

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Мета ополчилась против Анхоли ДК .Vicious Syndicate мета-отчет №263

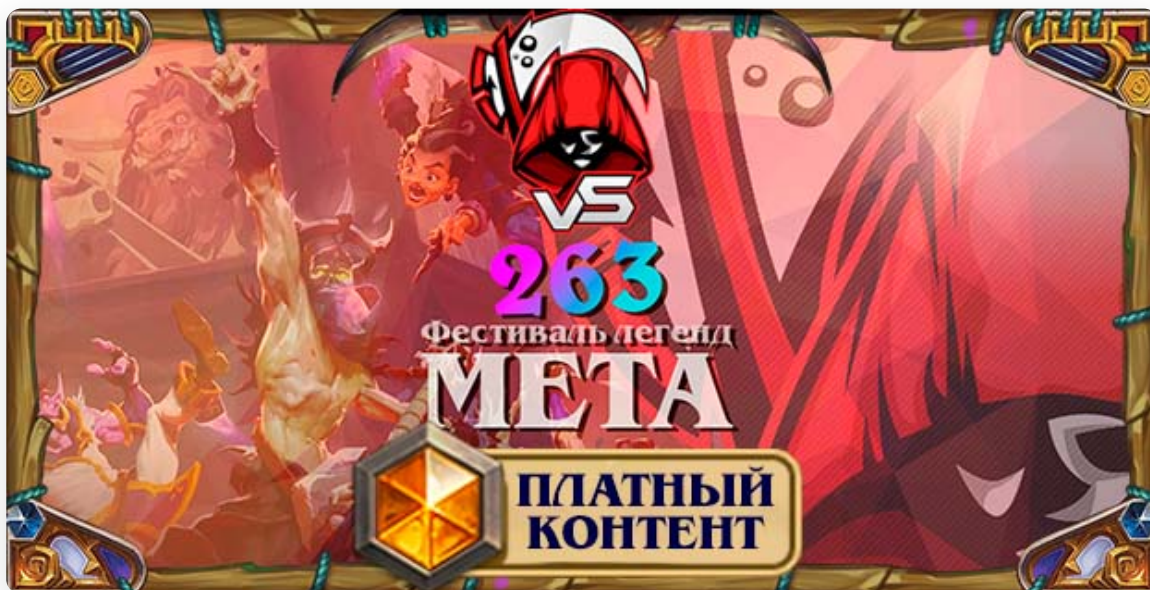
12.05.2023

Мета-отчеты

Мета-отчет

Мета ополчилась против Анхоли ДК.Vicious Syndicate мета-отчет №263

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	1,224,000
Топ 1000 ранга Легенда	45,000
На ранге Легенда (за искл. Топ 1к)	39,000
Алмаз 1-4	167,000
Алмаз 10-5	251,000

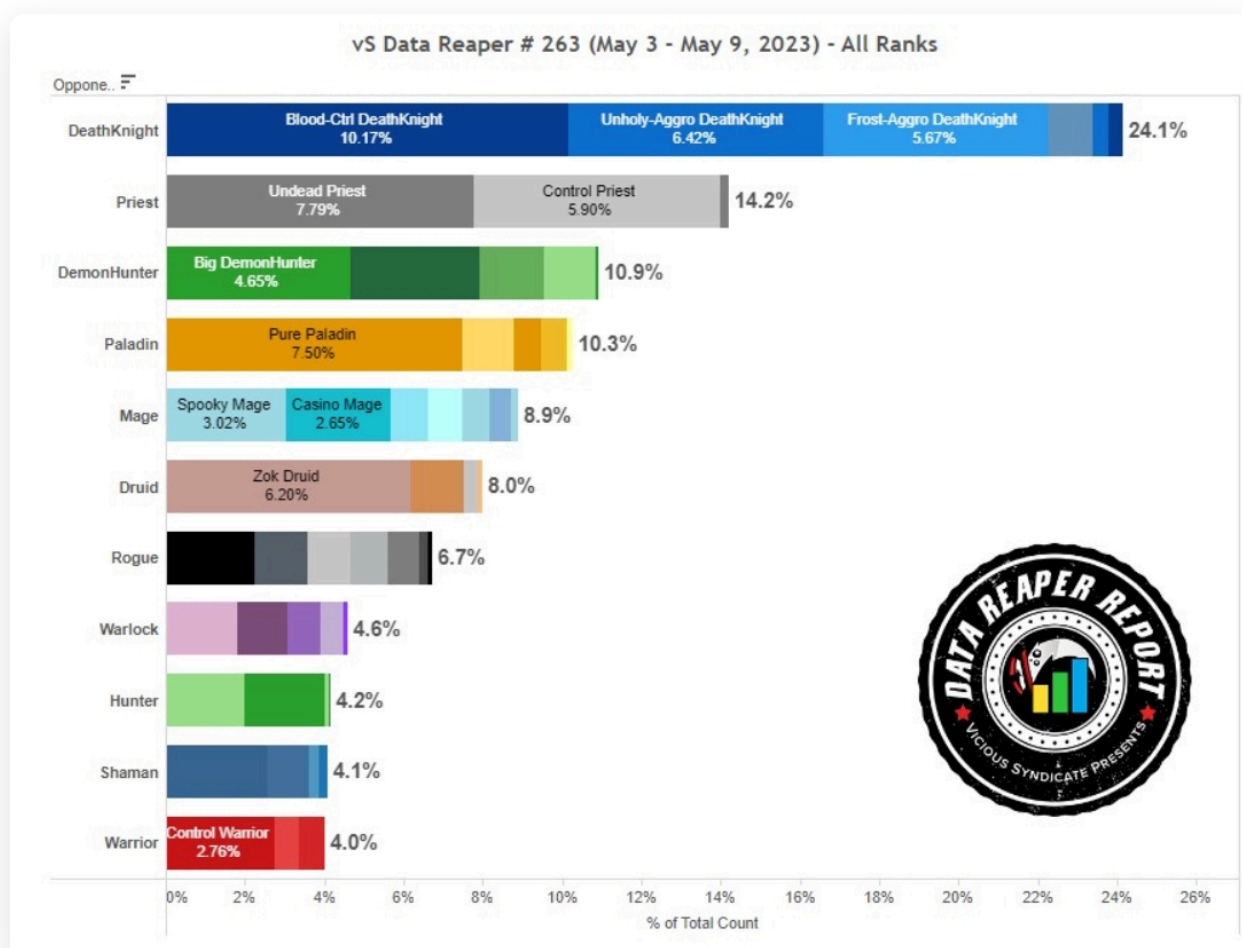
Платина	226,000
Бронза/ Серебро / Золото	496,000

• **Содержание мета-отчета:**

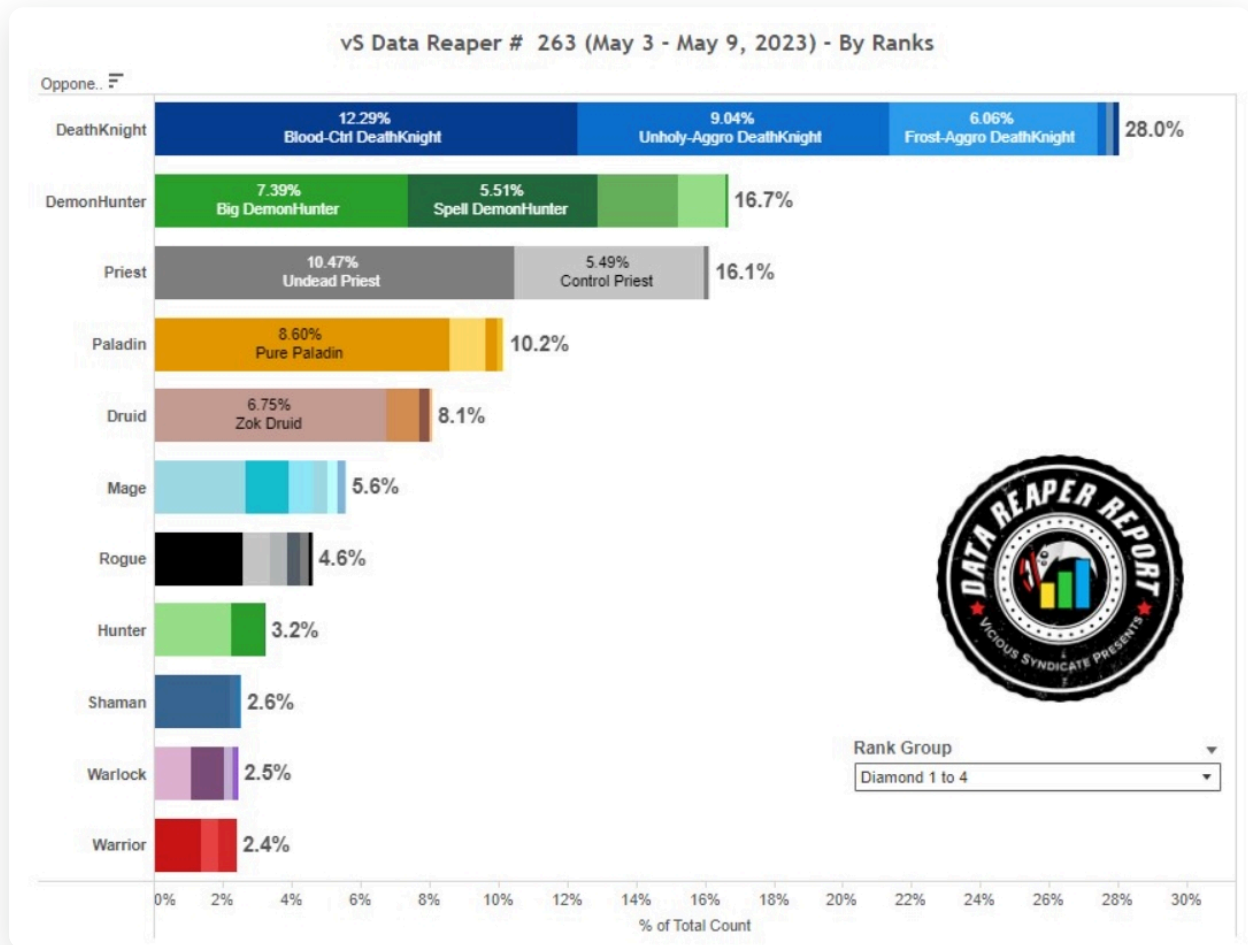
1. *Графики популярности по классам и архетипам*
2. *Анализ популярности классов*
3. *Графики винрейта и рейтинг архетипов*
4. *Анализ силы архетипов*
5. *Анализ силы классов и актуальные колоды меты*
6. *Разрушители меты*



