

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Неожиданный разрушитель меты. Vicious Syndicate мета-отчет №264

26.05.2023

Мета-отчеты

Мета-отчет

Неожиданный разрушитель меты. Vicious Syndicate мета-отчет №264

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



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

Всего проанализированных игр	561,000
Топ 1000 ранга Легенда	23,000
На ранге Легенда (за искл. Топ 1к)	104,000
Алмаз 1-4	99,000
Алмаз 10-5	121,000

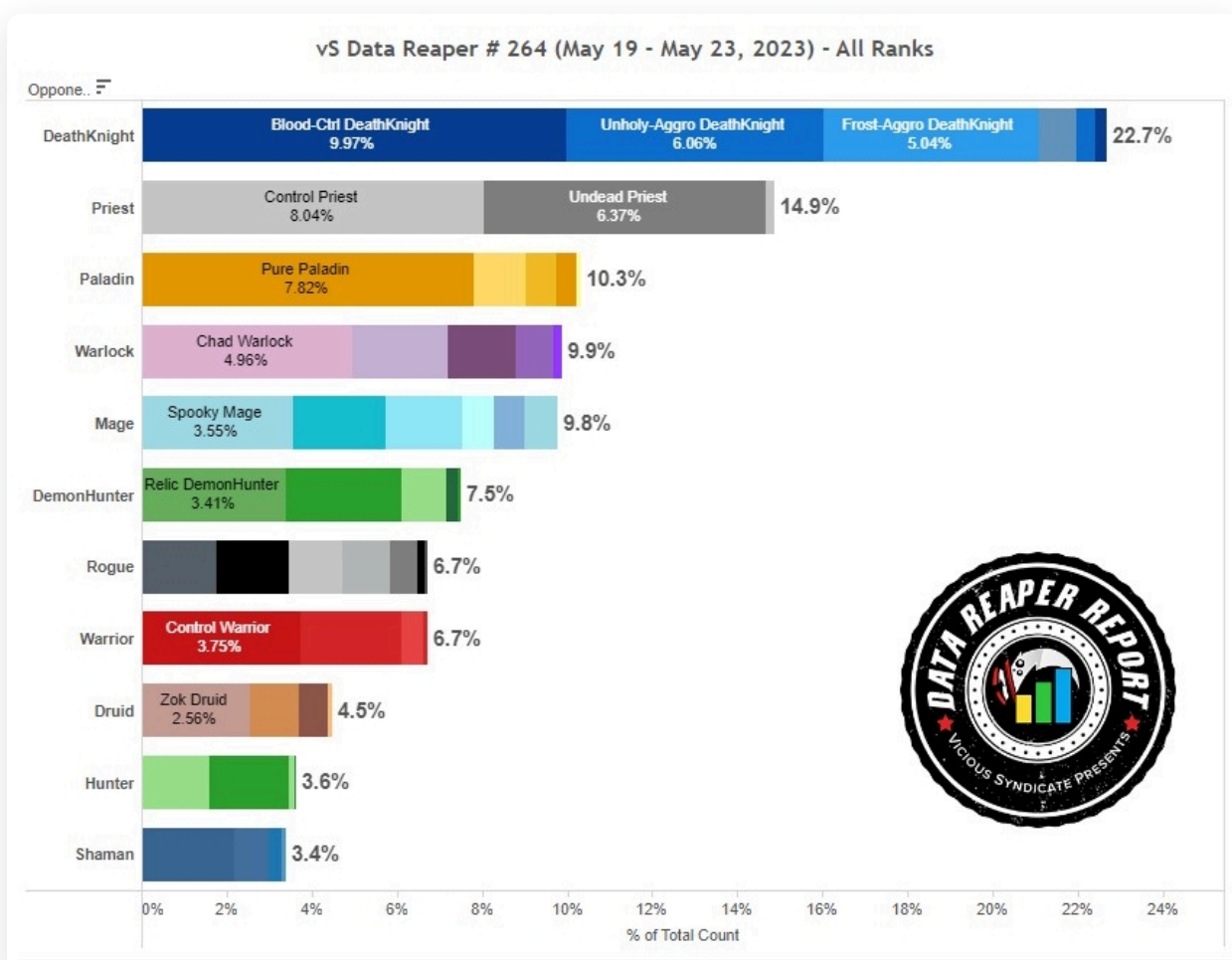
Платина	100,000
Бронза/ Серебро / Золото	114,000

• **Содержание мета-отчета:**

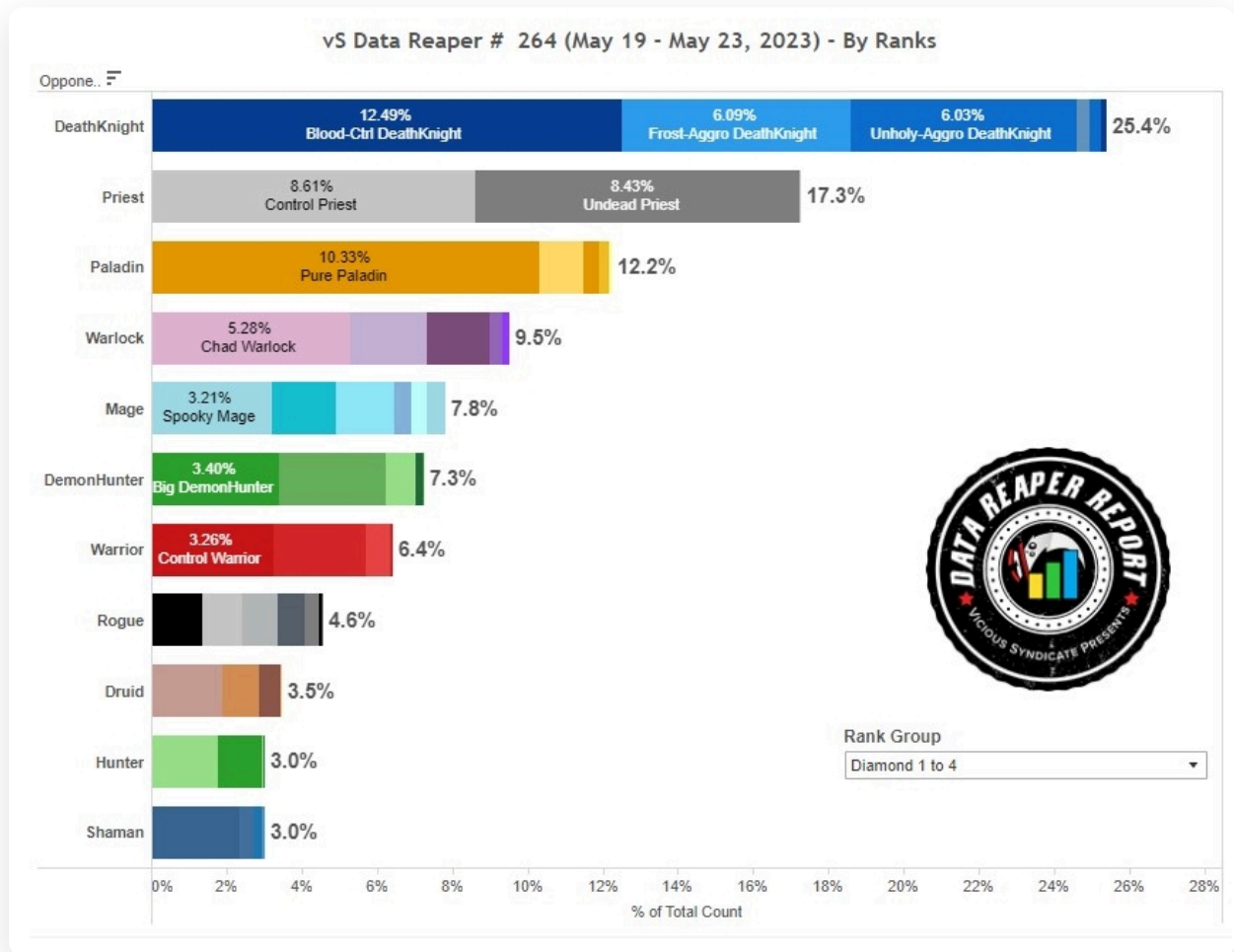
1. *Графики популярности по классам и архетипам*
2. *Анализ популярности классов*
3. *Графики винрейта и рейтинг архетипов*
4. *Анализ силы архетипов*
5. *Анализ силы классов и актуальные колоды меты*
6. *Разрушители меты*



