

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Равновесие меты вышло из-под контроля. Vicious Syndicate мета отчет №239

26.08.2022

Мета-отчеты

Мета-отчет

Равновесие меты вышло из-под контроля. Vicious Syndicate мета отчет №239

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



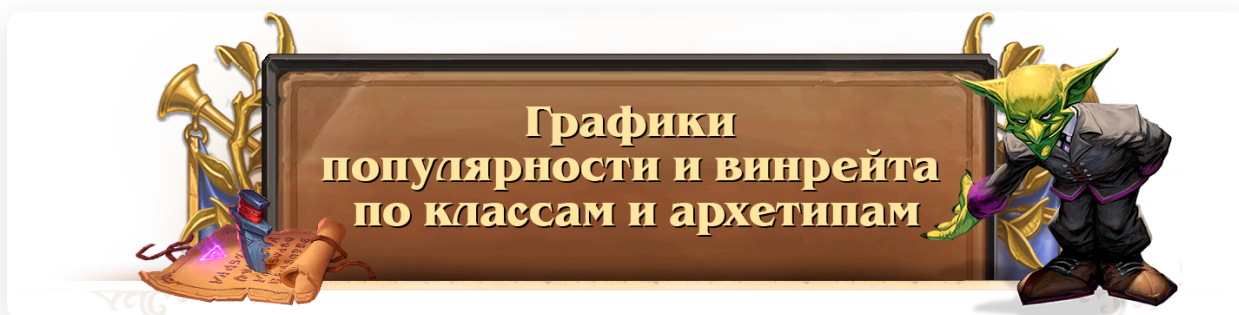
Подробно разберет текущую ситуацию в ладдере после выхода большого пата с изменениями карт дополнения Убийство в замке Нафрия. Вы найдете не только лучшие и многообещающие колоды, но и пока что непопулярные, но интересные архетипы. Как и всегда, мы обсудим общее положение дел в рейтинговом режиме: как распределены матч-апы, кто в лидерах и как с этими лидерами борются на разных рангах.

Всего проанализировано игр	940,000
Топ 1000 ранга Легенда	33,000
На ранге Легенда (за искл. Топ 1к)	181,000
Алмаз 1-4	149,000