По всем рангам

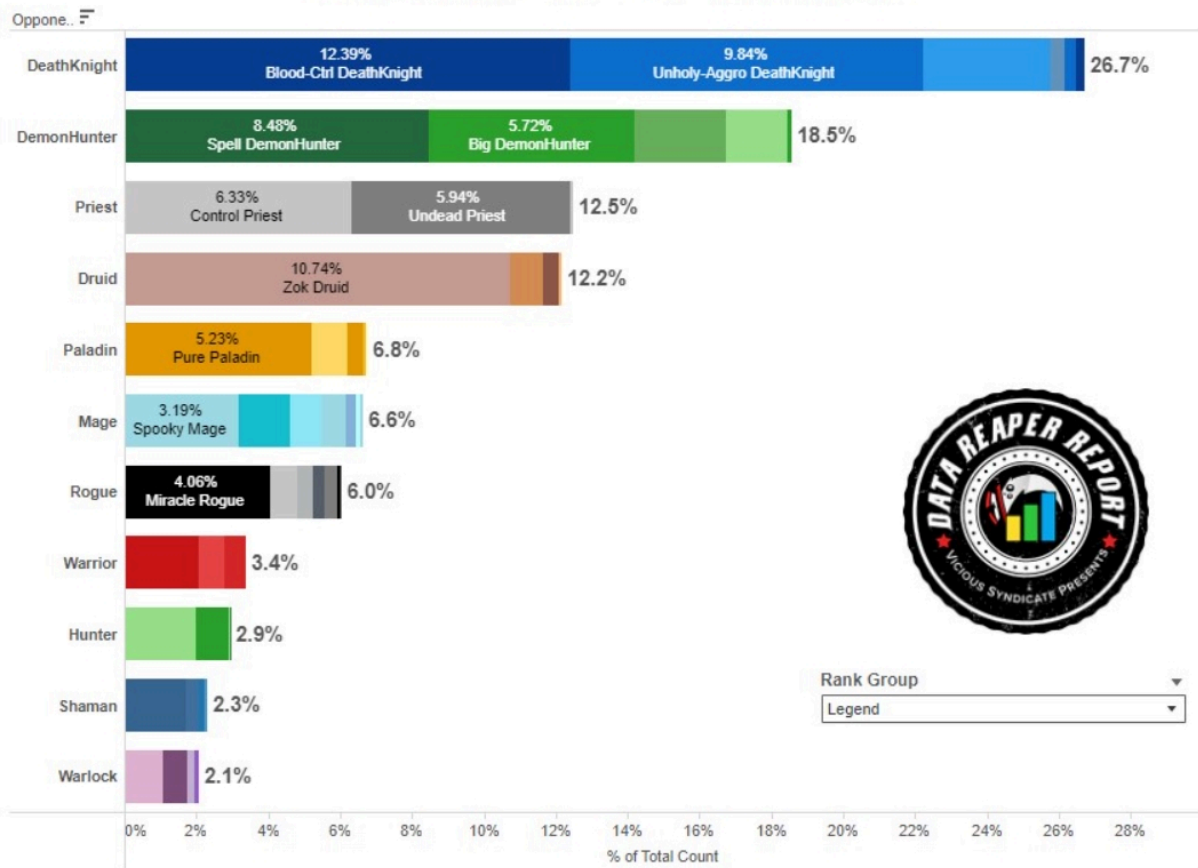


В промежутке ранга Алмаз 4 - 1



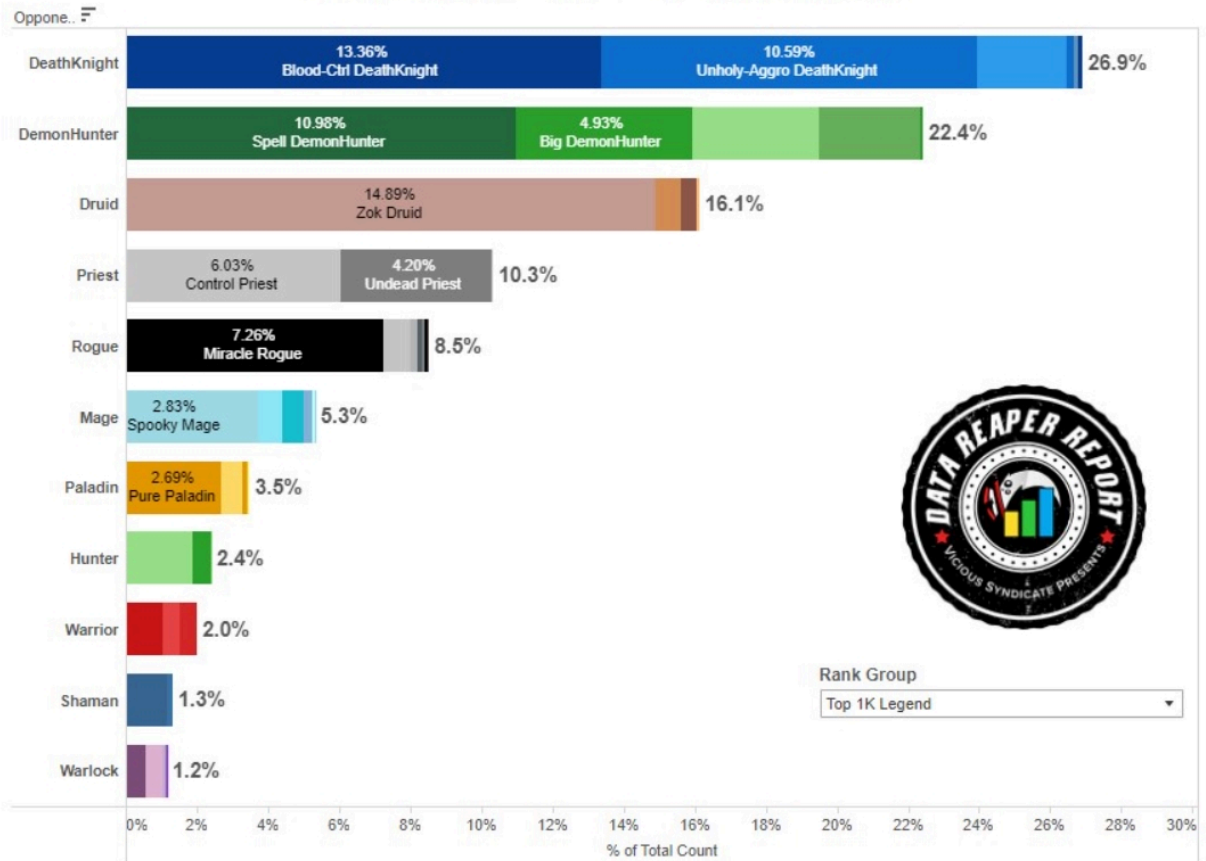
В Легенде

vs Data Reaper # 263 (May 3 - May 9, 2023) - By Ranks



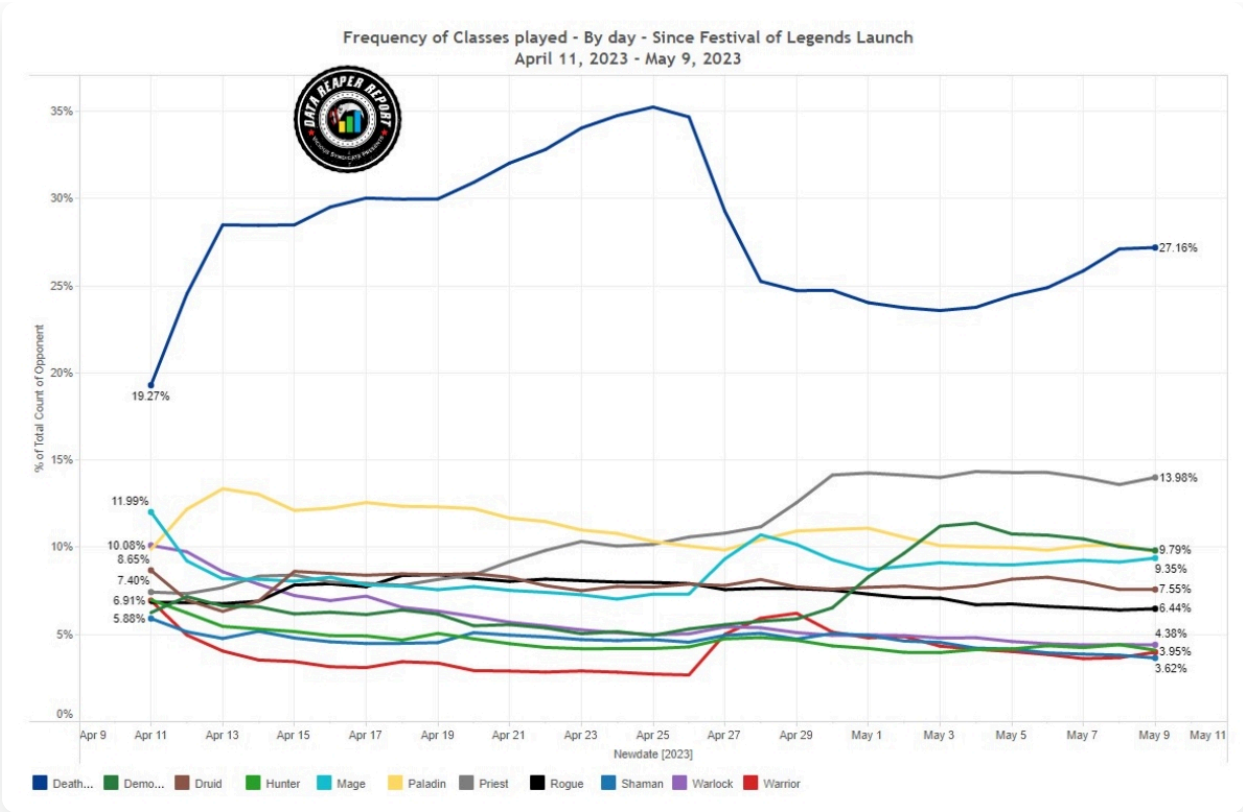
В топ-1000 Легенды

vs Data Reaper # 263 (May 3 - May 9, 2023) - By Ranks



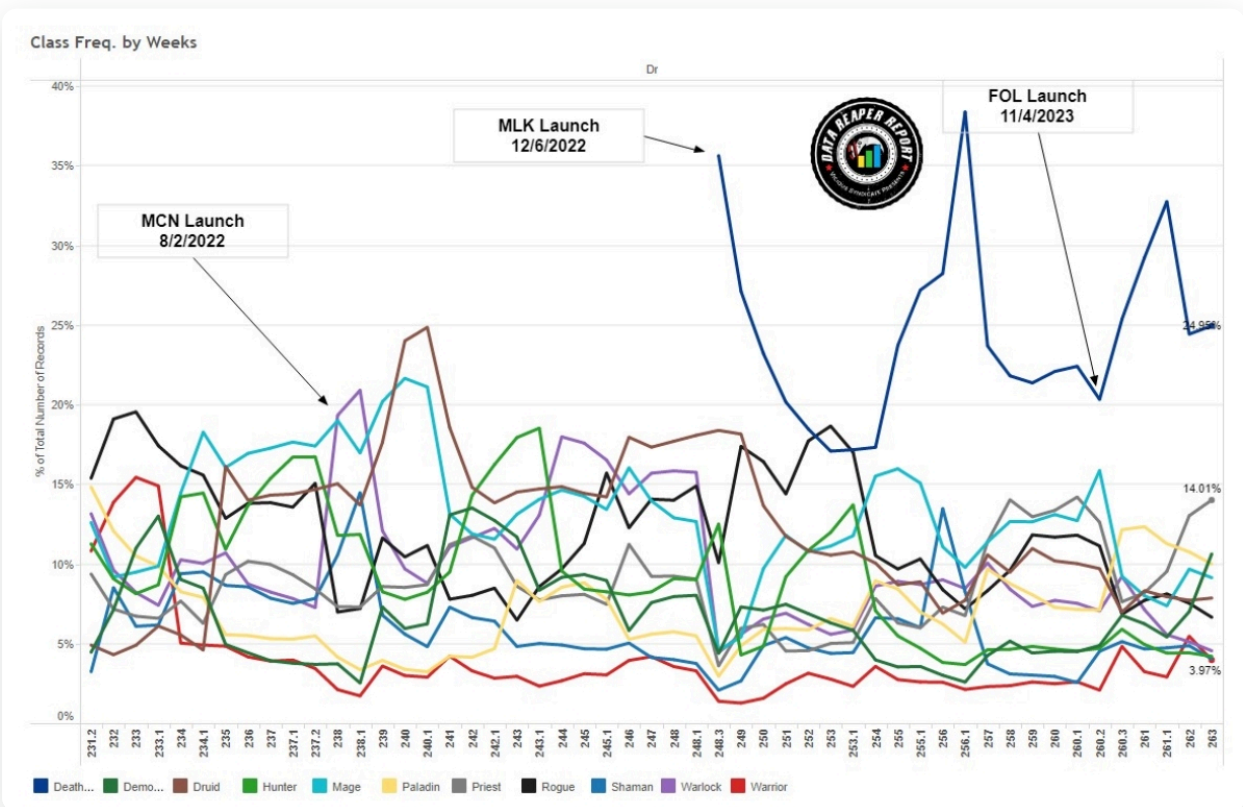
Следующий график показывает прогресс популярности классов по дням с момента выхода дополнения Марш Короля-лича

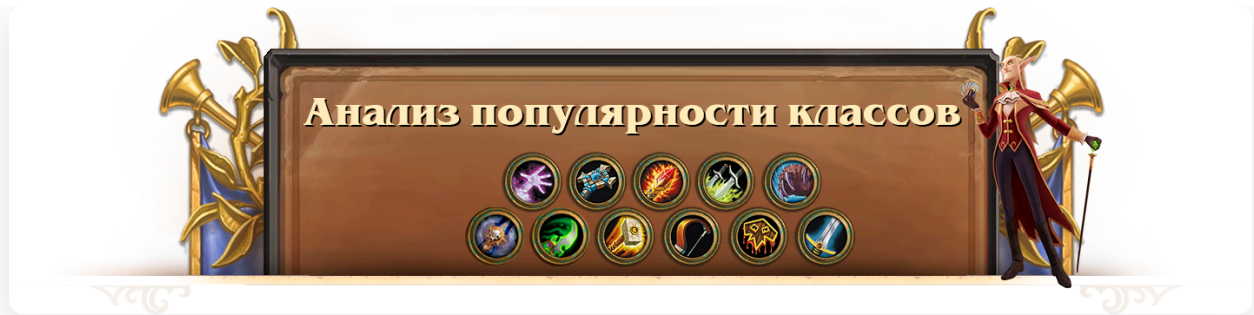
Популярность по дням



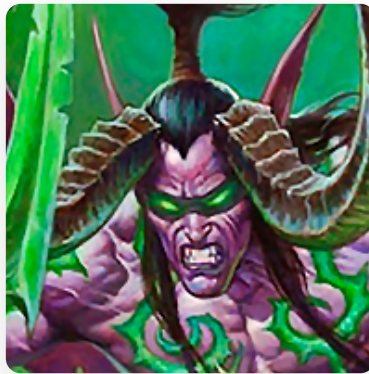
Следующий график показывает прогрессию популярности классов по неделям в течение календарного года

Популярность по неделям





Синий вон, дорогу зеленому. Переход внутри Рыцаря смерти заметен невооруженным взглядом. **Фрост Агро ДК** становится все меньше на протяжении всего ладдера, в то время как **Анхоли ДК** растет в численности. Ярче всего этот переход выражен в топе Легенды, где практически не осталось колод Льда. Не изменилась только популярность **ДК Крови** — это один из немногих контрпротивников для Анхоли ДК.



