

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Изменения баланса внесли колоссальный вклад в мету Стандарта. Vicious Syndicate мета отчет №241

16.09.2022

Мета-отчеты

Мета-отчет

Изменения баланса внесли колоссальный вклад в мету Стандарта. Vicious Syndicate мета отчет №241



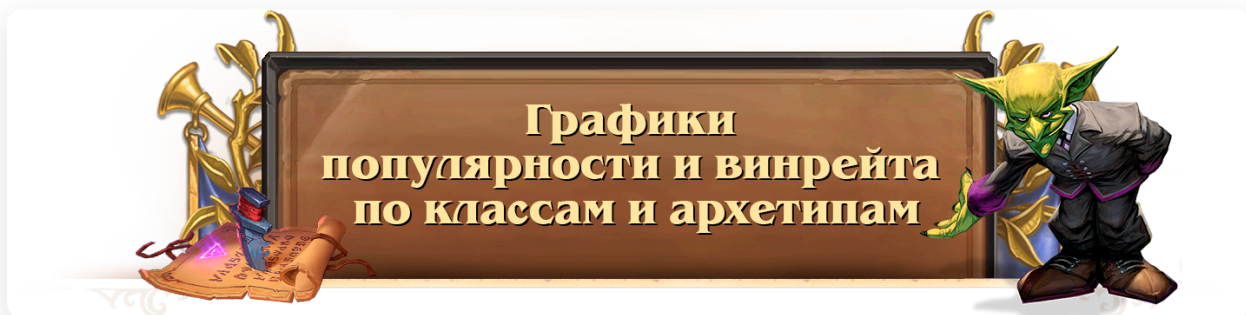
Подробно разберет текущую ситуацию в ладдере после выхода патча 24.2.2 с изменениями карт. Вы найдете не только лучшие и многообещающие колоды, но и пока что непопулярные, но интересные архетипы. Как и всегда, мы обсудим общее положение дел в рейтинговом режиме: как распределены матч-апы, кто в лидерах и как с этими лидерами борются на разных рангах.

Всего проанализировано игр	392,000
Топ 1000 ранга Легенда	21,000
На ранге Легенда (за искл. Топ 1к)	32,000

Алмаз 1-4	61,000
Алмаз 10-5	77,000
Платина	58,000
Бронза/ Серебро / Золото	143,000

