

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Жрец не станет королем меты. Vicious Syndicate мета-отчет №257

10.03.2023

Мета-отчеты

Мета-отчет

Жрец не станет королем меты. Vicious Syndicate мета-отчет №257



Наглядно и подробно разбираем текущую мету Стандарта с мета-отчетом от Vicious Syndicate. Вы найдете лучшие колоды всех классов, таблицы матч-апов и винрейтов, а также разрушителя меты этой недели.

<b>Всего проанализированных игр</b>	727,000
Топ 1000 ранга Легенда	34,000
На ранге Легенда (за искл. Топ 1к)	13,000
Алмаз 1-4	90,000
Алмаз 10-5	132,000

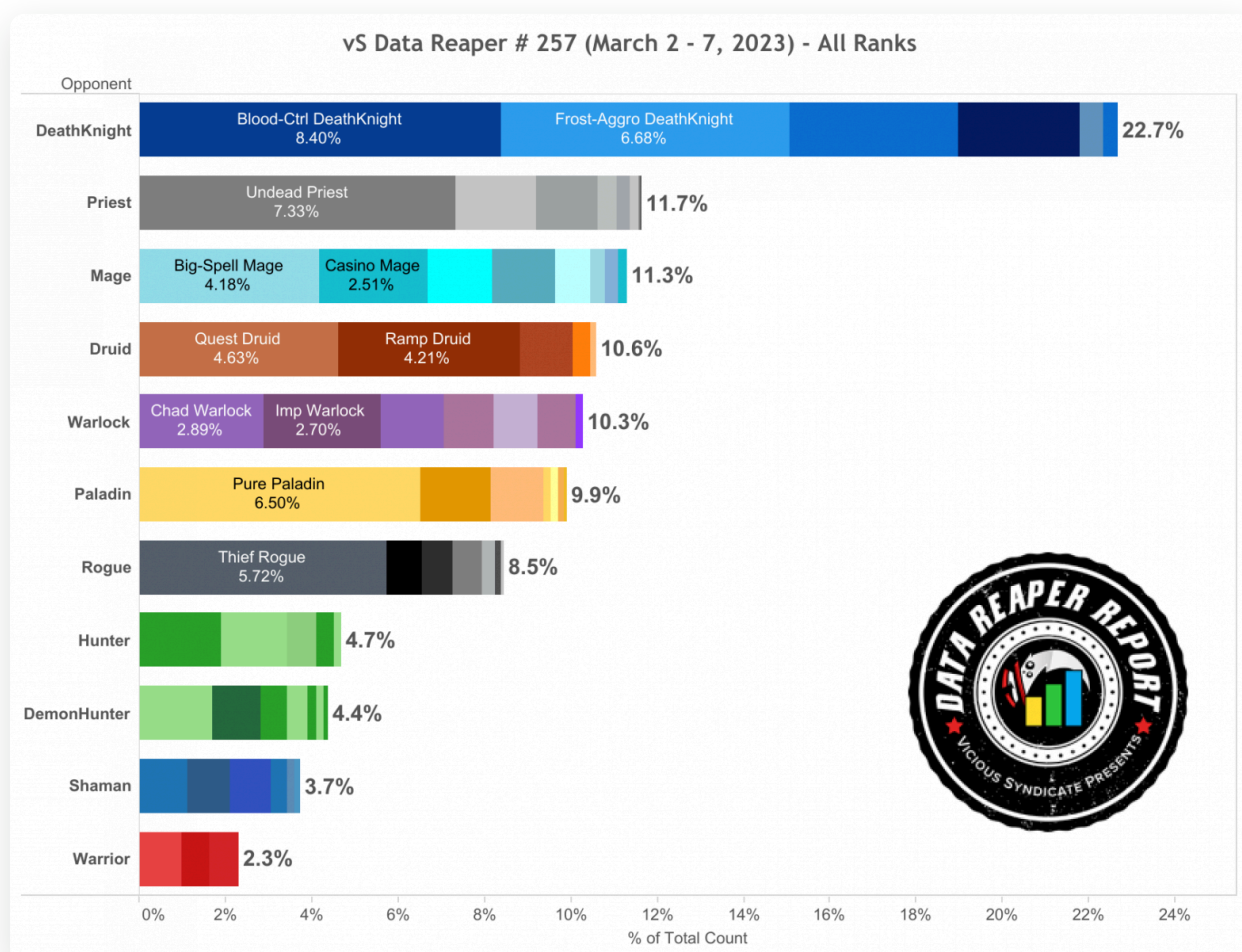
Платина	120,000
Бронза/ Серебро / Золото	338,000

• **Содержание мета-отчета:**

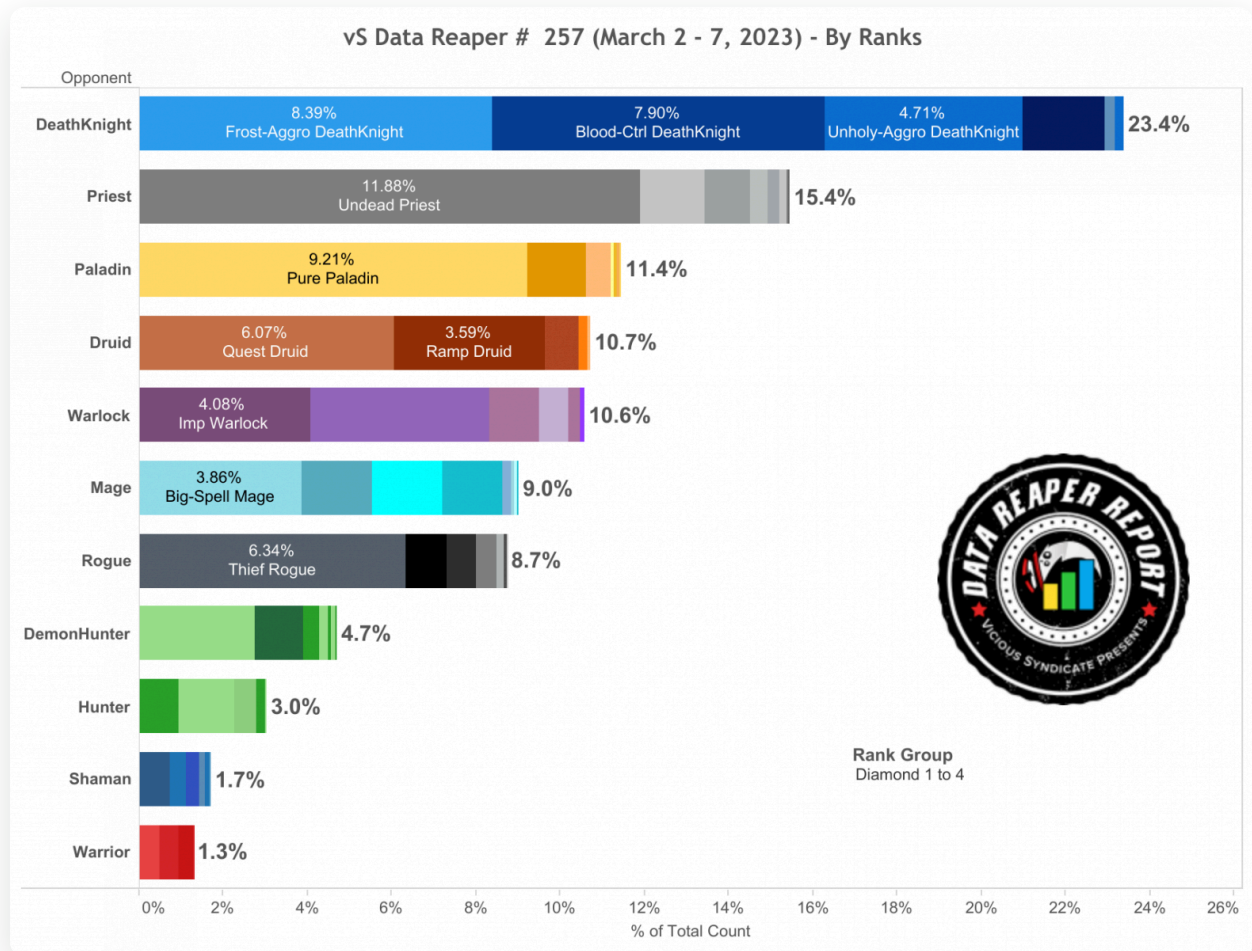
1. *Графики популярности по классам и архетипам*
2. *Анализ популярности классов*
3. *Графики винрейта и рейтинг архетипов*
4. *Анализ силы архетипов*
5. *Анализ силы классов и актуальные колоды меты*
6. *Разрушители меты*



