

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Полный и подробный мета отчет Марша Короля-лича. Vicious Syndicate мета отчет №249

16.12.2022

Мета-отчеты

Мета-отчет

Полный и подробный мета отчет Марша Короля-лича.
Vicious Syndicate мета отчет №249

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Подробно разберет текущую ситуацию в ладдере после того, как в Стандарте появился новый класс и 135 карт дополнения Марш Короля-лича.

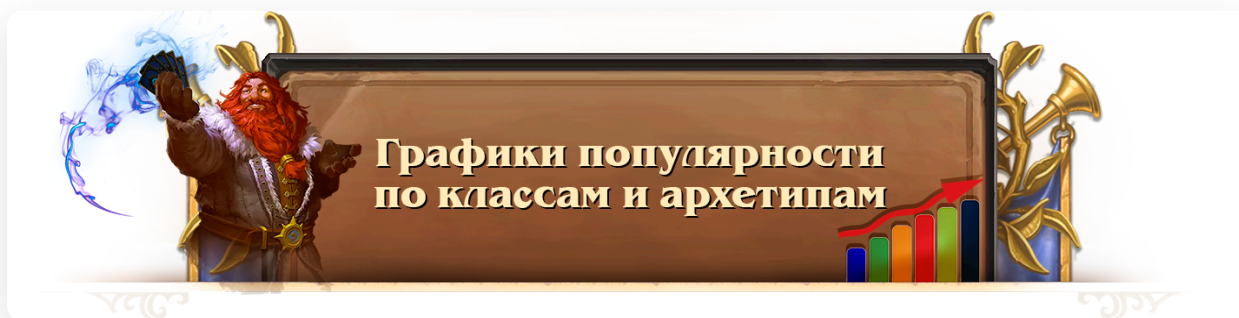
Вы найдете не только лучшие и многообещающие колоды, но и пока что непопулярные, но интересные архетипы. Как и всегда, мы обсудим общее положение дел в рейтинговом режиме: как распределены матч-апы, кто в лидерах и как с этими лидерами борются на разных рангах.

Всего проанализировано игр	928,000
Топ 1000 ранга Легенда	27,000

На ранге Легенда (за искл. Топ 1к)	82,000
Алмаз 1-4	138,000
Алмаз 10-5	172,000
Платина	142,000
Бронза/ Серебро / Золото	367,000

