

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

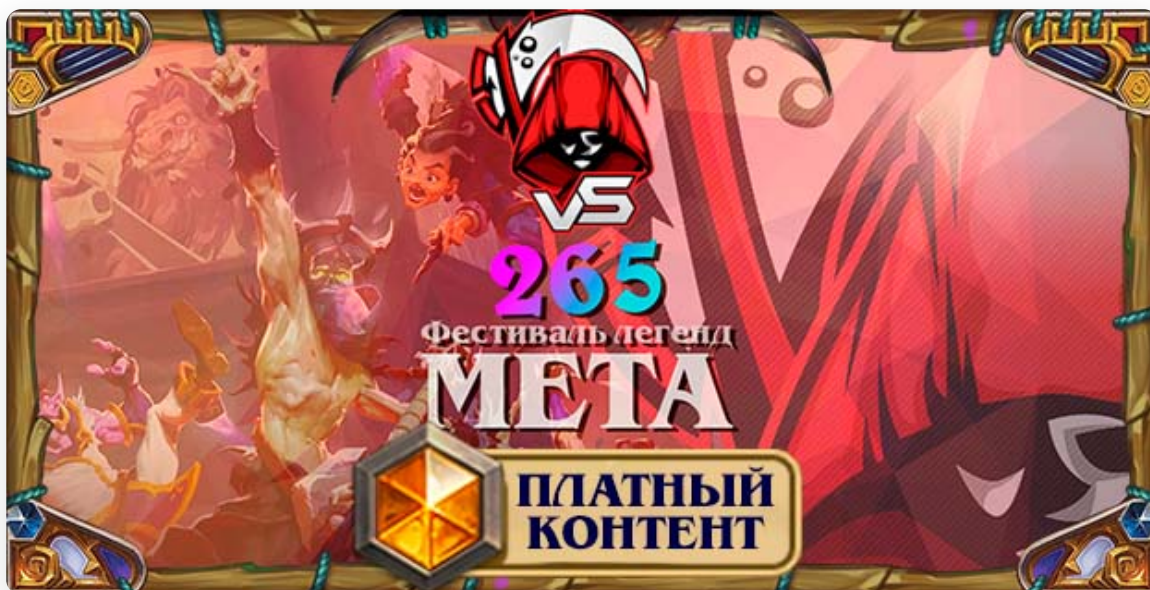
# Мета против Паладина. Vicious Syndicate мета- отчет №265

09.06.2023

Мета-отчеты

Мета-отчет

Мета против Паладина. Vicious Syndicate мета-отчет №265



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.

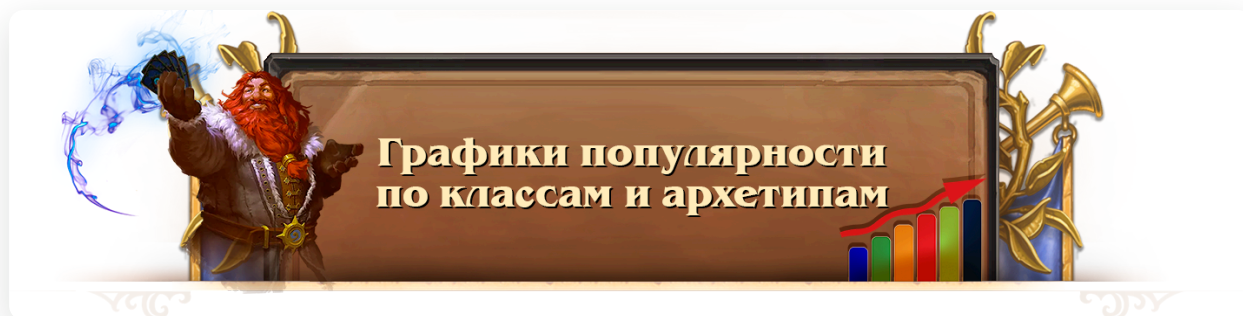
<b>Всего проанализированных игр</b>	800,000
Топ 1000 ранга Легенда	27,000
На ранге Легенда (за искл. Топ 1к)	7,000
Алмаз 1-4	85,000
Алмаз 10-5	135,000
Платина	136,000