Алмаз 10-5	168,000
Платина	129,000
Бронза/ Серебро / Золото	280,000

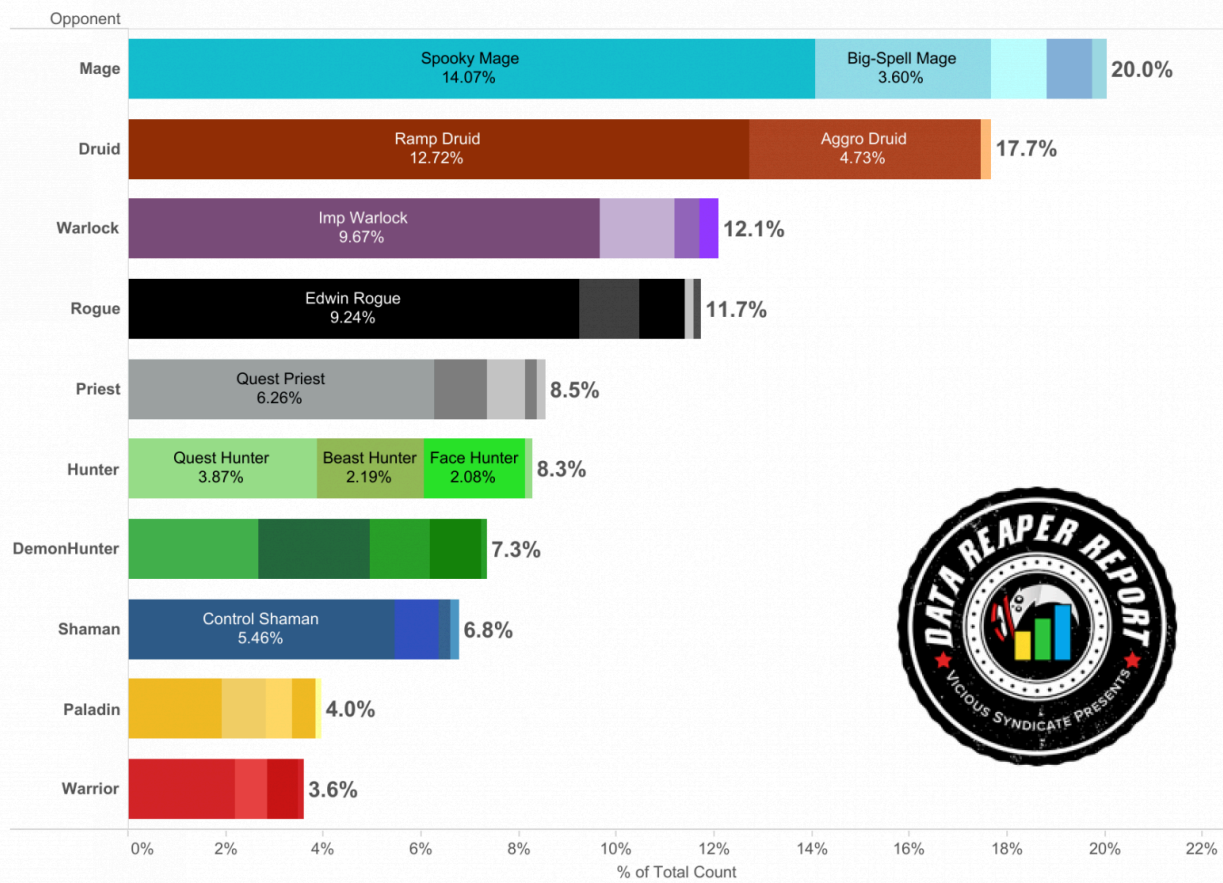
• **Содержание мета-отчета:**

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



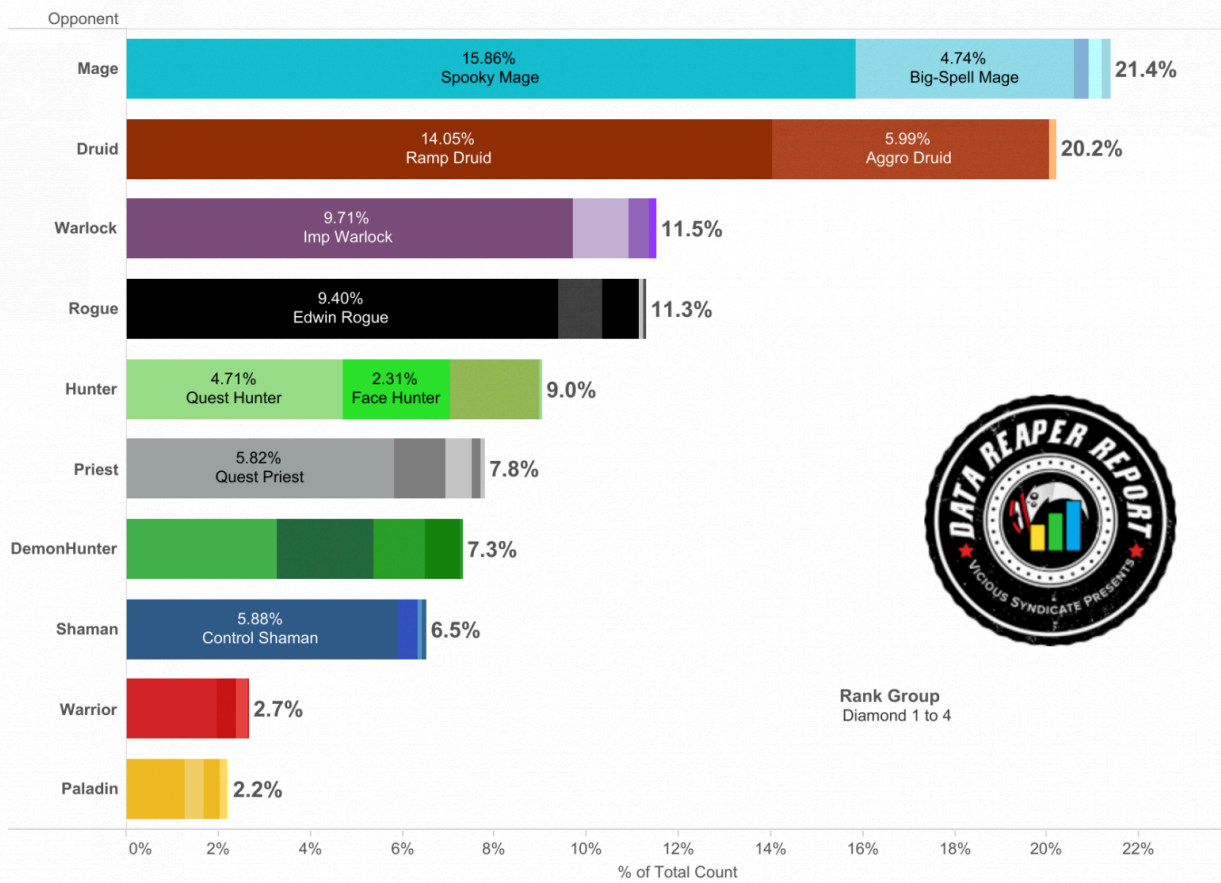
По всем рангам

vS Data Reaper # 239 (August 16 - 23, 2022) - All Ranks



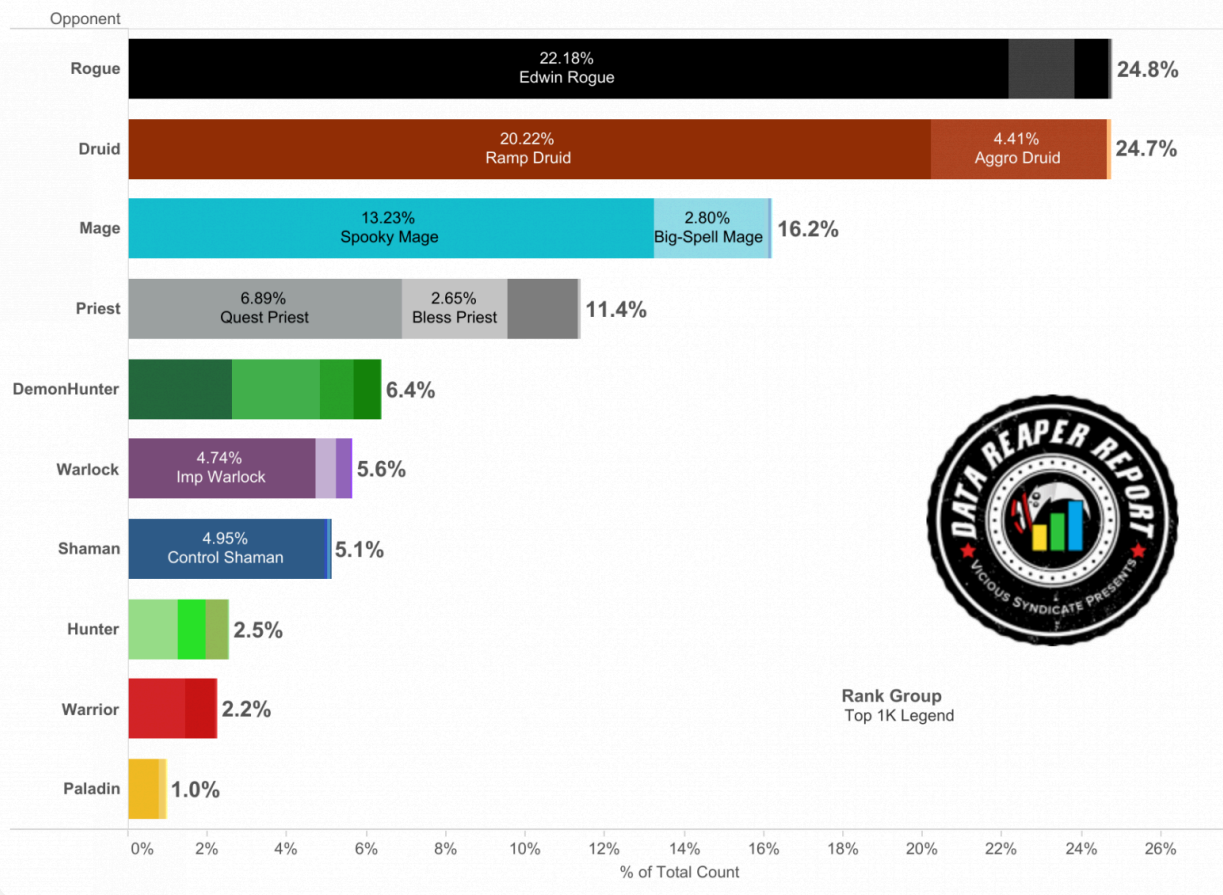
В промежутке ранга Алмаз 4 - 1

vS Data Reaper # 239 (August 16 - 23, 2022) - By Ranks



Топ 1000 ранга Легенда

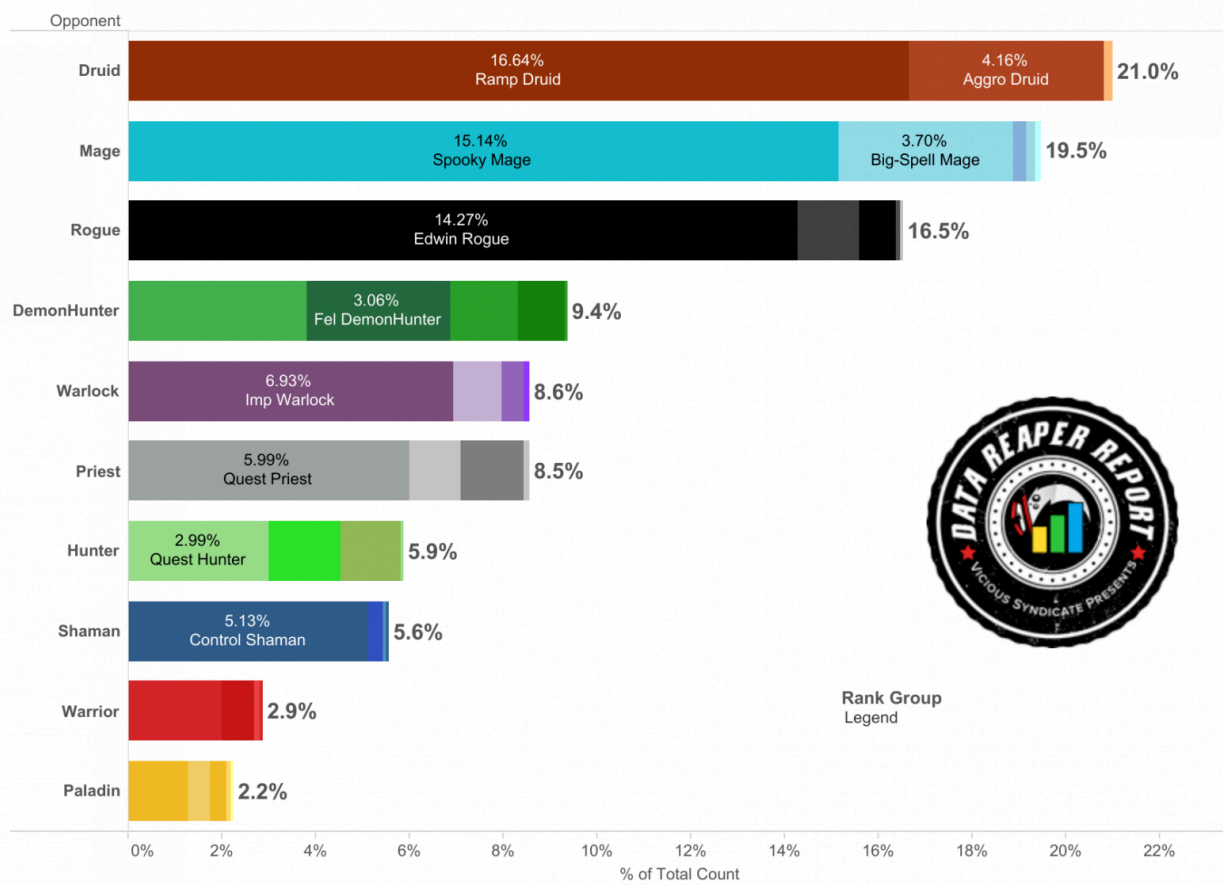
vS Data Reaper # 239 (August 16 - 23, 2022) - By Ranks



Rank Group
Top 1K Legend

На ранге Легенда

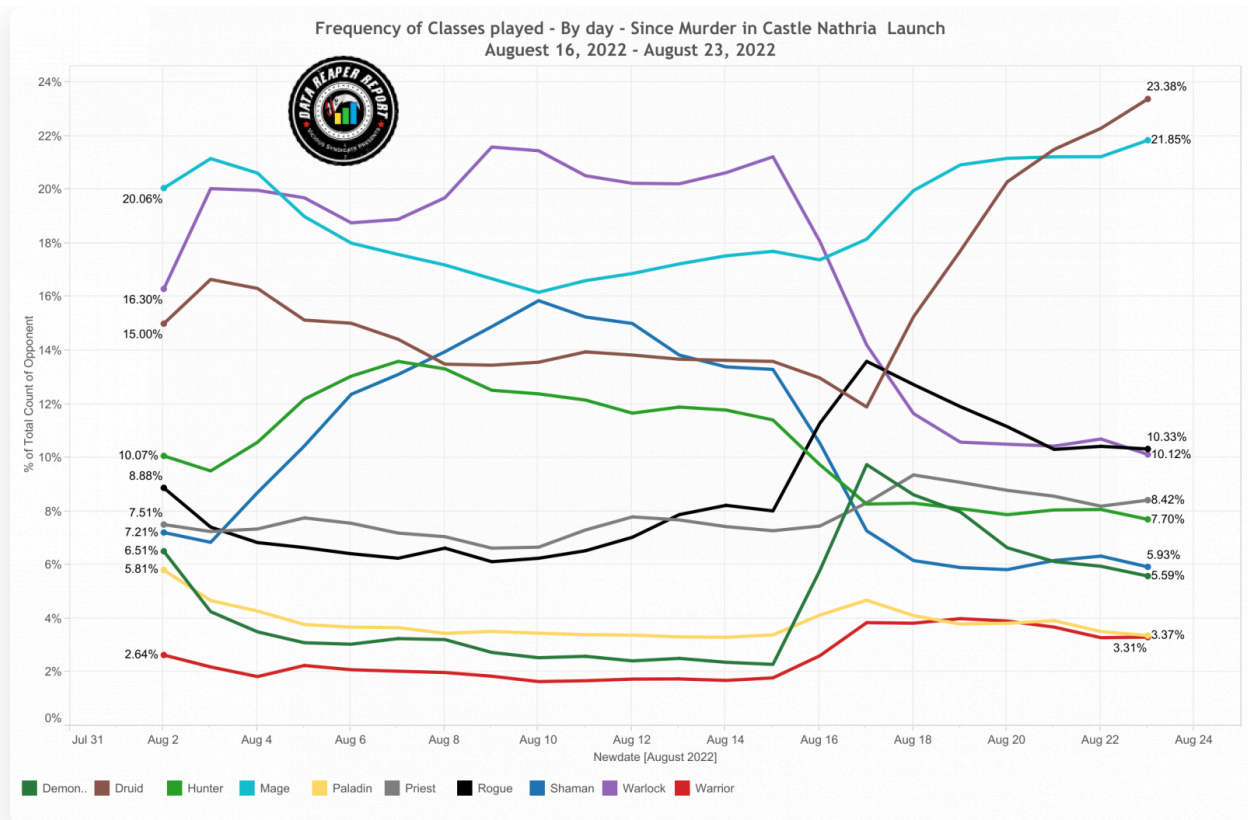
vS Data Reaper # 239 (August 16 - 23, 2022) - By Ranks



Rank Group Legend

Следующий график показывает прогресс популярности классов по дням с момента выхода дополнения Убийство в замке Нафрия