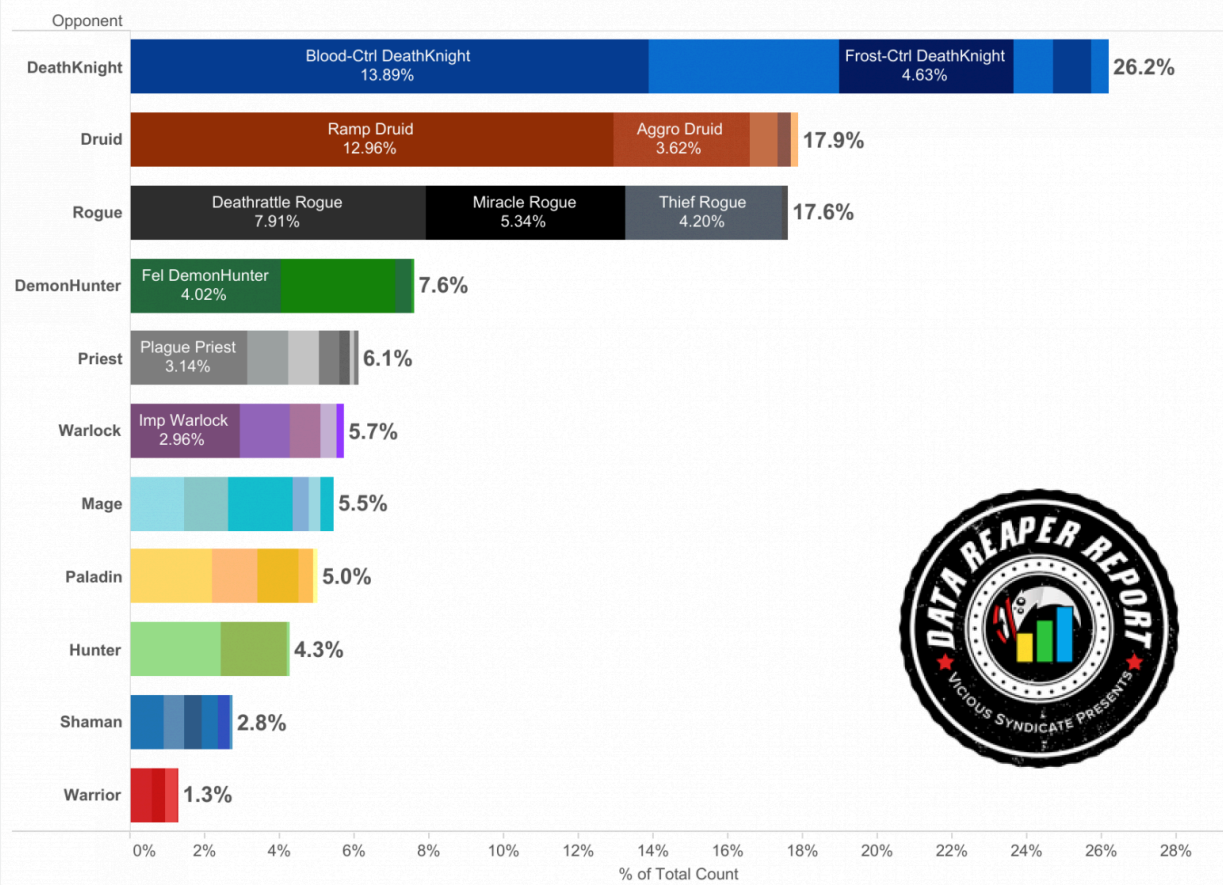
• **Содержание мета-отчета:**

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



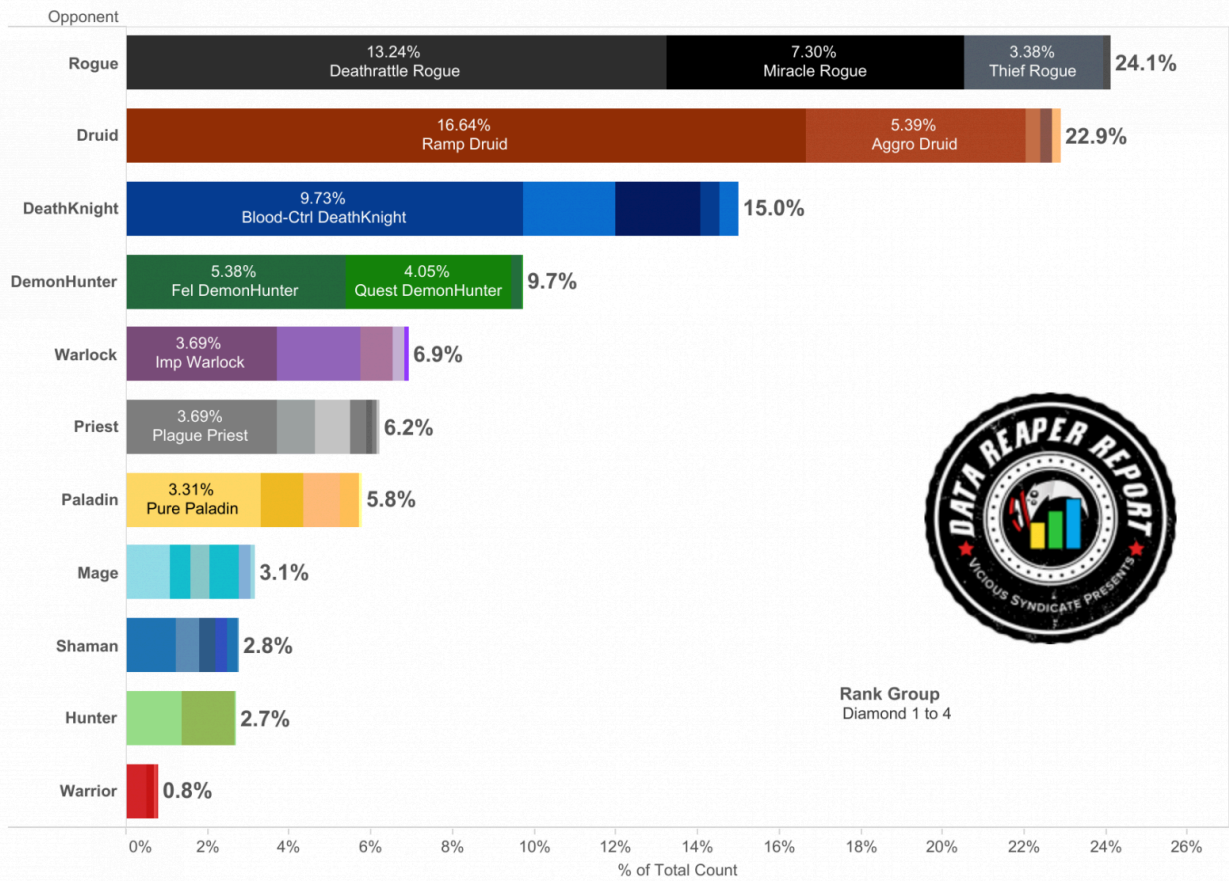
По всем рангам

vs Data Reaper # 249 (December 9 -13, 2022) - All Ranks



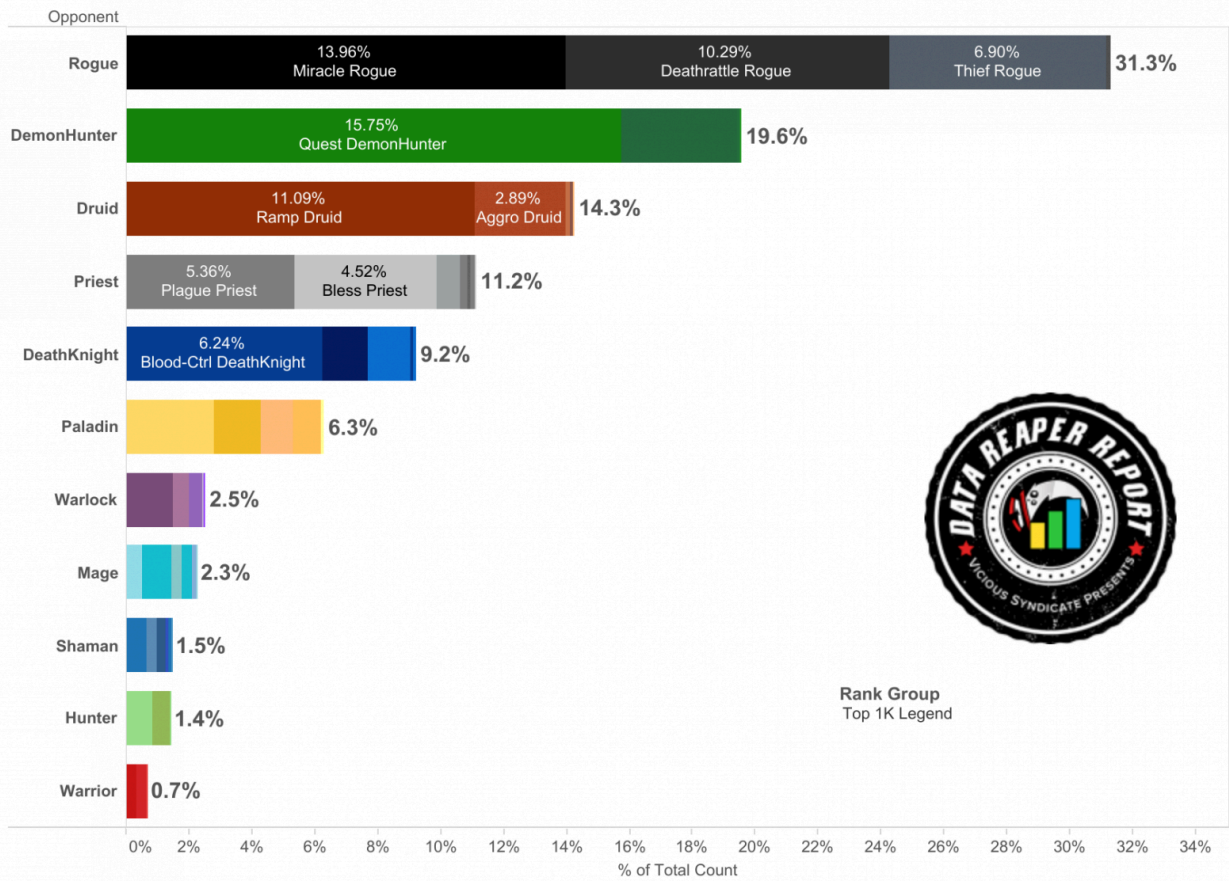
В промежутке ранга Алмаз 4 – 1

vS Data Reaper # 249 (December 9 - 13, 2022) - By Ranks



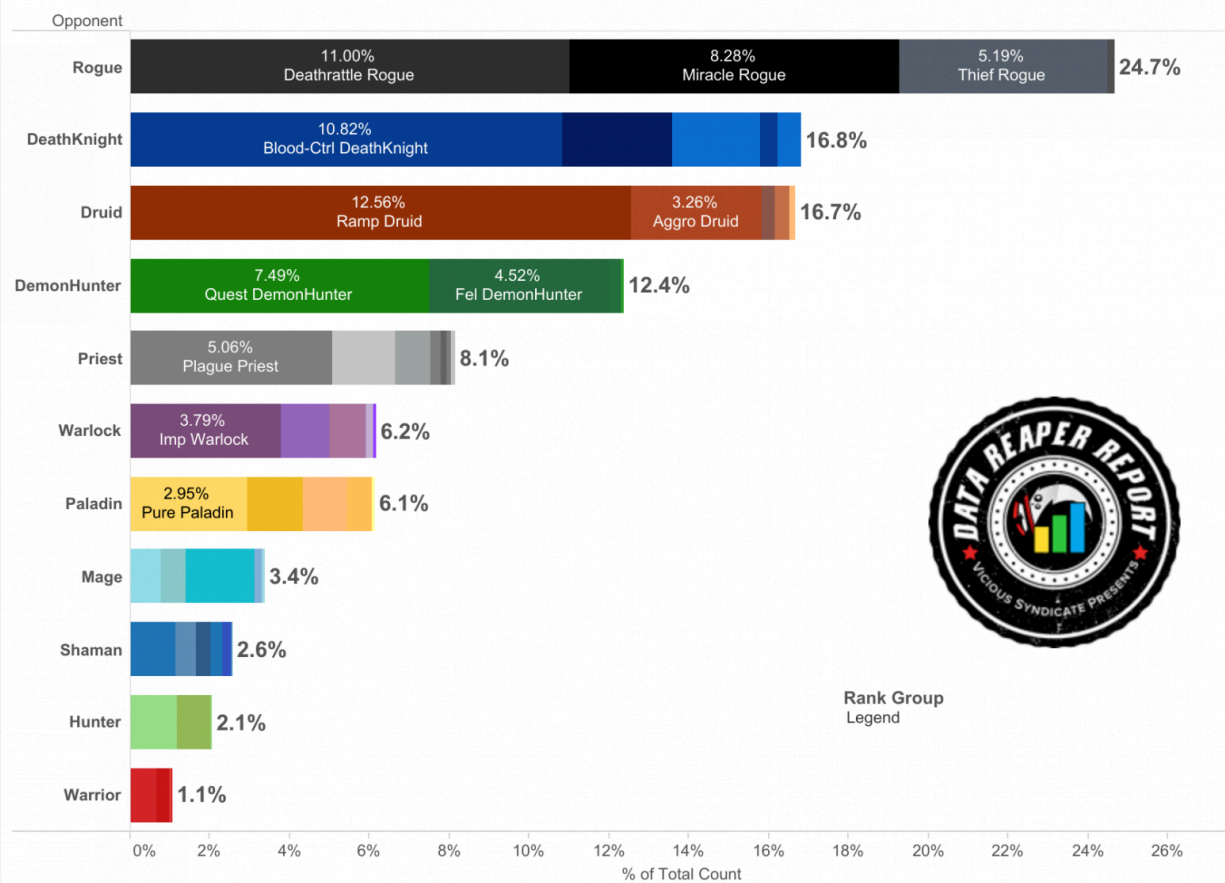
Топ 1000 ранга Легенда

vS Data Reaper # 249 (December 9 - 13, 2022) - By Ranks



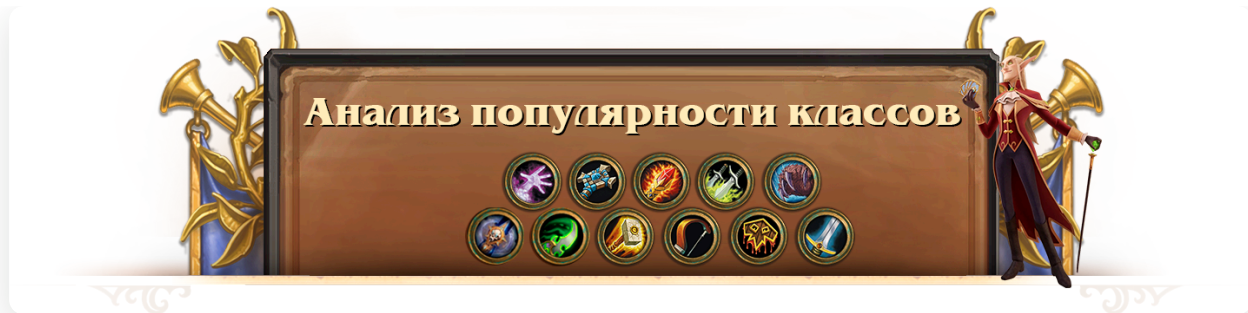
На ранге Легенда

vS Data Reaper # 249 (December 9 - 13, 2022) - By Ranks



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

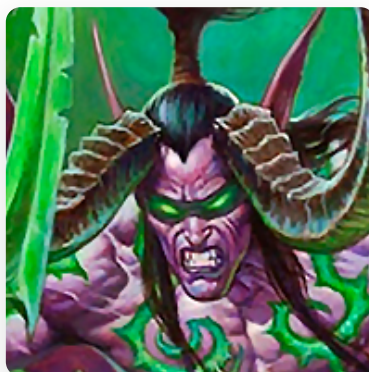
Популярность по дням



Игроки с энтузиазмом восприняли выход **Рыцаря смерти**, однако изначальные овалации вскоре превратились в недовольство. Чем выше ладдер - тем реже встречается новый класс, и с момента выхода дополнения снижение становится все заметнее и заметнее. Тем не менее Артас по-прежнему остается популярным, поскольку игроки все еще пытаются найти в нем рациональное зерно. Контроль ДК Крови стал самой популярной стратегией, в то время как Контроль Лед и Агро Нечестивость встречаются значительно реже.



Разбойник показывает прямо противоположную тенденцию: его плейрейт становится только выше, а на высоких рангах он встречается слишком часто. Разбойник на воровстве с Заразным вурдалаком - самый быстрорастущий в численности архетип Стандарта. Миракл Разбойник более популярен в Легенде, а Разбойник на воровстве встречается, но нечасто.



Квест **Охотник на демонов** - самая быстрорастущая колода эксклюзивно в Легенде. Сразу после открытия он «взорвал» высшие ранги, а с его текущим темпом роста он вполне может достичь 20% численности. Вне Легенды более популярен Spell Релик Охотник на демонов Скверны.



Рамп **Друид** вступил в новый аддон уверенно, особенно успешно выступая в матч-апах с Рыцарем смерти, однако со временем колода пошла на спад, особенно после нерфа **Сира Денатрия**. Агро Друид составляет примерно такую же часть ладдера, как и до выхода дополнения. Он надеется на встречи с Рамп Друидом и застаёт оппонентов врасплох, когда те ожидают увидеть перед собой более медленную и пассивную колоду.



Чумной **Жрец** - вариация Контроль Жреца, которая сосредоточена на превращении существ в руке оппонента в бесполезных Распространителей чумы - привлек к себе наибольшее внимание среди сборок класса. Квест Жрец встречается довольно редко, а Комбо Жрец снова восстает в топе Легенды.



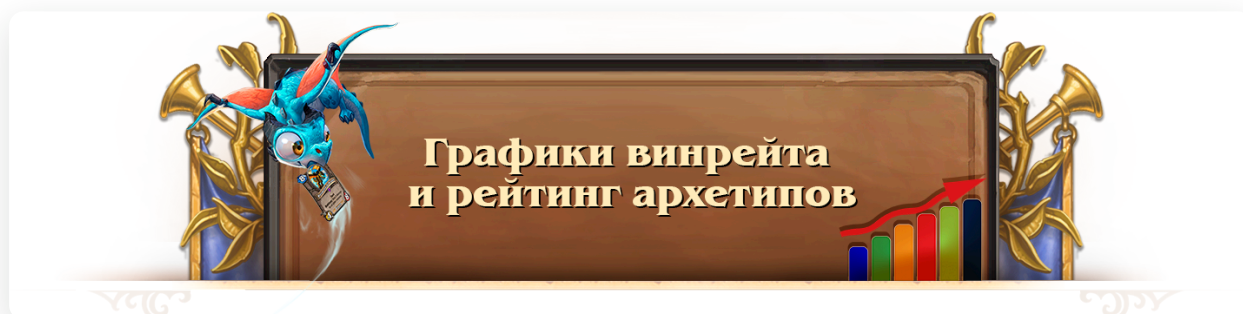
Чистый **Паладин** возвращается в более агрессивной форме, к которой его подтолкнули новые карты. Контроль Паладин с **Тюремщиком** борется за звание ведущей лейтгейм колоды Утера с **Казакусан** Дракон Паладином.



Остальным классам значительно не хватает развития:

- **Чернокнижник** абсолютно игнорирует новый сет и продолжает развлекаться с бесами, изредка показывая **Филактерию Тамсин**.
