

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Полный разбор меты Фестиваля легенд. Vicious Syndicate мета-отчет №261

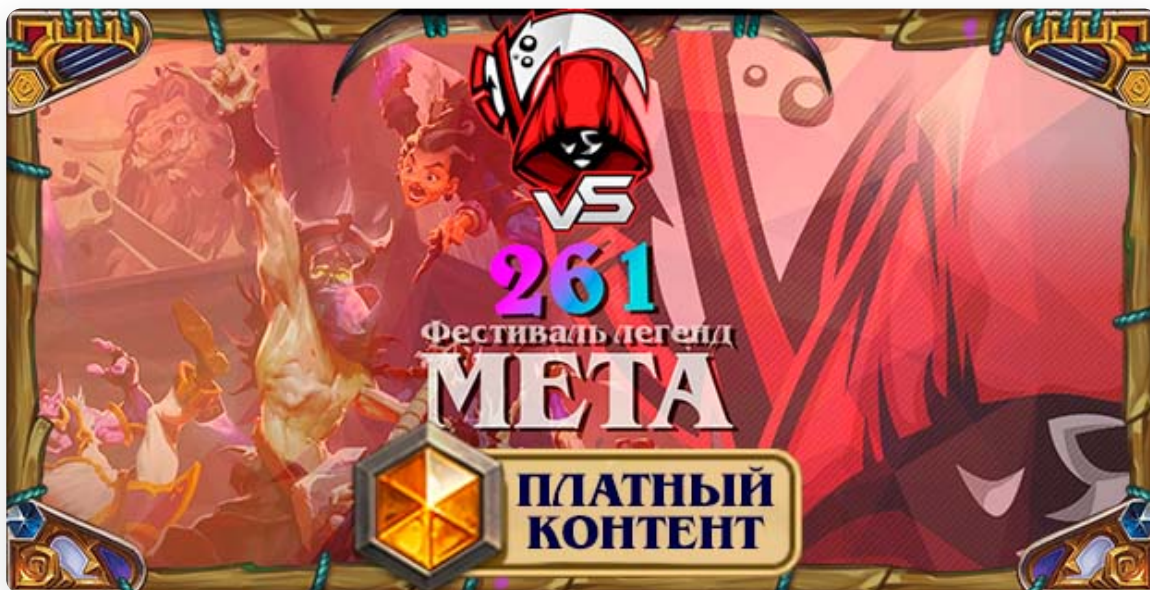
21.04.2023

Мета-отчеты

Мета-отчет

Полный разбор меты Фестиваля легенд. Vicious Syndicate
мета-отчет №261

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Наглядно и подробно разбираем текущую мету Фестиваля легенд 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	882,000
Топ 1000 ранга Легенда	28,000
На ранге Легенда (за искл. Топ 1к)	103,000
Алмаз 1-4	131,000
Алмаз 10-5	180,000

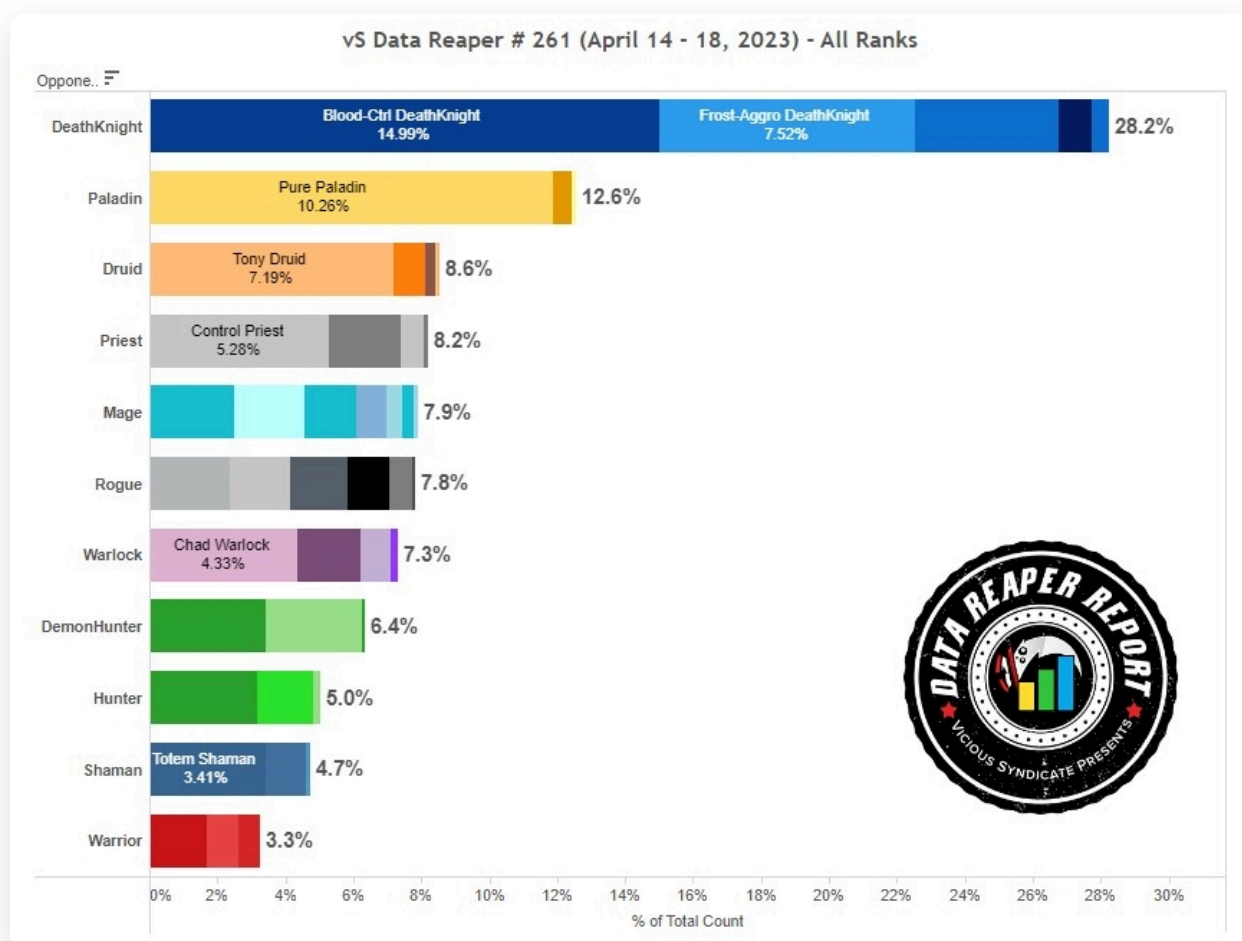
Платина	170,000
Бронза/ Серебро / Золото	270,000