По всем рангам

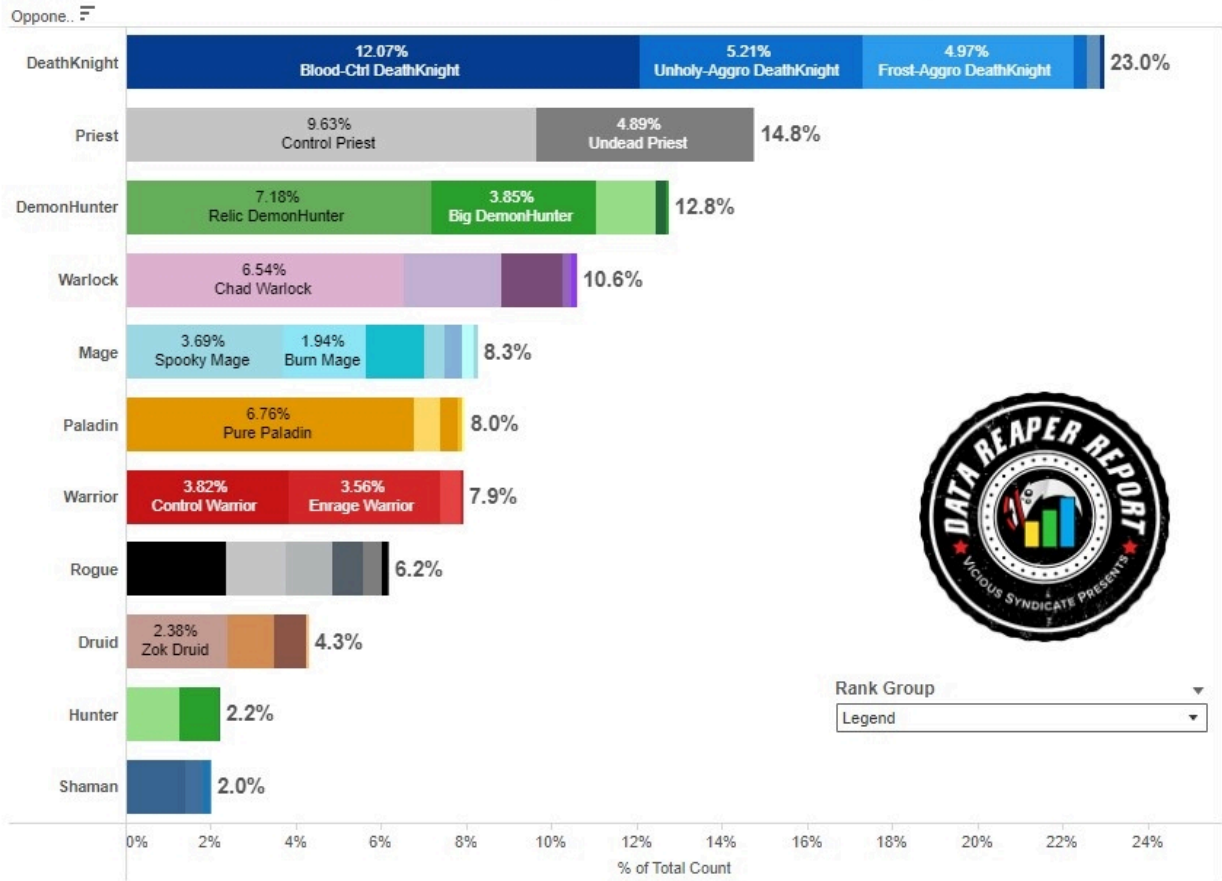


В промежутке ранга Алмаз 4 - 1

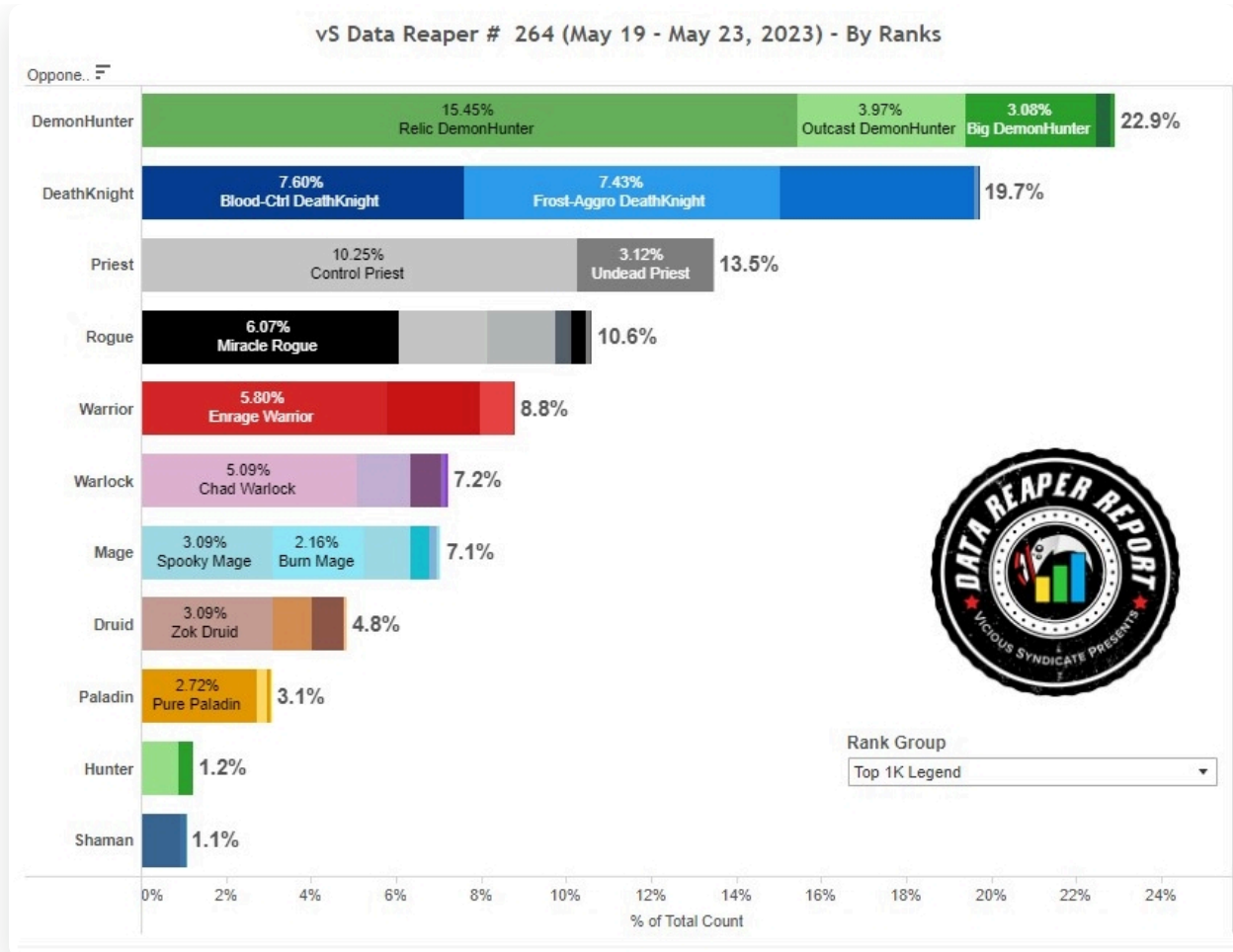


В Легенде

vS Data Reaper # 264 (May 19 - May 23, 2023) - By Ranks

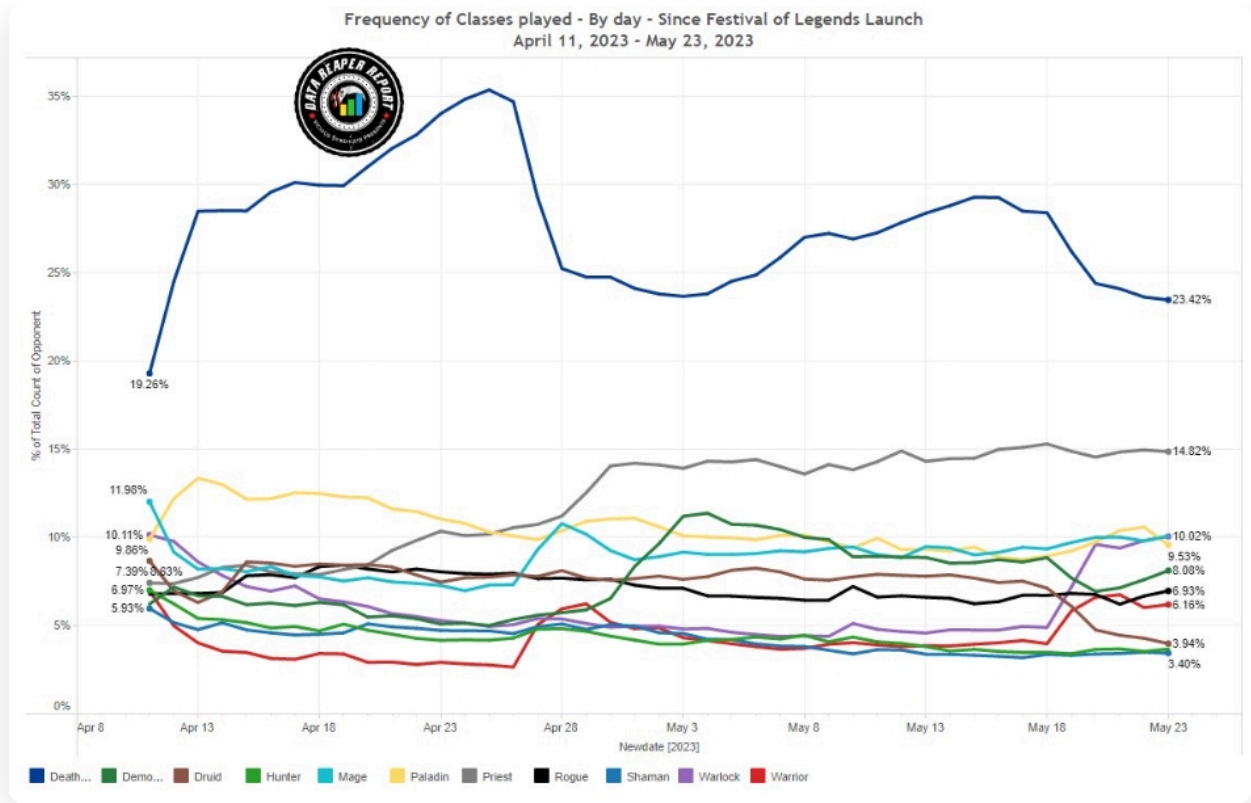


В топ-1000 Легенды



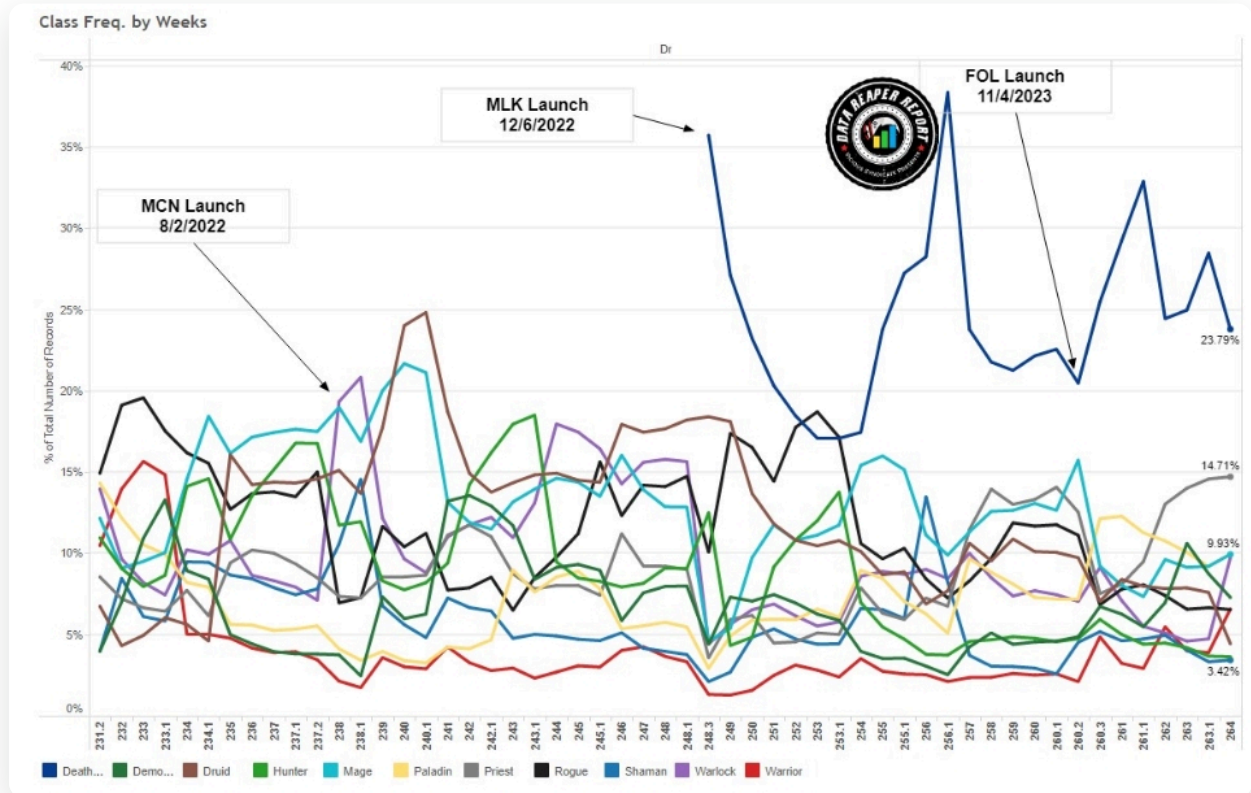
Следующий график показывает прогресс популярности классов по дням с момента выхода дополнения Марш Короля-лича

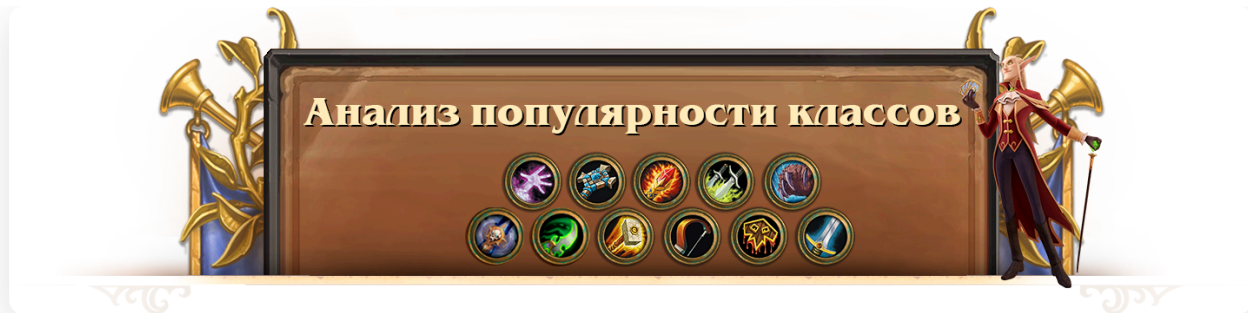
Популярность по дням




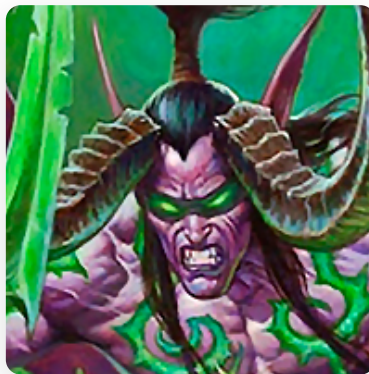
Следующий график показывает прогрессию популярности классов по неделям в течение календарного года

Популярность по неделям








 Изменения баланса серьезно повлияли на **Рыцаря смерти**. Процент **Анхоли ДК** существенно упал на всех уровнях игры из-за прямых нерфов. **ДК Крови** также идет на спад, особенно на высоких рангах, где его использовали для победы над Анхоли ДК и Спелл ДХ. В то же время **Фрост Агро ДК** растет в популярности на фоне общего снижения уровня силы в ладдере после нерфов.



Охотник на демонов претерпел заметные изменения среди архетипов. **Спелл ДХ**, который ранее терроризировал Стандарт, полностью исчез из меты после нерфа Клейма греха. **Релик ДХ**, которому больше не мешает Спелл ДХ, совершил громкое возвращение. Колода стремительно заняла место самой популярной в топе Легенды. **Биг ДХ** и **Изгой ДХ** смогли пережить нерфы класса, однако последний встречается в ладдере достаточно редко.

 Игроки на **Контроль Жрецо** ощущают серьезный подъем. Нерф Зок Друида, а также общее снижение летальности в мете подтолкнули игроков склониться к этой колоде. Сразу несколько ветеранов Hearthstone сообщили об отличных результатах Контроль Жреца. **Андед Жрец** пошел на спад после нерфа **Верховного сектанта Базалефа**.

