7       |  |
|                               | Secret Mage              | 49.14         | 40.7        | 14.6       | 27.7       |  |                               | Secret Mage              | 49.73         | 47.2        | 17.6       | 32.4       |  |
|                               | Secret Rogue             | 48.29         | 31.5        | 7.7        | 19.6       |  |                               | Miracle Rogue            | 49.25         | 42.4        | 11.9       | 27.1       |  |
|                               | Miracle Rogue            | 48.09         | 29.3        | 4.8        | 17.1       |  |                               | Blood-Ctrl DeathKnight   | 48.78         | 37.5        | 68.9       | 53.2       |  |
| Tier 4                        | Curse Warlock            | 46.89         | 16.4        | 14.9       | 15.6       |  | Tier 4                        | Control Priest           | 47.61         | 25.5        | 67.9       | 46.7       |  |
|                               | Control Priest           | 46.48         | 12.0        | 52.9       | 32.4       |  |                               | Burn Mage                | 47.36         | 23.0        | 10.9       | 17.0       |  |
|                               | Chad Warlock             | 46.44         | 11.6        | 9.2        | 10.4       |  |                               | Curse Warlock            | 47.36         | 23.0        | 13.5       | 18.3       |  |
|                               | Burn Mage                | 46.27         | 9.7         | 9.5        | 9.6        |  |                               | Chad Warlock             | 46.98         | 19.2        | 9.1        | 14.1       |  |
|                               | Spooky Mage              | 45.43         | 0.6         | 31.2       | 15.9       |  |                               | Spooky Mage              | 45.49         | 3.8         | 36.4       | 20.1       |  |
|                               | Chad Druid               | 43.92         | -15.7       | 15.2       | -0.3       |  |                               | Chad Druid               | 44.71         | -4.1        | 16.1       | 6.0        |  |
|                               | Thief Rogue              | 40.70         | -50.5       | 4.5        | -23.0      |  |                               | Thief Rogue              | 41.35         | -38.5       | 4.7        | -16.9      |  |
|                               | Control Warrior          | 38.78         | -71.2       | 4.6        | -33.3      |  |                               | Control Warrior          | 39.77         | -54.6       | 6.5        | -24.0      |  |

### 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 подобралась существующие архетипы.

Топ 1000 ранга Легенда



### Охотник на демонов

**Релик ДХ** кажется сильным, но как уже упоминалось в предыдущих отчетах, его успех во многом связан с высокой популярностью наиболее выгодных для него противников, особенно Контроль ДК Крови и Контроль Скелет Мага. С другой стороны, его самый сложный противник, Воин на исступлении, встречается на удивление редко. Можно с уверенностью сказать, что со временем процент побед этого архетипа снизится.

**Изгой ДХ** был более результативен, в то же время этот архетип менее привлекателен для игроков и сложен в освоении. У него довольно сбалансированный разброс матч-апов, если только вам не встречаются одни Контроль ДК Крови и Фрост Агро ДК. Изгой ДХ не боится ни Контроль Жреца, ни Биг Бист Охотника, ни Воина на исступлении.

**Биг ДХ** тоже довольно неплох, хоть и играют им редко. Как и Релик ДХ, он особенно хорош против тяжелых контроль колод. К тому же он переигрывает и Релик ДХ.

**Спелл ДХ** стал слабее после патча. Даже если баг с **Отрядом скверндорай** и пофиксят, он все равно останется лишь неплохой колодой в длинном ряду других неплохих колод.



### Рыцарь смерти

Довольно любопытно, что **Контроль ДК Крови** по-прежнему популярен в топе Легенды, несмотря на довольно посредственные результаты на этом ранге. Распространенность этого архетипа в остальном ладдере уже не удивляет, ведь его процент побед там не так уж низок, но мета на самых высоких рангах весьма враждебна к Артасу, и преуспеть ему там нелегко.