Спелл ДХ стал встречаться чаще на всех рангах, однако в топе Легенды его число не изменилось по сравнению с прошлой неделей. **Биг ДХ** теперь самая популярная колода Охотника на демонов вне Легенды. И **Релик**, и **Изгой ДХ** стало меньше, что удивительно относительно второго.



Зок Друид не планирует останавливаться — колода остается популярной даже на тех рангах, где у нее все было не так хорошо на прошлой неделе. Лучше всего он показывает себя в топе Легенды и вместе с тем становится там самой популярной колодой. Интерес к **Биг Друиду** поугас.



За прошедшую неделю можно было заметить всплеск популярности **Контроль Жреца**, особенно на высоком MMR. Скорее всего, это связано с его хорошим положением против Анхоли ДК. **Андед Жрец** остался неизменным.



Миракл Разбойник идет на спад, а другие архетипы класса остаются непопулярными.



Нага Маг исчезает. Две вариации **Скелет Мага** были разделены в статистике. Контроль сборка с Верховным магистром Ромматом и КелТузадом Неизбежным сохраняет за собой это название. Сборка с Морозным касанием и Хранительницей Эгвин получила название **Берн Маг**. Большинство игроков играет Скелет Магом, а Берн встречается редко.



Паладин остается неизменным. **Чистый Паладин** составляет подавляющее большинство колод класса. **Мех Паладин** играет редко.



Фейс Охотник был переименован в **Нага Охотника**, поскольку колода стала полагаться на очень много дорогих карт. Последняя сборка еще дальше уходит в этом направлении. Колодой стали играть немного чаще по сравнению с прошлой неделей.



Интерес к Воину угасает по мере того, как игроки бросают неуклюжего **Контроль Воина** и продолжают игнорировать скучных **Гибрид Воина** и **Воина на исступлении**.



Тотем Шаман, как и все агро колоды Стандарта, отличные от Анхоли ДК, идет на спад. **Чернокнижник** полностью пропадает из игры.

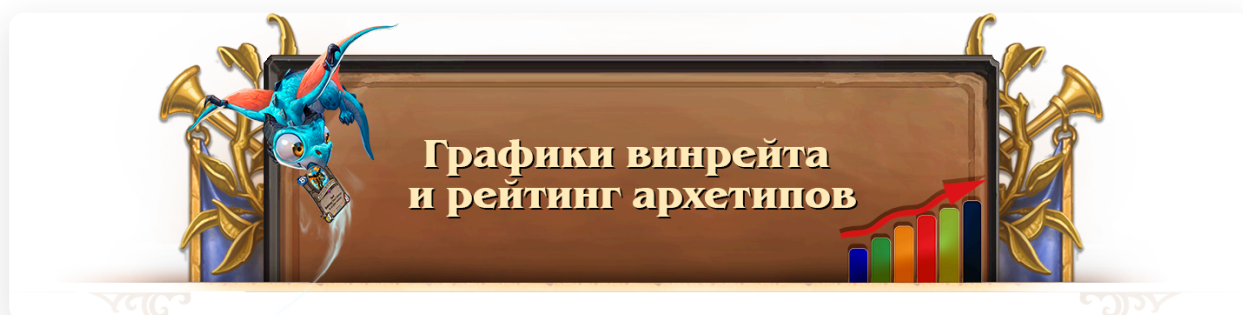


Диаграмма матч-апов

По всем рангам



Hero	Hero Deck	а	б	в	г	д	е	ж	з	и	к	л	м	н	о	п	р	с	т	у	ф	х	ц	ч	ш	щ	ъ	ы	ь	э	ю	я						
DeathKnight	Blood-Ctrl Deat..	Black																																				
	Frost-Aggro De..		Black																																			
	Rainbow Death..			Black																																		
	Unholy-Aggro D..				Black																																	
DemonHunter	Big DemonHun..				Black																																	
	Outcast Demon..					Black																																
	Relic DemonHu..						Black																															
	Spell DemonHu..							Black																														
Druid	Big Druid							Black																														
	Zok Druid									Black																												
Hunter	Big-Beast Hunter										Black																											
	Naga Hunter											Black																										
Mage	Burn Mage											Black																										
	Casino Mage												Black																									
	Mech Mage													Black																								
	Naga Mage														Black																							
	Spooky Mage															Black																						
Paladin	Mech Paladin																																					
	Pure Paladin																																					
Priest	Control Priest																																					
	Undead Priest																																					
Rogue	Miracle Rogue																																					
	Pirate Rogue																																					
	Secret Rogue																																					
	Thief Rogue																																					
Shaman	Overload Sham..																																					
	Totem Shaman																																					
Warlock	Chad Warlock																																					
	Curse-Imp Warl..																																					
	Imp Warlock																																					
Warrior	Control Warrior																																					
	Enrage Warrior																																					
	Menagerie Warr..																																					