По всем рангам

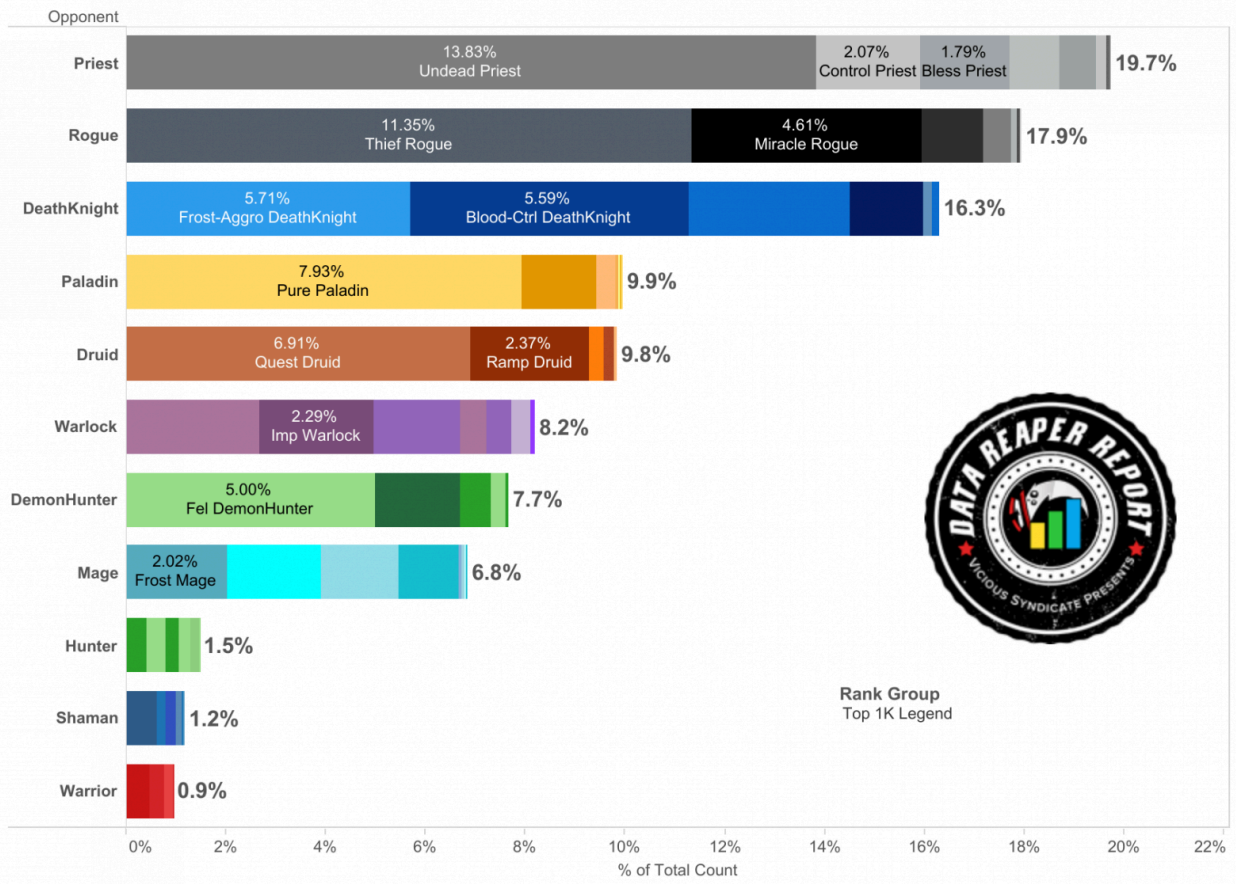


## В промежутке ранга Алмаз 4 - 1



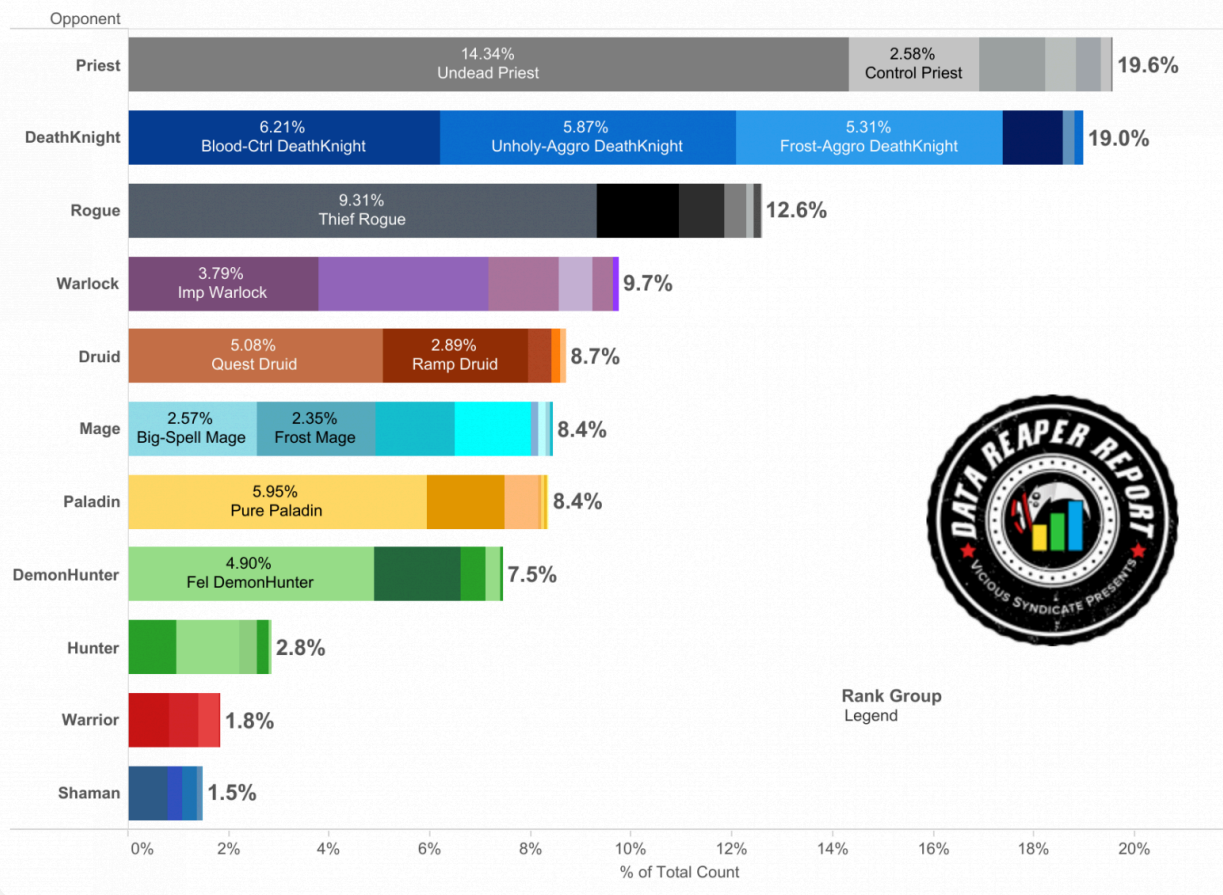
## В Легенде

vS Data Reaper # 257 (March 2 - 7, 2023) - By Ranks



В топ-1000 Легенды

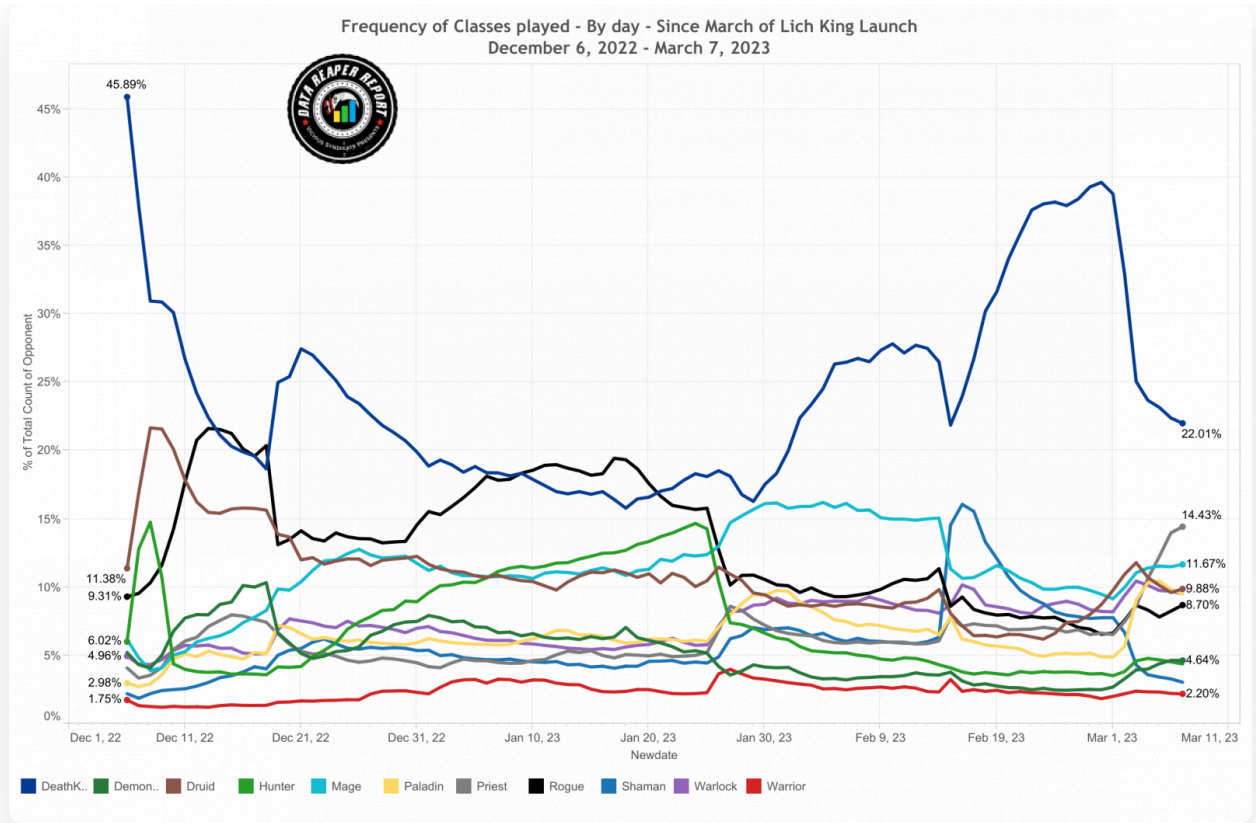
vS Data Reaper # 257 (March 2 - 7, 2023) - By Ranks



Rank Group Legend

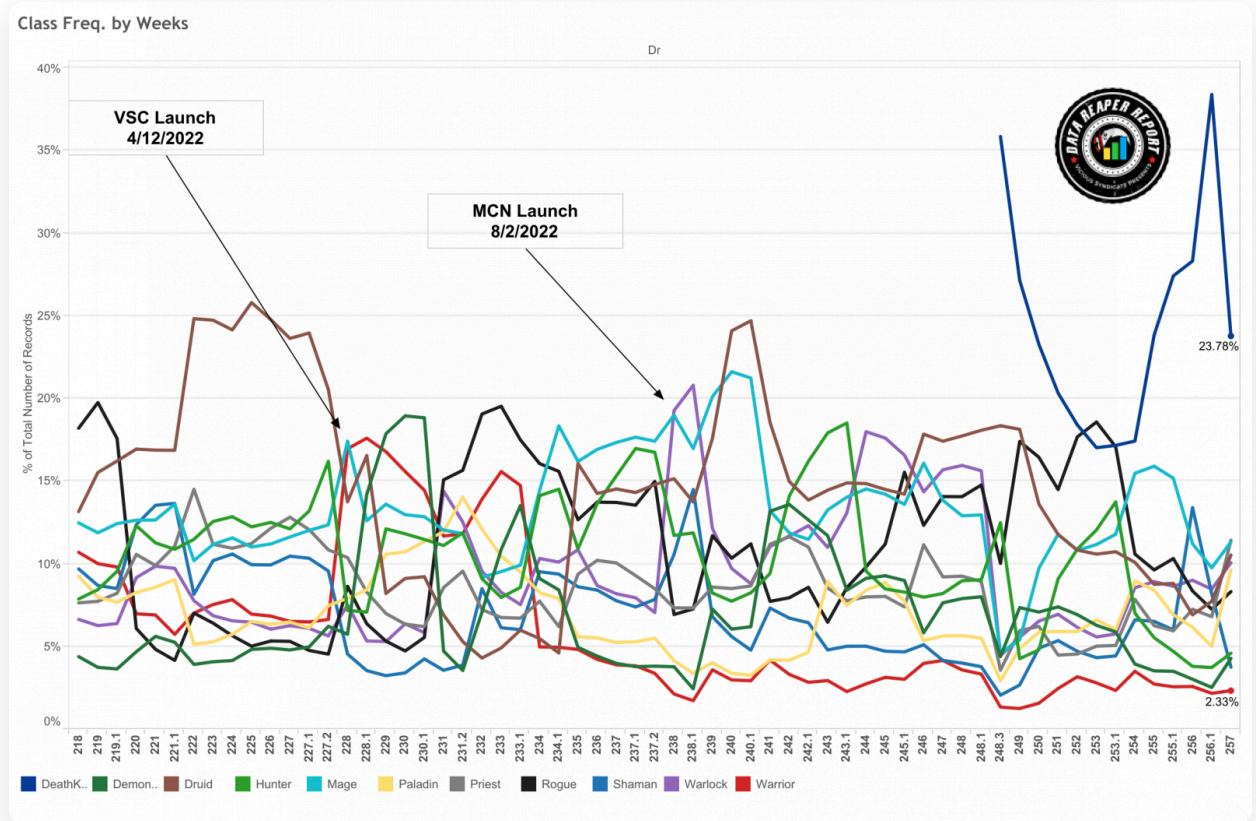
Следующий график показывает прогресс популярности классов по дням с момента выхода дополнения Марш Короля-лича

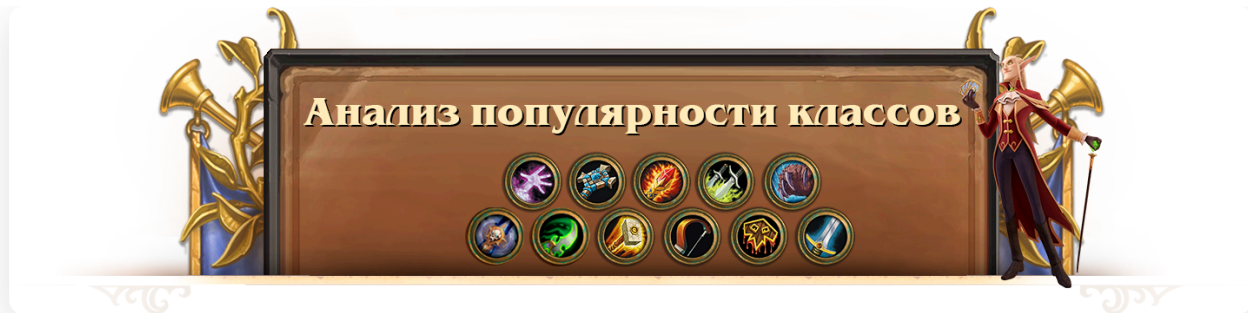
Популярность по дням



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

Популярность по неделям





Несмотря на то, что **Рыцарь смерти** остается самым многочисленным классом, его популярность, очевидно, не на прежнем уровне. Число Фрост Агро ДК заметно сократилось и теперь держится ниже 10% на всех ранговых промежутках. ДК Крови в целом сохранил свою популярность, но с ростом рангов он стал менее заметен. ДК Нечестивости совершил рывок вперед и пытается создать агрессивную альтернативу колоде Льда. Фрост Берн ДК постепенно исчезает.