**Фрост Агро ДХ** успешнее вне Легенды, а **Анхоли Агро ДК** - в ней. Фрост ДК не по нраву колоды с исцелением, а Анхоли уязвимее для зачисток стола.



### Охотник

**Биг Бист Охотник** является лучшей колодой до Алмаза 5 и попадает в топ-3 колод выше этого ранга. Нерф Биг Друида благоприятно повлиял на положение Охотника в Легенде, и даже на самых высоких рангах он больше не выпадает из лидеров меты. У этой колоды не самый идеальный, но все равно прекрасный разброс матч-апов. Ее худший противник - Воин на исступлении.



### Жрец

Если бы этот отчет вышел на прошлой неделе, **Контроль Жрец** определенно был бы лучшей колодой в топе Легенды. Но нерф Биг Друида принес разительные перемены в мету, и несколько крайне невыгодных для Жреца противников подбили его винрейт настолько, что он упал ниже 50%. Главными виновниками этого являются Релик ДХ и Биг Бист Охотник.

**Андед Жрец** чувствует себя неплохо. Ему приходится нелегко против Биг Бист Охотника и Изгой ДХ, но остальные матч-апы выглядят довольно неплохо. С первого взгляда так и не скажешь, но Андед Жрец вполне в состоянии победить даже Воина на исступлении.



### Воин

Сложно поспорить с тем, что **Воин на исступлении** стал лучшей колодой в игре. Единственное, что его сдерживает, это нежелание игроков использовать этот архетип. Впрочем, это даже неплохо для "лучшей колоды". Некоторые архетипы становятся прямо-таки невыносимо популярными с винрейтом в 50%, а другие не привлекают серьезного внимания игроков, несмотря на гораздо более высокие результаты.

Ранее главными противниками Воина на исступлении были Контроль Жрец и Биг Друид. Нерф последнего привел к взлету Релик ДХ и Биг Бист Охотника, а оба эти архетипа являются выгодными противниками для Гарроша и ужасными для Андуина. В общем, этот патч стал для Воина идеальным и принес ему успех в последнем месяце Фестиваля Легенд.



### Маг

Контроль **Скелет Маг** по-прежнему до смешного ужасен. Пожалуй, если бы он был силен, им бы играли до тошноты. Стоит отметить, что Контроль Магу удалось найти в свою сборку новую карту, которая может поднять этот архетип до Тир-3.

**Секрет Маг** - еще одна колода, которая в действительности лучше, чем ее результаты по статистике. Оптимизированная версия этой колоды довольно уверенно попадает в Тир-2 меты. Это лучшая колода класса, и она неплохо себя чувствует на всех рангах. Успех Секрет Мага превращает **Берн Мага** в ненужную альтернативу.

Приверженцы **Нага Мага** вовсе не сошли с ума. В топе Легенды этот архетип вполне играбелен. Он не очень-то впечатляет, но стоит учесть, что в очень умелых руках его эффективность легко может взлететь до небес. В остальном ладдере колода мертва, но в топе Легенды винрейт Нага Мага близится к 50%. Этот архетип немного похож на Номи Миракл Жреца из Возмездия Теней. Благодаря лучшим игрокам Hearthstone эта колода выглядит намного лучше, чем она того заслуживает. Время покажет, продолжит ли ее процент побед расти.



### Разбойник

Разбойник - единственный класс, помимо Жреца, кто в состоянии задать хорошую трепку Воину на исступлении. И **Миракл**, и **Секрет Разбойники** показывают неплохие результаты на легендарных рангах. Секрет Разбойник смог значительно увеличить свой винрейт благодаря оптимизации сборки. Скорее всего, в следующем месяце Валира будет играть важную роль по сдерживанию Гарроша, если тот станет более популярным. У Секрет Разбойника есть уникальная возможность переиграть как Воина на исступлении, так и Контроль Жреца.