Бронза/ Серебро / Золото

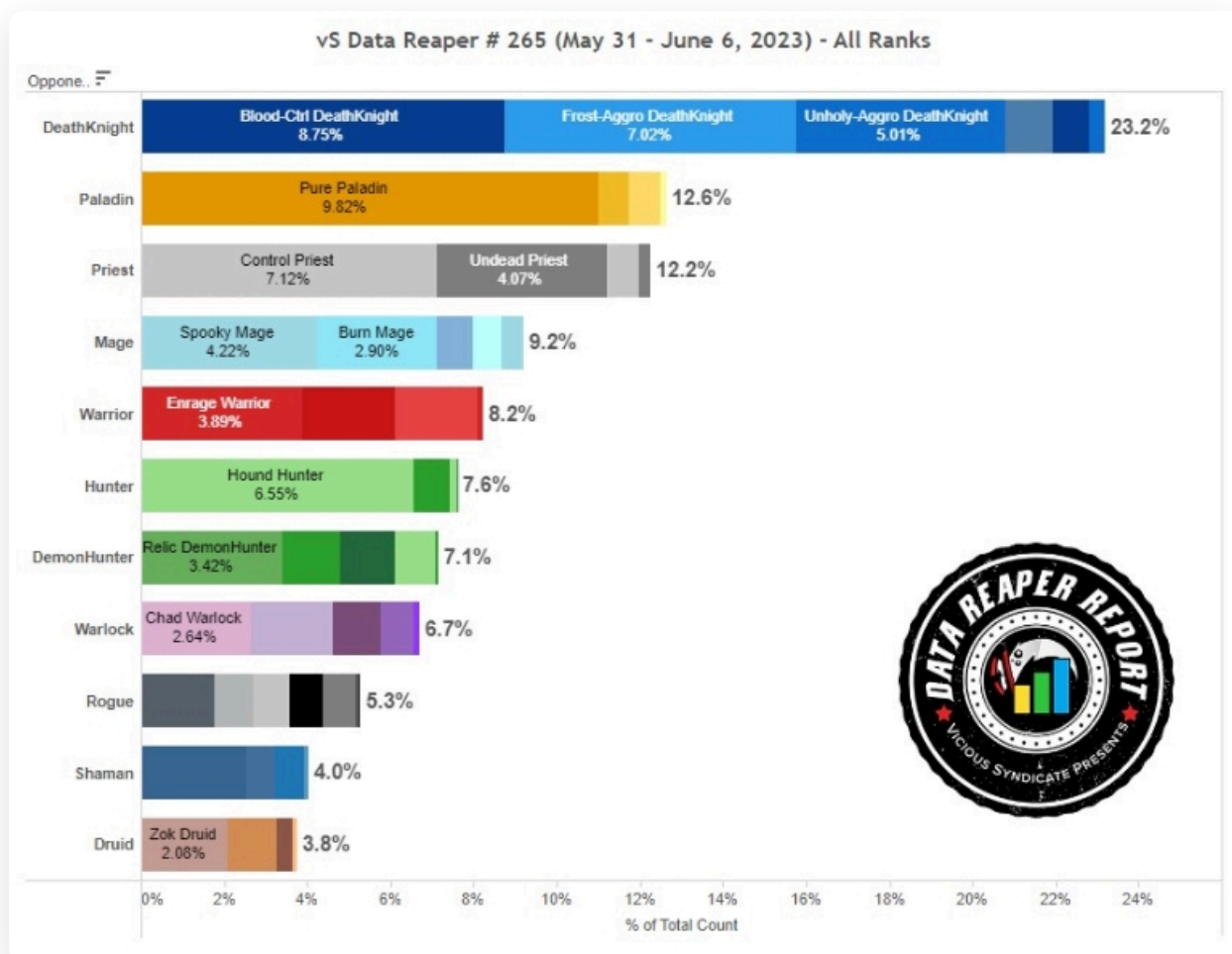
410,000

• **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