

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Мета на пороге больших изменений. Vicious Syndicate мета-отчет №258

17.03.2023

Мета-отчеты

Мета-отчет

Мета на пороге больших изменений. Vicious Syndicate мета-отчет №258

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



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.

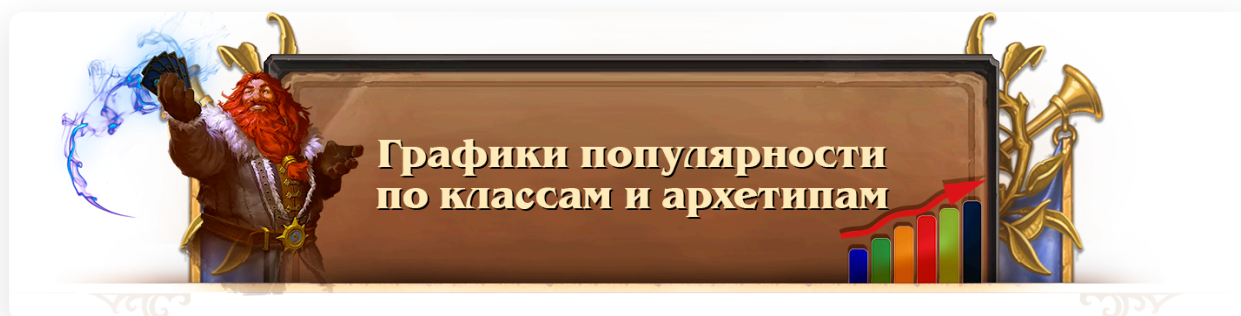
Всего проанализированных игр	885,000
Топ 1000 ранга Легенда	41,000
На ранге Легенда (за искл. Топ 1к)	79,000
Алмаз 1-4	141,000
Алмаз 10-5	182,000

Платина	156,000
Бронза/ Серебро / Золото	286,000

Музыкальный менеджер *Е.Т.С.*, ранняя легендарная карта из Фестиваля легенд, не входит в статистику этого мета-отчета. Карта вышла только во вторник, поэтому полностью оценить ее за такой промежуток времени было невозможно. По ходу отчета вы встретите несколько поверхностных замечаний по поводу *Е.Т.С.*, но полное влияние карты на Стандарт пока что предсказать невозможно. На следующей неделе станет ясно, каким колодам он нужен и как лучше всего его реализовать. Само собой, такую карту сложнее оценить, чем обычно, что вызывает дополнительные затраты времени.