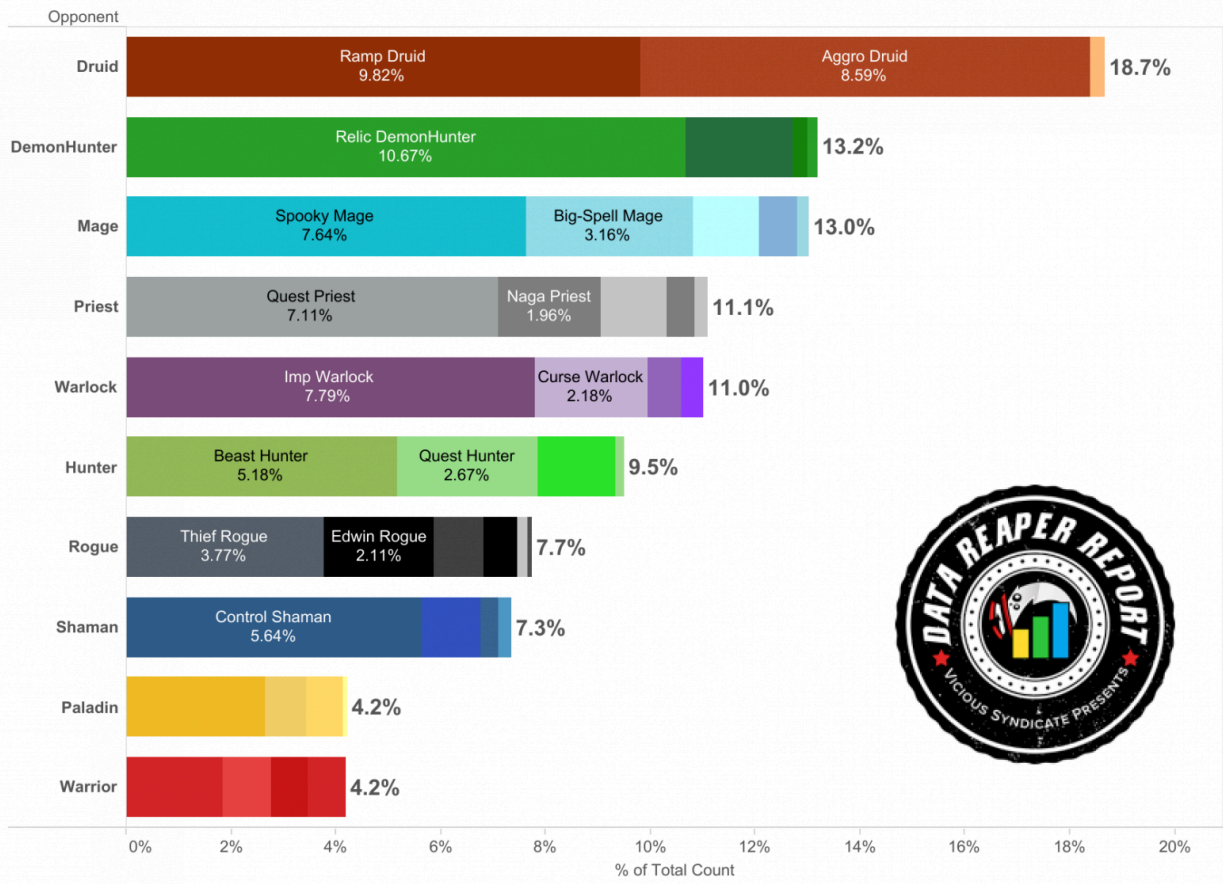
• **Содержание мета-отчета:**

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*



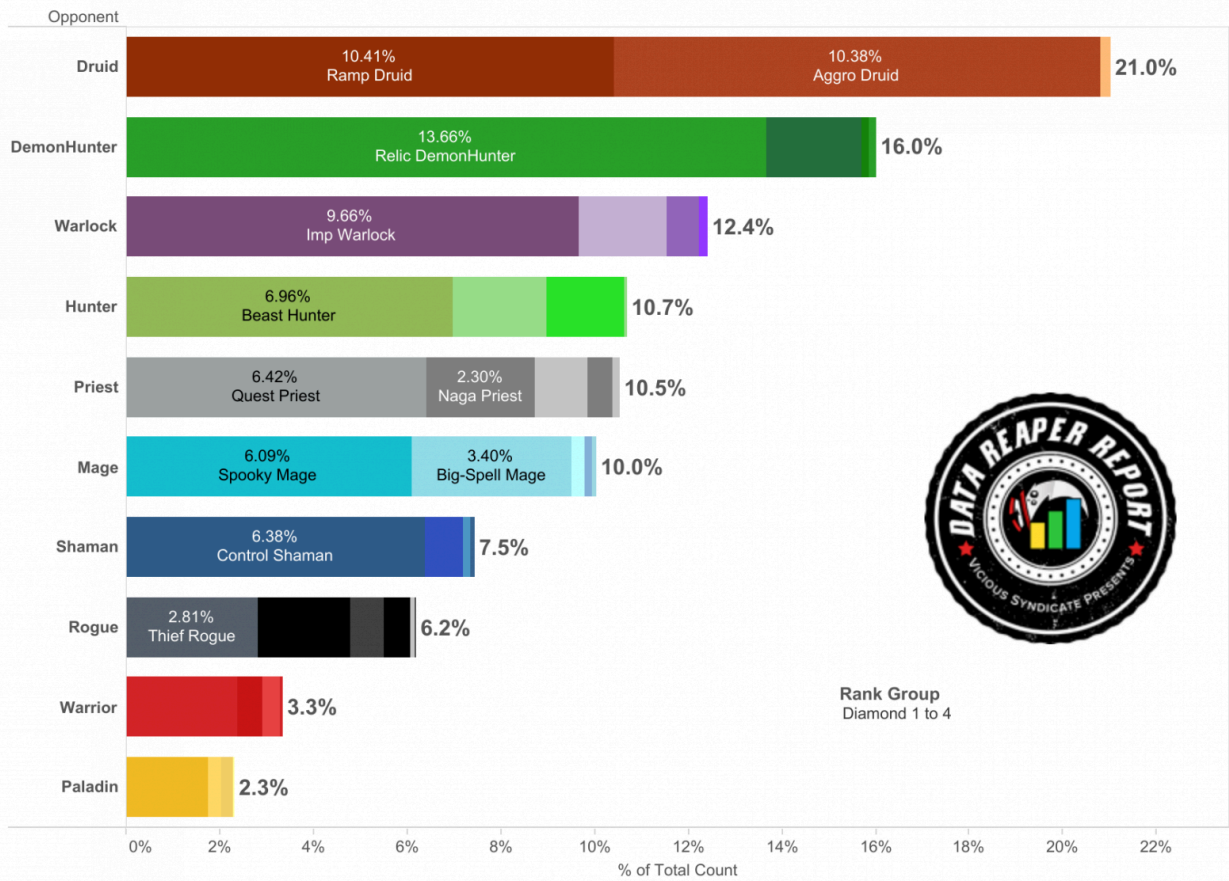
По всем рангам

vS Data Reaper # 241 (September 9 - 13, 2022) - All Ranks



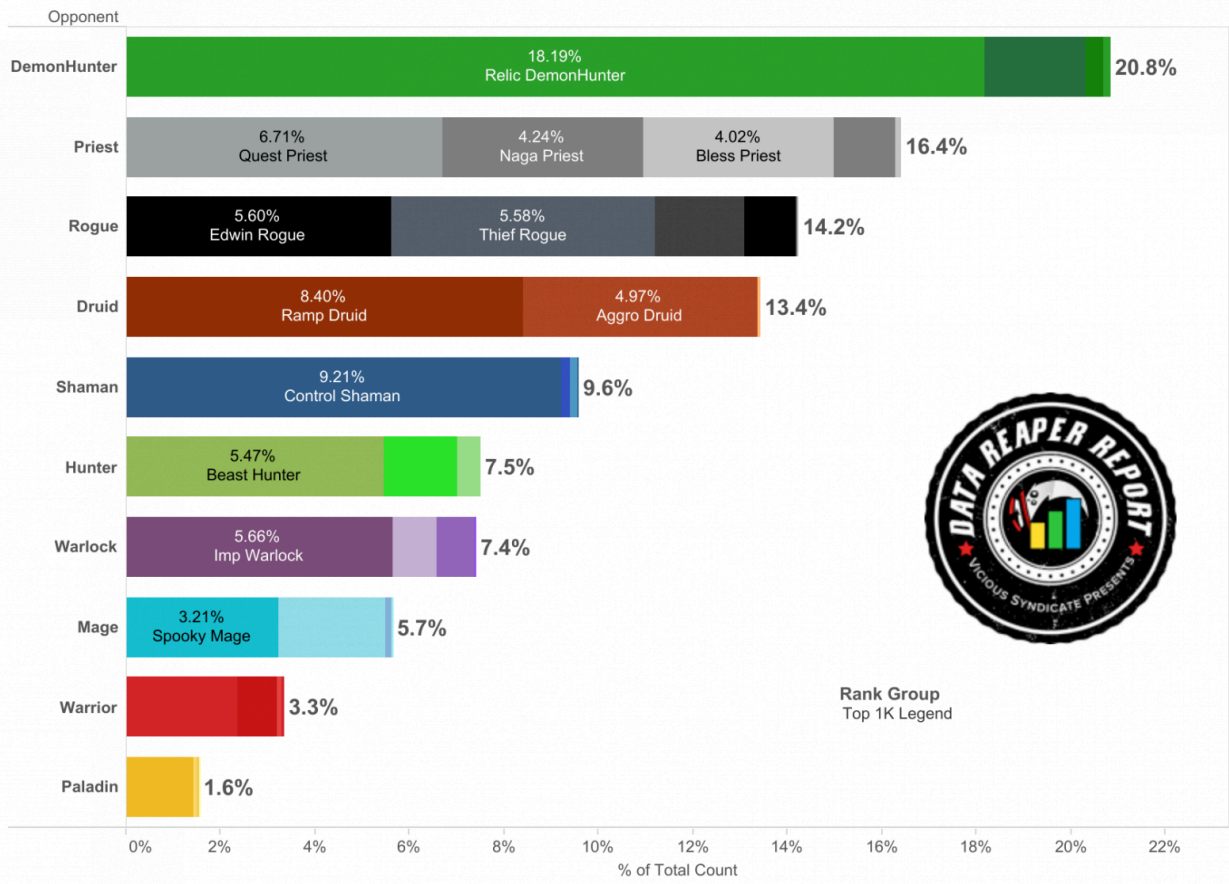
В промежутке ранга Алмаз 4 – 1

vS Data Reaper # 241 (September 9 - 13, 2022) - By Ranks



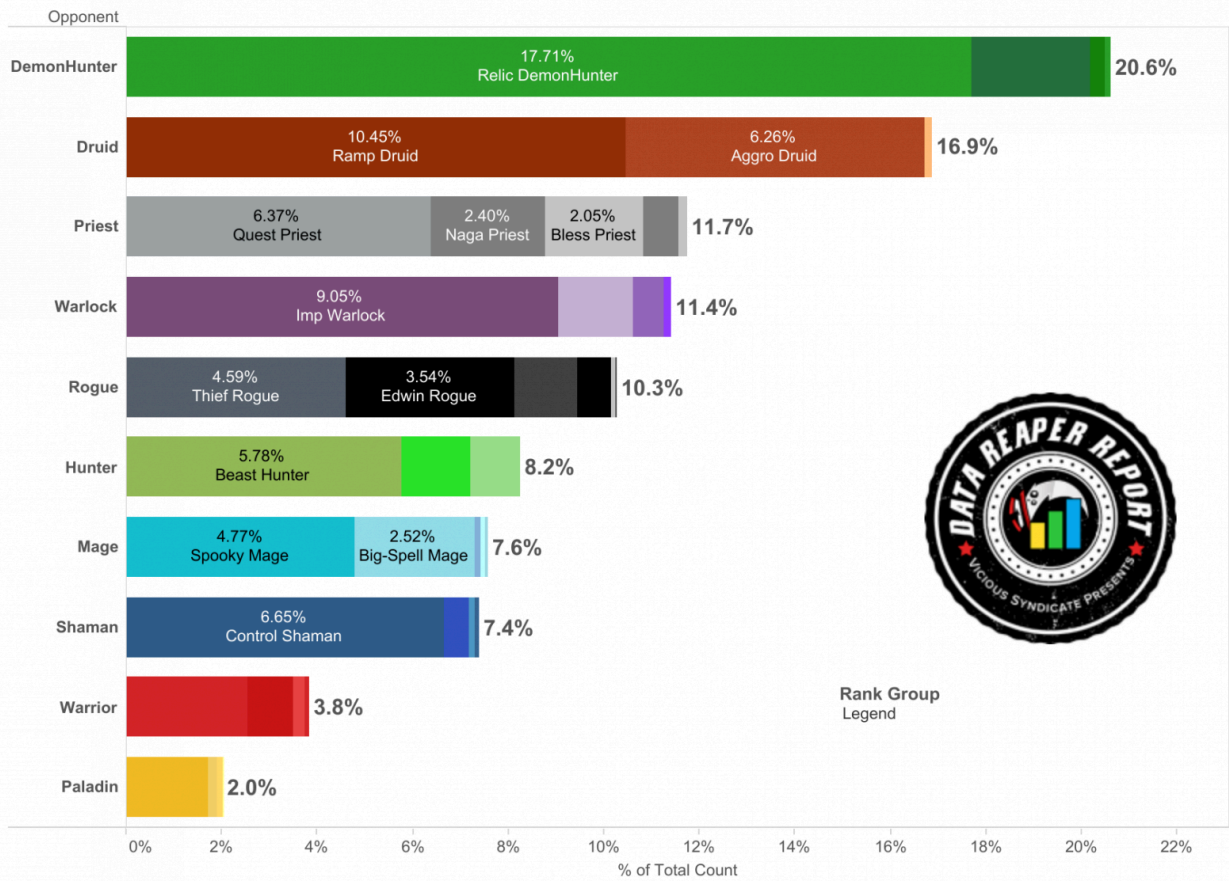
Топ 1000 ранга Легенда

vS Data Reaper # 241 (September 9 - 13, 2022) - By Ranks



На ранге Легенда

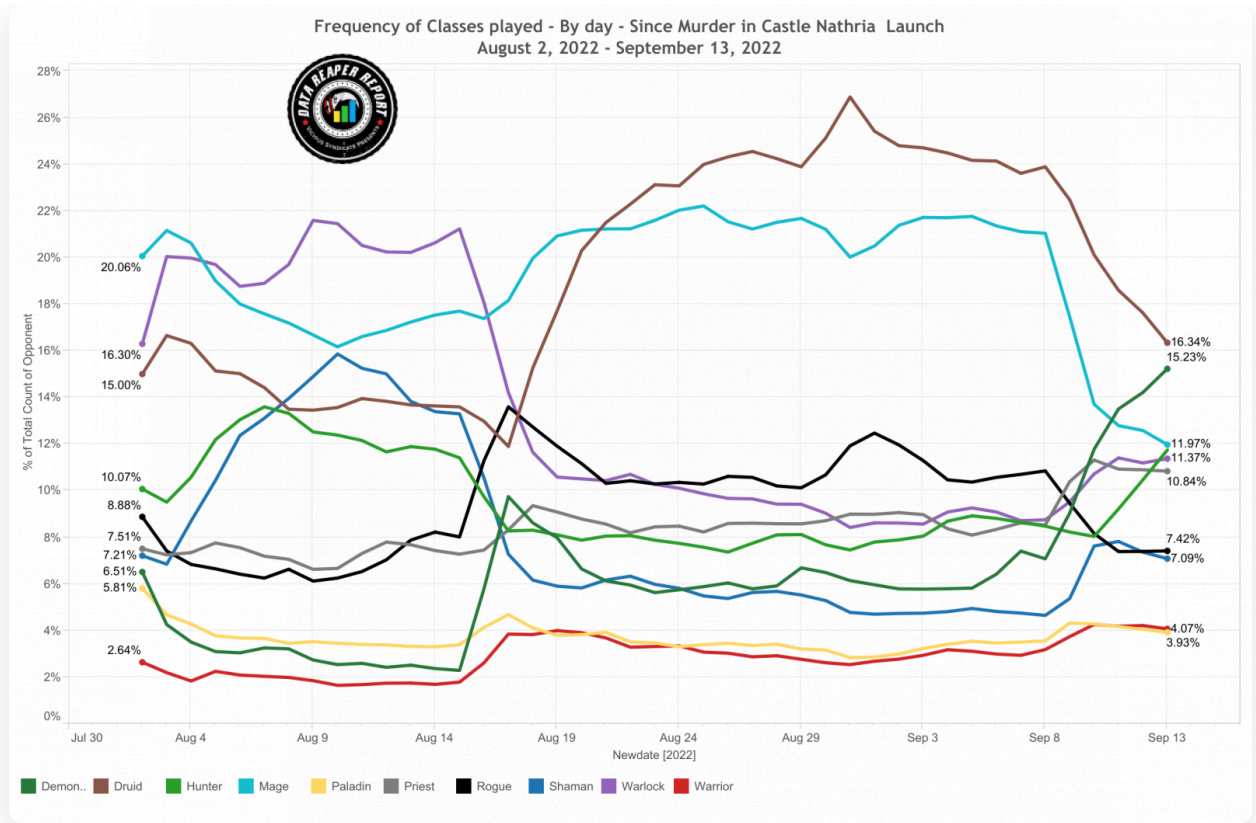
vS Data Reaper # 241 (September 9 - 13, 2022) - By Ranks