 Нерф **Торопливого стенографиста** слегка покалечил плейрейт **Миракл Разбойника**, однако в целом колода осталась примерно на том же уровне популярности, что и перед патчем. Зато чаще стали встречаться другие колоды класса. **Секрет Разбойник** пытается вернуться в формат, а **Пират Разбойник** неожиданно появился в качестве ответа на ряд некоторых наиболее популярных колод новой меты.

 **Воин** снова в строю. Сборка **Воина на исступлении** на школе огня поднялась в популярности и заявила о себе, как полноценный участник меты. Наконец-то началась оттепель между игроками и этим архетипом. **Контроль Воин** - еще одна колода, которую всем так хотелось попробовать после баффов **Риффа припева** и **Из глубин**. **Гибрид Воин** встречается, но очень редко.



Игроки всегда отчаянно пытались оживить **Биг Чернокнижника**, поэтому неудивительно, что число таких попыток возросло после патча. **Симфония грехов** за 5 маны широко используется внутри класса, включая непопулярного **Бесолока**. В ладдер также вернулся **Курс Чернокнижник**. Сможет ли он выкарабкаться из своего вечного статуса Тир-4 колоды?



Больше интереса привлек к себе и **Маг**. **Контроль Скелет Маг** был самой популярной колодой класса ранее, однако с новым патчем часть внимания игроков с высоких рангов перекинулась на **Берн Скелет Мага**, который был сильнее еще до патча.



Зок Друид существенно сократился после нерфа **АнубРекана**. Изредка в ладдере можно встретить **Биг Друида**. Пока что класс находится в очень шатком положении.



Чистый Паладин стал слегка популярнее, однако совсем не так, как можно было ожидать после нерфов его самых неприятных противников. Колода показывает все такой же тренд, как и раньше: высокую популярность вне Легенды и существенный спад на высших рангах.



Охотник и **Шаман** практически не изменились, поэтому классы редко встречаются. **Нага Охотник** и **Тотем Шаман** - последние колоды, которыми кто-то хочет сыграть.

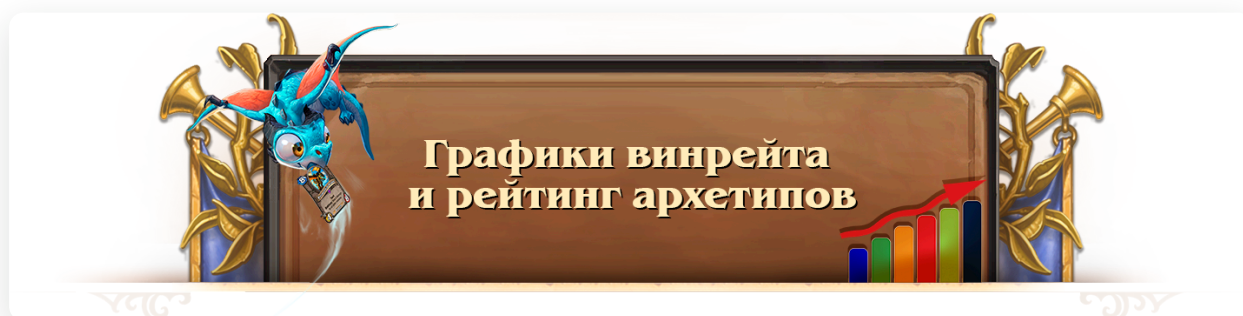


Диаграмма матч-апов

По всем рангам

Matchup Win rates based on games between 5/19/2023-5/23/2023
 (Minimum 100 games required per matchup)

Rank Group		Opponent / Opponent Deck																													
All Ranks		▼																													
	Hero Deck	Blood-Ctrl Dea..	Frost-Aggro D..	Unholy-Aggro ..	Big Demon-Hu..	Outcast Demo..	Relic Demon-H..	Big Druid	Zok Druid	Big-Beast Hun..	Naga Hunter	Burn Mage	Casino Mage	Spooky Mage	Mech Paladin	Pure Paladin	Control Priest	Undead Priest	Miracle Rogue	Pirate Rogue	Secret Rogue	ThiefRogue	Totem Shaman	Chad Warlock	Curse Warlock	Curse-Imp Wa..	Imp Warlock	Control Warrior	Enrage Warrior		
DeathKnight	DeathKnight	Black	Green	Red	Green	Red	Green	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	Red	Green	Green	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	Black	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
DemonHunter	Big DemonHunter	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Outcast DemonHunter	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
	Relic DemonHunter	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
Druid	Big Druid	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Zok Druid	Green	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
Hunter	Big-Beast Hunter	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
	Naga Hunter	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
Mage	Burn Mage	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
	Casino 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	Red	Red	Red	Red	Red	
	Spooky Mage	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	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	Black	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	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
Priest	Control Priest	Green	Green	Red	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Undead Priest	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	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	Black	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	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Secret Rogue	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Thief Rogue	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
Shaman	Totem Shaman	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	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	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
	Curse Warlock	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	
	Curse-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	Black	Red	Red	Red	Red	
	Imp Warlock	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	
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	Red	Red	Red	Red	Red	
	Enrage Warrior	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	

