

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Полный анализ меты последнего балансного патча. Vicious Syndicate мета отчет №250

30.12.2022

Мета-отчеты

Мета-отчет

Полный анализ меты последнего балансного патча. Vicious Syndicate мета отчет №250

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Подробно разберет текущую ситуацию в ладдере дополнения Марш Короля-лича.

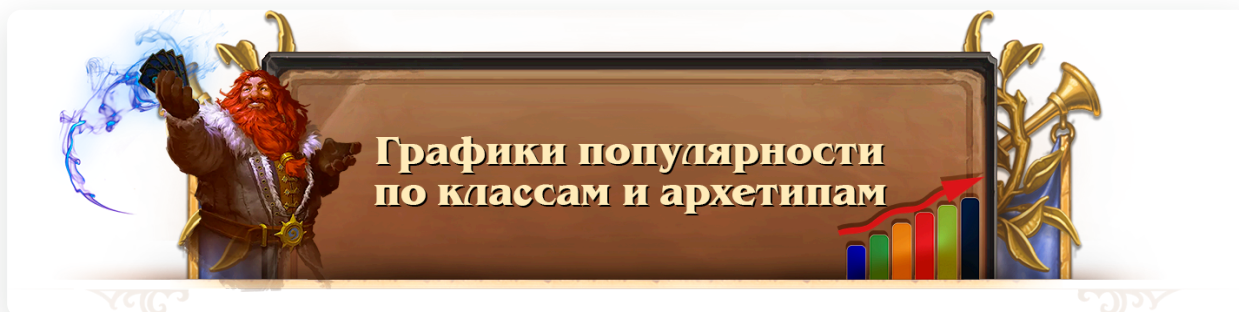
Вы найдете не только лучшие и многообещающие колоды, но и пока что непопулярные, но интересные архетипы. Как и всегда, мы обсудим общее положение дел в рейтинговом режиме: как распределены матч-апы, кто в лидерах и как с этими лидерами борются на разных рангах.

Всего проанализировано игр	1 325,000
Топ 1000 ранга Легенда	46,000
На ранге Легенда (за искл. Топ 1к)	258,000

Алмаз 1-4	206,000
Алмаз 10-5	223,000
Платина	196,000
Бронза/ Серебро / Золото	396,000

