

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Сбалансированная и разнообразная мета. Vicious Syndicate мета отчет №245

28.10.2022

Мета-отчеты

Мета-отчет

Сбалансированная и разнообразная мета. Vicious Syndicate мета отчет №245

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



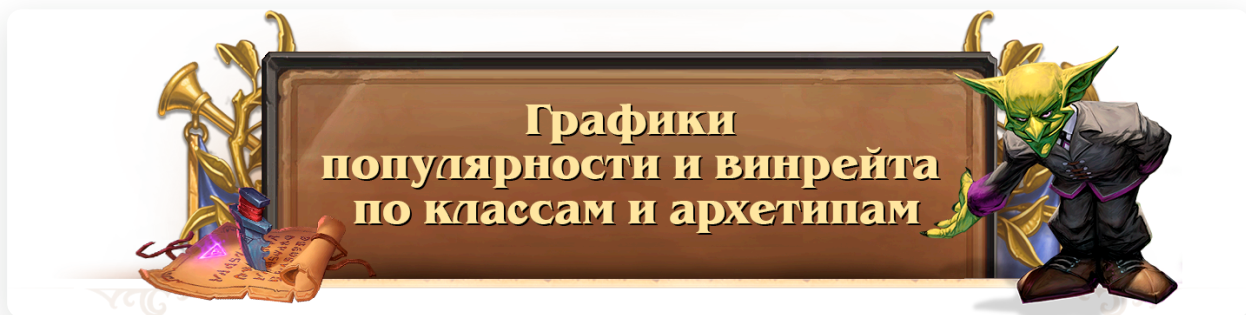
Подробно разберет текущую ситуацию в ладдере. Вы найдете не только лучшие и многообещающие колоды, но и пока что непопулярные, но интересные архетипы. Как и всегда, мы обсудим общее положение дел в рейтинговом режиме: как распределены матч-апы, кто в лидерах и как с этими лидерами борются на разных рангах.

| | |
|------------------------------------|---------|
| Всего проанализировано игр | 510,000 |
| Топ 1000 ранга Легенда | 23,000 |
| На ранге Легенда (за искл. Топ 1к) | 88,000 |
| Алмаз 1-4 | 85,000 |

| | |
|--------------------------|---------|
| Алмаз 10-5 | 96,000 |
| Платина | 72,000 |
| Бронза/ Серебро / Золото | 146,000 |

