

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Первый мета отчет 2023г. Vicious Syndicate мета отчет №251

06.01.2023

Мета-отчеты

Мета-отчет

Первый мета отчет 2023г. Vicious Syndicate мета отчет
№251

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Подробно разберет текущую ситуацию в ладдере дополнения Марш Короля-лича в новом 2023 году.

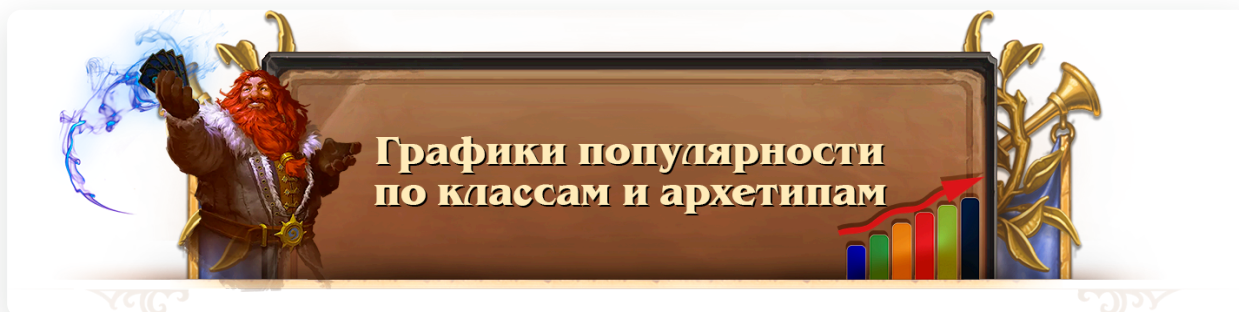
В отчете вы найдете не только лучшие и многообещающие колоды, но и пока что непопулярные, но интересные архетипы. Как и всегда, мы обсудим общее положение дел в рейтинговом режиме: как распределены матч-апы, кто в лидерах и как с этими лидерами борются на разных рангах.

Всего проанализировано игр	1 140,000
Топ 1000 ранга Легенда	35,000
На ранге Легенда (за искл. Топ 1к)	140,000

Алмаз 1-4	136,000
Алмаз 10-5	167,000
Платина	162,000
Бронза/ Серебро / Золото	500,000