Таблица % винрейта архетипов с распределением по тирам

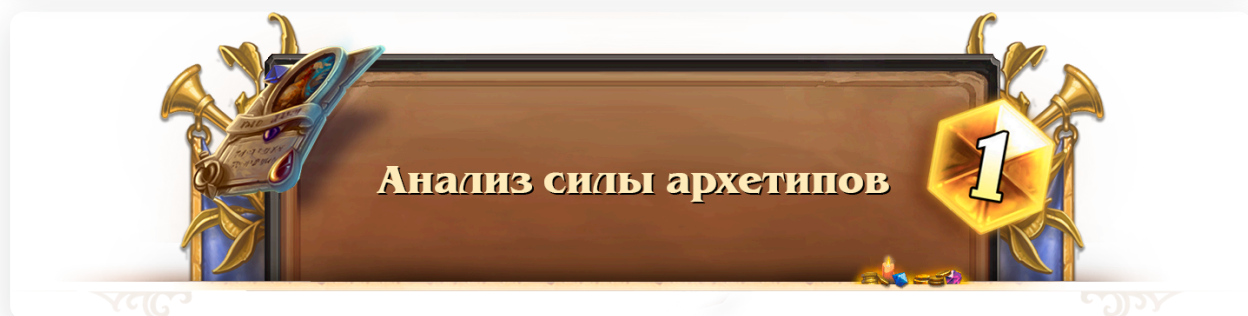
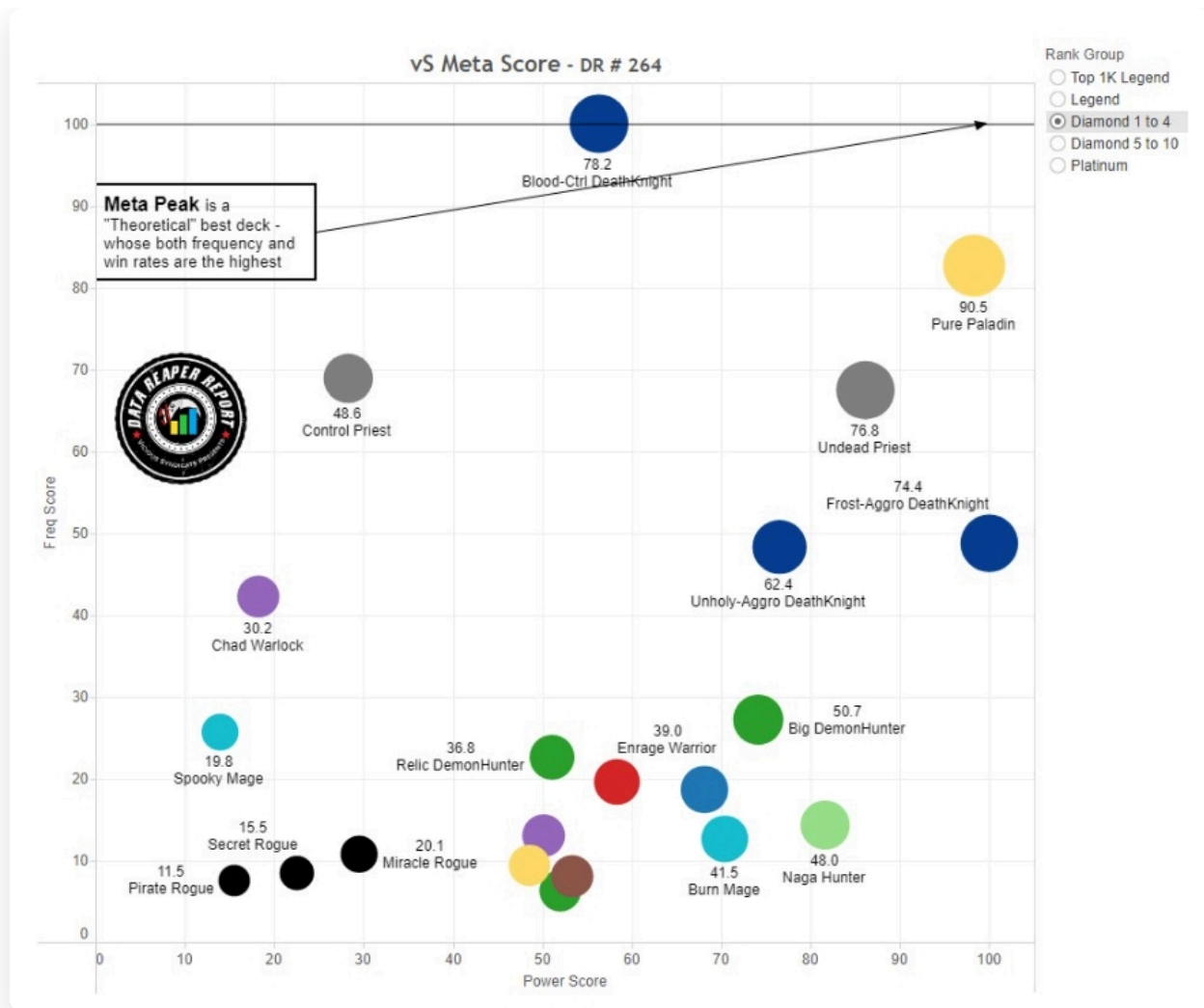
vS Power Rankings DR # 264						vS Power Rankings DR # 264						
Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score	Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score	
Tier 1	Frost-Aggro DeathKnight	53.53	100.0	48.1	74.0	Tier 1	Pure Paladin	54.12	100.0	56.0	78.0	
	Enrage Warrior	53.19	95.2	37.6	66.4		Frost-Aggro DeathKnight	53.73	95.4	41.1	68.2	
	Undead Priest	52.13	80.2	20.2	50.2		Undead Priest	53.61	93.8	40.5	67.2	
Tier 2	Burn Mage	51.69	73.9	14.0	44.0	Tier 2	Burn Mage	52.33	78.3	16.1	47.2	
	Naga Hunter	51.49	71.1	5.7	38.4		Enrage Warrior	52.28	77.7	29.5	53.6	
	Outcast DemonHunter	51.46	70.7	25.7	48.2		Big DemonHunter	52.16	76.3	31.9	54.1	
	Imp Warlock	51.42	70.1	4.6	37.3		Naga Hunter	52.13	75.9	10.4	43.1	
	Unholy-Aggro DeathKnight	51.27	68.0	29.0	48.5		Tier 3	Unholy-Aggro DeathKnight	51.96	73.8	43.2	58.5
	Big DemonHunter	51.03	64.6	19.9	42.2			Totem Shaman	51.69	70.5	11.5	41.0
	Pure Paladin	51.03	64.5	17.6	41.1			Imp Warlock	51.53	68.6	11.8	40.2
	Totem Shaman	50.97	63.8	6.1	34.9			Outcast DemonHunter	50.89	60.9	11.7	36.3
	Miracle Rogue	50.88	62.5	39.3	50.9			Big Druid	50.89	60.8	9.3	35.0
	Pirate Rogue	50.76	60.7	10.6	35.7			Relic DemonHunter	50.52	56.3	59.5	57.9
	Big Druid	50.55	57.8	6.1	32.0			Mech Paladin	50.40	54.9	5.1	30.0
	Mech Paladin	50.49	57.0	1.6	29.3			Miracle Rogue	50.21	52.6	19.6	36.1
Tier 3	Relic DemonHunter	49.70	45.7	100.0	72.9	Tier 4		Secret Rogue	49.41	42.8	11.7	27.2
	Secret Rogue	49.54	43.4	13.4	28.4			Blood-Ctrl DeathKnight	49.08	38.8	100.0	69.4
	Chad Warlock	49.33	40.5	33.0	36.7			Pirate Rogue	49.03	38.2	9.1	23.6
	Control Priest	49.22	38.9	66.4	52.6			Control Priest	48.87	36.3	79.7	58.0
	Blood-Ctrl DeathKnight	47.70	17.4	49.2	33.3		Chad Warlock	48.56	32.5	54.2	43.3	
	Tier 4	Big-Beast Hunter	46.78	4.4	1.7		3.1	Tier 4	Big-Beast Hunter	46.10	2.6	6.1
Zok Druid		46.48	0.2	20.0	10.1	Spooky Mage	46.08		2.4	30.6	16.5	
Spooky Mage		45.30	-16.6	20.0	1.7	Curse-Imp Warlock	45.40		-5.8	1.9	-2.0	
Curse-Imp Warlock		45.26	-17.2	0.7	-8.2	Zok Druid	44.17		-20.8	19.7	-0.5	
Curse Warlock		43.72	-38.9	8.1	-15.4	Casino Mage	43.74		-26.1	11.3	-7.4	
Control Warrior		43.45	-42.7	14.2	-14.3	Curse Warlock	43.63		-27.4	18.8	-4.3	
Casino Mage		42.78	-52.3	3.0	-24.7	Control Warrior	42.95		-35.6	31.7	-2.0	
Thief Rogue		41.74	-67.0	2.2	-32.4	Thief Rogue	41.58		-52.3	5.9	-23.2	

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



На первый взгляд, мета кажется весьма сбалансированной после изменений баланса карт. У каждого класса есть конкурентоспособные колоды, что верно даже для самых непопулярных героев, которые считались «мертвыми». В то же время, многие популярные колоды далеки от пика силы, что может указывать на то, что мета будет продолжать меняться. У каждого класса есть колода, которая попадает хотя бы в Тир-2 в топе Легенды, а этого добиться весьма нелегко. Мета выглядит здоровой на всех ранговых промежутках, и каждый игрок может найти колоду себе по вкусу.



Рыцарь смерти

Нерфы **Анхоли ДК** смогли умерить пыл этого архетипа, не уничтожив его полностью. Анхоли ДК по-прежнему силен и вполне конкурентоспособен, но он больше не является тираном мета. Нерфы **Визгуна** и **Боевого некроманта** уменьшили его силу в

агрессивных противостояниях. Артас все еще хорошо справляется с такими противниками, но процент побед немного снизился.

Некоторые игроки опасались усиления **Контроль ДК Крови**, но это было маловероятным. Можно было ожидать, что из-за нерфов Спелл ДХ и Анхоли ДК мета станет более враждебной к Блад ДК, так и случилось. Рост числа Релик ДХ – ужасная новость для Артаса, равно как и популяризация Контроль Жреца. Вне Легенды Контроль ДК Крови показывает неплохой винрейт, но на легендарном ранге дела у него идут не очень. А в топе Легенды этим архетипом и вовсе невозможно играть.

Фрост Агро ДК – новая лучшая колода этого класса. В топе Легенды и на ранге Алмаз 5 и выше этот архетип показывает самые лучшие результаты. У него практически нет слабых сторон. Тем не менее, стоит отметить, что мета была не готова к наплыву Фрост ДК, так что ситуация еще может измениться. Многие колоды могут оптимизировать свои сборки, в то время как другие соревнуются с Артасом за звание лидера меты.



Охотник на демонов

Релик ДХ не так силен, как кажется. Сразу после выхода патча он показывал отличные результаты из-за высокой популярности Контроль ДК Крови и Контроль Жреца, а также исчезновения Спелл ДХ. Этому архетипу удалось застать врасплох жадные колоды, которые не были готовы дать ему отпор. Тем не менее, спустя несколько дней игроки в топе Легенды начали активно противостоять этой колоде, и за пару дней она улетела из Тир-1 в Тир-3. У Релик ДХ полно невыгодных матч-апов, многие из которых являются недооцененными игроками колодами, и их присутствие наверняка станет более заметным на следующей неделе. Возможно, есть способы оптимизировать Релик ДХ, но не стоит волноваться по поводу того, что он станет тираном меты.

Биг ДХ – главное средство против Фрост ДК. Также он неплохо играет против Релик ДХ и Контроль Жреца. Эта колода, безусловно, сейчас находится в хорошем положении благодаря падению Спелл ДХ. Можно с уверенностью сказать, что нерф Скверночешуйчатого пробудителя был весьма разумным решением.

Изгой ДХ встречается редко, но это очень сильная колода, особенно в топе Легенды, потому что ей нужно уметь играть. Нужно время на освоение этого архетипа, что оправдывает его низкую популярность. Помимо этого, Иллидану совсем не хочется встречаться с Артасом, и в этом смысле Изгой ДХ чем-то похож на Миракл Разбойника.