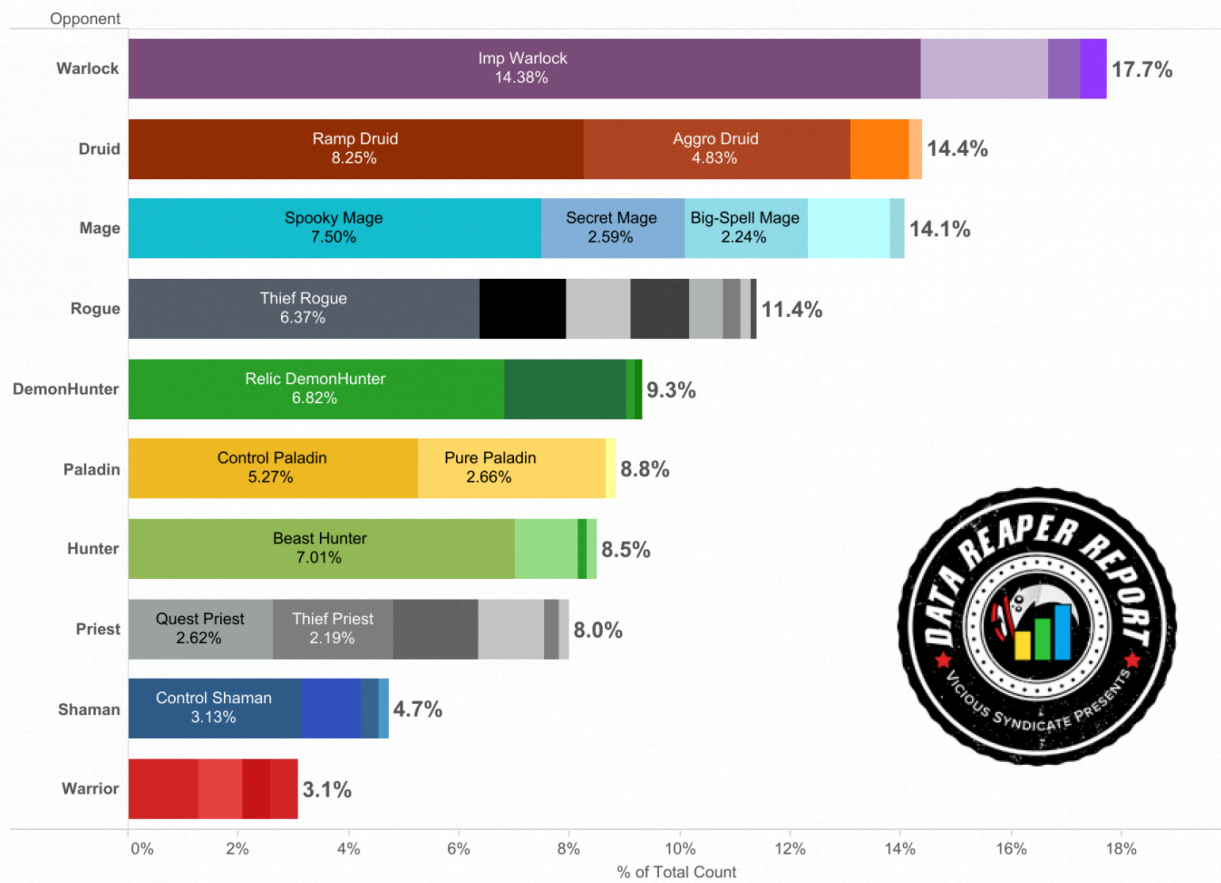
• **Содержание мета-отчета:**

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*



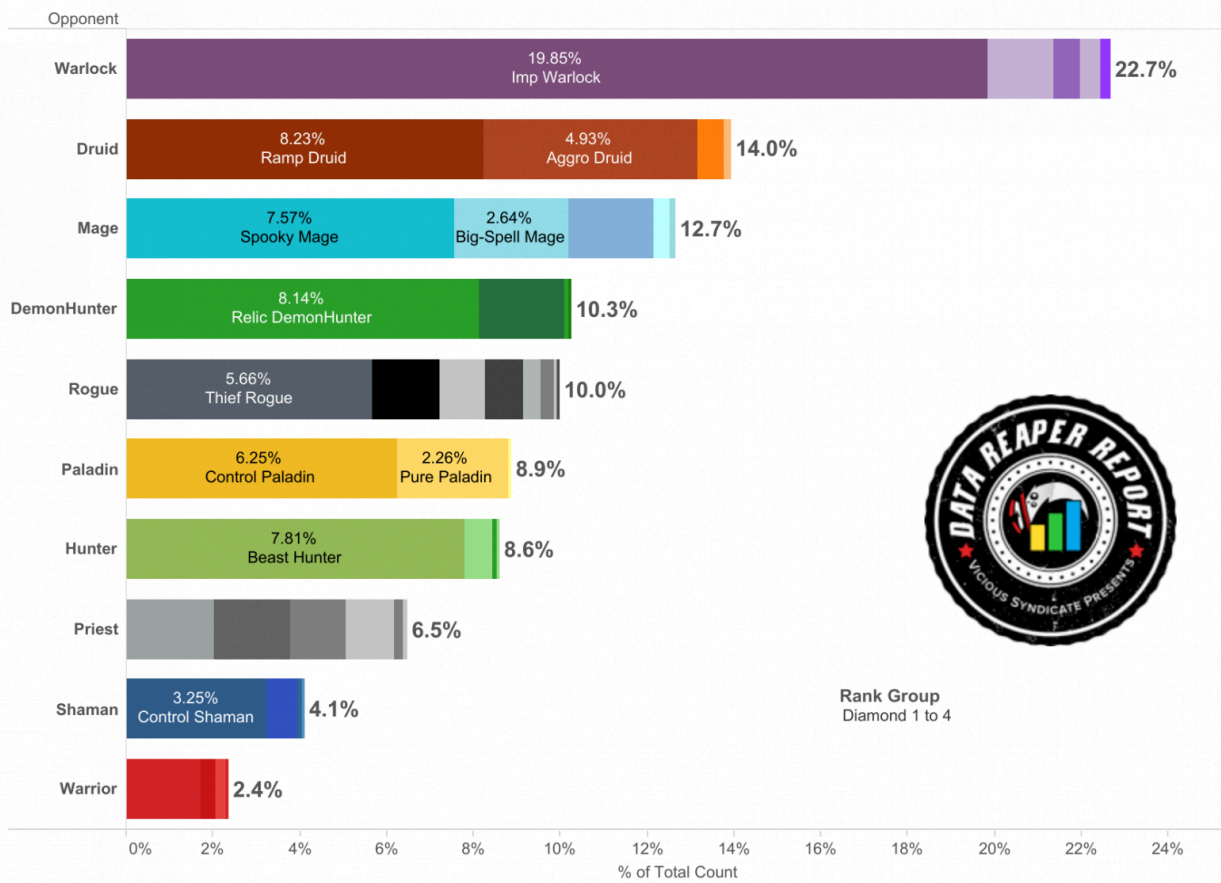
По всем рангам

vS Data Reaper # 245 (October 19 - October 25, 2022) - All Ranks



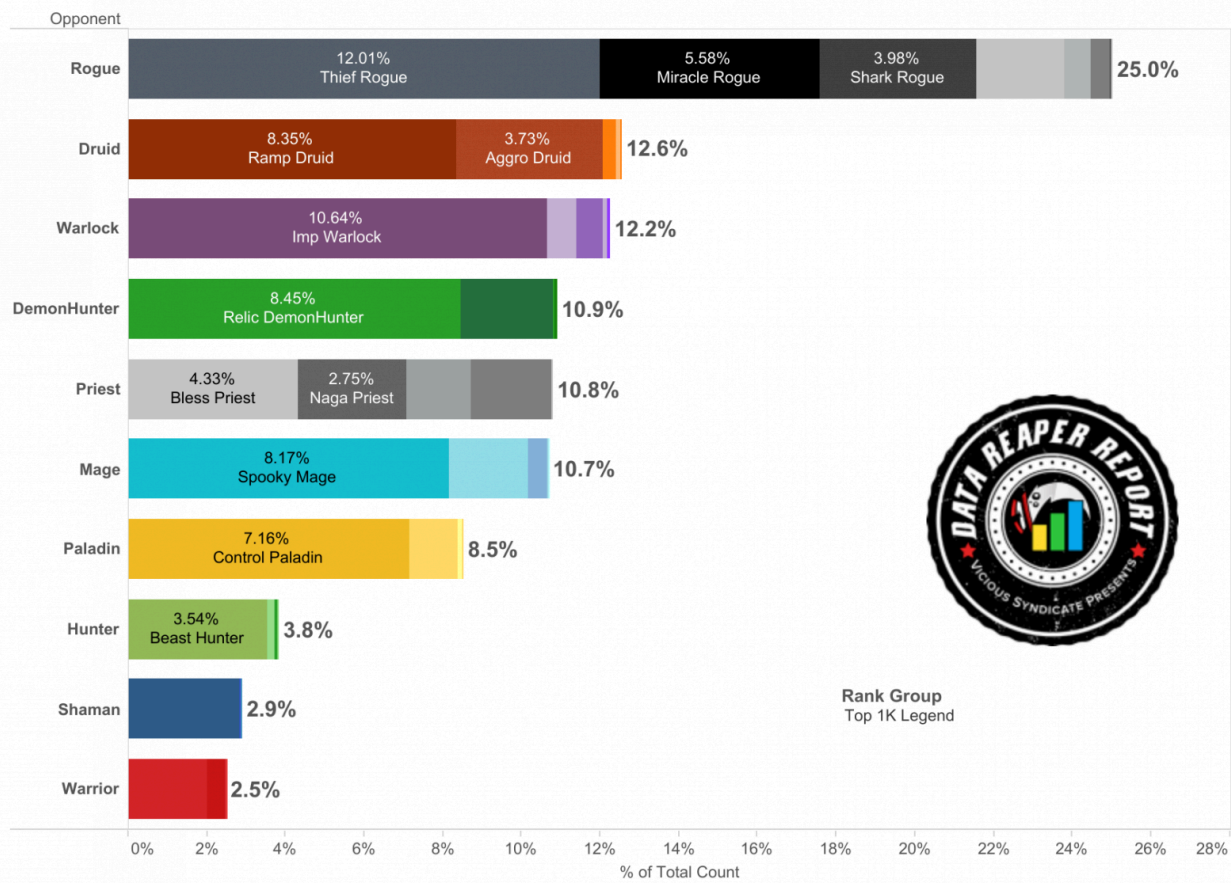
В промежутке ранга Алмаз 4 – 1

vs Data Reaper # 245 (October 19 - October 25, 2022) - By Ranks



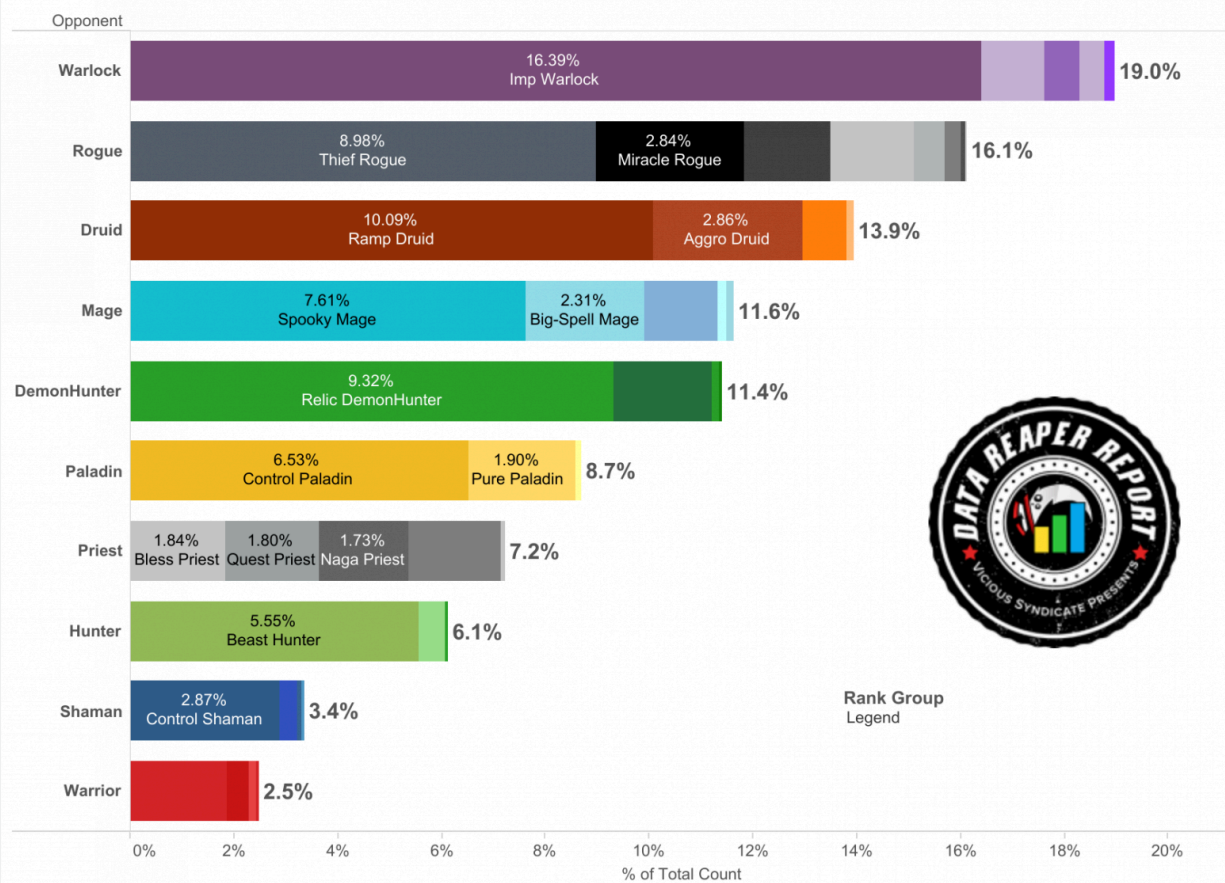
Топ 1000 ранга Легенда

vs Data Reaper # 245 (October 19 - October 25, 2022) - By Ranks



На ранге Легенда

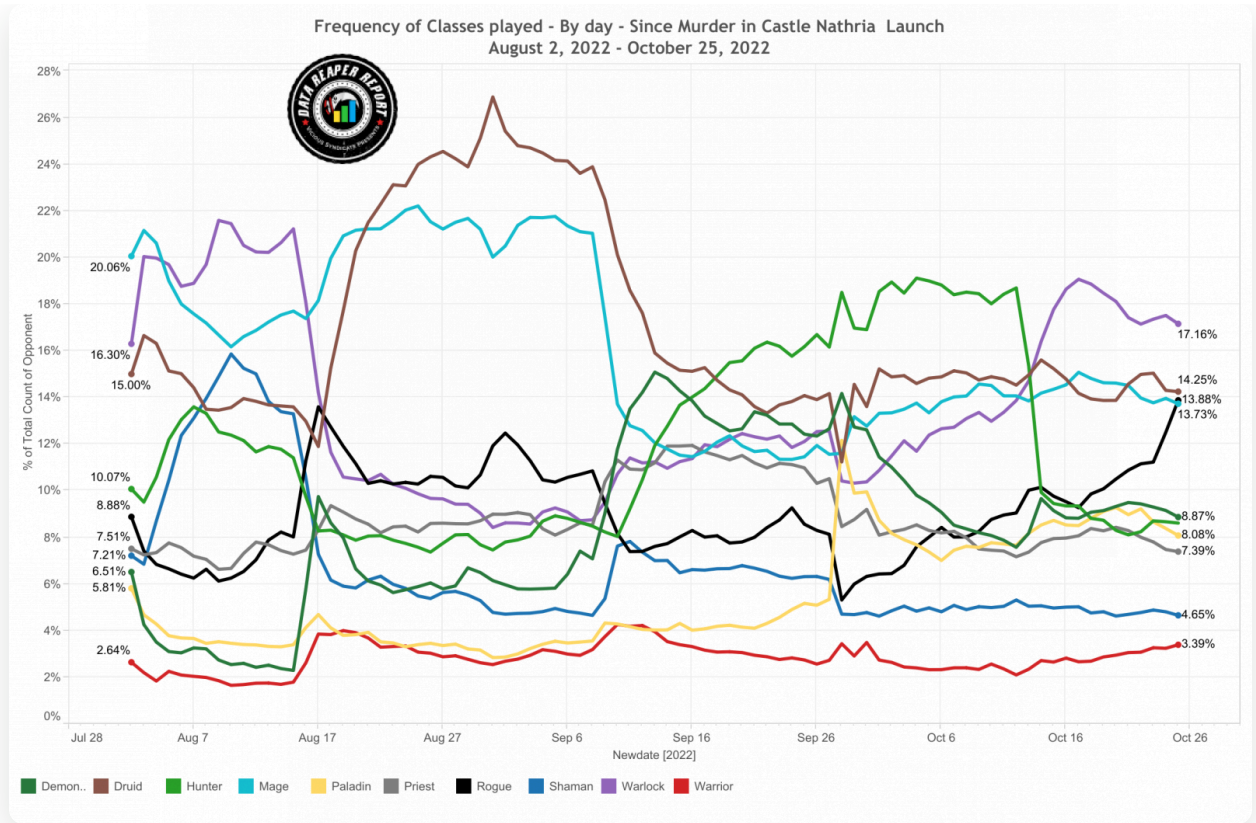
vs Data Reaper # 245 (October 19 - October 25, 2022) - By Ranks



Rank Group Legend

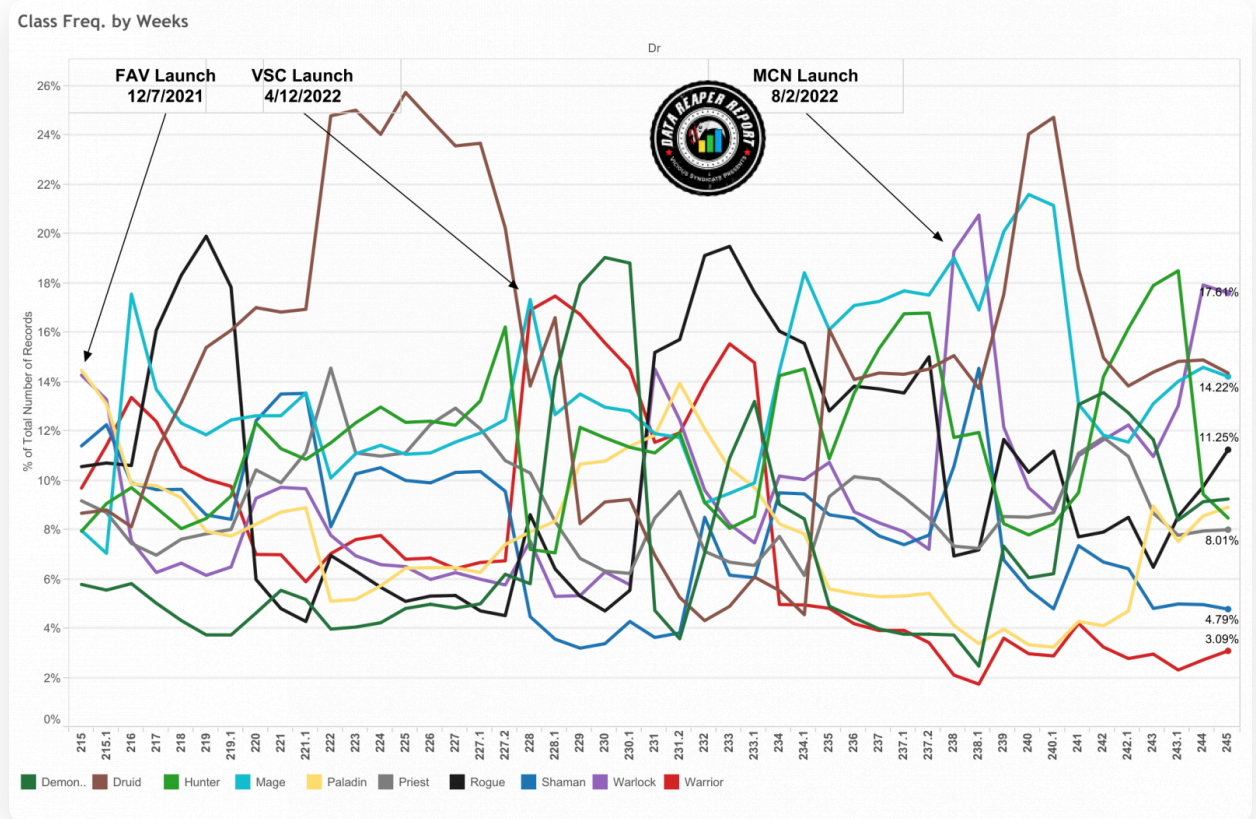
Следующий график показывает прогресс популярности классов по дням с момента выхода дополнения Убийство в замке Нафрия