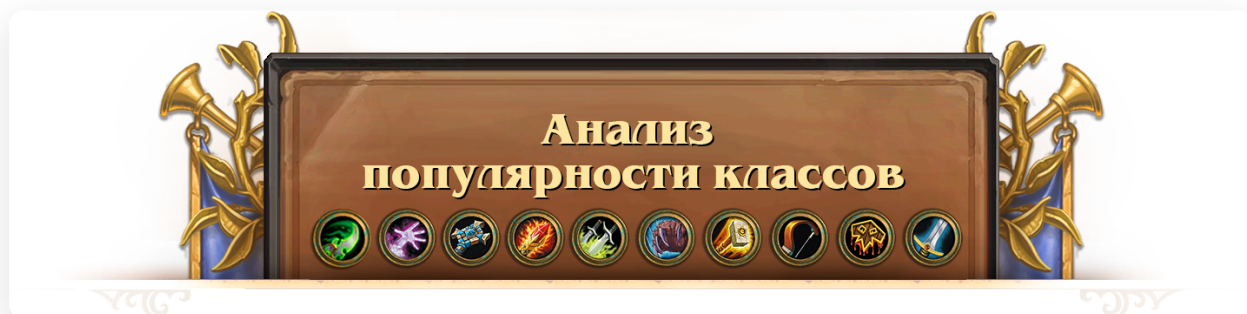
Популярность по дням





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

Популярность по неделям

.png" />



 Самым заметным последствием патча стало появление новой версии **Миракл Разбойника**. Обновленная сборка архетипа строится вокруг **Эдвина гаваря Братства**, который после баффа стал стоить три маны. Этот вариант отличается от сборки с **Акулой-ростовщиком**, которая возникла раньше, и их статистика несколько разнится. Миракл Разбойник с **Эдвином** буквально подмял под себя мету на высших уровнях игры и моментально стал самой популярной колодой в топе Легенды. Эта сборка появилась в ладдере еще до патча благодаря тому, что игроки брали ее на турниры, но уменьшение стоимости **Эдвина гаваря Братства** подняло Миракл Разбойника на новый уровень. К тому же за последнюю неделю сборки этого архетипа сильно изменились из-за их оптимизации.

 **Друид** был популярен и до патча, но нерф Шамана позволил Малфуриону чувствовать себя еще вольготнее. Целестиал Друид сейчас практически не встречается, а вот Рамп Друид стремительно набирает популярность с ростом

вашего ранга в ладдере и соперничает с Миракл Разбойником за пальму первенства в топе Легенды. Но у Малфуриона есть и другой набирающий популярность архетип – Агро Друид. Он выглядел многообещающе еще до патча, но сейчас стал действительно популярным, поскольку успешно сражается против Рамп Друида. Пока численность Агро Друида не так велика, но на следующей неделе, скорее всего, она достигнет 10% популярности в Платине и Алмазе. Этот архетип выглядит лучшей агрессивной колодой меты, заменив сдающего свои позиции Бесолока.



Маг – еще один класс, который был любим игроками и до патча, и чья популярность выросла после нерфа Шамана. Это самый распространенный класс вне Легенды, а самой часто встречающейся колодой внутри класса является Скелет Маг. Большинство сборок этого архетипа используют **Принца Ренатала**. Биг Спелл Маг также встречается в небольшом количестве. Рост числа Магов и Друидов выглядит крайне неприятным для всех, кто предпочитает разнообразие оппонентов. Вероятнее всего, на следующей неделе этой парой будут играть 45% игроков в Платине и на нижних рангах Алмаза, и около 50% на 1-5 рангах Алмаза. На пути к легендарному рангу будьте готовы к бесконечному потоку Малфурионов и Джайн.



Жрец сейчас служит для обуздания Разбойника. Самой популярной колодой класса является Квест Жрец. Кроме того, Комбо Жрец был создан специально для противодействия Валире. Эта колода использует **Сияющего элементаля**, **Слово силы: Стойкость** и **Благословение** перерождения, чтобы выставить гигантские характеристики за один ход. Нага Жрец, как обычно, не пользуется популярностью у игроков. Этот архетип больше подходит для борьбы с Рамп Друидом, чем с Разбойником, однако игроки нашли колоду, которая лучше подходит для этого – Агро Друид.



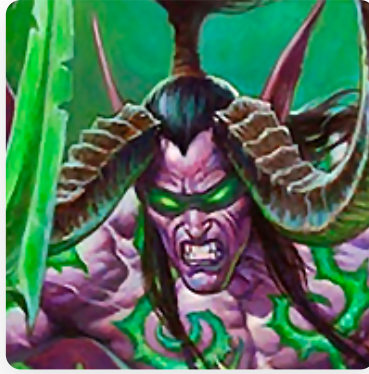
Бесолоком стали играть гораздо меньше после нерфа **Нечестивой библиотеки**. Этот архетип все еще популярен среди игроков, но на более высоких рангах игры он встречается довольно редко. У Бесолока есть несколько сборок: с **Морскими великанами**, с **Сиром Денатрием** и с картами Проклятий глубин.



По Контроль **Шаману** был нанесен серьезный удар. Теперь Тралла можно встретить лишь в 5-6% матчей. В топе Легенды Шаман встречается еще реже, хотя игроки пытаются экспериментировать со сборками без **Стража Снегопада** и **Древней подземельщицы**.



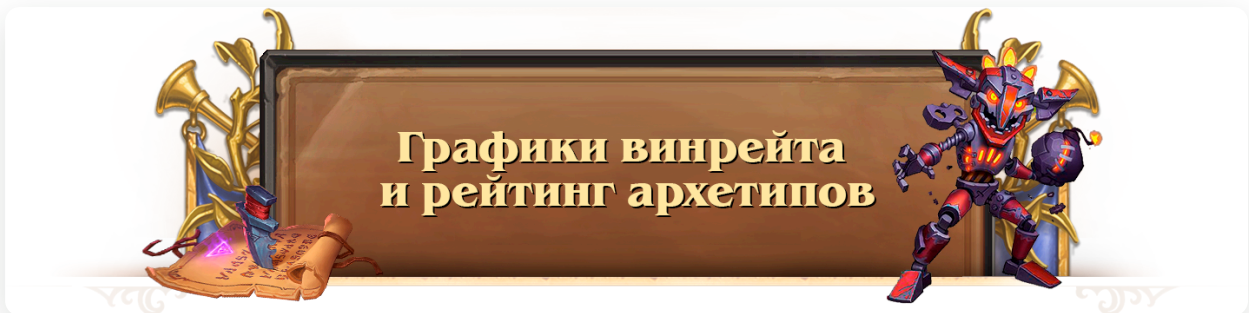
Интерес к **Охотнику** тоже быстро угасает. Фейс и Биг Бист Охотник не смогли найти твердую почву под ногами, и лишь у Квест Охотника есть шанс хоть как-то зацепиться в ладдере. Меньше всего этим классом играют в топе Легенды, где «популярность» Охотника сравнима с распространенностью Воина. Это также означает, что игроки не спешат экспериментировать с новыми сборками класса.



Охотник на Демонов временно привлек интерес игроков после баффов реликвий, и после патча сборки колод Иллидана стали весьма разнообразными. Появились версии с реликвиями и предсмертными хрипами, с реликвиями и заклинаниями Скверны, Биг ДХ с Вандаром Грозовой Вершиной и Непостижимыми глубинами и даже Квест Охотники на Демонов! Впрочем, все эти колоды быстро утратили популярность. Есть ли среди них хоть одна, достойная внимания? Скоро узнаете.

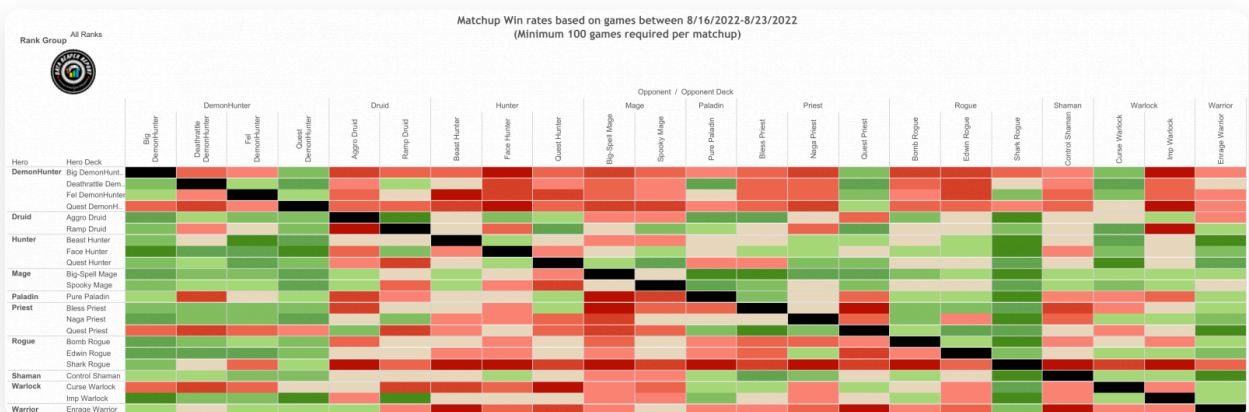


Воин на время вернулся в ладдер, поскольку некоторые игроки стали экспериментировать с колодами Воина на исступлении. Тем не менее, этот архетип не смог зацепиться в мете, и ничто не указывает на возможное возрождение Гарроша. Наоборот, Воин сейчас заброшен игроками, равно как и **Паладин**. Пожалуй, у Утера ситуация даже хуже, потому что вызванный баффами интерес к классу полностью угас спустя пару дней.