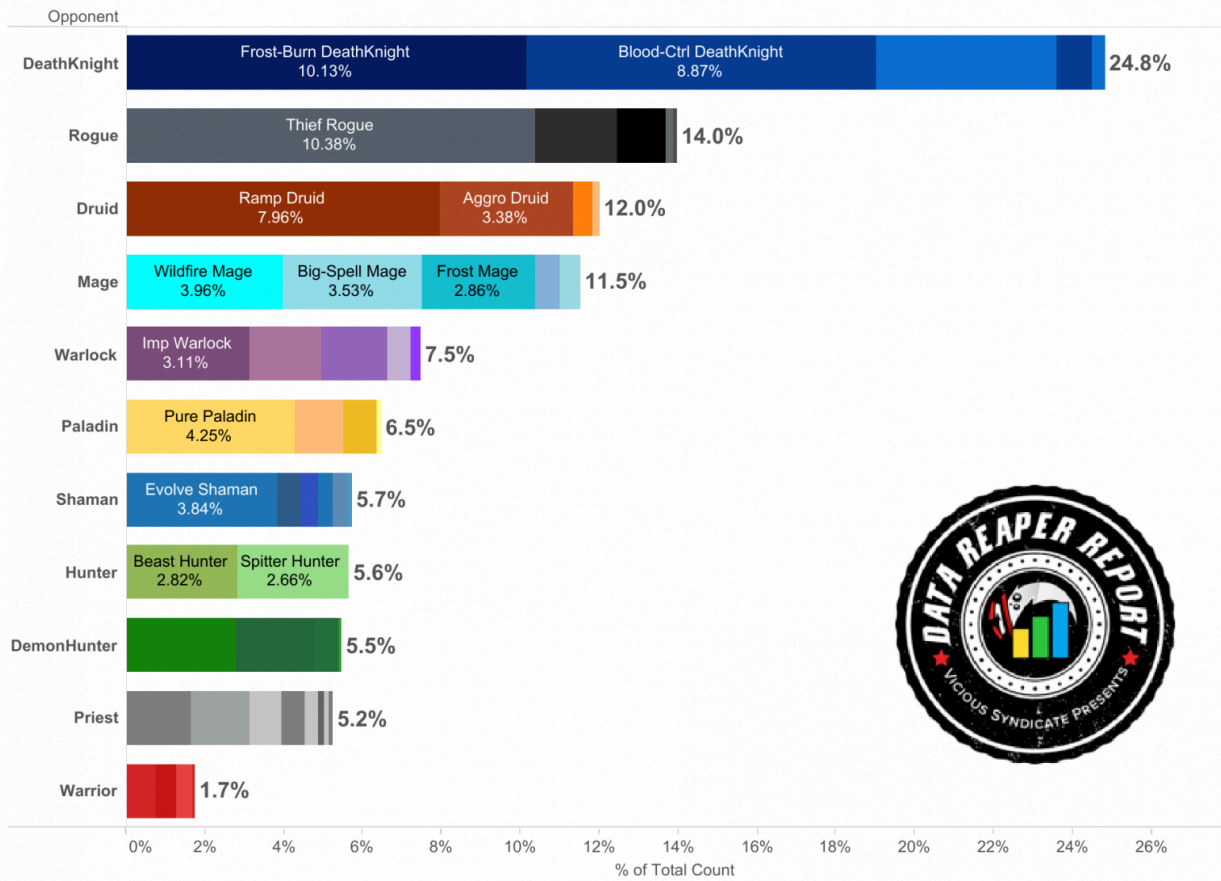
• **Содержание мета-отчета:**

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*



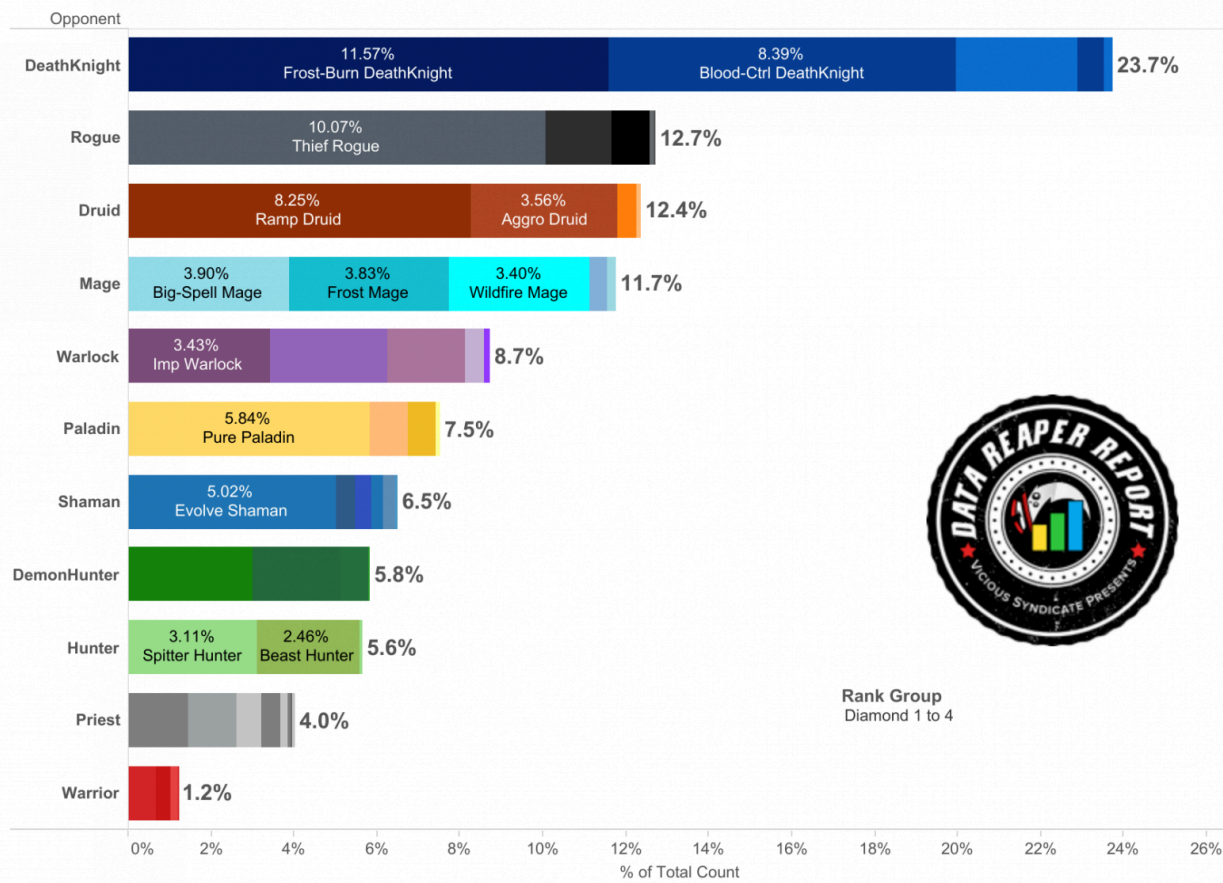
По всем рангам

vS Data Reaper # 250 (December 19 - 27, 2022) - All Ranks



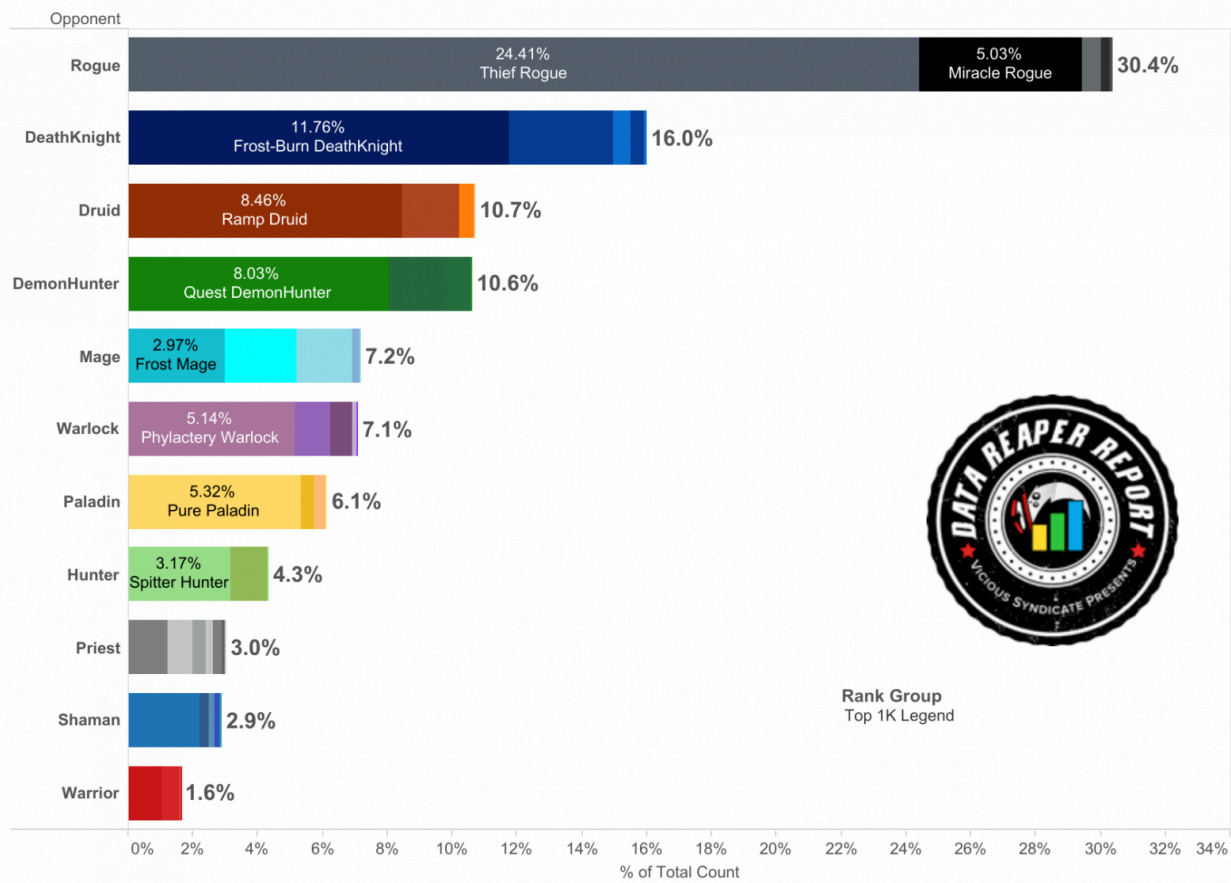
В промежутке ранга Алмаз 4 – 1

vS Data Reaper # 250 (December 19 - 27, 2022) - By Ranks



Топ 1000 ранга Легенда

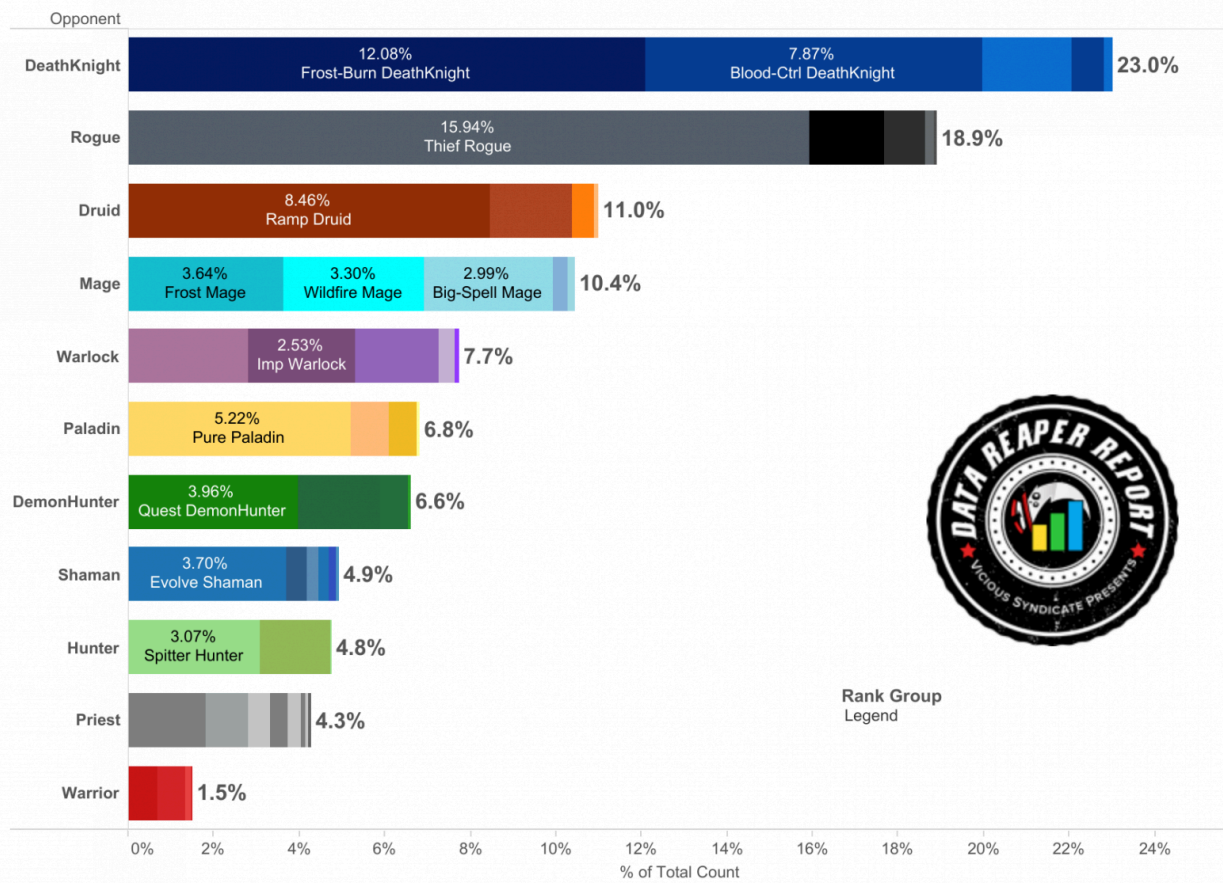
vS Data Reaper # 250 (December 19 - 27, 2022) - By Ranks