Популярность по дням

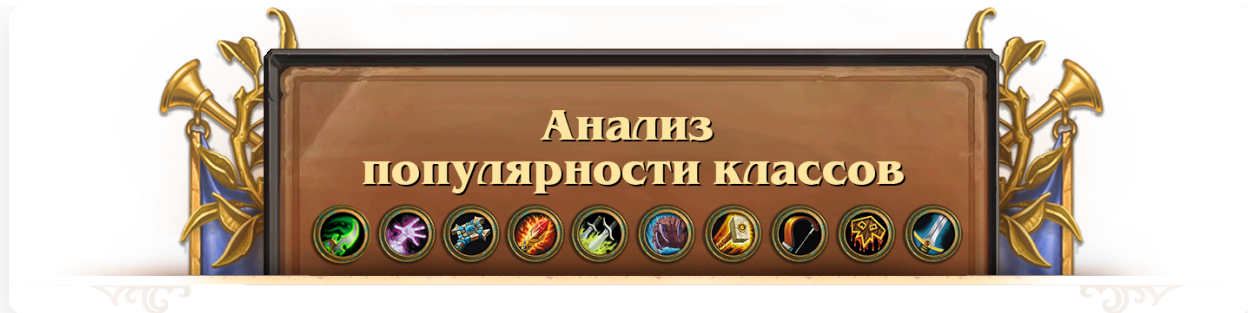


Следующий график показывает прогрессию популярности классов по неделям в течении календарного года

Популярность по неделям



Анализ популярности классов



Разбойник купается во внимании игроков. Они экспериментируют с различными стратегиями, и практически у каждого архетипа Разбойника есть пара равных по силе сборок. Много шумихи вызвала новая версия Миракл Разбойника, а также альтернативная сборка Миракл Разбойника на хрипах. Разбойник на воровстве и Секрет Разбойник экспериментируют с новыми для своих сборок картами, и даже Разбойник на минах не остался в стороне. Кроме того, все колоды этого класса довольно требовательны к навыкам игрока, поэтому чаще всего они встречаются в топе Легенды.