*

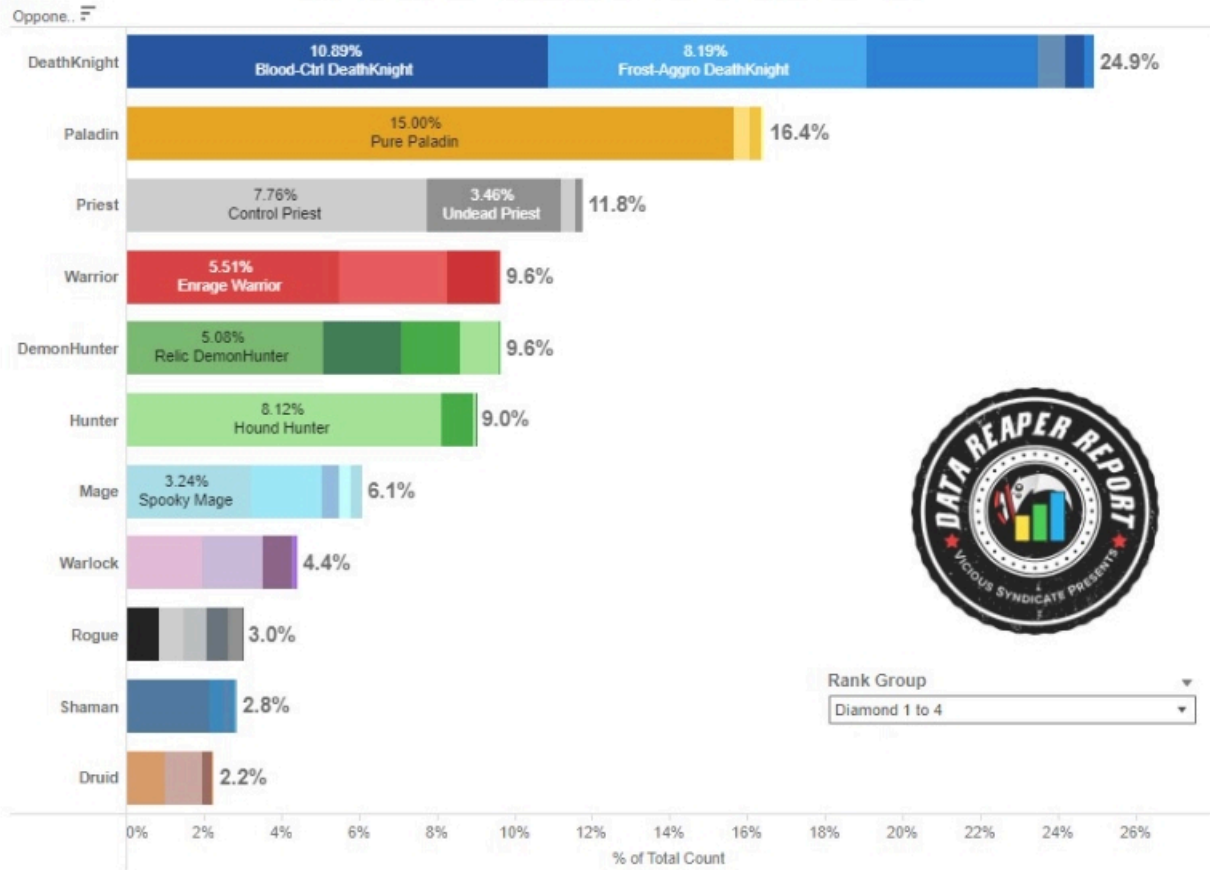


По всем рангам



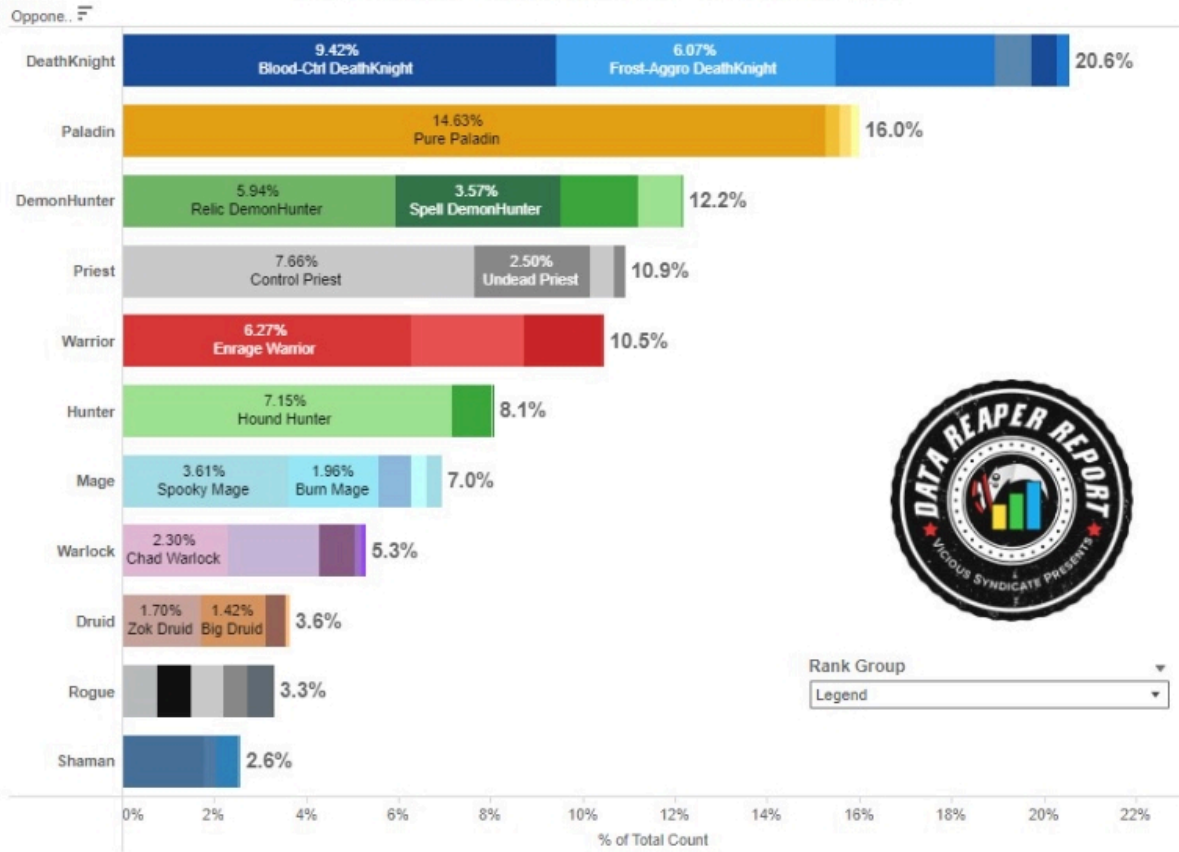