Диаграммы матч-апов


По всем рангам



В промежутке ранга Легенда

Matchup Win rates based on games between 8/16/2022-8/23/2022
(Minimum 100 games required per matchup)

Rank Group Legend



Rank Group	Deck	Opponent / Opponent Deck																						
		Big DemonHunter	Deathrattle DemonHunter	Fel DemonHunter	Quest DemonHunter	Aggro Druid	Ramp Druid	Beast Hunter	Face Hunter	Quest Hunter	Big-Spell Mage	Spooky Mage	Pure Paladin	Bless Priest	Naga Priest	Quest Priest	Bomb Rogue	Edwin Rogue	Shark Rogue	Control Shaman	Curse Warlock	Imp Warlock	Enrage Warrior	
Hero	Hero Deck																							
DemonHunter	Big DemonHunter																							
DemonHunter	Deathrattle Dem.																							
DemonHunter	Fel DemonHunter																							
DemonHunter	Quest DemonH.																							
Druid	Aggro Druid																							
Druid	Ramp Druid																							
Hunter	Beast Hunter																							
Hunter	Face Hunter																							
Hunter	Quest Hunter																							
Mage	Big-Spell Mage																							
Mage	Spooky Mage																							
Paladin	Pure Paladin																							
Priest	Bless Priest																							
Priest	Naga Priest																							
Priest	Quest Priest																							
Rogue	Bomb Rogue																							
Rogue	Edwin Rogue																							
Rogue	Shark Rogue																							
Shaman	Control Shaman																							
Warlock	Curse Warlock																							
Warlock	Imp Warlock																							
Warrior	Enrage Warrior																							

Таблица % винрейта архетипов с распределением по Тир уровням

Diamond 1 to 4						Diamond 5 to 10						
vs Power Rankings DR # 239						vs Power Rankings DR # 239						
Tiers	Hero Deck	vs Deck				Tiers	Hero Deck	vs Deck				
		Power	Power Score	Freq Score	Meta Score			Power	Power Score	Freq Score	Meta Score	
Tier 1	Aggro Druid	54.63	100.0	37.8	68.9	Tier 1	Big-Spell Mage	55.68	100.0	25.4	62.7	
	Big-Spell Mage	53.65	89.5	29.9	59.7		Aggro Druid	55.41	97.6	32.2	64.9	
	Quest Hunter	52.49	76.9	29.7	53.3		Quest Hunter	53.04	76.8	26.8	51.8	
Tier 2	Beast Hunter	51.58	67.1	12.3	39.7	Tier 2	Face Hunter	52.84	75.0	14.7	44.8	
	Edwin Rogue	51.50	66.2	59.3	62.7		Beast Hunter	52.45	71.6	14.4	43.0	
	Control Shaman	51.21	63.1	37.0	50.1		Spooky Mage	52.09	68.4	100.0	84.2	
	Spooky Mage	51.08	61.7	100.0	80.8		Imp Warlock	52.08	68.3	63.8	66.0	
	Imp Warlock	50.81	58.7	61.2	60.0		Control Shaman	52.07	68.2	40.4	54.3	
	Ramp Druid	50.71	57.7	88.6	73.1		Tier 2	Ramp Druid	51.58	63.9	87.9	75.9
	Face Hunter	50.59	56.4	14.6	35.5			Edwin Rogue	51.22	60.8	60.0	60.4
Tier 3	Naga Priest	50.52	55.6	7.0	31.3	Tier 3	Naga Priest	51.10	59.6	7.2	33.4	
	Quest Priest	49.54	45.0	36.7	40.8		Quest Priest	50.22	51.9	46.5	49.2	
	Bomb Rogue	49.06	39.9	5.0	22.4		Tier 3	Bomb Rogue	49.50	45.6	6.9	26.3
Deathrattle DemonHunter	47.70	25.2	20.7	22.9	Deathrattle DemonHunter	48.89		40.2	22.4	31.3		
Tier 4	Bless Priest	46.01	6.9	3.8	5.3	Tier 4	Bless Priest	46.31	17.5	4.7	11.1	
	Enrage Warrior	44.34	-11.1	12.4	0.6		Fel DemonHunter	45.15	7.3	16.5	11.9	
	Fel DemonHunter	44.21	-12.5	13.1	0.3		Pure Paladin	44.86	4.7	14.5	9.6	
	Curse Warlock	42.77	-28.1	7.5	-10.3		Enrage Warrior	44.49	1.5	18.4	10.0	
	Pure Paladin	42.09	-35.4	7.9	-13.7		Curse Warlock	43.68	-5.6	11.9	3.2	
	Big DemonHunter	40.84	-48.9	7.0	-21.0		Big DemonHunter	41.77	-22.5	11.5	-5.5	
	Shark Rogue	39.18	-66.8	6.0	-30.4		Quest DemonHunter	39.34	-43.8	9.5	-17.1	
Quest DemonHunter	38.56	-73.6	4.9	-34.4	Shark Rogue	37.20	-62.7	9.0	-26.8			



vS Power Rankings DR # 239

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Aggro Druid	53.85	100.0	19.9	59.9
	Edwin Rogue	52.32	80.2	100.0	90.1
	Quest Priest	52.11	77.4	31.1	54.2
Tier 2	Ramp Druid	51.40	68.2	91.2	79.7
	Bless Priest	51.13	64.6	12.0	38.3
	Big-Spell Mage	51.11	64.5	12.6	38.5
	Spooky Mage	50.72	59.4	59.6	59.5
	Naga Priest	50.69	59.0	6.0	32.5
	Imp Warlock	50.27	53.6	21.4	37.5
Tier 3	Control Shaman	49.37	41.9	22.3	32.1
	Bomb Rogue	49.18	39.4	3.8	21.6
	Face Hunter	48.94	36.2	3.1	19.7
	Quest Hunter	48.24	27.1	5.6	16.4
	Beast Hunter	47.91	22.9	2.6	12.7
Tier 4	Shark Rogue	46.03	-1.6	7.4	2.9
	Enrage Warrior	43.90	-29.2	6.4	-11.4
	Curse Warlock	43.29	-37.1	2.3	-17.4
	Deathrattle DemonHunter	43.18	-38.6	9.9	-14.3
	Fel DemonHunter	40.75	-70.1	11.9	-29.1
	Pure Paladin	40.34	-75.4	2.7	-36.4
	Big DemonHunter	37.02	-118.6	3.9	-57.3
	Quest DemonHunter	35.40	-139.6	3.0	-68.3



vS Power Rankings DR # 239

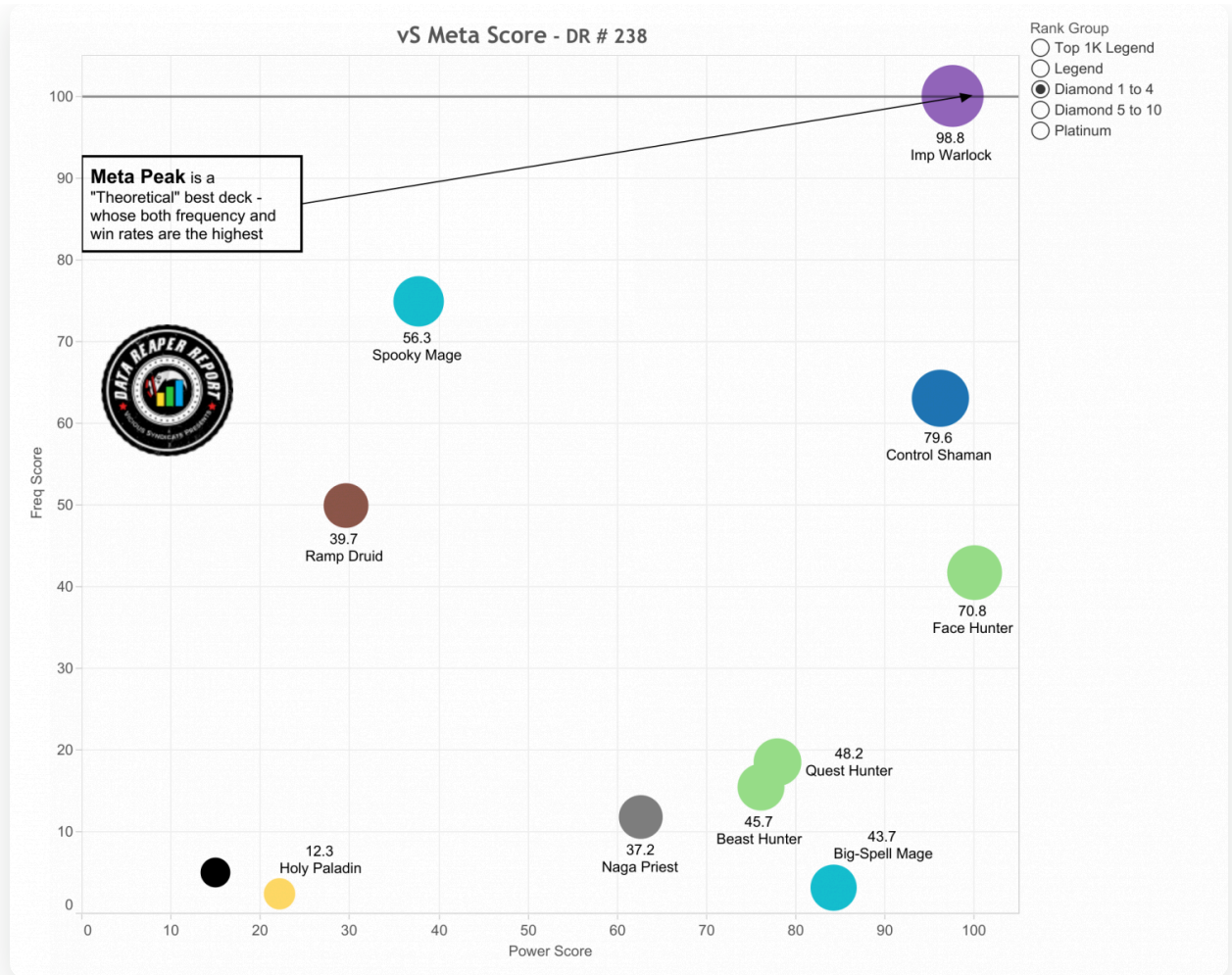
Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Aggro Druid	54.32	100.0	25.0	62.5
	Big-Spell Mage	53.08	85.7	22.3	54.0
	Edwin Rogue	52.13	74.7	85.7	80.2
Tier 2	Ramp Druid	51.51	67.5	100.0	83.7
	Naga Priest	51.12	63.0	6.3	34.7
	Spooky Mage	51.06	62.3	91.0	76.6
	Imp Warlock	51.03	61.9	41.6	51.8
	Quest Hunter	50.89	60.3	18.0	39.1
	Control Shaman	50.47	55.4	30.8	43.1
	Quest Priest	50.31	53.6	36.0	44.8
	Face Hunter	50.29	53.4	9.1	31.3
	Beast Hunter	50.05	50.6	7.8	29.2
Tier 3	Bomb Rogue	49.98	49.7	4.8	27.3
	Bless Priest	48.89	37.1	6.6	21.9
Tier 4	Deathrattle DemonHunter	46.01	3.8	22.9	13.4
	Enrage Warrior	44.45	-14.2	12.1	-1.1
	Shark Rogue	43.03	-30.6	7.8	-11.4
	Curse Warlock	42.95	-31.6	6.2	-12.7
	Fel DemonHunter	42.83	-33.0	18.4	-7.3
	Pure Paladin	41.13	-52.6	7.8	-22.4
	Big DemonHunter	39.22	-74.7	8.6	-33.0
	Quest DemonHunter	37.07	-99.6	5.9	-46.8