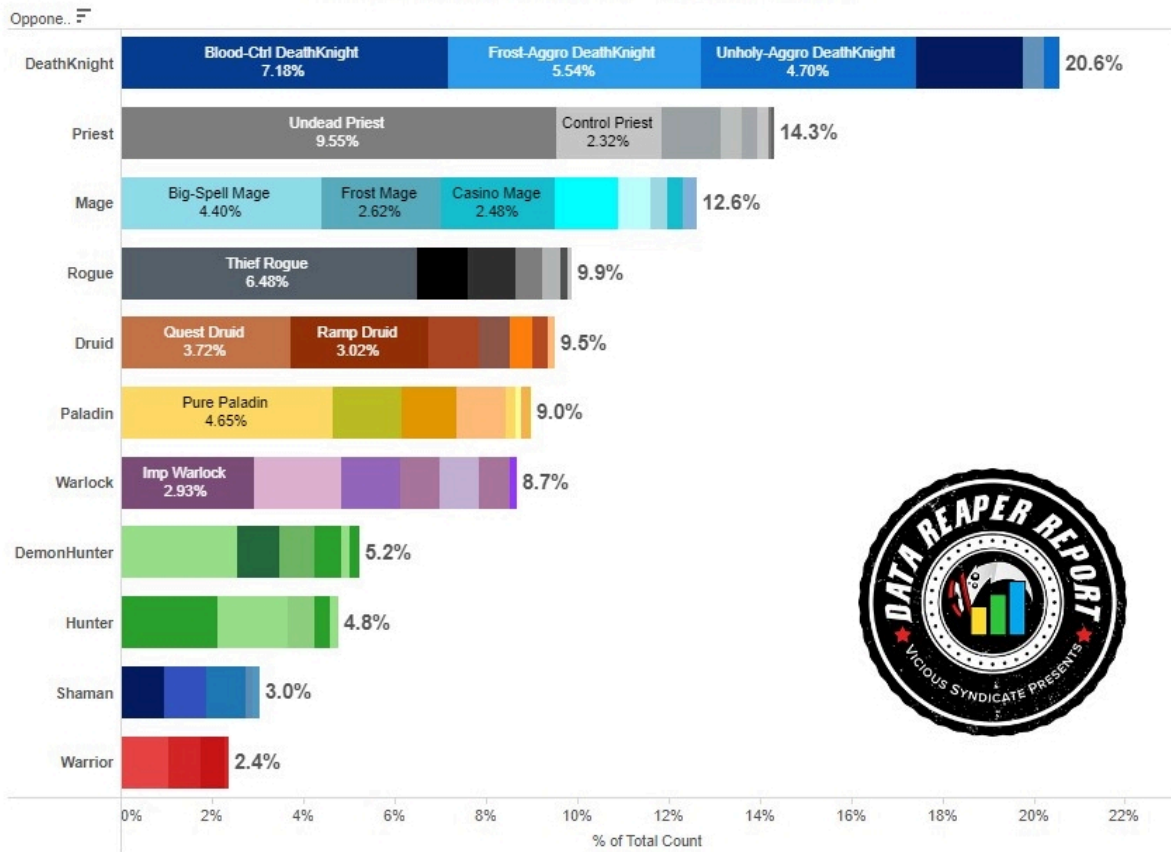
• **Содержание мета-отчета:**

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*



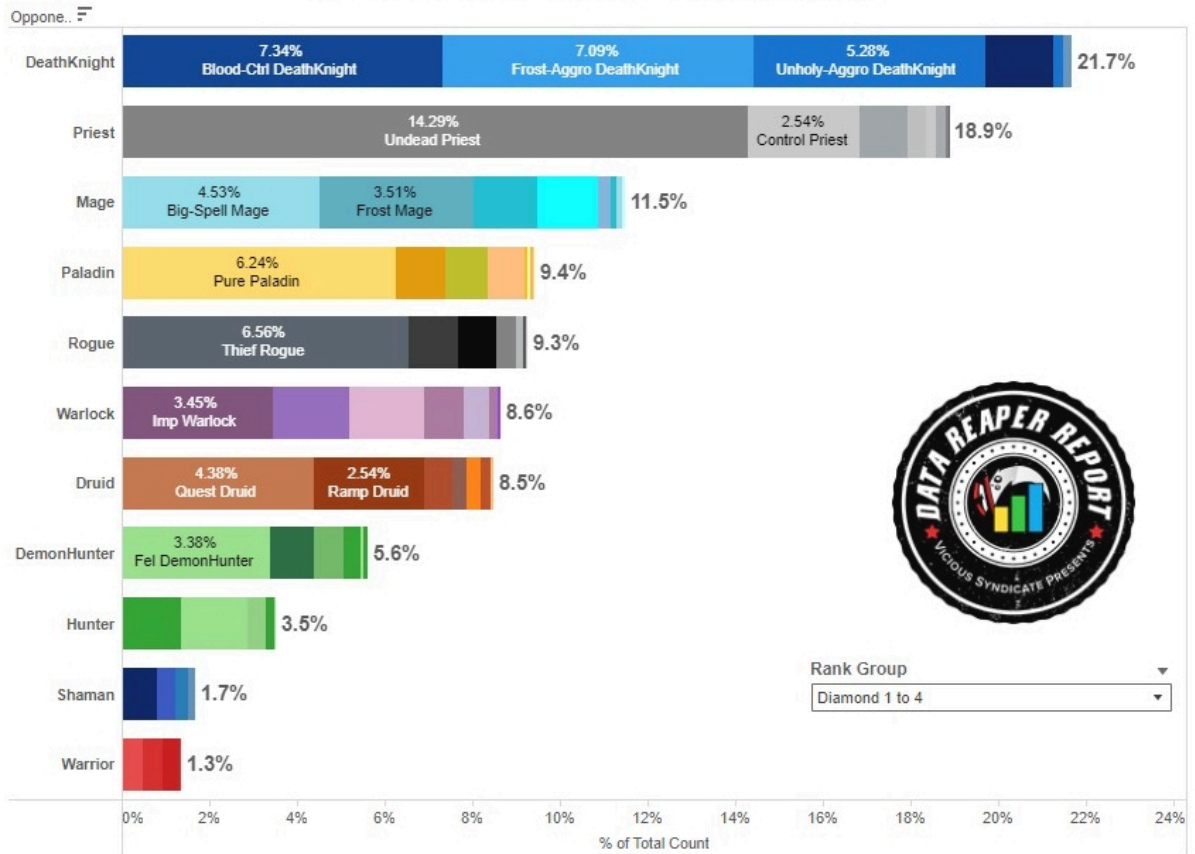
По всем рангам

vS Data Reaper # 258 (March 8 - 14, 2023) - All Ranks



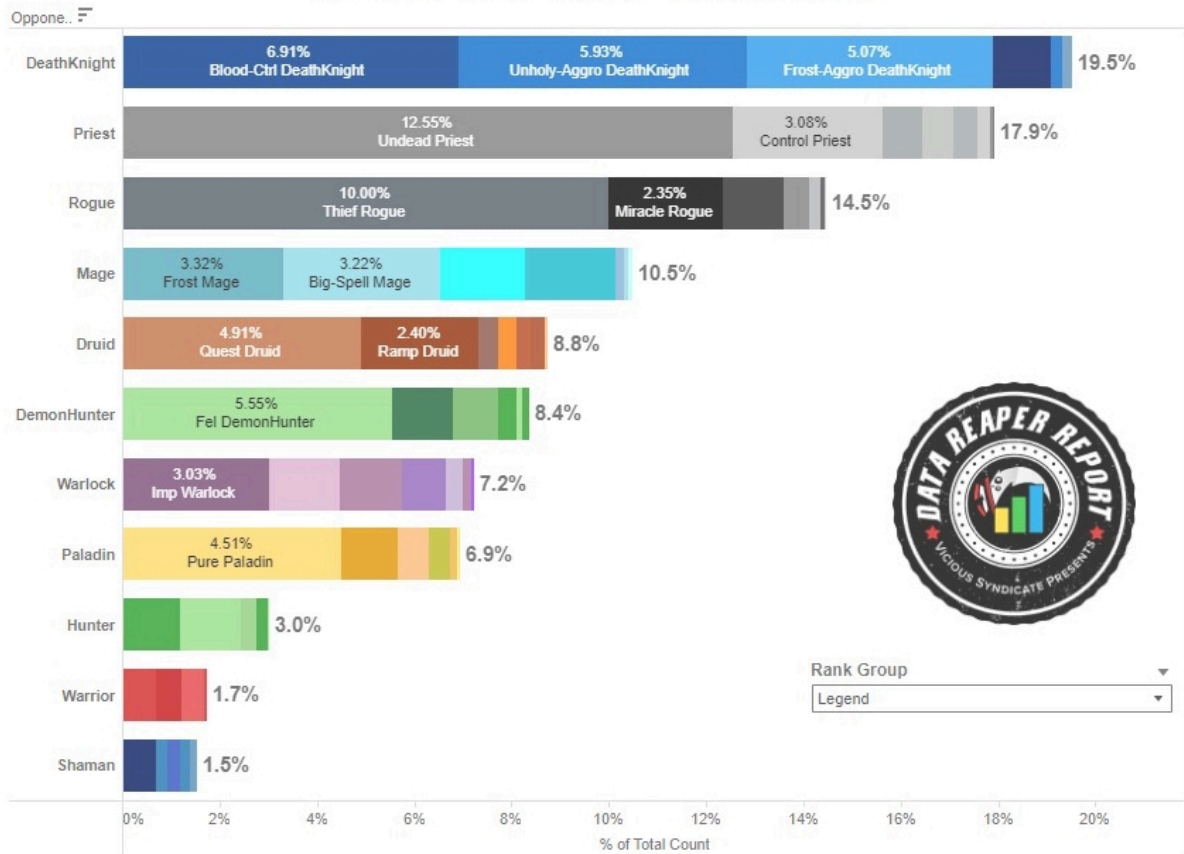
В промежутке ранга Алмаз 4 - 1

vs Data Reaper # 258 (March 8 - 14, 2023) - By Ranks



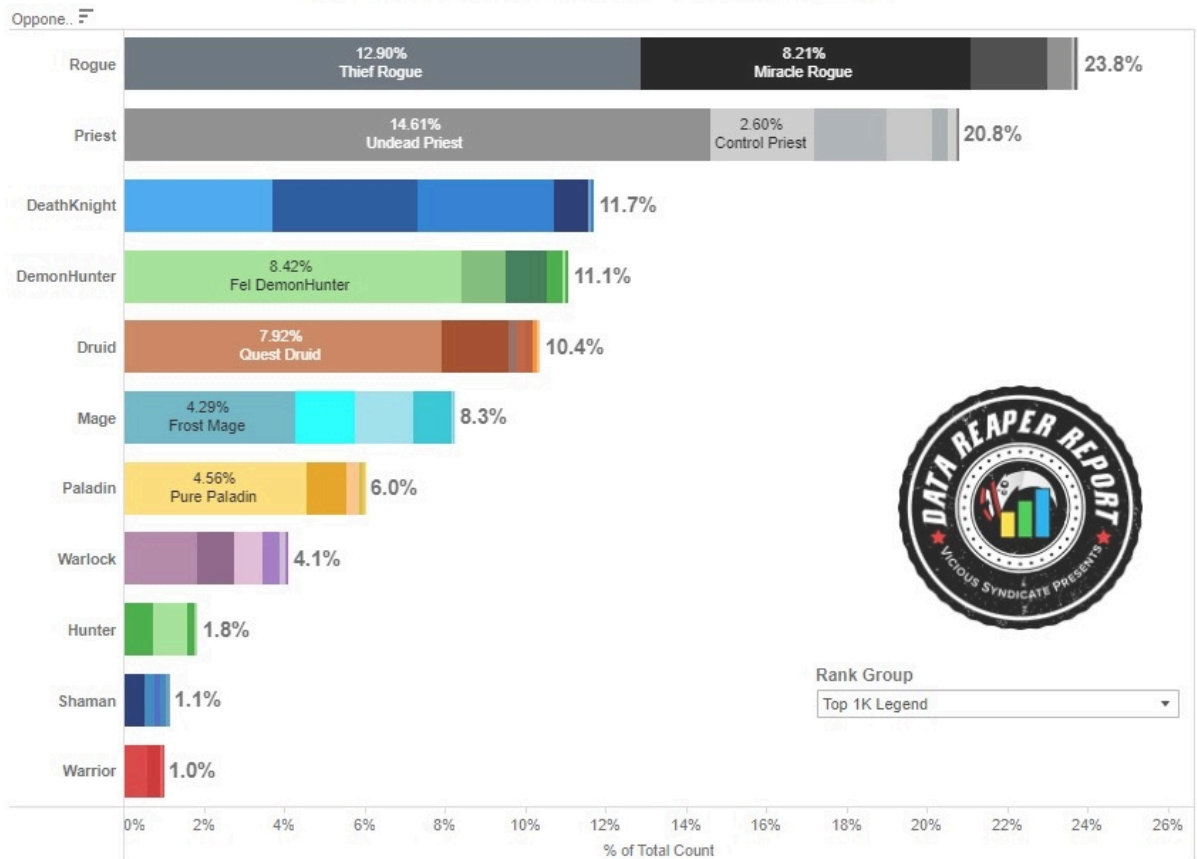
В Легенде

vS Data Reaper # 258 (March 8 - 14, 2023) - By Ranks



В топ-1000 Легенды

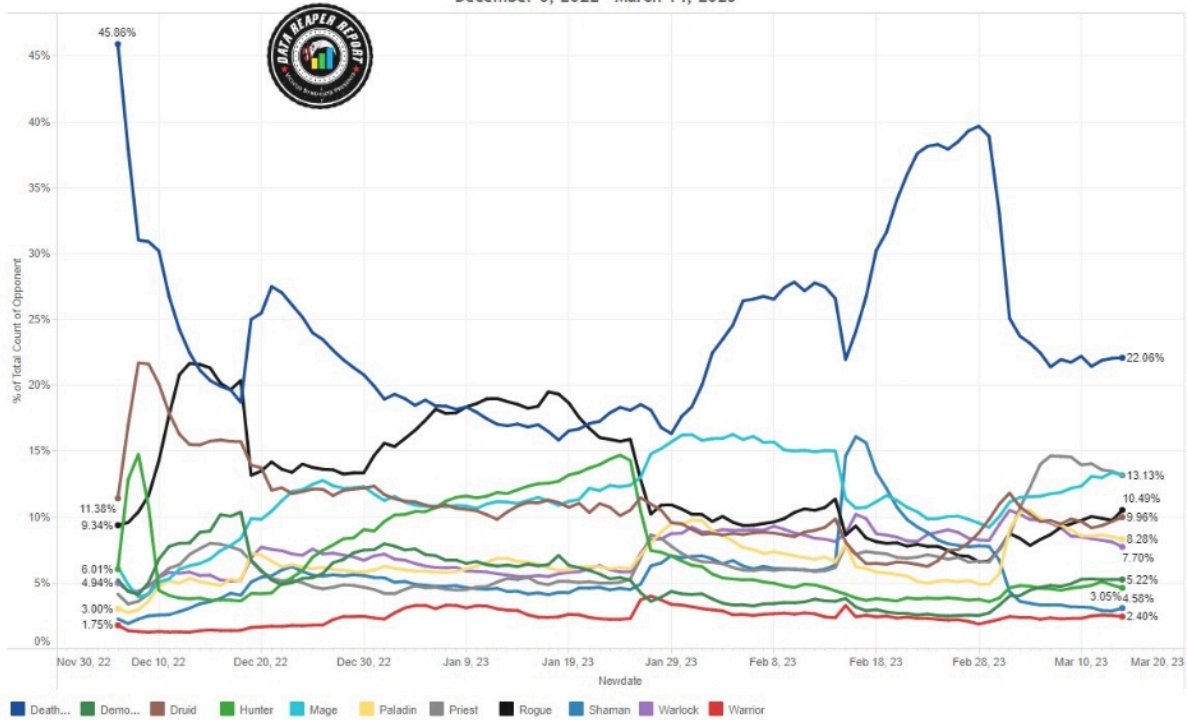
vS Data Reaper # 258 (March 8 - 14, 2023) - By Ranks



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

Популярность по дням

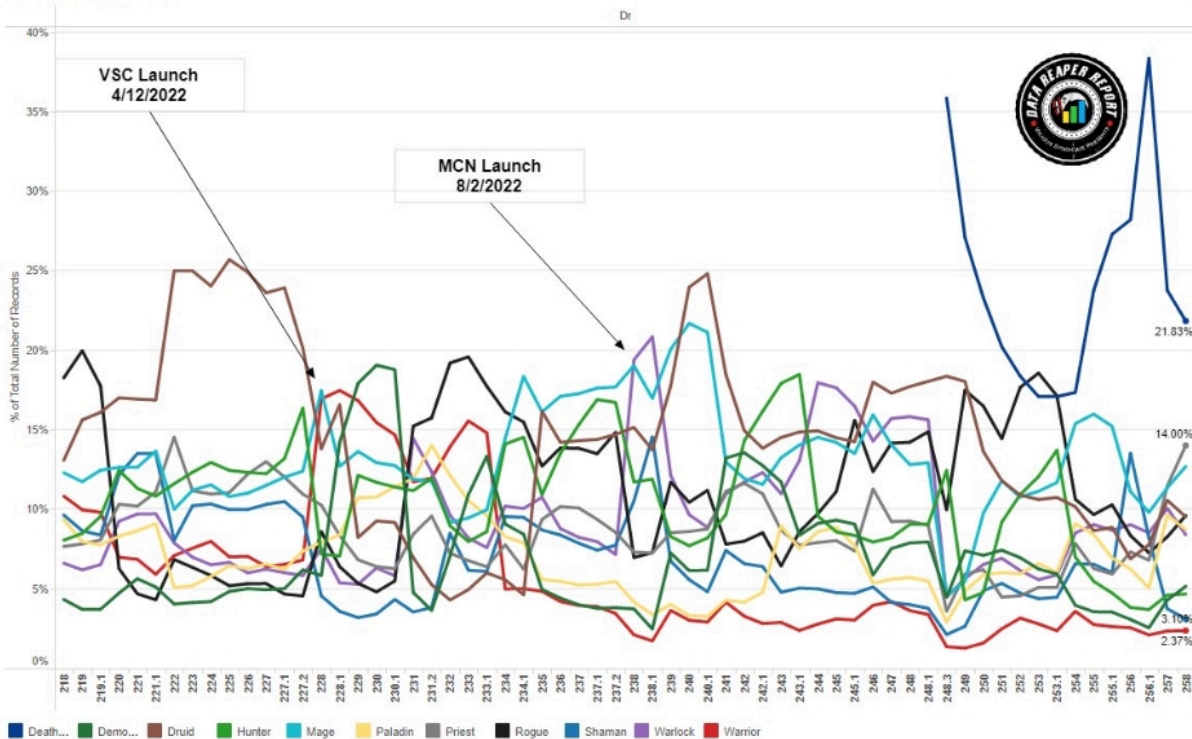
Frequency of Classes played - By day - Since March of Lich King Launch
December 6, 2022 - March 14, 2023

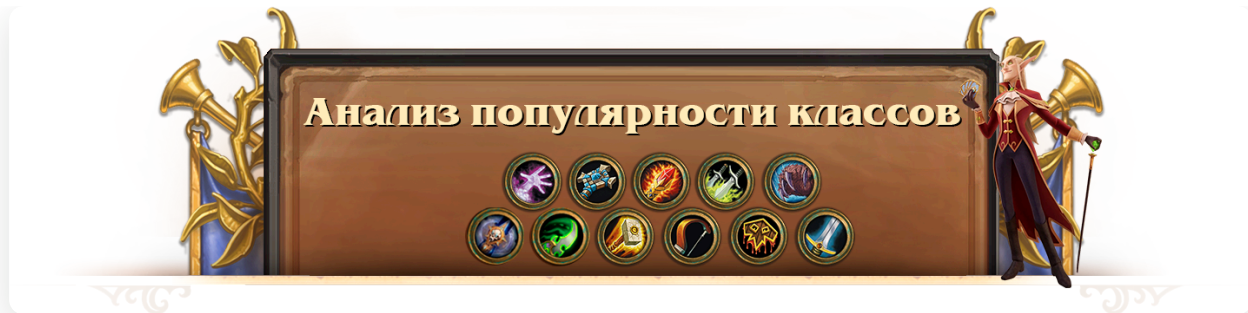


Следующий график показывает прогрессию популярности классов по неделям в течение календарного года

Популярность по неделям

Class Freq. by Weeks





Вы можете заметить, что в этом отчете *Диаграмма матч-апов* и *Таблица винрейта архетипов* заполнены огромным количеством колод, из-за чего их трудно читать. Напоминаем, что представленные изображения - это всего лишь одномоментный пример данных текущей недели, доступных в оригинальных файлах. Вы всегда можете взглянуть на "живые" таблицы, кликнув на интересующее вас изображение.



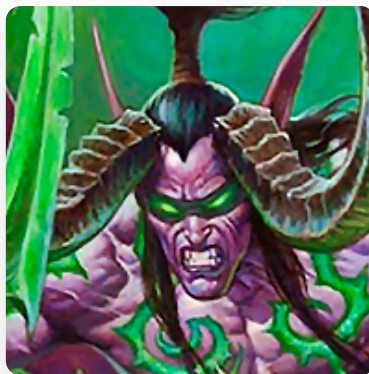
Разбойник вернулся к своим корням и снова стал самым популярным классом в топе Легенды. Успех Миракл Разбойника на прошлой неделе подтолкнул многих опытных игроков обратиться к архетипу, хотя первенство по численности все равно держит Разбойник на воровстве.