Жрец

Можно сказать, что **Контроль Жрец** вызвал много шума из ничего. Сразу после патча мета была для него благоприятной, но рост популярности Андуина сделал его целью номер один для многих игроков. Так, популярность Релик ДХ во многом основана на желании игроков насолить Контроль Жрецу, да и против Фрост ДК Андуину приходится непросто. Колоду этого архетипа сложно оптимизировать так, чтобы обыгрывать одновременно и Релик ДХ, и Фрост ДК. Кроме того, сейчас стали возникать и другие архетипы, у которых есть лишь одна цель – законтрить Контроль Жреца.

Снижение популярности **Андед Жреца** не особо оправдано, потому что эта колода продолжает демонстрировать отличные результаты в ладдере, несмотря на нерф **Верховного сектанта Базалефа**. Спелл ДХ и Анхоли ДК были главными сдерживающими

факторами для Андед Жреца, и их ослабление перевесило теоретическое снижение силы архетипа от изменения этого легендарного существа. Как и в случае с Биг ДХ, это был нерф на упреждение.



Разбойник

Положение **Миракл Разбойника** в мете сильно не изменилось, хотя теперь этот архетип менее склонен прощать ошибки игроков. В топе Легенды это хорошая, успешная колода, у которой есть свои сильные и слабые стороны. **Исчезновение** Спелл ДХ, злейшего врага Валиры, было уравновешено предупредительным нерфом **Торопливого стенографиста**. Миракл Разбойник проигрывает Контроль Жрецу и Фрост ДК, зато ему легко удастся обыграть Воина на исступлении. Удивительное событие – успешность колоды против Воина стала важной!

У Разбойника появились и альтернативные возможности. **Секрет Разбойник** набирает обороты, и его оптимизированная сборка прекрасно показывает себя в затяжных матчапах, например, против Контроль Жреца. Пират Разбойник на удивление силен в топе Легенды, потому что он побеждает как Контроль Жреца, так и Релик ДХ. Вне топа Легенды сборки этих архетипов выглядят весьма сырыми, так что им есть, куда расти.



Воин

Эра насмешек окончена. Воин претендует на звание одного из сильнейших классов меты. **Воин на исступлении** вполне способен стать лидером меты. Особенно этот архетип силен в топе Легенды, потому что он лучше всех справляется с Релик ДХ. Биг ДХ тоже приходится нелегко в этом матч-апе, потому что Гаррош так стремительно занимает игровой стол, что Иллидану не удастся убрать существ противника при помощи **Чародейки Луносвета** и Высвобождения скверны. Кроме того, Воин на исступлении – отличный выбор против Рыцаря смерти. Судя по прогрессу оптимизации Воина, можно предположить, что он будет успешен против всех архетипов Артаса.

Это означает, что Воин на исступлении сейчас является лучшей колодой как для ранговой игры, так и для героического Потасовочного цеха, если вам встречаются бесконечные роды Рыцарей смерти и Охотников на демонов. Впрочем, разброс матч-апов Гарроша не идеален, он уступает Жрецу и Разбойнику. В любом случае, рост популярности этого архетипа наверняка окажет сильное влияние на состояние меты.

Контроль Воин не выглядит столь многообещающе, но многие игроки снова и снова пытаются оживить этот архетип, совершая одни и те же ошибки. Он еле-еле дотягивает до низа Тир-3, что, конечно, совсем не круто, но и не безнадежно. Оптимальные сборки и популярные сборки очень сильно отличаются по винрейту.

По **Гибрид Воину** пока маловато статистики, но, похоже, что эта колода уверенно попадает в Тир-2 благодаря наличию у Гарроша нескольких конкурентоспособных архетипов.



Чернокнижник

Биг Чернокнижник делает успехи. В топе Легенды он так же хорош, как и Контроль Жрец, как бы смешно это ни звучало. Этот архетип крайне уязвим перед агрессивными противниками, из-за чего на пути к Легенде он не очень-то успешен. Зато он прекрасно себя чувствует, если дать ему время развернуться в полную силу. К тому

же Биг Чернокнижник, вероятно, может улучшить свои сборки и повысить свои шансы против самых невыгодных противников.

Бесолок стал силой, с которой придется считаться. Многие игроки еще не подозревают об этом из-за низкой популярности архетипа. Хоть бафф **Симфонии грехов** и пошел на пользу Биг Чернокнижнику, для Бесолока это заклинание стало одной из лучших карт в колоде. Архетип продолжает развиваться, и у него появилась многообещающая новая сборка.

Курс Чернокнижник очень-очень плох.



Маг

Берн Скелет Маг заслуживает большего внимания, потому что это еще одна крайне недооцененная колода, которая прекрасно себя чувствует в текущей мете. Она с легкостью обыгрывает Контроль Жреца и Релик ДХ. Благодаря **Прочному алиби** Джайне выгоднее играть против Фрост ДК, чем против Анхоли ДК, так что нерфы сделали мету более благоприятной для Мага. Это еще одна колода, которую игроки пока обошли вниманием, и мета наверняка изменится со временем, когда больше людей увидят, насколько силен Берн Маг. Игроки слишком зациклены на уже сложившихся стратегиях, которые лишь кажутся лучшими.

Контроль Скелет Маг не очень-то хорош. Игроки буквально стреляют себе в ногу, выбирая этот архетип вместо Берн Скелет Мага. Даже с Контроль Жрецом, одним из наиболее выгодных противников для этого Контроль Скелет Мага, агрессивный Берн Маг справляется лучше. Против многих противников этот медленный архетип просто не может ничего поделать, поскольку он не в состоянии убить своего оппонента. Его условие победы крайне нестабильно, что является критическим недостатком для колоды, которая, по идее, должна выигрывать, затягивая игру.



Друид

Зок Друид повержен. Даже небольшое изменение **АнубРекана** слишком сильно ударило по Малфуриону. Впрочем, это неудивительно, поскольку весь архетип буквально выстроен вокруг этого легендарного существа. Теперь, когда для розыгрыша **АнубРекана** необходима дополнительная подготовка, и не всегда после него удастся сразу разыграть **Подземного короля**, Зок Друида можно считать мертвым. Он все еще неплох в медленных противостояниях, потому что в них у вас больше шансов сохранить броню до начала хода с **АнубРеканом**, но у агрессивных противников выиграть теперь просто невозможно.

К счастью, **Биг Друид** остался на плаву. Вряд ли он станет самой лучшей колодой в игре, но он достаточно неплох для того, чтобы показывать приличные результаты. **Исчезновение** Зок Друида и Спелл ДХ, равно как и снижение популярности Анхоли ДК, пошло этому архетипу на пользу.



Паладин

Чистый Паладин сменил Анхоли ДК на посту самой сильной колоды на нижних рангах. Это не вызывает особого беспокойства, потому что колоды, которые легко побеждают неопытных игроков, всегда многочисленны. Уходит одна, появляется другая. А по силе Паладин не дотягивает до былых «70% винрейта Квест Воина в Бронзе».

На рангах выше Алмаза 4 этот архетип должен ослабеть. Впрочем, он, вероятно, будет чувствовать себя лучше, чем до патча, и останется в Тир-2 в топе Легенды – но не выше того.

Результаты **Мех Паладина** хуже, чем у его собрата, и для этой колоды сейчас нет никакой особенной ниши, которую та могла бы занять.



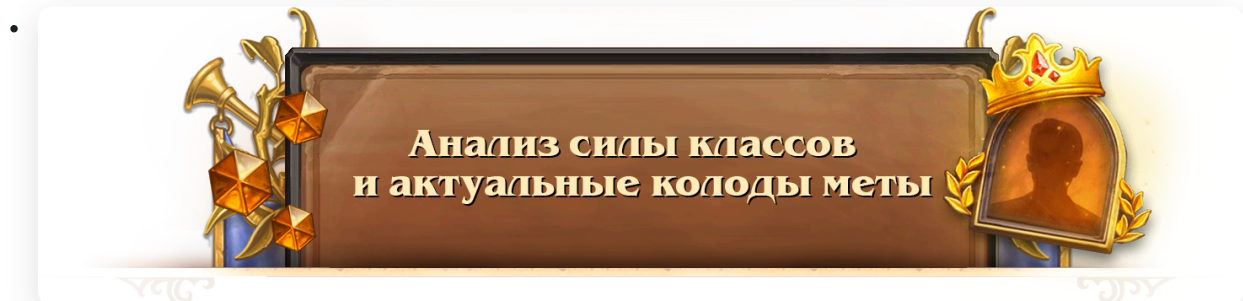
Охотник и Шаман

Проблема Охотника не в слабости его архетипов, а в отсутствии интереса игроков. **Фейс Нага Хант** показывает отличные результаты в ладдере, поскольку снижение популярности Анхоли ДК было на руку Рексару. Нага Хант – отличный выбор для взятия Легенды, да и в топе Легенды он чувствует себя хорошо благодаря выгодному матч-апу против Релик ДХ. Но игроки почему-то игнорируют этот архетип.