### Паладин

Некоторым колодам Биг Друид был вполне по душе. **Чистый Паладин** выполнял важную роль по сдерживанию Контроль Жреца и Биг Друида. Этот патч плох для Паладина по той же причине, по которой он идеален для Воина. В то же время неплохому проценту побед Утера по-прежнему могут позавидовать многие другие архетипы. Это должно удержать его на плаву. Чистый Паладин прост и понятен игрокам, и это успех разработчиков в плане геймдизайна, но остается лишь гадать, начнет ли Утер использовать более сложные стратегии в будущем.



### Шаман

Как и для Паладина, для Шамана нерф Биг Друида создал далеко не идеальную ситуацию, но Тралл по-прежнему крепко стоит на ногах. **Эвоlv Шаману** сейчас приходится тяжелее, чем Тотем Шаману, потому что ему сложно выигрывать у Релик ДХ и Биг Бист Охотника. Для **Тотем Шамана** эти поединки близки к равным, поэтому на данный момент этот архетип лучше своего собрата.



### Чернокнижник и Друид

**Чернокнижник** по-прежнему плох, а Друид с концами ушел на дно. Крах **Биг Друида** оказался несоизмеримым. Теперь у Малфуриона нет ни одной конкурентоспособной колоды. Ему придется изобретать что-то новое с приходом ТИТАНОВ.

## Анализ силы классов и актуальные колоды меты

**Друид | Воин | Разбойник | Паладин | Жрец | Шаман | Охотник**

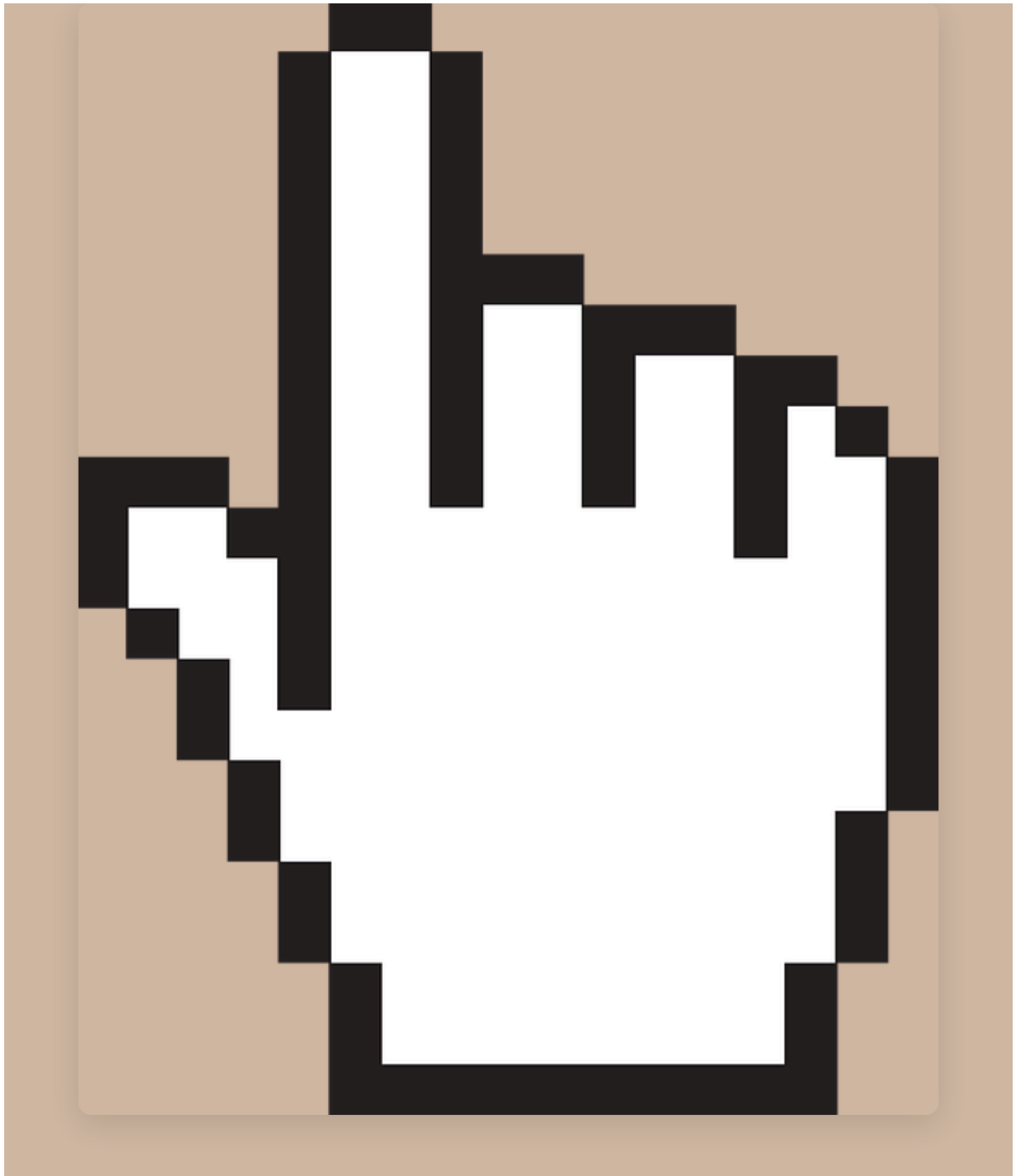
**Охотник на демонов | Маг | Чернокнижник | Рыцарь смерти**