Основное внимание в обновлении приковал к себе **Андед Жрец**. Нерфы ударили по двум его самым неприятным противникам (Эволв Шаману и Рыцарю смерти), вследствие чего колода подскочила в популярности. Чаще всего он встречается в Легенде - там же самым популярным становится Жрец в целом. Значительная часть противодействия колоде исходит от самого же Жреца: этому он обязан **Осколку наару** и массе исцеления. Контроль, Квест и Миракл Жрец - все они слегка выросли в числе. Заметным стал даже Комбо Жрец.



**Разбойник** слегка изменился. Разбойник на воровстве в топе Легенды встречается примерно с той же частотой, в то время как Миракл Разбойник освободился от оков Фрост Агро ДК и снова начал показывать себя в полную мощь.



**Чистый Паладин** громко заявил о своем возвращении. Именно для него Фрост Агро ДК был чересчур неприятным противником, поэтому изменения баланса для него пришлись очень кстати. Кроме того, с возвращением в мету Друидов с разгоном Паладин снова вышел на охоту за Гаффом. Также можно заметить появление еще одной колоды - Чистого Контроль Паладина. У этой колоды иной концепт: она не гонится за ранней **Графиней**, а вместо этого терпеливо реализует свои ресурсы и полагается на защитные инструменты Контроль Паладина.



За месяц до ухода Сплоченных Штормградом в Вольный формат на метовую сцену выходит один из самых неконкурентоспособных квестлайнов дополнения. **Глубокая рана** подтолкнула Рамп Друида обратиться к **Заблудившимся в парке**. Так появился новый **Квест Друид**, который, помимо привычной комбинации с Асталором Кровавая Клятва, начал побеждать благодаря синергиям с атакой героя. Обновленная колода оказала заметное влияние на формат, в то время как старые сборки Рамп Друида начали исчезать.



Сокращение числа Фрост Агро ДК помогло другим агрессивным колодам выйти из укрытия и перестать опасаться очередного **Квартала Мерзости**. **Бесолок** - отличный тому пример. Игроки продолжают мучить бедного Биг Чернокнижника, а от ОТК Чернокнижника после нерфа **Гнолла из Златоземья** осталось совсем немного игроков в топе Легенды.



## Таблица % винрейта архетипов с распределением по тирам

Top 1K Legend						Legend					
vS Power Rankings DR # 257						vS Power Rankings DR # 257					
Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score	Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Frost Mage	53.85	100.0	14.6	57.3	Tier 1	Frost Mage	53.77	100.0	16.4	58.2
	Miracle Rogue	52.98	88.7	33.3	61.0		Undead Priest	53.20	92.4	100.0	96.2
	Undead Priest	52.68	84.8	100.0	92.4		Imp Warlock	52.36	81.3	26.4	53.8
Tier 2	Imp Warlock	51.95	75.3	16.5	45.9	Tier 2	Frost-Aggro DeathKnight	52.09	77.8	37.0	57.4
	Unholy-Aggro DeathKni..	51.21	65.8	23.2	44.5		Spell DemonHunter	51.41	68.7	11.8	40.3
	Pure-Control Paladin	50.99	62.9	10.8	36.8		Curse-Imp Warlock	51.40	68.6	10.1	39.4
	Frost-Aggro DeathKnight	50.98	62.7	41.2	52.0		Pure Paladin	51.38	68.3	41.5	54.9
	Spell DemonHunter	50.77	60.0	12.2	36.1		Quest Druid	51.27	66.8	35.4	51.1
	Quest Druid	50.64	58.3	50.0	54.1		Fel DemonHunter	51.17	65.5	34.2	49.8
	Pure Paladin	50.54	57.0	57.3	57.2		Big-Spell Mage	50.81	60.8	17.9	39.3
	Fel DemonHunter	50.23	53.0	36.2	44.6		Pure-Control Paladin	50.57	57.6	10.8	34.2
	Curse-Imp Warlock	50.11	51.5	3.6	27.5		Unholy-Aggro DeathKni..	50.57	57.6	40.9	49.3
Tier 3	Big-Spell Mage	48.90	35.8	11.1	23.5	Tier 3	Miracle Rogue	50.24	53.2	11.4	32.3
	Wildfire Mage	48.90	35.7	13.7	24.7		Wildfire Mage	48.58	31.1	10.4	20.8
	Control Priest	48.77	34.1	15.0	24.5		Quest Priest	48.29	27.3	9.2	18.3
	Phylactery Warlock	48.44	29.7	19.3	24.5		Thief Rogue	48.25	26.8	65.0	45.9
	Thief Rogue	48.10	25.3	82.0	53.7		Phylactery Warlock	46.98	9.9	9.7	9.8
	Quest Priest	47.18	13.4	5.5	9.4		Big-Beast Hunter	46.68	5.9	6.6	6.3
Tier 4	Aggro Druid	46.40	3.2	1.5	2.4	Tier 4	Control Priest	46.20	-0.4	18.0	8.8
	Big-Beast Hunter	45.91	-3.1	2.9	-0.1		Aggro Druid	46.04	-2.6	3.1	0.3
	Ramp Druid	45.19	-12.5	17.1	2.3		Blood-Ctrl DeathKnight	45.74	-6.5	43.3	18.4
	Blood-Ctrl DeathKnight	44.83	-17.2	40.4	11.6		Chad Warlock	45.49	-9.9	13.5	1.8
	Chad Warlock	43.60	-33.2	12.6	-10.3		Ramp Druid	45.38	-11.3	20.1	4.4
	Curse Warlock	43.21	-38.2	2.8	-17.7		Dragon Paladin	44.34	-25.1	4.5	-10.3
	Evolve Shaman	42.83	-43.1	1.5	-20.8		Curse Warlock	43.51	-36.0	4.7	-15.7
	Casino Mage	42.70	-44.8	8.7	-18.1		Evolve Shaman	42.73	-46.5	1.3	-22.6
	Dragon Paladin	42.38	-49.0	2.9	-23.1		Casino Mage	42.45	-50.2	11.0	-19.6

**Low Sample Tier Estimates (Top 1K)**  
These Archetypes have low number of games. As a result, we cannot confidently provide a figure for their power rankings. Nevertheless, we can confidently say that they belong to their listed tiers.