Rank Group Legend

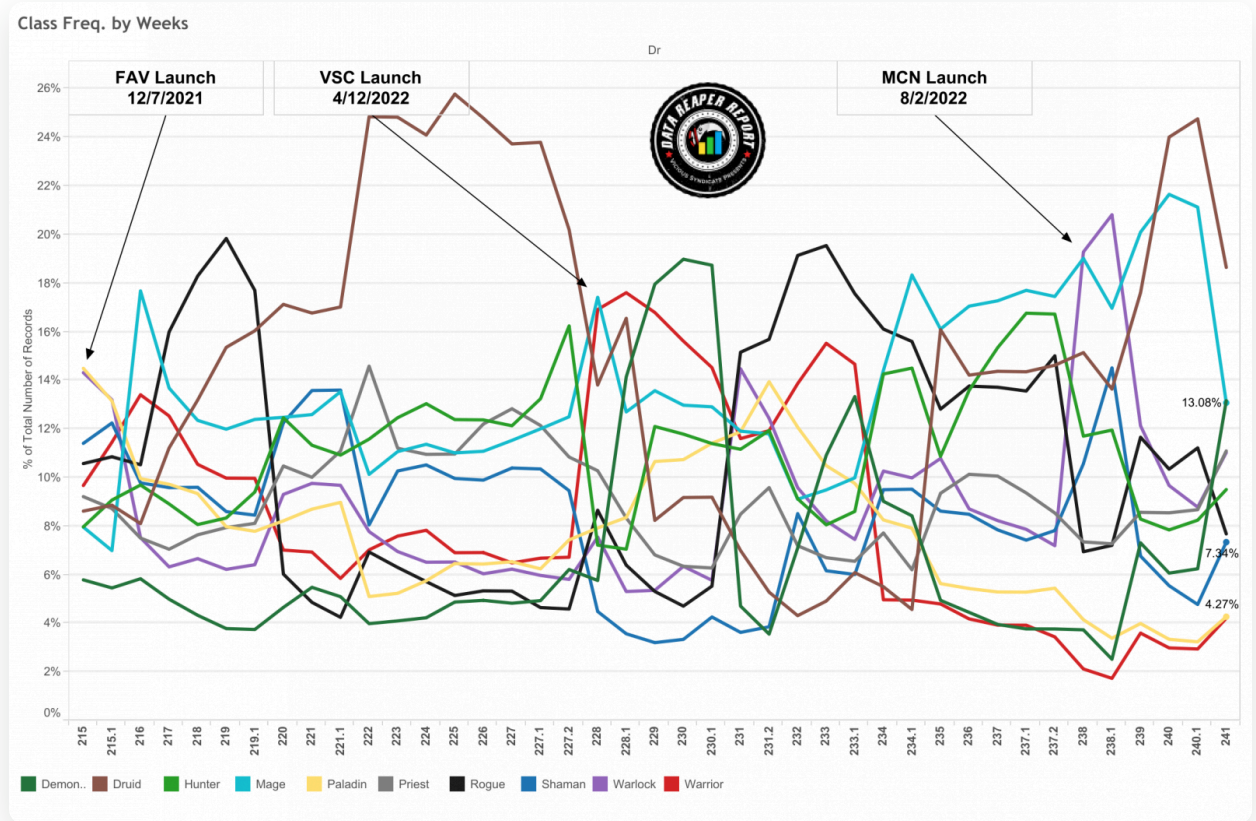
Следующий график показывает прогресс популярности классов по дням с момента выхода дополнения Убийство в замке Нафрия

Популярность по дням

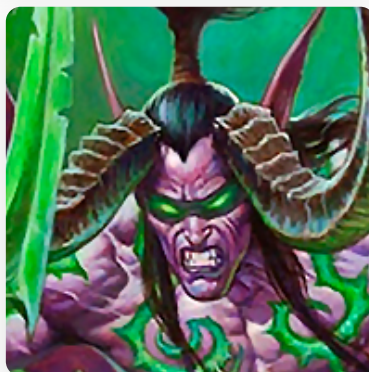


Следующий график показывает прогрессию популярности классов по неделям в течении календарного года

Популярность по неделям



Анализ популярности классов



Изменения баланса внесли колоссальный вклад в мету Стандарта, который сильнее всего выражен ростом **Релик Охотника на демонов** - самой популярной колоды формата на данный момент. При этом с каждым днем у него появляется все больше и больше приверженцев, а на высоких рангах его популярность практически достигла 20% от всего ладдера. Колода избавилась от предсмертных хрипов в пользу ресурсоемких карт, таких как **Ядовитый скорпид** и **Школьный учитель**. **Агро Охотник на демонов** также встречается в мете, но в небольших количествах.



Несмотря на то, что **Друид** пока что остается одним из самых популярных классов в игре, и Рамп Друид, и Агро Друид идут на спад. **Рамп Друид** испытал серьезный нерф **Гаффа Вольное Сердце**, в то время как **Агро Друиду** нужна была популярность Рамп архетипа, чтобы показывать сильные результаты в прошлом патче. Пока что окончательная позиция колод неясна.



Четыре архетипа **Жреца** не изменились, а сам класс наслаждается своей возросшей популярностью. **Квест Жрец** по-прежнему остается самой любимой колодой у многих игроков. **Нага** и **Комбо Жрецы** стали более заметными в топе Легенды. **Жрец на вепрях** появляется в ладдере только время от времени.



Обновление нанесло **Миракл Разбойнику** серьезный удар, после которого колоду можно увидеть только в Легенде. Зато, судя по всему, пробудился **Разбойник на воровстве**, большая часть сборок которого использует **Принца Ренатала**. Теперь это самая популярная колода Валиры вне Легенды. Изредка можно встретить игроков на **Миракл Разбойнике на хрипах** и **Разбойнике на минах**.



На фоне нерфов Друида и Мага, а также баффа **Школьного учителя**, в мету возвращается **Контроль Шаман**. Колода снова становится уверенным представителем Стандарта.



Немало выиграл от изменений баланса и Охотник. **Бист Охотник** показал серьезный скачок в численности, затмив собой другие архетипы Рексара. **Фейс**

Хант встречается очень редко, а понерфленный **Квест Охотник** стал прерогативой низких рангов ладдера.



Чаще стал встречаться и **Бесолок**. После нерфа **Кельтаса Греховного Скитальца** большинство сборок стали использовать Проклятия глубин. Изредка можно наткнуться на **Курс Чернокожника** без бесов.



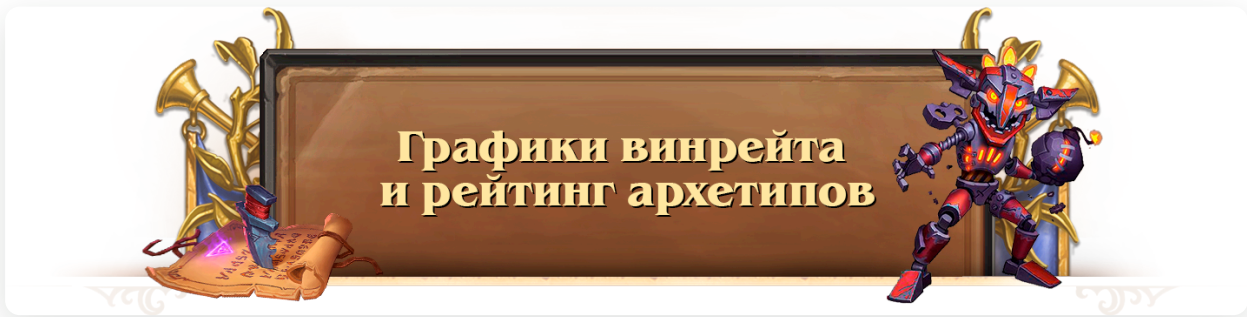
Если говорить о падении популярности, **Магу** досталось значительно сильнее, чем Друиду. Класс все еще популярен, но становится все менее заметным с ростом рангов. Несмотря на такую тенденцию, нет предпосылок к тому, чтобы **Биг Спелл Маг** или **Скелет Маг** исчезли. На данный момент их частота появления стабилизируется.



Воин привлек к себе немного интереса, но большого толчка ему это не дало. **Воин на иступлении** и **ОТК Контроль Воин** - наиболее значимые архетипы.

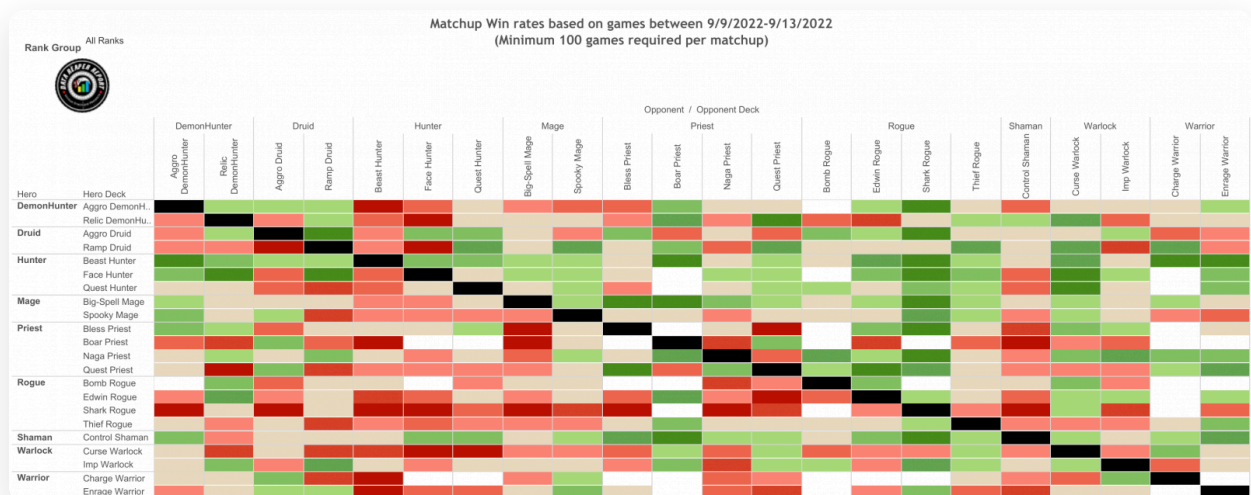


Мало кого в ладдере заботит судьба **Паладина**.