У Шамана такая же проблема. **Тотем Шаман** – хорошая колода. Нерфу **Визгуна** она рада больше всех, но игрокам плевать на Тралла.


Если колода хороша, но никто не хочет ей играть, имеет ли это какое-то значение? Пожалуй, в конце концов, неважно, хороша ли та или иная колода в теории – важно, встречается ли она в мете. Из-за отсутствия Шамана и Охотника в ладдере игровой опыт всех участников становится более ограниченным.

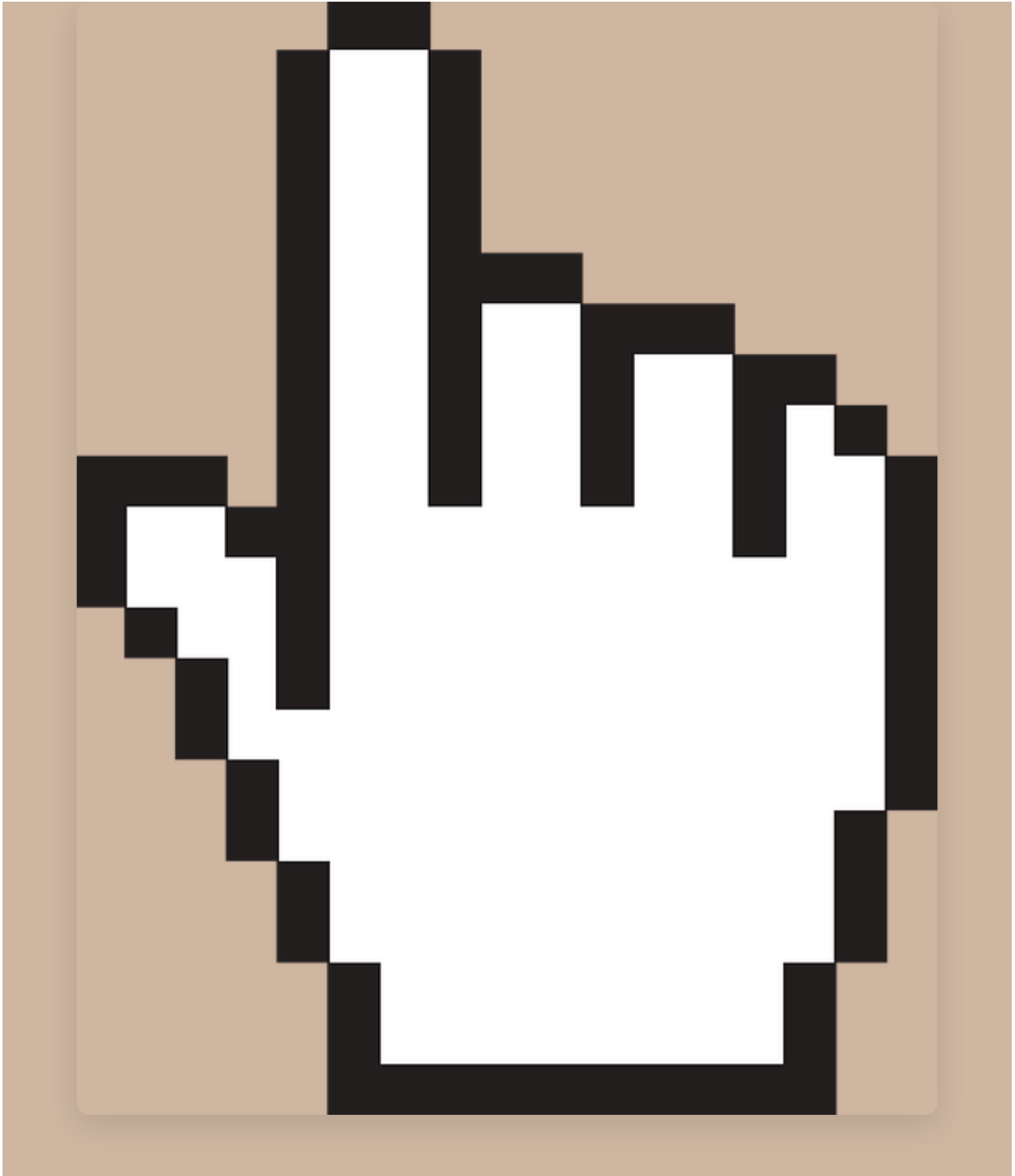
Мета сейчас выглядит довольно неплохо. Правки баланса отлично справились со своей задачей, уgomонив наиболее сильные архетипы и предупредив усиление других. Мета стала весьма разнообразной. Но игрокам все-таки есть, на что пожаловаться – по их мнению, Фестиваль Легенд не стал запоминающимся. Возможно, новый мини-набор сможет исправить эту ситуацию.



- **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.





ОХОТНИК НА ДЕМОНОВ

Релик Охотник на демонов наделал много шума в новой мете, но оказался не таким страшным, каким мог показаться. Колода переживает интересные изменения: некоторые игроки убирают **Леди Стэно** и **Хищничество** и получают довольно многообещающие результаты.









Вместо этого в колоду берут инструменты для выживания и вредительства оппоненту. **Мастер клинка Окани**, **Звукорежиссер Поззик** и **Прокурор Мелтраникс** невероятно эффективны в медленных матч-апах и могут серьезно повлиять на ход партии, если удешевить их **Реликвией измерений**. **Гниющая яблоня** - отличный способ оправиться от

агрессивного старта оппонента. 12 ед. здоровья для героя - это немало. Интересно, могут ли какие-то другие колоды использовать эту карту в защитных целях.

Биг Охотник на демонов не изменился. Удивительно, но нерф Хищничества не привел к тому, что сборка с Крушащим карателем стала лидирующей. Две версии архетипа по-прежнему близки по силе.

Изгой Охотнику на демонов стоит попробовать отказаться от Леди Стэно и ее активаторов. У колоды очень низкая популярность, и мало кто хочет отходить от изученной сборки, поэтому сложно оценить альтернативы. Заводчик крылобегов сейчас очень силен, поэтому не отказывайтесь от двух копий. Интересно, что могут показать Белые змеи, две копии Натиска на сцену, Звукорежиссер Поззик и Асталор Кровавая Клятва. Более сумасшедшая идея - добавить в колоду Тони короля пиратов, которого можно выставить перед вторым ударом Глефотары. Такую сборку можно встретить в ладдере, но статистики по ней очень мало, чтобы сделать какие-то выводы.

Колоды ДХ

-  **Релик Охотник на демонов**
 -  →  •  **Биг Охотник на демонов с Леди Стэно**
 -  →  •  **Биг Охотник на демонов с Крушащим карателем**
 -  →  •  **Изгой Охотник на демонов**
 -  →  • [назад к выбору класса](#)



Нерф Визгуна вынудил **Анхоли Рыцаря смерти** отказаться от этой карты. Лучше всего на замену подойдет Изголодавшийся шут - карта полезна в медленных матч-апах.

Фрост Агро ДК и **ДК Крови** не претерпели никаких изменений, хотя стоит заметить, что с уходом из меты Зок Друида Грязные крысы стали более чем бесполезны.

Колоды Рыцаря смерти

ДК Крови

-  →  • **Фрост Агро ДК**

-  →  •  **Анхоли ДК**



[назад к выбору класса](#)



После патча **Метатель костей** переиграл по эффективности **Слияние из глубин** в **Андед Жрец**. Одной из причин тому может быть нерф **Боевого некроманта** - 2 ед. урона теперь достаточно, чтобы сразу убить его. Видимо, скачок эффективности в статистике **Метателя костей** можно заметить именно в этом матч-апе.

- **Контроль Жрец** сконцентрирован на своем главном враге текущей меты - Релик ДХ. Из-за этого популярной опцией в колоде стал **Подрывник-реноватор**, благодаря которому этот матч-ап приближается к отметке 45%/55% в топе Легенды. **Аудиоусилитель** невероятно силен в зеркальном противостоянии. Если игроки охладят к Релик ДХ, Жрец вполне может отказаться от ситуативных технических карт (**Подрывник-реноватор**, **Грязная крыса**) в пользу большего исцеления в лице **Торговца доспехами** и **Жрицы Ярости Солнца**. Без этих карт колоде приходится несладко в противостоянии с **Фрост ДК**.