Таблица % винрейта архетипов с распределением по тирам

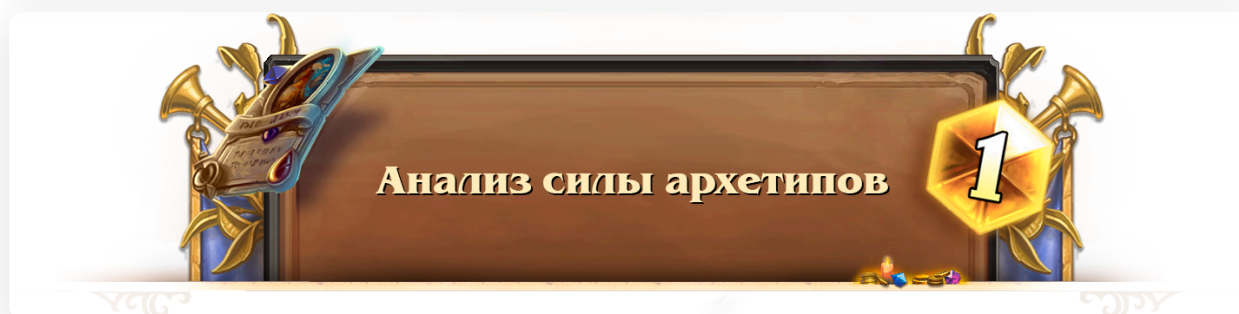
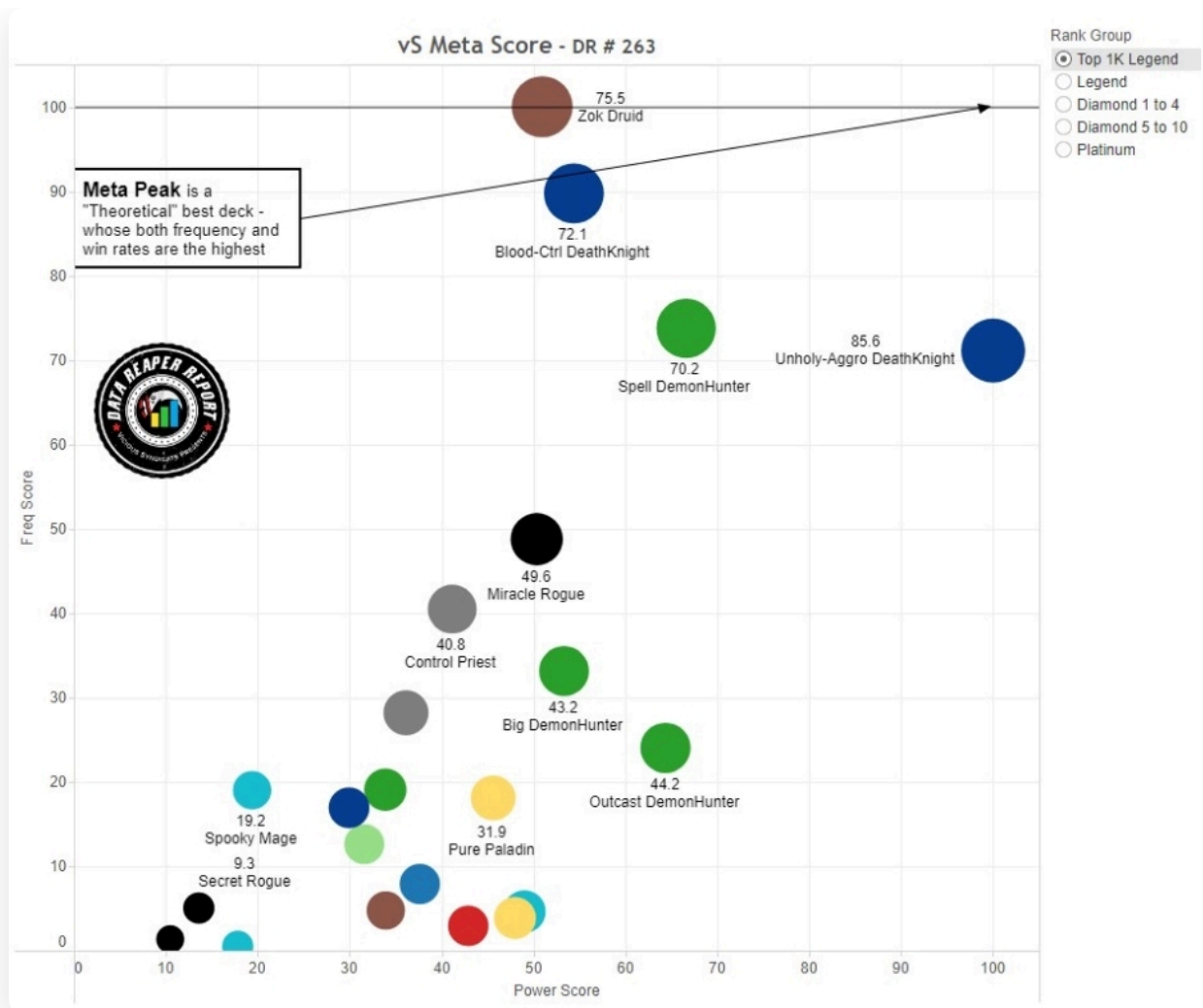
Diamond 1 to 4							Legend						
vS Power Rankings DR # 263							vS Power Rankings DR # 263						
Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score	Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Unholy-Aggro DeathKni..	54.29	1.44	100.0	73.6	86.8	Tier 1	Unholy-Aggro DeathKni..	55.00	0.25	100.0	79.4	89.7
	Spell DemonHunter	54.27	-0.56	99.7	44.8	72.3		Spell DemonHunter	52.66	-1.96	76.6	68.4	72.5
	Big DemonHunter	53.50	-0.87	90.8	60.1	75.5		Big DemonHunter	52.25	-1.93	72.4	46.2	59.3
Tier 2	Frost-Aggro DeathKnight	51.82	-1.99	71.2	49.3	60.2	Tier 2	Pure Paladin	51.26	-4.62	62.6	42.2	52.4
	Undead Priest	51.56	-3.23	68.1	85.2	76.6		Undead Priest	51.08	-4.49	60.8	48.0	54.4
	Pure Paladin	51.27	-3.73	64.7	69.9	67.3		Outcast DemonHunter	50.96	-3.35	59.6	13.8	36.7
	Outcast DemonHunter	51.04	-2.01	62.1	11.5	36.8		Frost-Aggro DeathKnight	50.66	-2.37	56.6	28.6	42.6
	Naga Hunter	50.72	-3.12	58.4	18.4	38.4		Blood-Ctrl DeathKnight	50.64	-1.00	56.4	100.0	78.2
	Blood-Ctrl DeathKnight	50.33	-1.96	53.8	100.0	76.9		Naga Hunter	50.63	-4.05	56.3	16.1	36.2
	Totem Shaman	50.00	-2.28	50.0	18.0	34.0		Totem Shaman	49.98	-3.15	49.8	13.6	31.7
Tier 3	Miracle Rogue	49.27	-0.79	41.5	20.9	31.2	Tier 3	Mech Paladin	49.87	-2.69	48.7	7.8	28.2
	Burn Mage	48.82		36.3	5.9	21.1		Burn Mage	49.86		48.6	7.2	27.9
	Relic DemonHunter	48.53	-1.62	32.9	18.8	25.8		Miracle Rogue	49.72	-1.57	47.2	32.8	40.0
	Mech Paladin	48.53	-2.76	32.9	8.4	20.7		Enrage Warrior	49.35	1.48	43.5	4.6	24.0
	Enrage Warrior	47.94	2.01	26.0	4.1	15.1		Zok Druid	49.03	-0.32	40.3	86.6	63.5
	Control Priest	47.56	-0.03	21.6	44.7	33.1		Control Priest	48.56	0.03	35.6	51.1	43.3
	Big Druid	47.49	-2.65	20.7	7.8	14.3		Relic DemonHunter	48.44	-3.09	34.4	20.3	27.4
	Zok Druid	47.32	0.79	18.7	54.9	36.8		Big Druid	48.35	-2.34	33.5	7.4	20.5
	Spooky Mage	46.66	1.92	11.1	21.7	16.4		Spooky Mage	47.05	1.13	20.5	25.7	23.1
	Secret Rogue	45.50	-0.37	-2.5	6.5	2.0		Secret Rogue	46.59	-1.23	16.0	6.1	11.0
Tier 4	Pirate Rogue	45.48	-1.13	-2.7	4.1	0.7	Tier 4	Mech Mage	46.52	-1.80	15.2	1.0	8.1
	Imp Warlock	45.29	-4.12	-4.9	7.8	1.5		Pirate Rogue	46.08	-1.83	10.9	3.4	7.1
	Mech Mage	45.21	-1.32	-5.9	2.5	-1.7		Imp Warlock	46.05	-5.62	10.5	5.4	8.0
	Menagerie Warrior	44.93	0.05	-9.1	4.2	-2.4		Menagerie Warrior	45.41	-1.31	4.1	5.8	5.0
	Chad Warlock	43.94	-1.26	-20.5	8.8	-5.9		Chad Warlock	44.62	-1.81	-3.7	8.5	2.4
	Big-Beast Hunter	42.62	-3.30	-36.0	5.6	-15.2		Big-Beast Hunter	43.55	-4.45	-14.5	4.7	-4.9
	Curse-Imp Warlock	41.57	-0.96	-48.3	1.3	-23.5		Curse-Imp Warlock	42.90	-1.59	-21.0	0.5	-10.2
	Casino Mage	41.47	-2.27	-49.4	10.2	-19.6		Casino Mage	42.12	-2.10	-28.7	11.4	-8.7
	Rainbow DeathKnight	40.68	4.38	-58.6	1.8	-28.4		Rainbow DeathKnight	41.44	4.24	-35.5	2.9	-16.3
	Thief Rogue	39.54	-2.46	-71.8	3.1	-34.4		Control Warrior	40.74	-1.56	-42.5	16.6	-13.0
	Control Warrior	39.39	-0.94	-73.6	11.1	-31.3		Naga Mage	40.65	0.02	-43.4	5.4	-19.0
	Naga Mage	39.05	0.22	-77.5	3.1	-37.2		Thief Rogue	40.36	-3.34	-46.3	2.7	-21.8
	Overload Shaman	33.59	-0.13	-141.2	1.7	-69.8		Overload Shaman	34.35	-0.97	-106.4	3.0	-51.7

Диаграмма Meta Score

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

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

Топ 1000 ранга Легенда



Поскольку до второго балансного патча осталось не так много времени (около 7-12 дней), помимо обычного анализа метовых колод отчет расскажет **о потенциальных нерфах колод**. Теат 5 придется выбрать между парой точечных изменений и более широким набором нерфов.



Рыцарь смерти

Анхоли ДК захватывает Стандарт. Теперь это самая сильная колода на любом ранге, включая топ Легенды, где она единолично оккупировала Тир-1 меты. Стандарт не может эффективно противостоять ей. Существуют 2 полноценных ответа на Анхоли ДК (ДК Крови и Контроль Жрец), однако их присутствия недостаточно для того, чтобы Анхоли ДК ощутил весомое давление на себя. Оптимизированная на прошлой неделе сборка также помогла архетипу подняться на новый уровень. Сейчас он превосходит все ожидания.

Самый существенный недостаток роста Анхоли ДХ — это коллапс всех остальных агрессивных колод. Пусть ДК Крови часто носит ярлык анти-агро архетипа, Анхоли ДК доминирует в таких матч-апах еще brutальнее него. Его раннее присутствие на столе не позволяет другим колодам с таким же планом на игру оказывать ему какое-то сопротивление. Анхоли ДК слишком хорош в развертывании угроз и пресекает любые ответные действия оппонента. Это единственная агрессивная Тир-1 колода в Легенде. Более того, ни одна другая агро колода не может даже похвастаться положительным винрейтом в Легенде! Несмотря на высокую популярность Зок Друида, давление со стороны Анхоли ДК и Спелл ДХ настолько сильны, что агро колодам слишком сложно обрести хоть какой-то успех.