Продолжился рост числа Андед **Жрецов**, по мере того как все больше игроков стали узнавать о силе колоды в ладдере. Архетип находится в процессе очищения от плохих карт из своих сборок, а **Нажьяк Проклятун** только растет в популярности. Контроль Жрец привлек чуть больше интереса, чем на прошлой неделе, но по-прежнему встречается редко.



Самый популярный класс вне Легенды - **Рыцарь смерти**, и положение дел на этих рангах осталось тем же. В топе Легенды Артас растерял часть своих последователей, причем во всех архетипах сразу.



Охотник на демонов вырос в числе и обрел заметную популярность в Легенде. ДХ Скверны привлек на себя большую часть этого внимания. **Чародейка Луносвета** не нашла распространения в сборках колоды, а большинство игроков продолжают играть версией с ранних дней патча. Спелл ДХ остается в тени.



Квест Друид стал главной силой **Друида**, а обычный Рамп Друид начал исчезать. Чем выше ранг, тем популярнее Квест Друид.



Фрост **Маг** стал ощутимо чаще встречаться в ладдере, хотя в целом распространенность колоды все еще скромная. И на этом изменения для класса закончились.



Паладин пошел на спад. Этот спад более заметен на высоких рангах, где Чистый Паладин, как исторически сложилось, встречается реже. Чистый Контроль Паладин не смог привлечь к себе игроков, а рост ДХ Скверны и Квест Друида только усугубил ситуацию. Некоторые игроки смогли реализовать набор синергий паладинов-рекрутов в Чистом Паладине - такая колода вынесена отдельно как Чистый Token Паладин.



Популярность **Чернокнижника** стала резко снижаться, особенно на высоких рангах. Это довольно интересно, поскольку в теории ОТК Чернокнижник должен был стать лучше на этой неделе. При этом на прошлой неделе отличное впечатление производил и Бесолок. Проблемой для класса могут стать Андед Жрец и Миракл Разбойник, которые встречаются все чаще и чаще.



У **Охотника**, **Шамана** и **Воина** никаких подвижек. Эти три класса оказались на задворках развивающейся меты, хотя как минимум один из них не должен там быть.