- Биг Спелл **Маг** - единственная колода класса, которая показывает постоянное присутствие, но и оно очень незаметное.
- Эволв **Шаман** почти не привлек новых последователей, а Контроль и Агро Шаманы совсем не встречаются.
- Громострел **Охотник** провалился сквозь землю после нерфа Громострела, в то время как Биг Бист Охотник делает вид, что никакого дополнения и вовсе не было.
- **Воина** попросту не существует в Стандарте.

Складывается ощущение, что для всех этих классов дополнение не выходило вовсе.



Диаграммы матч-апов

По всем рангам

Matchup Win rates based on games between 12/9/2022-12/13/2022 (Minimum 100 games required per matchup)

Rank Group	All Ranks	DeathKnight	DemonHunter	Druid	Hunter	Mage	Paladin	Priest	Rogue	Shaman	Warlock													
Hero	Hero Deck	Blood-Ctrl Deathknight	Frost-Ctrl Deathknight	Unholy-Aggro D.	Fal DemonHunter	Quest Demon Hunter	Aggro Druid	Ramp Druid	Beast Hunter	Spitter Hunter	Big-Spell Mage	Control Paladin	Dragon Paladin	Pure Paladin	Bless Priest	Plague Priest	Quest Priest	Deathrattle Rog.	Miracle Rogue	Thief Rogue	Evolve Shaman	Curse-Imp Warlock	Imp Warlock	Phylactery Warlock
DeathKnight	Blood-Ctrl Deathknight	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black
DemonHunter	Fal DemonHunter	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black
Druid	Aggro Druid	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black
Hunter	Beast Hunter	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black
Mage	Big-Spell Mage	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black
Paladin	Control Paladin	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black
Priest	Bless Priest	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black
Rogue	Deathrattle Rog.	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black
Shaman	Evolve Shaman	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black
Warlock	Curse-Imp Warlock	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black

Таблица % винрейта архетипов с распределением по Тир уровням

Diamond 1 to 4



vS Power Rankings DR # 249

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Deathrattle Rogue	54.97	100.0	79.6	89.8
	Evolve Shaman	54.61	96.4	7.4	51.9
	Imp Warlock	54.61	96.4	22.2	59.3
	Pure Paladin	54.45	94.8	19.9	57.3
	Aggro Druid	54.40	94.3	32.4	63.4
	Big-Spell Mage	52.45	74.7	6.4	40.5
	Beast Hunter	52.30	73.2	7.7	40.4
	Tier 2	Curse-Imp Warlock	51.93	69.4	12.4
Quest Priest		51.58	65.9	5.6	35.8
Miracle Rogue		51.52	65.3	43.9	54.6
Bless Priest		51.50	65.1	5.3	35.2
Fel DemonHunter		51.42	64.3	32.3	48.3
Quest DemonHunter		50.87	58.8	24.3	41.6
Tier 3	Plague Priest	49.33	43.3	22.1	32.7
	Thief Rogue	48.70	36.9	20.3	28.6
	Control Paladin	47.93	29.1	6.2	17.7
	Frost-Ctrl DeathKnight	47.62	26.1	12.5	19.3
	Ramp Druid	47.37	23.5	100.0	61.8
Tier 4	Dragon Paladin	46.83	18.2	5.3	11.7
	Blood-Ctrl DeathKnight	45.70	6.7	58.5	32.6
	Unholy-Aggro DeathKni..	45.16	1.3	13.5	7.4
	Spitter Hunter	42.83	-22.1	8.3	-6.9
	Phylactery Warlock	42.41	-26.3	4.7	-10.8