Последние балансные правки хорошо справились с тем, чтобы охладить пыл **ДК Крови**. Теперь это Тир-2 колода на Платине и выше. И она больше не доминирует на низших рангах. В топе Легенды она по-прежнему на высоте за счет хороших матч-апов с Анхоли ДК и Спелл ДХ. Это единственная колода Стандарта, которая способна противостоять этим двум противникам одновременно, что невероятно ценно. В то же время ДК Крови уязвим перед Зок Друидом и другими колодами с неизбежными способами победы в лейтгейме, что сдерживает его уровень силы.

Фрост Агро ДК все еще силен на низших рангах, где мета развивается медленно, однако на рангах повыше, вне топа Легенды, где начинает расползаться Спелл ДХ, спад силы колоды Льда ощущается очень остро. Интересно, что после оптимизации сборки Анхоли ДК Фрост ДК перестал быть его контрколодой. Теперь этот матч-ап протекает с исходом 50/50 — ровно посередине винрейта.

Самый насущный вопрос для разработчиков, который им придется решить в следующем обновлении, это доминанция Анхоли ДК на столе. Медленные инструменты против него есть, однако колода не должна в одиночку определять раннюю игру всего Hearthstone. Эффективность **Боевого некроманта** и **Визгуна** может вызвать угрызения совести у того человека, который баффал эти карты в прошлом году.



Охотник на демонов

Разброс матч-апов **Спелл ДХ** невероятно хорош, и тем не менее мета смогла под него подстроиться. ДК Крови уже и так был очень популярен, а другие игроки быстро переключились на Зок Друида. Важно и то, что Анхоли ДК беспощаден и в этом матч-апе. Обычно Спелл ДХ легко убивает другие агро колоды, однако встреча с Анхоли ДК заканчивается с исходом в 50/50. Крайне вероятно, что Спелл ДХ будет ослаблен, поскольку его распространенность существенно ограничивает разнообразие в Стандарте, а нерф Анхоли ДК сделает Иллидана только сильнее. Дни **Клейма греха** сочтены.

Изгой ДХ все еще очень силен, несмотря на плохой матч-ап со Спелл ДХ. Если вкратце, колода побеждает 9 классов, а сдерживают ее только Рыцарь смерти и другие колоды Охотника на демонов.

Биг ДХ также отлично сопротивляется текущей мете, уступая только самым популярным колодам Стандарта. **Релик ДХ** — единственная колода Иллидана, у которой не все так гладко.

Учитывая доминацию Спелл ДХ над остальными колодами Охотника на демонов, класс может получить общие нерфы всех стратегий. Если ослабить только Спелл ДХ, другие архетипы окажутся слишком сильны, особенно Биг и Изгой ДХ. Поставить класс перед фактом потери **Леди Стэно** в нынешнем виде — один из возможных сценариев будущего патча.



Друид

Зок Друид продолжает показывать смешанные результаты, из-за чего он полезен только в топе Легенды, где распространены Спелл ДХ и ДК Крови. Несомненно, Зок Друид уступает Анхоли ДК, но стоит учитывать тот факт, что Артас не дает играть другим агро колодам в игре, которые точно так же, если не лучше, контрят Зок Друида. По этой причине высокое число Анхоли ДК в мете не играет большой роли для конкурентоспособности Малфуриона.

Новизна **Биг Друида** постепенно отходит на второй план. Ему тяжело справиться с вездесущим Спелл ДХ, и он проигрывает Зок Друиду. Рост влияния Анхоли ДК тоже не идет ему на пользу.

Поляризованный разброс матч-апов, доминация в лейтгейме, игровой паттерн **АнубРекан + Зок Хмареклык**, нежелание игроков брать в руки контрколоды — все это делает Зок Друида потенциальным кандидатом на нерф, особенно если широкие нерфы затронут большинство его контрколод. А вот выбор карт для этого непросто, поскольку нерф ключевого инструмента колоды — **АнубРекана** — может привести к удалению класса из Стандарта (если только Биг Друид не восполнит этот пробел). Более аккуратным изменением стал бы нерф **Тони короля пиратов**. Если Друиду будет труднее или совсем невозможно уничтожить колоду оппонента, это сократит его доминацию в лейтгейме против ДК Крови и Контроль Жреца, но не затронет быстрые матч-апы, в которых ему и так тяжело.



Жрец

Контроль Жрец — второй главный способ законтрить Анхоли ДК, поэтому архетип вырос в цене. В то же время присутствие Друида и Охотника на демонов в мете существенно ограничивает его потенциал. Контроль Жрец — главная причина, по которой не стоит слишком сильно нерфить эти классы. Уберите из игры неизбежные способы победы в лейтгейме, и Контроль Жрец может стать слишком мощным, особенно если в колоде появится больше инструментов для выживания.

За прошедшую неделю эффективность **Андед Жреца** существенно сократилась. Двойной напор со стороны Анхоли ДК и Спелл ДХ не дает ему передышки. С точно такой же проблемой сталкивается любая другая агро колода. На Алмазе 5 и выше Андед Жрец выпал из Тир-1, а к топу Легенды он и вовсе оказывается в Тир-3 меты.



Разбойник

Миракл Разбойник находится примерно посередине меты — в основном его сдерживают Спелл ДХ и Анхоли ДК. Архетипу трудно оптимизировать сборку так, чтобы успешно противостоять обоим оппонентам, поскольку для этого нужны разные инструменты. Сейчас Миракл Разбойник выглядит неопасно, однако нерф его главных мучителей может привести к тому, что колода вернется на вершину меты. Как и в

случае с Зок Друидом, нерф Миракл Разбойника — хитрая задача, особенно когда у класса нет других альтернатив и неудачный нерф может похоронить его полностью и сократить разнообразие в мете. Третье ослабление **Кладбища Грехопада** может убить колоду. Альтернативный путь — какая-то аккуратная правка **Торопливого стенографиста**.



Маг

Контроль Скелет Маг не очень хорош, а вот намного менее популярный **Берн Маг** вполне неплох — его винрейт колеблется около 50%. Тяжелым сборкам просто слишком тяжело закрывать партии, из-за чего оппоненты получают слишком много времени на реализацию своего плана на игру. **Морозное касание** — хорошая карта, и классу не следует ее избегать.



Паладин

Паладин — это агрессивный класс, поэтому расцвет Анхоли ДК не идет ему на пользу. В частности, **Мех Паладин** в этом матч-апе аннигилируется полностью (в соотношении 20/80) — не удивительно, что колода так упала за прошедшую неделю.

У **Чистого Паладина** есть больше возможностей для того, чтобы скорректировать потерю эффективности, однако игроки с высоких рангов не стримят эту колоду и не создают по ней контента, из-за чего игроки с низких рангов продолжают играть изначальными устаревшими сборками.



Охотник

Нага Охотник, несмотря на упор в позднюю игру, по-прежнему остается агрессивной колодой. Ему жизненно необходимо, чтобы его стол был эффективным, но Анхоли ДК не позволяет ему такой роскоши. Этот матч-ап оказался еще хуже, чем казался изначально. На высоком MMR это даже не 35/65, а все 25/75. Буквально за несколько дней Рексар потерял еще 10% винрейта. Из-за этого Охотник полностью потерял актуальность в топе Легенды, и все надежды по поводу класса с прошлой недели испарились.



Воин

Воин на исступлении не так плох. Главная проблема архетипа — недостаток оптимизации. Засилье слабых сборок ведет к плохой статистике колоды в целом. Низкая кривая маны дает хорошие результаты и ставит колоду на Тир-2 уровень на большинстве рангов. В топе Легенды это Тир-3. С правильной сборкой его показатели против Анхоли ДК вполне хороши, учитывая, что это агро колода.

Гибрид Воин, кажется, мертв, поскольку большинство его сборок не показывают признаков жизни, однако попридержите простынку! Есть новая версия колоды, которая подает надежды и разрешает проблемы старых итераций. Порог оптимизации для этого архетипа может быть даже выше, чем у Воина на исступлении.

Контроль Воин ничего не может противопоставить нынешней мете. Сборка прошлой недели имеет на пару процентов побед больше, чем у среднестатистического Контроль Воина, однако этого недостаточно, чтобы покинуть Тир-4. Остается надеяться, что

колода получит недостающие инструменты или силу в балансном патче или мини-наборе.