Диаграммы матч-апов

По всем рангам



В промежутке ранга Легенда

Matchup Win rates based on games between 9/9/2022-9/13/2022
(Minimum 100 games required per matchup)

Rank Group D4 to L

Hero	Hero Deck	Opponent / Opponent Deck																						
		Aggro DemonHunter	Relic DemonHunter	Druid		Hunter			Mage		Priest			Rogue			Shaman	Warlock		Warrior				
		Aggro DemonHunter	Relic DemonHunter	Aggro Druid	Ramp Druid	Beast Hunter	Face Hunter	Quest Hunter	Big-Spell Mage	Spooky Mage	Bless Priest	Boar Priest	Naga Priest	Quest Priest	Bomb Rogue	Edwin Rogue	Shark Rogue	Thief Rogue	Control Shaman	Curse Warlock	Imp Warlock	Charge Warrior	Enrage Warrior	
DemonHunter	Aggro DemonH.	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50
DemonHunter	Relic DemonHu.	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50
Druid	Aggro Druid	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50
Druid	Ramp Druid	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50
Hunter	Beast Hunter	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50
Hunter	Face Hunter	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50
Hunter	Quest Hunter	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50
Mage	Big-Spell Mage	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50
Mage	Spooky Mage	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50
Priest	Bless Priest	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50
Priest	Boar Priest	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50
Priest	Naga Priest	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50
Priest	Quest Priest	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50
Rogue	Bomb Rogue	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50
Rogue	Edwin Rogue	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50
Rogue	Shark Rogue	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50
Rogue	Thief Rogue	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50
Shaman	Control Shaman	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50
Warlock	Curse Warlock	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50
Warlock	Imp Warlock	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50
Warrior	Charge Warrior	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50
Warrior	Enrage Warrior	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50

Таблица % винрейта архетипов с распределением по Тир уровням

Diamond 5 to 10



vs Power Rankings
DR # 241

Tiers	Hero Deck	vs Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Beast Hunter	56.90	100.0	43.1	71.5
	Face Hunter	55.02	86.3	12.5	49.4
	Naga Priest	54.07	79.5	15.3	47.4
	Imp Warlock	53.73	77.0	60.6	68.8
	Aggro Druid	53.36	74.4	67.8	71.1
	Control Shaman	52.38	67.2	49.1	58.2
	Big-Spell Mage	52.25	66.3	29.3	47.8
Tier 2	Relic DemonHunter	51.15	58.3	100.0	79.2
Tier 3	Bomb Rogue	49.78	48.4	5.8	27.1
	Ramp Druid	49.51	46.5	94.3	70.4
	Aggro DemonHunter	49.38	45.5	15.3	30.4
	Quest Hunter	48.77	41.1	21.2	31.1
	Charge Warrior	48.68	40.4	5.9	23.1
	Spooky Mage	48.41	38.5	63.4	50.9
	Quest Priest	48.36	38.1	65.5	51.8
	Enrage Warrior	48.21	37.0	15.8	26.4
	Thief Rogue	47.30	30.5	30.9	30.7
	Bless Priest	47.26	30.1	8.5	19.3
	Edwin Rogue	47.16	29.4	16.2	22.8
	Tier 4	Curse Warlock	43.34	1.7	20.5
Boar Priest		41.89	-8.7	4.2	-2.3
Shark Rogue		37.78	-38.5	8.9	-14.8

Diamond 1 to 4



vs Power Rankings
DR # 241

Tiers	Hero Deck	vs Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Beast Hunter	56.39	100.0	51.0	75.5
	Naga Priest	54.14	82.4	16.9	49.6
	Face Hunter	53.36	76.3	12.1	44.2
	Aggro Druid	53.12	74.4	76.0	75.2
	Imp Warlock	53.07	74.0	70.7	72.4
Tier 2	Control Shaman	51.74	63.6	46.7	55.2
	Big-Spell Mage	50.66	55.2	24.9	40.0
Tier 3	Relic DemonHunter	49.85	48.8	100.0	74.4
	Bomb Rogue	49.50	46.1	3.9	25.0
	Aggro DemonHunter	49.21	43.9	14.9	29.4
	Charge Warrior	48.92	41.5	4.9	23.2
	Bless Priest	48.87	41.2	8.3	24.7
	Spooky Mage	48.22	36.1	44.6	40.4
	Quest Hunter	48.18	35.7	14.7	25.2
	Enrage Warrior	48.09	35.1	12.6	23.8
	Quest Priest	48.03	34.6	47.0	40.8
	Thief Rogue	47.74	32.3	20.5	26.4
	Edwin Rogue	47.53	30.7	14.4	22.6
	Ramp Druid	47.43	29.9	76.2	53.1
Tier 4	Boar Priest	43.20	-3.2	3.7	0.3
	Curse Warlock	42.91	-5.5	13.9	4.2
	Shark Rogue	39.33	-33.5	5.4	-14.0

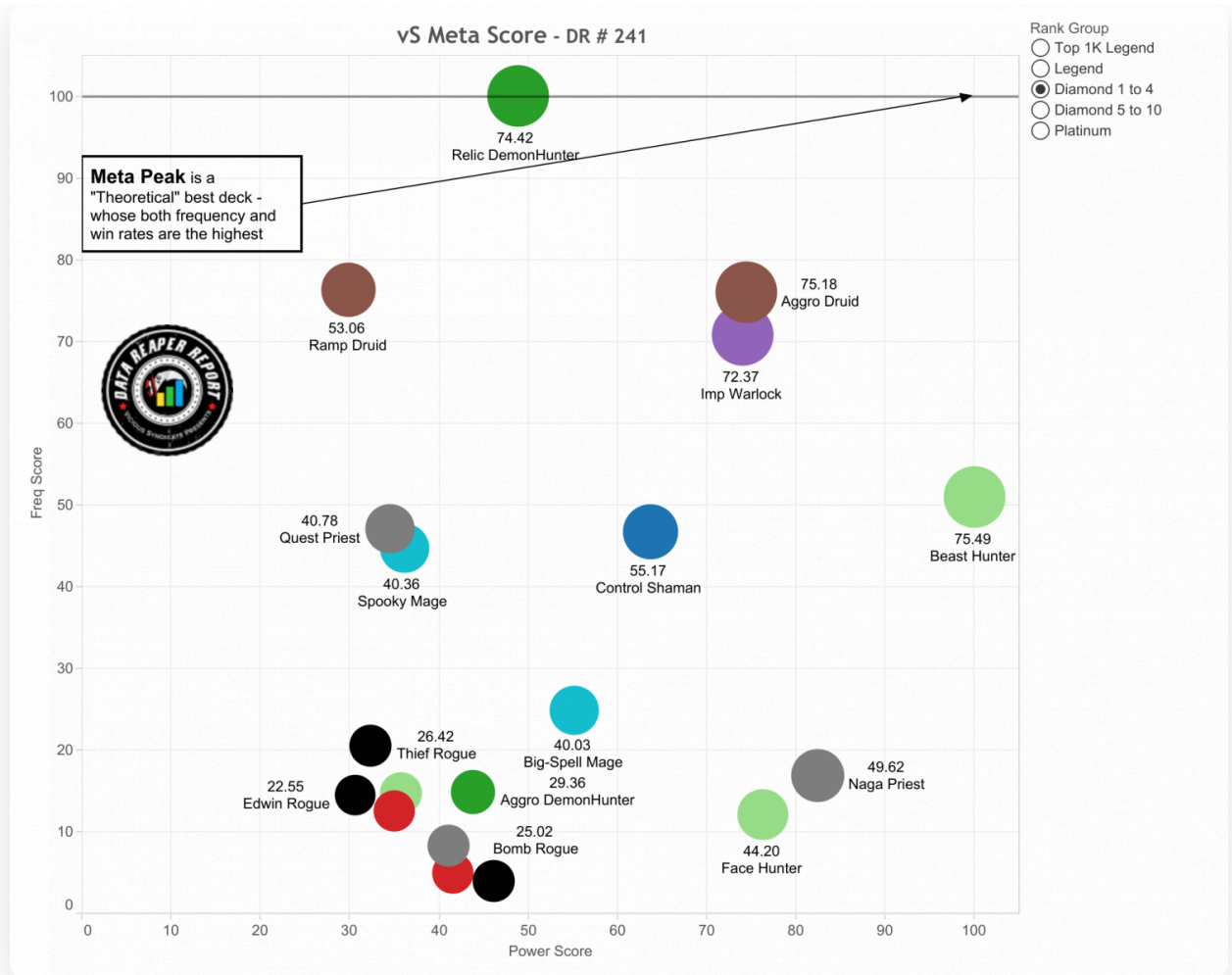
vS Power Rankings DR # 241						vS Power Rankings DR # 241										
Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score	Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score					
Tier 1	Naga Priest	53.81	100.0	23.3	61.6	Tier 1	Beast Hunter	55.02	100.0	32.6	66.3					
	Beast Hunter	53.12	90.8	30.0	60.4		Naga Priest	54.49	94.8	13.6	54.2					
	Face Hunter	52.69	85.2	8.6	46.9		Face Hunter	54.00	89.8	8.0	48.9					
	Bless Priest	52.11	77.7	22.1	49.9		Imp Warlock	53.70	86.9	51.1	69.0					
	Imp Warlock	52.10	77.5	31.1	54.3		Aggro Druid	52.45	74.4	35.4	54.9					
Tier 2	Control Shaman	51.80	73.5	50.6	62.1	Control Shaman	52.13	71.2	37.5	54.3	Tier 2	Bless Priest	51.04	60.4	11.6	36.0
	Aggro Druid	51.23	66.2	27.3	46.8	Bomb Rogue	50.79	57.8	3.9	30.9						
	Bomb Rogue	51.00	63.1	6.0	34.6	Big-Spell Mage	50.19	51.9	14.2	33.0						
	Edwin Rogue	50.70	59.2	30.8	45.0	Relic DemonHunter	50.05	50.5	100.0	75.3						
	Thief Rogue	50.37	54.9	30.7	42.8	Tier 3	Aggro DemonHunter	49.75	47.5	14.0		30.8				
	Big-Spell Mage	50.10	51.3	12.5	31.9		Edwin Rogue	49.73	47.3	20.0		33.6				
Tier 3	Relic DemonHunter	49.90	48.7	100.0	74.4		Charge Warrior	49.06	40.7	5.5	23.1					
	Aggro DemonHunter	49.65	45.4	11.8	28.6		Quest Hunter	48.76	37.6	5.6	21.6					
	Quest Priest	49.22	39.8	36.9	38.4		Ramp Druid	48.53	35.4	59.0	47.2					
	Charge Warrior	49.13	38.6	6.4	22.5	Spooky Mage	48.43	34.4	27.0	30.7						
	Ramp Druid	49.02	37.2	46.2	41.7	Thief Rogue	48.37	33.8	25.9	29.9						
Quest Hunter	48.80	34.3	2.5	18.4	Enrage Warrior	47.78	27.9	8.9	18.4	Tier 4	Quest Priest	47.78	27.9	36.0	31.9	
Spooky Mage	48.62	31.9	17.7	24.8	Boar Priest	44.23	-7.5	4.1	-1.7							
Tier 4	Enrage Warrior	46.83	8.4	6.5	7.5	Curse Warlock	42.92	-20.4	8.8		-5.8					
	Boar Priest	45.26	-12.1	7.3	-2.4	Shark Rogue	42.82	-21.5	7.5		-7.0					
	Shark Rogue	44.81	-18.0	10.4	-3.8											
	Curse Warlock	43.12	-40.2	5.1	-17.6											