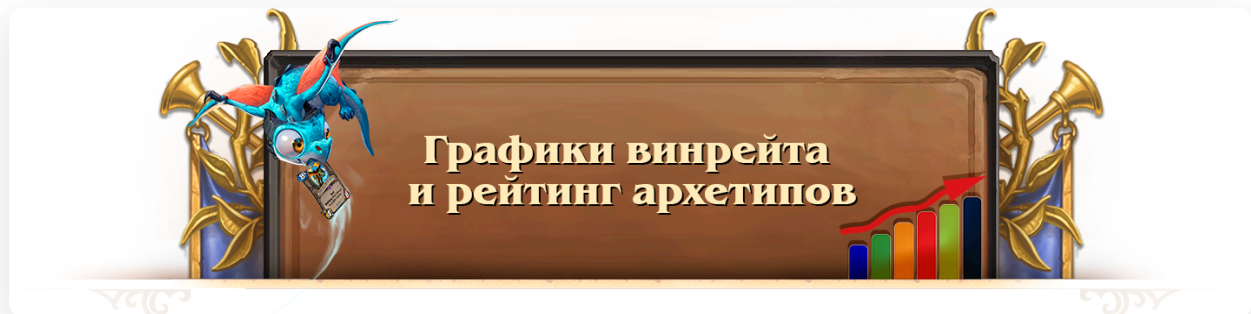


Диаграмма матч-апов

По всем рангам

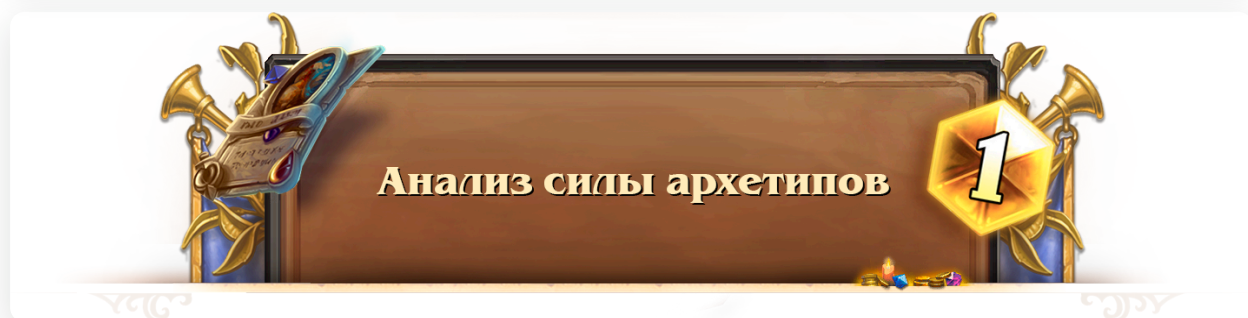
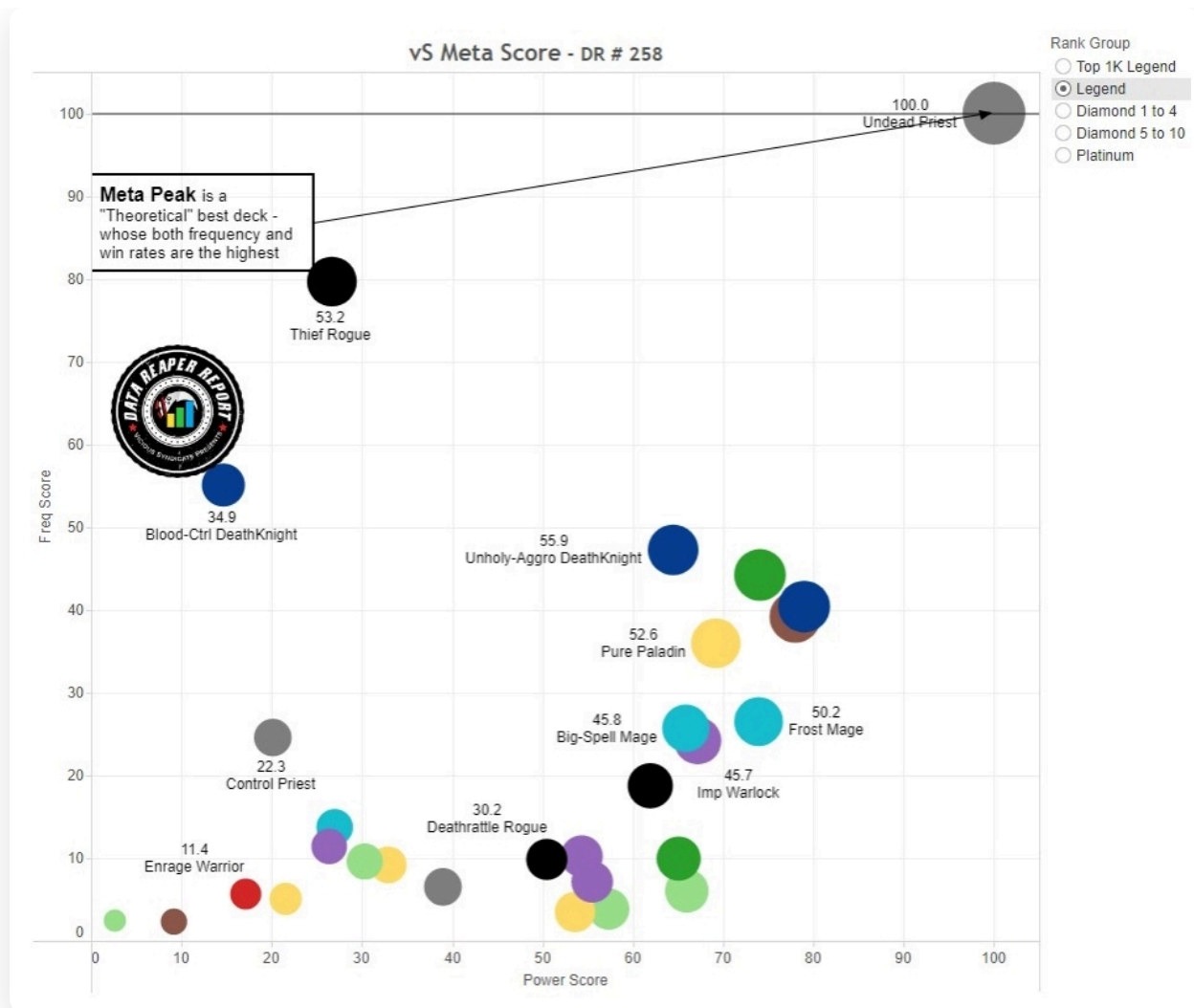
Diamond 1 to 4							Legend							Top 1K Legend						
vS Power Rankings DR # 258							vS Power Rankings DR # 258							vS Power Rankings DR # 258						
Tiers	Hero Deck	vS Deck	Weekly	Power S.	Freq Sc.	Meta Sc.	Tiers	Hero Deck	vS Deck	Weekly	Power S.	Freq Sc.	Meta Sc.	Tiers	Hero Deck	vS Deck	Weekly	Power S.	Freq Sc.	Meta Sc.
Tier 1	Undead Priest	53.56	-0.76	100.0	100.0	100.0	Tier 1	Undead Priest	53.92	0.72	100.0	100.0	100.0	Tier 1	Miracle Rogue	53.33	0.35	100.0	56.2	76.1
	Frost-Aggro DeathKnight	53.29	0.08	96.3	49.6	72.9		Frost-Aggro DeathKnight	52.27	0.18	79.0	40.4	59.7		Fat DemonHunter	52.93	0.25	94.1	100.0	97.0
	Big-Spell Mage	52.39	0.53	83.6	31.7	57.6		Quest Druid	52.19	0.93	78.0	39.1	56.6		Unholy-Aggro DeathKni.	52.10	0.88	81.5	23.3	52.4
	Frost Mage	52.38	-0.84	83.4	24.6	54.0		Fel DemonHunter	51.89	0.72	74.1	44.2	59.1		Quest Druid	51.19	0.55	67.9	54.2	61.1
	Spell DemonHunter	52.23	1.17	81.4	7.1	44.3		Frost Mage	51.88	-1.09	73.9	26.5	50.2		Frost Mage	51.16	-2.68	67.5	29.4	48.4
Tier 2	Pure Paladin	52.21	-0.83	81.1	43.7	62.4	Pure Paladin	51.50	0.13	69.2	36.0	52.6	Frost-Aggro DeathKnight	50.94	-0.64	64.1	25.4	44.8		
	Fel DemonHunter	51.63	0.64	72.9	23.7	42.3	Imp Warlock	51.35	-1.01	67.2	24.2	45.7	Spitter Hunter	50.96		58.5	3.2	30.8		
	Pure-Dude Paladin	51.42		70.0	6.9	38.4	Spitter Hunter	51.25		66.0	6.0	36.0	Phylacery Warlock	50.38	1.94	55.7	12.7	34.2		
	Imp Warlock	51.36	-1.66	69.1	24.2	48.6	Big-Spell Mage	51.24	0.43	65.9	25.7	45.8	Imp Warlock	49.98	-1.97	49.8	6.2	28.0		
	Quest Hunter	51.17		66.4	4.8	35.6	Spell DemonHunter	51.18	-0.23	65.1	9.9	37.5	Deathrattle Rogue	49.91		48.7	13.9	30.8		
Tier 3	Quest Druid	51.08	0.85	65.1	30.7	47.9	Unholy-Aggro DeathKni.	51.13	0.56	64.5	47.2	55.9	Quest Priest	49.74	-0.49	46.9	57.7	51.8		
	Curse-Imp Warlock	50.95	-1.33	61.9	12.2	37.1	Miracle Rogue	50.94	0.70	61.9	18.7	40.3	Control Priest	49.38	0.61	40.7	17.6	29.2		
	Unholy-Aggro DeathKni.	50.75	0.36	60.5	36.9	48.7	Quest Hunter	50.57		57.3	3.8	30.6	Big-Spell Mage	49.31	0.41	39.7	9.9	24.8		
	Spitter Hunter	50.53		57.4	5.9	31.7	Curse-Imp Warlock	50.43	-0.97	55.5	7.1	31.3	Pure Paladin	48.86	-1.68	32.6	31.2	32.0		
	Pure-Control Paladin	49.62	-0.71	44.6	8.0	26.3	Phylacery Warlock	50.34	3.37	54.3	19.2	30.3	Aggro Druid	48.80	2.40	31.9	1.2	16.6		
Tier 4	Deathrattle Rogue	49.45		42.3	7.8	25.1	Pure-Dude Paladin	50.28		53.6	3.5	28.5	Pure-Control Paladin	48.68	-2.31	30.2	6.7	16.5		
	Quest Priest	49.29	-0.01	40.0	7.7	23.9	Deathrattle Rogue	50.04		50.5	9.8	30.2	Thief Rogue	48.67	0.57	30.0	88.3	59.1		
	Miracle Rogue	48.82	1.12	33.4	6.1	19.8	Quest Priest	49.13	0.64	39.0	6.5	22.7	Enrage Warrior	48.58		28.7	4.1	16.4		
	Big-Beast Hunter	48.49	1.78	28.8	9.5	19.2	Pure-Control Paladin	48.66	-1.91	32.9	9.2	21.0	Quest Priest	48.53	1.35	27.9	2.8	15.3		
	Wildfire Mage	47.99	-0.14	21.8	9.9	15.8	Big-Beast Hunter	48.46	1.78	30.3	9.6	20.0	Dragon Paladin	48.22	5.84	23.3	2.2	12.8		
Dragon Paladin	47.89	2.01	17.6	5.7	11.6	Wildfire Mage	48.19	-0.38	27.0	13.7	20.4	Wildfire Mage	47.73	-1.17	15.9	10.1	13.0			
Chad Warlock	47.88	1.48	17.4	12.0	14.7	Thief Rogue	48.17	-0.08	26.7	79.7	53.2	Quest Hunter	47.58		13.3	2.6	6.0			
Thief Rogue	47.53	0.08	16.7	45.9	31.3	Chad Warlock	48.15	2.66	26.4	11.4	18.9	Pure-Dude Paladin	47.17		7.5	0.5	4.0			
Blood-Chr DeathKnight	47.07	0.29	8.9	51.3	30.1	Dragon Paladin	47.77	3.43	21.5	5.1	13.3	Spell DemonHunter	47.15	-3.62	7.1	7.2	7.2			
Tier 4	Enrage Warrior	46.96		7.3	3.1	5.2	Control Priest	47.66	1.48	20.1	24.8	22.3	Curse-Imp Warlock	47.02	-3.09	5.2	2.9	4.0		
	Phylacery Warlock	46.74	2.85	4.3	6.1	5.2	Enrage Warrior	47.42		17.1	5.7	11.4	Big-Beast Hunter	46.91	1.00	3.5	5.1	4.3		
	Control Priest	46.54	2.83	1.3	17.6	9.8	Blood-Chr DeathKnight	47.23	1.40	14.6	55.1	24.9	Chad Warlock	46.88	3.29	3.1	4.9	4.0		
	Small-Beast Hunter	46.46		0.3	3.0	1.6	Aggro Druid	46.80	0.76	9.2	2.3	5.7	Blood-Chr DeathKnight	46.85	2.02	2.6	24.7	13.6		
	Aggro Druid	45.63	-0.04	-11.4	4.4	-3.5	Small-Beast Hunter	46.29		2.6	2.5	2.5	Small-Beast Hunter	46.32		-5.3	0.4	-2.5		
Ramp Druid	44.29	-0.17	-30.2	17.8	-6.2	Ramp Druid	45.63	0.25	-5.7	19.1	6.7	Frost-Burn DeathKnight	45.24		-21.6	5.8	-7.9			
Frost-Burn DeathKnight	44.08		-33.1	11.0	-11.1	Frost-Burn DeathKnight	44.78		-16.6	9.3	-8.6	Ramp Druid	45.19	0.00	-22.4	11.5	-5.4			
Curse Warlock	42.83	0.24	-50.1	4.2	-23.0	Chad Rogue	43.68		-30.6	4.2	-13.2	Chad Rogue	44.36		-34.8	4.1	-15.4			
Chad Rogue	42.54		-54.8	3.2	-25.8	Curse Warlock	43.65	0.14	-30.9	2.9	-14.0	Curse Warlock	42.96	-0.25	-55.9	0.9	-27.5			
Hybrid Shaman	42.07		-81.3	5.6	-27.8	Hybrid Shaman	42.64		-43.9	5.5	-19.2	Hybrid Shaman	42.77		-58.7	3.5	-27.6			
Casino Mage	41.72	-0.02	-66.3	10.0	-28.1	Casino Mage	42.29	-0.16	-48.3	12.9	-17.7	Evolve Shaman	42.69	-0.14	-59.9	1.8	-29.0			
Evolve Shaman	41.48	-0.34	-69.9	0.9	-34.5	Evolve Shaman	42.18	-0.55	-49.8	1.7	-24.0	Murloc Shaman	42.40		-64.3	1.1	-31.6			
Murloc Shaman	40.87		-78.3	2.9	-37.7	Boar Druid	41.98		-52.2	3.3	-24.5	Casino Mage	42.37	-0.32	-64.6	5.0	-29.8			
Boar Druid	40.48		-83.7	2.3	-40.7	Murloc Shaman	41.22		-62.0	1.9	-30.0	Boar Druid	41.35		-80.0	1.4	-39.3			
Quest Warrior	40.37		-85.2	3.5	-40.9	Quest Warrior	40.98		-65.1	3.8	-38.6	Quest Warrior	41.06		-84.4	0.5	-42.0			
Control Warrior	39.84		-103.8	2.6	-50.7	Control Warrior	39.55		-83.2	4.0	-39.6	Murloc Warlock	40.47		-93.2	0.3	-46.5			
Murloc Warlock	38.76		-107.8	1.4	-53.2	Murloc Warlock	39.47		-84.2	1.3	-41.5	Control Warrior	40.44		-93.7	2.1	-45.8			