• **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*

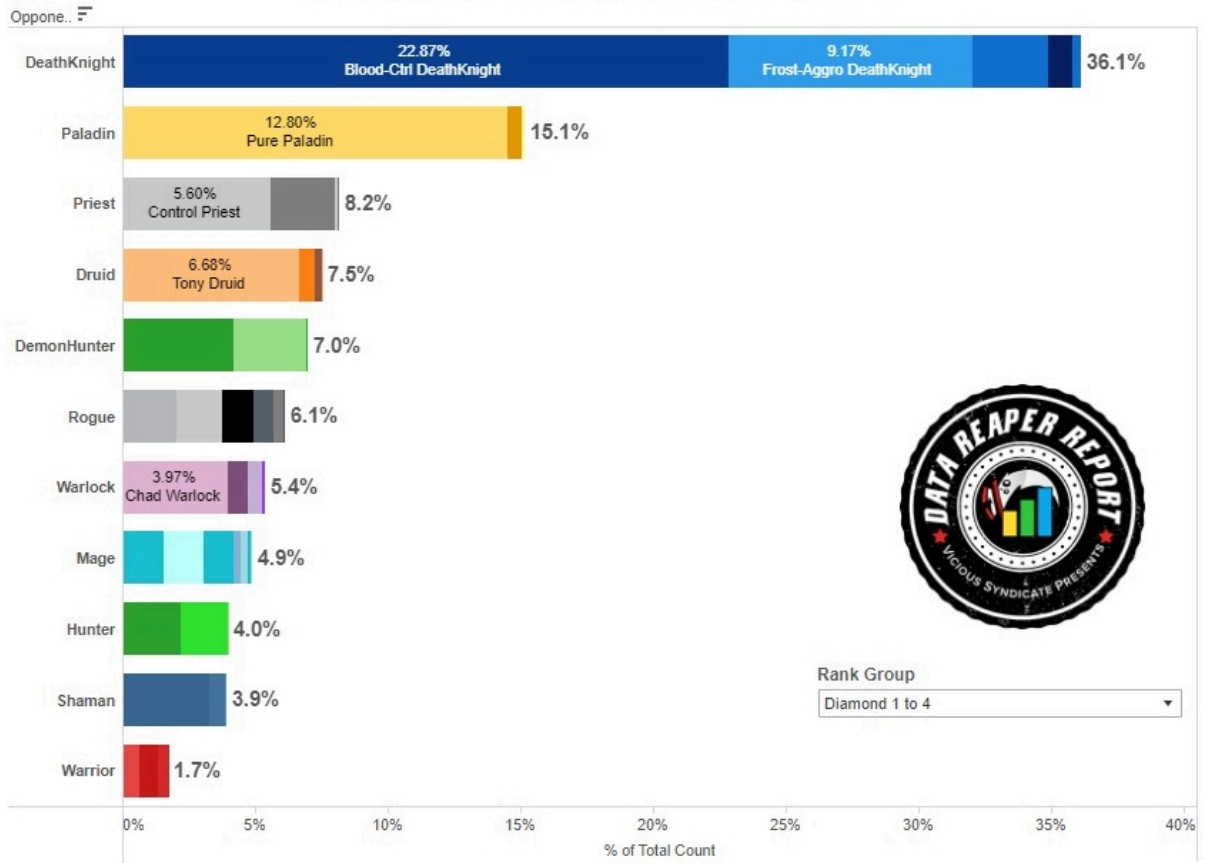


По всем рангам



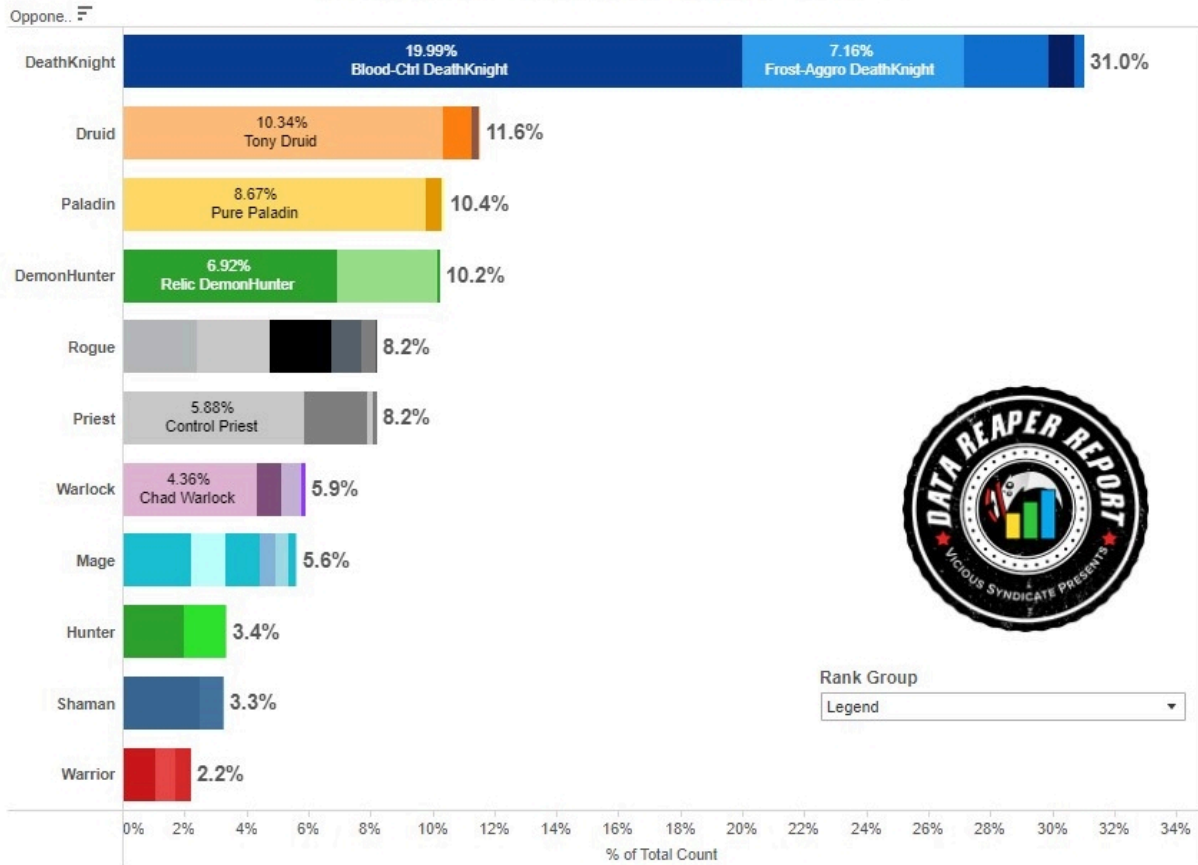
В промежутке ранга Алмаз 4 - 1

vS Data Reaper # 261 (April 14 - 18, 2023) - By Ranks



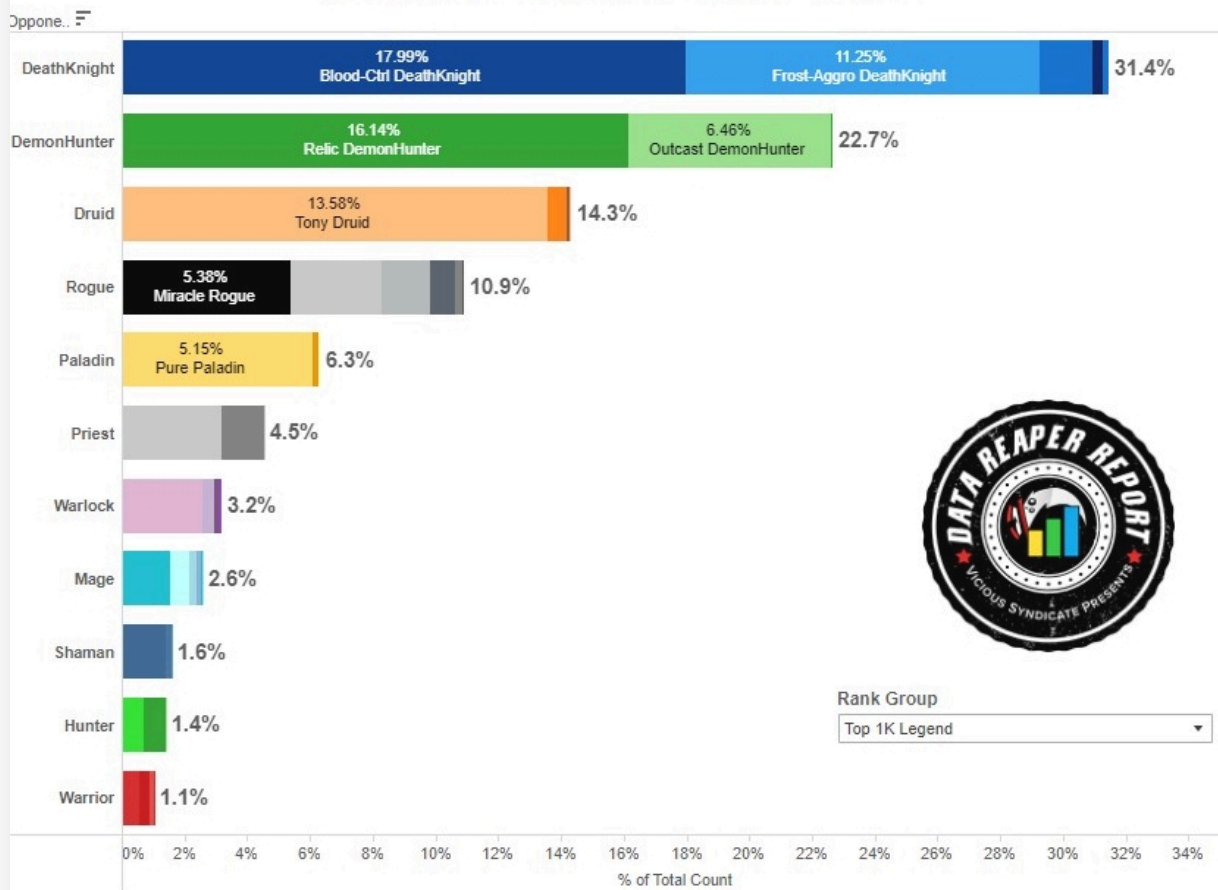
В Легенде

vS Data Reaper # 261 (April 14 - 18, 2023) - By Ranks



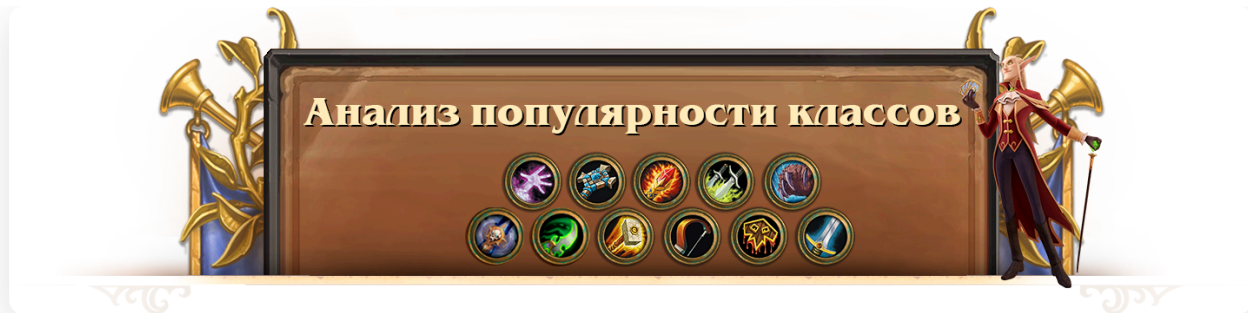
В топ-1000 Легенды

vS Data Reaper # 261 (April 14 - 18, 2023) - By Ranks



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

Популярность по дням



Основной особенностью релиза Фестиваля легенд стал резкий скачок числа **Рыцарей смерти**. При этом нерф **Квартала Мерзости** даже не приостановил этот рывок. Есть веская причина, по которой класс стал самым сильным в Стандарте - его никак не затронула ротация. Все его ранее зарекомендовавшие себя архетипы сохранили свою силу в картах прошлого года, в то время как год Волка только добавил им новых синергий. Рыцарь смерти Крови стал эффективнее, поскольку из формата ушли мощные финишеры, а сам он получил еще больше усилений. Так колода стала самой популярной в игре и всеобщим врагом №1. Фрост Агро ДК также более чем заметен - колода выглядит точно так же, как и до ротации, и даже не всегда использует новые карты. Больше всего экспериментов можно наблюдать у Анхоли ДК, но вместе с тем он менее популярен. Тестирование Радужного ДК быстро сошло на нет. Колода пропала из лadders еще до раннего патча с балансом.



На долю **Охотника на демонов** выпало немало приключений в первую неделю Фестиваля легенд. Изгой Охотник на демонов в начале дополнения заявил о себе в полной мере - казалось, что это сильнейшая колода в игре по итогам первого дня, однако рост ДК Крови поумерил пыл Иллидана. К тому моменту, когда был понерфлен **Мстительный драгун**, колода уже была не так популярна, а нерф только подстегнул его спад. Интересно, что Изгой ДХ сохранил свое присутствие на высоких рангах, где ей нередко играют и сейчас. В то же время Релик ДХ, которого вообще не было видно на релизе дополнения, выступил вперед как ответ на ДК Крови. С того момента колода только набирает обороты и стала невероятно популярна в топе Легенды.



Друид оказался мертв на релизе дополнения, пока Тони Друид внезапно не вырвался вперед. Колода вошла во вторую волну реакции на развитие меты: появилась сборка, которая могла побеждать и ДК Крови, и Релик ДХ. Колоды, которые вошли в мету не сразу (Релик ДХ и Тони Друид), более популярны в топе Легенды, поскольку именно там мета меняется в первую очередь. Они должны постепенно сойти вниз на остальную часть лadders. В то же время стоит ожидать, что

на разных рангах мета будет различаться, поскольку важную роль здесь играют и другие факторы.



Разбойник вступил в новое дополнение неспешно, забавляясь с новыми колодами, пока игроки из топа Легенды не решили, что нет времени на игры. Класс вернулся к знакомым картам Миракл Разбойника с парой изменений, вызванных ротацией. Секрет Разбойник - еще один заметный архетип класса. Другие архетипы не привлекли к себе достаточно внимания. Синергии серий приемов из Фестиваля легенд практически не встречались в ладдере.



Паладин стал одним из явных лидеров на релизе дополнения. Чистый Паладин успешно побеждал все другие стратегии первых дней. Колода серьезно увлеклась божественными щитами, отказавшись от **Порядка в зале суда** и сделав фокус на ранней агрессии. Чистый Паладин сильно влияет на мету вне Легенды, однако внутри нее испытывает значительный спад, который начался еще до нерфа **Светового ската**. В очередной раз класс настигает один и тот же исход. Мех Паладин встречается редко, а Биг Паладин исчез из меты еще до раннего патча.