Бесолок по-прежнему является самой популярной колодой в игре на большинстве ранговых промежутков, уступая лишь Разбойнику на воровстве в топе Легенды. Вероятно, это связано с увеличением числа Миракл Разбойников на этом ранге, поскольку это довольно сложный противник для Гул'дана.



Рамп **Друид** потихоньку сдает позиции, а вот Агро Друид стал встречаться немного чаще. Это вполне соответствует их результатам в мете – после патча дела у Рамп Друида шли не очень-то хорошо.



Число **Магов** несколько снизилось, что, вероятно, вызвано ростом популярности Контроль Паладина. Заметно, что сборки Скелет Мага используют технические карты специально для этого матч-апа.



Результаты Релик **ДХ** несколько занижены из-за того, что часть игроков продолжает использовать плохо оптимизированные и неудачные сборки архетипа. Агро ДХ стал чаще встречаться в ладдере, и эта колода довольно неплоха.



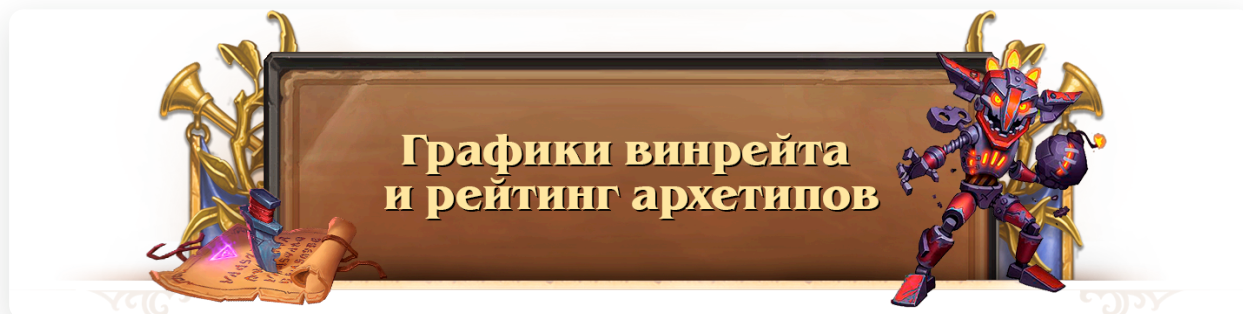
Жрец пытается идти по стопам Разбойника. У этого класса также есть множество различных архетипов, хотя все их сборки уже давным-давно выверены до последней карты. Комбо Жрец стал чуть реже встречаться в топе Легенды. Нага Жрец стал капельку популярнее. А Квест Жрец встречается чаще, чем Жрец на воровстве.



Популярность Контроль **Паладина** растет. Благодаря успехам отдельных игроков возникли новые версии архетипа с Тюремщиком. Эти новые сборки значительно отличаются от предыдущих. Возможно, успех Утера связан с тем, что ему легко обыграть Миракл Разбойника и Комбо Жреца.



Биг Бист **Охотник** все еще встречается в ладдере, хотя в топе Легенды игроки стали им пренебрегать. Контроль **Шаманом** не играет никто. **Воином**, впрочем, тоже, хотя Воин на исступлении вполне конкурентоспособен.



Диаграммы матч-апов

По всем рангам

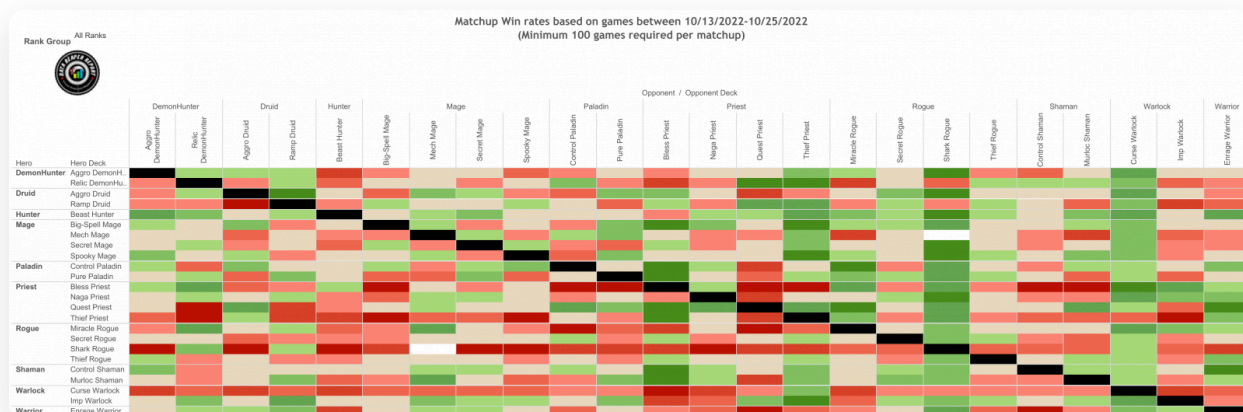


Таблица % винрейта архетипов с распределением по Тир уровням

Diamond 1 to 4



vs Power Rankings DR # 245

| Tiers | Hero Deck | vS Deck .. | Weekly .. | Power S.. | Freq Sc.. | Meta Sc.. |
|---------------|-------------------|------------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| Tier 1 | Imp Warlock | 53.91 | 0.03 | 100.0 | 100.0 | 100.0 |
| | Beast Hunter | 53.40 | 1.06 | 93.5 | 39.3 | 66.4 |
| | Naga Priest | 53.11 | 0.09 | 89.8 | 8.8 | 49.3 |
| | Aggro Druid | 52.31 | -0.29 | 79.5 | 24.8 | 52.2 |
| | Big-Spell Mage | 52.03 | -0.07 | 76.0 | 13.3 | 44.7 |
| Tier 2 | Control Paladin | 51.47 | 0.06 | 68.8 | 31.5 | 50.1 |
| | Control Shaman | 50.97 | 0.24 | 62.4 | 16.4 | 39.4 |
| | Enrage Warrior | 50.42 | 0.41 | 55.4 | 6.9 | 31.1 |
| | Miracle Rogue | 50.28 | -0.18 | 53.6 | 7.9 | 30.7 |
| | Spooky Mage | 50.07 | -0.02 | 50.9 | 38.1 | 44.5 |
| | Aggro DemonHunter | 50.06 | 0.14 | 50.8 | 9.9 | 30.3 |
| | Bless Priest | 49.13 | -1.01 | 38.8 | 5.6 | 22.2 |
| Tier 3 | Secret Mage | 48.94 | 0.14 | 36.4 | 9.8 | 23.1 |
| | Relic DemonHunter | 48.61 | -0.74 | 32.3 | 41.0 | 36.6 |
| | Pure Paladin | 48.53 | -0.12 | 31.2 | 11.4 | 21.3 |
| | Secret Rogue | 48.45 | 1.19 | 30.2 | 5.3 | 17.8 |
| | Murloc Shaman | 48.38 | | 29.3 | 3.6 | 16.4 |
| | Quest Priest | 47.83 | 0.76 | 22.3 | 10.2 | 16.2 |
| | Thief Rogue | 47.64 | 0.84 | 19.8 | 28.5 | 24.1 |
| | Mech Mage | 47.48 | | 17.8 | 1.9 | 9.9 |
| | Ramp Druid | 46.92 | -0.11 | 10.6 | 41.4 | 26.0 |
| | Shark Rogue | 39.94 | | -78.7 | 4.3 | -37.2 |
| Tier 4 | Curse Warlock | 39.59 | | -83.1 | 7.7 | -37.7 |
| | Thief Priest | 39.40 | 0.00 | -85.5 | 6.6 | -39.5 |