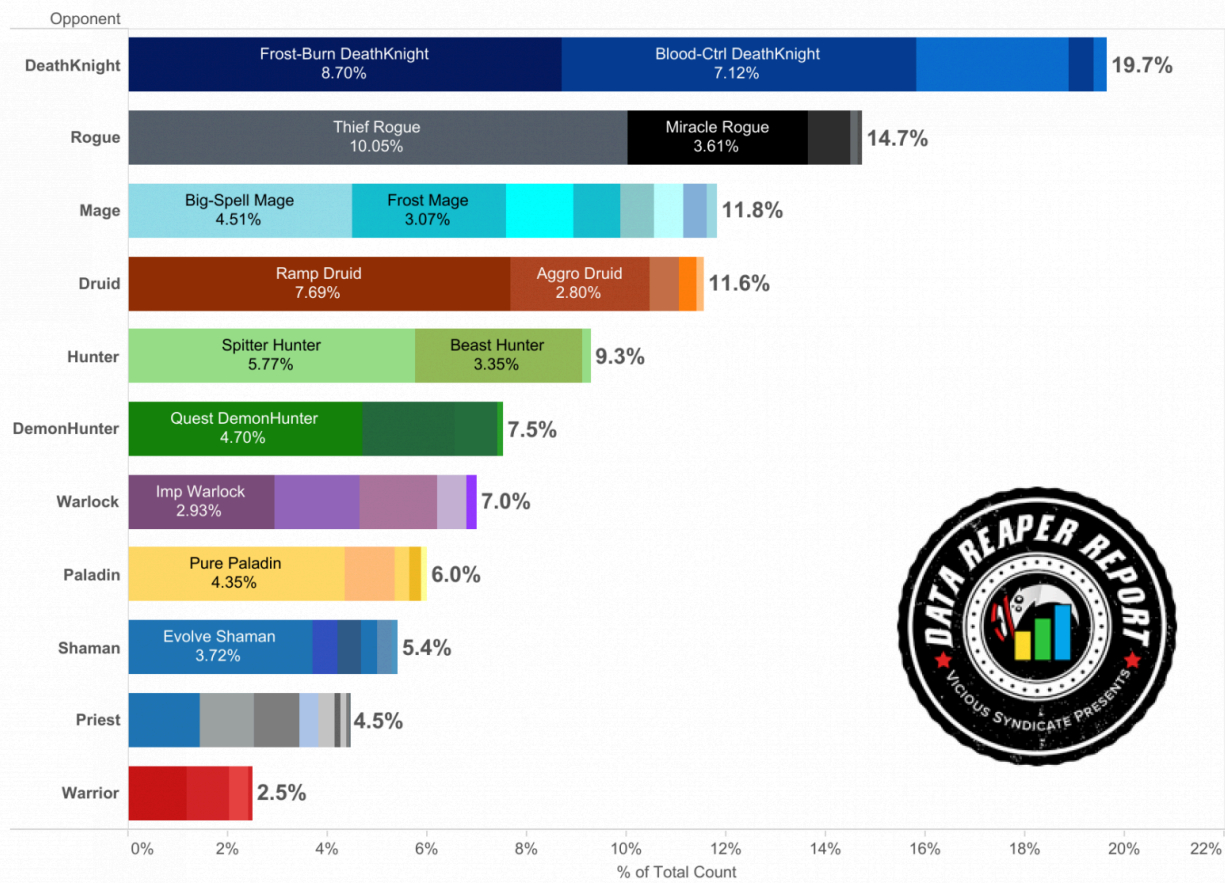
• **Содержание мета-отчета:**

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*



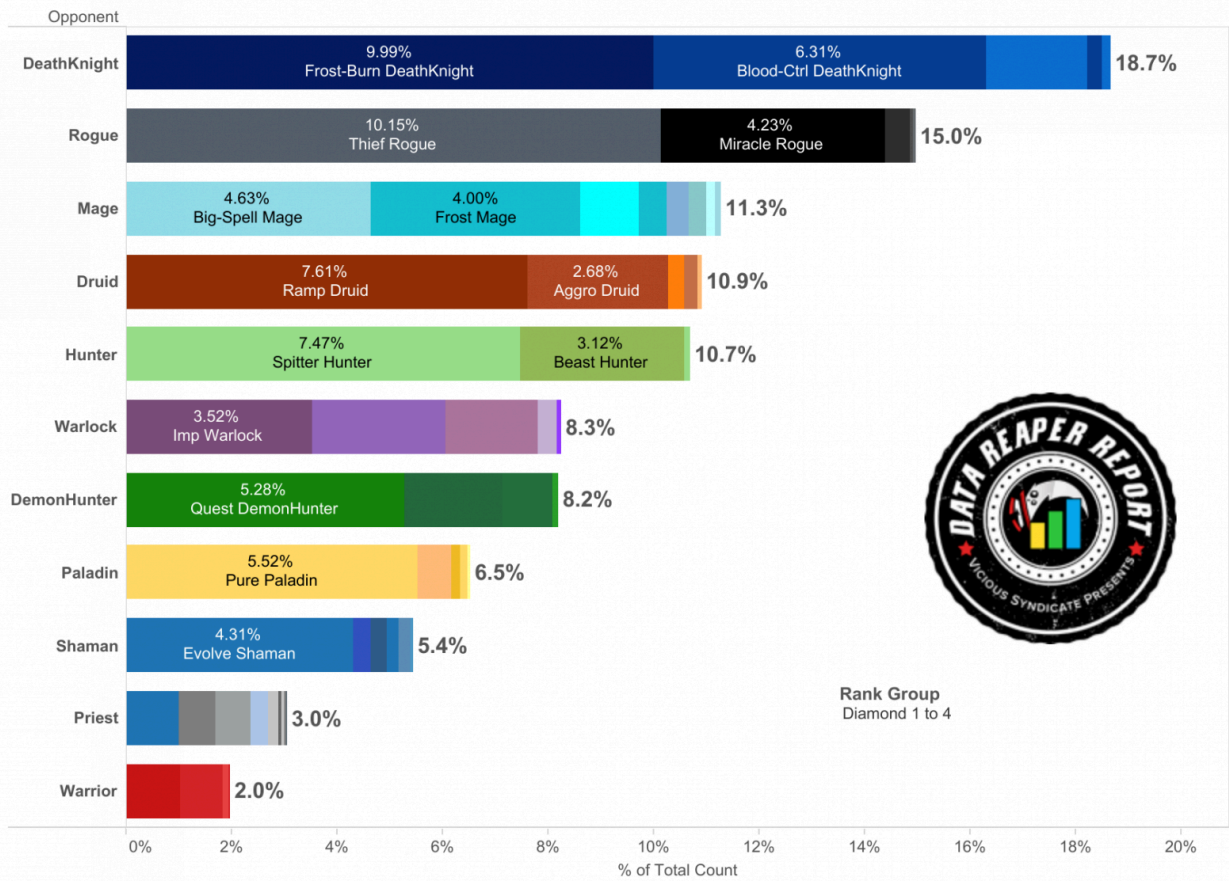
По всем рангам

vS Data Reaper # 251 (December 28, 2022 - January 3, 2023) - All Ranks



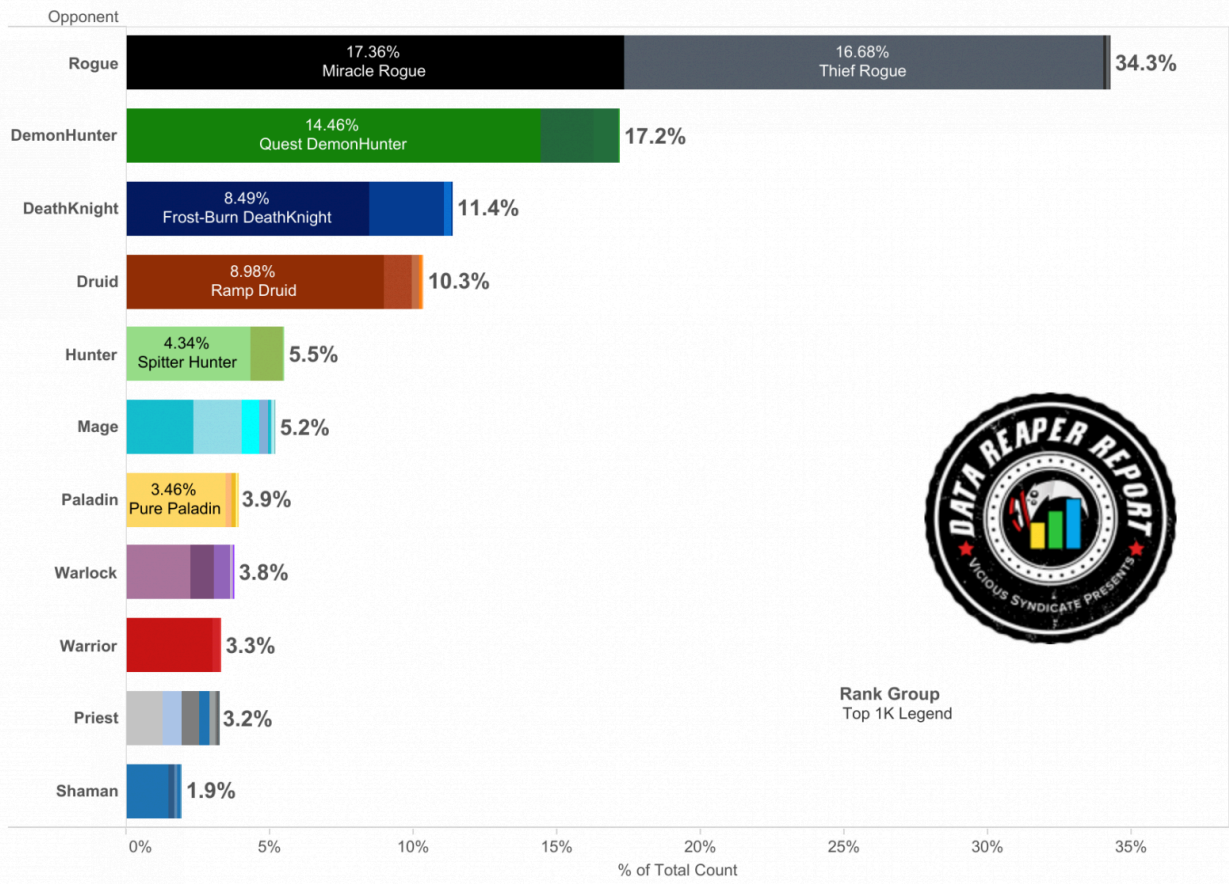
В промежутке ранга Алмаз 4 – 1

vS Data Reaper # 251 (December 28, 2022 - January 3, 2022) - By Ranks



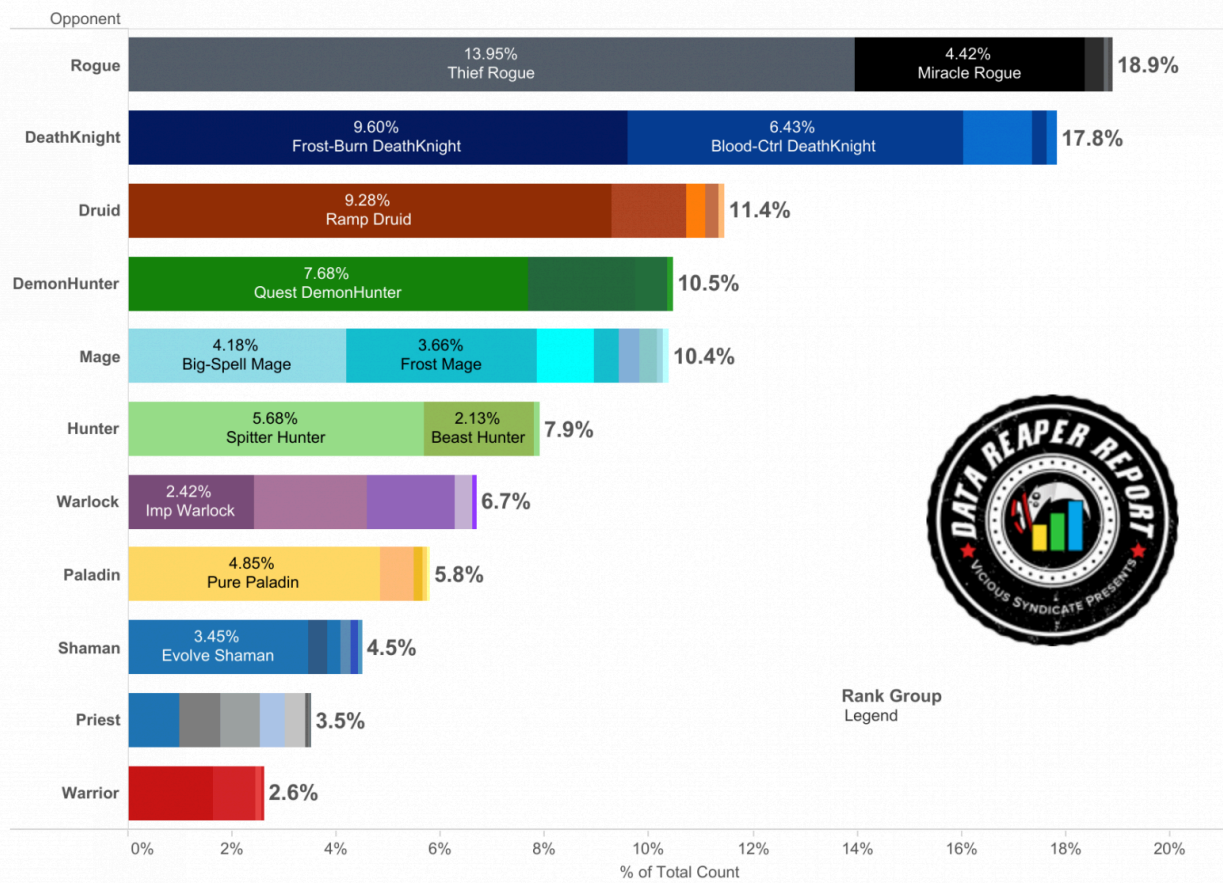
Топ 1000 ранга Легенда

vS Data Reaper # 251 (December 28, 2022 - January 3, 2022) - By Ranks



На ранге Легенда

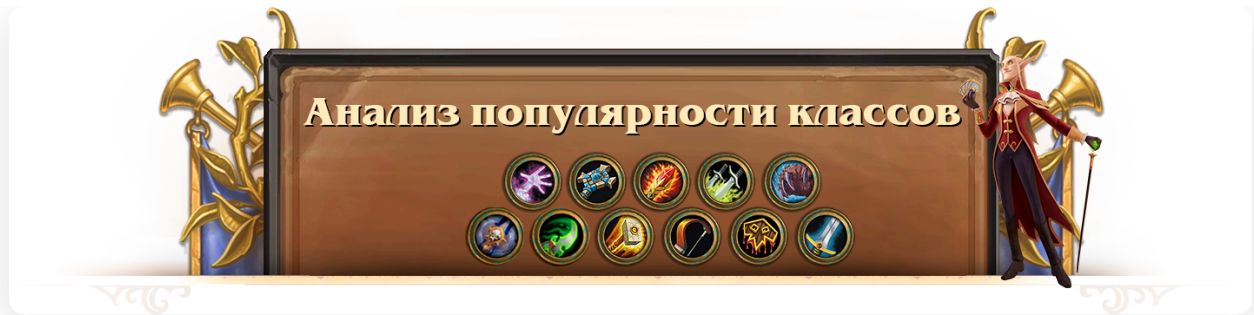
vS Data Reaper # 251 (December 28, 2022 - January 3, 2022) - By Ranks



Rank Group Legend

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

Популярность по дням



Мета разделилась на две. На большинстве рангов она достаточно разнообразная – ни одна из колод вне Легенды не набирает более 10% численности, и ни один класс – 20%. В то же время мета в топе Легенды крайне ограниченная. Всего несколько классов активно участвуют в игре, а остальные вымерли.



Разбойник – центральный элемент меты в топе Легенды. Миракл Разбойник быстро растет в популярности и превосходит Разбойника на воровстве. Сам класс занимает 35% ладдера на этом ранговом промежутке. Все остальные стоят в отдалении.



Охотник на демонов – еще один популярный класс в топе Легенды. Основной его представитель – Квест ДХ со сборкой на Клейме греха. Вне Легенды колода встречается значительно реже.



Рыцарь смерти остается самым популярным классом вне Легенды. Фрост Берн ДК – самый распространенный выбор, но Контроль ДК Крови почти не отстает от него. Агро ДК Нечестивости выпал из меты.



Численность Рамп **Друида** стабильна на всех рангах. Колода постоянно привлекала внимание различных групп игроков на протяжении прошлого года. Сейчас можно встретить как сборки с **Принцем Ренаталом**, так и без него. Последние стали более заметны за последнюю неделю, чем раньше. Агро Друид идет на спад.