Rank Group  
Top 1K Legend

На ранге Легенда

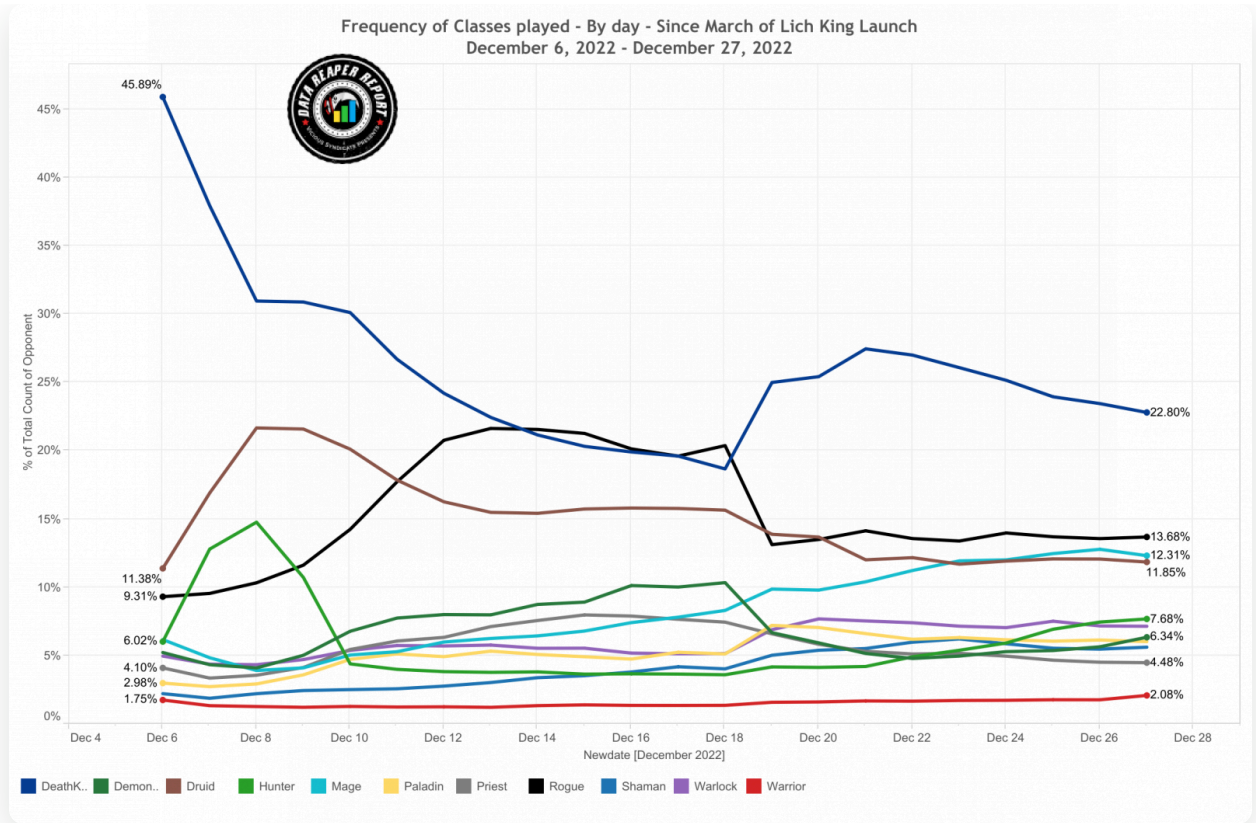
vS Data Reaper # 250 (December 19 - 27, 2022) - By Ranks



Rank Group Legend

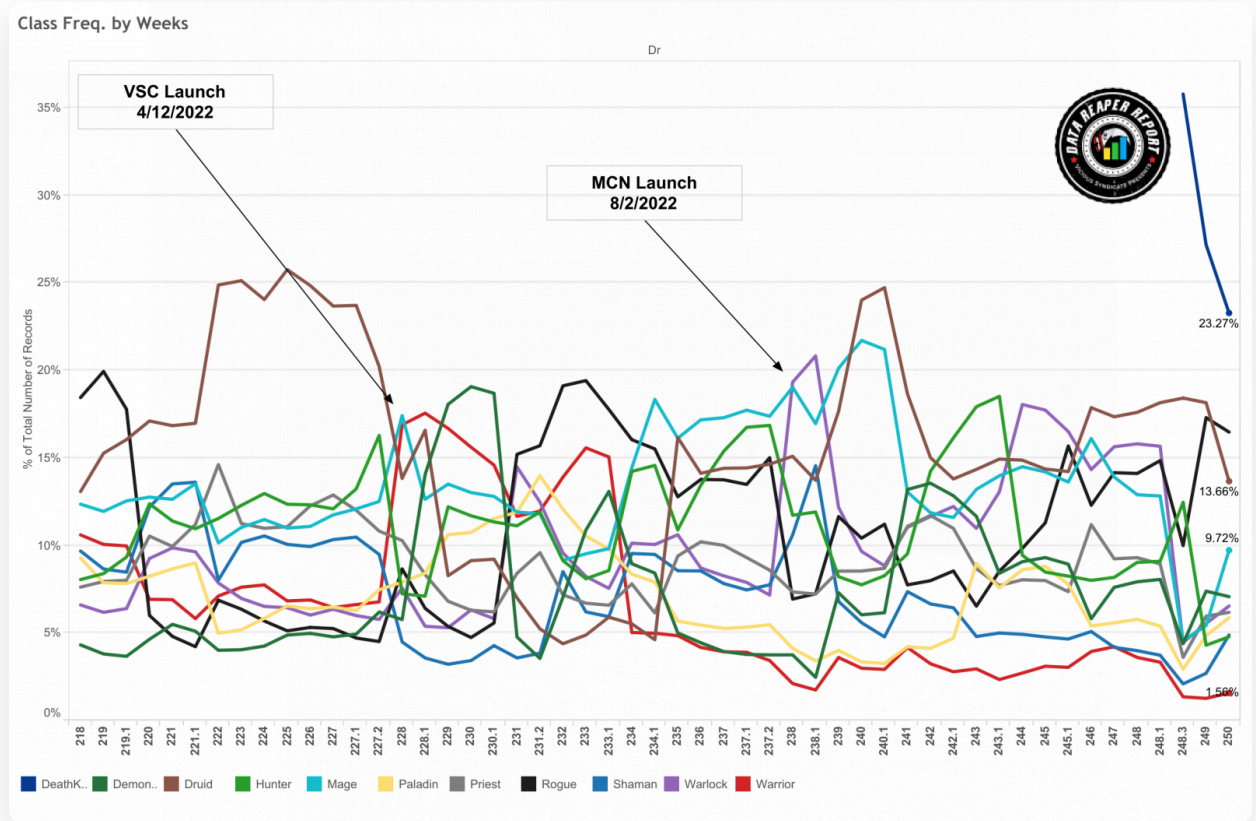
**Следующий график показывает прогресс популярности классов по дням с момента выхода дополнения Марш Короля-лича**

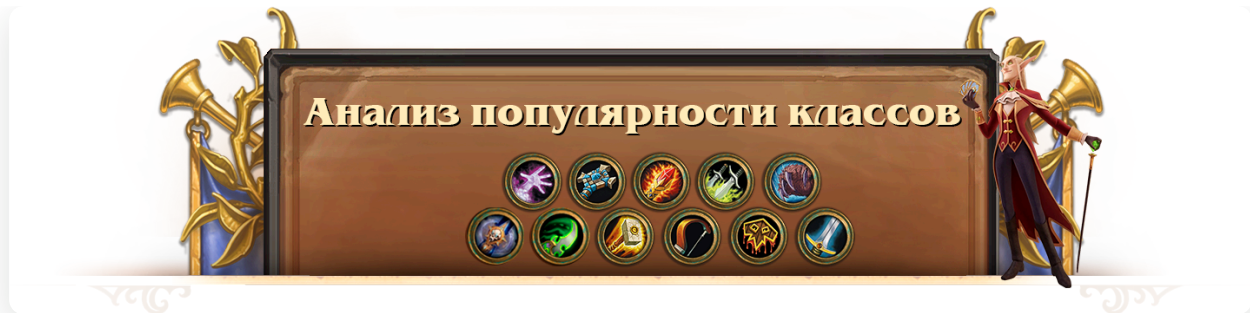
Популярность по дням





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

Популярность по неделям






 Последние изменения баланса оказали значительное влияние на Стандарт. У **Рыцаря смерти**, который никак не мог найти почву под ногами, открылось второе дыхание, а игроки снова стали экспериментировать с его архетипами. Агро ДК Нечестивости популярен на низких рангах, но быстро скатывается вниз начиная с Платины. Контроль ДК Крови держится вплоть до Легенды, где падает до статуса нишевой колоды. Фрост ДК - единственная стратегия, которая широко используется на всех рангах. Теперь, после нерфа **Принца Ренатала**, это быстрая колода, построенная на взрывном уроне.

 На первый взгляд и не скажешь, что **Разбойнику** достались самые серьезные нерфы патча. Популярность класса на высоте и достигает 30% в топе Легенды. Миракл и Хрип Разбойники существенно просели по численности, в то время как Разбойник на воровстве устремился вверх. Архетип переключился на сборку из 30 карт, которая стремительно разошлась по всему ладдеру. Стоит отметить, что несмотря на серьезный провал в числе Миракл Разбойников сразу после обновления, архетип с огромным успехом восстанавливает свои показатели в топе Легенды. Он стал использовать сборку с **Маэстро маскарада** и отварами, и в последние три дня его популярность держится на уровне 10%.



У **Охотника на демонов** видоизменения сборок произошли медленнее по сравнению с Разбойником. Многие игроки по-прежнему придерживаются сборок с реликвиями - как со Скверной, так и с **Последней битвой**. Однако последние тенденции меты стали уводить эти архетипы к версии с **Клеймом греха**, в которой совсем нет реликвий. ДХ Скверны с **Клеймом греха** был хуже Релик версии до патча, однако нерф **Принца Ренатала** и **Реликвии измерений** подтолкнул игроков дать ему еще один шанс.

 **Друид** - еще один класс, на котором серьезно сказался нерф **Принца Ренатала**. Большие сборки Рамп Друида все еще достаточно популярны, хотя можно встретить и попытки собрать версию из 30 карт. Агро Друид ощутил спад численности, во многом из-за роста популярности Рыцаря смерти.