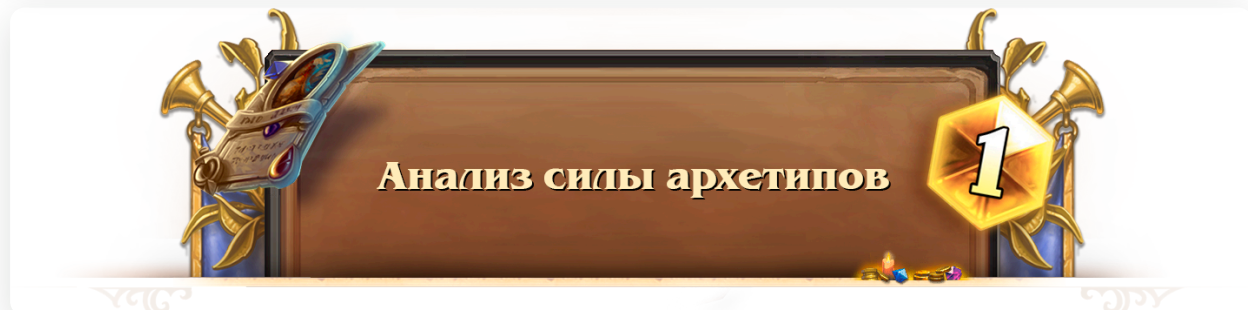
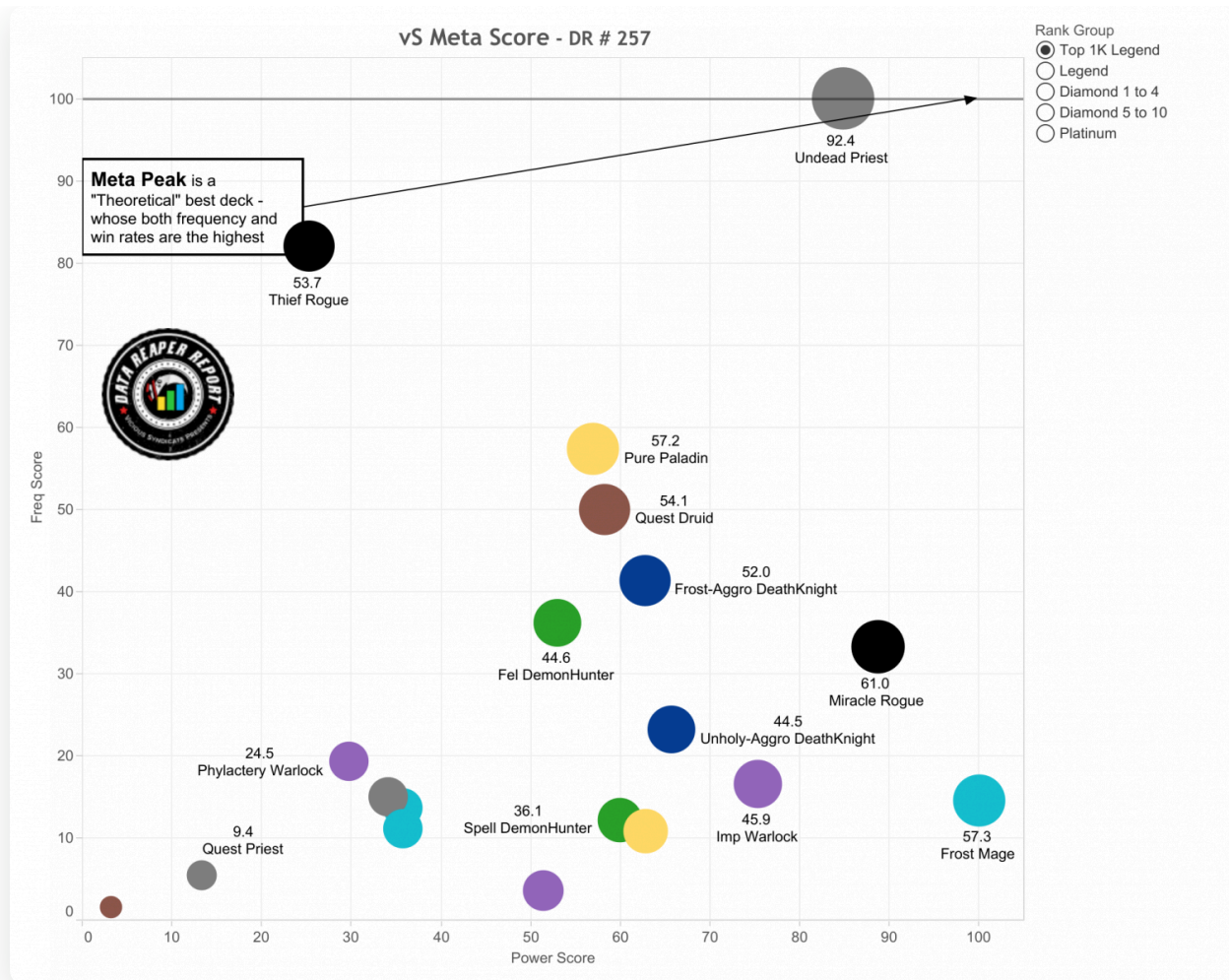
Tier	Hero Deck
T1	Bless Priest Deathrattle Rogue
T3	Svalna Priest

## 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



## Жрец

**Андед Жрец** выглядит сильной колодой, но нельзя сказать, что он является безоговорочным лидером меты. Существует множество способов законтрить этот архетип, да и уже существующие колоды могут увеличить свои шансы на победу, изменив некоторые карты в сборках. В первые несколько дней Андед Жрец показал впечатляющие результаты, легко побеждая слабые и «сырые» колоды. Обычно со временем их становится все меньше и меньше, так что легких побед больше не предвидится. С другой стороны, сборки самого Андуина тоже пока не прошли оптимизацию, так что все возможно. Пока что резкого снижения винрейта не наблюдается.

**Контроль Жрец** прекрасно справляется с Андед Жрецом. Это одна из наиболее успешных колод при встрече с последним. Тем не менее, разброс матч-апов Контроль

Жреца крайне поляризован, и для него особенно важно встречаться с «подходящими» противниками. На высоких рангах этот архетип вряд ли попадет выше Тир-3.

**Квест Жрец** чуть более стабилен и прост в обращении, чем его собрат, поэтому он доступнее для игроков с более низких рангов. Впрочем, этот архетип так же сильно зависит от матч-апов, так что при небольшом количестве игр его результаты могут быть весьма нестабильными.

**Миракл Жрец** – еще один достойный соперник для Андед Жреца. Играть этой колодой намного сложнее, поэтому она, вероятно, будет встречаться в основном в топе Легенды. Пока что Миракл Жрец попадает в Тир-3, но, возможно, его результаты улучшатся по мере того, как игроки освоят эту непростую колоду – так уже бывало с другими весьма требовательными к навыкам игрока архетипами. Время покажет.

**Комбо Жрец** отлично себя чувствует в топе Легенды. На данный момент он выступает на уровне Тир-1 колод, но встреча с контролем колодами Жреца для него просто безнадежна, что может негативно сказаться на его успешности.



### **Рыцарь смерти**

**Фрост Агро ДК** все еще хорош, но он стал гораздо более «честным» с нерфом **Квартала Мерзости**. Эта колода – неплохой выбор для взятия Легенды, так что ее популярность, скорее всего, вырастет. Теперь разброс матч-апов Фрост ДК не такой благоприятный, и существуют колоды, которые могут дать бой как ему, так и Андед Жрецу. Нерф оказался удачным и вполне достаточным.

**Анхоли ДК**, кажется, в порядке. Снижение числа Фрост ДК сыграло ему на руку, пусть нерф **Квартала Мерзости** сказался, естественно, и на этом архетипе. Проблема Анхоли ДК в том, что на большинстве ранговых промежутков его процент побед ниже, чем у Фрост ДК, и встреча с последним для него не сулит ничего хорошего. Зато в топе Легенды Анхоли ДК чувствует себя отлично из-за роста популярности Друидов и Охотников на демонов.

А вот у **Контроль ДК Крови** дела идут не очень. Нерф **Квартала Мерзости** сильно ударил по этому архетипу, да и мета стала гораздо более неблагоприятной. С Андед Жрецом ему нелегко справиться, а увеличение числа Друидов и Охотников на Демонов не сулит ничего хорошего и в будущем. Несмотря на свою сохраняющуюся популярность, на высоких рангах этот архетип неконкурентоспособен.



### **Разбойник**

**Разбойник на воровстве** по-прежнему плох и по-прежнему популярен. Валира в состоянии справиться с Андед Жрецом, и она может повысить свои шансы, добавив в сборку **Разбойное нападение**. Также Разбойник на воровстве хорошо играет против контроля колод – а вот в остальном его результаты совсем не впечатляют.