Громострел Охотник ощутит приток игроков: на некоторых рангах его популярность выросла аж в 2 раза по сравнению с прошлой неделей. Из-за превалентности Миракл Разбойника и Квест ДХ Рексар не так часто встречается в топе Легенды. Биг Бист Охотник заметен, но в целом его численность достаточно скромная.



Маг испытывает ряд экспериментов. В то же время Биг Спелл Маг и Агро Фрост Маг остаются ведущими архетипами класса.



Чистый **Паладин** – единственный серьезный представитель класса после нерфа Принца Ренатала.



Энтузиазм касательно ОТК **Чернокнижника** быстро поуогас в топе Легенды из-за сложных матч-апов с Миракл Разбойником и Квест ДХ. Вне Легенды заметны в основном только бесы.



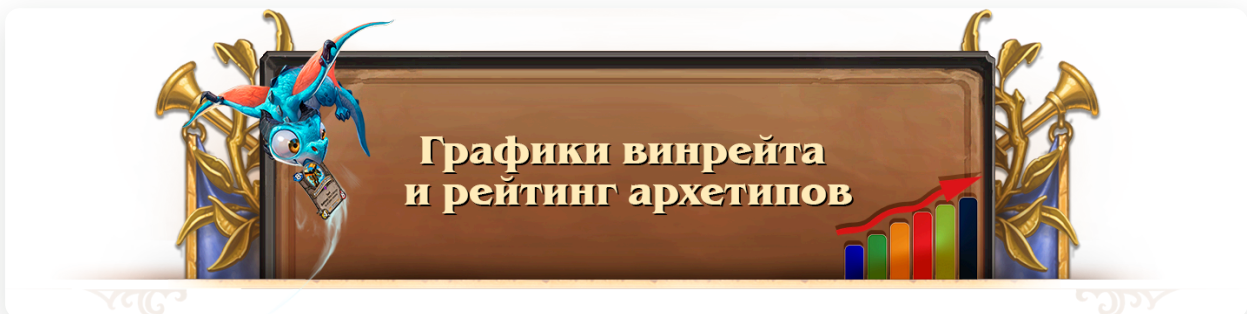
Контроль **Воин** постепенно набирает аудиторию после ряда упоминаний в топе Легенды. Некоторые игроки утверждают, что это разрушитель меты, который способен противостоять Миракл Разбойнику и Квест ДХ. Складывается ощущение, что кто-то вставил слишком толстые линзы в свои розовые очки, но подробнее о ситуации читайте далее.



Шаман на эволюции доказал, что является одной из сильнейших колод на подступах к Легенде, но при этом колода продолжает терять последователей. Ситуация достаточно необычная и сигнализирует о том, что класс стал неинтересным. Некоторые классы взрываются популярностью, как только показывают свою эффективность (Друид, Жрец, Разбойник), в то время как другим очень сложно удержать на себе внимание продолжительное время (Охотник, Паладин, Шаман).



Жрец пробуксовывает на одном месте и по традиции становится привычным отщепенцем в Стандарте. В ладдере можно заметить ряд экспериментов, но все они касаются очень плохих колод, таких как Миракл Жрец с Сестрой Свалной или Андед Жрец.