**Маг** - крайне разносторонний класс. Агро Маг подавал надежды еще до патча, а после нерфа **Принца Ренатала** берн колода только набрала обороты. Биг Спелл Маг также является частым гостем в мете, а его сборка полностью устоялась. Пинг Маг пытается реализовать несколько сборок - большинство из них использует **Принца Ренатала**. В ладдере встречаются Ренатал сборки, которые стали популярны после выступления VinnyHorror и DeadDraw на Чемпионате мира, гибридные Казино сборки с **Верховным магистром Ромматом** и классические сборки из 30 карт. Кто бы навел порядок в этой неразберихе?



**Чернокнижник** представляет из себя два разных класса на разных полюсах ладдера. Бесолок более популярен вне Легенды, а ОТК Чернокнижник становится основной стратегий Гул'дана среди топовых игроков - там бесы почти не встречаются. После нерфов целого ряда плохих матч-апов этой комбо колоды ее очень хочется назвать конкурентоспособным участником меты.



**Паладин** полностью перешел на Чистую сторону на фоне серьезного спада Контроль и Дракон Паладинов после нерфа **Принца Ренатала**.



**Охотник** вел себя очень тихо, но сейчас снова стал нарастать интерес к Громострел архетипу. Бист Охотник по-прежнему не расстается с **Принцем Ренаталом**.



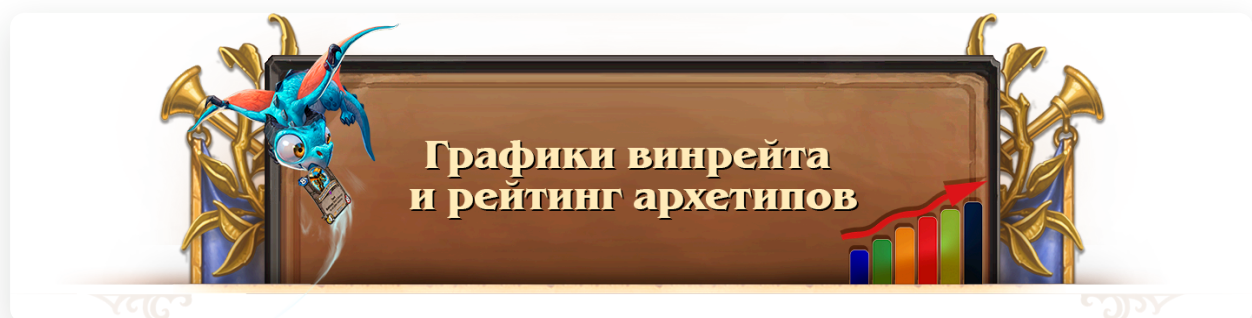
**Жрец** совершил сокрушительное падение. Контроль, Квест и Комбо Жрецы - все значительно потеряли в популярности после нерфов **Принца Ренатала**, **Жрицы Валишж** и **Благословения перерожденных**.



Эволв Шаман - единственный серьезный представитель **Шамана**, хотя на высоких рангах интерес к колоде уходит.



**Воин** практически полностью неактивен.



### Диаграммы матч-апов

По всем рангам

**Matchup Win rates based on games between 12/19/2022-12/27/2022**  
(Minimum 100 games required per matchup)

Rank Group: All Ranks		Opponent / Opponent Deck																																			
Hero	Hero Deck	Blood-Buffer DeathKnight	Blood-Ctrl DeathKnight	Frost-Burn DeathKnight	Unholy-Aggro DeathKnight	Aggro DemonHunter	Fel DemonHunter	Quest DemonHunter	Aggro Druid	Prestor Druid	Ramp Druid	Beast Hunter	Spitter Hunter	Big-Spell Mage	Frost Mage	Secret Mage	Wildfire Mage	Control Paladin	Dragon Paladin	Pure Paladin	Plague Priest	Quest Priest	Undying Priest	Deathrattle Rogue	Miracle Rogue	Thief Rogue	Control Shaman	Evolve Shaman	Murloc Shaman	Curse Warlock	Curse-Imp Warlock	Imp Warlock	Phylactery Warlock	Control Warrior	Enrage Warrior		
DeathKnight	Blood-Buffer DeathKnight	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100

**Таблица % винрейта архетипов с распределением по Тир уровням**

Diamond 1 to 4						Diamond 5 to 10					
vs Power Rankings		DR # 250				vs Power Rankings		DR # 250			
Tiers	Hero Deck	Power	Power Score	Freq Score	Meta Score	Tiers	Hero Deck	Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Frost Mage	54.39	100.0	33.1	66.5	Tier 1	Big-Spell Mage	56.37	100.0	31.7	65.8
	Big-Spell Mage	54.31	99.1	33.7	66.4		Evolve Shaman	56.05	97.4	43.9	70.7
	Evolve Shaman	54.13	97.1	43.4	70.2		Pure Paladin	55.75	95.1	42.6	68.9
	Pure Paladin	53.56	90.6	50.5	70.5		Frost Mage	55.02	89.4	28.8	59.1
	Beast Hunter	53.43	89.1	21.3	55.2		Curse-Imp Warlock	54.97	89.0	18.4	53.7
	Curse-Imp Warlock	53.17	86.1	24.3	55.2		Beast Hunter	54.49	85.2	24.4	54.8
	Spitter Hunter	53.08	85.1	26.9	56.0		Imp Warlock	54.23	83.1	28.6	55.9
	Frost-Burn DeathKnight	52.71	80.8	100.0	90.4		Spitter Hunter	54.06	81.8	25.7	53.8
	Imp Warlock	52.02	73.0	29.6	51.3		Frost-Burn DeathKnight	52.95	73.1	94.6	83.9
Tier 2	Fel DemonHunter	51.24	64.2	18.5	41.4	Tier 2	Fel DemonHunter	52.34	68.4	21.1	44.7
	Quest DemonHunter	50.31	53.5	25.8	39.7		Thief Rogue	51.42	61.2	88.2	74.7
	Thief Rogue	50.27	53.1	87.1	70.1		Quest DemonHunter	50.89	57.0	28.4	42.7
Tier 3	Enrage Warrior	49.96	49.6	5.9	27.7	Tier 3	Enrage Warrior	50.28	52.2	6.7	29.5
	Miracle Rogue	49.38	42.9	8.1	25.5		Aggro Druid	49.98	49.9	43.4	46.7
	Aggro Druid	49.33	42.4	30.8	36.6		Ramp Druid	48.68	39.7	90.9	65.3
	Ramp Druid	47.87	25.7	71.3	48.5		Phylactery Warlock	48.59	39.0	18.8	28.9
Tier 4	Phylactery Warlock	47.21	18.2	16.3	17.2	Tier 4	Miracle Rogue	48.04	34.6	9.4	22.0
	Murloc Shaman	46.99	15.7	3.2	9.4		Blood-Ctrl DeathKnight	47.93	33.8	100.0	66.9
	Blood-Ctrl DeathKnight	46.95	15.2	72.5	43.9		Murloc Shaman	47.71	32.0	5.1	18.6
	Aggro DemonHunter	46.69	12.2	5.7	9.0		Aggro DemonHunter	47.23	28.3	5.6	16.9
	Secret Mage	45.66	0.6	3.8	2.2		Quest Priest	46.48	22.4	19.1	20.8
	Blood-Buffer DeathKnight	45.57	-0.5	5.7	2.6		Secret Mage	46.48	22.4	5.4	13.9
	Quest Priest	45.12	-5.6	10.0	2.2		Deathrattle Rogue	46.25	20.6	23.4	22.0
	Control Shaman	44.87	-8.5	4.0	-2.2		Blood-Buffer DeathKnight	46.11	19.5	8.1	13.8
	Dragon Paladin	44.49	-12.8	7.9	-2.5		Control Shaman	46.01	18.7	5.8	12.3
	Deathrattle Rogue	44.22	-15.8	13.6	-1.1		Dragon Paladin	45.24	12.7	12.5	12.6
	Wildfire Mage	44.18	-16.3	29.4	6.5		Wildfire Mage	45.17	12.1	39.9	26.0
	Control Paladin	43.64	-22.4	5.9	-8.3		Control Paladin	44.45	6.5	8.6	7.6
	Unholy-Aggro DeathKni..	43.38	-25.4	25.3	-0.1		Unholy-Aggro DeathKni..	44.35	5.7	43.7	24.7
	Prestor Druid	41.62	-45.5	3.8	-20.8		Prestor Druid	42.86	-6.0	6.1	0.1
Undying Priest	40.49	-58.4	5.1	-26.6	Undying Priest	41.82	-14.2	9.6	-2.3		
Plague Priest	39.46	-70.1	12.6	-28.7	Plague Priest	40.23	-26.6	20.4	-3.1		
Curse Warlock	39.14	-73.7	4.1	-34.8	Curse Warlock	40.19	-27.0	6.8	-10.1		
Control Warrior	37.29	-94.8	3.0	-45.9	Control Warrior	37.48	-48.2	5.6	-21.3		