**Миракл Разбойник** – снова Тир-1 в топе Легенды? Нерфы Эволв Шамана и Фрост ДК сильно повлияли на мету на этом ранге, и, похоже, старая гроза меты вернулась. На данный момент Миракл Разбойник успешно идет к званию колоды номер один, хотя, возможно, с ростом популярности игроки начнут более активно ему противостоять. Отсутствие невидимости у призраков означает, что от них теперь можно избавиться

способами, требующими выбора цели. Кроме того, некоторые колоды, которые «контрят» Андед Жреца, успешны и против Миракл Разбойника.

**Разбойник на хрипах** очень сильно недооценен и заслуживает куда большей популярности. Судя по имеющемуся небольшому количеству данных, это твердый кандидат в Тир-1.



### Паладин

**Чистый Паладин** весьма неплох, и на более низких рангах он наверняка станет одним из доминирующих архетипов. На рангах от Бронзы до Платины он просто катком переезжает всех остальных. Но вот против Андед Жреца ему приходится нелегко, да и у агрессивных колод Рыцаря Смерти очень сложно выиграть. Как это раньше бывало, из-за простоты этой колоды ее процент побед снижается на более высоких рангах. Один из самых выгодных матч-апов для Паладина – это Квест Друид, и без него Чистый Паладин останется, в лучшем случае, посредственной колодой.

**Чистый Контроль Паладин** по большей части выглядит слабее своего собрата, хотя на высоких рангах он становится сильнее, поскольку обыгрывает Андед Жреца и Фрост ДК. Его роль схожа с ролью Контроль Жреца, поскольку обе эти колоды прибегают к ремувалам и исцелению для того, чтобы пережить своих противников. Впрочем, Контроль Паладин играет чуть более активно благодаря **Графине**.



### Друид

И снова Друид становится королем поздней игры благодаря сочетанию двух карт: **Гафф Вольное Сердце** и **Асталор Кровавая Клятва**. А дополнительную защиту ему дает цепочка заданий **Заблудившиеся в парке**. Преимущество **Квест Друида** в том, что теперь он не проигрывает всем агрессивным колодам подряд. Он обыгрывает все полагающиеся на взрывной урон колоды, как Фрост ДК и Агро Фрост Маг. Чтобы выиграть у Квест Друида, вам нужна отлично цепляющаяся за стол колода – Чистый Паладин. Бесолок и Миракл Разбойник. Благоприятный исход практически невозможен, если вы позволите Друиду затянуть игру. Разброс матч-апов Квест Друида выглядит устрашающе, и лишь вышеупомянутые агрессивные колоды как-то его сдерживают.



### Чернокнижник

У **Бесолока** дела пошли в гору. Агрессивные Рыцари Смерти и Андед Жрецы – сложные противники, но против всех остальных колод Бесолок чувствует себя довольно уверенно. В текущей мете очень важен ранний контроль стола, особенно против Квест Друида, а вот карты проклятий не так нужны в связи с падением популярности Контроль ДК Крови.

**Биг Чернокнижник** откровенно плох. Некоторые новые сборки выглядят намного лучше своих предшественниц, но эта колода просто не сможет выжить в мете, где главенствует Андед Жрец.

**ОТК Чернокнижнику** тоже приходится несладко, но рост популярности контроль колод в топе Легенды может способствовать его возвращению.



### Охотник на демонов

Оба архетипа Охотника на демонов, **ДХ Скверны** и **Спелл ДХ**, прекрасно себя чувствуют. После падения Эволв Шамана Иллидан обрел второе дыхание. На рангах выше пятого Алмаза Спелл ДХ показывает лучшие результаты, несмотря на меньшую популярность. Сначала казалось, что это связано с тем, что **Коса пожирателя душ** лучше подходит для текущей меты, но потом выяснилось, что игроки совершили ошибку в сборках с существами. Если ее исправить, ДХ Скверны станет более успешным, чем его собрат. Впрочем, разброс матч-апов у этих архетипов весьма схожий.



## Маг

Несмотря на низкую популярность, **Агро Фрост Маг** на данный момент – лучшая колода в Легенде, да и вне ее процент побед этого архетипа неуклонно ползет вверх. Это связано как с успешностью Джайны против Разбойников и Андед Жреца, так и с нерфом **Квартала Мерзости**. Возможно, Маг несколько сдаст позиции, если им начнут чаще играть в топе Легенды, но и там выгодный матч-ап с Миракл Разбойником может дать Фрост Магу шансы на успех.

**Биг Спелл Маг** тоже улучшил свои показатели, но простота этой колоды уже негативно сказывается на ней на высоких рангах. В общем, благодаря нерфам Биг Спелл Маг вернул свое звание отличной колоды вне Легенды. Кроме того, плохие для Квест Друида агро матч-апы невыгодны и для Джайны.

**Мордреш Магу** нерфы никак не помогли. С Эволв Шаманами он справлялся неплохо, а вот падение популярности Контроль ДК сделало мету менее удобной для этого архетипа. Можно было бы предположить, что он будет чувствовать себя лучше в топе Легенды, где сейчас набирают обороты обороты контроль колоды – но вот с ОТК Чернокнижником Мордреш Магу вовсе не хочется встречаться.



## Охотник

У Охотника все не так плохо, как кажется. Статистики пока маловато, но **Громострел Охотник** и **Квест Охотник** выглядят вполне конкурентоспособными. Возможно, им нет места на высоких рангах, но на пути к Легенде они чувствуют себя неплохо. Пусть интерес к Охотнику и мертв, но сам класс более чем жив.



## Воин

Популярность **Воина на исступлении** просто мизерная, но есть основания предполагать, что эта колода вполне может постоять за себя. Тем не менее, пока просто невозможно предложить оптимизацию колод этого архетипа, поскольку игроки совершенно забросили Воина. Впрочем, если речь идет о **Контроль Воине**, они правильно сделали.



## Шаман

Шаман, пожалуй, единственный по-настоящему мертвый класс. Тут даже не за что уцепиться, так что, если чуда не произойдет, Шаману остается лишь ждать. **Эволв Шаман** канул в небытие.

## Анализ силы классов и актуальные колоды меты

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

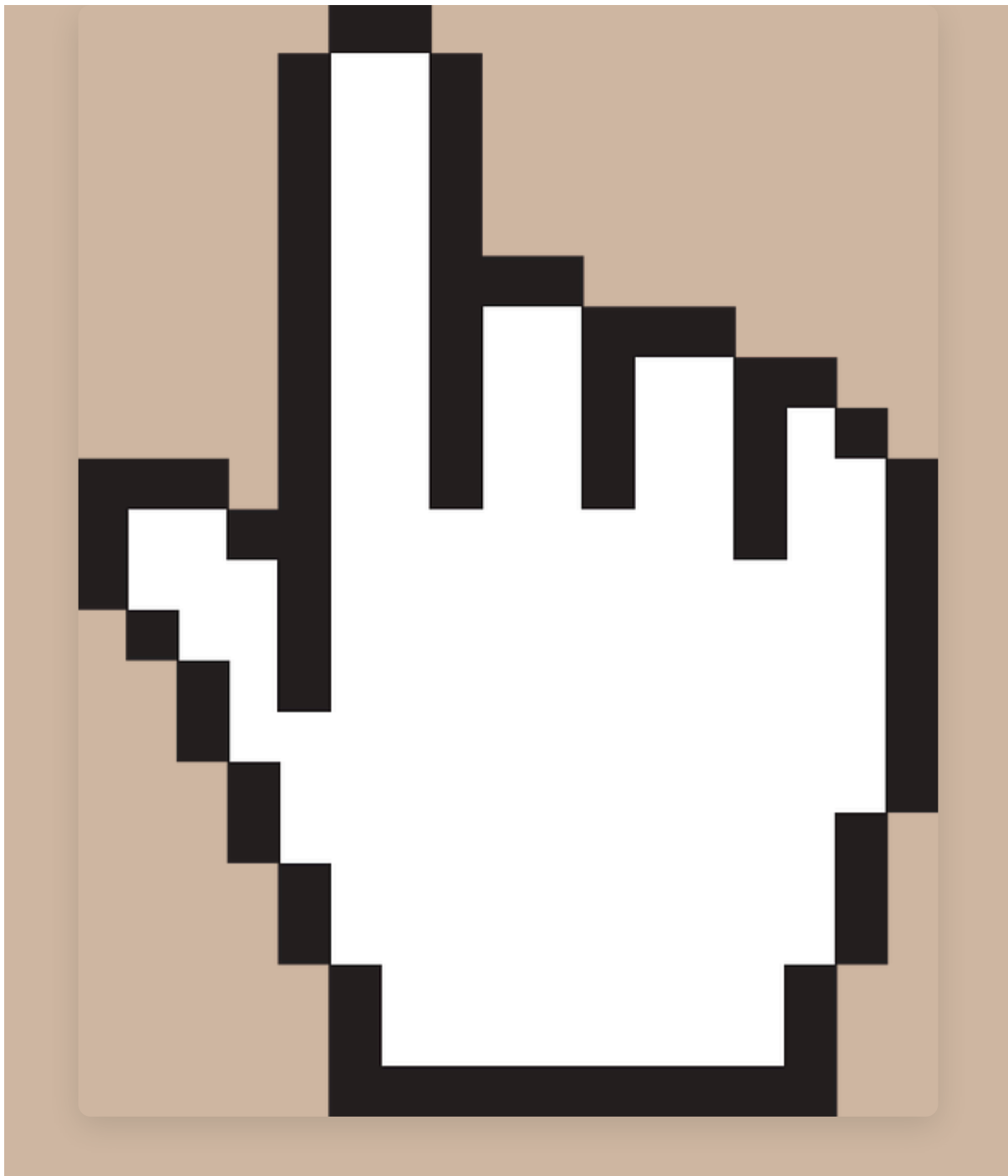
**Охотник на демонов | Маг | Чернокнижник | Рыцарь смерти**