Диаграммы матч-апов

По всем рангам

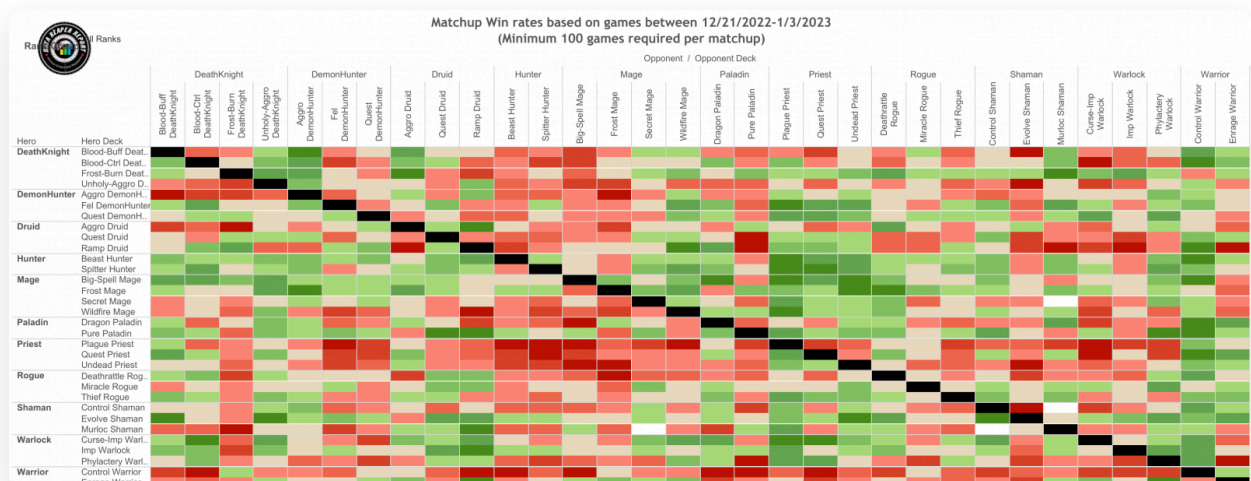


Таблица % винрейта архетипов с распределением по Тир уровням



vs Power Rankings DR # 251

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Spitter Hunter	56.31	2.25	100.0	64.9	82.4
	Big-Spell Mage	55.85	-0.52	96.4	43.5	70.0
	Frost Mage	55.37	0.35	92.6	33.3	62.9
	Pure Paladin	55.08	-0.67	90.3	46.8	68.6
	Evolve Shaman	54.96	-1.09	89.3	41.4	65.3
	Beast Hunter	54.66	0.16	86.9	30.0	58.4
	Imp Warlock	53.39	-0.83	76.9	30.6	53.7
	Curse-Imp Warlock	53.16	-1.82	75.0	20.7	47.9
	Frost-Burn DeathKnight	52.53	-0.42	70.0	86.0	78.0
Tier 2	Fel DemonHunter	51.80	-0.54	64.3	20.3	42.3
	Miracle Rogue	51.51	3.47	62.0	36.2	49.1
	Quest DemonHunter	51.02	0.13	58.1	50.5	54.3
	Thief Rogue	50.48	-0.94	53.8	100.0	76.9
	Enrage Warrior	50.24	-0.04	51.9	7.8	29.8
Tier 3	Aggro Druid	49.71	-0.28	47.7	42.0	44.8
	Secret Mage	47.88	1.41	33.2	4.3	18.8
	Ramp Druid	47.83	-0.85	32.8	87.6	60.2
	Blood-Ctrl DeathKnight	47.37	-0.56	29.1	77.8	53.4
	Murloc Shaman	47.26	-0.45	28.2	7.0	17.6
Tier 4	Aggro DemonHunter	46.58	-0.65	22.9	9.6	16.2
	Phylactery Warlock	46.55	-2.04	22.7	18.5	20.6
	Blood-Buff DeathKnight	45.80	-0.31	16.7	4.1	10.4
	Quest Druid	45.74		16.2	4.2	10.2
	Wildfire Mage	45.64	0.46	15.4	13.2	14.3
	Quest Priest	45.41	-1.08	13.6	12.2	12.9
	Deathrattle Rogue	45.38	-0.87	13.3	8.7	11.0
	Dragon Paladin	45.35	0.11	13.1	9.4	11.3
	Control Shaman	45.21	-0.81	12.0	4.6	8.3
	Unholy-Aggro DeathKni..	43.72	-0.63	0.2	33.8	17.0
	Undead Priest	42.83		-6.9	16.7	4.9
	Control Warrior	39.12	1.64	-36.2	14.3	-11.0
	Plague Priest	38.75	-1.48	-39.2	10.6	-14.3



vs Power Rankings DR # 251

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score	
Tier 1	Spitter Hunter	55.28	2.20	100.0	73.6	86.8	
	Big-Spell Mage	54.91	0.60	96.4	45.6	71.0	
	Frost Mage	54.78	0.39	95.2	39.4	67.3	
	Evolve Shaman	54.20	0.06	89.7	42.4	66.1	
	Pure Paladin	53.98	0.42	87.7	54.4	71.0	
	Beast Hunter	53.82	0.39	86.1	30.8	58.4	
	Frost-Burn DeathKnight	52.15	-0.56	70.3	98.5	84.4	
	Miracle Rogue	52.03	2.65	69.2	41.7	55.4	
	Tier 2	Curse-Imp Warlock	51.45	-1.71	63.8	24.9	44.3
		Imp Warlock	51.36	-0.66	62.9	34.7	48.8
Fel DemonHunter		50.93	-0.32	58.8	18.5	38.6	
Tier 3	Quest DemonHunter	50.82	0.51	57.7	52.0	54.8	
	Enrage Warrior	49.86	-0.10	48.7	7.7	28.2	
	Thief Rogue	49.43	-0.84	44.6	100.0	72.3	
Tier 4	Aggro Druid	49.06	-0.27	41.1	26.4	33.7	
	Ramp Druid	47.43	-0.44	25.6	75.0	50.3	
	Secret Mage	46.97	1.30	21.3	4.0	12.7	
	Blood-Ctrl DeathKnight	46.34	-0.61	15.4	62.2	38.8	
	Murloc Shaman	46.30	-0.69	15.0	3.3	9.1	
	Aggro DemonHunter	46.03	-0.65	12.5	9.3	10.9	
	Phylactery Warlock	45.24	-1.97	5.0	17.2	11.1	
	Blood-Buff DeathKnight	45.06	-0.51	3.2	2.7	3.0	
	Quest Druid	44.92		1.9	2.3	2.1	
	Wildfire Mage	44.77	0.59	0.5	10.9	5.7	
	Dragon Paladin	44.67	0.18	-0.4	6.3	2.9	
	Control Shaman	44.27	-0.60	-4.3	3.0	-0.6	
	Quest Priest	44.19	-0.93	-5.0	6.6	0.8	
	Deathrattle Rogue	43.46	-0.76	-11.9	4.7	-3.6	
	Unholy-Aggro DeathKni..	42.87	-0.51	-17.5	19.1	0.8	
	Undead Priest	41.75		-28.1	9.8	-9.2	
	Control Warrior	39.13	1.84	-52.8	10.2	-21.3	
Plague Priest	38.02	-1.44	-63.3	6.9	-28.2		



vS Power Rankings DR # 251

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Miracle Rogue	53.90	-0.85	100.0	100.0	100.0
Tier 2	Quest DemonHunter	51.87	-0.73	74.1	83.3	78.7
	Spitter Hunter	51.55	-0.75	69.9	25.0	47.4
	Big-Spell Mage	50.54	0.97	57.0	9.7	33.3
	Fel DemonHunter	50.26	-0.76	53.3	10.4	31.9
	Evolve Shaman	50.11	-0.72	51.5	8.6	30.0
	Thief Rogue	50.08	-0.18	51.0	96.1	73.5
	Beast Hunter	50.07	0.80	50.9	6.6	28.7
Tier 3	Aggro Druid	49.64	0.80	45.4	5.6	25.5
	Pure Paladin	49.44	-2.06	42.8	19.9	31.4
	Ramp Druid	49.23	-0.67	40.1	51.8	45.9
	Frost Mage	49.18	-2.73	39.5	13.5	26.5
	Frost-Burn DeathKnight	49.11	-2.59	38.6	48.9	43.8
	Enrage Warrior	48.44	-0.73	30.0	1.5	15.8
	Aggro DemonHunter	48.25	-0.28	27.5	4.9	16.2
	Curse-Imp Warlock	48.15	-2.60	26.2	3.2	14.7
	Imp Warlock	48.10	-0.97	25.6	4.9	15.2
	Phylactery Warlock	47.31	-3.70	15.5	12.8	14.1
Tier 4	Blood-Ctrl DeathKnight	46.87	0.61	9.9	14.9	12.4
	Blood-Buff DeathKnight	46.30	0.56	2.5	0.3	1.4
	Secret Mage	46.17	0.31	0.9	1.8	1.3
	Quest Druid	45.34		-9.8	1.5	-4.2
	Control Shaman	45.14	0.23	-12.3	1.2	-5.5
	Dragon Paladin	44.95	1.29	-14.8	1.1	-6.8
	Quest Priest	44.75	1.41	-17.3	1.1	-8.1
	Murloc Shaman	44.32	-1.77	-22.9	0.2	-11.3
	Wildfire Mage	44.30	0.42	-23.2	3.6	-9.8
	Undead Priest	42.67		-44.1	2.0	-21.0
	Control Warrior	42.51	3.13	-46.2	17.2	-14.5
	Unholy-Aggro DeathKni..	41.81	1.08	-55.1	1.1	-27.0
	Deathrattle Rogue	41.67	0.49	-56.9	0.7	-28.1
	Plague Priest	39.95	0.61	-78.9	3.5	-37.7