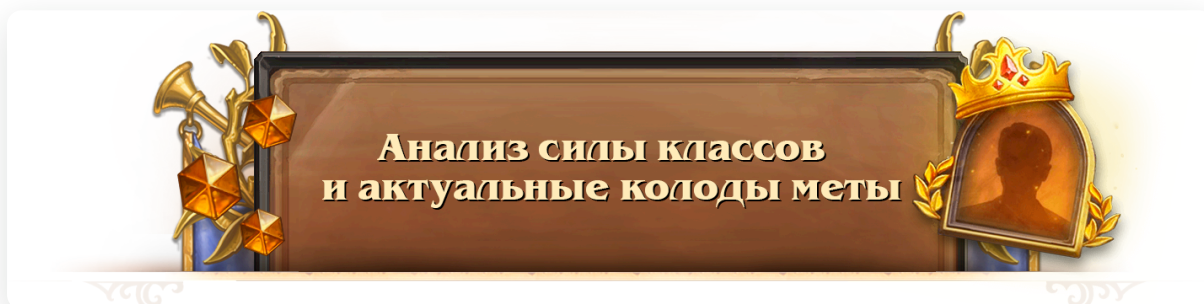
Шаман

Тотем Шаман — агрессивная колода, которая полностью зависима от стола. Дальше вы и сами можете догадаться о его судьбе в нынешней мете.






Чернокнижник

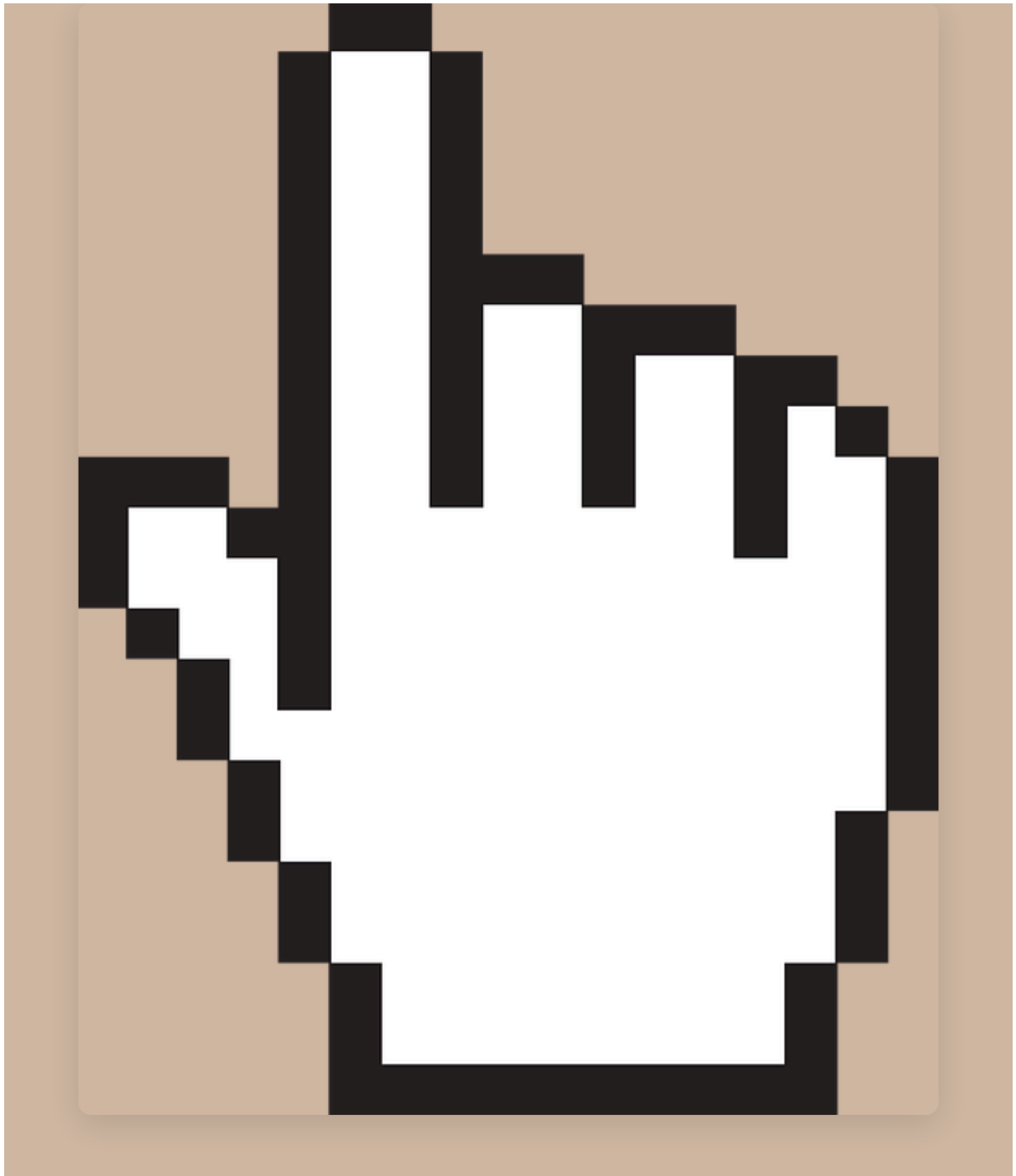
Это не Воин. И точно не Маг. Худший класс в игре — это Чернокнижник. **Бесолок** моментально разваливается от всех тенденций текущей меты. У **Биг Чернокнижника** даже не было шанса в ней поучаствовать.



- **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.





Сборка **Анхоли Рыцаря смерти**, улучшенная на прошлой неделе, оказалась невероятно сильна. Ее составляют 30 сильнейших карт, которые вы можете использовать в ладдере. Единственная возможная замена — это второй **Изголодавшийся шут** вместо одного **Врайкула-некролита**. Замена пригодится против ДК Крови и Контроль Жреца, главных контрколод зеленой руны. Шут не так хорош в остальных матч-апах, поэтому замена актуальна, только если вы часто встречаете этих противников.

Фрост Агро Рыцарю смерти, вероятно, нужны две копии **Мощи Менетила** на данный момент. Карта хороша против Охотника на демонов. Последний слот в колоде может

занять Асталор Кровавая Клятва или Предвестница зимы.

Для **Рыцаря смерти Крови** никаких изменений. Информация с прошлой недели актуальна до сих пор.

• Колоды Рыцаря смерти

• Анхоли ДК

-   **ДК Крови**

-    **Фрост Агро ДК**
• 










[назад к выбору класса](#)

• **ОХОТНИК НА ДЕМОНОВ**

Мета старается обыграть **Спелл Охотника на демонов**, и он это чувствует. Смена Фелерина Забытого на Бранящегося сержанта стала более актуальна — некоторым противникам сложнее пережить такой натиск урона. Отказ от **Пиршества душ** оказался верным решением, поскольку без него эффективность колоды стала выше, а побочных негативных явлений не появилось. Кроме того, это ужасная карта в зеркальной встрече.

В сборках **Биг Охотника на демонов** происходит явный раскол. За прошедшую неделю собралось больше статистики по версии с **Крушащим карателем**. Проблема сборки подтвердилась — **Обжигающий жар** в ней был лишним. Переход на Удары хаоса сравнял ее силу с силой сборки на **Леди Стэно**. Они идут практически вровень, поэтому выбор стоит делать исключительно из личных предпочтений. Помните, что важно жадно составлять муллиган. Не оставляйте средние карты — вы всегда хотите любой ценой найти Скверночешуйчатого пробудителя и активировать его как можно скорее. **Скверночешуйчатый пробудитель** и **Крушащий каратель** — приоритет номер 1. За ними следуют **Иллидариведение** и **Вкус хаоса** — лучшие активаторы пробудителя.

Колоды ДХ

-  **Спелл Охотник на демонов**
 -   **Изгой Охотник на демонов**
-   **Биг Охотник на демонов с Леди Стэно**
-   **Биг Охотник на демонов с Крушащим карателем**
-  

- **Релик Охотник на демонов**



[назад к выбору класса](#)



Набор вариаций **Зок Друида** с прошлой недели хорошо себя показывает. В целом сложно рекомендовать этот архетип для тех игроков, которые не играют в топе Легенды, поскольку Зок Друид слишком легко сдается любой агрессии. В топе Легенды лучше выбрать сборку на броне, поскольку она лучше всего выступает против Спелл ДХ.

Биг Друид нашел новые пути к развитию: игроки экспериментируют с заклинанием Ритм и корни. Поскольку колода уже использует два **Круга барабанов**, легендарная песня выглядит в ней не так плохо. В то же время важно знать, что план через **Деревянный бубен**, Ритм и корни и **Круг барабанов** далеко не так хорош, как **Лесной лабиринт** со **Смертоцветным древнем**. Не ставьте карты на токенах в приоритет на этапе муллигана. Это запасной план, когда вы не можете найти 5-й дроп.

- Колоды Друида

- **Тони Зок Друид с Отвязным металлистом**



- **Тони Зок Друид с Озуматом**



- **Тони Зок Друид на броне**



- **Биг Друид**



[назад к выбору класса](#)



Сборка **Андед Жреца** окончательно устоялась. Основной выбор остается между **Слиянием из глубин** и **Метателем костей**. Ни одна из этих карт не выбивается по статистике. **Звукорежиссера Поззика** также можно включить в сборку вместо одной копии этих же существ, хотя он не настолько же силен для Жреца, как для Рыцаря смерти.