1.



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





**Андед Жрец** вступил в новый патч в качестве сильнейшей колоды Стандарта. Во многом этому поспособствовали нерфы его самых сложных противников - Рыцаря смерти и Шамана. Лучшей сборкой является Берн версия, которая была актуальна и до патча, но с одним изменением. В ней появился **Нажъяк Проклятун**. Легендарка уже успела показать себя в качестве одной из лучших карт в колоде: она отлично сочетается с **Шепотом бездны** и дает колоде полноценную возможность перехвата стола.

**Комбо Жрец** - еще одна колода, которая выглядит мега успешно, преимущественно на высоких рангах. Уже давно знакомая сборка на данный момент имеет потенциал стать

Тир-1 колодой согласно небольшой выборке.

**Контроль Жрец** также может стать важным участником меты. Архетип показал существенный прогресс после распространения сборки от TisTas. Указанная версия отличается от колоды игрока заменой двух Слов Тьмы: Гибель на вторые копии **Пожирателя разума** и **Каннибализма**. Гибель не так важна, особенно в формате, где давно нет призраков Разбойника в маскировке, а **Каннибализм** - намного более полезный ремувал.

Если вы стремитесь обыграть Комбо Жреца в топе Легенды, вы можете сохранить Слово Тьмы: Гибель и отказаться от **Очистки сцены**. **Лоцман сэра Финли** и **Нажьяк Проклятун** также вполне заменяемы, если вы предпочитаете сохранить все ремувалы. Колода отлично справляется с Андед Жрецом и Фрост Агро ДК.

**Квест Жрец** - упрощенная и облегченная версия Контроль Жреца, которая нацелена на те же матч-апы, однако с падением ДК Крови на высоких рангах для защитных колод Андуина квестлайн становится менее важен в лейтгейме.

**Миракл Жрец** также пытается законтрить Андед Жреца и Фрост ДК, добавив в сборки дополнительное исцеление: **Каннибализм** и **Озаряющего элементаля**. Некоторые игроки ударяются в ОТК вариации с **Духом-наставником** и **Ментальным демоном**. С текущим объемом статистики сложно сказать, какая сборка лучше остальных.

## Колоды Жреца

- **Берн Андед Жрец**



- **Комбо Жрец**



- **Контроль Жрец**



- **Квест Жрец**



- **Миракл Жрец**



[назад к](#)

[выбору класса](#)



- **Фрост Агро Рыцарь смерти** - по-прежнему хорошая колода, но не настолько бесшабашная, как раньше. **Мощь Менетила** - крайне сильная карта в текущей мете, поскольку она очень полезна против Андед Жреца. Две копии оружия можно взять вместо **Асталора Кровавая Клятва** и **Бранна Бронзоборода**. Со снижением числа ДК Крови снизилась и эффективность Бранна с Асталором. Это особенно заметно в

отношении Бранна, поскольку он стал хуже в нескольких колодах. Обратите внимание, что **Квартал Мерзости** все еще силен в архетипе, но теперь это не лучшая цель на муллигане. Намного лучше искать на старте любые ранние опции колоды вместо концентрации только на **Гнилом яйце** и области.

- **Агро Рыцарь смерти Нечестивости** стал лучше. Несмотря на нерф **Квартала Мерзости**, спад Фрост Агро ДК пошел на пользу зеленой руны и открыл перед ней новые возможности обрести успех.
- **Контроль Рыцарь смерти Крови** стал значительно хуже. Андед Жрец - плохой матч-ап для Блад ДК, даже хуже непонерфленного Фрост Агро ДК. Добавьте сюда Квест Друида и мета для руны Крови становится слишком враждебной.
- **Фрост Берн ДК** исчезает из Стандарта.

## Колоды Рыцаря смерти

- **Фрост Агро ДК**
  - **Анхоли ДК**
  - **Контроль ДК Крови**

[назад к выбору класса](#)



**Разбойник на воровстве** - прохладная история как никогда. Хотя стоит отметить, что **Разбойное нападение** очень полезно в новой мете. В частности, карта поможет против Андед Жреца, поэтому лучше взять ее вместо **Рыбалки**.

**Миракл Разбойник** ликует на фоне спада Фрост ДК. Колода снова становится топовой на высоких рангах. **Асталор Кровавая Клятва** стал хуже в некоторых колодах, но не для Миракл Разбойника. Карта все еще очень важна для лейтгейма.

**Разбойник на хрипах** также показывает огромный потенциал. Появилось немного статистики по замене **Зуба Нефариана** на заклинание **Теперь мое!**. Вы можете выбрать любую из карт - обе будут одинаково полезны. **Ложные показания** - плохое решение, особенно после ухода Эволв Шамана.

## Колоды Разбойника

- **Разбойник на воровстве**
  - **Миракл Разбойник**



## Разбойник на хрипах



[назад к выбору класса](#)



- **Чистый Паладин** расширил спектр своих сборок. Классическая версия надежно обыгрывает Квест Друида. Ее популярности также поспособствовал спад Фрост Агро ДК. Колода в целом сильна в ладдере, но менее заметна на высших рангах.
- Появилась и другая версия - **Чистый Контроль Паладин**. Обычно он уступает классической агро сборке, но сейчас стал чуть лучше в топе Легенды. Он также является контр-колодой против Андед Жреца и Фрост Агро ДК и занимает часть ниши Контроль Жреца. В то же время у колоды есть активные способы наступления, поэтому ее разброс матч-апов не такой поляризованный.