vS Power Rankings  
DR # 250

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Miracle Rogue	54.74	100.0	20.6	60.3
	Quest DemonHunter	52.61	77.5	32.9	55.2
	Spitter Hunter	52.30	74.2	13.0	43.6
Tier 2	Frost Mage	51.91	70.1	12.1	41.1
	Frost-Burn DeathKnight	51.70	67.9	48.2	58.1
	Pure Paladin	51.50	65.8	21.8	43.8
	Fel DemonHunter	51.01	60.7	7.6	34.1
	Phylactery Warlock	51.00	60.6	21.1	40.8
	Evolve Shaman	50.84	58.8	9.0	33.9
	Curse-Imp Warlock	50.74	57.8	4.4	31.1
	Thief Rogue	50.26	52.7	100.0	76.4
Tier 3	Ramp Druid	49.89	48.9	34.7	41.8
	Big-Spell Mage	49.57	45.5	7.0	26.3
	Beast Hunter	49.27	42.3	4.6	23.4
	Enrage Warrior	49.17	41.3	2.1	21.7
	Imp Warlock	49.07	40.2	2.9	21.5
	Aggro Druid	48.84	37.8	7.3	22.5
	Aggro DemonHunter	48.52	34.4	2.9	18.7
Tier 4	Blood-Ctrl DeathKnight	46.27	10.6	13.1	11.9
	Murloc Shaman	46.09	8.8	0.5	4.6
	Secret Mage	45.87	6.4	0.9	3.7
	Blood-Buff DeathKnight	45.74	5.1	1.6	3.4
	Control Shaman	44.92	-3.6	1.2	-1.2
	Control Paladin	44.00	-13.3	1.8	-5.8
	Wildfire Mage	43.87	-14.6	9.2	-2.7
	Dragon Paladin	43.66	-16.8	1.4	-7.7
	Quest Priest	43.34	-20.2	1.5	-9.3
	Prestor Druid	42.40	-30.1	1.7	-14.2
	Deathrattle Rogue	41.18	-43.0	1.1	-20.9
	Unholy-Aggro DeathKni..	40.73	-47.7	2.3	-22.7
	Undying Priest	40.55	-49.7	1.0	-24.3
	Curse Warlock	39.59	-59.8	0.5	-29.6
	Control Warrior	39.37	-62.0	4.3	-28.9
	Plague Priest	39.34	-62.4	4.9	-28.7



vS Power Rankings  
DR # 250

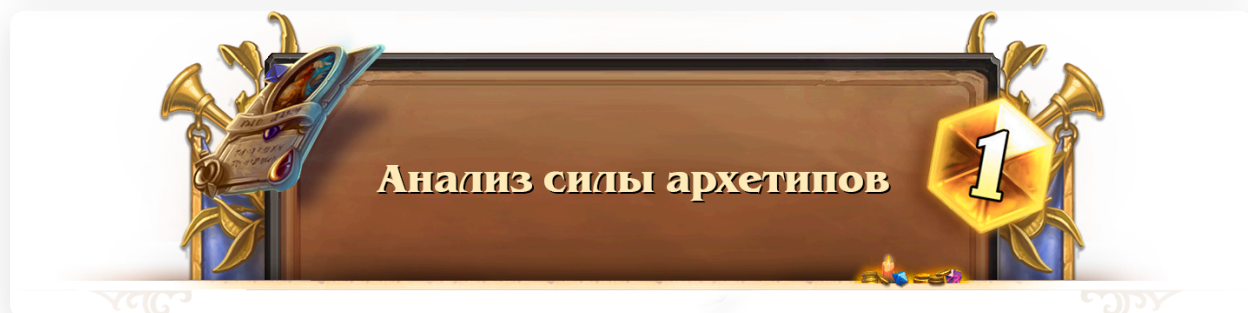
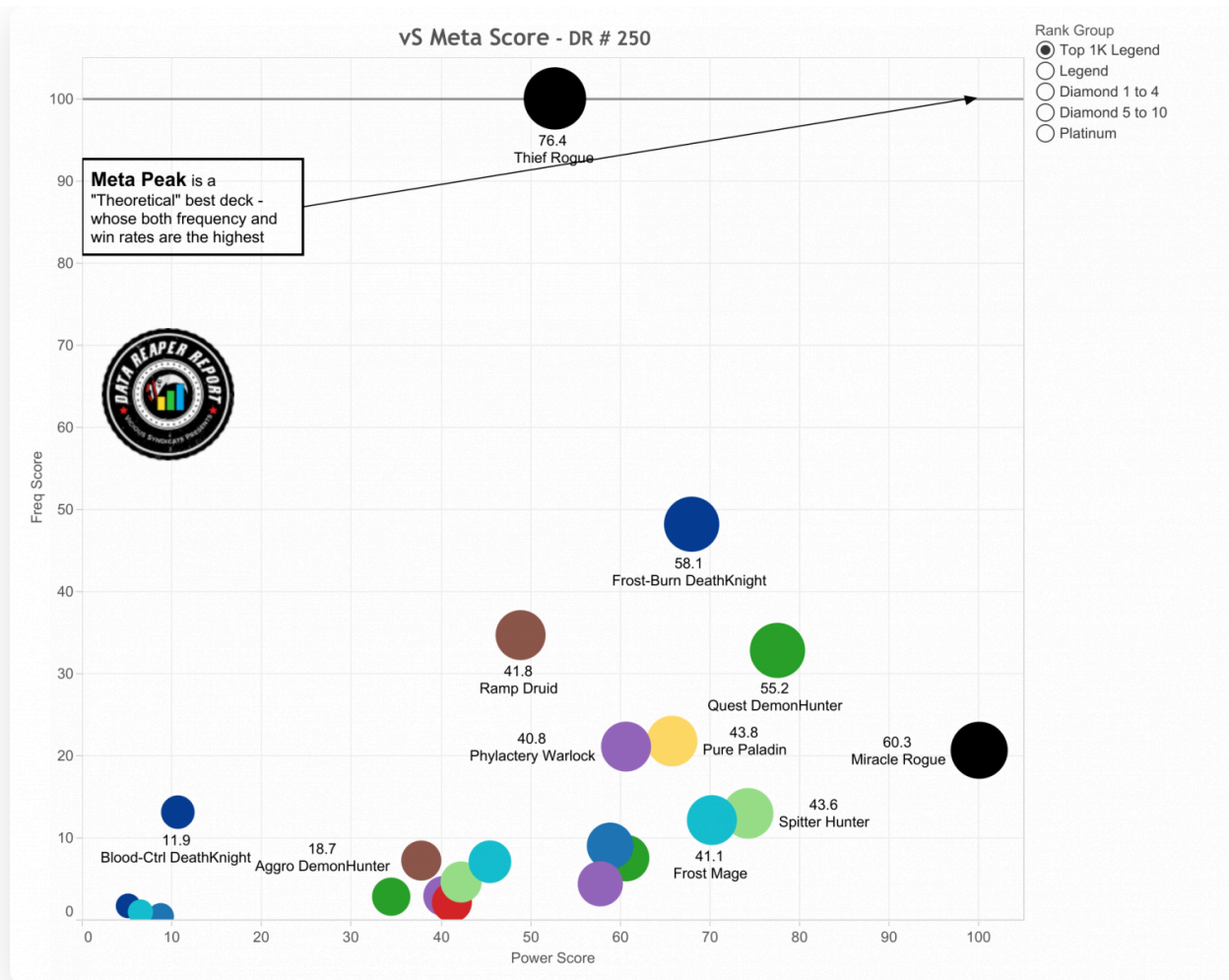
Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Curse-Imp Warlock	53.22	100.0	12.1	56.1
	Evolve Shaman	53.06	97.6	23.2	60.4
	Frost Mage	52.87	94.7	22.8	58.7
	Spitter Hunter	52.80	93.5	19.2	56.4
	Big-Spell Mage	52.49	88.7	18.8	53.7
	Frost-Burn DeathKnight	52.39	87.1	75.8	81.4
Tier 2	Pure Paladin	52.37	86.8	32.7	59.8
	Beast Hunter	52.26	85.2	10.3	47.8
	Miracle Rogue	51.93	80.0	10.9	45.5
	Fel DemonHunter	51.66	75.8	12.2	44.0
	Quest DemonHunter	51.10	67.1	24.9	46.0
	Imp Warlock	50.40	56.3	15.9	36.1
Tier 3	Thief Rogue	50.17	52.7	100.0	76.3
	Enrage Warrior	49.64	44.4	4.2	24.3
	Ramp Druid	49.55	43.0	53.1	48.0
Tier 4	Aggro Druid	48.39	25.0	12.0	18.5
	Phylactery Warlock	48.25	22.8	17.5	20.2
	Aggro DemonHunter	47.00	3.4	4.0	3.7
	Blood-Ctrl DeathKnight	46.83	0.8	49.4	25.1
	Murloc Shaman	46.26	-8.2	1.1	-3.5
	Secret Mage	45.74	-16.2	2.2	-7.0
	Blood-Buff DeathKnight	45.67	-17.4	4.7	-6.3
	Control Shaman	45.11	-26.0	3.0	-11.5
	Quest Priest	44.66	-33.0	6.2	-13.4
	Wildfire Mage	44.16	-40.8	20.7	-10.1
	Dragon Paladin	44.16	-40.8	5.4	-17.7
Tier 4	Control Paladin	43.75	-47.2	4.1	-21.5
	Deathrattle Rogue	42.77	-62.4	6.0	-28.2
	Unholy-Aggro DeathKni..	42.61	-64.9	13.1	-25.9
	Prestor Druid	42.16	-71.9	3.3	-34.3
	Undying Priest	40.74	-93.8	3.2	-45.3
	Curse Warlock	39.75	-109.4	2.3	-53.5
	Plague Priest	39.51	-113.0	11.5	-50.8
	Control Warrior	37.94	-137.3	4.2	-66.6