Вечная любовь Жреца подтолкнула игроков к исследованию контроль колод класса на всех рангах, в то время как Андед Жрец разрывается между двумя сборками. В топе Легенды интерес к Жрецу начинает угасать, поскольку там из меты постепенно уходят все классы, кроме 4.



Энтузиазм вокруг **Чернокнижника** постепенно угасает. Биг Чернокнижник очень часто встречался в первый день дополнения, но после этого пошел на спад. Начиная с Алмаза 4 его популярность падает в пропасть. Все еще хуже у Бесолока, которого вообще не получится найти на высоких рангах.



Маг затерялся в дебрях плохих архетипов, ни один из которых не привлек к себе должного внимания. Очень многие игроки попытались реализовать Шоу Мага, однако его резкий спад с первого дня дополнения говорит о том, что их попытки провалились. Самыми заметными колодами класса сейчас являются Агро Маг и Мех Маг.



Тотем **Шаман** - единственный представитель своего класса, поскольку Шаман на перегрузке вымер еще на релизе. Такой же уровень интереса и у **Охотника**: игроки исследуют сборки Фейс Охотника на нагах и разные вариации Биг Бист Охотника. **Воин** на самом дне, что не удивительно, но игроки слишком уж быстро списали его со счетов.

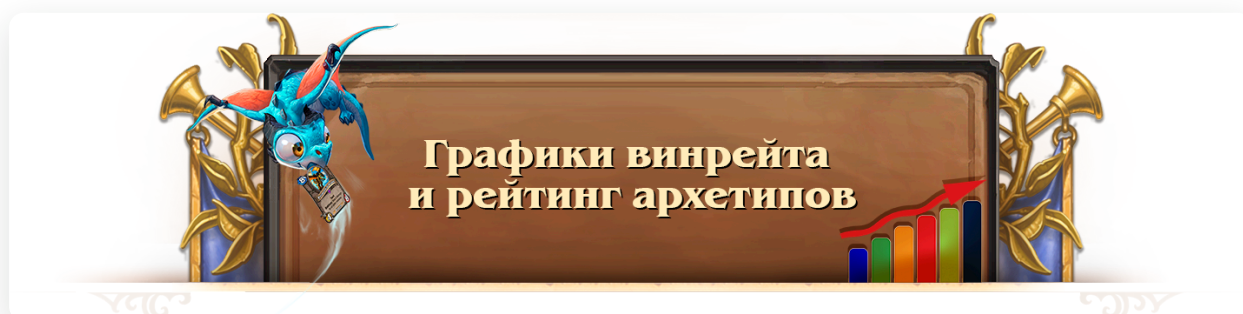


Диаграмма матч-апов

По всем рангам


		Blood-Ctrl Dea..	Frost-Aggro D..	Unholy-Aggro ..	Outcast Demo..	Relic DemonH..	Tony Druid	Big-Beast Hun..	Face Hunter	LightshowMa..	Mech Mage	Spooky Mage	Mech Paladin	Pure Paladin	Control Priest	Undead Priest	Miracle Rogue	Pirate Rogue	Secret Rogue	ThiefRogue	Overload Sha..	Totem Shaman	Chad Warlock	Imp Warlock	Control Warrior	Menagerie Wa...
Hero	Hero Deck 2																									
DeathKnight	Blood-Ctrl DeathKnight	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Frost-Aggro DeathKnight	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Unholy-Aggro DeathKnight	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
DemonHunter	Outcast DemonHunter	Red	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Relic DemonHunter	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
Druid	Tony Druid	Green	Red	Red	Green	Black	Red	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
Hunter	Big-Beast Hunter	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
	Face Hunter	Red	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
Mage	Lightshow Mage	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
	Mech Mage	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
	Spooky Mage	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
Paladin	Mech Paladin	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
	Pure Paladin	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
Priest	Control Priest	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
	Undead Priest	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
Rogue	Miracle Rogue	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
	Pirate Rogue	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
	Secret Rogue	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
	Thief Rogue	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
Shaman	Overload Shaman	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
	Totem Shaman	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
Warlock	Chad Warlock	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
	Imp Warlock	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
Warrior	Control Warrior	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
	Menagerie Warrior	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	