Диаграмма Meta Score

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

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

Топ 1000 ранга Легенда



Разбойник

Как и ожидалось на прошлой неделе, **Миракл Разбойник** стал колодой номер 1 в топе Легенды, хотя Андед Жрец дышит ему в затылок. Текущая версия Миракл Разбойника далеко не так сильна, как сразу после выхода дополнения. У нее хватает неудобных противников даже на самых высоких рангах. Но пока что Валира чувствует себя прекрасно благодаря тому, что встреча с Квест Друидом и Охотником на демонов Скверны практически предрешена в ее пользу. Эти два архетипа сейчас очень популярны, а вот число агрессивных колод Рыцаря Смерти снизилось, что тоже на руку Разбойнику.

Результаты **Разбойника на воровстве** все так же посредственны. Ничего не изменилось. Эта колода популярна потому, что игрокам просто нравится ей играть.

С ростом популярности **Разбойника на хрипах** его процент побед упал. Мета стала более враждебной к этому архетипу. Особенно в этом плане выделяется Агро Маг – для Валиры эта встреча практически безнадежна.



Жрец

Андед Жрец пока что сохраняет свои позиции. Многие колоды еще не включили в свои сборки технические карты против Андуина. Например, Охотник на демонов мог бы значительно повысить свои шансы в этом матч-апе. А те колоды, которые сами по себе «контрят» Андед Жреца, сейчас относительно непопулярны. Впрочем, нельзя сказать, что Андед Жрец является тираном меты. Многие матч-апы с другими популярными колодами для него практически равные. Есть, конечно, и выгодные противники, но самое главное то, что Андед Жрец катком проходится по слабым колодам. Это-то и делает Андуина таким успешным. В общем и целом, разброс матч-апов этой колоды довольно сбалансирован, и он выглядит устойчивым к изменениям в мете.

Контроль Жрец – один из наихудших противником для Андед Жреца. Но у этой колоды есть много неудобных матч-апов, из-за чего Контроль Жрец не может стать слишком уж популярным, ведь его так легко «законтрить». Поэтому этот архетип не может подняться выше Тир-3.

Миракл Жрец с Сестрой Свалной выглядит более многообещающим. Его процент побед медленно ползет вверх из-за того, что это весьма сложная в освоении колода. Проблема в том, что, возможно, не найдется достаточного количества игроков, которые способны использовать все возможности этой колоды! Из-за этого Миракл Жрец встречается довольно редко. Если вы сможете в полной мере овладеть им, Миракл Жрец покажет себя весьма конкурентоспособным противником в топе Легенды, попадая примерно в Тир-2.

По **Комбо Жрецу** статистики маловато, но похоже, он перешел в Тир-2 из-за сложного противника в лице Разбойника. **Квест Жрец** не на высоте, но играть им в ладдере вполне возможно.



Рыцарь смерти

Фрост Агро ДК – весьма сильная колода в ладдере, особенно на рангах ниже Алмаза 4, да и на более высоких рангах он держится на уровне с Андед Жрецом. Лишь в топе Легенды Фрост ДК попадает в Тир-2 из-за высокой популярности Квест Друида и Охотника на демонов Скверны.

Анхоли Агро ДК в топе Легенды выглядит лучше, чем его собрат, поскольку он успешнее борется с Друидом и Охотником на демонов. Впрочем, похоже, что игроки этого пока что не замечают, поскольку на популярность вышеупомянутых колод этот факт никак не повлиял.

Контроль Рыцарь смерти Крови чувствует себя плохо на любом ранге. На более низких рангах мета для него более подходящая, но на более высоких эта колода становится легкой добычей для слишком многих архетипов.



Охотник на демонов

Становится все более очевидным, что сборка **Охотника на демонов Скверны** с существами показывает лучшие результаты, нежели с заклинаниями, если добавить в нее **Чародейку Луносвета**. Именно отсутствие этой карты сдерживало потенциал Иллидана. Тем не менее, многие игроки почему-то не используют ее, так что, хоть Релик ДХ Скверны и показывает впечатляющие результаты, он может стать еще более сильным. В топе Легенды эта колода вполне заслуживает Тир-2, несмотря на непростые встречи с Квест Друидом и Миракл Разбойником. В частности, матч-ап с Андед Жрецом должен стать гораздо более выгодным для Охотника на демонов, что весьма важно.



Друид

Квест Друид не может единолично подчинить себе мету из-за нескольких колод, которые удерживают его в Тир-2. В топе Легенды эту задачу выполняет Миракл Разбойник, а на всех остальных рангах эстафету перенимают Чистый Паладин и Бесолок. ОТК Чернокнижник – единственная колода с планом на позднюю игру, которая может реализовать свое условие победы быстрее, чем Квест Друид. Можно себе представить, насколько токсичным стал бы Малфурион на турнирах.



Маг

Фрост Маг немного сдал позиции. Это неудивительно, ведь встреча с Охотником на Демонов или Друидом не сулит ему ничего хорошего. Впрочем, это все еще весьма неплохая колода, и ее способность обыграть Андед Жреца и Миракл Разбойника делает ее успешной на всех уровнях игры.

У **Биг Спелл Мага** все по-прежнему. На большинстве рангов он показывает отличные результаты, и лишь в топе Легенды его процент побед снижается из-за предсказуемости этой колоды.

Мордреш Магу сейчас приходится нелегко. Большинство колод слишком быстры для него, а среди более медленных колод его затмевает ОТК Чернокнижник.