### 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



Стандарт разделился на два совершенно разных формата. Большая часть ладдера составляет достаточно разнообразную, хоть и в основном агрессивную мету с большинством колод, которые играют от стола или взрывного урона. Однако в топе Легенды игра развивается в другом направлении: Миракл Разбойник и Квест Охотник на демонов занимают доминирующее положение, в значительной степени затмевая остальные архетипы. Скорее всего, это приведет к полному однообразию меты на высоких рангах в ближайшем будущем. Согласно статистике Квест ДХ стремительно догоняет Миракл Разбойника и в скором времени должен пересечь границу в 54% винрейта. На следующей неделе график популярности в топе Легенды может серьезно поменяться.



### Разбойник

**Миракл Разбойника...** баффнули? На бумаге он был понерфлен, однако мета стала более благоприятной для колоды, из-за чего она оказалась сильнее, чем прежде!

Не обращайте внимание на статистику колоды на низких рангах - там по-прежнему используется старая итерация архетипа. Сборка от J\_Alexander, которая захватила топ Легенды, максимально универсальна. В ней больше нет Некролорда Дреки, а Кладбище Грехопада играет скорее вспомогательную роль. Из-за этого ранние взрывные ходы Валира совершает редко, однако архетип стал на порядок сильнее в лейтгейме. С Гноллами Дикой Лапы против ранней агрессии у колоды есть все инструменты для того, чтобы занять ведущую роль в широком ряде матч-апов. Например, ДК Крови больше не справляется с таким Разбойником. Победить его можно только взрывным уроном, поэтому Фрост ДК, Агро Маг и Квест ДХ имеют самый высокий шанс на победу против Валиры в данный момент.

**Разбойник на воровстве** был значительно популярнее в первые дни после выхода патча, однако расстановка сил должна измениться вскоре после этого мета-отчета. Разбойник на воровстве однозначно хорошая колода с рядом преимуществ, но его винрейт еле-еле переходит границу в 50%, в то время как у Миракл Разбойника это почти 55%. А ожидаемый рост Квест ДХ только навредит колоде еще больше.

**Разбойник на хрипах** не смог превозмочь жесткие нерфы. Архетип мертв.



### Охотник на демонов

**Квест Охотник на демонов** с Клеймом греха выглядит очень опасно в топе Легенды. У него есть преимущество над сборками Скверны без Последней битвы, поэтому в мете, полной ДХ, такая колода должна чувствовать себя как рыба в воде. На низких рангах, где Охотник на демонов не особо популярен, ДХ Скверны покажет себя лучше. Что важно знать об этих колодах - они все еще не достигли верхней границы своего потенциала. Как только они будут полностью оптимизированы (а именно откажутся от реликвий в пользу Клейма греха), их статистика станет только лучше. Квест ДХ стремится достичь 55% винрейта в топе Легенды и может даже отнять у Миракл Разбойника звание лидера меты.



### Рыцарь смерти

**Фрост Берн ДК** - сильная колода, которая должна продолжить успешно выступать на всех рангах. Только в топе Легенды она может наткнуться на определенные проблемы. Сейчас ее матч-ап с Миракл Разбойником все еще хорош, однако постепенно он приближается к отметке в 50%. В то же время встреча с самой оптимальной сборкой Квест ДХ становится очень "красной". Архетипу нужно решение для этих матч-апов, иначе он окажется на обочине.

**Контроль ДК Крови** плох в любой точке ладдера, но особенно тяжело ему приходится на высоких рангах, где все популярнее становятся колоды с летальными способами победы. ДК Крови не может справиться даже с берн колодами, поскольку его инструментов выживания недостаточно для надежной победы.

**Агро ДК Нечестивости** неиграбелен. С ним все как и прежде.



### Друид

**Рамп Друид** держится на удивление хорошо. Его арсенал брони достаточно эффективно противостоит берн стратегиям, что дает ему положительные матч-апы с Фрост ДК и Квест ДХ. Наплыв существ от Агро Мага все еще остается проблемой, да и

Миракл Разбойник постоянно настигает его. Тем не менее ряд изменений, направленных на оптимизацию, может сохранить ему место в мете, особенно если он переключит внимание на сборки без Ренатала. Колода будет проигрывать агро колодам в любом случае, поэтому не рассчитывайте на нее на подступах к Легенде.

**Агро Друид** не рад последним изменениям. Фрост Рыцари смерти уже стали для него серьезной проблемой, а на подходе еще и **Гноллы Дикой Лапы**. Пока что ему не стоит надеяться на светлое будущее.



## Маг

**Агро Маг** - одна из лучших колод для взятия Легенды, а его разброс матч-апов намекает на то, что он сможет найти место и в топе Легенды, поскольку у него есть неплохие шансы на победу против Разбойников и Охотников на демонов. Мало кто из про-игроков захочет играть кем-то, кроме этих двух классов, но если выбирать что-то иное, то Агро Маг должен стать первым в этом списке.

**Биг Спелл Маг** - еще одна колода, которая сильна на всех рангах кроме топа Легенды, где для нее настает суший ад.

Винрейт **Пинг Мага** намекает, насколько плох **Принц Ренатал**. Зато сборки из 30 карт выглядят более чем конкурентоспособно - колода вполне может претендовать на место в Тир-2 в таком виде. Просто отпустите Ренатала восвояси - он отыграл свое. **Секрет Маг** также выглядит неплохо, однако навряд ли кто-то решится им играть, когда у Мага есть 3 других более сильных колоды.



## Чернокнижник

**Курс Бесолок** выглядит лучше, чем классический **Бесолок**. Обе колоды хорошо выступают в мете, но в топе Легенды им не выжить из-за нового Квест Охотника на демонов.

Соревновательная составляющая **ОТК Чернокнижника** также под большим вопросом. Пока что он наслаждается временным приростом в силе, однако его матч-апы с Миракл Разбойником и Квест ДХ ужасны, а значит у него очень плачевные перспективы.



## Паладин

Развитие меты ставит под сомнение и будущее **Чистого Паладина**. Он явно уязвим к берн колодам, поскольку сам наносит себе урон по ходу партии, при этом он ничего не может противопоставить эффектам заморозки. Его матч-ап против Квест ДХ с **Клеймом греха** становится только хуже, да и Миракл Разбойник его обыгрывает. На следующей неделе в Легенде Утеру придется несладко. Зато он все так же будет силен вне Легенды - так уж исторически сложилось.

**Контроль** и **Дракон Паладины** бесследно исчезли.



## Охотник

**Громострел Охотник** выглядит опасно - это самый вероятный кандидат на лидерство в мете вне Легенды. На данный момент его винрейт устремился вверх, и он может сделать несколько замен, которые только улучшат его показатели. Оптимальная сборка **Громострел Охотника** - самый легкий способ взять Легенду в текущей мете. Если

Квест ДХ и Миракл Разбойник (с которыми Громострел Охотнику тяжело справиться) станут терроризировать высшие ранги, Громострел Охотник будет довольствоваться остальной частью ладдера.

**Бист Охотник** также очень хорош, и это единственная колода, которой все еще удастся реализовывать **Принца Ренатала!** Он был первым, кто успешно применил карту в Затонувшем городе на пререлизе, и похоже, что будет и последним.



### Шаман

**Эволв Шаман** держится в тройке лучших колод до тех пор, пока на передний план не выходит Разбойник и не начинает его душить. Особенно интенсивно Разбойник душит в топе Легенды, поэтому не ждите, что Эволв Шаман задержится там надолго. Колода побеждала понерфленного Миракл Разбойника, однако с новой сборкой ему не справиться.