Диаграмма Meta Score

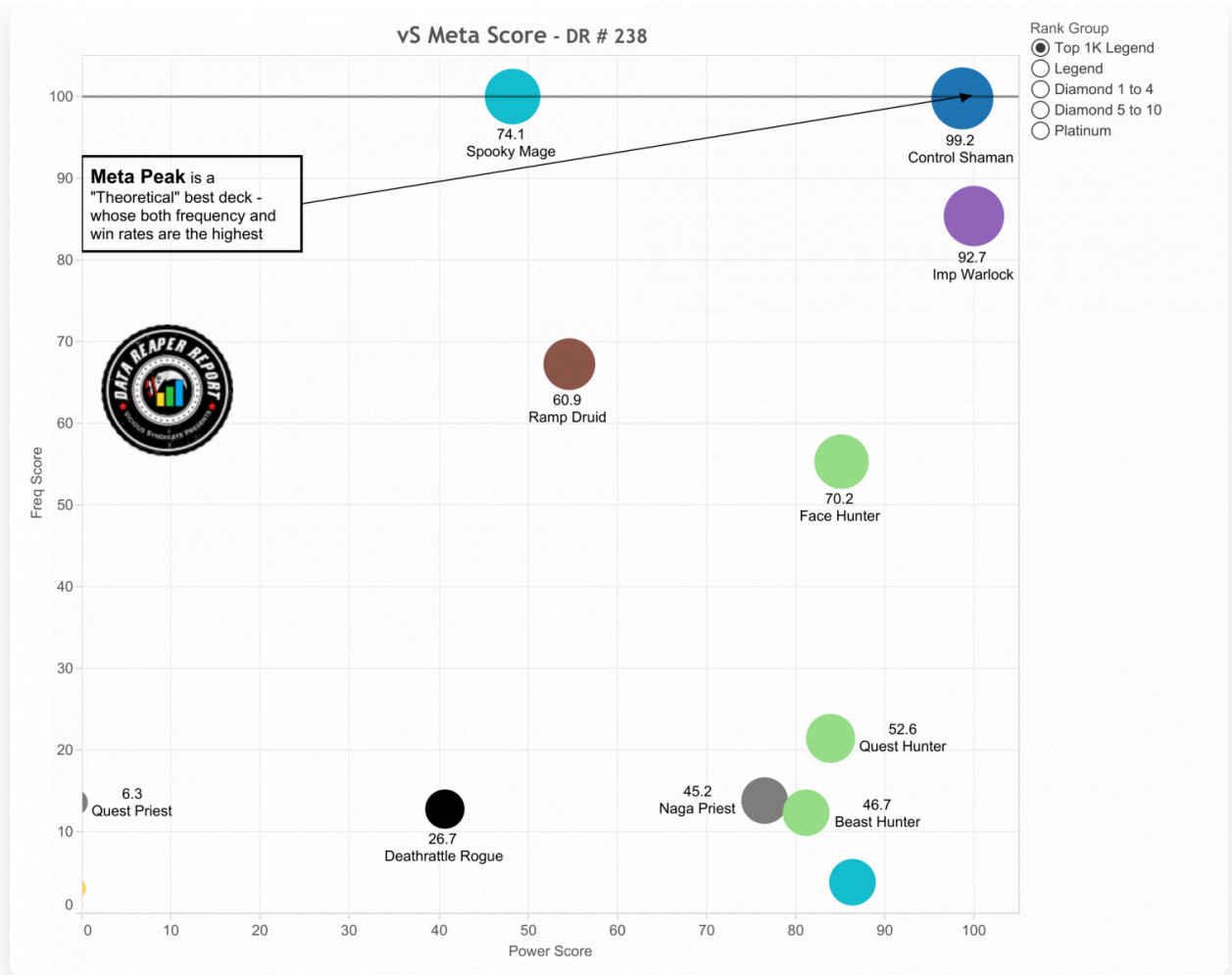
vS Meta Score диаграмма отображает одновременно и уровень силы архетипов (ось абсцисс X), и их популярность (ось ординат Y). Исследовав этот график, вы сможете нагляднее увидеть и проще понять состояние текущей меты.

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

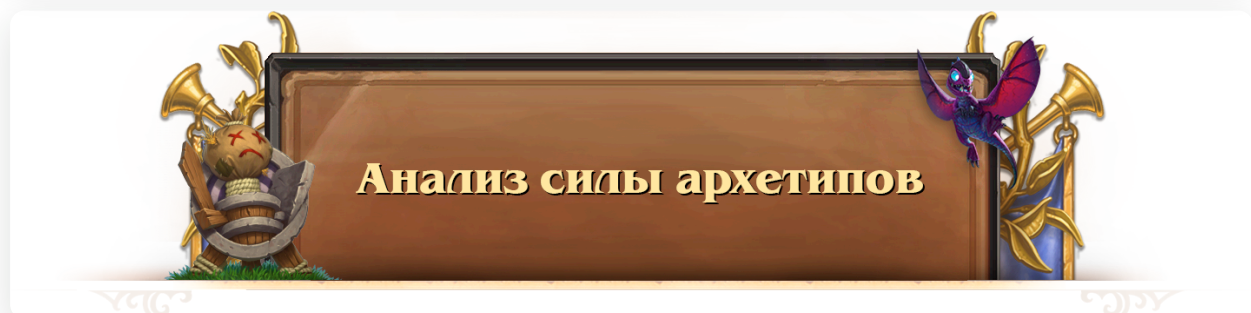
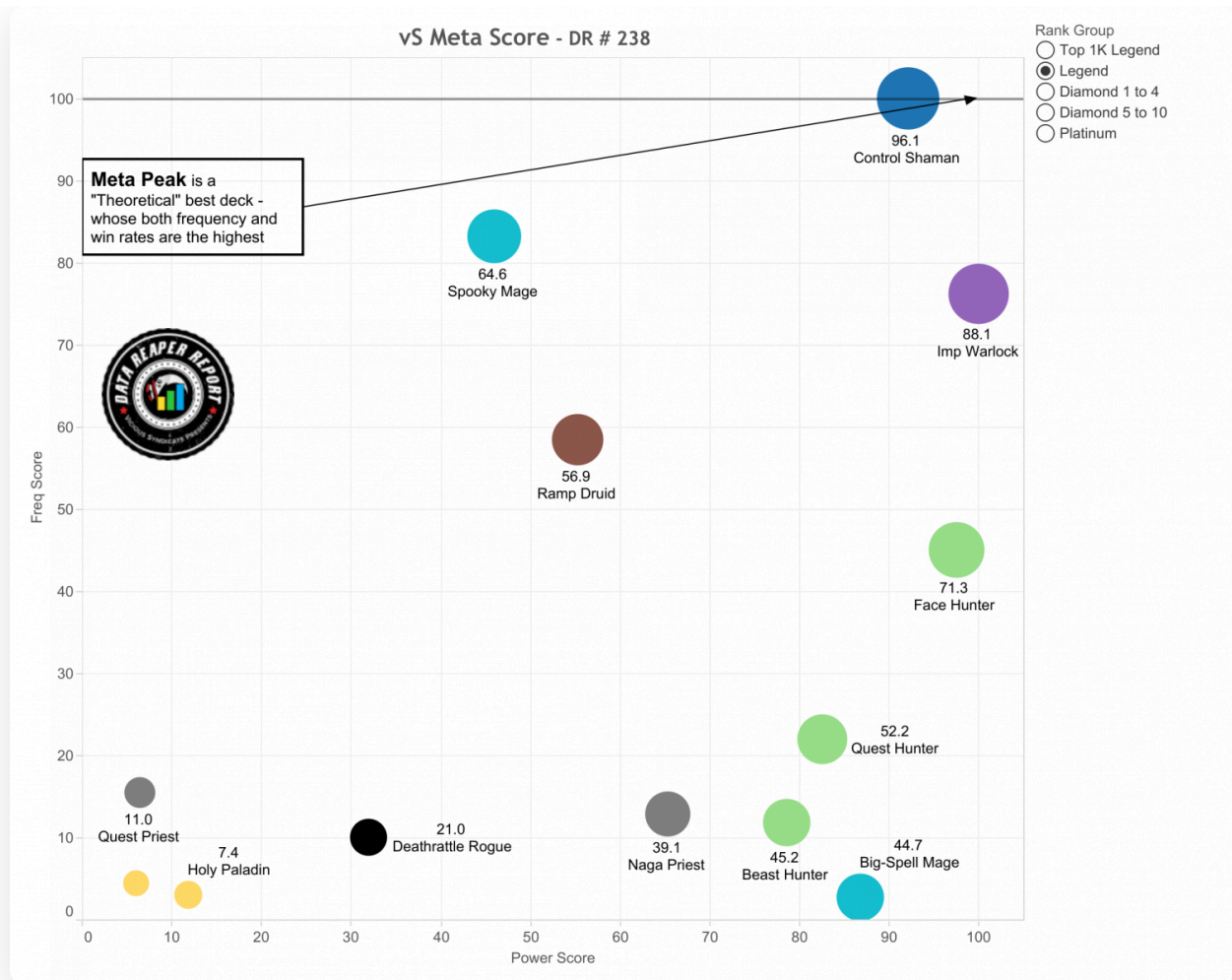
Алмаз 4-1 ранг



Топ 1000 ранга Легенда



На легендарном ранге



Нельзя сказать, что ситуация в мете после патча складывается благополучно. Если вкратце: **падение Контроль Шамана нарушило равновесие всего формата**. Миракл Разбойник практически вышел из-под контроля на верхних игровых рангах, заставляя всех подстраиваться под него. Рамп Дриуд оказывает подобный эффект во всем ладдере, вынуждая игроков обращаться к сверхагрессивным колодам. Складывается очень бескомпромиссная ситуация: к популярным колодам обращается еще больше людей, что делает некоторые архетипы ненужными и снижает общее число доступных для игры вариантов. Сильные архетипы становятся еще сильнее, слабые – просаживаются дальше. Через неделю графики популярности и силы архетипов подчеркнут это обстоятельство еще нагляднее. Теперь подробности.



Разбойник

Миракл Разбойник может похвастаться невероятной таблицей матч-апов. Он имеет хорошую статистику даже на низких игровых рангах, хотя колода и предъявляет

высокие требования к игровым навыкам. На вершине лadders архетип же добился невероятного господства, и его крайне трудно остановить. Колода играет как минимум на равных с любым архетипом формата.