Diamond 5 to 10



vS Power Rankings DR # 249

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Deathrattle Rogue	57.63	100.0	52.7	76.3
	Pure Paladin	56.86	95.0	14.4	54.7
	Imp Warlock	56.44	92.2	13.8	53.0
	Evolve Shaman	56.16	90.4	6.1	48.2
	Big-Spell Mage	55.13	83.6	7.1	45.4
	Curse-Imp Warlock	53.57	73.4	8.9	41.2
	Fel DemonHunter	53.55	73.3	28.6	51.0
	Beast Hunter	53.46	72.7	8.2	40.4
	Aggro Druid	53.37	72.1	23.0	47.5
	Quest DemonHunter	52.08	63.7	17.8	40.7
Tier 2	Miracle Rogue	51.76	61.5	32.9	47.2
	Quest Priest	51.44	59.4	7.3	33.4
	Ramp Druid	50.96	56.3	100.0	78.1
Tier 3	Plague Priest	48.94	43.0	20.9	32.0
	Thief Rogue	48.62	40.9	21.0	31.0
	Bless Priest	48.56	40.6	3.7	22.1
	Control Paladin	48.01	37.0	6.2	21.6
	Blood-Ctrl DeathKnight	47.29	32.3	85.4	58.8
	Dragon Paladin	47.18	31.5	7.7	19.6
Tier 4	Frost-Ctrl DeathKnight	46.82	29.2	17.9	23.5
	Unholy-Aggro DeathKni..	46.14	24.7	21.2	23.0
	Phylactery Warlock	43.77	9.1	5.4	7.3
Spitter Hunter	43.43	7.0	14.1	10.5	

Top 1K Legend



vS Power Rankings DR # 249

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Bless Priest	53.37	100.0	28.7	64.4
	Quest DemonHunter	52.71	90.3	100.0	95.1
	Aggro Druid	52.48	86.8	18.3	52.5
	Quest Priest	52.10	81.2	4.7	42.9
	Miracle Rogue	52.03	80.1	88.6	84.4
Tier 2	Plague Priest	51.52	72.6	34.0	53.3
	Thief Rogue	51.00	64.8	43.8	54.3
	Evolve Shaman	50.48	57.1	4.1	30.6
	Deathrattle Rogue	50.39	55.8	65.3	60.6
	Beast Hunter	50.37	55.5	3.4	29.4
	Big-Spell Mage	50.18	52.6	3.3	28.0
	Tier 3	Fel DemonHunter	49.45	41.8	23.4
Pure Paladin		49.02	35.5	17.8	26.6
Ramp Druid		48.91	33.9	70.4	52.1
Phylactery Warlock		48.85	32.9	3.4	18.1
Control Paladin		48.52	28.0	9.6	18.8
Frost-Ctrl DeathKnight		47.90	18.9	9.2	14.0
Imp Warlock		47.72	16.2	9.4	12.8
Curse-Imp Warlock		47.47	12.5	2.7	7.6
Blood-Ctrl DeathKnight		47.38	11.1	39.6	25.4
Dragon Paladin		47.37	11.0	6.5	8.7
Tier 4		Spitter Hunter	43.42	-47.6	5.4
	Unholy-Aggro DeathKni..	41.71	-73.0	6.8	-33.1

Legend



vS Power Rankings DR # 249

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Deathrattle Rogue	53.77	100.0	87.6	93.8
	Evolve Shaman	53.48	96.2	9.1	52.7
	Quest DemonHunter	52.70	85.8	59.7	72.7
	Big-Spell Mage	52.56	84.0	6.3	45.2
	Quest Priest	52.13	78.3	7.1	42.7
	Aggro Druid	52.11	78.0	26.0	52.0
Tier 2	Fel DemonHunter	51.95	75.9	36.0	56.0
	Pure Paladin	51.85	74.6	23.5	49.0
	Miracle Rogue	51.74	73.2	66.0	69.6
	Beast Hunter	51.70	72.5	6.8	39.7
	Curse-Imp Warlock	51.53	70.3	9.4	39.9
	Bless Priest	51.46	69.4	12.6	41.0
	Imp Warlock	51.42	68.9	30.2	49.5
	Thief Rogue	50.33	54.3	41.3	47.8
Tier 3	Plague Priest	50.02	50.3	40.3	45.3
	Ramp Druid	49.31	40.9	100.0	70.4
	Frost-Ctrl DeathKnight	47.82	21.1	22.0	21.5
	Control Paladin	47.82	21.1	11.0	16.0
Tier 4	Dragon Paladin	47.29	14.0	8.7	11.4
	Blood-Ctrl DeathKnight	46.99	10.1	86.2	48.1
	Phylactery Warlock	44.34	-25.1	7.4	-8.9
	Spitter Hunter	43.49	-36.5	9.4	-13.5
	Unholy-Aggro DeathKni..	42.86	-44.7	17.5	-13.6

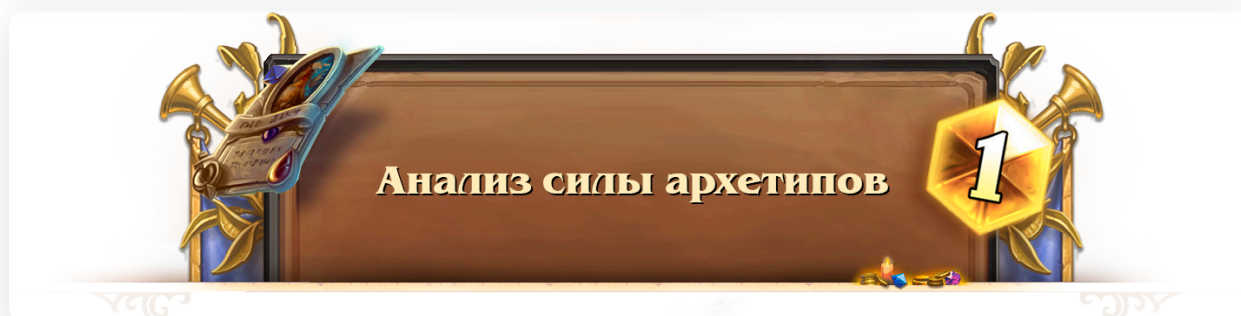
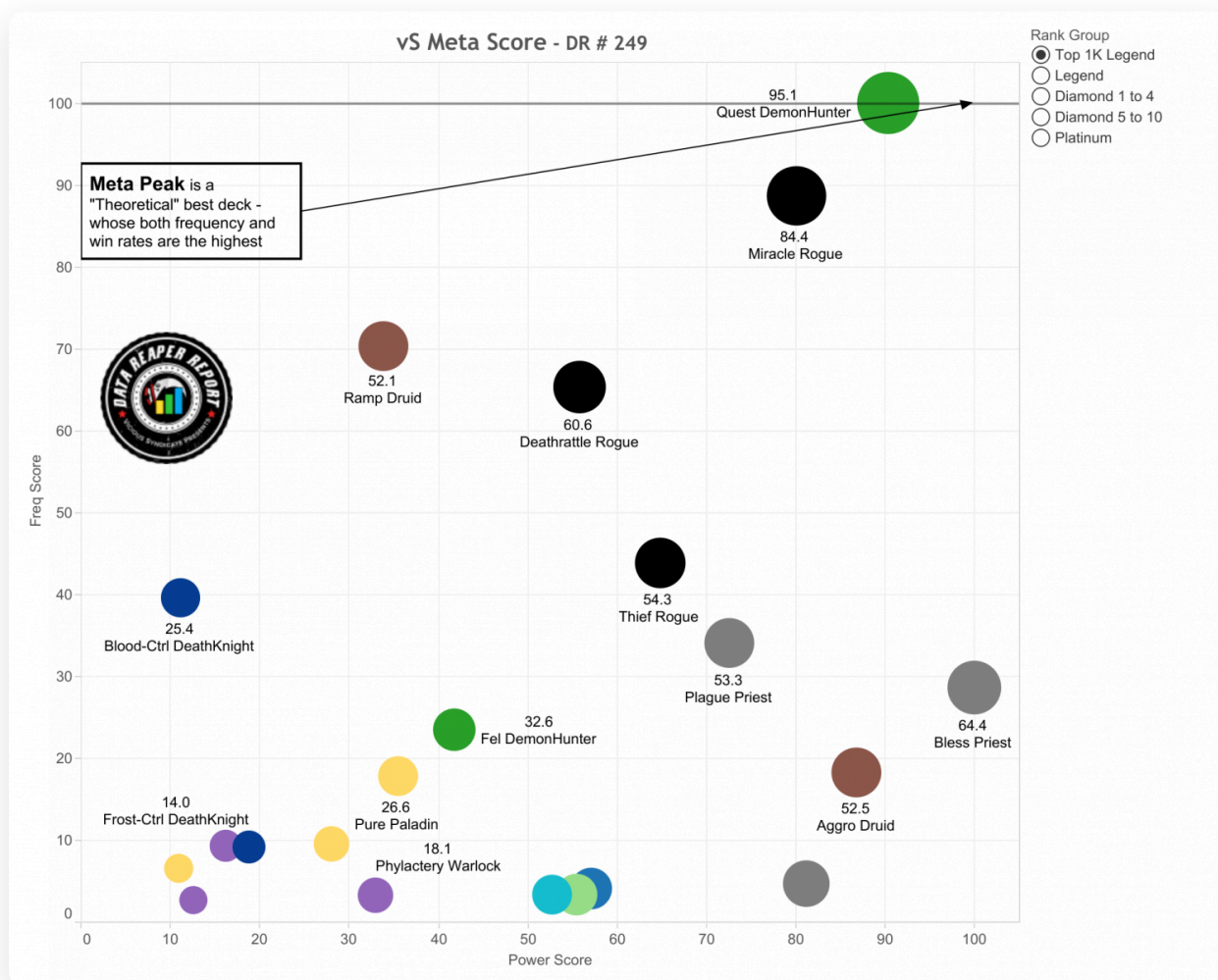
Диаграмма Meta Score

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 подошлись существующие архетипы.