Диаграмма Meta Score

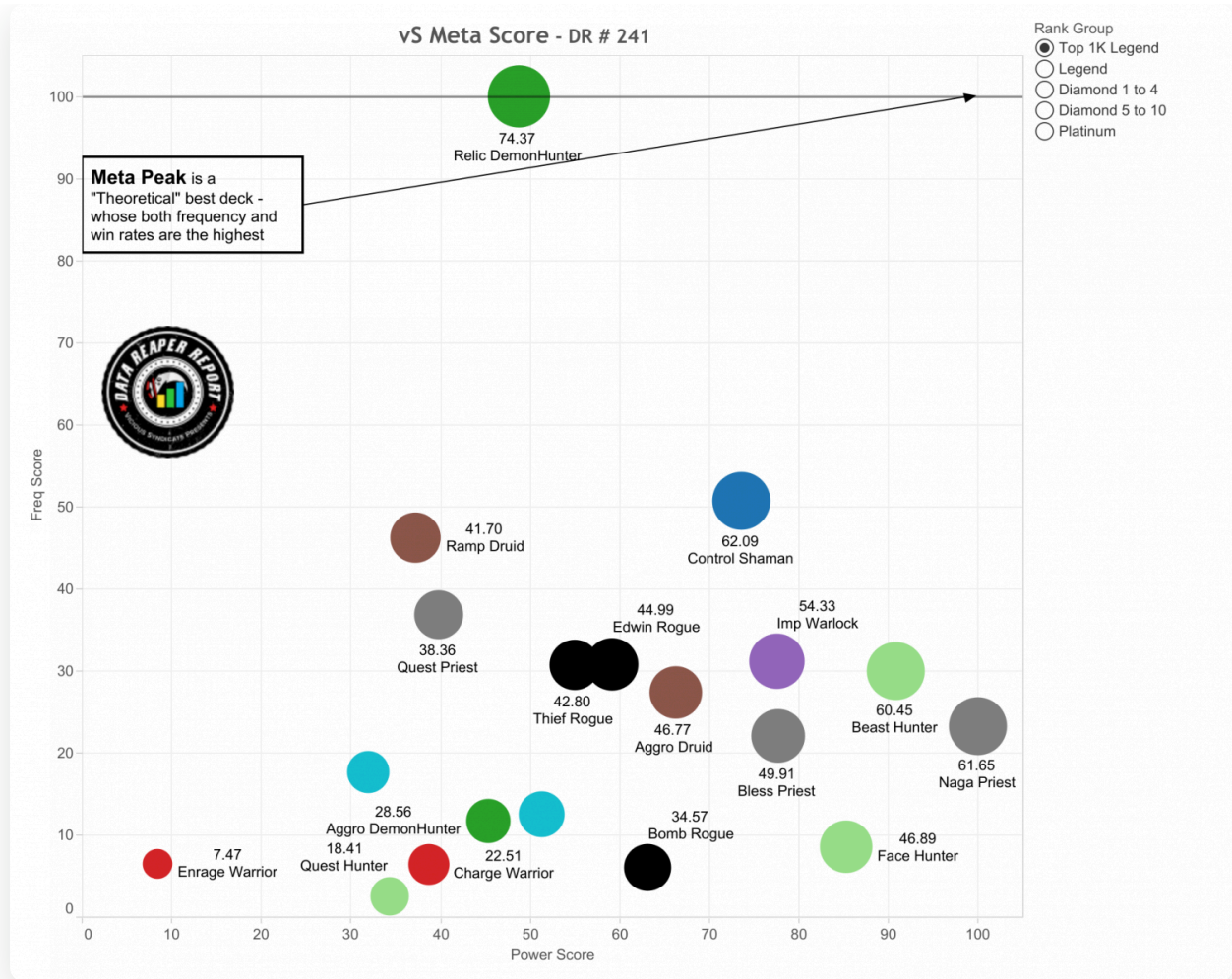
vS Meta Score диаграмма отображает одновременно и уровень силы архетипов (ось абсцисс X), и их популярность (ось ординат Y). Исследовав этот график, вы сможете нагляднее увидеть и проще понять состояние текущей меты.

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 подобралась существующие архетипы.

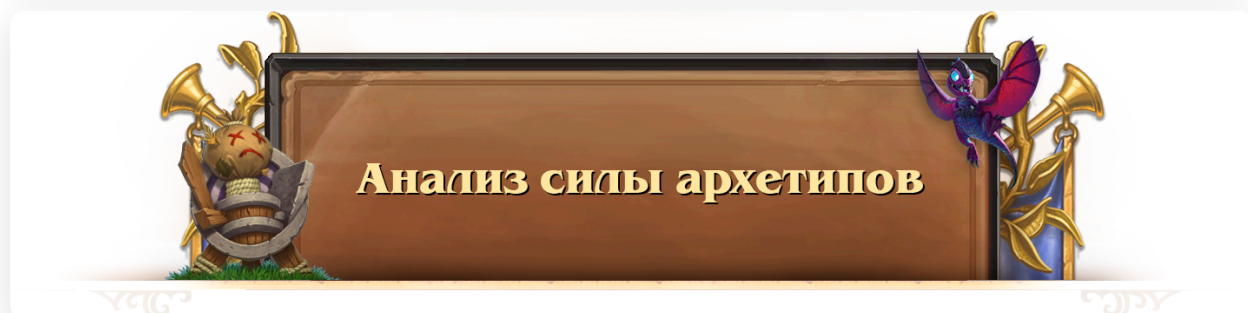
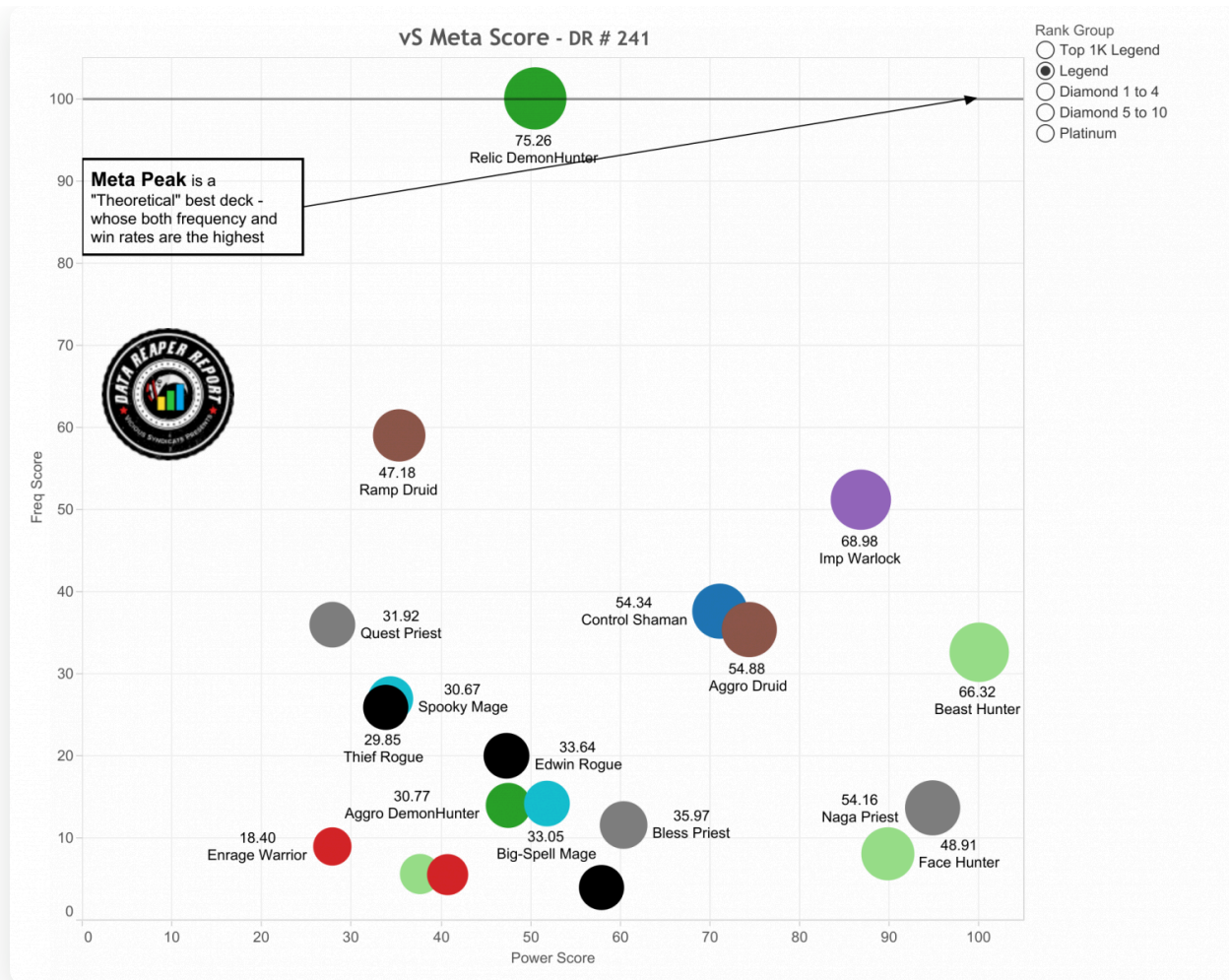
Алмаз 4-1 ранг



Топ 1000 ранга Легенда



На легендарном ранге



Этот отчет основывается на данных, собранных на протяжении первых четырех дней после патча, что объясняет успешность агрессивных колод с уже сложившимися сборками. А вот некоторым архетипам нужно больше времени, чтобы «раскрыться», поэтому окончательные выводы делать пока рано.