vS Power Rankings DR # 251

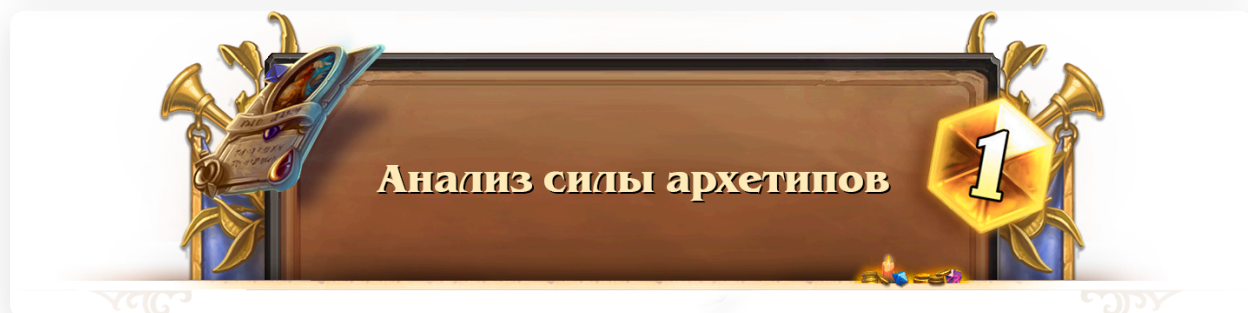
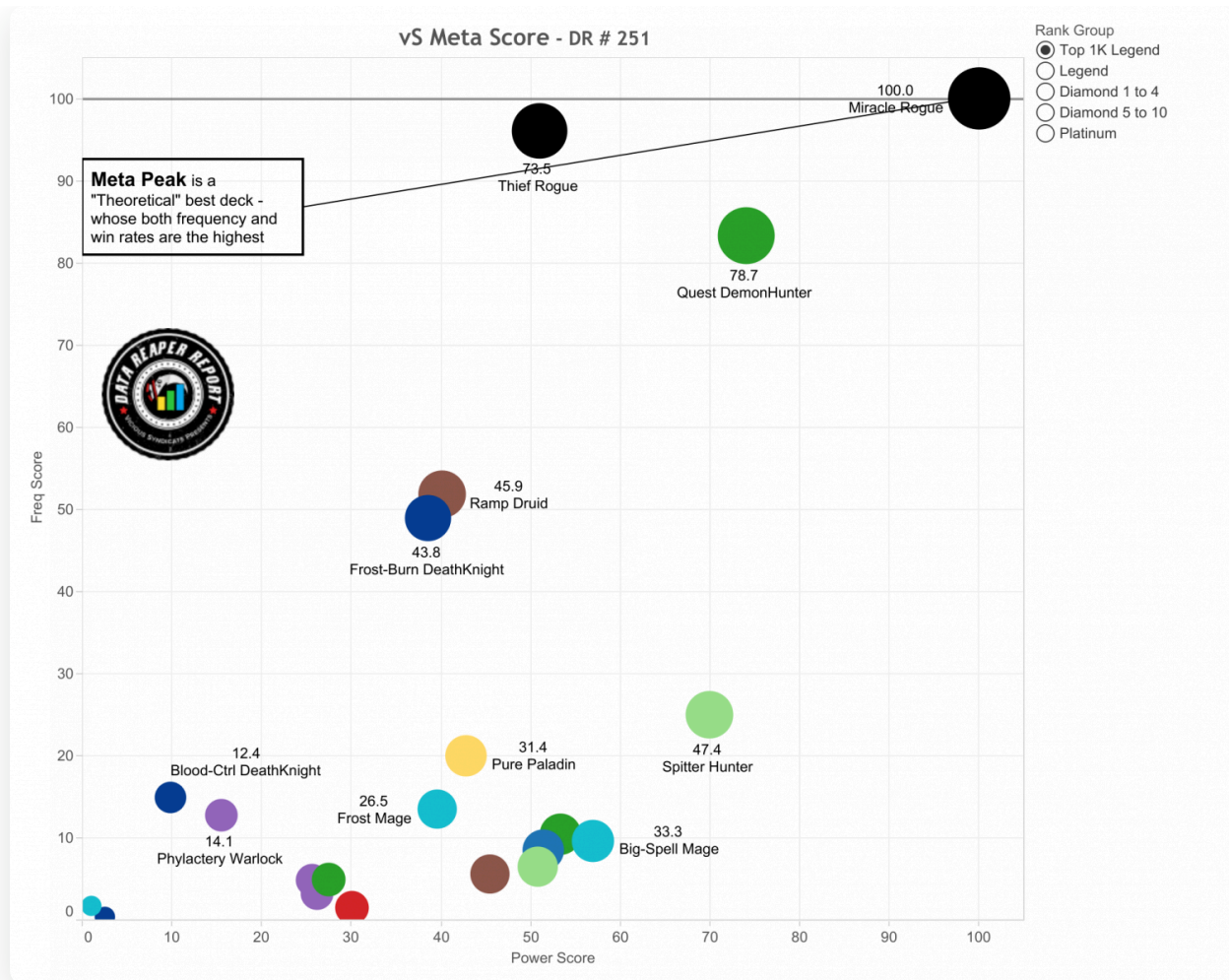
Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Miracle Rogue	53.90	-0.85	100.0	100.0	100.0
Tier 2	Quest DemonHunter	51.87	-0.73	74.1	83.3	78.7
	Spitter Hunter	51.55	-0.75	69.9	25.0	47.4
	Big-Spell Mage	50.54	0.97	57.0	9.7	33.3
	Fel DemonHunter	50.26	-0.76	53.3	10.4	31.9
	Evolve Shaman	50.11	-0.72	51.5	8.6	30.0
	Thief Rogue	50.08	-0.18	51.0	96.1	73.5
	Beast Hunter	50.07	0.80	50.9	6.6	28.7
Tier 3	Aggro Druid	49.64	0.80	45.4	5.6	25.5
	Pure Paladin	49.44	-2.06	42.8	19.9	31.4
	Ramp Druid	49.23	-0.67	40.1	51.8	45.9
	Frost Mage	49.18	-2.73	39.5	13.5	26.5
	Frost-Burn DeathKnight	49.11	-2.59	38.6	48.9	43.8
	Enrage Warrior	48.44	-0.73	30.0	1.5	15.8
	Aggro DemonHunter	48.25	-0.28	27.5	4.9	16.2
	Curse-Imp Warlock	48.15	-2.60	26.2	3.2	14.7
	Imp Warlock	48.10	-0.97	25.6	4.9	15.2
	Phylactery Warlock	47.31	-3.70	15.5	12.8	14.1
Tier 4	Blood-Ctrl DeathKnight	46.87	0.61	9.9	14.9	12.4
	Blood-Buff DeathKnight	46.30	0.56	2.5	0.3	1.4
	Secret Mage	46.17	0.31	0.9	1.8	1.3
	Quest Druid	45.34		-9.8	1.5	-4.2
	Control Shaman	45.14	0.23	-12.3	1.2	-5.5
	Dragon Paladin	44.95	1.29	-14.8	1.1	-6.8
	Quest Priest	44.75	1.41	-17.3	1.1	-8.1
	Murloc Shaman	44.32	-1.77	-22.9	0.2	-11.3
	Wildfire Mage	44.30	0.42	-23.2	3.6	-9.8
	Undead Priest	42.67		-44.1	2.0	-21.0
	Control Warrior	42.51	3.13	-46.2	17.2	-14.5
	Unholy-Aggro DeathKni..	41.81	1.08	-55.1	1.1	-27.0
	Deathrattle Rogue	41.67	0.49	-56.9	0.7	-28.1
	Plague Priest	39.95	0.61	-78.9	3.5	-37.7

Диаграмма Meta Score

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

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

Топ 1000 ранга Легенда



Разбойник

Миракл Разбойник рвет и мечет в топе Легенды и, в отличие от Квест Охотника на демонов, явно заслуживает звания лучшей колоды в игре. Дело в том, что мета в какой-то мере нашла способы противостоять Иллидану. В то же время эффективно законтрить Миракл Разбойника невозможно. Его разброс матч-апов в топе Легенды заслуживает места в Тир-5. Только встреча с Квест ДХ выглядит неприятно (45-55), в то время как все остальные противостояния либо равные, либо положительные. Более того, у Миракл Разбойника самый высокий потенциал в реализации умений игрока, что дает ему существенный прирост винрейта в некоторых матч-апах среди самых опытных игроков. Похожая ситуация была с **Гаррота** Разбойником в прошлом, но не в такой же степени. Не удивляйтесь - Миракл Разбойник заслуживает еще больше внимания, учитывая, насколько "сломанным" он выглядит. Стоит ожидать, что его плейрейт вырастет до 25% на следующей неделе. На высших рангах это одна из сильнейших колод в истории игры. И эта колода была понерфлена в прошлом патче, помните?