Таблица % винрейта архетипов с распределением по тирам

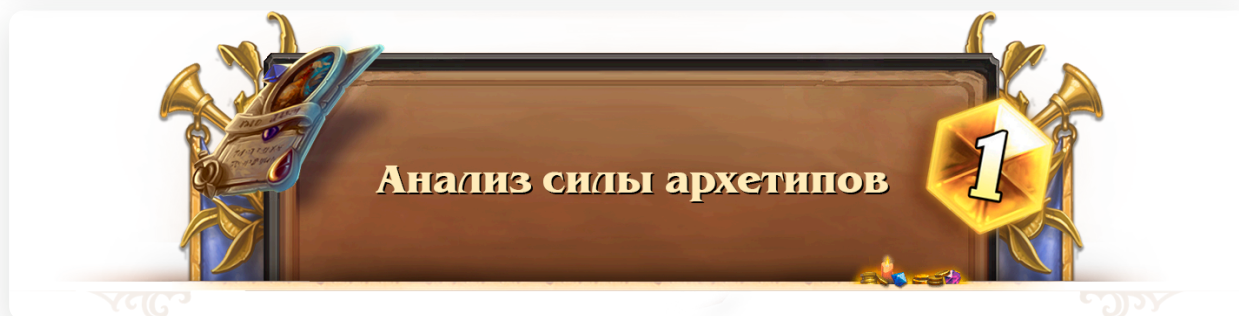
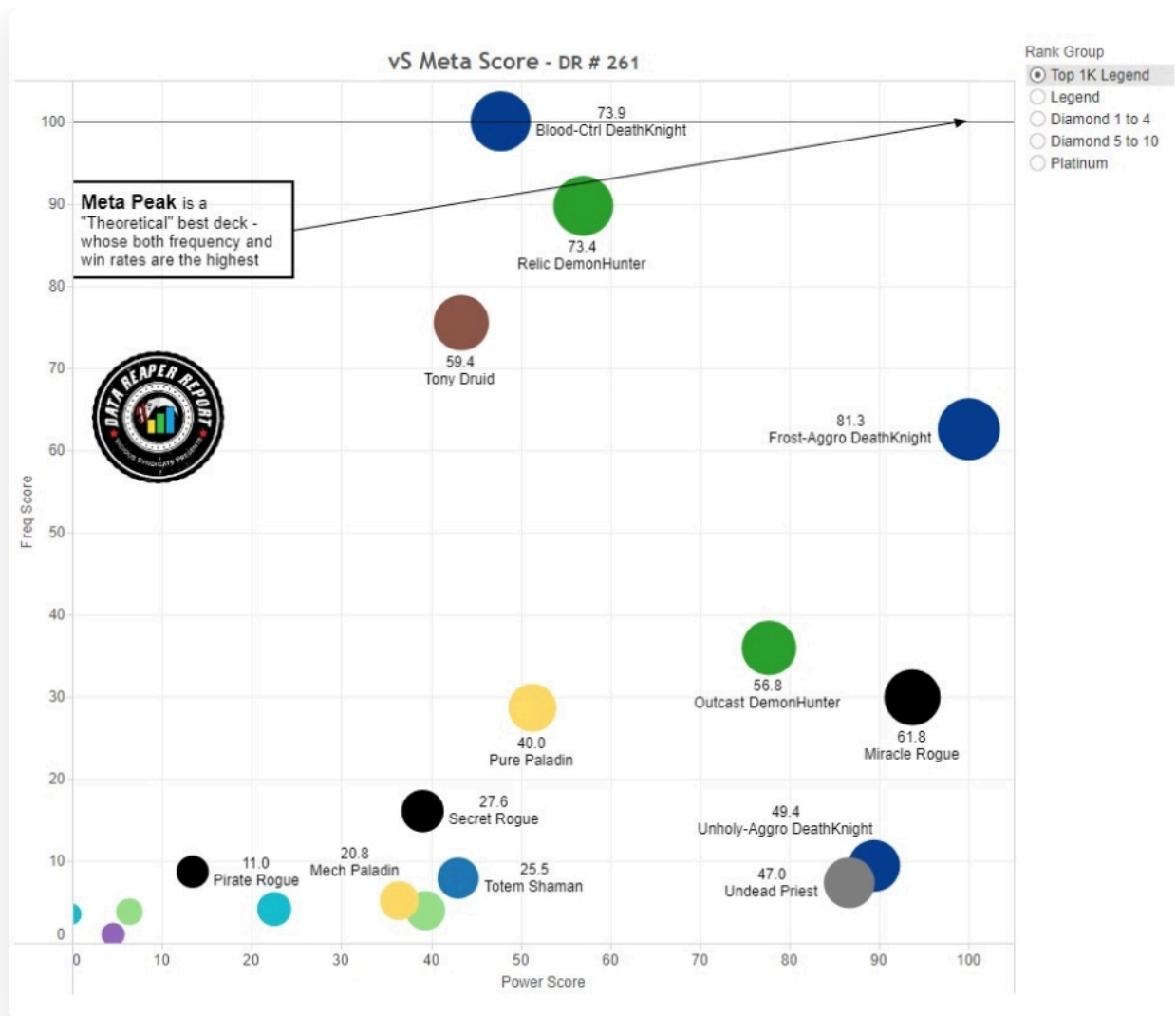
Top 1K Legend							Legend						
vS Power Rankings DR # 261							vS Power Rankings DR # 261						
Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score		Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score	
Tier 1	Frost-Aggro DeathKnight	54.90	100.0	62.5	81.3		Tier 1	Frost-Aggro DeathKnight	56.37	100.0	35.8	67.9	
	Miracle Rogue	54.28	93.7	29.9	61.8			Undead Priest	54.85	88.0	10.1	49.0	
	Unholy-Aggro DeathKni..	53.86	89.4	9.4	49.4			Pure Paladin	54.31	83.8	43.4	63.6	
	Undead Priest	53.59	86.7	7.3	47.0			Unholy-Aggro DeathKni..	54.20	82.9	13.6	48.3	
	Outcast DemonHunter	52.72	77.7	35.9	56.8			Blood-Ctrl DeathKnight	53.09	74.2	100.0	87.1	
Tier 2	Relic DemonHunter	50.69	57.0	89.7	73.4		Miracle Rogue	52.16	66.9	10.1	38.5		
	Pure Paladin	50.13	51.3	28.6	40.0		Tier 2	Outcast DemonHunter	51.52	61.9	16.2	39.1	
Tier 3	Blood-Ctrl DeathKnight	49.78	47.8	100.0	73.9		Mech Paladin	51.14	58.9	5.7	32.3		
	Tony Druid	49.35	43.4	75.5	59.4		Totem Shaman	51.12	58.8	12.5	35.6		
	Totem Shaman	49.32	43.0	7.9	25.5		Face Hunter	51.02	58.0	6.7	32.4		
	Face Hunter	48.96	39.4	3.9	21.7		Relic DemonHunter	50.93	57.3	34.6	46.0		
	Secret Rogue	48.93	39.1	16.1	27.6		Tier 3	Secret Rogue	49.42	45.4	11.8	28.6	
	Mech Paladin	48.67	36.5	5.2	20.8		Spooky Mage	47.94	33.9	5.5	19.7		
	Spooky Mage	47.31	22.5	4.1	13.3		Tony Druid	47.73	32.2	51.7	42.0		
	Tier 4	Pirate Rogue	46.42	13.4	8.7	11.0		Tier 4	Mech Mage	46.67	23.9	5.6	14.7
Big-Beast Hunter		45.72	6.4	3.8	5.1		Imp Warlock	46.44	22.0	3.9	13.0		
Imp Warlock		45.55	4.6	1.0	2.8		Pirate Rogue	46.12	19.5	12.0	15.8		
Mech Mage		45.08	-0.2	3.5	1.7		Big-Beast Hunter	46.07	19.1	9.9	14.5		
Control Priest		43.48	-16.6	17.7	0.6		Control Priest	45.07	11.3	29.4	20.4		
Chad Warlock		43.40	-17.3	14.4	-1.5		Chad Warlock	44.27	5.0	21.8	13.4		
Thief Rogue		42.45	-27.0	4.5	-11.3		Thief Rogue	43.64	0.1	4.7	2.4		
Menagerie Warrior		41.73	-34.4	0.8	-16.8		Menagerie Warrior	42.40	-9.7	3.4	-3.1		
Lightshow Mage		37.67	-75.8	4.4	-35.7		Lightshow Mage	38.82	-37.7	11.1	-13.3		
Control Warrior		33.95	-113.8	2.0	-55.9		Overload Shaman	35.56	-63.3	3.6	-29.8		
Overload Shaman		33.87	-114.6	0.9	-56.9		Control Warrior	33.30	-81.0	5.2	-37.9		

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



Первая статистика меты нового дополнения следует ясным шаблонам. Устоявшиеся преротационные колоды доминируют в мете - Рыцарь смерти лучший тому пример. При этом новые архетипы полностью им уступают. Некоторые из них могут стать лучше путем оптимизации и, возможно, сравняться с уже устоявшимися колодами, но остальные слишком слабы и не могут здесь ничего противопоставить. Часть новых стратегий оказались настолько слабы, что полностью исчезли еще до первого балансного патча и даже не попали в статистику. Даже если ослабить ряд самых мощных архетипов, эти стратегии навряд ли смогут что-то показать без баффов. Давайте подробнее обсудим каждый класс, чтобы разобраться в происходящем.