Топ 1000 ранга Легенда



Рыцарь смерти

Для Рыцаря смерти дополнение оказалось не очень удачным. **Контроль Рыцарь смерти Льда** выглядит наиболее перспективно, особенно благодаря снижению числа Рамп Друидов, с которыми ему совсем не хочется сталкиваться. Впрочем, эта колода все равно не впечатляет. **Рыцарю смерти Крови** приходится несладко на всех ранговых промежутках, потому что он проигрывает большинству колод, у которых есть ресурсы для лейт-гейма. А **Рыцарь смерти Нечестивости** и вовсе неиграбелен. В общем, если вы хотите побеждать, нет никаких причин играть Рыцарем смерти.

Разбойник



Разбойник на хрипах невероятно хорош вне Легенды. Этот архетип чрезвычайно силен, и с ним очень сложно бороться. Это удастся лишь тем классам, которые и так используют в своих колодах немоту или эффекты превращения (Шаман или Жрец). Впрочем, на высоких уровнях игры Валира уже не так устрашает, хотя рост числа Квест Охотников на демонов может пойти ей на руку.

Миракл Разбойник успешнее Разбойника на хрипах в топе Легенды. Впрочем, из-за возрастающей популярности Квест Охотника на демонов ситуация может быстро перемениться. Миракл Разбойник проигрывает лишь тем колодам, которые стабильно могут убрать с игрового поля замаскированную Нечистую совесть. Если ваша колода этого не умеет, готовьтесь к напряженной встрече с опытным игроком.

Разбойник на воровстве неплох при условии, что его сборка оптимизирована. Лучше использовать синергии с секретами, чем с отварами, потому что способность испортить план оппонента очень важна в текущей мете.



Охотник на демонов

В Легенде **Квест Охотник на демонов** разрывает всех на своем пути. Стоит учесть, что собранная статистика включает в себя результаты неоптимальных сборок с одной версией Чародейки Луносвета, и после включения второй копии процент побед архетипа взлетел до невиданных высот. Стоит отметить, что эта колода чрезвычайно требовательна к опыту игрока, из-за чего ее винрейт со временем будет расти и дальше. Если не найти на Иллидана управу, он станет королем меты. Хотя как-то противостоять ему могут лишь Комбо Жрецы да переживающие трудные времена Рамп Друиды.

Охотник на демонов Скверны выглядит более скромно. В топе Легенды он встречается реже, потому что он проигрывает другому архетипу своего класса, а также Миракл Разбойнику, Разбойнику на хрипах и Комбо Жрецу. Если все эти колоды будут понерфлены, что весьма вероятно, она станет следующим кандидатом на звание самой сильной колоды в игре.



Друид

У **Рамп Друида** дела идут неважно. По нему катком проходятся как агрессивные колоды, так и Разбойники. Ранее он держался на плаву благодаря очень высокой популярности Рыцарей смерти, которых Малфурион мог стабильно побеждать. Но теперь их количество уменьшается, и мета становится более враждебной к Друиду. Да и нерф **Сира Денатрия** не мог не сказаться на результатах этого архетипа. В настоящее время Рамп Друид попадает лишь в Тир-3, даже учитывая его успешность против Охотника на демонов.

Агро Друид, как обычно, пользуется популярностью своего старшего брата. Он с легкостью побеждает Рамп Друида, и ему на руку то, что игроки обычно не ожидают встретить агрессивный архетип при муллигане. Благодаря этому эффекту неожиданности Агро Друид показывает неплохие результаты против Разбойника и Охотника на демонов. Так что в топе Легенды эта колода показывает великолепные результаты, да и во всем ладдере она тоже весьма хороша. Впрочем, колода эта не новая, поэтому ее низкая популярность не удивляет.



Жрец

Комбо Жрец – лучшая колода в топе Легенды. Дополнение новое, а ситуация старая. Пусть у Комбо Жреца есть безнадежные матч-апы в лице колод с массовыми ремувалами, у всех остальных архетипов шансов против него нет. Комбо Жрец справляется и с Охотником на демонов, так что перспективы у него весьма неплохие. Андуин никуда не денется, пока его не понерфят.

Квест Жрец тоже неплох именно в топе Легенды, снова спасая игроков от нашествия Разбойников, как во времена Убийства в замке Нафрия. Он побеждает как Миракл Разбойника, так и Разбойника на хрипах, а вот против Друида и Охотника ему Демонов ему выиграть очень нелегко.

Чумной Жрец на хрипах – новая ступень эволюции Контроль Жреца. Он использует те же ремувалы, поэтому ему легко справиться с Разбойниками. А его повторяющиеся Распространители чумы портят планы оппонента, что помогает ему бороться с Друидами и Охотниками на демонов. Благодаря этому Жрец на хрипах более сбалансирован, и, скорее всего, по статистике он хуже Квест Жреца лишь потому, что эта колода совсем новая и нуждается в оптимизации. Жрец на хрипах уверенно метит в Тир-1, так что не спускайте с него глаз.



Паладин

Чистый Паладин снова невероятно силен на пути в Легенду, а вот на высших уровнях игры он сдает позиции. Это вызвано как более враждебной метой (много Комбо Жрецов и Разбойников), так и слабой заинтересованностью игроков.

Контроль Паладин и **Дракон Паладин** не очень-то впечатляют. Дракон Паладин пока что выглядит слабее своего собрата, потому что его сборки менее оптимизированные. Как бы то ни было, у обеих этих колод большие проблемы с Охотником на демонов, Друидом и обретающим все большую популярность Жрецом на хрипах. Последний так вообще полностью разрушает планы Утера на игру. Да и с Разбойником матч-ап теперь уже далеко не такой выгодный.



Чернокнижник

Бесолок хорошо подходит для взятия Легенды, но дальше им играть практически невозможно. Знакомая ситуация для колоды, проигрывающей как Разбойникам, так и Комбо Жрецу, но Квест Охотник на демонов стал прямо-таки Немезидой для этого архетипа. Курс Бесолок хуже, чем его классическая версия, потому что его процент побед против Разбойника, Охотника на демонов и Друида еще ниже.

ОТК Чернокнижник на минах, возможно, имеет право на жизнь в топе Легенды, но по этому архетипу необходимо собрать больше статистики.




Маг

Биг Спелл Маг показывает хорошие результаты в ладдере, хотя он начинает сдавать под напором Квест Охотника на демонов и Миракл Разбойника. О классе особо больше нечего сказать, хотя недавно появившаяся агрессивная колода Мага выглядит вполне жизнеспособной.



Шаман

 **Эвель Шаман** весьма неплох, хотя игроки редко выбирают этот архетип. **Первозданная волна** очень полезна против Разбойника на хрипах и Комбо Жреца, да и в целом разброс матч-апов этой колоды довольно ровный.

Другие колоды Шамана встречаются редко, хотя они не так уж плохи. **Контроль Шаман** выглядит достойно, если внести несколько изменений в его сборку, да и **Агро Шаману** оптимизация тоже пошла бы на пользу. Проблема Тралла в том, что игроки совсем в нем не заинтересованы.



Охотник

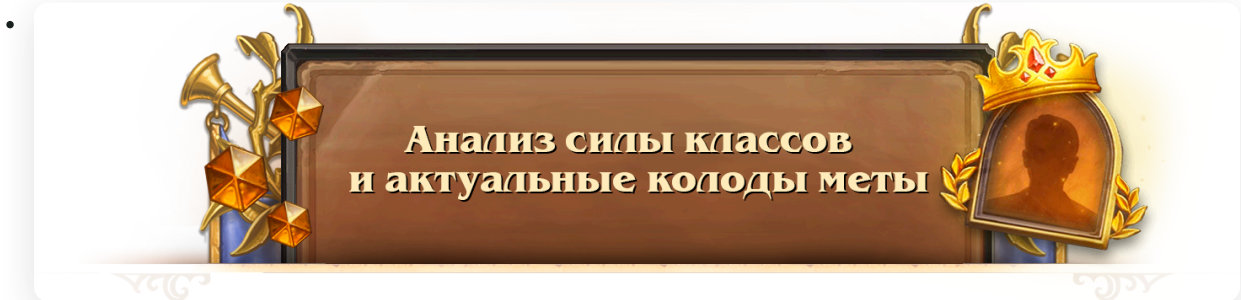
Невероятно, но факт: **Биг Бист Охотник** показывает неплохие результаты, не используя при этом ни одной новой карты, хотя ему есть что добавить в свою сборку. Впрочем, из-за отсутствия интереса к архетипу никто не озадачивается его оптимизацией.