Разбойник на воровстве, очевидно, невероятно популярен, и многим очень нравится играть колодой, однако он даже близко не подбирается к уровню силы Миракл Разбойника. Он хуже показывает себя против Охотника на демонов. Он медленнее разгоняется и начинает давить на оппонента. Он явно слабее, хоть у него и есть достаточно сбалансированный и универсальный разброс матч-апов. Он также не проигрывает в прямом противостоянии с Миракл Разбойником, что помогает ему удерживать свою популярность.



Охотник на демонов

Квест Охотник на демонов яро ощущает гнев со стороны игроков. Хоть колода и обыгрывает Разбойника (что серьезно помогает ей удерживать вторую позицию в топе Легенды), переход последнего от воровства к миракл сборкам усложняет жизнь Иллидана. Нередко он натывается и на Рамп Друида, который успешно его контрит. Контроль Воин, на первый взгляд очень плохая колода, также растет в популярности – а это еще один неприятный противник для ДХ. При этом другие колоды, с которыми он легко справляется, значительно потеряли в численности. Все это удерживает Квест ДХ на границе Тир-1, но при этом он оборачивает мету вокруг себя.

ДХ Скверны лучше Квест ДХ, как только вы оказываетесь вне Легенды. Квест ДХ также начал оснащать сборки так, чтобы выигрывать зеркальный матч-ап. Если вы не играете на высоком MMR, не обращайтесь на эти билды внимание. Просто берите версию без **Последней битвы**, и тогда ваши результаты должны быть лучше.



Рыцарь смерти

Фрост Берн ДК – хорошая колода для любых рангов, кроме топа Легенды. На самом высоком уровне игры ее эффективность стала проваливаться вниз, как и ожидалось ранее. Матч-апы с Разбойником и ДХ становятся все труднее. Внезапно возникший Контроль Воин также не оставляет Артасу шансов. Колода сильно популярнее, чем должна быть.

Контроль ДК Крови – ловушка для любых рангов. Это просто плохая колода.



Друид

Да, **Рамп Друид** умеет справляться с Охотником на демонов, но вы видели его встречи с Миракл Разбойником? Матч-ап показывает безнадежный винрейт в 30 на 70%, который ни в какое сравнение не идет с 45-55 против Разбойника на воровстве. При этом игроки постепенно переходят с воровства на миракл, поэтому лучше Друиду уже не стать. В Алмазе, где более популярны агрессивные колоды, Рамп Друид готов нырнуть в Тир-4 меты.

Агро Друиду тоже приходится нелегко. Разбойник его побеждает. Охотник на демонов его побеждает. Рыцарь смерти его побеждает. Не удивительно, почему он встречается все реже и реже.



Охотник

Пока Миракл Разбойник наводит порядки в топе Легенды, **Громострел Охотник** заправляет в остальной части ладдера. Его винрейт вознесся вверх, после того как игроки стали пересаживаться на оптимальную сборку колоды и его разброс матч-апов

начал наводить ужас. Самый эффективный контр-пик против Громострел Охотника – это Агро Маг, однако он не так уж и часто встречается. Причина, по которой колода не заходит в Тир-1 в топе Легенды, это плохие матч-апы с Квест ДХ и Миракл Разбойником. Если эти архетипы исчезнуть из меты, Рексар ощутит полную свободу действий, поэтому балансный патч должен затронуть не только ДХ и Разбойника, но и Охотника.

Биг Бист Охотник силен на низких рангах, но Громострел Охотник стоит выше него, поэтому неудивительно, что у Биг Бист Охотника такая низкая популярность.



Маг

Агро Фрост Маг остается эффективной колодой для поднятия ранга и успешным способом противодействовать большому числу Громострел Хантов. При этом в топе Легенды колода падает с обрыва. Похоже, Квест ДХ и Миракл Разбойник овладели этим матч-апом даже в лучшей степени, чем ожидалось. Разница огромная. При входе в топ Легенды матч-ап с Миракл Разбойником переворачивается на 8% винрейта (!!!). Квест ДХ набирает 4% против Агро Мага в таком же сравнении. Это объясняет падение последнего.

Биг Спелл Маг также успешно помогает взбираться по ладдеру. Он даже лучше показывает себя в топе Легенды, поскольку он хорошо выступает против Иллидана. С Разбойником же дела идут хуже некуда.



Паладин

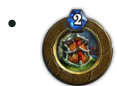
Чистый Паладин – еще один член клуба “Успешных покорителей ладдера”, который становится бесполезен в топе Легенды, поскольку не может справиться с лучшими Миракл Разбойниками в игре. Миракл Разбойник набирает 6-7% винрейта в этом матч-апе при входе в топ Легенды, превращая его в абсолютно неуютный для Утера. Охотник на демонов также набирает 4% в нем. Дело даже не в том, насколько сильны эти колоды. Просто они крайне успешно транслируют скилл игроков в чистые цифры.



Чернокнижник

Бесолок: см. описание Чистого Паладина.

ОТК Чернокнижник ожидаемо ушел на спад. Чего еще можно было ожидать, когда его встречи и с Миракл Рогой, и с Квест ДХ показывают винрейт 30 на 70%? Колода провалилась бы еще сильнее, если бы не благодушные Контроль Воины. Впрочем, не стоит забывать об ОТК Чернокнижнике, когда дело дойдет до нерфов его самых неуютных оппонентов.



Воин

Так что же все-таки происходит с **Контроль Воином**? Колода достаточно плохая. Его винрейт показывает рост, что говорит о потенциале стать лучше, однако даже на пике эффективности колода еле-еле выбирается из Тир-4. Вы можете составить сборку так, чтобы усложнить жизнь ДХ, однако законтрить Разбойника практически невозможно. Вполне понятно, почему колода вызвала такой интерес. Достаточно пары топ-100 игроков, которые играют только с Квест ДХ и Миракл Разбойниками, чтобы показать положительный винрейт против Иллидана и заявить об успехе архетипа. В

таких специфических условиях Контроль Воин действительно будет выглядеть конкурентоспособно. Как только вы добавите пару других колод в пример, неудобные матч-апы выйдут на первый план. В лучшем случае это крайне нишевая колода в мете.