Рыцарь смерти

Несложно понять, почему **Рыцарь смерти Крови** стал врагом №1 в мете: он одновременно невероятно популярен и невероятно силен. В частности, в первые пару дней дополнения он выглядел, как колода Тира S - неостановимая сила без плохих матч-апов. Колода продолжает оставаться на пике силы на большинстве рангов, однако существенные изменения в мете на вершине лadders серьезно перевернули положение этого архетипа. Игроки сконцентрировались на нем и смогли эффективно сыграть на его уязвимых сторонах в лейтгейме. Релик ДХ и Тони Друид стали явными контр-колодами для ДК Крови. Не сладок и матч-ап с Миракл Разбойником. Как раз эти 3 класса стали самыми популярными на высоком MMR помимо Рыцаря смерти.

Вполне возможно, что такое развитие событий произойдет и на остальных рангах, однако пока что слишком мало статистики, чтобы уверенно сказать, смогут ли игроки с низким MMR так же эффективно ответить ДК Крови. Разработчики все еще могут изменить колоду, чтобы сдержать ее силу и популярность на большинстве рангов, однако стоит учитывать то, что она помогает не выпустить из-под контроля ряд других стратегий, которые могут стать слишком сильными без ДК Крови в мете.

Фрост Агро ДК намного страшнее с точки зрения чистого баланса. Он сильнее ДК Крови на всех рангах, а опытные игроки не могут найти хорошее решение для такого матч-апа. Его очень сложно обыграть, а лучше всего с ним играет как раз ДК Крови.

И наконец, еще есть **Анхоли ДК**, который совсем пропал с радаров, хотя у него не меньше шансов стать доминирующей силой в мете, чем у Фрост ДК. Две другие колоды Рыцаря смерти являются сдерживающим фактором для Анхоли ДК, поэтому если понерфить их слишком жестко, мета может окраситься в цвет зеленой руны. Ситуация определенно запутанная. Единственное утешение состоит в том, что колоды Артаса навряд ли станут еще лучше. В отличие от Рыцаря смерти у остальных архетипов в мете еще есть возможность повысить свою эффективность, однако насколько - пока неясно.



Охотник на демонов

Изгой ДХ неожиданно ярко сопротивляется. После нерфа **Мстительного драгуна** его винрейт пошел на спад, однако за последние несколько дней он смог частично восстановить его. В топе Легенды колода снова заняла место в Тир-1, у нее положительный винрейт на всех рангах и очень хороший разброс матч-апов. Основные трудности для него создает Рыцарь смерти. Отчасти такой успех связан с появлением Тони Друида (очень хорошего матч-апа для Изгой ДХ), однако на высоких рангах есть и другая причина. Игроки в кратчайшие сроки стали намного лучше играть этой колодой, что важно, поскольку согласно внутреннему анализу сейчас это вторая по сложности колода после Миракл Разбойника.

Сразу после своего появления в мете **Релик ДХ** метил на место в Тир-1 благодаря отличному матч-апу с ДК Крови, однако рост Тони Друида отбросил его назад. Колода также испытывает трудности против Фрост Агро ДК, поэтому в целом ее разброс матч-апов сейчас сбалансирован.



Друид

Тони Друид из экспериментальной колоды превратился в крайне эффективный ответ на лейтгейм стратегии ДК Крови и Релик ДХ. В топе Легенды он более эффективен по двум причинам. Во-первых, колода еще очень новая, поэтому неопытным

игрокам сложно показывать на нее хорошее исполнение. Во-вторых, на высоких рангах мета для нее более благоприятна. Тони Друид с трудом справляется с агро колодами - особенно сложен матч-ап с Чистым Паладином. У него поляризованный разброс матч-апов, поэтому его успех во многом зависит от расстановки сил в мете.



Разбойник

Миракл Разбойник разрешил проблемы, которые возникли у него из-за ротации, вследствие чего его эффективность существенно возросла, а позиция на высоких рангах стала схожей с той, что была до ротации. Фрост ДК - главная проблема Миракл Разбойника, из-за которой Валире не удастся занять лидирующую позицию в мете (хотя она все равно близка к ней).

Секрет Разбойник - еще одна конкурентоспособная колода класса, которая неплохо противостоит ДК Крови. В то же время она хуже справляется с Охотником на демонов, из-за чего и уступает Миракл Разбойнику. Остальные архетипы класса слишком плохи.



Паладин

Чистый Паладин, как и ДК Крови, доминирует на низких рангах, но становится на порядок хуже в топе Легенды. Однако причины падения у них отличаются. ДК Крови чуть более требователен к умениям игрока, но его проблемы на высоком MMR возникают из-за постоянно встречающихся контр-колод. Паладина никто законтрить не пытается - он сам по себе хуже играет в целом ряде матч-апов на высоких рангах. В частности, единственным действительно хорошим метовым матч-апом для него является Тони Друид. Во всех остальных оптимизированные колоды в опытных руках берут над ним верх. Его падение в Тир-3 в топе Легенды неизбежно и разительно контрастирует с его силой в остальном ладдере.

Мех Паладин ведет себя схожим образом, но оказывается хуже Чистого Паладина на любом ранге. Сложно найти причину сделать выбор в его пользу.



Жрец

Потеря **Зараженного служителя** оказалась неприятной для **Андед Жреца**, однако другие стратегии потеряли намного больше, поэтому колода перенесла ротацию достаточно хорошо. Несмотря на свою низкую популярность, это одна из сильнейших колод в Стандарте с двумя рабочими и конкурентоспособными сборками.

Контроль Жрец храбро сражался в попытках достичь хорошего винрейта, однако все эти попытки разбились о возникших на горизонте Релик ДХ и Тони Друида. Целью этих колод был ДК Крови, однако по пути они уничтожают и все остальные контроль архетипы. Контроль Жрец плох на всех рангах из-за недостатка оптимизации и сложности самой колоды. Забавно, что хуже всего он оказывается в руках лучших игроков с самыми отточенными сборками. Все из-за крайне неблагоприятной меты высоких рангов.



Чернокнижник

На первый взгляд класс выглядит неиграбельно. **Биг Чернокнижник** рассыпается под давлением лучших колод. Однако есть одно решение, которое позволяет ему лучше противостоять таким лейтгейм стратегиям, как Тони Друид, ДК

Крови и Релик ДХ. В этом случае его эффективность становится не так плоха, как общая статистика. Так или иначе, колода крайне уязвима перед любой агрессией.

У **Бесолока** довольно мрачные перспективы. Синергии с усталостью не так плохи, однако колоде попросту не хватает силы. И возможностей для роста у нее тоже нет.



Маг

Маг находится в полном беспорядке. **Шоу Маг** - абсолютный мем. **Мех Маг** плох даже в идеальных условиях, не говоря уже о неблагоприятной мете. Только **Агро Маг** показывает определенный спортивный потенциал после оптимизации. У агрессивной сборки уже виден потолок для роста, а вот сборка с **Космическими клавишными** подает больше надежд. Стоит уделить ей больше внимания для точного вердикта.



Охотник

Фейс Охотник показывает неплохой потенциал в ладдере, и ему есть куда расти. В отличие от многих других дополнений, в этот раз архетип еще далек от своей финальной формы и ему еще предстоит сделать ряд важных решений по оптимизации. Сборка этого мета-отчета экспериментальная и призвана выяснить, что именно хорошо работает в колоде. В частности, архетип может настолько уйти в сторону лейтгейма, что и вовсе перестанет быть фейс колодой. Если Охотник найдет рабочий способ совместить все лейтгейм решения с достаточно легкой основой, он может стать серьезным участником меты.

Биг Бист Охотник плох, когда полностью ударяется в синергии больших зверей, и становится лучше, когда имитирует Фейс Охотника и становится гибридной Ренатал колодой. Возможно, он просто является плохой версией Фейс Охотника, а возможно, что он сможет найти свое место в мете. Пока что слишком рано о чем-то судить. Из-за недостатка внимания к Охотнику более точный вердикт классу можно будет вынести только через неделю.