1.



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





## ОХОТНИК НА ДЕМОНОВ

У **Релик Охотника на демонов** нет причин изменять уже верной сборке. Кроме выбора 4-х дропов (Звукорежиссер Поззик, Прокурор Мел'траникс, Мастер клинка Окани), остальные карты можно считать устоявшимися. Некоторые игроки стали баловаться с Темницей Йогг-Сарона, однако карта выглядит плохо. Релик ДХ обладает крайне целостным и успешным лейтгеймом, а Темница становится дорогим вложением, которое этому лейтгейму не помогает.

То же самое можно сказать и по поводу **Изгой** и **Биг Охотников на демонов**. Любые попытки **Спелл Охотника на демонов** набрать популярность были прерваны багом

Отряда скверндорай, из-за которого колодой невозможно играть на ПК.

## Колоды ДХ

- **Релик Охотник на демонов**

- 



- **Биг Охотник на демонов с Крушащим карателем**

- 



- **Изгой Охотник на демонов**

- 



- **Спелл Охотник на демонов**

- 



- 

[назад к выбору класса](#)

- 



Рыцарь смерти - еще один класс, изученный вдоль и поперек. **Контроль Рыцарь смерти Крови** даже не позаботился о том, чтобы взглянуть в сторону Темницы Йогг-Сарона, поскольку его инструментарий и так изобилует ремувалами.

**Анхоли Агро Рыцарь смерти** отказался от **Воплей йодля** и хорошо проводит время с Магатой музыкальное проклятье. Некоторые сборки **Фрост Агро Рыцаря смерти** попытались обратиться к этой же легендарке, но там ее результаты пока что посредственные.

- Колоды Рыцаря смерти

- **ДК Крови**

- 



- **Фрост Агро ДК**

- 



- **Анхоли ДК**

- 



- 

[назад к выбору класса](#)



Обе сборки **Биг Бист Охотника** - из 30 и из 40 карт - выглядят равноценно успешными. Интересное наблюдение можно сделать, если взглянуть на статистику колоды за последние две недели. Старые нерфы **Звукорежиссера Поззика** и **Надежды КельТаласа**

снизили необходимость архетипа в доборе ключевых карт, из-за чего Ренатал сборки и стали лучше.