Охотник на демонов

ДХ на реликвиях не так крут, как кажется. Его винрейт держится около 50%, а высокая популярность этой колоды может привести к дальнейшему снижению ее процента побед, так как игроки будут искать способы законтрить Иллидана. Охотник, Нага и Комбо Жрец, Бесолок и Разбойник – все они легко справляются с Охотником на демонов. Конечно, этот архетип еще не нашел свою идеальную сборку, но на следующей неделе его может ждать провал, если он не сумеет приспособиться к мете. ДХ на реликвиях и близко не может сравниться со Скелет Магом или Рамп Друидом. Этим двум

колодам удавалось сохранять достойный винрейт несмотря на то, что вся мета ополчилась против них. В сравнении с ними Иллидан – легкая добыча.



Друид

Похоже, правки баланса ослабили **Рамп Друида**, но его пока рано списывать со счетов. Этот архетип вполне в состоянии приспособиться к изменившейся мете и восстановить свои позиции. Правда, теперь Рамп Друид стал более ситуативным. Нерф **Гаффа Вольное Сердце** помог снизить доминацию Друида на поздних стадиях игры, оставив вполне жизнеспособным сам архетип.

Агро Друид демонстрирует успехи в ладдере и остается хорошим выбором для взятия Легенды. Впрочем, он все еще зависит от хороших матч-апов, например, эта колода всегда рада встретить Рамп Друида. А вот с некоторыми набирающими популярность колодами ему сражаться трудно.



Жрец

Нага Жрец сумасшедше силен. Но пока повода для беспокойства нет, потому что эта колода явно паразитирует на высокой популярности Рамп Друида и ДХ на реликвиях. Вряд ли ей удастся сохранить такой высокий процент побед, если ей будут играть намного чаще. У игроков есть способы законтрировать этот архетип, если он наберет популярность, и многие колоды легко смогут включить в свои сборки технические карты для борьбы с Нага Жрецом. К тому же, эта колода на протяжении всего своего существования не кажется игрокам привлекательной, так что вряд ли ее распространенность дорастет хотя бы до 15% на любом ранговом промежутке.

Квест Жрец выглядит достойно. Он не настолько хорош, чтобы стать безумно популярным, но и не настолько плох, чтобы приверженцы архетипа отказались от него. У этой колоды по-прежнему довольно полярные матч-апы. Впрочем, у остальных колод такой проблемы нет, мета в этом плане достаточно ровная.

Комбо Жрец лучше смотрится в топе Легенды по сравнению с Нага Жрецом. Этой колодой сложнее играть, поэтому на более низких рангах ее результаты не впечатляют. Кроме того, Комбо Жрец рад встрече с Охотником и Разбойником, но он хуже играет с другими классами, поскольку этот архетип более уязвим перед массовыми зачистками.

Жрец на Элвинских вепрях плох везде, даже в топе Легенды, и его положение вряд ли изменится в лучшую сторону.



Разбойник

На легендарном ранге **Миракл Разбойник** с Эдвином, главарем Братства теперь выглядит «просто неплохой колодой». Теперь эта колода не настолько сильна, чтобы ей могли успешно пользоваться менее опытные игроки, и ни на одном ранговом промежутке она не попадает в Тир-1.

Разбойник на воровстве стал куда успешнее после патча. Теперь это вполне конкурентоспособная колода. **Улучшение** ее результатов на более высоких уровнях игры связано как с тем, что игроки там более «сильные», так и с распространенностью ДХ на реликвиях (что весьма на руку всем колодам Разбойника). Кроме того, на низких рангах

используются неоптимизированные сборки этого архетипа. Все вышесказанное относится, в основном, к сборкам с [Принцем Ренаталом](#).

Разбойник на хрипах – еще одна колода с лучшими результатами на более высоких рангах. Скорее всего, это вызвано популярностью Иллидана, ведь Разбойник на хрипах всухую выигрывает у ДХ на реликвиях. А вот при встрече с другими противниками эта колода звезд с неба не хватает.

Нерф Эдвина, главаря Братства, очень сильно сказался на [Миракл Разбойнике](#) с [Акулой-ростовщиком](#).



Шаман

Контроль Шаман вернул свой статус хорошо сбалансированной колоды с ровным распределением матч-апов. Раздутый «успех» ДХ на реликвиях на руку Траллу, ведь именно с этим противником у него некоторые проблемы. Кроме того, потеря [Стража Снегопада](#) сделала более сложными встречи с Бесолоком и Биг Бист Охотником. Это «проблемные» матч-апы, примерно 45% не в пользу шамана, но эти цифры можно улучшить, внося в сборку архетипа некоторые изменения. Если вы хотите играть колодой, у которой есть шанс против любого противника, выбирайте Контроль Шамана.



Охотник

Возможно, все еще изменится, когда мета устаканится после патча, но неужели все нерфы привели к тому, что Биг **Бист Охотник** стал звездой номер один? Эта колода невероятно сильна на всех рангах, и у нее практически нет невыгодных противников. Лишь Комбо Жрец в состоянии стабильно законтрить Биг Бист Охотника. Играть этой колодой все равно что играть в Hearthstone на легком уровне сложности. Данные показывают, что процент побед этой колоды может понизиться, но точная картина будет ясна через неделю.

У **Фейс Ханта** все ясно и понятно: эта колода останется сильной на более низких рангах, но на более высоких она будет уже не столь успешна. Она уступает Биг Бист Охотнику по всем фронтам, поэтому она вряд ли станет популярной даже при хорошем винрейте.

Если бы **Квест Охотника** не понерфили, он тоже сейчас был бы в топе колод. Но разброс его матч-апов стал гораздо хуже после изменения [Защиты квартала дворфов](#), что избавило игроков от многих проблем. Квест Охотнику очень сложно играть против Биг Бист охотника, Друида и Шамана, поэтому данный архетип попадает лишь в Тир-3.



Чернокнижник

У **Бесолока** дела идут хорошо. Пожалуй, это наиболее оптимизированная агро-колода в мете. Пассивность ДХ на реликвиях в начале игры крайне способствует успеху Бесолока. Но этот архетип не очень-то успешен против других популярных колод, так что ему жизнь его станет сложнее. Впрочем, он все равно останется в неплохом положении.



Маг

Маг сильно ослаб, но мертвым его не назовешь. **Биг Спелл Маг** демонстрирует положительный процент побед на всех ранговых промежутках. **Скелет Маг** потихоньку

улучшает свои показатели, и если он сможет приспособиться к новой мете и последствиям нерфов, то ему удастся занять свое место под солнцем. Маг больше не будет доминирующей силой в мете, но останется конкурентоспособным классом.



Воин

Воин на исступлении уже почти стал жизнеспособным. Представленная сборка лучше подходит для борьбы с популярными колодами в мете. Этот архетип не хватает звезд с неба, но ценителям класса будет приятнее им играть. Возможно, какая-то новая карта из будущего мини-набора станет недостающим кусочком пазла для Воина на исступлении.


ОТК Контроль Воином не стыдно играть – эта колода попадает в Тир-3. Ее новой сборке легко собрать все нужные для ОТК-комбинации карты, и даже **Безумный герцог Теотар** ей не помеха, поскольку части комбинации взаимозаменяемы. Проблема заключается в том, что мета, вероятно, станет гораздо более неблагоприятной для этой колоды, поэтому ее вряд ли ждет светлое будущее. Гаррошу очень сложно выиграть у Биг Бист Охотника.