### Колоды Паладина

-  **Быстрый Чистый Паладин**



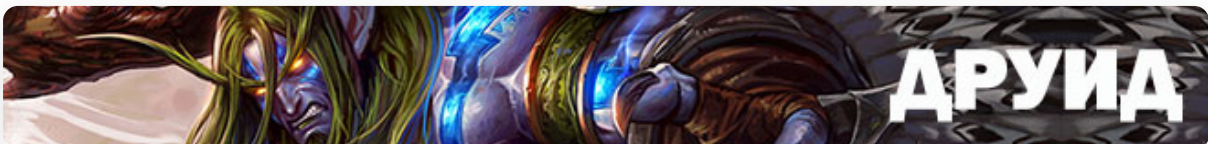
### Медленный Чистый Паладин



### Дракон Паладин



[назад к выбору класса](#)











- Гафф Вольное Сердце совершил свой финальный рывок в Стандарте, а причиной тому неожиданно стали **Заблудившиеся в парке**. Появление в игре **Глубокой раны** побудило Рамп Друида обратиться к квестлайну. **Глубокая рана** настолько сильна, что позволила **Наскоку** и Зверинуму неистовству выйти на конкурентоспособный уровень.
- Обратите внимание, что **Квест Друид** - это по сути все тот же Рамп Друид с Бранном/Асталором/Ануб'Реканом в качестве главного способа победы. **Первопроходец** - отличное продолжение для **Дара природы**, которое помогает быстрее найти части комбинации. **Заблудившиеся в парке** становятся источником брони, а также второстепенным финишером против колод, которые пытаются забросать вас массой урона.
- Интересно, что синергия между **Назойливой чародейкой** и **Настырным зомби** показывает себя лучше, чем защитная **Чешуя Ониксии** с **Подземным королем**. Причиной тому стал рост Чистого Паладина и Бесолока - главных контр-колод Квест

Друида. Огромное **Осквернение**, которое реализуют чародейка и зомби, оказывается намного лучше в таких матч-апах.

- **Рамп Друид** существенно уступает Квест Друиду. В процессе оптимизации колоды становится понятно, что это все тот же Квест Друид, но только без квестлайна. Смысла в таком решении мало.

## Колоды Друида







-  **Квест Друид**
  -  → 
-  **Рамп Друид**
  -  → 
  - **Агро Друид**
-  → 

[назад к выбору класса](#)



- **Бесолок** вернулся к жизни. Как и в случае с Чистым Паладином, спад Фрост Агро ДК в комбинации с ростом Квест Друида привели колоду к отличному положению в мете. На данный момент лучше отказаться от Проклятий глубин, т.к. взрывной потенциал в лейтгейме сейчас не так важен.
- **ОТК Чернокнижник** должен отказаться от Гноллов из Златоземья. Эффективность существа заметно упала, а сборки без него уже показывают себя лучше.
- **Биг Чернокнижник** смотрится лучше вместе с **Раздиранием души**, хотя в целом колода все так же слаба.

## Колоды Чернокнижника

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



[назад к выбору класса](#)

# ОХОТНИК НА ДЕМОНОВ

**Охотник на демонов Скверны** и **Спелл Охотник на демонов** - две мощные колоды в текущей мете со схожим разбросом матч-апов. Спелл сборка выглядит лучше на высоких рангах, однако есть вероятность, что дело в ошибочных решениях для другой сборки.

Большинство версий ДХ Скверны не играют **Чародейку Луносвета**, которая как никогда важна для архетипа, особенно в матч-апе с Андед Жрецом. Пригодятся сразу две копии этого существа в дополнение к двум **Гильдейским торговцам**. Изобилие урона от заклинаний - большое подспорье в обороне, и вместе с тем оно часто позволяет убивать противника в один ход благодаря **Высвобождению Скверны**, **Обстрелу Скверны** и удешевлению **Реликвии измерений**. Главная ловушка для колоды - это Бранн. Он великолепен, когда удастся его реализовать, но ужасен, когда бесполезен. Любви к хайроллам у игроков не отнять, поэтому будет неудивительно, если они не избавятся от Бранна.

## Колоды ДХ

-  **Релик ДХ Скверны**
  -  → 
-  **Релик Спелл ДХ**
  -  → 
-  **Агро ДХ**
  -  → 




[назад к выбору класса](#)



С падением Фрост ДК дела у Мага налаживаются. **Фрост Маг** постепенно становится лучшим представителем легендарных рангов благодаря отличному матч-апу с Андед Жрецом. **Биг Спелл Маг** также неплох, но он все так же ограничен низким потенциалом среди топовых игроков. **Пинг Мордреш Маг** - единственная колода Мага, которая не стала лучше.

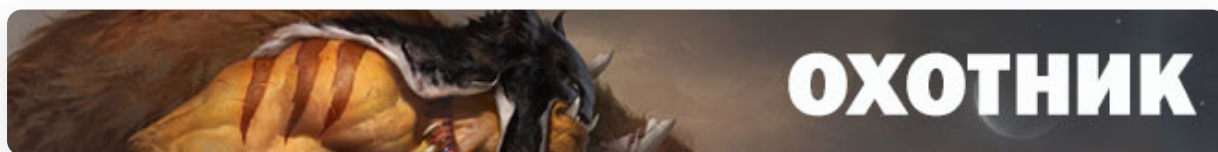
Все три архетипа были давным-давно доведены до ума, а улучшить их для новой меты не представляется возможным.

## Колоды Мага

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



[назад к выбору класса](#)



Об Охотнике ничего не слышно, и можно подумать, что он мертв, но есть вероятность, что он просто притворяется. **Громострел Охотник**, согласно небольшой выборке, стал значительно лучше. Вопрос только в том, захотят ли игроки вернуться к нему. **Квест Охотник** просто неплох. И даже **Биг Бист Охотник** без Собатрона может быть играбелен, хотя наверняка сказать сложно.

### Колоды Охотника

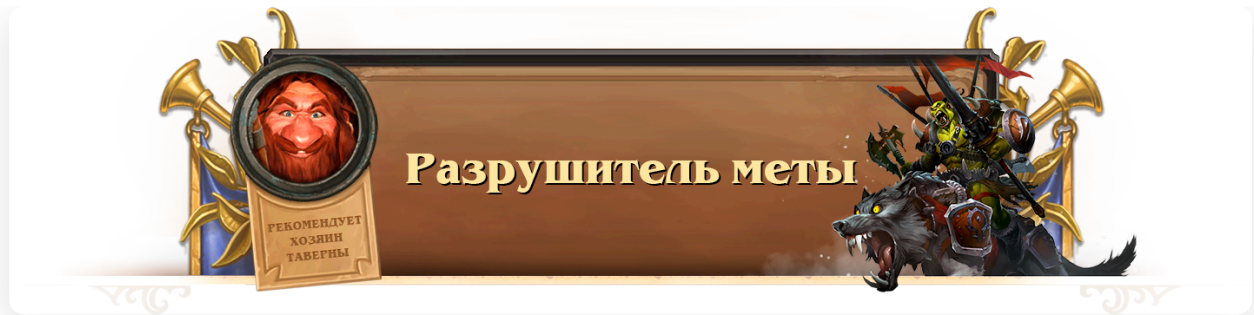


[назад к выбору класса](#)



- Текущая статистика не позволяет внятно поговорить об этих классах. **Эвольв Шаман** мертв после нерфа **Гнолла из Златоземья**, а найти колоду, которая бы его заменила в мете, не представляется возможным. Сколько ни повторяй, что **Воин на исступлении** может конкурировать в ладдере, любви к колоде это не прибавит. Выборка архетипа настолько мала, что невозможно даже предположить, какая базовая оптимизация ему требуется в новой мете. Возможно, на следующей неделе она подрастет.
- 

[назад к выбору класса](#)



Как уже говорилось ранее, Андед Жрец не вызывает серьезных опасений. Мета еще далека от своей финальной формы, а по мере того, как Жрец привлекает к себе все больше и больше игроков, Агро Маг становится все лучше и лучше. Он вполне может захватить лидерство в мете на всех рангах в игре.

В топе Легенды Джайну уже поджидает Миракл Разбойник с Некролордом Дрекой и гигантским кинжалом за пазухой. Однако, как и в случае с Андед Жрецом, у Миракл Разбойника есть свои контр-оппоненты, которые выйдут на первый план, если Валира станет слишком сильна. К развитию меты открыты все дороги. Актуальными являются колоды совершенно разных стратегий, и даже у забытых классов есть шанс показать свою конкурентоспособность.

Стандарт оказался в отличном положении по мере приближения к новому дополнению, анонс которого состоится уже на следующей неделе.

-  **Агро Фрост Маг**



- **Миракл Разбойник**



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