Шаман

Шаман - «темная лошадка» этой меты. **Тотем Шаман** вполне силен, а его сборку можно существенно улучшить для актуальной меты. Скорее всего, это одна из лучших колод для взятия Легенды, отличная от ДК Крови. На высоких рангах его потенциал может быть не так высок, но при текущей тенденции Тотем Шаман должен стать Тир-2 колодой в топе Легенды и Тир-1 - в остальном ладдере.

Шаман на перегрузке? Можете спокойно понерфить все Тир-1 колоды, а он так и останется бесполезным.

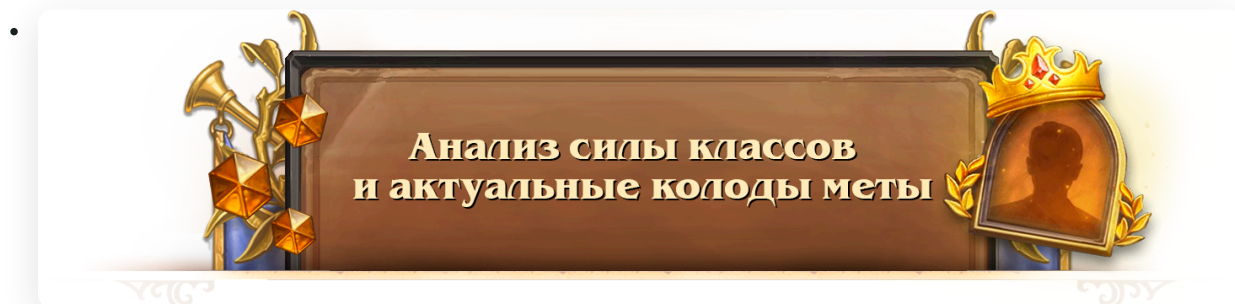


Воин

Контроль Воин абсолютно ужасен. Винрейт сборок с Тони - почти 20%! Если пытаться победить через **Рокнролл Черной горы** - вы можете достичь отметки только в 40%. **Менажери Воин** также не может полноценно сражаться в ладдере. Будущее не сулит ничего хорошего этим колодам.



Однако класс не так далек от того, чтобы стать конкурентоспособным, если вы вспомните о **Воине на испуге**, которого так часто игнорируют игроки. Эта колода даже может найти место для **Рокнролла Черной горы** и оказаться в таком виде в Тир-3


меты. Есть и вариант исключительно агрессивной сборки, которая так редко встречается в статистике. Да, возможно, это все преувеличение, но и не факт, что забросить класс так рано было верным решением со стороны игроков.

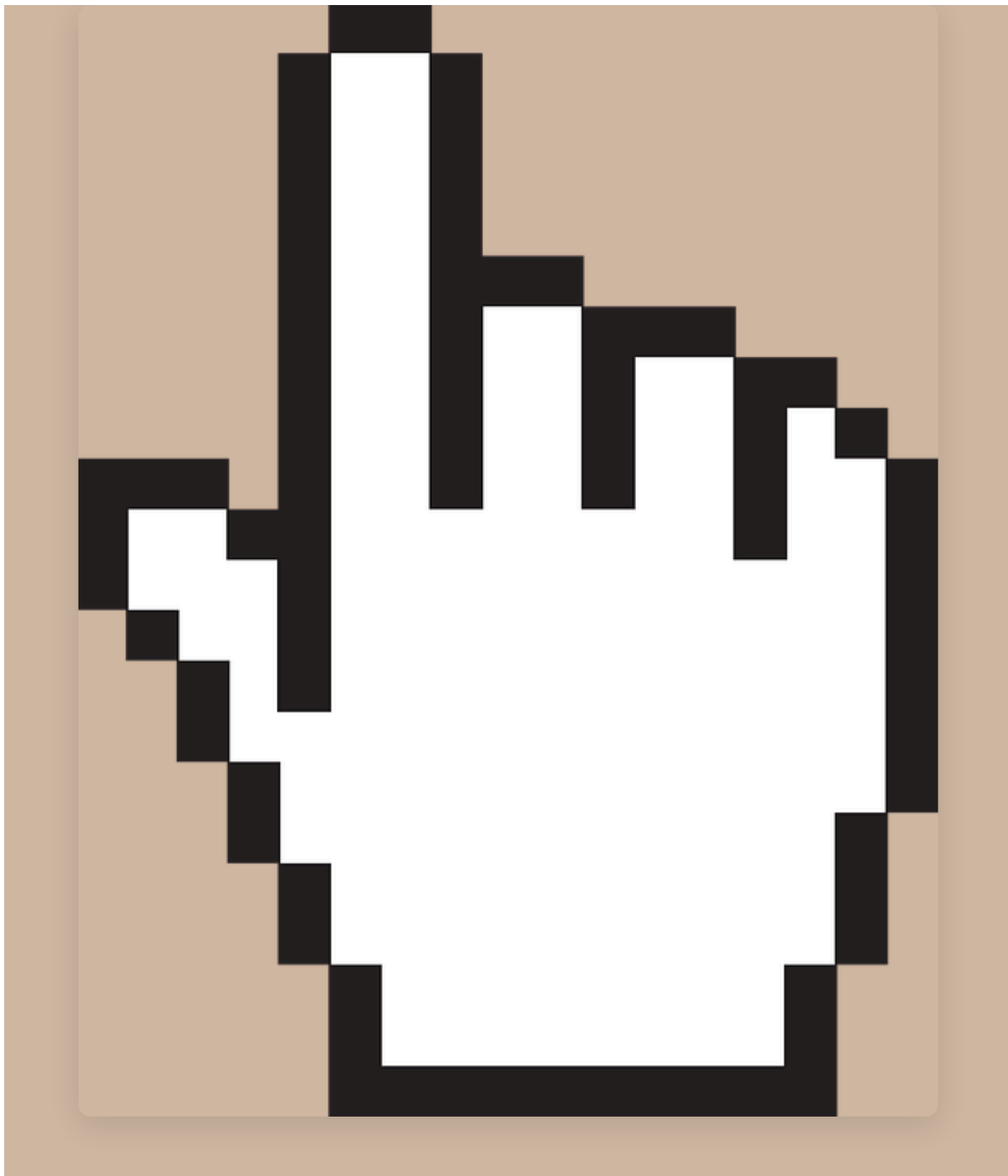


- **Друид | Воин | Разбойник | Паладин | Жрец | Шаман | Охотник**

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

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





• **Контроль Рыцарь смерти Крови** прямиком пришел в отчет из теорикрафта и отличается только одной картой. **Квартал Мерзости** был худшей картой в колоде еще до нерфа и мог уйти из нее и без патча. Теперь же, когда его ослабили, это очевидный аутсайдер среди всех карт. **Слияние из глубин** только расширяет потенциал колоды в раскопках. **Фотограф Физзл**, популярная опция среди игроков, ужасен - не становитесь его жертвой. **Грязная крыса** - еще одна распространенная карта, которая нужна в плохих матч-апах, однако пока что статистика говорит только о том, что это балласт для ДК.

Фрост Агро Рыцарь смерти уместил в своей сборке буквально пару новых карт. Сектант-металлист - самое популярное включение, однако ничего хорошего о нем сказать нельзя - это худшая карта в колоде. Буйная фанатка стала сильной заменой Кварталу Мерзости.

Единственная карта, по которой есть только краткая статистика, это Звукорежиссер Поззик. Этот 4-й дроп выглядит отлично, и чтобы утвердить подозрения в его силе, по нему нужно собрать больше данных. По ходу геймплея колоде часто не хватает трупов, поэтому отказаться от одной Мощи Менетила или Костесгибателя ради Поззика - не такая уж и плохая идея. Еще одно небольшое изменение - это возвращение Асталора Кровавая Клятва на место одной Предвестницы зимы. Так у колоды появляется больше лейтгейм опций против ДК Крови, самого трудного матч-апа.

Анхоли Агро Рыцарь смерти стал самой трудной колодой для оптимизации, поскольку в его сборках произошло больше всего экспериментов. Версия от WuLing пока что выглядит лучше всего и, вероятно, может посоревноваться с Фрост ДК за звание лучшей колоды в мете. В ней нет яиц и Убийственного гроула - только привычные существа, которые наносят много урона благодаря Буйной фанатке. Асталор пригодится против ДК Крови и здесь.