Diamond 5 to 10



vs Power Rankings DR # 245

| Tiers | Hero Deck | vS Deck .. | Weekly .. | Power S.. | Freq Sc.. | Meta Sc.. |
|---------------|-------------------|---------------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| Tier 1 | Imp Warlock | 54.81 | 0.02 | 100.0 | 100.0 | 100.0 |
| | Beast Hunter | 54.37 | -0.02 | 95.4 | 49.0 | 72.2 |
| | Naga Priest | 52.80 | 0.25 | 79.1 | 9.7 | 44.4 |
| | Aggro Druid | 52.74 | -0.07 | 78.5 | 32.4 | 55.5 |
| | Big-Spell Mage | 52.52 | -0.10 | 76.2 | 16.0 | 46.1 |
| Tier 2 | Control Paladin | 51.63 | 0.11 | 67.0 | 38.7 | 52.8 |
| | Control Shaman | 51.52 | 0.13 | 65.8 | 23.3 | 44.6 |
| | Spooky Mage | 50.78 | -0.11 | 58.1 | 51.9 | 55.0 |
| | Aggro DemonHunter | 50.34 | 0.16 | 53.5 | 14.5 | 34.0 |
| | Enrage Warrior | 50.24 | 0.81 | 52.4 | 8.7 | 30.6 |
| | Relic DemonHunter | 50.05 | -0.38 | 50.5 | 52.6 | 51.6 |
| | Miracle Rogue | 49.89 | 0.51 | 48.9 | 8.3 | 28.6 |
| Tier 3 | Secret Mage | 49.51 | 0.05 | 44.9 | 16.2 | 30.6 |
| | Pure Paladin | 49.51 | -0.31 | 44.9 | 18.8 | 31.8 |
| | Secret Rogue | 49.11 | 1.00 | 40.8 | 7.7 | 24.2 |
| | Murloc Shaman | 48.91 | | 38.7 | 6.0 | 22.3 |
| | Mech Mage | 48.46 | | 34.0 | 4.2 | 19.1 |
| | Quest Priest | 48.25 | 0.76 | 31.8 | 20.1 | 25.9 |
| | Ramp Druid | 48.22 | -0.39 | 31.5 | 62.4 | 46.9 |
| | Thief Rogue | 48.17 | 0.75 | 30.9 | 41.0 | 35.9 |
| | Bless Priest | 47.42 | 0.12 | 23.2 | 6.2 | 14.7 |
| | Tier 4 | Curse Warlock | 40.44 | | -49.4 | 11.7 |
| Shark Rogue | | 40.17 | | -52.2 | 7.2 | -22.5 |
| Thief Priest | | 38.82 | -0.11 | -66.2 | 15.2 | -25.5 |

Top 1K Legend



vs Power Rankings DR # 245

| Tiers | Hero Deck | vS Deck .. | Weekly .. | Power S.. | Freq Sc.. | Meta Sc.. | |
|----------------|-------------------|-------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|------|
| Tier 1 | Naga Priest | 52.69 | 0.01 | 100.0 | 22.9 | 61.5 | |
| Tier 2 | Control Paladin | 51.61 | 0.28 | 79.9 | 59.6 | 69.8 | |
| | Control Shaman | 51.52 | 0.36 | 78.3 | 23.6 | 50.9 | |
| | Quest Priest | 51.17 | 2.16 | 71.9 | 13.7 | 42.8 | |
| | Imp Warlock | 51.10 | -0.22 | 70.5 | 88.6 | 79.6 | |
| | Spooky Mage | 51.07 | 0.56 | 69.9 | 68.0 | 69.0 | |
| | Aggro Druid | 50.77 | -0.54 | 64.3 | 31.1 | 47.7 | |
| | Bless Priest | 50.75 | -1.53 | 63.9 | 36.1 | 50.0 | |
| | Thief Rogue | 50.74 | 1.12 | 63.9 | 100.0 | 81.9 | |
| | Aggro DemonHunter | 50.71 | 0.57 | 63.2 | 19.5 | 41.3 | |
| | Miracle Rogue | 50.67 | -1.66 | 62.5 | 46.5 | 54.5 | |
| | Beast Hunter | 50.30 | 0.27 | 55.7 | 29.5 | 42.6 | |
| | Secret Rogue | 50.06 | 0.92 | 51.1 | 18.6 | 34.8 | |
| | Tier 3 | Relic DemonHunter | 49.87 | -0.29 | 47.5 | 70.4 | 59.0 |
| | | Big-Spell Mage | 49.18 | -2.29 | 34.6 | 16.7 | 25.7 |
| | | Secret Mage | 49.06 | 2.09 | 32.4 | 4.0 | 18.2 |
| Ramp Druid | | 48.94 | -0.01 | 30.3 | 69.5 | 49.9 | |
| Enrage Warrior | | 48.88 | -1.02 | 29.2 | 11.2 | 20.2 | |
| Murloc Shaman | | 47.96 | | 12.0 | 0.4 | 6.2 | |
| Pure Paladin | | 47.72 | 0.59 | 7.5 | 10.3 | 8.9 | |
| Tier 4 | Shark Rogue | 46.88 | | -8.1 | 33.2 | 12.5 | |
| | Thief Priest | 46.34 | 1.36 | -18.2 | 8.0 | -5.1 | |
| | Mech Mage | 44.62 | | -50.1 | 0.0 | -25.0 | |
| | Curse Warlock | 40.17 | | -133.1 | 6.4 | -63.3 | |

Low Sample Tier Estimates (Top 1K)

These Archetypes have low number of games. As a result, we cannot confidently provide a figure for their power rankings. Nevertheless, we can confidently say that they belong to their listed tiers.

| Tier | Hero Deck |
|------|-------------|
| T3 | Boar Priest |

Legend



vs Power Rankings DR # 245

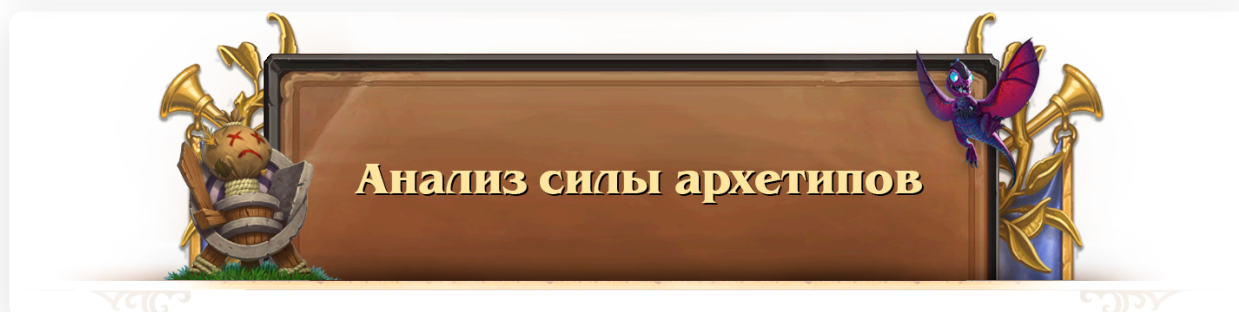
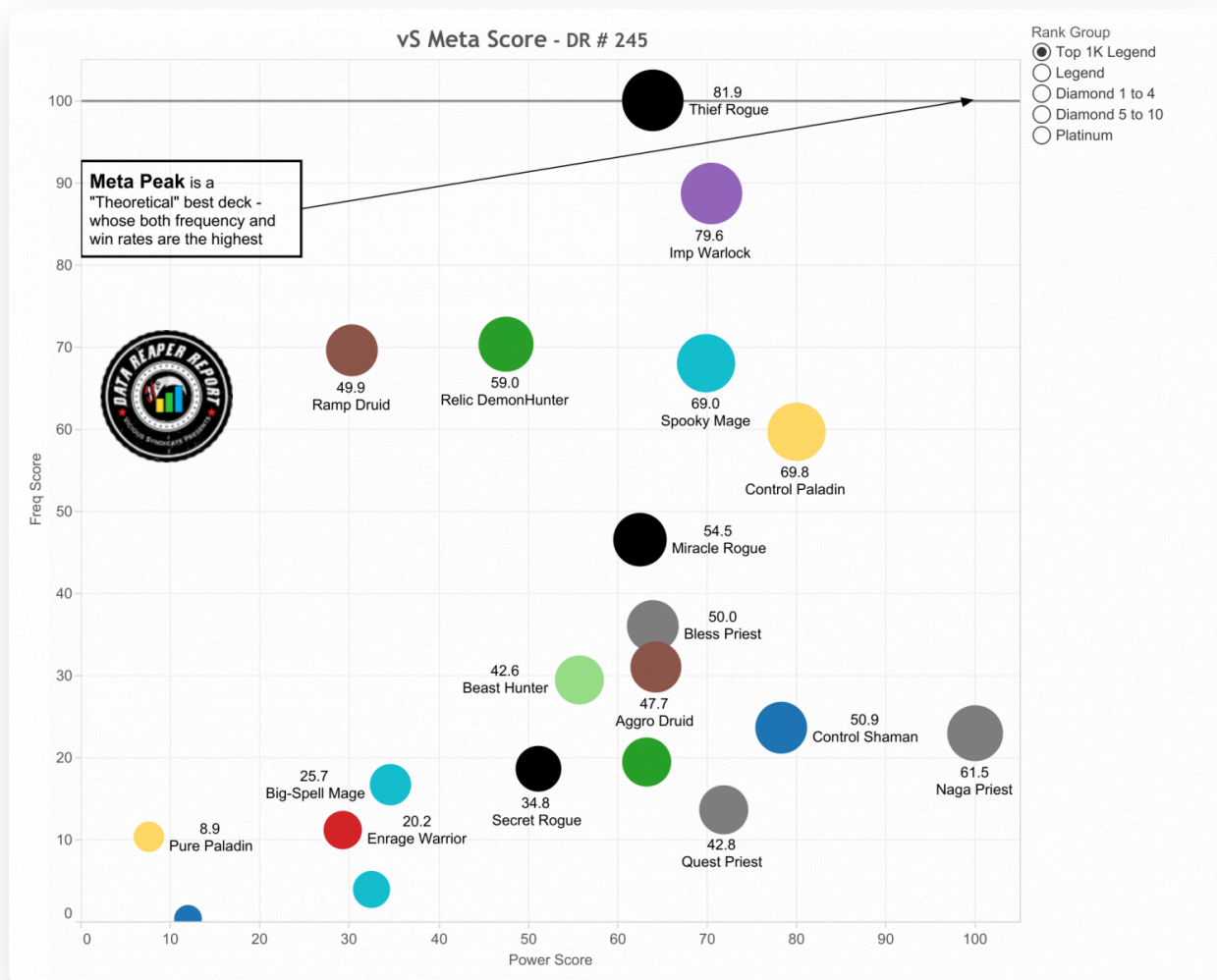
| Tiers | Hero Deck | vS Deck .. | Weekly .. | Power S.. | Freq Sc.. | Meta Sc.. |
|---------------|-------------------|-------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| Tier 1 | Imp Warlock | 53.21 | 0.16 | 100.0 | 100.0 | 100.0 |
| | Naga Priest | 53.10 | 0.14 | 98.3 | 10.6 | 54.4 |
| | Beast Hunter | 52.01 | 0.04 | 81.3 | 33.9 | 57.6 |
| Tier 2 | Aggro Druid | 51.92 | -0.15 | 79.8 | 17.5 | 48.6 |
| | Control Shaman | 51.36 | 0.18 | 71.2 | 17.5 | 44.3 |
| | Control Paladin | 50.78 | -0.13 | 62.1 | 39.9 | 51.0 |
| | Miracle Rogue | 50.46 | -0.94 | 57.1 | 17.3 | 37.2 |
| | Aggro DemonHunter | 50.44 | 0.22 | 56.8 | 11.6 | 34.2 |
| | Enrage Warrior | 50.43 | 0.61 | 56.7 | 8.1 | 32.4 |
| | Spooky Mage | 50.23 | -0.08 | 53.6 | 46.4 | 50.0 |
| | Big-Spell Mage | 50.11 | -1.43 | 51.8 | 14.1 | 32.9 |
| | Bless Priest | 50.01 | -0.89 | 50.2 | 11.2 | 30.7 |
| | Tier 3 | Relic DemonHunter | 49.26 | -0.95 | 38.5 | 56.9 |
| Secret Rogue | | 49.23 | 0.98 | 38.1 | 9.8 | 23.9 |
| Secret Mage | | 49.00 | 1.09 | 34.4 | 8.5 | 21.5 |
| Thief Rogue | | 48.87 | 0.78 | 32.4 | 54.8 | 43.6 |
| Ramp Druid | | 48.19 | -0.09 | 21.8 | 61.6 | 41.7 |
| Quest Priest | | 48.08 | 0.70 | 20.1 | 11.0 | 15.6 |
| Pure Paladin | | 48.08 | 0.03 | 20.1 | 11.6 | 15.8 |
| Murloc Shaman | | 47.97 | | 18.4 | 2.1 | 10.3 |
| Tier 4 | Mech Mage | 46.26 | | -8.3 | 1.1 | -3.6 |
| | Shark Rogue | 43.21 | | -55.7 | 10.2 | -22.7 |
| | Thief Priest | 41.16 | -0.03 | -87.7 | 8.2 | -39.7 |
| | Curse Warlock | 40.06 | | -104.8 | 7.6 | -48.6 |