### Жрец

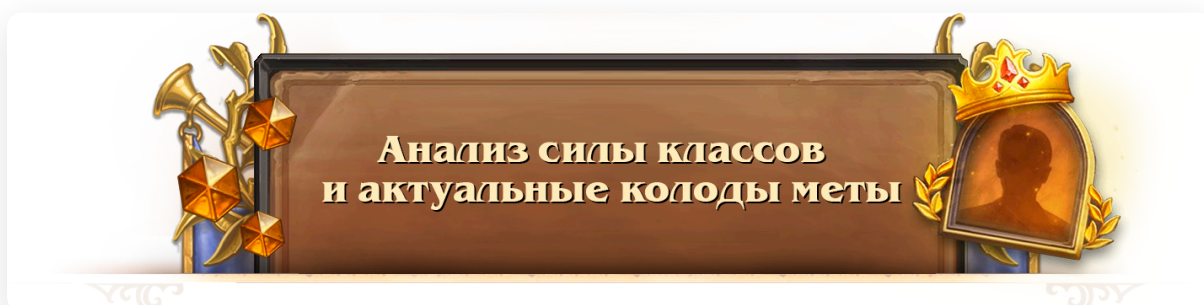
**Контроль** и **Квест Жрецы** ушли на покой. С Комбо Жрецом ничего не ясно из-за недостатка данных, однако первая статистика говорит о том, что это единственный архетип класса, который может пережить изменения последнего патча. В то же время он потерял преимущество против Миракл Разбойника и Квест ДХ. **Клеймо греха** - еще один способ победы Иллидана над Андуином.



### Воин

**Воин на исступлении** очень плохо составлен для текущей меты. Колода жизне- и конкурентоспособна, если дать ей шанс, однако пока что складывается ощущение, что никто из игроков этого шанса ей не даст. **Контроль Воин** ничего не может показать в мете. Самые свежие изыски Контроль Воина из топа Легенды уже появились в статистике, однако пока что реальность дает ему жесткий отпор. Вы можете форсировать близкие встречи с Квест ДХ и Миракл Разбойником, однако остальная часть матч-апов не сулит ничего хорошего. Небольшая выборка отдельных игроков может создать видимость того, что колода успешна, однако фактически это не так.

•



• **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.



Разбойник успешно адаптировался к изменениям баланса и может быть еще сильнее, чем раньше.

**Разбойник на воровстве** отказался от Ренатала и перешел на сборку из 30 карт, сбросив большую часть секретов. Рекомендуемая колода собрана XiaoT, который вскоре после нерфов взял топ-1 в Легенде на двух серверах. Сборка работает практически




идеально, а **Скрытная незнакомка** выглядит довольно впечатляюще даже в отсутствие других карт на синергию с секретами. Просто не поддавайтесь соблазну оставлять ее в руке на муллигане, так как в большинстве матчей вам следует искать более мощные ходы (**Гнолл Дикой Лапы**, **Королева Азшара**, **Джекпот!**, **Разведка**, **Черноводная абордажная сабля**).

По желанию можно заменить **Скрытную незнакомку** и **Шаг сквозь тень** на **Злобный удар** и **Зуб Нефариана**. Это сделает вас немного сильнее против Охотников на демонов и Паладинов (~3%), а также значительно поможет вам с Охотниками (~8%). Тем не менее это ухудшит зеркальные (~3%) и другие матч-апы поздней игры и вместе с тем резко ограничит потенциал Асталора в колоде.

**Миракл Разбойник** выглядит безумно, если отойти от старых итераций архетипа с **Некролордом Дрекой** и перейти к сборкам с отварами и Асталором. **Кладбище Грехопада** становится дополнительной угрозой за три маны, а не основой вашей колоды.

Сборка с **Маэстро маскарада** за авторством J\_Alexander является золотым стандартом для архетипа, а ее популярность — главная причина возвращения **Миракл Разбойника** в топ Легенды. **Гноллы Дикой Лапы** чрезвычайно важны в текущей мете. **Крабато** безумно хорош. **Злобный удар** и **Зуб Нефариана** выглядят как самые слабые карты в колоде, но нельзя назвать их обузой, поскольку они помогают добивать Охотников на демонов. Если последние наберут в популярности, вполне вероятно, что **Злобный удар** и **Зуб Нефариана** станут более ценными. Возможными альтернативами являются **Врата теней**, **Рыбалка** и **Торопливый стенографист**.

## Колоды Разбойника

-  **Асталор Разбойник на воровстве**  
 → 
-  **Кок Миракл Разбойник**  


[назад к выбору класса](#)



Как и Разбойник, Охотник на демонов быстро адаптируется к нерфам, находя способы стать сильнее.


Ключ к успеху для этого класса в текущей мете — отойти от реликвий и обратиться к **Клейму греха**. Сборка **Охотника на демонов Скверны** с **Клеймом греха** без реликвий явно уступала сборкам с реликвиями в начале дополнения, но сейчас все полностью изменилось. Нерф Ренатала сделал взрывной урон более ценным, в то время как набор реликвий стал явно слабее после нерфа **Реликвии измерений**. Представленная сборка выглядит идеально.

В топе Легенды в лидеры выходит **Квест Охотник на демонов** со схожей концепцией на **Клейме греха**, которая стала популярной благодаря MadThanos. Преимущество Квест

ДХ над ДХ Скверны становится важным в непосредственной встрече этих двух колод. Альтернативный билд отказывается от Куртруса Убийцы Демонов и Альдрахийских клинков в пользу Хищничества. Это максимизирует взрывной урон колоды через Леди Стэно, который может быть очень ценным в зеркальном матч-апе, а также против оппонентов, которые пытаются пережить урон Охотника на демонов.

В ожидаемой ограниченной мете Разбойников и Охотников на демонов от Куртруса Убийцы Демонов вполне можно отказаться. А вот Альдрахийские клинки чрезвычайно ценны как в зеркальных, так и во взрывных матч-апах, таких как Фрост Рыцари смерти и Агро Маги, поэтому второй слот для Хищничества можно занять у одной копии Пиршества душ или даже Ненасытной жадности.

## Колоды ДХ

-  **ДХ скверны**  
 → 
-  **Квест ДХ**  
 → 
-  **Агро ДХ**  
 → 

[назад к выбору класса](#)



Рыцарь смерти выглядит сильным после изменений баланса - **Фрост Берн Рыцарь смерти** значительно выигрывает от возросшего потенциала взрывного урона после нерфа Ренатала.

Колоде есть что улучшать, особенно учитывая отсутствие 1-х дропов в самой популярной сборке от Thijs. 1-е дропы чрезвычайно ценны для архетипа, так как они позволяют вам наносить ранний урон, что облегчает последующее попадание вашего противника в зону летала. Агрессор Скользящего Копья выглядит как наиболее стабильный доступный 1-й дроп, поэтому настоятельно рекомендуется использовать его вместо слабых Мага крови Талноса и Меча Инея.

Вполне возможно, что для более надежной ранней игры нужен еще один 1-й дроп, но таких сборок в настоящее время не существует. Есть два варианта: Трогг Железного рудника или Имирьярский ледолом. Трогг — сильная карта, которая хорошо работает против Охотника на демонов и Разбойника. Ледолом может быть очень взрывоопасным, с более высоким потолком урона. В этой колоде он легко может стать существом 4/2 за 1 ману.

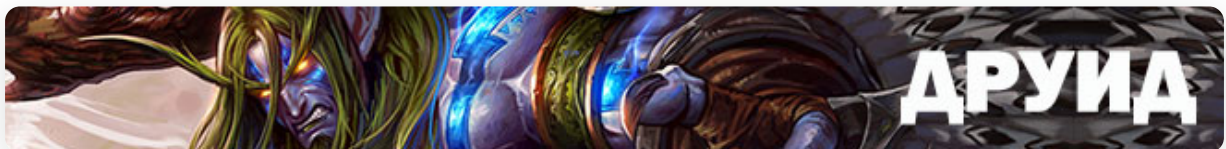
Освободить место для еще одного 1-го дропа можно, исключив Школьного учителя. Он просто слишком медленный в текущей мете. Если вы берете Имирьярского ледолома, заменить Нерубского визиря на Беспощадность зимы — хороший способ увеличить плотность заклинаний в колоде.

**Контроль ДК Крови** может придерживаться своей сборки с Ренаталом, заменив **Удушающую звезду**, которая нужна была только против Разбойника на хрипах, но есть подозрение, что стоит попробовать отказаться от **Принца Ренатала**. Как бы то ни было, убедитесь, что вы все еще используете **Дальнюю заставу**. Это очень важно.

## Колоды Рыцаря смерти

-  **Фрост-Бёрн ДК**
  -  →   **Ренатал Контроль Блад ДК**
    -  →   **Контроль Блад ДК**
      -  → 

[назад к выбору класса](#)










**Рамп Дрииду** удалось остаться на плаву несмотря на некоторые сильные нерфы. Можно придерживаться прежней сборки с Ренаталом, но есть подозрение, основанное на доступных данных, что колода стандартного размера имеет больший потенциал.