Паладин

У Паладина история повторяется: в начале патча он силен, но с развитием меты он начинает сдавать позиции. В топе Легенды все версии **Чистого Паладина** стали чувствовать себя намного хуже, но на остальных рангах Чистый Паладин остается сильной колодой. К слову, **Чистый Токен Паладин** показал себя менее удачной версией этого архетипа.



Чернокнижник

ОТК Чернокнижник улучшил свои результаты, несмотря на рост числа Миракл Разбойников и Андед Жрецов. Скорее всего, именно из-за этих сложных противников многие игроки опасаются играть ОТК Чернокнижником. Но у него есть и свои плюсы. Он с легкостью справляется с Квест Друидом и ДХ Скверны, что делает ОТК Чернокнижника единственной колодой, которая стабильно побеждает оба этих архетипа в поздней игре. Снижение популярности Чистого Паладина тоже ему на руку. Впрочем, сомнения игроков можно понять, ведь разброс матч-апов этой колоды крайне полярный.

Бесолок, несомненно, стал слабее. Взлет Андед Жреца очень сильно повлиял на Гул'Дана, да и популярность Миракл Разбойника в топе Легенды портит ему жизнь. Проклятия против этих колод тоже не помогают.



Охотник

Игроки относятся к Охотнику предвзято. **Громострел Охотник** неплохо смотрится в ладдере, и кажется, что игроки его сильно недооценивают. Пусть это и не лучшая колода меты, но она вполне заслуживает, чтобы ей играли больше, чем 1% игроков. Процент побед **Квест Охотника** положителен везде, кроме топа Легенды. На этом ранге мета чрезвычайно враждебна к нему из-за смертельного трио Миракл Разбойника, Квест Друида и ДХ Скверны. Даже **Биг Бист Охотник** неплохо справляется на более низких рангах. В общем, Охотнику есть, что показать.



Воин

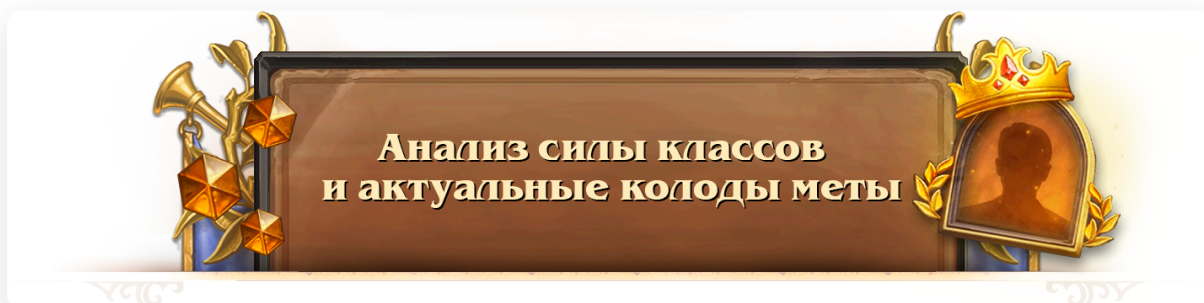
Воин на исступлении находится в неустойчивом положении. Впрочем, его сборку можно оптимизировать, и в этом отчете представлена версия, которая должна повысить процент побед этого архетипа. Как уже было неоднократно сказано, самая большая проблема Воина на исступлении в том, что игроки почему-то совершенно в нем не заинтересованы.



Шаман

Шаман мертв. У этого класса нет ни одной колоды, которая выглядела бы конкурентоспособной. Игроки пытаются как-то экспериментировать с Шаманом, но до этого момента их результаты совсем не впечатляют. Шаманом никто не играет, потому что он – отстой..

•



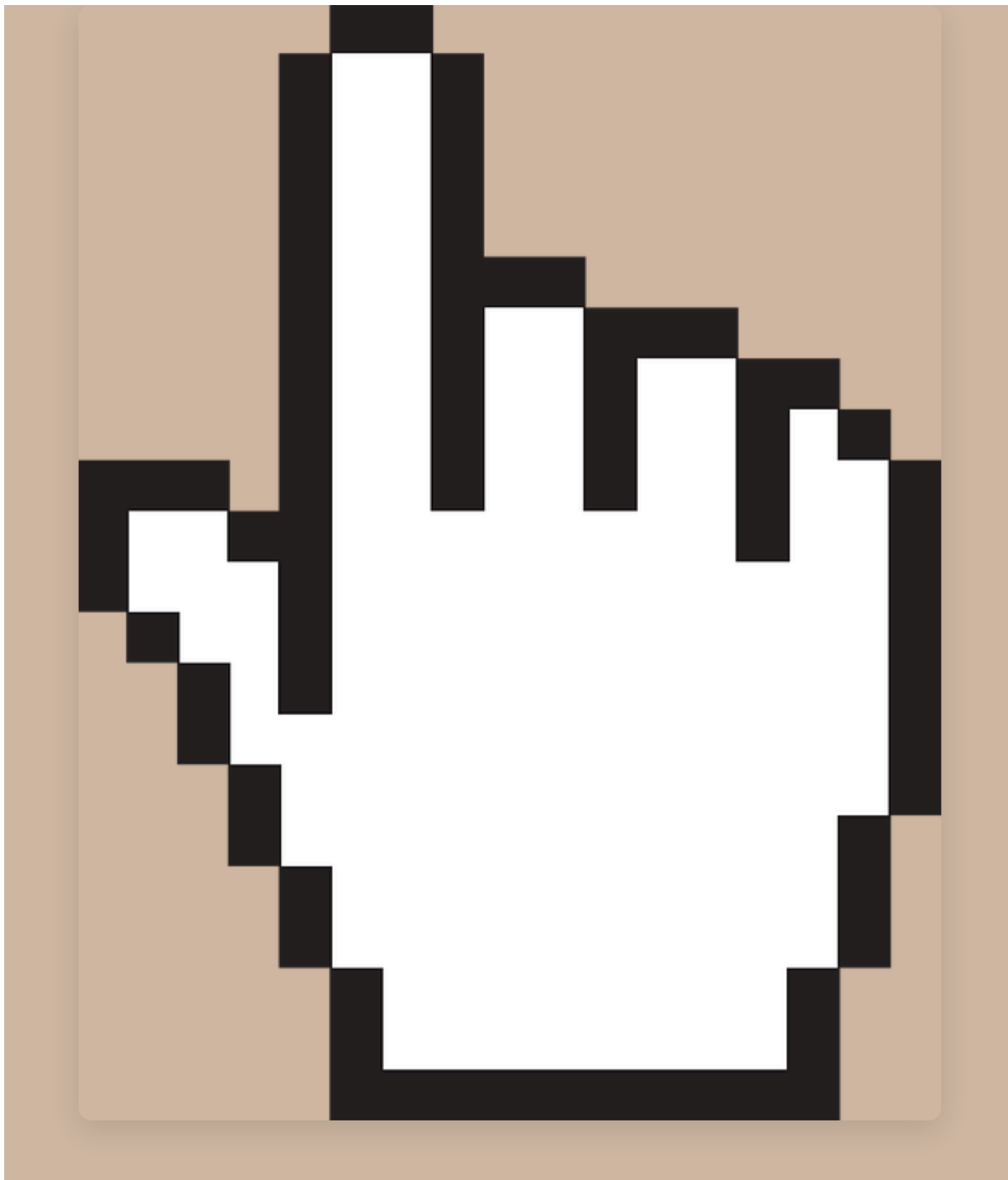
- **Друид | Воин | Разбойник | Паладин | Жрец | Шаман | Охотник**
- **Охотник на демонов | Маг | Чернокнижник | Рыцарь смерти**

• 1.



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





Миракл Разбойник может слегка модернизировать свою сборку, включив в нее и **Асталора Кровавая Клятва**, и второго **Почтового танцора**. Танцор становится только лучше с каждым новым днем последнего патча, однако отказываться ради него от сильного лейтгейма в лице Асталора не стоит. Следовательно, из колоды уходит одна **Рыбалка**.