Диаграмма Meta Score

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

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

Топ 1000 ранга Легенда



Мета сейчас довольно сбалансирована и полна разнообразия. Лучшими колодами для взятия Легенды являются Бесолок, Биг Бист Охотник и Нага Жрец, но множество других колод также в состоянии помочь вам достичь заветного ранга. Даже больше того, у каждого класса есть колода с положительным процентом побед в Алмазе и в Легенде. А вот в топе Легенды есть один выделяющийся по силе архетип, но практически никто им не играет. В общем, в мете царит поразительное разнообразие, которое идеально подходит для крупного чемпионата Masters Tour, который пройдет 28-30 октября.



Разбойник

Позиции **Разбойника на воровстве укрепились**. Частично это вызвано изменениями в мете (снизилось число Рамп Друидов и Релик ДХ), но также это связано с включением в сборку архетипа одной новой карты, которая уже успела показать себя весьма полезной. Подробнее об этом читайте в классовом разделе.

Как и ожидалось, **Миракл Разбойник** несколько сдал позиции из-за того, что в топе Легенды игроки стали более активно стараться законтрить эту колоду. Пожалуй, лучше всего это получается у Контроль Паладина. Впрочем, Миракл Разбойник все равно выглядит довольно неплохо и попадает в Тир-2.

Более враждебная мета намного хуже сказалась на **Миракл Разбойнике на хрипах**. Встречаться эта колода стала чаще, а вот результаты ее ухудшились. Может быть, это связано и с тем, что этим архетипом сложно играть, но, вероятно, обычный Миракл Разбойник просто-напросто лучше.

Секрет Разбойник продолжает цепляться за жизнь. Изначально он не включал в свою сборку одну из своих лучших карт, и с ее добавлением процент побед Секрет Разбойника вырос. Кроме того, для этого архетипа Паладин – легкий противник.

По **Разбойнику на минах** статистики маловато, но, скорее всего, в топе Легенды он также попадает в Тир-2.



Чернокнижник

Бесолок популярен и силен на дороге к Легенде, но он не настолько вышел из-под контроля, как Биг Бист Охотник до нерфов. Важно отметить, что не только профессиональные игроки в топе Легенды в состоянии эффективно законтрить эту колоду при помощи Миракл Разбойника и Комбо Жреца. Есть и другие непопулярные сейчас архетипы, которые на это способны, например, Нага Жрец и Воин на исступлении.



Друид

У **Рамп Друида** дела идут неважно. Все дело в том, что на всех уровнях игры у него не очень-то хороший разброс матч-апов. Тяжелее всего Малфуриону приходится в топе Легенды, где чаще всего встречаются агрессивные колоды. Использование более ориентированных на защиту сборок может немного улучшить положение Рамп Друида, но былого величия ему не достичь.

Агро Друид хорошо вписывается в мету. Пусть эта колода и находится в тени Бесолока, но на нее нужно очень мало пыли, и она показывает неплохие результаты в ладдере.



Маг

Скелет Маг – стабильный участник меты на всех ранговых промежутках. Этот архетип достаточно гибок для того, чтобы сделать для себя более выгодными некоторые матч-апы в топе Легенды, если ему того захочется.

Биг Спелл Маг стал менее популярным в топе Легенды, поскольку не особенно требователен к навыкам игрока, а вот мета там стала более враждебной. Но вне Легенды этот архетип стабильно показывает лучшие результаты, нежели Скелет Маг.

Секрет Маг – ничего так.



Охотник на демонов

Релик ДХ лучше, чем кажется. Сборка с заклинаниями Скверны попадает в Тир-2 на всех рангах. Но пока что часть игроков выбирает откровенно неудачные версии архетипа. Релик ДХ лучше всех справляется с Контроль Паладином, и эта колода – единоличный король поздней игры. Мало кто захочет затягивать игру против Релик ДХ с Джейсом Темным Ткачом.

Агро ДХ показывает неплохие результаты в ладдере.



Жрец

Нага Жрец – Тир-1 колода на любом ранге. Кроме того, это единственная Тир-1 колода в топе Легенды. Там ей играет менее трех процентов игроков, а на всех остальных рангах и того меньше – менее двух процентов. Невероятно, но факт.

Игроки стараются законтрить **Комбо Жреца**. В отличие от Нага Жреца, этот архетип крайне уязвим перед такими попытками, и особенно тяжело ему приходится при встрече с Контроль Паладином. Комбо Жрец все еще неплох в топе Легенды, но его результаты сильно зависят от встречающихся противников.

Квест Жрец набирает обороты в топе Легенды. Его успешность также зависит от матч-апов, но на этом ранге стало больше выгодных для Андуина противников – Контроль Паладинов, Миракл Разбойников и агрессивных колод Жреца, что компенсирует отвратительные результаты Квест Жреца в других матч-апах. Если вышеупомянутые колоды встречаются редко, то успехи Андуина не впечатляют.