• Колоды Рыцаря смерти

• ДК Крови



• Фрост Агро ДК



• Анхоли ДК



[назад к выбору класса](#)

• ОХОТНИК НА ДЕМОНОВ

Изгой Охотник на демонов смог перебороть ранний нерф Мстительного драгуна. Колода снова стала одной из сильнейших в Стандарте. Теорикрафт сборка по-прежнему отлично функционирует, и в ней нет смысла что-то менять. Буйная фанатка - худшая карта в колоде, но важный инструмент против ДК Крови в паре с Леди Стэно, поэтому отказываться от нее не стоит.

Релик Охотник на демонов оказался надежной контр-колодой против ДК Крови, и в этом случае ей важно быть жадной. Обжигающий жар слаб и неуместен в текущей мете. Мало кто хочет заниматься спамом стола, когда за каждым углом поджидает ДК Крови или Льда. Это может измениться в будущем, поэтому совсем забывать о зачистке не стоит.

Чтобы еще лучше справляться с ДК Крови и повысить шансы против растущего в популярности Тони Друида, Релик ДХ обращается в самым мощным лейтгейм картам в

доступе. Асталор Кровавая Клятва и Силаг из Бездны сейчас не так популярны, однако они как никогда важны в колоде, судя по имеющейся статистике.

Фотограф Физзл - карта, которая выглядит ужасно в любой другой колоде и даже для Охотника на демонов была ловушкой в первые дни дополнения. На данный момент это пограничное решение на место 30-й карты. Его оправдывает синергия с набором реликвий (чем больше реликвий - тем лучше), однако Физзл, вероятно, первым покинет сборку, если для нее найдется что-то получше. Фанаты Физзла, обратите внимание: это единственная колода, где можно использовать карту и не ухудшить свой винрейт.

Колоды ДХ

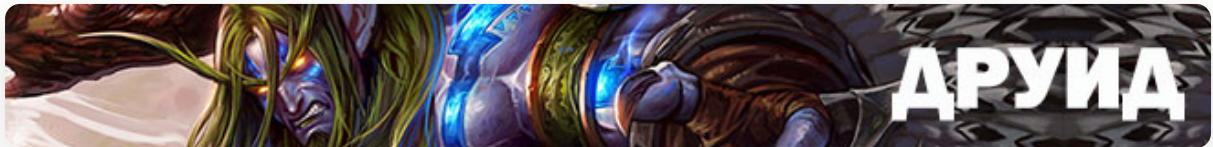
-  **Изгой Охотник на демонов**



- **Релик Охотник на демонов**



[назад к выбору класса](#)



- Фортуна улыбнулась **Тони Друиду** в тот момент, когда была открыта комбинация **Отвязного металлиста** с **Адвокатом Утробы**. **Отвязный металлист** и раньше напрашивался в колоду, поскольку мог зачистить весь вражеский стол под неуязвимостью **Тюремщика**. Как оказалось, возможность дать ему неуязвимость до **Тюремщика** - важный компонент конкурентоспособного будущего для Друида.
- У представленной сборки есть потенциал оказаться в Тир-2 меты. **Асталор Кровавая Клятва** достаточно важен в лейтгейме, как и для многих других колод. Уступить ему место может одно **Озарение**. Так **Культиватор вдовоцвета** с большей вероятностью найдет **Дар природы**, а рампы как никогда важны в реализации **Тюремщика** и **АнубРекана**. Одна копия **Озарения** все еще может помочь разыграть одну из поздних «бомб» на ход раньше.
- Напоминание о важности порядка розыгрыша **Тюремщика** и **Тони короля пиратов**. Против колод, которые не могут зачистить неуязвимых существ, **Тюремщик** должен выйти на стол до Тони. Против колод, которые могут зачистить неуязвимых существ (ДК Крови, Контроль Жрец и т.д.), Тони должен выйти на стол до **Тюремщика**. Во втором случае важно разыграть карты вместе в один ход, т.е. с помощью **АнубРекана**.

- Колоды Друида

-  **Тони Друид**



[назад к выбору класса](#)



Миракл Разбойник очень силен на высоких рангах - порядок был восстановлен очень быстро. Интересно то, как изменилась сборка колоды после ротации. Она не использует новые карты с сериями приемов, поскольку они ужасны. Здесь нет и **Некролорда Дреки**, поскольку попытки насытить ее без **Почтового танцора** до темпового уровня оказались безуспешными. Вместо этого в качестве второго финишера здесь используется **Королева Азшара**, а дополнительный темп дает **Крабато**.

Пугает то, что Миракл Разбойник уже выглядит безупречно, хотя использует целых 3 неоптимальных карты. **Хипстер** должен был улучшить противостояние с ДК Крови раскопками, однако карта выглядит ужасно во всех остальных матч-апах.







Вместе с тем достаточно плохо выглядит и **Фотограф Физзл**. В отличие от Релик ДХ, для Миракл Разбойника это совершенно недопустимая опция. Вопреки фанатским убеждениям, карта не так часто помогает даже против ДК Крови. Она не становится лучше и на высоких рангах. Нет ни единого намека, указания, причины или оправдания, по которым стоит использовать эту карту. Всеобщая приверженность Физзлу больше похожа на безумие. Ничем кроме как мусором в колоде он не является.

Альтернативные решения в колоде не были популярны, поэтому по ним еще только предстоит собрать статистику. Базовый вариант - это **Маг крови Талнос** и **Рыбалка**. Эти карты нельзя назвать потрясающими, но у них есть свои плюсы. Талнос составляет отличную комбинацию с **Веером клинков**, а **Рыбалка** была успешна в сборках колоды до ротации.

Секрет Разбойником можно играть, но он уступает Миракл Разбойнику. Лучшими секретами являются те, что влияют на игровой стол: **Засада** и **Криминальная сеть** будут предпочтительнее, нежели **Обман смерти** и **Двойная игра**. **Тесс Седогрив** не показывает чего-то выдающегося.

Пират Разбойник кажется слабым. **Играющая на воздухе** - неплохая пара для **Рыбы-меча** и его баффов, однако колода очень плохо сражается с Рыцарями смерти.

Колоды Разбойника

-  **Миракл Разбойник**

-  **Секрет Разбойник**

-  **Пират Разбойник**


[назад к выбору класса](#)







ПАЛАДИН

Чистый Паладин уверенно вступил в новую мету. Он уничтожает плохие колоды и неопытных игроков, однако преодолеть преграду из высоких рангов ему не удастся.

Самая эффективная и популярная сборка построена вокруг божественных щитов с рядом недооцененных карт. В нее можно добавить **Порядок в зале суда**, однако никакой выгоды в текущей мете колода от этого не получает.

Мех Паладином можно играть, причем достаточно неплохо, но Чистый Паладин все равно будет лучше. **Торговец из трющоб** лучше **Раздражателя**.

Колоды Паладина

-  **Чистый Паладин**

-  **Мех Паладин**


[назад к выбору класса](#)



ЖРЕЦ



Андед Жрец выглядит, как одна из сильнейших колод Стандарта. Сборка на взрывном уроне неплоха, однако версия на спаме стола тоже конкурентоспособна и, возможно, даже лучше. Берн Андед Жрец лучше выступает против Рыцарей смерти (Льда и Крови), а Токен Андед Жрец более силен против Тони Друида и Релик ДХ.

Контроль Жрец испытывает трудности с контр-колодами ДК Крови, которые непреднамеренно сломали его планы на участие в новой мете. В отчаянии Жрец обратился к Грязным крысам, которые были плохи на старте дополнения, но стали лучше после появления Тони Друида и Релик ДХ в мете.

Проблема состоит в том, что если вы играете в формате, где нужна **Грязная крыса** (обилие ДХ/Друидов), вы попросту не должны играть Контроль Жрецом.

Лучшая сборка колоды вдохновлена ранней версией от TisTas. **Нерубский визирь** - это аналог **Вульперы-плутовки** с 1 лишней единицей здоровья, поскольку вам редко когда удастся активировать его эффект, но колода сильно нуждается в 3-х дропах. **Асталор Кровавая Клятва** - важное дополнение к Контроль Жрецу, поскольку он силен в комбинации с **Аккордом силы: синхронность**. **Фотограф Физзл** убогоплох в Контроль Жреце, поскольку зачастую у вас даже не будет места в руке, чтобы разыграть снимок! Дополнительная выгода от Физзла абсолютно излишняя, когда в колоде есть **Сестра Свална**.

Колоды Жреца

-  **Берн Андед Жрец**
 → 
-  **Токен Андед Жрец**
 → 
-  **Контроль Жрец**
 → 

[назад к выбору класса](#)

ЧЕРНОКНИЖНИК

- **Биг Чернокнижник** оказался разочарованием этого дополнения, однако новые изыскания могут зажечь небольшой огонек в конце темного тоннеля, в котором он находится. В ладдере возникла новая сборка с **Неглубокой могилой** и **Повесткой в суд**. Эти две карты наряду с **Автором каверов** дают колоде дополнительные ресурсы, которые так нужны в лейтгейм матч-апах. **Адское пламя** и **Арфа Скверны** здесь не нужны, поскольку необходимость в AoE в текущей мете отпадает.