Остановить Валиру призван Андуин, и именно популярность Жреца на вершине Легенды не дает Миракл Разбойнику достичь заоблачной статистики побед. Проблема в том, что хотя Квест Жрец и Комбо Жрец обыгрывают Валиру в 70% случаев, сами они вовсе не являются сбалансированными колодами и становятся легкой добычей для других архетипов. Квест Жрец без шансов проигрывает Магу и Рамп Друзиду, что дополнительно добавляет популярности этим колодам, снижая вариативность меты.

Разбойник на минах – единственная колода за пределами класса Жреца, которая может на регулярной основе обыгрывать Миракл Разбойника, в то же время удерживая боеспособные показатели против всех остальных, но архетип значительно уступает своему удачливому собрату. Вряд ли ситуация для Разбойника на минах станет более благоприятной, ввиду того, что он проигрывает Агро Друзиду.

Разбойник, Друзид, Маг и Жрец теперь составляют до 75% всех оппонентов в Легенде. Если ничего не изменится, на следующей неделе это число перевалит за 80%.



Друзид

Не стоит думать, что вышеописанные проблемы не касаются «простых смертных». Тенденция к снижению числа колод проявляется во всем лadders. Если Миракл Разбойник не настолько вездесущ на низких рангах из-за требований к навыку, то **Рамп Друзид** здесь определенно правит балом. Если представить, что усиления **Эдвина гаваря Братства** не произошло, то Рамп Друзид захватил бы и Легенду. Почти все противостояния благоприятны для него, и единственный способ остановить Малфуриона – это прибегнуть к беспощадным агро колодам. Если колода позволяет Рамп Друзиду добраться до поздней стадии поединка, то ситуация автоматически не в ее пользу. Контроль Шаман мог посоперничать в поздней игре с Рамп Друзидом и тем самым держал его в узде. Теперь его нет. Хотите еще неприятных новостей? Рамп Друзид – одна из наименее оптимизированных колод меты, то есть он может стать еще сильнее.

Что же делать? Браться за контрколоду. **Агро Друзид** показывает себя в этом качестве лучше всего, разваливая своего медленного собрата в 75% случаев, но при этом не становясь легкой добычей для Миракл Разбойника (как это случилось с Бесолоком). К тому же колода извлекает выгоду из неопределенности для соперника на стадии муллигана – слишком разные карты нужны для победы против Агро Друзида и Рамп Друзида. Если Агро Друзид настолько хорош, то в скором времени можно ожидать взлета его популярности. А кто же остановит самого Агро Друзида? Маг и Квест Жрец. Таким образом Агро Друзид вкладывается в популярность Мага в этой хитрой игре, как и в Легенде, напоминая камень, ножницы и бумагу, но немного с другим составом участников.



Маг

Скелет Маг не может похвастаться самым высоким процентом побед, но рост его популярности лишь подкрепляет узость и поляризованность меты. Идет ли речь о Миракл Разбойнике в Легенде или о Рамп Друзиде в остальном лadders – Скелет Маг

мешает развернуться контрколодам для этих двух ведущих архетипов, тем самым помогая Валире и Малфуриону остаться на вершине. Общее представление о том, что Джайна останавливает Миракл Разбойника не соответствует действительности – если у колоды и есть преимущество, то совсем небольшое, а вот Рамп Друиду она проигрывает сильно. То есть Скелет Маг лишь немного мешает Миракл Разбойнику, зато добавляет побед следующей по силе колоде.

Биг Спелл Маг в ладдере имеет обычно статистику получше. Впрочем, колода не требует высокого игрового навыка, а в Легенде начинает уступать Рамп Друиду, Скелет Магу и Миракл Разбойнику. К тому же этот архетип был быстро оптимизирован и не имеет пространства для улучшения, в отличие от многих других колод. Тем не менее, Биг Спелл Маг остается хорошим выбором для взятия Легенды и не так плох на самой вершине. С Рамп Друидом он играет лучше Скелет Мага, а вот с Миракл Разбойником похуже.



Жрец

Квест Жрец достиг новых высот. Хотя на протяжении большей части ладдера Андуин показывает около 50% побед, на вершине Легенды он резко выстреливает за счет благоприятного матч-апа с Разбойником. Можно сказать, что Квест Жрец – это худшая колода, статистика которой добиралась до уровня Тир-1. В большинстве противостояний Квест Жрец выглядит чудовищно, и все его успехи связаны исключительно с одной лишь Валирой. Таким образом личное впечатление от колоды во многом зависит от того, какие соперники вам достанутся. Тем не менее, Квест Жрец хорошо играет с еще одной актуальной колодой меты, Агро Друидом. А поскольку Агро Друид сейчас набирает популярность, это сигнализирует о благоприятном будущем Квест Жреца в формате. Хорошо ли это для формата – это другой вопрос, так как присутствие Квест Жреца укрепляет позиции Рамп Друида и Скелет Мага и дополнительно поляризует мету.

Хотя у **Комбо Жреца** совершенно другой игровой стиль, архетип служит той же цели, что и Квест Жрец – останавливает Миракл Разбойника. Таким образом статистика колоды значительно лучше в Легенде (к тому же она довольно требовательна к игровому навыку). Комбо Жрец тоже не сбалансированная колода с полярными матч-апами, но по сравнению с Квест Жрецом может похвастаться равной игрой против Рамп Друида (здесь Андуин выигрывает в половине случаев, если знает, что ему делать) и возможностью поправить противостояние с Магом за счет правильного выбора карт.

Нага Жрец никогда не был привлекательным для игроков, поэтому колода кажется вторичной по отношению к Агро Друиду, который прекрасно справляется со своим Рамп собратом. В поединке против Джайны Нага Жрец выглядит получше, но матч-ап с Разбойником никуда не годится. Эта колода всегда недолюбливала **Гноллов Дикой Лапы**.



Чернокнижник

Нерф **Нечестивой библиотеки** замедлил **Бесолока**. Хотя ослабление Шамана на бумаге казалось хорошей новостью для Гул'дана, на практике класс получил серьезный урок от Валиры: **Страж Снегопада** неприятен, но бороться можно. А вот **Гноллы Дикой**

Лапы просто не пустят существ Бесолока на доску, в то время как Эдвин главарь братства закончит игру мгновенно без поиска Сверкающего ары.

В целом Бесолок выглядит конкурентоспособной колодой, но оказался в сомнительной позиции. Агро Друид увереннее справляется с Рамп Друидом и не отлетает от Разбойников – так зачем же тогда играть Чернокнижником? В поисках новой ниши для себя Бесолок экспериментирует с более сильными картами для поздней игры. Так он может дистанцироваться от Агро Друида по своим задачам – улучшить матч-апы с Магом и Жрецом, в которых Агро Друиду приходится нелегко.



Шаман

Контроль Шаман значительно ослаблен. Его статистика предполагает, что класс все еще боеспособен, но, возможно, эти числа обманчивы. Если оценивать игру Контроль Шамана против сильнейших колод формата, то его слабость бросается в глаза. Архетип, который боролся с большинством ведущих архетипов на равных, после ослабления **Стража Снегопада** растерял свои козыри. Теперь Контроль Шаман проигрывает Рамп Друиду и Скелет Магу. Не может регулярно обыгрывать Миракл Разбойника и Квест Жреца. Даже преимущество над Бесолоком исчезло. Вопреки общему представлению о том, что **Страж Снегопада** безраздельно наказывал колоды, играющие через захват стола существами, в реальности Контроль Шаман не мог обыграть Агро Друида даже до исправлений в балансе, не говоря о текущей мете. Единственные относительно популярные колоды, которые сейчас проигрывают Контроль Шаману из-за **Первозданной волны** – это Нага Жрец и Комбо Жрец.

Итак, Контроль Шаман не обыгрывает хорошие колоды. Так почему же у него тогда положительная статистика? Дело в том, что после баффов многие игроки с надеждой бросились играть Охотником на демонов, Паладином и Воином. Но как только все эти порывы ожидаемо утихнут, Контроль Шаман окажется в той же неприятной ситуации, которая уже сложилась для него в Легенде. Если на смену **Стражу Снегопада** не найдется новое решение, то дни Контроль Шамана в качестве боеспособной колоды сочтены.



Охотник

Рексар переживает те же сложности, что и Шаман. **Фэйс Охотник** и **Бист Охотник** могут похвастать неплохой статистикой только по той причине, что в ладдере сейчас множество слабых колод, которые становятся для класса легкой добычей. Действительно сильные колоды Рексар обыграть не в состоянии, это привело к тому, что на верхних рангах Охотник практически исчез.

У **Квест Охотника** больше шансов зацепиться в этой мете. Он хорошо подходит для подъема в Легенду, так как на подступах к ней очень много Магов. Квест Охотник уверенно справляется со Скелет Магом, Биг Спелл Магом и Квест Жрецом. Проблема в том, что Рамп Друид также эффективен в этих противостояниях, заодно уничтожая самого Квест Охотника в личном поединке. Зачем же тогда играть Квест Охотником? Дело в том, что архетип лучше смотрится против многочисленных агро колод, появившихся в качестве ответа на засилье Рамп Друида. Рексар играет с Бесолоком и Агро Друидом примерно на равных, но если популярность агрессивных колод сойдет на

нет, то Рамп Друид, разумеется, гораздо предпочтительнее. Из-за большого количества Рамп Друидов и Разбойников Квест Охотнику в Легенде приходится очень несладко.

Недавние исправления в балансе усложнили последующие изменения. Квест Охотник кажется довольно безобидным сейчас, но если разработчики пройдутся по Миракл Разбойнику и Рамп Друиду, то колода может резко стать новой проблемой ладдера.