Паладин

Контроль Паладин сейчас довольно успешен. Ему выгодны встречи с Миракл Разбойником и Комбо Жрецом, да и оптимизация сборок пошла ему на пользу, но эту колоду нельзя назвать очень уж сильной. Игроки вполне в состоянии найти на нее управу. **Равенство** помогает Утеру справляться с комбо колодами, но даже самым последним сборкам с Тюремщиком легко противостоять с помощью ремувалов или технических карт. В общем, это «здоровая» колода – она сильна, но не слишком.



Охотник

Биг Бист Охотник не желает сдавать позиции. У него довольно сбалансированный разброс матч-апов, и эта колода устойчива к изменениям меты, так что, скорее всего, она и дальше будет показывать неплохие результаты.



Шаман


Контроль Шаман заслуживает большего внимания. Рост числа Контроль Паладинов выгоден Траллу, потому что у него есть множество способов взаимодействия с рукой противника, что весьма эффективно против сборок с Тюремщиком. Да и снизившаяся популярность Релик ДХ и Рамп Друидов на руку Контроль Шаману.

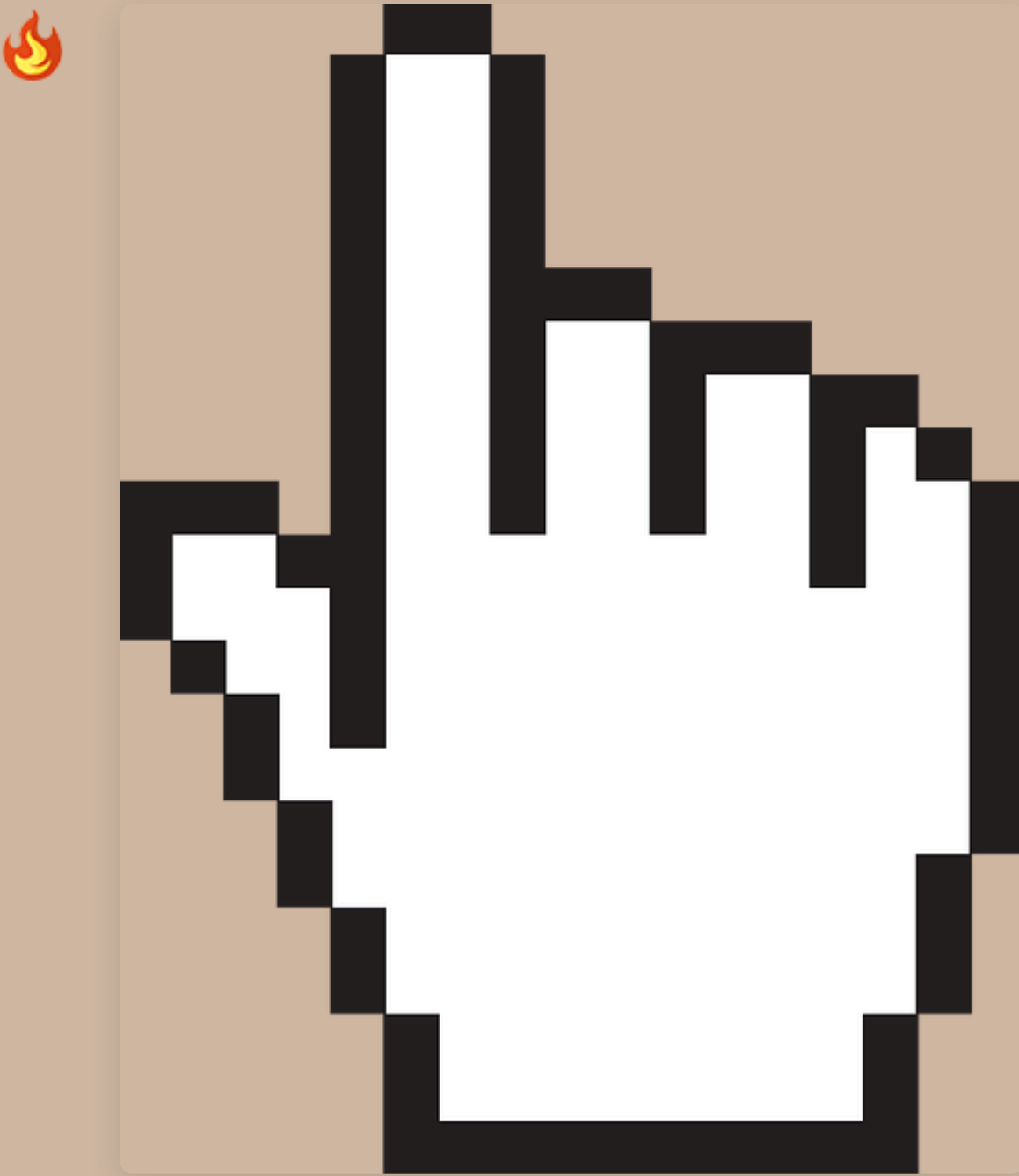


Воин

Воин на исступлении вполне конкурентоспособен везде, кроме топа Легенды – там ему приходится нелегко из-за большого числа Разбойников и Жрецов. Проблема Воина в том, что нет никаких причин выбрать его, а не другую агрессивную колоду. Воин на исступлении дороже, чем Агро Друид. Его результаты хуже, чем у Бесолока. В общем, если вы не фанат этого архетипа, вряд ли будете им играть.

- **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.





Разбойник на воровстве стал лучше отчасти благодаря более активному использованию **Скрытой незнакомки**. Незнакомка - это неплохая угроза для ранней игры, которая не срывает ваш покров от **Маэстро маскарада**, удешевляет **Гноллов Дикой Лапы**, добавляет защитный секрет в пул **Тайника с контрабандой** и помогает активировать **Жуткую могильщицу**, не повышая число родных секретов в сборке выше 4. Это также приемлемая цель для **Шага сквозь тень**. Ради нее из колоды можно убрать **Рыбалку**.

На прошлой неделе **Безумный герцог Теотар** казался худшей картой в колоде. Он стал немного лучше на этой из-за роста **Контроль Паладинов с Тюремщиком**. Разбойник на воровстве может справиться в этом матч-апе и без него, но если вы встречаете слишком много Паладинов, есть смысл заменить **Лоцмана сэра Финли** на Теотара.




Секрет Разбойнику однозначно стоит брать с собой **Крабато**, который является одной из лучших карт в колоде и часто переворачивает ход партий. **Некролорда Дреку** реализовать не так просто в этом архетипе, поэтому имеет смысл отказаться от нее в пользу 6 секретов. **Кладбище Грехопада** также не показывает хороших результатов.

Новая сборка **Миракл Разбойника** от J_Alexander оказалась наиболее эффективной без **Гноллов Дикой Лапы**, но с **Эдвином главарем Братства** и **Спринтом** одновременно, а также с **Почтовым танцором** и **Воеводой Северного Волка**. Такая сборка только подкрепляет силу архетипа в мощных комбо-ходах. Пока что она слегка отстает от версии с **Эдвином** и **Маэстро**, но достаточно близка к ней и оставляет позади сборку с **Маэстро** и **Спринтом**.

Миракл Разбойнику на хрипах не нужны **Гоблины-аукционисты**, поскольку без **Эвина главаря Братства** **Спринт** выполняет задачу по перебору лучше них. Замена позволяет отказаться от **Удара в спину** и **Вымогательства ШРУ** в пользу **Врат теней** и **Черноводной абордажной сабли**. RobotWizard (один из топовых игроков ладдера на Разбойнике) остается верен **Эдвину**, а сборка с ним все еще самая популярная, однако **Спринт** является его опасным конкурентом. **Спринтом** может быть легче играть, он может быть лучше - а может, и то, и другое. Пока что трудно сказать.

Разбойник на минах - темная лошадка в топе Легенды. За **Гостем в маске** можно заметить высокую эффективность, и такая сборка сравнима по силе с классической взрывной.

Колоды Разбойника

-  **Ренатал Секрет Разбойник на воровстве**
 -  **Спринт Разбойник на воровстве**
-  **Вандар Секрет Разбойник**
-



Эдвин Миракл Разбойник



Миракл Разбойник



Гибрид Миракл Разбойник без гноллов



Эдвин Разбойник на хрипах с акулами



Спринт Разбойник на хрипах с акулами



Разбойник на минах Замка Нафрия



Разбойник на минах с Дымовой завесой



[назад к выбору класса](#)



Бесолок в хорошем положении. **Курс Чернокнижник** без бесов - нет. Также слаб и Квест Чернокнижник.

Спротивляться бесполезно. Сдавайтесь и примкните к большинству.