Колоды Чернокнижника

-  **Биг Чернокнижник**


[назад к выбору класса](#)

МАГ

Маг вступил в дополнение в полном беспорядке. Все версии **Шоу Мага** - одни из худших колод, которые вы можете найти в игре. Разгромленным оказался и **Манашторм Маг**.

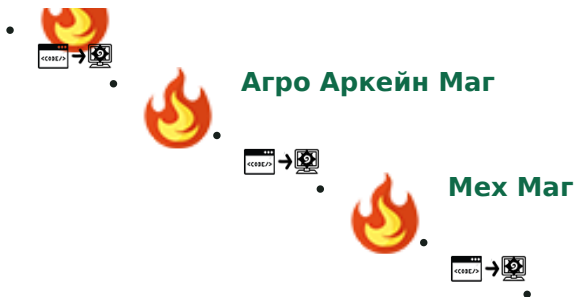
Однако у класса не все так плохо. Неплохо показывает себя **Агро Маг** прямиком из теорикрафт колод. У него есть и новая версия, которая полагается на **Космические клавишные** и больше ориентирована на лейтгейм. Судя по всему, ей не хватает полноценного финишера, поэтому в представленную сборку были добавлены **Вексалиус** и **Чародейские стрелы**. Агро Маг подает самые большие надежды внутри класса, но все же интересно, как покажет себя **Вексалиус**.

Если обе версии окажутся популярными, то их придется разделить в статистике как два разных архетипа, однако пока что в этом нет смысла.

Mex Mag также встречается в ладдере, но он не очень хорош. Для него также наиболее актуальна теорикрафт сборка.

Колоды Мага

-  **Агро Скелет Маг**



[назад к выбору класса](#)



Охотника не устраивает доминирование Рыцаря смерти, поэтому он находится в активном поиске решений. Сборки **Фейс Ханта** еще сырые, и игроки экспериментируют с множеством разных версий. Между **Струнами из джунглей** и **Надеждой КельТаласа** второй вариант выглядит более предпочтительным. Также в сборке пригодятся ориентированные на более поздние стадии игры карты, такие, как **Школьный учитель**, **Звукорежиссер Поззик** и **Сопутствующий ущерб**.

Королева Азшара и **Древний Кракенобой** прекрасно сочетаются со **Связкой бананов** и **Бочкой обезьян**. Мистером Муклой играют реже, чем он того заслуживает – это существо показывает хорошие результаты. Синергии Маг тоже тоже смотрятся неплохо, но некоторые карты, например, **Шипастые сети** и **Морской прайд**, не заслуживают места в колоде.

Представленный в отчете билд включает в себя лучшее из различных сборок. Скорее всего, на следующей неделе эту колоду можно будет еще оптимизировать. Похоже, что Охотник, равно как и другие классы, отчаянно пытается максимально улучшить свою позднюю игру. Данная сборка не идет ни на какие компромиссы и использует все сильные карты для поздней игры. Статистика покажет, не станут ли они все только мешать друг другу.

Биг Бист Охотник показывает очень плохие результаты при использовании версии с большим количеством «тяжелых» карт и заклинанием **Большие мечты**. Этому архетипу лучше использовать гибридную сборку, которая в ранней игре во многом похожа на Фейс Ханта и по минимуму использует больших зверей. Впрочем, сомнительно, что эта колода сможет соревноваться с оптимизированной сборкой Фейс Ханта.

Колоды Охотника



[назад к выбору класса](#)



Шаман на перегрузке – полный провал. Единственной более-менее конкурентоспособной колодой класса является **Тотем Шаман**. В сборку из отчета были внесены значительные изменения, чтобы улучшить шансы этого архетипа против Контроль Рыцаря смерти Крови. **Изголодавшийся шут** заменил **Горлока-разорителя**, потому что **Рыба-клоун** не показала хороших результатов. В обычной ситуации **Древнее знание** никогда бы не вписалось в колоду подобного архетипа, но в текущей мете жизненно необходимо, чтобы в руке у вас не заканчивались карты. **Жажда крови** гораздо успешнее справляется с добиванием противника, чем **ДЖАЙВ НАСЕКОМОЕ!** К тому же, это заклинание легко законтрить с помощью **Асфиксии**.

Колоды Шамана

- **Тотем Шаман**



[назад к выбору класса](#)



Воин показал просто ужасающие результаты. Все версии **Контроль Воина**, как с Тони королем пиратов, так и с **Рокнроллом Черной горы**, совершенно неиграбельны. **Менажеры Воин** с механизмами тоже нисколько не впечатляет. В общем, казалось, что и это дополнение пройдет мимо Гарроша.

Но тут появился маленький лучик надежды. Новая сборка **Воина на исступлении** с **Рокнроллом Черной горы**, возможно, сможет зацепиться в мете. Возможность активировать **Громмаша Адского Крика** при помощи **Кровавых катакомб**, предварительно бафнув это существо при помощи легендарного заклинания, дает этому архетипу весьма эффективный способ добить своего противника. **Рокнролл Черной горы** – заклинание огня, поэтому **Торибелоре** помогает эффективно использовать ход за четыре кристалла маны. **Экстрактор Анимы** можно использовать вместе с **Защитником Ярости Солнца**, чтобы дополнительно улучшить существ в вашей руке, что делает Воина менее зависимым от легендарного заклинания.

Кроме того, у Воина на исступлении есть много способов добрать карты в руку. **Служитель боли**, **Бурная овация** и **Свет феникса** могут быть довольно эффективными в этой колоде.

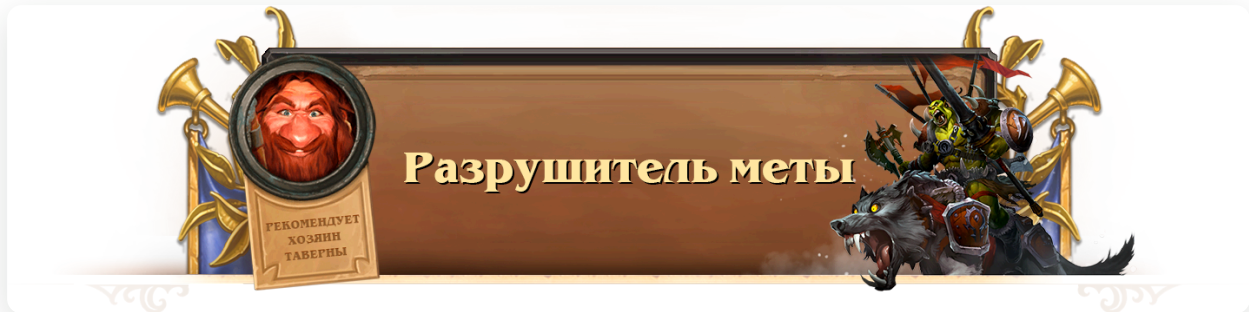
На данный момент этот архетип показывает результаты на уровне Тир-3 колод, но, возможно, игрокам удастся улучшить представленную в отчете сборку, так как она не выглядит оптимальной. Также было бы интересно посмотреть на результаты более агрессивных версий Воина на исступлении, но их, вероятно, отпугивает Контроль ДК Крови.

- Колоды Воина

-  **Воин на исступлении**



[назад к выбору класса](#)



Самой опасной колодой меты является, без всякого сомнения, **Фрост Агро ДК**. В отличие от своего собрата с рунами Крови, на этот архетип даже самым смекалистым и опытным игрокам не удалось найти управу. Все матч-апы выглядят для него благоприятно, так что Фрост Агро ДК – первый кандидат на нерфы на следующей неделе. Учитывая, что все колоды Рыцаря смерти оказывают сильное влияние друг на друга, разработчикам будет непросто в достаточной степени изменить карты, избегая при этом нежелательных побочных эффектов.

Кроме того, становится ясно, почему этот класс был таким слабым сразу после выхода Марша Короля-Лича. Разработчикам нужно было сделать карты Рыцаря смерти достаточно конкурентоспособными в старой мете с шестью дополнениями и избежать тотальной доминации Артаса после ротации.

Поскольку разработчики намекнули на то, что некоторые карты будут сделаны более сильными, можно надеяться, что мы увидим в игре больше крутых карт из Фестиваля Легенд. Пользуйтесь этой колодой для легкого взятия рангов, но не надейтесь, что нерфы обойдут ее стороной.

-  **Фрост Агро ДК**



Источник www.viciousyndicate.com на языке оригинала