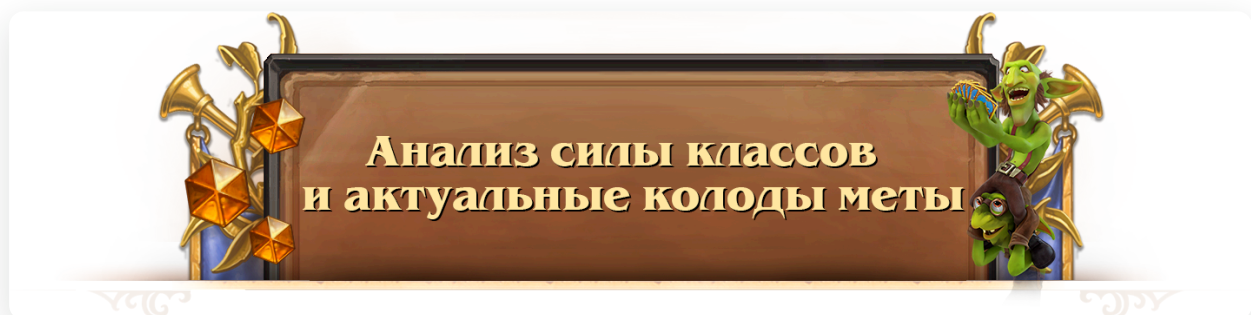


ДХ, Паладин и Воин



Колоды Охотника на демонов не вдохновляют. Часть игроков оказалась под впечатлением, что из них можно что-то выжать, но реальность такова, что статистика Иллидана колеблется в промежутке от плохой до очень плохой. Лучшее, чем может похвастаться класс – это **ДХ на предсмертных хрипах**, который за пределами Легенды расположился на уровне Тир-3 и продолжает падать. Если вы хотите побеждать – это не лучший выбор.

Воин на иступлении действительно стал сильнее благодаря баффам. Проблема в том, что он был в такой глубокой яме, что даже прибавка в 8% не позволила Гаррошу подняться выше Тира-4. Есть сборка, которая позволяет надеяться на чуть лучшие результаты, и о ней будет рассказано в классовом разделе, но не стоит надеяться на чудо. Даже в таком случае класс станет лишь немного играбельным.

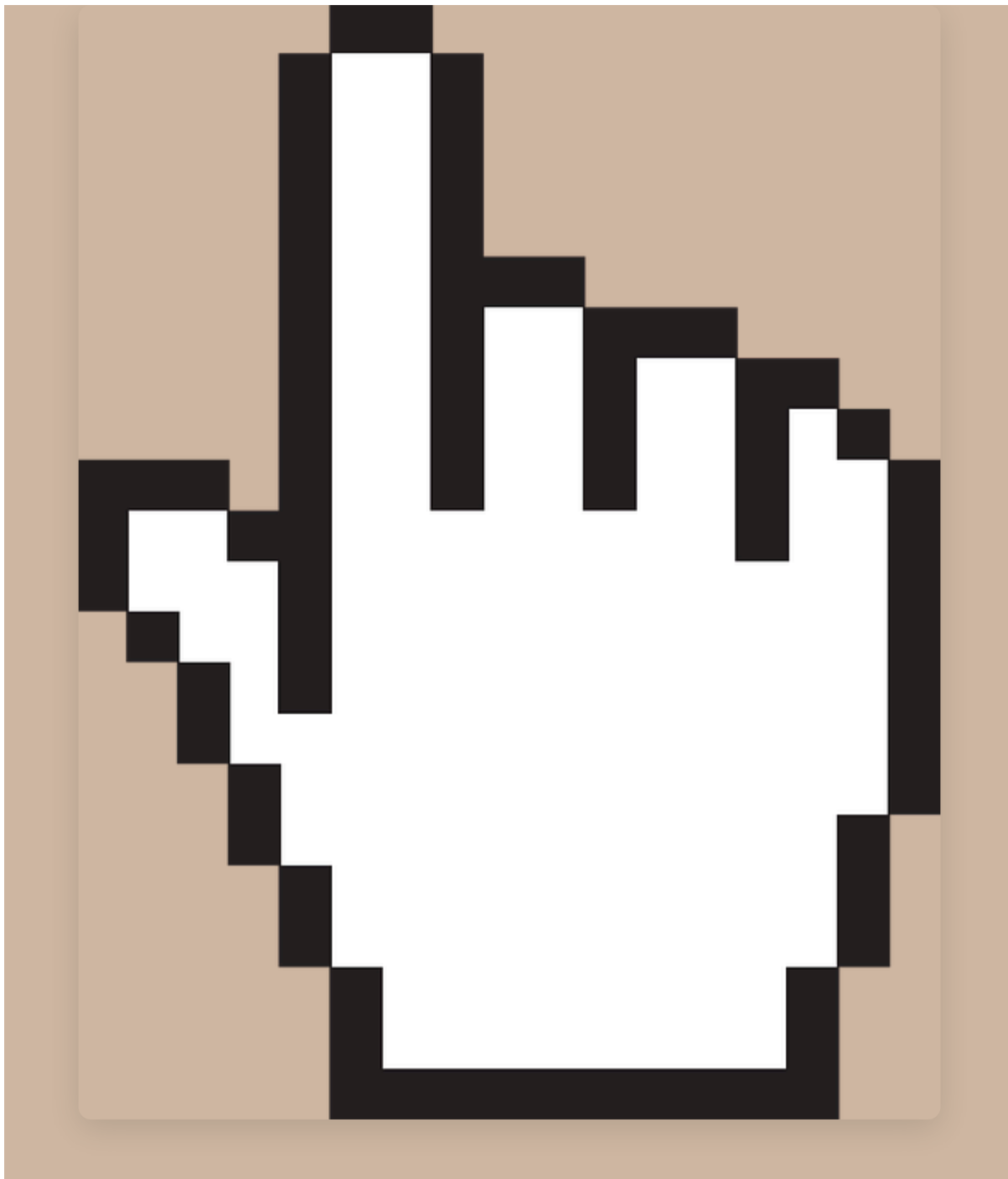
Паладин получил бафф, но каким-то магическим образом стал от этого только хуже. Охотник на демонов и Воин хотя бы вылезли из безнадежного болота, Утер же теперь окончательно там обосновался. Многие карты, которые были усилены в патче, не дали классу ничего. Игроки одурачены и сбиты с толку. С уверенностью можно сказать лишь то, что это самый худший класс в игре.



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

1.  
2. Чтобы скопировать код колоды в буфер обмена, нажмите на эту иконку под нужной колодой.





Миракл Разбойник невероятно силен на высоких рангах, и его очень сложно обыграть, если только вы не возьмете колоду Жреца. Он способен создавать огромное присутствие на столе, с которым крайне трудно справиться, и даже если вы избавитесь от его стола, он перебирает свою колоду настолько стремительно, что часто находит способ добить вас из руки.




Впервые колода появилась в мете еще до балансных изменений, но на тот момент она была далека от оптимальной версии, а ее эффективность была далеко от нынешней. Ключ к успеху - это **Скрывающий покров**, который позволяет добирать ключевых

существ, таких как **Эдвин главарь Братства**, **Гнолл Дикой Лапы** и **Некролорд Дрека**. Из-за этого колоду покинул **Карабатор**, а **Скаббса Маслореза** вообще лучше держать от **Миракл Разбойника** подальше.

Более того, поскольку колоде жизненно необходимо максимизировать потенциал **Эдвина главаря Братства**, ее кривая должна быть как можно более низкой - так Эдвин будет реже наткаться на блокирующие перебор карты. Следовательно, поскольку Эдвин настолько силен и часто гарантированно попадает в руку, пропала нужда в Творце теней Скаббсе. Колода в принципе редко затягивает партию до 8-го хода (средняя продолжительность матчей на **Миракл Разбойнике** составляет примерно 6.5 ходов).

И, наконец, обратите внимание на **Коварные удары**. Часто противнику сложно совладать с Разбойником из-за его взрывного урона. Именно из-за него у Мага возникают такие серьезные проблемы в этом матч-апе, несмотря на наличие **Принца Ренатала**, **Прочных алиби** и массы заморозок, - Джайна просто погибает от **Некролорда Дреки** и точечных заклинаний. 30-й картой в колоду берут **Удар в спину**, хотя и другие опции не так плохи (**Яд из сребролиста**, **Теперь мое!**).

Колоды Разбойника

-  **Миракл Разбойник Замка Нафрия**
 -  **Разбойник на минах Замка Нафрия**
- 

[назад к выбору класса](#)



Рамп Друид продолжает пробираться через тернистый путь оптимизации. Он почти полностью перевернулся на жадную сторону, но на рейтинговой сцене внезапно возник **Агро Друид** и загнал Рамп Друида обратно в оборонительную позицию. Представленная сборка нацелена на этот матч-ап, который вырос в популярности. **Назойливая чародейка** - отличная зачистка стола, особенно при поддержке **Друида рифа**. **Оракул Элуны** стал намного популярнее за последние 2 недели, особенно когда в колоде есть **Наги-великаны**.

Агро Друид создает впечатление лучшей колоды в Стандарте: он является сильнейшей контр-колодой для Рамп Друида и имеет хорошие шансы против Разбойника. Сборка-открытие выглядит безупречно, а еще она очень дешевая - 1560 пыли без легендарок и эпиков. Выгода, да и только!

Колоды Друида

-  **Рамп Друид с Оракулом**

Агро Друид Замка Нафрия



[назад к выбору класса](#)



Скелет Магу очень полезно брать в сборки **Принца Ренатала** после изменений баланса - причиной тому рост популяции Разбойника. Дополнительное здоровье очень важно, поскольку эффектов заморозки часто недостаточно для победы, и Магу нужно пережить еще и взрывной урон. Сборка с Ренаталом также сильнее в защите, т.к. в ней есть больше места для дополнительных инструментов выживания. **Снежная буря** и **Прочное алиби** важны не только в этом матч-апе, но и в других (например, против Агро Друида).

Указанная сборка - самая универсальная и наиболее эффективная версия, которую вы можете взять в ладдер. **Глубоководная пробудительница**, **Серый мудрец** и **Руна верховного мага** - полезный набор для новой меты. **Серый мудрец** приносит огромную выгоду в зеркальных встречах, поскольку позволяет скопировать **Дитя смерти**, которое часто играет решающую роль в этом матч-апе. Попугай также силен против Друидов.

Для **Биг Спелл Мага** есть небольшое изменение: **Назойливая чародейка** вместо **Бранна Бронзоборода**. Чародейка имеет огромное значение в мете, где набирает популярность Агро Друид.

Колоды Мага

-  **Ренатал Мордреш Маг**
 -   **Биг Спелл Маг Замка Нафрия**
 - 

[назад к выбору класса](#)



Жрец довольно хорошо чувствует себя в новом патче, поскольку два его главных архетипа специализируются на убийстве Разбойников. В то же время все колоды класса показывают сверхполяризованный разброс матч-апов, из-за чего их эффективность крайне непостоянна. Вы либо встречаете ваши удобные матч-апы, либо страдаете.