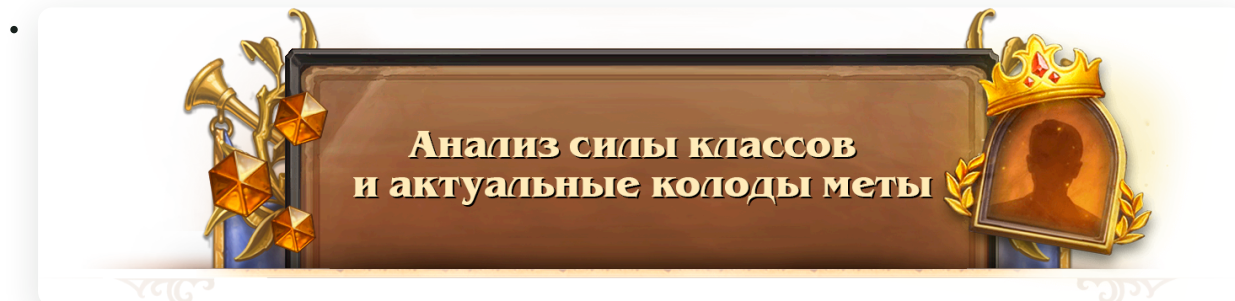
Шаман

Эвольв Шаман находится в стабильном положении. Это сильный участник меты на всех рангах, которому удается сохранять положительный винрейт даже в самых трудных условиях, каковые создает ему топ Легенды. Миракл Разбойник начинает побеждать в этой встрече на 10% матчей больше по сравнению с остальной частью Легенды, если вам интересно.






Жрец

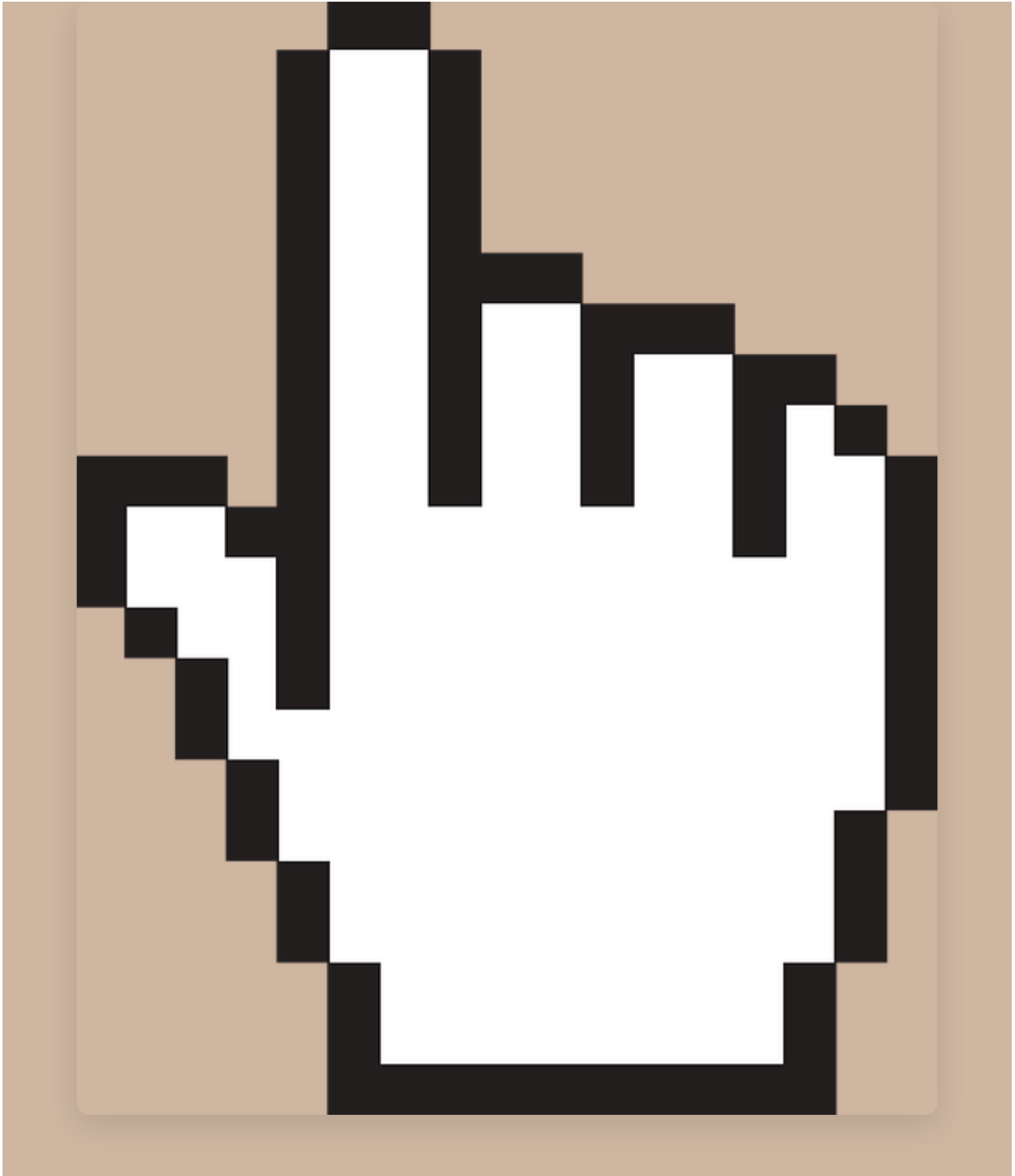
Жрец ничего из себя не представляет. **Комбо Жрец** играбелен в топе Легенды, согласно маленькой выборке, но интереса к нему не прибавляется, поскольку он стал плохо выступать против Миракл Разбойника. Все остальные колоды класса - мусор.



- **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.





Миракл Разбойник выглядит совершенно сломанным, и его лидерство неоспоримо на высших уровнях ладдера. Тем не менее в колоду все еще можно внести некоторые последние изменения, чтобы еще сильнее укрепить свое положение.

С легкой руки Casie, игроки стали вырезать взрывные заклинания (Злобный удар, [Зуб Нефариана](#)) и добавлять [Рыбалку](#) и [Врата теней](#), а также [Торопливых стенографистов](#). Такой подход повышает долговечность колоды и результативность [Кладбища Грехопада](#), поскольку у вас меньше шансов выдохнуться. Несмотря на то, что в теории кажется, что такие изменения вредят матч-апу с Охотником на демонов, часть этого

компенсируется более сильными призраками, которых мы можем получить с помощью этой сборки. Более того, матч-апы с Разбойниками, как зеркальные, так и с колодами на воровстве, только улучшаются.

Отказ от **Крабато** — сомнительное решение. Скорей всего оно продиктовано низкой эффективностью легендарного существа против Охотника на демонов, потому что в иных случаях оно показывает себя великолепно. Популярность Охотника на демонов не сравнится с Разбойником на любом уровне игры, поэтому отказ от **Крабато** в общем и целом приводит к потере процента побед. На любом промежутке ладдера, включая топ Легенды, включение карты приносит видимую пользу.

Карта, которая недостаточно хорошо работает на любом уровне игры, — это **Зазубренный костяной шип**. Он не только бесполезен против Охотника на демонов (хуже, чем **Крабато**), но и не дает хороших результатов в зеркальных матч-апах, поскольку не представляется оптимальной возможности его использовать.

Отказавшись от этой карты можно взять две копии **Врат теней**, **Рыбалку** и **Торопливого стенографиста**, не отказываясь от **Крабато**. Это похоже на идеальную сборку.

У **Разбойника на воровстве** никаких изменений. **Зазубренный костяной шип** в этой колоде смотрится намного лучше из-за синергии с **Королевой Азшарой**.

Колоды Разбойника

- **Асталор Разбойник на воровстве**



Кок Миракл Разбойник



[назад к выбору класса](#)



Квест Охотник на демонов с каждым днем все более упрощается — все благодаря огромному преимуществу, которое он получает в зеркальных матчах, если сбрасывает дорогие карты, чтобы найти возможности для быстрого взрывного урона и ОТК. Хотя этот подход по своей сути не выгоден в матче с Разбойником, Охотник на демонов может достичь такого состояния, в котором он сможет убить Разбойника еще до того, как игра начнется должным образом. Вот как можно максимизировать успех в зеркальных противостояниях, не повредив матч-апу с Разбойником.





И **Куртрус Убийца Демонов**, и **Джейс Темный Ткач** слишком медлительны. Джейс заменяется на **Бранящегося сержанта** для комбо с **Леди Стено** и ранних взрывных ходов/ОТК. Для этого же добавлены **Хищничество** и **Уничтожение улики**. Последняя действительно расширяет границы того, насколько быстро Охотник на демонов может найти летал. От **Скоординированной атаки** и одной копии **Пиршества душ** следует отказаться, так как они не очень полезны в зеркальном матч-апе.