Единственная "слабость" Ренатал версии - не такой надежный лейтгейм. В связи с этим в последнее время в колоду стали класть больше тяжелых угроз. Замена раннего [Агрессора Скользящего Копья](#) на [Аралона](#) - хорошее решение, поскольку в колоде и так достаточно 1-х дропов, а сам Агрессор не так силен, когда в руке нет [Связки бананов](#).

## Колоды Охотника

- **Биг Бист Охотник**



[назад к выбору класса](#)



**Контроль Жрец** претерпевает интересные изменения. У колоды уже достаточно давно существовали сборки, основанные на исцелении, которые были предназначены против ранее растущего в популярности [Спелл ДХ](#). Сейчас эти сборки с Быстрым исцелением, [Фан-клубом](#) (который только дополняет [Торговку доспехами](#)), [Алым священником](#), [Кольцом света](#) и [Служанкой](#) стали набирать популярность. Все эти карты идут на смену расширенной генерации ресурсов - [Телепатки](#), [Хипстера](#), [Пожирателя разума](#) и [Нерубского визирия](#).

Дело в том, что сборка, которая изначально подбиралась под конкретный матч-ап, на самом деле оказалась лучше классической в целом. Поначалу она даже не использовала [Асталора Кровавая Клятва](#) (что, конечно же, роковая ошибка), но даже тогда превосходила популярные версии [Контроль Жреца](#). Хоть архетип и может играть до усталости, он все равно хочет перебирать карты в поисках лучших, нежели полагаться на случайные ресурсы. По этой причине [Собор искупления](#) - одна из лучших карт в колоде.

Интересно также то, что большее число источников перебора облегчили участь [Грязной крысы](#), которая часто была мертвой картой в руке в ранней игре и в мидгейме. Лучшим ходом для выставления крысы является 8-й ход, когда у [Контроль Жреца](#) с большой вероятностью есть все способы уничтожить опасную угрозу, которая может появиться на столе. Более ранний розыгрыш может быть ситуативно полезным, в зависимости от матч-апа, однако это всего лишь небольшой процент от всех случаев, которые несут намного больший риск.








Высокий процент оставления [Грязной крысы](#) на мулликане - одна из худших ошибок игроков в истории [Hearthstone](#). Во имя древних богов, прекратите это делать. Вы должны тратить ману на самостоятельные хорошие карты. Ранняя крыса в руке

означает, что хороший ход навряд ли у вас будет и вы с большей вероятностью попадете в сложную ситуацию.

В сборках, где есть много генерации и меньше перебора, **Грязная крыса** еще хуже влияет на геймплей, поскольку ваша рука становится еще менее гибкой. Однако с дополнительным добором у вас чаще будут карты для игры в кривую, и **Грязная крыса** в колоде становится не так страшна.

Можно и вовсе отказаться от нее и добавить другие карты. Слово Тьмы: Гибель, к примеру, намного полезнее в трудном матч-апе с Релик ДХ. **Быстрое исцеление** в текущей мете не выглядит таким уж полезным, т.к. Спелл ДХ или Фрост ДК не так распространены, однако остальные карты на исцеление отлично себя показывают. Возможно, недооцененным является **Аудиоусилитель**. Карту часто признают полезной для Контроль Мага, но она может быть хороша и для Жреца (если не лучше).

### • Колоды Жреца

-  **Контроль Жрец**
  -   →  • **Андед Жрец**
-   → 








[назад к выбору класса](#)



**Воин на иступлении** - лучшая колода в игре, начиная с Алмаза 4 и выше. У нее есть гибкий набор финишеров, однако будьте осторожны - этот мета-отчет может вызвать всплеск неудобных противников, которые пытаются обыграть Воина и Контроль Жреца.

**Проклятый безумец** обычно затмевает Громмаша Адский Крик, даже после нерфа Биг Друида. В то же время Громмаш - одна из лучших карт против Контроль Жреца, и он также хорош против ДК Крови. Если эти противники вам не встречаются в огромных количествах, используйте **Проклятого безумца**. Если вы ненавидите проигрывать Жрецу - берите Громмаша. Два безумца или безумец и Громмаш - тоже варианты, которые возможны, если убрать одну **Бурную овацию**.