Нерфы покончили с **Громострел Охотником**. Впрочем, есть одна сборка, которая может сделать архетип хотя бы играбельным.





Воин

Судя по всему, **Воин на иступлении** – еще одна более-менее неплохая колода, которой никто не хочет играть. А вот все остальные стратегии класса просто ужасны. У Контроль Воина нет ни единого шанса.

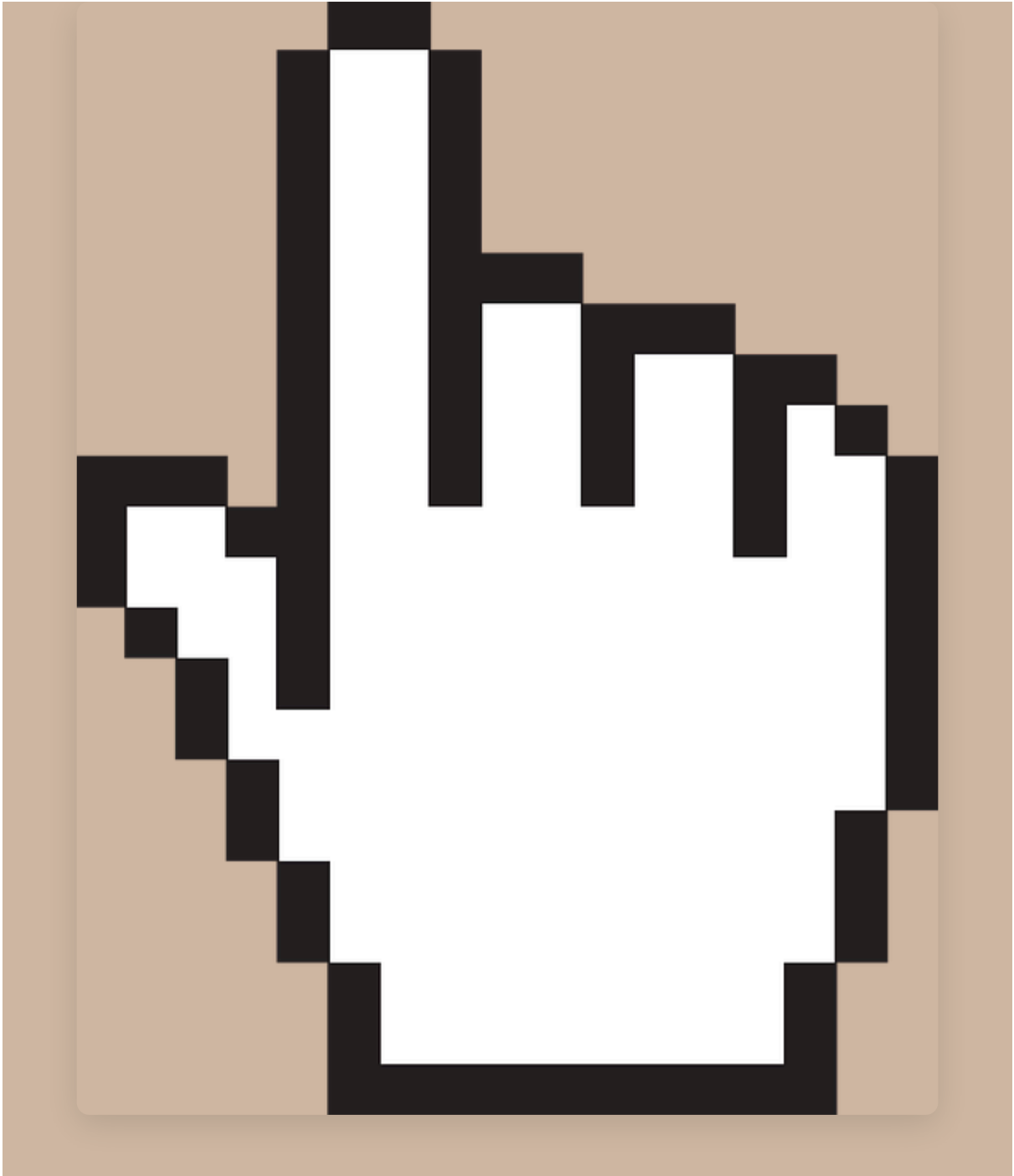


• **Друид | Воин | Разбойник | Паладин | Жрец | Шаман | Охотник**

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

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





Сила и влияние Разбойника на формат очевидно. Разбойник на хрипах доминирует на подступах к Легенде, а Миракл Разбойник - одна из сильнейших колод на высших рангах.

Основная сборка **Разбойника на хрипах** относительно устоялась: ее центром является Заразный вурдалак, а основным планом на игру - спам игрового стола огромными характеристиками, на которые можно ответить только немотой или массовым ремувалом. Важно отметить, насколько сомнительно выглядит Непобедимый в сборках. Существо очень сильно в лейтгейме, однако может принести вам поражение, если

комбинация из **Ненадежных сведений** и Иллюзиониста Плети в начале партии скопирует именно его. Некоторые игроки отказались от легендарки, и это сделало статистику **Ненадежных сведений** лучше, однако вместе с тем хуже стали матч-апы с Друидом и Охотником на демонов. Учитывая значительный рост последнего, пока что от Непобедимого лучше не отказываться.


Подает надежды и альтернативная сборка от Jambre. В ней можно найти **Гостя в маске**, **Крабато** и **Нептулона Хозяина Приливов**. Благодаря этим картам колода может вернуть себе потерянный стол: **Гость в маске** может призвать одного из гигантов на стол, а вместе с ним и его конечности, которые помогут легко отбиться от оппонента. В сборке также есть **Кладбище Грехопада**. Призраки не станут такими же огромными, как у **Миракл Разбойника**, но они являются нежитью, а значит и отличной целью для баффов **Непобедимого**.

К **Миракл Разбойнику** существует два основных подхода. Первый включает в себя большинство карт с отварами, которые помогают Валире сохранить присутствие в лейтгейме. Асталор Кровавая Клятва показывает себя невероятно хорошо, поскольку колода не стремится завершить партию как можно быстрее. В то же время 12 существ в сборке значительно ухудшают **Скрывающий покров** на муллигане и в колоде в целом. Лучше совсем отказаться от заклинания в этой сборке.

Второй подход практически полностью игнорирует отвары, за исключением Пояса со склянками. 8 существ в полном составе перекочевали в сборку из меты замка Нафрия. **Скрывающий покров** лучше в этой версии, поскольку чаще добирает **Некролорда Дреку**. **Удар в спину** и **Врата теней** - два варианта в последние слоты колоды. Лейтгейм этой сборки слабее предыдущей, однако ранние ходы более взрывные, поэтому она лучше показывает себя в тех матч-апах, где очень важна самая быстрая и внушительная Дрека. Вполне возможно, что существ в сборке станет еще меньше (около 5), чтобы план на игру стал еще надежнее.

Разбойник на воровстве имеет достойные показатели. Секреты обходят отвары по эффективности, т.к. саботаж геймплея оппонента сейчас важнее. В этом особенно хороши **Жуткая могильщица** и **Ложные показания**. Асталор Кровавая Клятва и Гибельная тень - важные дополнения к архетипу, которые заменили собой понерфленных **Сира Денатрия** и **Безумного герцога Теотара**. **Сир Денатрий** после нерфа стал особенно слаб.

Колоды Разбойника

-  **Разбойник на хрипах**
 -  **Разбойник на хрипах с Гигантами**
 -  **Кок Миракл Разбойник**
 -  **Классический Миракл Разбойник**
 - 
- **Секрет Разбойник на воровстве**



[назад к выбору класса](#)

ОХОТНИК НА ДЕМОНОВ

Охотник на демонов Скверны - сильная и универсальная колода, однако на высоких рангах грозой ладдера может стать Квест Охотник на демонов.

Высвобождение Скверны - значительное улучшение для **Квест Охотника на демонов**, которое в комбинации с уроном от заклинаний позволяет ему легко отмахнуться от любой быстрой колоды и при этом наносит неплохой урон против медленных противников. Квест ДХ может в один ход убивать оппонентов, иногда даже на 5-6 ходу, причем без награды за квест. В ответе за это **Реликвия измерений** и промежуточные награды за 1 и 2 стадию выполнения **Последней битвы**. Колода способна выдавать абсурдное количество урона в лейтгейме, которым она может легко пробить даже ДК Крови с его увеличенным здоровьем. Для этого Иллидану нужно всего лишь удешевить **Джейса Темного Ткача**, **Чародейку Луносвета** или **Гильдейского торговца**. Колода жутко напоминает ОТК Охотника на демонов, когда у него был Ил'гинот за 4 маны.