Альдрахийские клинки в зеркале играют огромную роль, поэтому их лучше оставить. Нужно вырезать еще одну карту, поэтому выбор падает на один **Обстрел Скверны**. Раз в колоде нет **Джейса Темного Ткача**, то карта не так хороша, и как бы странно это не звучала, она слишком медленная для этой сборки.

Оказывается, именно этой колодой Gladio взял Топ-1 Легенды. Обратите внимание, что эта сборка предназначена для верха Легенды, где Квест Охотник на демонов наиболее силен. Если вы не играете в этой ранговой группе, вы можете обойтись без квеста и взять обычного **Охотника на демонов Скверны**, который работает лучше на протяжении большей части ладдера. Сборка проверена временем и хорошо работает.

Колоды ДХ

- **ДХ Скверны**

-   **Квест ДХ**
-  **Агро ДХ**
- 

[назад к выбору класса](#)



Билд **Фрост ДК** выглядит настолько хорошо, насколько это возможно. Единственное возможное изменение — вырезать **Нерубского визиря** и заменить на **Трогга Железного рудника**, что даст вам дополнительный 1-й дроп, который довольно хорош как против Разбойника, так и против Охотника на демонов.

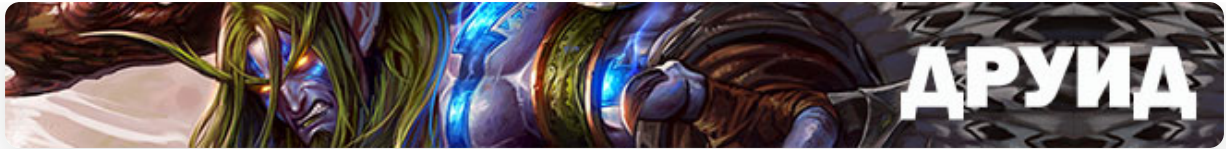
ДК Крови следует использовать **Асфиксию**, чтобы справиться с Миракл Разбойником, поэтому мы внесли эту корректировку в сборку без Ренатала, отказавшись от **Безумного герцога Теотара** (слишком медленно, чтобы реально помешать Разбойнику/Охотнику на демонов) и **Мастера клинка Окани**.

Колоды Рыцаря смерти

- **Фрост Берн ДК**

-  **Ренатал Контроль Блад ДК**
-  **Контроль Блад ДК**
- 

[назад к выбору класса](#)



Рамп Дрииду стоит отказаться от Принца Ренатала. Хранитель склепа пришел на место Семян сомнения для лучшей защиты от агрессивных колод. Без Топиора Огнекуста Семена сомнения не так хороши.

Колоды Дриуда





-  **Гигант Рамп Дриуд**
 -   **Агро Дриуд**
-  

[назад к выбору класса](#)



- Обе сборки Охотника выглядят идеально. **Громострел Охотник** – лучшая колода для взятия Легенды. Барак Кодобой и Аралон не нужны.

Колоды Охотника





- **Асталор Бист Охотник**
-  
 - **Громострел Охотник**
-  

[назад к выбору класса](#)



- **Агро Фрост Маг** определился с лучшей сборкой. Школьные учителя могут заменить Командира Сивару и Мага крови Талноса, но станет ли колода от этого лучше – неясно.

Колоды Мага

- **Асталор Биг Спелл Маг**
-  
 - **Агро Фрост Маг**
-  
 - **Асталор Пинг (Мордреш) Маг**



[назад к выбору класса](#)



Кровавый крестоносец приносит очень мало выгоды **Чистому Паладину** в текущей мете, поэтому от него можно отказаться еще на одну неделю. Представленная сборка выглядит хорошо. Помните, что оставлять **Луноуловитель Азшары** в стартовой руке – почти всегда ужасная идея.

Колоды Паладина

• Чистый Токен Паладин



[назад к выбору класса](#)



Из-за роста Разбойников в мете **ОТК Чернокнижник** снова может обратиться к **Гноллам из Златоземья**. Карта становится балластом против Охотника на демонов, но очень точно отвечает на **Гноллов Дикой Лапы**. В ладдере больше Разбойников, чем Охотников на демонов, поэтому выбор сделать нетрудно.

Колоды Чернокнижника

• Классический Бесолок



• Курс Бесолок



• ОТК Чернокнижник на минах



[назад к выбору класса](#)



• Как только игроки не пробовали оптимизировать **Контроль Воина**, однако архетип остается неиграбельным из-за своей неспособности эффективно противостоять широкому спектру оппонентов. В очень узконаправленной мете топа Легенды, где встречаются только две колоды (Миракл Рога и Квест ДХ), представленная сборка может показать себя. Первую итерацию колоды создал reqvam, а McBanterFace слегка

изменил ее. Парового уборщика и Подрывника-реноватора лучше проигнорировать. Лучшая техническая карта против Валиры и Иллидана – это Дальняя застава. Такая колода должна уверенно побеждать Охотника на демонов и достаточно близко подбираться к ровному матч-апу с Разбойником. Вероятнее всего.

Колоды Воина

- **Асталор Воин на иступлении**

-



Контроль Воин



[назад к выбору класса](#)



- У Жреца все тихо. Несколько игроков пытаются реализовать Жреца с Сестрой Свалной, однако колода выглядит ужасно. Ничего не могут показать ни Контроль Жрец, ни Андед Жрец. **Комбо Жрец** сойдет для топа Легенды, но все еще уступает ДХ и Разбойнику. Отвары сделали матч-ап с Миракл Разбойником в разы сложнее, чем раньше.

Колоды Жреца

- **Комбо Жрец**

-



[назад к выбору класса](#)



- **Эвольв Шаман** – очень хорошая колода. Указанная сборка идеальна. Игроком, который додумался до комбинации Темного охотника Волджина с Нептулоном Хозяином Приливов, был Jambre.

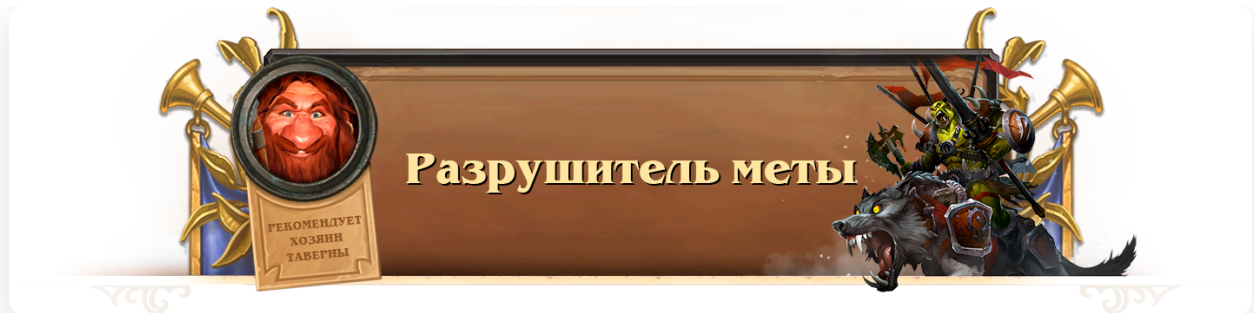
Колоды Шамана

- **Нептулон Шаман на эволюции**

-



[назад к выбору класса](#)



В мете можно наблюдать становление двух тиранов. Громострел Охотник стал главной колодой Стандарта после оптимизации. Миракл Разбойник превзошел все границы силы в истории игры в топе Легенды. Популярность обеих колод совершенно не отражает их эффективность, поэтому в ближайшую неделю готовьтесь видеть их еще чаще. На Охотника можно ответить Агро Магом, если вы хотите быть на шаг впереди. На Разбойника ответить нечем – остается только пожелать удачи всем не-Разбойникам.

- **Громострел Охотник**

-



- **Кок Миракл Разбойник**

-



Источник www.viciousyndicate.com на языке оригинала