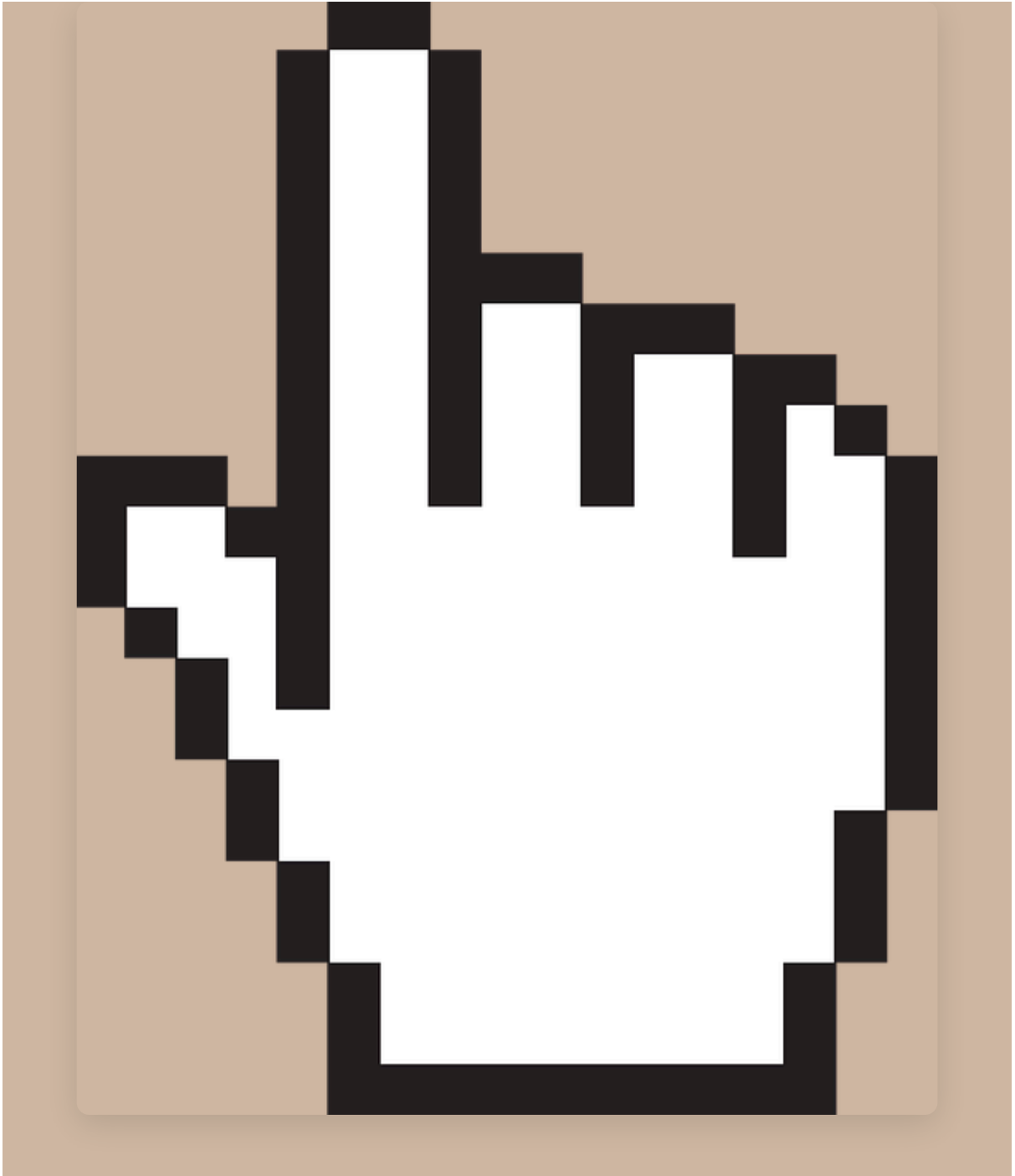
Паладин

На этой неделе Утер и вовсе не попал в рейтинговую таблицу, но на следующей неделе, возможно, он там появится. **Чистый Паладин** поднялся в Тир-3, но его слабое место в том, что этой колоде некуда развиваться, поэтому она может не вписаться в изменившуюся мету. Паладин не выглядит многообещающе, и ему явно нужны дальнейшие изменения.

- **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.





ОХОТНИК НА ДЕМОНОВ

ДХ на реликвиях стал самым популярным архетипом Стандарта, хотя оправдать такую веру со стороны игроков непросто. Это неплохая колода, но далеко не самая сильная. Однако стоит обратить внимание на некоторые особенности ее сборки, которые могут улучшить ситуацию.

Главная цель колоды - как можно быстрее найти и разыграть реликвии. **Ядовитый скорпид** и **Школьный учитель** появились в колоде именно из-за того, что они могут раскопать еще больше реликвий. Однако есть еще одна карта, которая даже лучше них находит реликвии и только-только начала появляться в сборках, - **Обездоленная душа!**

Тайник с реликвиями - важнейшая карта в колоде, но при этом возникают ситуации, когда область у вас есть, а реликвий нет. **Обездоленная душа** добавляет надежности в подготовку вашей стратегии.

Другая странная новинка, которая достойна тестирования, это **Посол Фаэлин**. Он потрясающе сочетается с **Падением идола**, превращая его в надежную мощную зачистку. А вот синергия с Лоцманом Сэром Финли не так важна. Финли хорош в колоде из-за того, что она крайне зависима от захода своих ключевых карт.

Сомнения вызывает **Удар Хаоса**. Не совсем понятно, для чего он здесь нужен. **Алекстраза** Хранительница Жизни - популярный финишер, но карта также слаба. На самом деле вопросы вызывает и сам **Сир Денатрий**, но пока что он остается в сборке, поскольку он точно лучше **Алекстрызы**.

Под прицел стоит взять и **Безумного герцога Теотара**. В большинстве матч-апов Релик ДХ лучше всего сконцентрироваться на своем геймплее, нежели пытаться помешать оппоненту (отличные примеры - это Квест Жрец и Рамп Друид; для победы необязательно играть Теотара в этих встречах). Единственный популярный матч-ап, где Теотар имеет значительный вес, - это зеркальное противостояние, поскольку кража реликвий оппонента не только подрывает его геймплей, но и помогает вам. Если вы хотите взять в сборку Теотара, положите его вместо **Обходного маневра**.

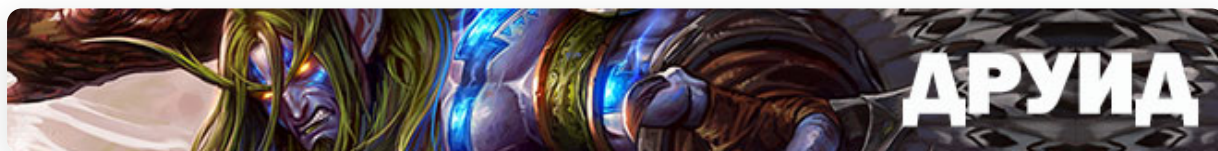
И это еще не все. Признаки жизни подает **Агро ДХ**, причем колода вполне может оказаться даже лучше Релик ДХ после оптимизации. Распространенным сборкам колоды не хватает 1-х дропов, которые так важны для нее. **Печать стремительности** слишком медленная для этого архетипа, а **Криксис Ненасытный** - ловушка! Не тратьте на него свою пыль.

Колоды ДХ

-  **Релик ДХ**

-  **Агро ДХ**


[назад к выбору класса](#)








Рамп Друиду приходится труднее в ладдере с ослабленным **Гаффом Вольное Сердце**, однако герой остается лучшей картой в колоде. Нет никаких признаков того, что архетип умирает, однако нерф ключевой карты привел к некоторым интересным последствиями, которые необходимо поправить.

Нерф Гаффа существенно повлиял на эффективность двух других карт - **Оракула Элуны** и **Ивуса Лесного Властелина**. Обе нуждались в том, чтобы Друид очень быстро разогнался по мане. В итоге можно заметить серьезный провал в их эффективности после патча. Лучше всего отказаться от них в пользу инструментов для выживания.

Выжить любой ценой - новое кредо для Малфуриона. Лейтгейм Рамп Друида все еще хорош, поэтому ему всего лишь нужно до него добраться. Несмотря на нерф, в текущей мете очень важна **Удушающая звезда**, а с ростом числа Нага Жрецов нужда в ней может только усилиться. Потрясающе себя показывает и **Назойливая чародейка**. Лучше всего брать в сборку по две копии каждой карты.

Агро Друид не изменился. Падение Рамп Друида ослабило его агрессивного собрата, однако нерф Мага помог нивелировать этот эффект. Из-за этого колода перестала быть поляризованной и существует в мете со множеством близких матч-апов.

Колоды Друида

-  **Рамп Друид**
 -   **Агро Друид Замка Нафрия**
-  

[назад к выбору класса](#)



У Жреца есть несколько конкурентоспособных архетипов, поэтому он находится в хорошем положении.






Квест Жрец ослаб на высоких рангах, поскольку побеждать Разбойника - уже не такая важная задача для него. В то же время он рад спаду Магов и Рамп Друидов, и поэтому рост ДХ на реликвиях не стал для него таким уж серьезным ударом. Сборка из прошлого патча без одной копии Порицания и Световой бомбы по-прежнему лучшая.

Нага Жрец - одна из лучших колод Стандарта, но не лучшая. Бафф **Школьного учителя** оказался достаточно важен, поскольку Нага Жрец был единственной колодой, которая все еще использовала его как 4/3. Добавьте к этому нерф **Удушающей звезды**, и перед вами будет очень опасный противник. Тем не менее, если Нага Жрец начнет расти в численности, на него найдется достойный ответ.

Комбо Жрец достаточно узкоспециализирован и в целом показывает себя хуже. Он лучше играет с Охотником и Разбойником, поскольку у них нет способа справиться с его ключевым ходом.

Жрец на вепрях - худшая колода класса, даже на высоких рангах. Проблема в целом ряде очень плохих матч-апов с самыми популярными и мощными колодами Стандарта.

Колоды Жреца

-  **Квест Жрец**
 -   **Нага Жрец Замка Нафрия**
-  

- **Комбо Жрец**

-   **Жрец на вепрях**


[назад к выбору класса](#)












Нерф **Миракл Разбойника** ознаменовал его уход из числа лучших колод на высоких рангах. Тем не менее он все еще конкурентоспособен. **Эдвин главарь Братства** - краеугольный камень архетипа, поэтому нет смысла изменять его старую сборку.

Разбойник на воровстве стал лучше после изменений. Большинство сборок обращаются к **Принцу Ренаталу**, однако нельзя однозначно сказать, какая версия колоды лучше. Сборки с 30 картами не могут похвастаться достаточной выборкой, поэтому не берите указанную версию за эталон.