Выбор карт в сборку прост. Как только игроки стали использовать вторую Чародейку Луносвета, винрейт колоды выстрелил вверх. Не стоит отказываться и от двух копий **Ненасытной жадности**. Добор хорош как до, так и после выполнения задачи. Если вы не можете позволить себе отказаться от **Коррозионной гадюки** из-за матч-апа с **Миракл Разбойником**, удалите из сборки одну **Метку презрения**.

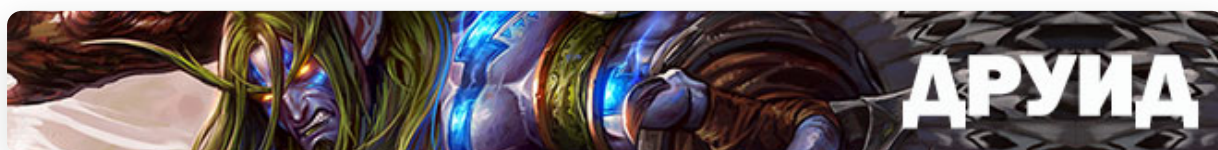
Новые синергии заклинаний стали крайне успешным дополнением для **Охотника на демонов Скверны**. Сборка из теорикрафта оказалась однозначно лучшей, а реликвии в ней как никогда важны. Чародейка Луносвета лучше **Леди Стэно** в качестве третьего существа. **Изобретатель Зимокс** силен, а предпосылок отказываться от него нет.

Колоды ДХ

-  **Реликт Квест ДХ**

-  **Спелл ДХ Скверны**


[назад к выбору класса](#)









Нерф **Сира Денатрия** только подтолкнул Друида в его путешествии по наклонной, в то время как **Агро Друид** только выиграл от ранней популярности **Рамп Друида**.

До нерфа Денатрия **Рамп Дриид** из теорикрафта VS был лучшей сборкой в мете. Высокую эффективность показала комбинация Бранна Бронзоборода, АнуБРекана и Асталора Кровавой Клятвы. После балансных правок **Сир Денатрий** существенно провалился по эффективности, а за собой он потянул и **Топиора Огнекуста**. В итоге встает вопрос - не лучше ли заменить эти две карты Лортемаром Тероном и **Тюремщиком**?

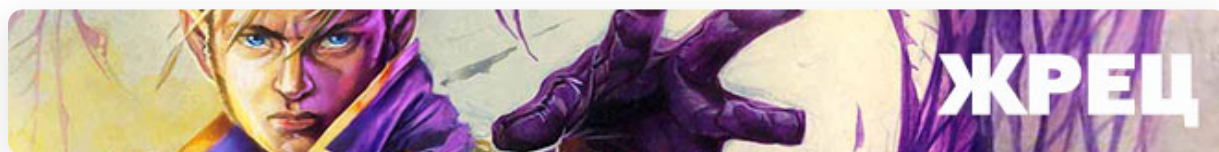
Популярность **Целестиал Дриуда** значительно ниже. **Сир Денатрий** не ощутил такого же серьезного спада в этой колоде, а лучше картой в ней является **Тюремщик**.

Агро Дриид минимально изменился в новом дополнении, а его показатели остались на прежнем уровне. Настырный зомби - единственная новая карта, а о новых синергиях нежити лучше не упоминать.

Колоды Дриуда

-  **Асталор Рамп Дриид**
 → 
-  **Целестиал Рамп Дриид**
 → 
-  **Агро Дриид**
 → 

[назад к выбору класса](#)



Комбо **Жрец**, несмотря на выход целого дополнения, остается лучшей колодой в топе Легенды. Контроль **Жрец** вырос в силе и угрожает зачумить весь ладдер.

Квест Жрец отлично смотрится вместе с **Дальней заставой** и Асталором Кровавой Клятвой. Асталор - отличный выбор для архетипа, поскольку он помогает на каждой стадии квестлайна. Распространитель чумы - хороший 4-й дроп, однако дальнейшее развитие сборки через Мастера костей и **Амулет бессмертия** не стоит того. У **Квест Жреца** есть свой финишер, которому не нужно мешать.

Зато такая стратегия важна для **Чумного Контроль Жреца**, и колода подает большие надежды. Саботаж, который устраивает **Распространитель чумы**, существенно помогает колоде в лейтгейм матч-апах. Обычно **Контроль Жрец** без шансов проигрывал в них.

Представленная сборка старается как можно надежнее воскрешать **Распространителя чумы**, из-за чего отказывается от **Духа-наставника** и **Гнилого яйца**. Эти существа не приносят достаточно выгоды, которая перекрыла бы анти-синергию с **Распространителем чумы**. Зато бесконечную массу выгоды приносит **Сестра Свална**, которая гарантирует победу в затяжных матч-апах.

Чумной Жрец - это фатиг колода, поэтому массовые ремувалы в ней нужны как никогда. Слово Тьмы: **Гибель**, **Очистка сцены**, **Световая бомба** и **Водоворот** - ключевые

элементы стратегии. Верховный сектант Базалеф хорош, даже если воскрешает всего лишь одного Распространителя чумы. Вы можете уничтожить его своим же заклинанием **Свет! Он жжется!** и сыграть Базалефа. Такой ход может оказаться важным против Охотника на демонов, поскольку в этом матч-апе у вас не так много времени. Асталор не встречается в колоде, но стоит его попробовать, поскольку в игре нет других архетипов, которые стараются дожить до лейтгейма и при этом не играют его.

Комбо Жрец дополнил сборку Оживлением мертвых, и карта неплохо себя показывает. Солнечный Колодец - возможность вырвать победу, если ваш ключевой ход встретил зачистку. Больше ничего не изменилось.

Колоды Жреца

-  **Чумной Жрец на предсмертных хрипах**



- **Асталор Квест Жрец**



- **Комбо Жрец**



[назад к выбору класса](#)





Ажиотаж от выхода нового класса поутих, когда стало понятно, что Рыцарь смерти откровенно слаб.

Контроль ДК Крови - самая популярная стратегия Артаса - становится жертвой многих популярных и мощных колод. Эффекты саботажа имеют высокую ценность в нынешней мете, а колоде жизненно необходимы 2-е дропы, поэтому **Дальняя застава** идеально ей подходит. Из-за стремительного роста Разбойника на хрипах обязательной становится **Удушающая звезда**. **Изголодавшийся шут** не так силен, но колоде очень тяжело играть без достаточного добора, а нивелировать эту слабость массой раскопок не получается. **Сир Денатрий** не так великолепен, как раньше, и становится только хуже на высоких рангах.

Контроль Фрост ДК подает больше надежд, особенно на фоне угасания Рамп Друида - невероятно проблематичного матч-апа для Рыцаря смерти. Лорд Ледяной Шепот редко встречается в сборках, хотя является хорошим активатором финальных взрывных ходов колоды.

Нечестивость - худшая руна в тройке, поскольку слишком честно играет в Hearthstone. Ни одна из вариаций зеленых колод не выглядит конкурентоспособной. **Агро ДК Нечестивости** набрал немного статистики, но выше Тир-4 колода не поднялась ни на одном ранге.

Колоды Рыцаря смерти

-  **Контроль Блад ДК**
 → 
 -  **Фрост ДК**
 → 

[назад к выбору класса](#)






- Чистый Паладин разрывает ладдер на подступах к Легенде, в то время как сборки Контроль Паладина стараются сохранить конкурентоспособность в ускорившейся мете.

Чистый Паладин успешно применяет агрессивную кривую маны с Печатью крови, быстро переходя к **Графине** с помощью **Порядка в зале суда**. Кровавый крестоносец помогает сыграть ее на ход раньше с дополнительными характеристиками на столе. Так вы получаете больше времени на розыгрыш Легендарных приглашений благодаря присутствию на столе. Указанная сборка построена на основе версии от Hunterace с заменой **Боевого викария** на Матриарха крови Лиадрин, которая очень хороша в любых агро колодах класса.

Контроль Паладин продолжает возлагать свои надежды на **Тюремщика**. **Сир Денатрий** все еще хорош в этой колоде, поскольку это большое существо с похищением жизни, которое затруднительно убрать со стола, как только на нем появился **Тюремщик**. Анахронос - отличное дополнение к кривой, которую создает **Порядок в зале суда**. Сборка также была дополнена Асталором, поскольку это сильная карта для любой лейтгейм стратегии. Бронзовая стая сильна вне зависимости от пула драконов.