### • Колоды Воина

-  **Воин на иступлении**
  -   →  • **Гибрид Воин**
-   → 

[назад к выбору класса](#)
















Темница Йогг-Сарона - это не шутки. **Контроль Скелет Маг** - идеальное пристанище для нее. Более того, это может быть лучшая карта архетипа (!!!), наравне с **Верховным магистром Ромматом**. Недосток мощных ремувалов и слабый потенциал быстро закончить партию - те причины, из-за которых так полезна Темница Йогг-Сарона. Колода все еще достаточно плоха, но, возможно, не так сильно, как раньше, благодаря старому доброму Йоггу.

**Секрет Маг** - лучший архетип для Джайны, который очень даже хорош после оптимизации. Уверенность в том, что **Сила звезд** сильна в Берн Маге, привела к тому, что карта оказалась и в Секрет Маге. А после появления статистики стало ясно, что здесь тоже хороша. Единственное изменение, которое можно внести в популярную сборку, это замена **Подозрительного алхимика** на **Призматического элементаля**.

**Нара Маг** показывает свою конкурентоспособность в топе Легенды, где он очень близко подобрался к отметке в 50% винрейта. Колодой невероятно сложно играть - намного сложнее, чем **Миракл Разбойником**. Ее вполне можно назвать одной из самых трудных за всю историю игры. Если вы не топовый игрок, будьте готовы к тому, что игры будут сыпаться поражениями направо и налево (да и высокий ранг ничего не гарантирует). Это Энштейн Маг - никак иначе.

## Колоды Мага

-  **Контроль Маг**
  -   →  **Берн Маг**
-   →  **Секрет Маг**
  -   →  **Нара Маг**
    -   → 

[назад к выбору класса](#)



Мастер клинка **Окани** показывает себя лучше в **Миракл Разбойнике**, чем **Звукорежиссер Поззик**. **Секрет Разбойник**, в свою очередь, стал использовать Темницу Йогг-Сарона. Новая область здесь не так хороша, как в Контроль Маге, однако все равно неплохо вписывается в колоду. Выгода в лейтгейме и шанс перевернуть ситуацию на столе помогают Секрет Разбойнику прикрыть некоторые свои слабые стороны.

Интересно, есть ли смысл взять область и в Миракл Разбойника вместо одной копии Веера клинков, Рыбалки или Врат теней?

## Колоды Разбойника




-  **Миракл Разбойник**
  -  → 
  -  **Секрет Разбойник**
    -  → 

[назад к выбору класса](#)



**Чистый Паладин** почти не меняется. Котори Клинок Света показывает себя лучше в текущей мете, чем **Порядок в зале суда**, поскольку помогает Утеру быстро задавливать противников. При этом гарантированный лейтгейм от **Порядка в зале суда** сейчас не так уж и ценен.

## Колоды Паладина

-  **Чистый Паладин**
  -  → 

[назад к выбору класса](#)




Темница Йогг-Сарона может подойти и **Эволв Шаману**! Хотя колоды и сильно отличаются друг от друга, кое-какая схожесть между Секрет Разбойником и Эволв Шаманом все-таки есть. Обеим колодам трудно вернуть потерянный стол и они легко остаются без ресурсов в лейтгейме. Эволв Шаман уже и так "рандомен" донельзя - почему бы не дополнить его шаткий план на игру Темницей Йогг-Сарона.

Чтобы полноценно оценить карту, нужно больше статистики по Эволв Шаману. Не совсем понятно, как лучше всего уместить область в сборке. Пока что колода полностью остается без **Пылающей трансмутации**. Отказ от одной копии ранее не нанес никакого вреда, поэтому карта может быть не нужна и вовсе. Возможно, такая версия будет слишком жадной, поскольку **Полный зал**, Темница Йогг-Сарона и **Горн Владыки Ветра** занимают близкие по значению слоты маны.