Контроль Жрец вносит несколько изменений в сборку, чтобы улучшить матч-ап со Спелл ДХ. Торговец доспехами занимает место **Фан-клуба**. **Обездоленная душа** уступает место **Музыкальному менеджеру Е.Т.С.**, чтобы иметь ответы на Зок Друида и Спелл ДХ.

Поскольку Спелл ДХ стал включать в сборки Бранящегося сержанта, Паровой уборщик выглядит не так плохо (карта уничтожает токены Косы пожирателя душ).

Колоды Жреца

- **Андед Жрец**

-



- **Контроль Жрец**



[назад к выбору класса](#)

-



Сборка **Миракл Разбойника** исследована вдоль и поперек. Единственное решение — это выбор между **Веером клинков** и **Неофиткой культа**. Веер клинков вырос в цене из-за скачка Анхоли ДК на прошлой неделе, однако **Неофитка культа** — сильнейшее техническое решение против Охотника на демонов.

Колоды Разбойника

- **Миракл Разбойник**

-



- **Секрет Разбойник**

-



[назад к выбору класса](#)



Берн Маг — полноценная колода в текущей мете, однако это все, на что способен класс. **Контроль Скелет Магу** не хватает силы. **Морозное касание** намного лучше завершает партии, нежели бесцельные телодвижения этой колоды.

Колоды Мага

- **Берн Скелет Маг**

-



- **Контроль Скелет Маг**



- **Мех Маг**

-



[назад к выбору класса](#)



ПАЛАДИН

Благодать садов отлично вписалась в сборку **Чистого Паладина**. Новая версия архетипа гораздо успешнее в ладдере, чем предыдущие, и у нее больше шансов выжить и в топе Легенды. Обычно на этом ранге игрокам легко обыграть Паладина, поскольку тот предсказуемо зависит от присутствия существ на его половине игрового поля.

Мех Паладин немного сдал позиции из-за роста популярности Анхоли ДК. Утеру этот матч-ап в принципе не по душе, но Мех Паладину выиграть у Артаса намного тяжелее.

Колоды Паладина

- **Чистый Паладин**



- **Мех Паладин**



[назад к выбору класса](#)



ОХОТНИК

И снова продолжаются поиски лучшей 30-й карты для **Нага Охотника**. Похоже, что идеальной кандидатурой является **Аралон**. Он может оказаться немного неудобным в розыгрыше, учитывая, что колода также использует **Надежду КельТаласа**, но это существо в общем выглядит очень сильно.

Другой интересной тенденцией является утяжеление колоды. В альтернативной сборке вместо **Школьного учителя**, **Королевы Азшары** и **Сопутствующего ущерба** используется заклинание **Верные питомцы** и синергии с ним: **Король Круш**, **Мистер Мукла** и **Сердце Тернистой долины**. Благодаря этим картам Рексар более уверенно чувствует себя в лейтгейме. Эти карты на удивление эффективны. Конечно, нужно собрать больше статистики, потому что на данный момент они используются в ладдерной сборке с крайне сомнительным выбором карт. Например, в ней есть **Музыкальный менеджер Е.Т.С.** с **Сиром Денатрием** и **Лортемаром Тероном**.

Колоды Охотника

- **Нага Фейс Хант**



- **Утяжеленный Нага Охотник**



- **Гибрид Биг Бист Охотник**





Возможно, наконец удалось найти наиболее многообещающую сборку **Гибрид Воина**. Среди прочих неудачных вариантов выделяется версия с **Заводчиком крылобегов**, и игроки сейчас активно работают над ее оптимизацией. Из-за Заводчика колоде выгодно использовать больше существ за одну единицу маны, что также хорошо синергирует с **Бурной овацией**.

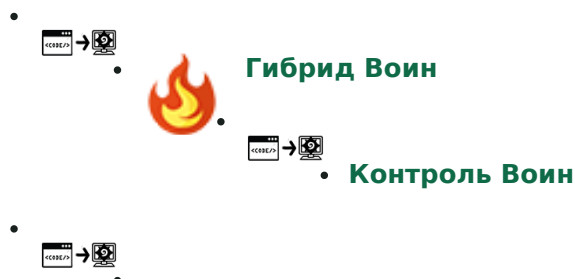
Помимо этого, **Великий крепкозуб Нелли** также начала встречаться в сборках и быстро стала одной из лучших карт в ней. Это существо дает вам ресурсы, отлично сочетается с **Рок-мастером Вуном** и с большим шансом позволяет вам раскопать **Гибрид-оркестр**. Это значит, что вам больше не нужно играть **Горлока-разорителя** и других мурлоков (в прошлом отчете уже рассматривались причины отказа от этих карт). Поскольку возможность найти **Гибрид-оркестр** крайне ценна для этого архетипа, в сборке используются Рок-звезда Иглошкурных и Стерео-тотем в качестве дешевого и надежного способа активации боевого клича **Слияния из глубин**. Вся колода построена вокруг возможности раскопать несколько копий **Гибрид-оркестра**. Два вышеупомянутых существа заменили в колоде **Буйную фанатку** и **Ледниковый осколок** – эти две карты были довольно слабыми.

В сборке также можно использовать **Усиленный топор** вместо **Мечееда**, потому что он помогает вам выиграть при помощи существ, и его эффект насыщения довольно легко активировать. Статистика покажет, удачное ли это решение, потому что **Мечеед** на данный момент выглядит хоть и неплохим, но далеко не незаменимым.

Сборка **Контроль Воина** из прошлого отчета не изменилась, и это лучшее, что можно выжать из этого архетипа. Впрочем, и этого недостаточно.

• Колоды Воина

• Воин на исступлении



Тотем Шаман ни капельки не изменился. Некоторые игроки пытаются оживить **Биг Шамана** при помощи **Всадника войны Ривендера**, **Мясного чудища** и заклинания **С Той**

стороны. Безуспешно. Шаман очень слаб в лейтгейме.

Колоды Шамана

- **Тотем Шаман**



[назад к выбору класса](#)



Чернокнижнику не осталось места в мете. Рост популярности Спелл ДХ и Анхоли ДК убил все надежды этого класса на выживание. Гул`Дану нужны изменения баланса, карты из нового мини-набора, или и то, и другое.

- Колоды Чернокнижника

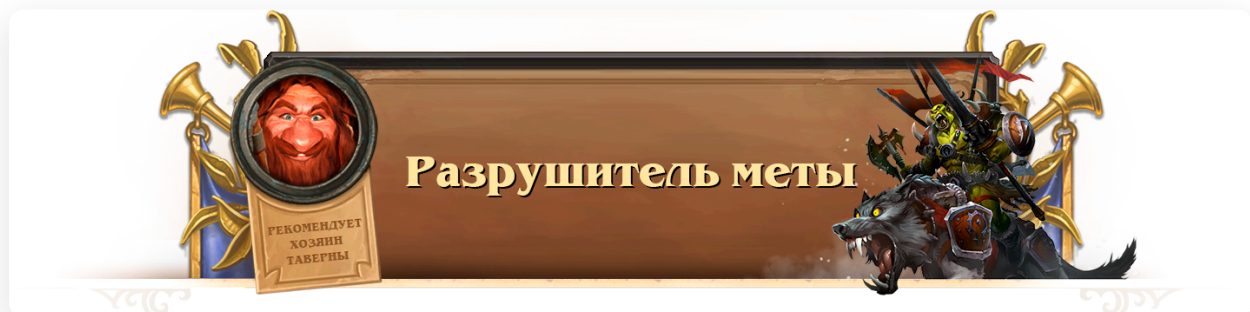
- **Бесолок**



- **Биг Чернокнижник**



[назад к выбору класса](#)



Анхоли ДК — настоящий монстр, король ранней игры, которого практически невозможно изгнать с игрового поля. Только два архетипа в состоянии противостоять ему, потому что они имеют доступ к большому количеству массовых зачисток. Они ход за ходом убирают существ Анхоли ДК до тех пор, пока тот не выдохнется. Если вы хотите воспользоваться очередной волной популярности этого агрессивного архетипа, которая наверняка появится после выхода этого отчета, возможно, пришло время наиболее ориентированных на защиту колод. Стоит упомянуть, что Контроль Жрец обыгрывает Контроль ДК Крови, так что его выгоднее брать, если все пытаются законтрить Анхоли ДК. С другой стороны, Блад ДК гораздо успешнее играет против Спелл ДХ.

Ну или вы можете наплевать на всех и выбрать **Зок Друида**. Кто же вас осудит.

- **ДК Крови**



-  **Контроль Жрец**



Источник www.viciousyndicate.com на языке оригинала