В промежутке ранга Алмаз 4 - 1

vS Data Reaper # 265 (May 31 - June 6, 2023) - By Ranks



В Легенде

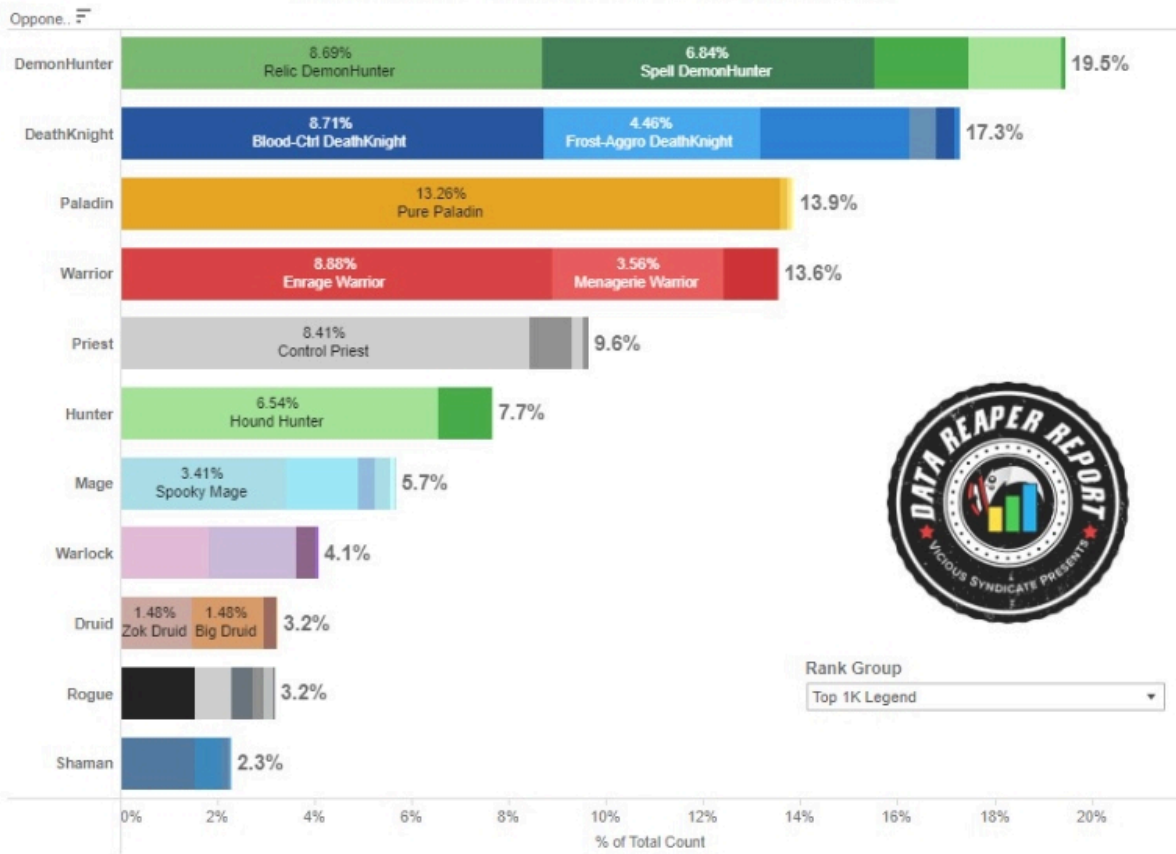
vs Data Reaper # 265 (May 31 - June 6, 2023) - By Ranks