Квест Жрец без шансов побеждает **Миракл Разбойника** благодаря безграничному исцелению и массовым ремувалам. В колоде очень много нецелевых ремувалов, которые способны уничтожить призрака с **Кладбища Грехопада** в маскировке, после чего Жрецу не составляет труда пережить взрывной урон Разбойника.

Слово Тьмы: Гибель - герой этого матч-апа, поэтому очень странно, что самые популярные сборки используют только одну копию заклинания. Вторая копия Гибели также позволяет отказаться от заклинания [Свет! Он жжется!](#). В эффективности потерял [Амулет бессмертия](#), однако колоде очень нужны заклинания Тьмы для надежной активации [Светозарного дракона Пустоты](#). Это особенно важная зачистка в матч-апе с Агро Друидом.












Среди заклинаний Тьмы есть две опции. [Кража личности](#) показывает многообещающие результаты в медленных матч-апах. [Всепожирающая чума](#) сильнее в быстрых партиях, но часто оказывается ситуативной картой по кривой маны.

Комбо Жрец уничтожает Миракл Разбойника, потому что может забабахать массу характеристик до того, как это сделает сам Разбойник. У Разбойника нет возможности справиться с огромными характеристиками со стороны Жреца, которые тот выставляет первым. Как только [Благословение перерожденных](#) с большой провокацией появляется на столе, исход партии моментально разрешается.

Колода может показывать нестабильные результаты, поскольку у нее достаточно разношерстный разброс матч-апов, но у вас есть возможность улучшить самый популярный матч-ап с Магом. Для этого понадобится Средоточие воли, которым можно заменить [Молитву отчаяния](#). [Молитва отчаяния](#) бесполезна в колоде, поскольку никак не помогает продвигать основной план на игру.

Для [Нага Жреца](#) нет изменений. [Школьный учитель](#) по-прежнему хорош.

Колоды Жреца

-  **Квест Жрец Замка Нафрия**
 -   →  **Нага Жрец Замка Нафрия**
-   →   **Комбо Жрец**
 -   → 

[назад к выбору класса](#)








В результате нерфа [Нечестивой библиотеки](#) и других перестановок в мете [Бесолок](#) берет новый курс развития. Сборка с [Морскими великанами](#) перестала быть лучшей, поскольку Чернокнижнику нужен более надежный план на позднюю игру, нежели ставка ва-банк на раннюю игру. Кроме того, зеркальная встреча стала менее популярной, поэтому быстрый спам стола частично потерял свою ценность.

Сборка с [Сиром Денатрием](#) - успешное направление для архетипа. В колодах все чаще и чаще используют [Гримуар жертвоприношения](#), и карта действительно хороша в сборках, полных бесов. Кроме того, [Гримуар](#) должен стать еще ценнее с ростом

популярности Агро Друида. Ради него сборку покинул **Бес крови**. На данный момент такая версия является лучшей и отлично справляется с Рамп Друидом.

Курс Бесолок стал эффективнее после обновления, и это вполне приемлемая альтернатива Денатрий Бесолоку. Он лучше показывает себя против Мага и Жреца, но уступает предыдущей сборке против Рамп Друида и Разбойника. К Курс Бесолоку есть два подхода. Первый включает в себя **Демонов Бездны** и **Подозрительных барменов**. Они помогают создать больше давления со стола. Другая сборка обращается к Бранну Бронзобороду, **Тамсин Роум** и **Касанию натрезима**. Такая версия сильнее склоняется в сторону медленного геймплея и старается по-максимуму реализовать Проклятия глубин. Курс Бесолок в целом показывает себя хуже Денатрий сборки, но его разброс матч-апов менее поляризован. От этого им, скорее всего, приятнее играть, и поэтому он более популярен среди игроков.

Колоды Чернокнижника

-  **Денатрий Бесолок**
 → 
-  **Курс Бесолок**
 → 

[назад к выбору класса](#)



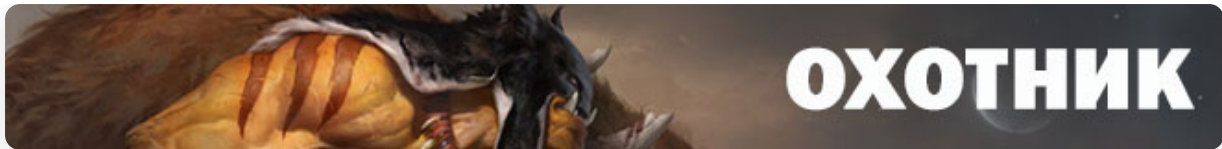
Контроль Шаман пострадал от мощного нерфа **Стража Снегопада**, который моментальный вытолкнул его из пантеона лидеров меты. Колода оказалась в состоянии неопределенности. И хотя это состояние не выглядит ужасным, играть им нет смысла, поскольку матч-апы с лучшими архетипами в мете не на его стороне. Пока Шаман не найдет инновационное решение проблемы, ему будет все труднее и труднее совладать с метой.

Поиск новых инструментов для победы - большая проблема, но уже сейчас можно сказать, что понерфленный **Страж Снегопада** еле-еле дотягивает до статуса игральная карты. В то же время эксперименты с исключением **Стража Снегопада** и **Древней подземельщицы** не закончились ничем хорошим. Автором представленной сборки является Meati - он использует **Пещеру Дикой Лапы** и **Гадкого уборщика** вместо ушедших карт. Эти замены неплохи, однако они не решают проблем Шамана в популярных матч-апах. Тралл может побеждать, но все его победы приходятся на малозначимых в мете противников.

Колоды Шамана




-  **Ренатал Контроль Шаман**
 → 

[назад к выбору класса](#)



Охотник практически не изменился после обновления. **Фейс** и **Бист Охотники** остались при своих прежних сборках. **Квест Охотник** стал менее заинтересован в том, чтобы использовать полный набор диких семян после нерфа оленя. В целом класс силен на подступах к Легенде, но существенно проседает в эффективности после ее взятия.

Колоды Охотника

- **Фейс Охотник Замка Нафрия**
-  **Бист Охотник Замка Нафрия**
-  **Квест Охотник Замка Нафрия**
- 



[назад к выбору класса](#)



Многие игроки возлагают большие надежды на Охотника на демонов, утверждая, что класс вполне конкурентоспособен, но это не так. Все его колоды выглядят крайне посредственно. Самая близкая к рабочей сборка - это **ДХ на хрипах**, но он слишком легко ломается о Миракл Разбойника и в целом не может победить ни одной значимой колоды в мете за исключением Квест Жреца. Он относительно играбелен на низких рангах, но на этом его заслуги заканчиваются.

Что касается остальных колод Иллидана - таблицы винрейта не врут. Неиграбельны.

Колоды ДХ

-  **Реликт ДХ на хрипах**
- 

[назад к выбору класса](#)



Воин на иступлении стал лучше, что неудивительно, если взять в расчет его 36% винрейта до обновления. Тем не менее колода по-прежнему недостаточно хороша для ладдера. Больше всего надежд вызывает подход к колоде от FunkiMonki. **Веселая спутница** и **Землерой-слуга** помогают с развитием раннего преимущества в партии, а

Кузнец из Степей предлагает дополнительный бафф стола в дополнение к Усиленному топору. Рокара Доблестная лучше Реморнии Живого Клинка на 7-м ходу.

Колоды Воина

-  **Воин на иступлении**



[назад к выбору класса](#)



- Паладин стал худшим классом в игре. Его баффы оказались ложным следом - синергии паладинов-рекрутов оказались пустой тратой времени, а для **Графини** ничего не поменялось. Настало время задуматься, должен ли Паладин оставаться просто колодой, которая выставляет характеристики на стол в надежде выиграть партию. План работает только тогда, когда характеристики поистине внушительные, да и даже тогда противнику часто все равно, что происходит на столе Утера.

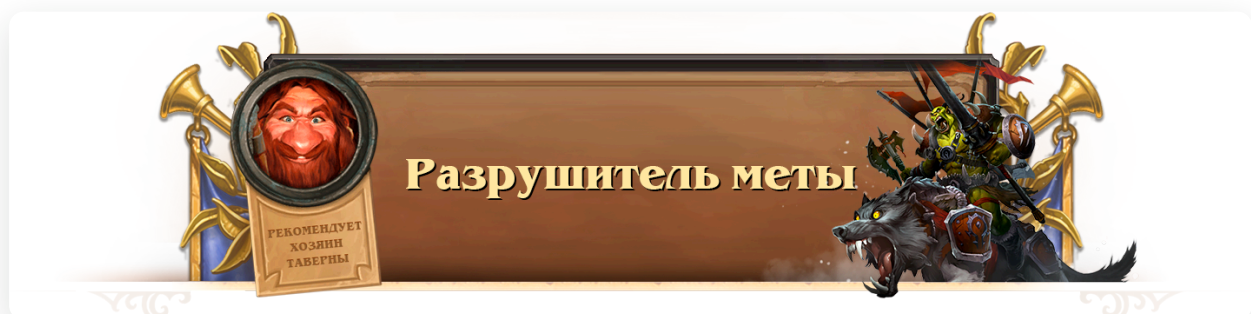
Паладин оказался в заложниках своих классовых механик. Механизмы, паладины-рекруты, классовые карты? Легче собрать колоду из нейтральных карт - по крайней мере в нее можно положить **Принца Ренатала**, **Бранна Бронзоборота**, **Кельтаса Греховного Скитальца**, **Ненасытных пожирателей** и **Сира Денатрия**. А что может Паладин? Отдохнуть от игры?

Колоды Паладина

-  **Чистый Паладин**



[назад к выбору класса](#)



Наша песня хороша - запевай сначала. Рамп Друид растет в популярности, становится сильнее и оборачивает мету вокруг себя, практически не оставляя возможности для контр-стратегий, за исключением агрессивного спама стола. В то же время **Миракл Разбойник** не дает **Бесолоку** в полную силу оказать сопротивление Друиду.

К счастью, **Агро Друид** - самая дешевая топ-колода в мете за последние несколько лет. Стоит меньше, чем одна легендарная карта, и справляется со своей задачей на ура. Удачной охоты на Гаффа!

-  **Агро Друид Замка Нафрия**



Источник www.viciousyndicate.com на языке оригинала