Дракон Паладин с **Казакусаном** выглядит хуже сборки с **Тюремщиком**, но, возможно, проблема кроется в недостатке оптимизации. В ладдере встречаются плохие вариации колоды, которые тянут вниз общие показатели архетипа. Представленный билд - вариация теорикрафт сборки, в которую включены **Бранн Бронзобород**, Асталор Кровавая Клятва, **Школьные учителя** и **Безумный герцог Теотар**. Такой вариант вполне может посоревноваться с классической сборкой за место под солнцем.

Колоды Паладина

-  **Чистый токен Паладин**
 → 
 -  **Контроль Паладин с Тюремщиком**
 → 
 -  **Дракон Контроль Паладин**
 → 












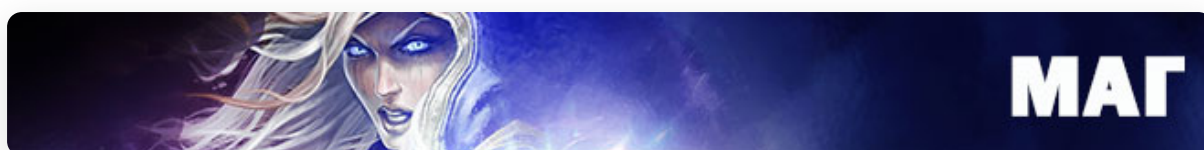
Проверенный временем Бесолок массово охватил собой класс, и только у ОТК Чернокнижника есть потенциал пробиться в мету.

Чистый **Бесолок** чаще всего оказывается сильнее **Курс Бесолока** в ладдере. Он лучше выступает против Друида, Охотника на демонов и Разбойника. Эти матч-апы с лихвой компенсируют его слабость против ДК Крови и Чумного Жреца. После нерфа играть **Сира Денатрия** нет никакого смысла, поэтому вместо него в сборке появилась Осужденная Сильванна. Она помогает в неприятных встречах с Миракл Разбойником и Комбо Жрецом. Курс Бесолок никак не изменился.

ОТК Чернокнижник неплох на высоких рангах. Его сборка выглядит идеально. Единственный выбор на последние два места в колоде стоит между **Ликом тлена** и **Мастерицей микстур**.

Колоды Чернокнижника


-  **Классический Бесолок**
 -  → 
 -  **Курс Бесолок**
 -  → 
 -  **ОТК Чернокнижник на минах**
 -  → 



- Маг залег на дно, но при этом классу есть, чем играть. **Биг Спелл Маг** с Асталором Кровавой Клятвой и Магическими защитниками выглядит отлично. **Агро Маг** из-под пера Alutemi также подает большие надежды.

Новая колода построена вокруг **Морозного касания** и набора заклинаний льда. Чародейский змей и Чародей-сокрушитель добавляют еще больше урона, а Хранительница Эгвин позволяет добить уже покалеченного оппонента в лейтгейме. Оригинальная сборка использовала **Нерубского визиря**, **Святилище Ночных Плащей** и **Вардена Луча Рассвета**, однако все эти карты слабы в агро колоде. В представленной сборке они уступили место дешевым раскопкам заклинаний - **Подозрительному алхимику** и **Призматическому элементалю**, которые могут найти еще больше взрывного урона, а еще Асталору, потому что это Асталор.

Колоды Мага

-  **Асталор Биг Спелл Маг**
 -  → 
 -  **Агро Фрост Маг**
 -  → 

[назад к выбору класса](#)



- **Эволв Шаман** от Jambre с Предвидением вывел показатели архетипа на новый уровень. У колоды есть несколько способ выйти на стол с помощью заклинаний, что позволяет ей надежно добирать **Гноллов из Златоземья** с помощью Предвидения. **Морские великаны** - самые слабые существа из пяти выбранных, среди которых также играет **Глотатель Глугг**. Зато потрясающе показать себя должен **Гниложабер**, поскольку он уже зарекомендовал себя во всех сборках класса, в которых появлялся. Попробуйте взять его вместе с **Королевой Азшарой**, которую должно быть очень легко активировать в колоде, полной заклинаний.

Контроль Шаман встречается очень редко, но у него появились новые инструменты, которыми он может заменить Денатрия и Теотара: **Гниложабер**, **Лортемар Терон** и **Асталор Кровавая Клятва**.

Агро Шаман также может стать полноценным участником меты, если сделать в нем пару замен. **Жажда крови** - «маст-хэв» для колоды, обязательно в двух копиях. Не пытайтесь внедрить в сборку раннюю игру из нежити. **Рукотворец** и **Баньши** - ужасные карты, а все подобные эксперименты только портят общий винрейт архетипа.

Колоды Шамана

-  **Шаман на эволюциях**
 -  → 
 -  **Асталор Контроль Шаман**
 -  → 
 -  **Агро Зомби Шаман**
 -  → 

[назад к выбору класса](#)



- **Бист Охотник** стал единственной надеждой класса после аннигиляции **Громострел Охотника** разработчиками. Колода не играет ни одной новой карты, что говорит не

столько о качестве дополнения, сколько о нежелании игроков обратить внимание на этот архетип.

Сир Денатрий потерял свое право на место в колоде. **Ненасытные пожиратели** стали слишком медленными в новой мете. Добавьте Асталора Кровавую Клятву, Лортемара Терона и **Сопутствующий ущерб** для более надежного лейтгейма.

Мертв ли **Громострел Охотник**? Скорее да, чем нет, но признаки жизни подает Ренатал сборка этого архетипа. Немножко Асталора, и все будет хорошо, особенно когда у вас уже есть Бранн и Зола.

Да, Асталор настолько хорош. НАСТОЛЬКО!

Колоды Охотника

-  **Асталор Бист Охотник**



- **Ренатал Громострел Охотник**



[назад к выбору класса](#)



- У игроков совершенно нет желания играть Воином, что неудивительно. **Контроль Воин** - абсолютный мусор. **Воин на исступлении** неплох, но в Стандарте есть агрессивные колоды получше. Оптимизировать сборку очень сложно, поскольку по ней нет статистики.

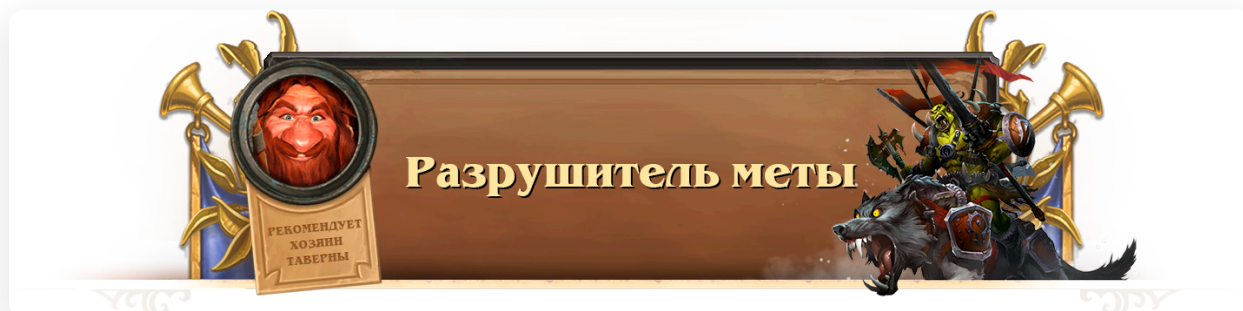
В очередной раз ждем мини-набора?

Колоды Воина

-  **Воин на исступлении**



[назад к выбору класса](#)















Разбойник на хрипах оказался сильнейшей колодой на пути к Легенде. Ничто не сравнится с его способностью генерировать огромные неубиваемые столы. Он не только

оказывает избыточное давление на противника, но и может легко перевернуть ситуацию на столе. Пользуйтесь этим, пока можно.

Квест ДХ, вероятнее всего, станет лидером среди топовых игроков. Его практически невозможно законтрить из-за быстрого и яростного геймплея, подкрепленного защитными инструментами против колод, которые быстро заполняют стол. Он способен очень рано убить оппонента в один ход или затянуть партию в лейтгейм, чтобы реализовать ОТК на более чем 50 ед. урона.

Комбо Жрец - единственная «контра» Квест ДХ. И пока он может создавать огромные характеристики на 5-м ходу, он будет побеждать массу других колод, неспособных найти ответ. Преклонитесь перед королем «скаммеров».

Навряд ли текущая ситуация продлится долго. Остается надеяться, что в будущем патче Рыцарь смерти перестанет быть настолько слабым, да и другие классы смогут показать себя и свои сильные стороны.

-  **Разбойник на хрипах**
 → 
 -  **Разбойник на хрипах с Гигантами**
 → 
 -  **Реликт Квест ДХ**
 → 
 -  **Комбо Жрец**
 → 
- Источник

www.vicioussyndicate.com на языке оригинала