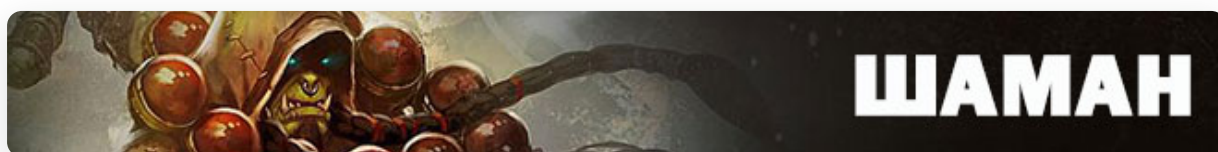
Спринт и **Эдвин главарь Братства** привносят целостности в Ренатал сборку. **Мурлок Холмс** немногим лучше Танка-паука.

Разбойник на минах не изменился. **Миракл Разбойник на хрипах** опустился еще ниже после нерфа Эдвина.

Колоды Разбойника

-  **Миракл Разбойник**
 -   **Миракл Разбойник на акулах**
 -  **Разбойник на минах Замка Нафрия**
-   **Джекпот Разбойник на воровстве**
 -   **Ренитал Разбойник на воровстве**
 - 

[назад к выбору класса](#)



Контроль Шаман снова блистает на рейтинговой сцене. Он выиграл не только от нерфов Мага и Друида, но еще и от баффа **Школьного учителя**, которого он так часто

раньше использовал.

Самая популярная сборка в ладдере принадлежит Meati, который взял с ней топ-1 Легенды, однако ей не помешает пара поправок. Вы обязательно должны взять две копии Нестабильного пожирателя, поскольку карта невероятно хороша в очень многих матч-апах. Гадкий уборщик стал менее эффективен из-за возвращения Школьного учителя. Вместе с Пещерой Дикой Лапы 4-х дропов в колоде становится слишком много.

Последняя 40-я карта остается загадкой - пусть ее разгадает Мурлок Холмс! Хотя вполне возможно, что есть какая-то другая лучшая карта, о которой пока никто не догадался. Может ли ей быть Рейдовый босс Ониксия? Шаман отчаянно нуждается в переворотных лейтгейм картах, а Ониксию можно расценивать как 3-го Нестабильного пожирателя - способ справиться с большим столом оппонента.

Колоды Шамана

-  **Ренатал Контроль Шаман**
• 

[назад к выбору класса](#)



Бист Охотник - топовый представитель Стандарта. Вы можете обратиться к сборке двухнедельной давности, которая разрывает ладдер после обновления, однако интерес вызывают и потенциальные изменения, которые отражены в альтернативной версии.


Мастер клинка Самуро невероятно силен против Агро Друида и Бесолока, но бесполезен вне этих матч-апов. Следовательно, можно попробовать отказаться от него вместе с Псарнями при замке. Чтобы Собатрон стал сильной картой, ему нужно 6 1-х дропов, поэтому в композиции появляется Трогг Железного рудника. На место невнятного Рывка оленя становится Живой таран. Все эти изменения дают высокий потенциал для взрывного старта, особенно Собатрон, который намного чаще будет призывать что-то на стол. И наконец, вместо Разборчивого заводчика в сборку добавлен Барак Кодобой для больших возможностей по перебору колоды.





Новая сборка может быть сильнее в медленных матч-апах и слабее - в быстрых.

Фейс Хант тоже хорошо показывает себя в мете, хотя можно ожидать снижения его эффективности после окончания процесса оптимизации в остальных колодах. Второй Сопутствующий ущерб должен быть лучше второй Скорострельности.

Для понерфленного **Квест Охотника** никаких изменений.

Колоды Охотника

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

- 
 - 
Бист Охотник (альтернативная сборка)
 - 
 - 
Квест Охотник Замка Нафрия







[назад к выбору класса](#)



Балансные изменения крайне положительно повлияли на **Курс Бесолока**. Спад Рамп Друида означает, что ему не так важно оказывать максимум давления со стола. Следовательно, более медленная сборка начинает показывать себя лучше (**Бранн Бронзобород**, **Тамсин Роум**, **Касание натрезима**).

Однако не стоит списывать со счетов и **версию с Сиром Денатрием**. Убрав набор с **Кельтасом Греховным Скитальцем** вы получите хорошую сборку, которая будет даже лучше в некоторых матч-апах (Охотник, Друид, Разбойник). Согласно первичной статистике, **Денатрий Бесолок** может быть так же силен, как и Курс Бесолок.

Колоды Чернокнижника

- 
Денатрий Бесолок
- 
 - 
Курс Бесолок
 - 

[назад к выбору класса](#)



Маг оказался под ударом, но он не сдаётся. Стоило ожидать, что **Скелет Маг** будет полностью полагаться на **Принца Ренатала** после патча, однако одинаково актуальными оказались обе версии колоды.







Удивительно, что сборка из 30 карт не уступает Ренатал версии в матч-апе с Охотником - во многом благодаря способности быстро добивать противника. То же справедливо и для Релик ДХ, который старается затянуть партию и не любит быть втянутым в гонку за победу. Поскольку сборка из 30 карт побуждает вас играть агрессивно, хуже становится **Безумный герцог Теотар**. Раньше из колоды ушла **Командир Сивара**, однако в текущей мете даже она будет лучше Теотара.

Ренатал Скелет Маг остался прежним, однако он вполне готов к экспериментам. Большие заклинания уже не так сильны, как раньше, а **Дитя смерти** стало слабее из-за

редкости зеркальных встреч. Таким образом, целых 9 карт открыты для замены: Глубоководная пробудительница, Серый мудрец, Руна верховного мага, Дитя Смерти и КелТузад Неизбежный.

Биг Спелл Маг стал лучше. Снижение числа Агро Друидов обесценивает Ренатал сборку, а значит лучше использовать только 30 карт в колоде. Бафф **Школьного учителя** при наличии Бранна Бронзоборода делает из него полноправного кандидата на место в колоде. Проблема в том, что **Удушающая звезда** и **Назойливая чародейка**, скорее всего, станут сильнее в ближайшую неделю из-за матч-апов с Нага Жрецом и Бист Охотником, поэтому сложно найти место для еще одного 4-го дропа. Интересно, как может показать себя **Школьный учитель**, если положить его в Скелет Мага. От **Безумного герцога Теотара** лучше отказаться.

Колоды Мага

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

[назад к выбору класса](#)



У **Воина на исступлении** есть шанс стать реальной колодой после оптимизации. Ключ к успеху кроется в ранней кривой и чрезмерной агрессии. Две самые популярные колоды Стандарта (Релик ДХ и Рамп Друид) очень и очень пассивны в ранней игре, поэтому указанная сборка полностью полагается на максимальное давление в начале партии. Не волнуйтесь по поводу лейтгейма - вы все равно не сможете победить в нем.

На горизонте также показался **ОТК Контроль Воин**, который стал лучше других медленных колод класса в дополнении. **Кровавые катакомбы** - отличный активатор **Служителя боли**, **Казни** и **Громмаша Адского Крика**. С ростом числа Нага Жрецов **Казнь** должна стать только важнее, поэтому лучше отказаться от **Оглушить** в пользу этого заклинания (**Тяжелые латы** тоже лучше, чем **Оглушить**).

Эта сборка хороша тем, что у нее есть несколько вариантов комбинации, а значит она более устойчива к Теотару. Кольцо приливов **Королевы Азшары** может выступить в качестве второй копии заклинания **На фронт!**, а **Громмаш Адский Крик** - альтернатива **Капитану Гальвангару**. Вы вполне можете потерять одну из этих карт и все равно сохранить способ победы.

Колоды Воина

- **Воин на исступлении**



Гальвангар Воин



[назад к выбору класса](#)



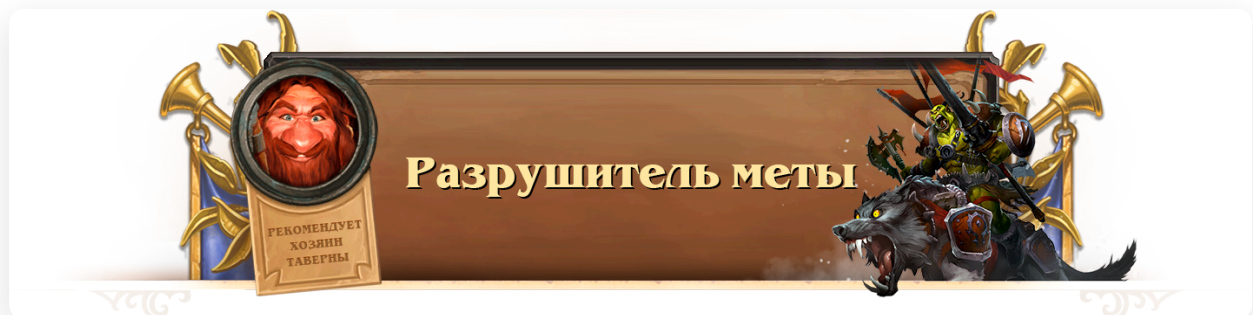
- Если вы где-то слышали о возрождении Паладина - не верьте. Согласно небольшой выборке **Чистый Паладин** в лучшем случае претендует на место в Тир-3! Другие колоды класса вообще не подают никаких надежд. Если к следующей неделе тайна класса не будет раскрыта, можете отправить Утера в комнату ожидания мини-набора.

Колоды Паладина

- **Чистый Паладин**



[назад к выбору класса](#)



Текущая мета все еще не вылезла из пеленок, поэтому любые громкие заявления окажутся поспешными. Тем не менее есть две колоды, которые стоят надо всеми остальными в некотором отдалении и при этом не приковывают к себе столь заслуженного внимания.

Бист Охотника очень сложно обыграть, поэтому мете стоит поторопиться в развитии, чтобы не выпустить его из-под контроля. Следующая неделя покажет, иллюзия ли это или суровая реальность.

Нага Жрец берет верх над ладдером, полным вялых ДХ на реликвиях и Рамп Друидов, которые ничего не делают в первые 4 хода партии. Если вы не против пощеголять в **Змеиных париках**, Нага Жрец принесет вам отличные результаты. Однако если колода станет слишком заметной, на нее быстро найдется ответ.

- **Нага Жрец Замка Нафрия**



- **Бист Охотник Замка Нафрия**



Источник www.viciousyndicate.com на языке оригинала