Колоды Жреца

-  **Андед Жрец**
 - 
 -  **Контроль Жрец**
 - 


[назад к выбору класса](#)



Жадная мета снова втянула в драку **Секрет Разбойника**. **Обман смерти** и **Двойная игра** стали лучше, чем **Криминальная сеть** и **Засада** после патча, поскольку более распространенными стали медленные матч-апы. Улучшилась позиция и у **Тесс Седогрив** - она хорошо сочетается с **Темным ювелиром Ханаром** и **Королевой Азшарой** и становится серьезной угрозой в лейтгейме.

Новинка Стандарта - **Пират Разбойник**, который особенно силен в топе Легенды, поскольку хорошо сражается с **Релик ДХ** и **Контроль Жрецом**. Представленная сборка ставит в приоритет не выгоду, а урон - судя по всему, это лучший подход к архетипу.

Колоды Разбойника

-  **Миракл Разбойник**
 -  **Секрет Разбойник**



[назад к выбору класса](#)



Наступила новая эра Hearthstone - эра, в которой Воина можно найти в топе Легенды. **Воин на исступлении** - одна из сильнейших колод в игре. Его последняя сборка все-таки покорила сердца игроков, поскольку напомнила им о днях былой славы **Рискового шкипера**.

Набор заклинаний Огня с **Торибелоре** и риффами выглядит бесценно. **Яростный пиромант** может подменить **Защитника Ярости Солнца** для активации **Экстрактора анимы** и **Усиленного топора**. Хотя **Школьный учитель** и сочетается с **Бурной овацией**, его присутствие в колоде довольно сомнительно. Одна копия **Настройщика** важна, чтобы найти **Усиленный топор**. 30-я карта - это **Служитель боли**. Она не является обязательной - возможно, ей можно найти замену получше. В остальном сборка выглядит отлично.

Гибрид Воин также показывает многообещающие результаты, но его выборка очень скромная. Скорее всего, колода способна на положительный винрейт на всех рангах. Указанная сборка выглядит очень хорошо. В качестве 30-й карты можно использовать как **Асталора Кровавая Клятва**, так и **Изголодавшегося шута**. На данный момент Асталор оказывается сильнее, однако это может быть следствием недостатка статистики. Возможно, в колоде получится уместить обе карты. Дело в том, что успех Гибрид Воина в медленных партиях сильно зависит от захода **Бурной овации**, а **Изголодавшийся шут** может помочь с недостатком добора.

Контроль Воин крайне неоптимизирован. Улучшенная сборка вполне может претендовать на место в Тир-3 меты. Многие игроки совершают ошибку, отказываясь от 6-х дропов: **Поборник Серебряной Ярости** намного лучше **Мечееда** в этой колоде. **Дециматор Ольгра** также лучше, чем **Рок-мастер Вун**. **Из глубин** заменяет собой **Школьного учителя**.

• Колоды Воина



[назад к выбору класса](#)

ЧЕРНОКНИЖНИК

Улучшенная **Симфония грехов** знаменует собой большие изменения для Чернокнижника, причем в колодах, где от нее этого не ожидают. После патча карта метит на место ключевой в сборках **Фатиг Бесолока**. Вам понадобится и **Симфония грехов**, и **ДарХан Дратир**, и **Асталор Кровавая Клятва**, а отказаться можно от Главара банды бесов. Чем больше лейтгейм инструментов - тем лучше.

Неожиданно хорошо выглядит новая альтернатива для Бесолока с набором больших существ. **Биг Бесолок** - монструозная конструкция, которая сочетает в себе сразу три набора карт и умудряется ими побеждать больше, чем, казалось, должно было бы быть.

Биг Чернокнижник также стал лучше после патча, но все же остается в рядах аутсайдеров меты. Алекстраза Хранительница Жизни и **Зола Горгона** давно напрашивались на какую-то замену, и наконец-то она нашлась в виде **Вытягивания души**. Этот ремувал крайне полезен в неприятной встрече с Чистым Паладином, хорош против Охотника на демонов и в целом ряде других матч-апов (например, против Миракл Разбойника). Hearthstone намекнул, что «у Гул'дана есть свой **Каннибализм дома**», но он рад и такому варианту.

Колоды Чернокнижника


-  **Фатиг Бесолок**
 -  **Фатиг Биг Бесолок**
 -  **Биг Чернокнижник**

[назад к выбору класса](#)

МАГ

Берн Маг - одна из самых недооцененных колод в игре. И его можно сделать только сильнее в медленных матч-апах заменой **Мага крови Талноса** на **Бесконечный максимум**. Только не оставляйте легендарное заклинание на муллигане, если не уверены, что против вас играет Контроль Жрец.

Колоды Мага

-  **Берн Скелет Маг**
 - **Контроль Скелет Маг**

-  
 - **Мех Маг**

-  
-

[назад к выбору класса](#)



Зок Дриуд мертв - нерф **АнубРекана** уничтожил колоду. В теории **Биг Дриуд** может удержать класс на плаву. Причин менять прежнюю сборку пока что нет.

- Колоды Дриуда

-  **Биг Дриуд**
-  

[назад к выбору класса](#)



Чистый Паладин стал сильнее после нерфа Анхоли ДК, однако колода не выходит за рамки дозволенного. **Благодать садов** - верный способ победы в нынешней мете.

- Колоды Паладина

- **Чистый Паладин**

-  
 - **Мех Паладин**

-  

[назад к выбору класса](#)



Нерф Анхоли ДК оказал существенную поддержку **Нага Охотнику**, однако похоже, что игроков это мало заботит. В текущей мете лучше всего себя показывает сборка с Сопутствующим ущербом.

Колоды Охотника

- **Нага Фейс Хант**

-  
 - **Гибрид Биг Бист Охотник**



[назад к выбору класса](#)



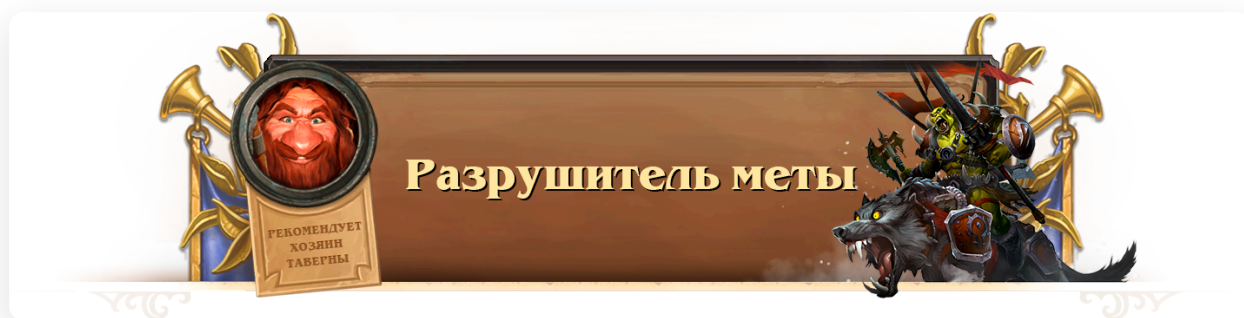
Тотем Шаман - еще одна колода, которая может вздохнуть свободнее после патча, однако, как и в случае с Охотником, она испытывает огромный недостаток интереса со стороны сообщества. Но, вне всякого сомнения, колода сильна.

Колоды Шамана

- **Тотем Шаман**



[назад к выбору класса](#)



Воин на исступлении - самая актуальная колода в игре, готовая разрушить представление о доминации Рыцаря смерти и Охотника на демонов. Если все ваши оппоненты уверены в том, что в игре существуют только два класса, Воин на исступлении быстро докажет им обратное.

По сравнению с прошлыми итерациями колоды, в эту наконец-то поверили, причем не кто-то, а игроки из топовых рангов. Новая сборка напомнила им о величии этого архетипа и комбинациях с **Рисковым шкипером** в Руинах Запределья. Воин на исступлении больше не полагается на гладкую кривую маны. Вместо этого он совершает большие переверотные ходы и подготавливает взрывной урон в руке против медленных оппонентов, у которых есть ремувалы на обычные угрозы. Такая стратегия делает архетип более гибким в мете.

Если вам нравился Воин на исступлении в Руинах Запределья, его нынешняя версия тоже должна прийти по душе. Даже его главный палач, Контроль Жрец, тоже готов напомнить вам о былых противостояниях. Хотя этот момент, наверное, всем хотелось бы забыть.

- **Воин на исступлении**



Источник www.viciousyndicate.com на языке оригинала