В частности, отказ от Ренатала означает, что **Нага-великаны** снова становятся очень полезными и дают некоторый потенциал для ответного давления на столе. Сборки, которые зациклены на поиске **АнубРекана** с помощью Телана Фордринга или **Рудника Ледяного Зуба**, выглядят ужасно. Поскольку для комбо требуются дополнительные элементы, быстрое нахождение **АнубРекана** не приносит большой пользы. Просто придерживайтесь стандартной стратегии Рамп Дриидов, и в конце концов вы найдете комбо с Асталором.

**Агро Дриид** стал хуже. Ренатал никогда не был проблемой для этой колоды. Проблема всегда заключалась в том, что противник находил зачистку стола, а в наши дни это происходит очень часто.

## Колоды Дриида

- **Асталор Рамп Дриид**
  -  →   **Гигант Рамп Дриид**
    -  →  **Агро Дриид**
-  → 

[назад к выбору класса](#)



- **Агро Маг** очень силен в текущей мете, поскольку нерф **Принца Ренатала** ему только на руку. Представленная в предыдущем отчете сборка кажется оптимальной за одним исключением: раньше **Святилище Ночных Плащей** совершенно не вписывалось в эту колоду, но теперь мета стала более быстрой, поэтому стоит взять эту карту вместо **Грязного повара**. **Маг крови Талнос** и **Командир Сивара** следующие в очереди на вылет, если найдутся более результативные карты. **Нерубский визирь** просто ужасен (да и вообще сильно переоценен игроками, судя по его популярности). **Школьный учитель** слишком медленный для нынешней меты.

**Мордреш Пинг Маг**, по статистике, просто ужасен. Но все дело в том, что сохраняющие популярность сборки с **Принцем Ренаталом** тянут этот архетип на дно. Версия из 30 карт выглядит вполне конкурентоспособной. Обязательно используйте **Асталора Кровавую Клятву** – он силен сам по себе. Также стоит включить в колоду **Лоцмана сэра Финли**, чтобы найти **Магистра Вардена** как можно скорее, и у вас будут все шансы на победу.

Оптимизированная версия **Секрет Мага** также не столь плоха, как кажется.

**Биг Спелл Маг** совсем не изменился. Уже устоявшаяся сборка этого архетипа – одна из лучших колод на всех рангах игры, кроме топа Легенды.

## Колоды Мага

- **Асталор Биг Спелл Маг**



[назад к выбору класса](#)



У Чернокнижника все без изменений. **Бесолок** чувствует себя неплохо, при этом **Курс Бесолок** снова выглядит более успешным. ОТК Чернокнижник укрепил свои позиции, и он стал гораздо сильнее в топе Легенды, потому что многие неудобные для него противники были понерфлены. Пожалуй, стоит заменить **Гнолла из Златоземья** на **Лик тлена**, потому что **Гнолл** совершенно бесполезен и даже вреден при встрече с

охотником на демонов – он становится прекрасной целью для Клейма греха. Лучше совсем не иметь существ на игровом поле.

## Колоды Чернокнижника

- **Классический Бесолок**



- **Курс Бесолок**



- **ОТК Чернокнижник на минах**



[назад к выбору класса](#)



- **Чистый Паладин** держится на плаву, но против колод на взрывном уроне ему приходится несладко, поэтому стоит внести некоторые изменения в сборку этого архетипа. **Ободряющая проповедь** – слишком медленная карта для текущей меты, поэтому лучше избавиться от всех заклинаний в колоде, кроме **Печати крови** и **Порядка в зале суда**. Вместо них можно использовать **Луноуловитель Азшары** и **Морского спасателя**. Ни в коем случае не оставляйте их на муллигане! Они используются как неплохие существа, которых можно разыграть, если более интересного хода у вас нет. Любопытно, что практически никто не использует **Спесивого сноба**. Возможно, стоит попробовать использовать и его.

Примечательным изменением является отсутствие в сборке **Кровавого крестоносца**. Зачастую вы просто не можете разыграть эту карту вместе с **Графиней**, не убив себя. Фрост ДК, Агро Маг и Квест ДХ с **Клеймом греха** просто счастливы встретить оппонента с **Кровавым крестоносцем**.

## Колоды Паладина

- **Чистый токен Паладин**



[назад к выбору класса](#)



- **Громострел Охотник** скоро станет «сломанной» колодой в большей части ладдера, если игроки обратятся к наиболее сильной версии этого архетипа. Игрок NoHandsGamer создал практически идеальную сборку, в которой стоит лишь заменить **Барака Кодобоя** на вторую копию **Барана Грозовой Вершины**.

Эта колода невероятно сильна, потому что это не просто комбо-колода с Громострелом. Она может как нанести впечатляющее количество урона при помощи Громострелов, что не позволяет медленным противникам бесконечно затягивать игру, так и стабильно выставлять на стол Гидралодона на пятом ходу, что весьма полезно в более быстрых матч-апах. Да и Асталор Кровавая Клятва тут как в тут в качестве дополнительного условия победы.

**Биг Бист Охотник** – единственная колода, которая до сих пор успешно использует Принца Ренатала. Сопутствующий ущерб показывает впечатляющие результаты, так что стоит использовать две копии этой карты. Лортемар Терон слишком медленный, поэтому ему придется покинуть колоду.

## Колоды Охотника

-  **Асталор Бист Охотник**



- **Громострел Охотник**



[назад к выбору класса](#)



- **Эвольв Шаман** неплохо справляется со своими противниками, и сейчас это единственный достойный представитель своего класса. Статистика по Темному охотнику Вол'джину и Нептулону Хозяину Приливов показала, что эти карты отлично вписываются в колоду. Очень важно иметь возможность испортить планы оппонента.

## Колоды Шамана

-  **Нептулон Шаман на эволюциях**



[назад к выбору класса](#)



Жрец практически мертв, но, судя по небольшому количеству данных, **Комбо Жрец** все еще держится на плаву в топе Легенды и попадает там в Тир-2. Контроль и Квест Жрец не пережили нерф принца Ренатала.

## Колоды Жреца

- **Комбо Жрец**

- 





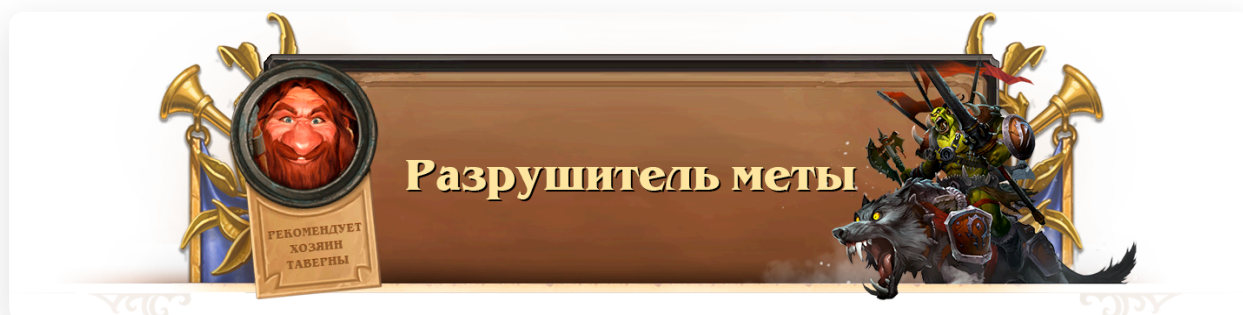


- **Воин на исступлении** – вполне достойная колода, которую нужно лишь немного оптимизировать. В новой сборке используются **Гнилое яйцо** и **Веселая спутница** наряду с **Заводчиком крылобегов**. В текущей мете важно как можно скорее занять игровое поле и нарастить свое преимущество, так что **Кружащийся боец** и **Специалист по оружию** слишком медленные.

Единственная медленная, но сильная карта сейчас – это **Асталор Кровавая Клятва**. Как оказалось, в колоду Воина на исступлении он тоже прекрасно вписывается.

### Колоды Воина

-  **Асталор Воин на исступлении**  




Игроки в топе Легенды, взгляните правде в глаза. На следующей неделе сладкая парочка, Квест ДХ и Миракл Разбойник, устроят вам веселые деньки. Несмотря на нерфы, эти архетипы смогли успешно оптимизировать свои сборки, и теперь они на голову выше всех остальных. Нет никаких причин играть чем-то другим.

Впрочем, ладдер вне топа Легенды будет более разнообразным и интересным, пусть нерф **Принца Ренатала** и сделал мету более благоприятной для агрессивных стратегий. Для взятия Легенды лучше всего подойдет **Громострел Охотник** – у этого архетипа наибольший потенциал, и на рангах Платина и Алмаз он очень скоро может стать колодой номер один. Представленная в отчете сборка очень гибкая, поскольку выставленный на пятом ходу **Гидралодон** помогает вам победить против агрессивных колод, которые попытаются продавить вас прежде, чем вы сможете в достаточной степени улучшить своих **Громострелов**.

В общем, фанатам **Принца Ренатала** придется несладко, а вот любители колод на взрывном уроне почувствуют себя на коне.

-  **Громострел Охотник**
- **Квест ДХ**



## Кок Миракл Разбойник



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

оригинала