Разбойник на воровстве экспериментирует с Музыкальным менеджером **Е.Т.С.** Колода является самым большим источником статистики по новой легендарке, однако даже ее пока что недостаточно, чтобы сделать какие-то выводы. По первым впечатлениям

сборки с **Е.Т.С.** кажутся субоптимальными, а проблема может быть в выборе карт, нежели в самом **Е.Т.С.** В частности, перенос **Крабато** в группу **Е.Т.С.** кажется полнейшим безумием - навряд ли стоит так делать.

Колоды Разбойника

- **Разбойник на воровстве**

-



- **Миракл Разбойник**



- **Разбойник на хрипах**

-



[назад к выбору класса](#)



Андед Жрец хорошо проводит время. Уже известная сборка функционирует идеально. **Пожиратель разума** вместо **Мастера костей** не кажется лучшим решением. Но если вы хотите настоящих испытаний, то попробуйте изучить **Миракл Жреца**. В опытных руках колода вознаградит вас сполна и, пожалуй, будет уступать только **Миракл Разбойнику**. Внимание: страдать придется и вам, и вашему оппоненту!

Колоды Жреца

- **Бери Андед Жрец**

-



- **Комбо Жрец**

-



- **Контроль Жрец**

-



- **Квест Жрец**

-



- **Миракл Жрец**

-



[назад к выбору класса](#)



- Колоды Рыцаря смерти достаточно оптимизированы и изучены, но стоит ожидать много новой статистики по Музыкальному менеджеру **Е.Т.С.** от **ДК Крови** на

следующей неделе. Сможет ли таурен починить широкий разброс матч-апов колоды - большой вопрос.

• Колоды Рыцаря смерти

• Фрост Агро ДК

-  →  • Анхоли ДК

-  →  • Контроль ДК Крови

-  → 

[назад к выбору класса](#)

• ОХОТНИК НА ДЕМОНОВ

Чародейка Луносвета в **ДХ Скверны** чудесным образом преображает колоду. Высвобождение Скверны становится намного полезнее в ранней игре, а Обстрел Скверны становится сильнее в качестве финишера - и все это благодаря Чародейке Луносвета. Нет никакой нужды в Бранне Бронзобороде. Винрейт колоды на 1-2% выше с Чародейкой Луносвета.

Колоды ДХ

• Релик ДХ Скверны

-  →  • Релик Спелл ДХ

-  → 

[назад к выбору класса](#)

• ДРУИД

- **Квест Друид** выглядит идеально, однако Музыкальный менеджер Е.Т.С. может быть крайне полезен в колоде. Сможет ли колода разрешить пару сложных матч-апов с его помощью - станет ясно на следующей неделе.

• Колоды Друида

• Квест Друид

-  →  • Рамп Друид

-  →  • Агро Друид



[назад к выбору класса](#)



Фрост Маг обыгрывает две главных колоды текущей меты: Миракл Разбойника и Андед Жреца. Это многого стоит. У архетипа масса проблем на карте матч-апов, но если вы нацелены исключительно на победу над этими двумя противниками, такой выбор окажется лучшим.

Колоды Мага

- **Агро Фрост Маг**



- **Биг Спелл Маг**



- **Пинг Мордреш Маг**



-

[назад к выбору класса](#)



- Паладин остается одним из лучших классов на пути в Легенду, однако на высших MMR у него возникают проблемы. **Чистый Паладин** с ранней Графиней - предсказуемая стратегия, с которой опытные игроки легко справляются. **Чистый Контроль Паладин** имеет больший вес, но он испытывает серьезные трудности против колод с неизбежными финишерами.

- **Колоды Паладина**

- **Быстрый Чистый Паладин**



- **Чистый Контроль Паладин**



-

[назад к выбору класса](#)



- Чернокнижник неплох. Класс находится в слегка подавленном состоянии из-за плохих матч-апов с Миракл Разбойником и Андед Жрецом, однако это далеко не единственные колоды в Стандарте. Чернокнижник - это единственный класс, который может победить Квест Друида как в ранней игре (**Бесолок**), так и в лейтгейме (**ОТК Чернокнижник**). Гул'дану есть чем гордиться.

Колоды Чернокнижника

- **Бесолок**



- **Курс Бесолок**



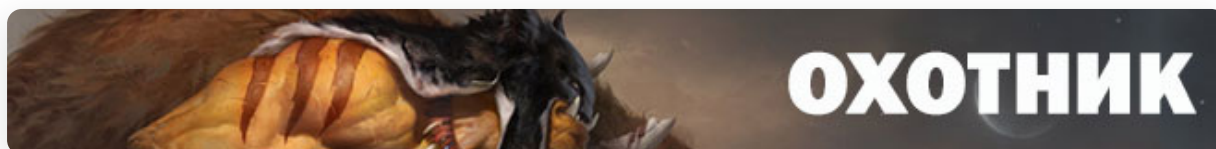
- **ОТК Чернокнижник на минах**



- **Биг Чернокнижник**



[назад к выбору класса](#)



Громострел Охотник достаточно недооценен. Вполне возможно, что игроки просто устали от Громострела, однако если это не так - не стесняйтесь и идите побеждать.

Колоды Охотника

- **Квест Охотник**



- **Громострел Охотник**



- **Биг Бист Охотник**



[назад к выбору класса](#)



Воин на иступлении в сносом состоянии. Сборка на школе огня должна быть немного лучше в текущей мете. Представленная сборка принадлежит игроку WorldEight.

Колоды Воина

-  **Воин на иступлении**



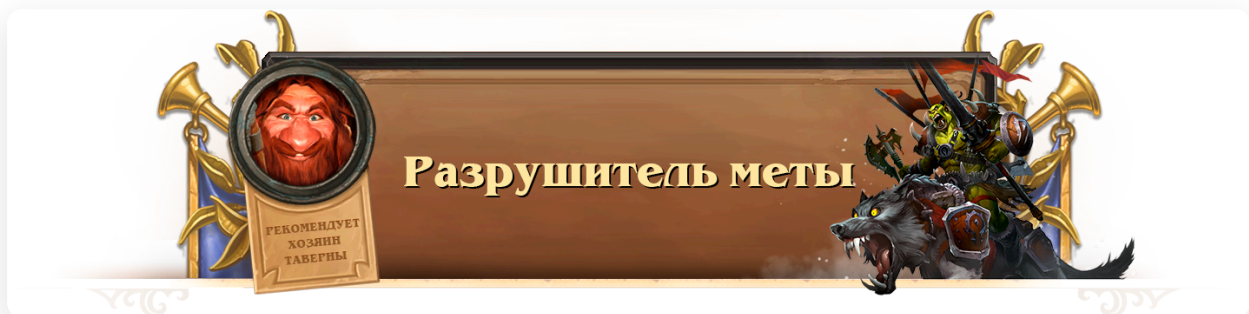
[назад к выбору класса](#)



Шаман - самый бесполезный класс. Да-да. У него есть колода от игрока А, и есть колода от игрока В. Это все мусор, к сожалению. Тралл расплачивается за свои грешки с эволюцией.

•

[назад к выбору класса](#)



По-настоящему метообразующая колода в Стандарте - это **Квест Друид**. Его доминанция в лейтгейме заставляет большинство колод прогибаться под него, в результате чего в топе Легенды так популярен стал Миракл Разбойник, а Чистый Паладин и Чернокнижник стали важны для взятия Легенды. При этом разброс матч-апов Миракл Разбойника не так уж страшен. Он силен из-за того, что способен как играть в долгую, так и оказывать раннее давление на таких медленных оппонентов, как ДХ Скверны и Квест Друид. Андед Жрец - еще одна колода, которая доставляет проблемы Квест Друиду, однако этот матч-ап не так опасен для Малфуриона, и он вполне может в нем победить.

Здесь-то на помощь и может прийти Музыкальный менеджер **Е.Т.С.**, с которым игроки уже всю экспериментируют. Сможет ли Квест Друид использовать легендарку так, чтобы избавиться от некоторых из своих слабостей и выйти на новый уровень? Если и стоит опасаться серьезного влияния на мету со стороны новой карты, то самым вероятным проводником для нее является Друид.

- **Квест Друид**

•



Источник www.vicioussyndicate.com на языке оригинала