Колоды Чернокнижника

- **Динатрий Бесолок**



- **Курс Бесолок**



[назад к выбору класса](#)



Всего неделя понадобилась **Рамп Друиду**, что он не может играть жадной сборкой в условиях, когда его так эффективно обыгрывают. Защитная сборка становится единственно верной.

Колоды Друида

- **Рамп Друид: игра от защиты**

-



- **Агро Друид**

-



[назад к выбору класса](#)



- В **Скелет Mage** наметилась новая тенденция на **Сокрушительный взрыв** и **Коррозионную гадюку** вместо **Бранна Бронзоборода** и **Лоцмана сэра Финли**. Целью этих решений являются **Контроль Паладин с Тюремщиком**, **Миракл Разбойник** и **Комбо Жрец**. Такие технические решения значительно помогают в перечисленных матчапах, однако только в топе **Легенды** в них есть смысл, поскольку именно там все эти противники встречаются достаточно часто.

Сир Денатрий показывает хорошие результаты в **Ренатал Биг Спелл Mage**. Он вполне может быть актуален и для сборки из 30 карт.

Колоды Мага

- **Ренатал Пинг Маг**

-



- **Пинг Мордреш Маг**

-



-  **Биг Спелл Маг**



- **Ренатал Биг Спелл Маг**

-



- **Пинг Секрет Маг**

-








[назад к выбору класса](#)



Среди **Релик ДХ** нет настоящих конкурентов сборке на магии Скверны. Взяв другой билд, вы обрекаете себя на массу дополнительных проигрышей. Единственное решение состоит в том, чем заполнить оставшиеся две позиции в сборке (**Мастер клинка Окани**, **Прокурор Мел'траникс**, **Лоцман сэра Финли**, **Альдрахийские клинки**).

Колоды ДХ











-  **Релик ДХ**
 -  →  **Агро ДХ с Глефой жуткого тюремщика**
-  → 

[назад к выбору класса](#)



Архетипы Жреца уже долгое время находятся в своей финальной форме, поэтому класс находится в периоде стагнации. **Нага Жрец**, скорее всего, лучшая колода в игре, хоть и мало кого это заботит. **Квест Жрец** набегами появляется в топе Легенды благодаря тому, что способен обыгрывать часть архетипов, набравших популярность в последнее время.

Колоды Жреца

- **Квест Жрец**
-  →  **Жрец на воровстве**
-  →  **Нага Жрец Замка Нафрия**
-  →  **Комбо Жрец**
-  →  **Жрец на вепрях**
-  → 

[назад к выбору класса](#)



- Новые сборки **Контроль Паладина** с Тюремщиком позволили переосмыслить часть карт, выбранных для колоды ранее. Самыми заметными стали сборки от Meati и TiTas. Их основа выглядит более крепкой, нежели в более ранней версии от Thijs. Вот что в них есть интересного.

Воздаятельница Каменного Очага стала намного лучше, когда у нее появилась возможность добирать **Звонок вызова прислуги**. Это тот самый случай, когда одну

карту невозможно играть без другой. Никогда не оставляйте **Звонок вызова прислуги** на муллигане - лучше всего достать его **Воздаятельница**.

Вы можете позволить себе взять в сборку **Рыцаря-капеллана**, пусть даже **Равенство** - это единственное заклинание Света в колоде. Так у вас будет 4 возможности найти его для зачистки, не считая **Воздаятельница Каменного Очага**. И даже если вы найдете обе копии **Равенства** раньше **Рыцаря-капеллана**, получить его с топдека будет не так просто, поскольку **Порядок** в зале суда или **Тюремщик** рано или поздно заблокируют такой исход: либо 1-й дроп останется на дне колоды, либо сгорит.

Посол Фаэлин - хорошая карта после выхода **Тюремщика**, но еще лучше - **Рагнарос Слуга Света**, а слишком много угроз с неуязвимостью колоде ни к чему. Исцеления, которое дают **Рагнарос Слуга Света** и **Рено Джексон**, достаточно, чтобы отказаться от **Ролла из рыбосвета**.

Не все игроки сходятся в том, кто лучше в качестве 3-го дропа: **Грязерожденный слуга** или **Страж сокровищ**. Слуга выглядит лучше на протяжении всей игры в целом, поскольку его характеристики больше подходят для ранней игры, а раскопка будет полезнее добора после **Порядка** в зале суда (и уж тем более после **Тюремщика**) в лейтгейме. Разница между ними не существенная, но заметная.

Сержант из бункера продолжает затмевать собой **Яростного пироманта**. Хотелось бы положить в колоду две копии, однако **Бесолок**, против которого так хороша эта карта, не настолько популярен. Вы можете взять одну **Коррозионную гадюку** вместо одного из 3-х дропов (**Ядовитого скорпида** или **Грязерожденного слуги**) для зеркальной встречи и **Миракл Разбойника**. **Назойливая чародейка** слишком хороша, чтобы ее убирать.

В сборке без **Тюремщика** с **Сиром Денатрием** изменений нет. Она в целом лучше в быстрых матч-апах, таких как **Бесолок** и **Бист Охотник**, а также против **Разбойников**, которые легко могут испортить план с **Тюремщиком**, перемешав вашу колоду **Жуткой могильщицей**. **Миракл Разбойник** и вовсе не даст вам времени на **Тюремщика**.

Тюремщик полезен в зеркальной встрече и других лейтгейм матч-апах - против **Рамп Друида** и **Скелет Мага**, - где нужны более надежные большие угрозы.

Колоды Паладина

- **Динатрий Контроль Паладин**



- **Контроль Паладин с Тюремщиком**



- **Чистый Паладин**



[назад к выбору класса](#)



Бист Охотник продолжает свое комфортное шествие по лестнице. Изменения баланса успешно скорректировали его уровень силы, сохранив за ним конкурентоспособность. Сборки остались без изменений.

Колоды Охотника

- **Бист Охотник**

-



- **Тарантул Бист Охотник**

-



- **Квест Охотник Замка Нафрия**

-



-

[назад к выбору класса](#)



Контроль Шаман может быть второй самой недооцененной колодой Стандарта после Нага Жреца. Кроме того, это отличный ответ на Контроль Паладина. Вполне возможно, что широкий выбор архетипов в Стандарте заглушает присутствие более старых, пусть и рабочих, архетипов.

Колоды Шамана

- **Ренатал Контроль Шаман**

-



- **Мурлок Шаман**

-



[назад к выбору класса](#)



Все, что показывает Воин, это свое полное отсутствие в мете. При этом **Воин на иступлении** вполне подойдет для взятия Легенды. Классу сильно не хватает красок, поскольку его опции кажутся чересчур ограниченными.

Колоды Воина

- **Воин на иступлении**

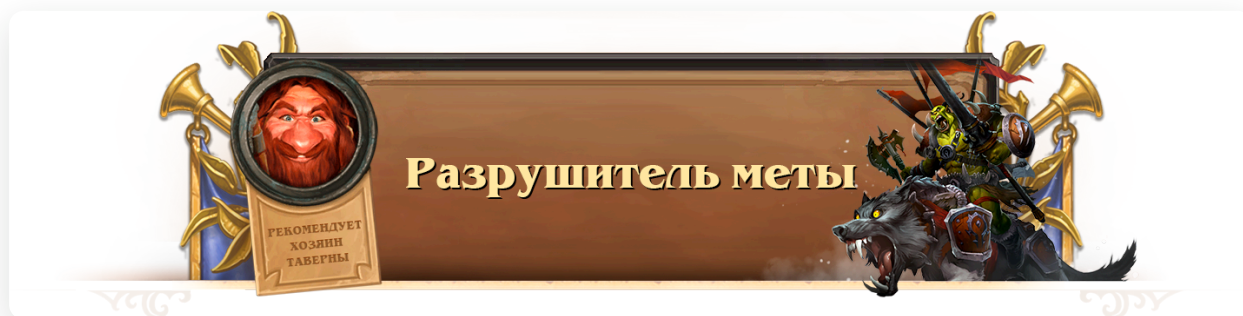
-



- **Воин на иступлении с Гальвангаром**

-





В преддверии обновления 24.6, которое обещает встряхнуть Стандарт тем или иным образом, мета выглядит хорошо. Hearthstone снова вступает в волнующий период с анонсом нового дополнения и ожиданием будущего контента.

Совет относительно колод все тот же - берите Нага Жреца. Хотя стоит отметить, что в топе Легенды крайне эффективно начал выступать Квест Жрец.

- **Квест Жрец**

-



- **Нага Жрец Замка Нафрия**

-



Источник www.viciousyndicate.com на языке оригинала