## Колоды Шамана

- **Тотем Шаман**



-  **Эволв Шаман**



[назад к выбору класса](#)



Среди всех титанов, которые придут в новом дополнении, Саргерас выглядит лучшим в качестве самостоятельного способа победы. Возможно, Чернокнижнику удастся посоревноваться с другими архетипами в лейтгейме новой меты, хотя классу также нужны и новые инструменты для выживания. Остается верить и надеяться.

- Колоды Чернокнижника

- **Биг Чернокнижник**



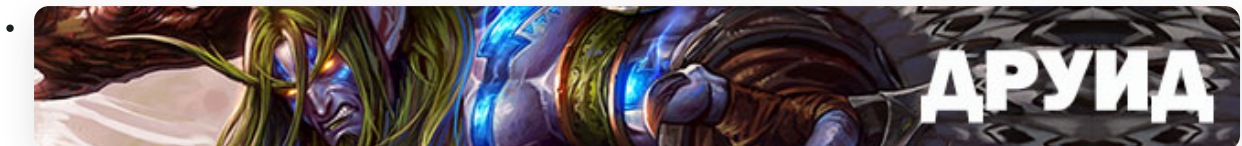
- **Курс Биг Чернокнижник**



- **Бесолок**



[назад к выбору класса](#)



Друид остался у разбитого корыта после нерфа **Смертоцветного древня** и падения **Биг Друида**. Уже второй раз за одно дополнение Друид сталкивается с нерфом ключевой карты, который приводит к смерти его архетипа. Может быть, в ТИТАНАХ класс наконец-то получит такую рамп стратегию, которая не вызовет всеобщего недовольства до такой степени, что ее придется радикально сбивать с орбиты.

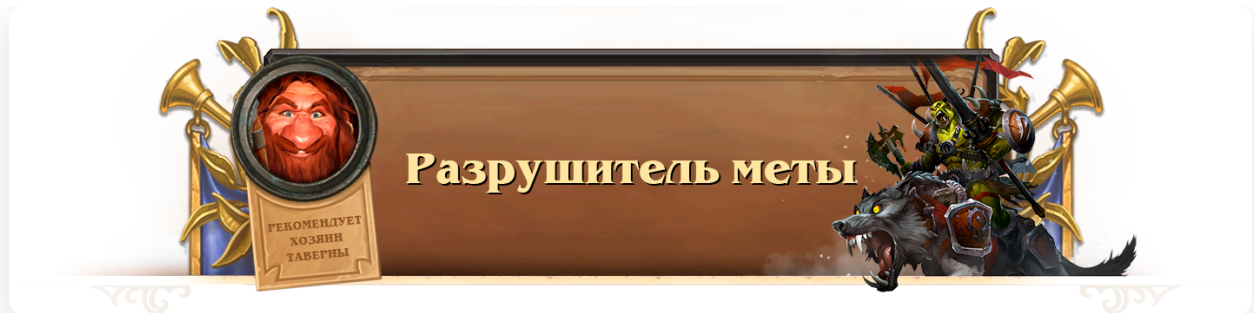
Эонар, твой выход.

- Колоды Друида

- **Биг Друид**




[назад к выбору класса](#)



**Воин на исступлении** - лучший выбор в текущей мете. С ним времяпрепровождение в ладдере будет приятнее как никогда. Релик ДХ, Биг Бист Хант и Воин на исступлении - главные победители после удаления Биг Друида из меты. Однако только Воин выходит единственным победителем при столкновении этой троицы друг с другом. Пока Рексар и Иллидан остаются популярными, не стоит опасаться и Контроль Жреца.

А на этом мета Фестиваля легенд подходит к завершению. Дополнение, в начале которого Воин был главным клоуном меты, заканчивается тем, что этот класс находится на ее вершине.

Вот такой вот поворот.

-  **Воин на исступлении**



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