Rank Group Legend

В топ-1000 Легенды

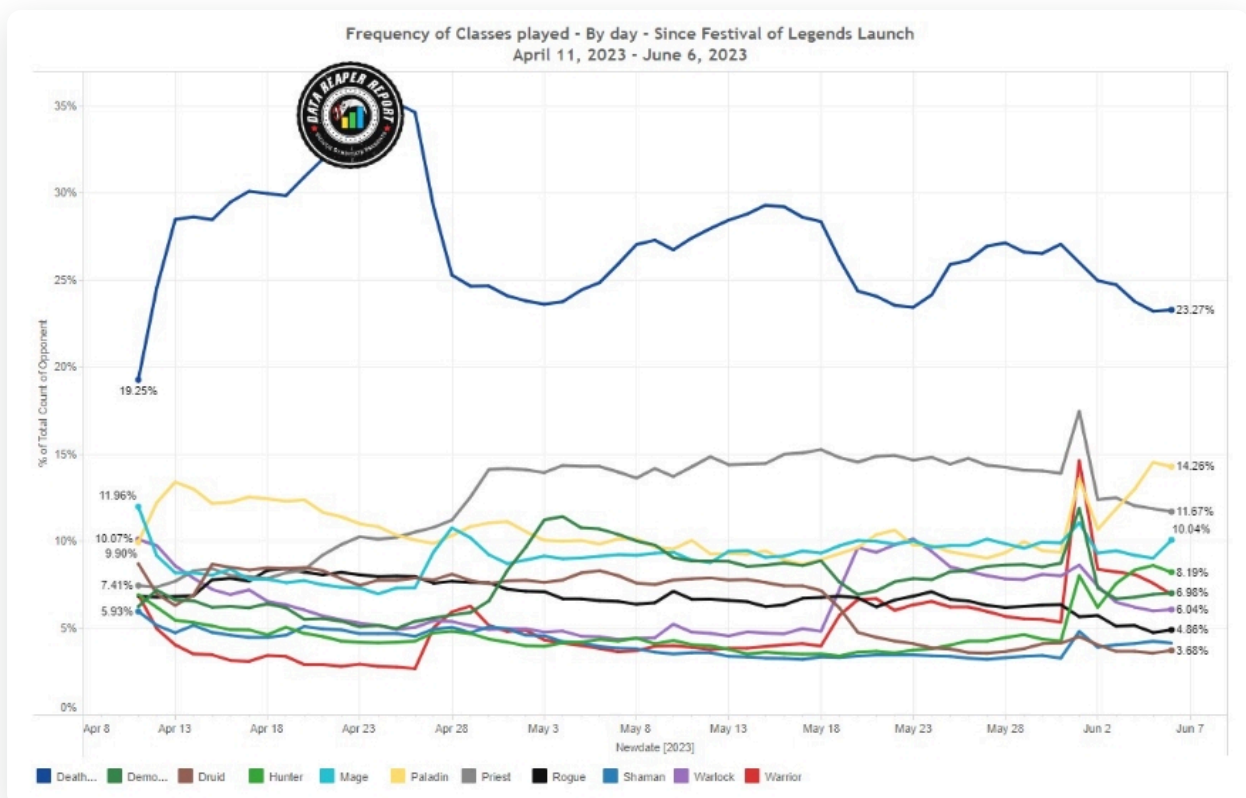
vS Data Reaper # 265 (May 31 - June 6, 2023) - By Ranks



Rank Group  
 Top 1K Legend

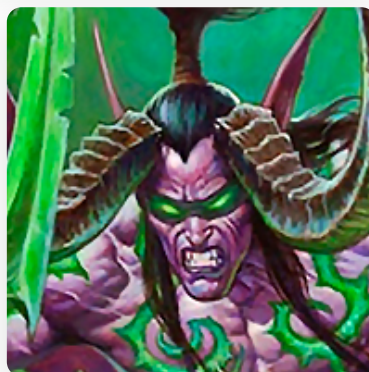
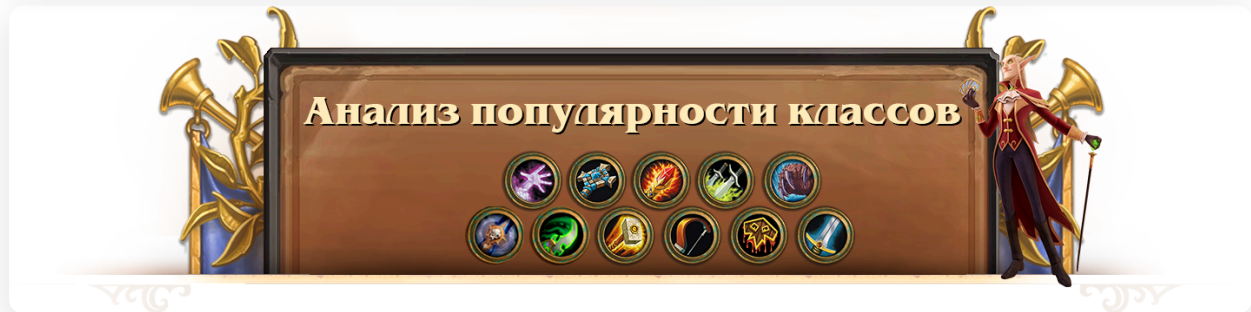
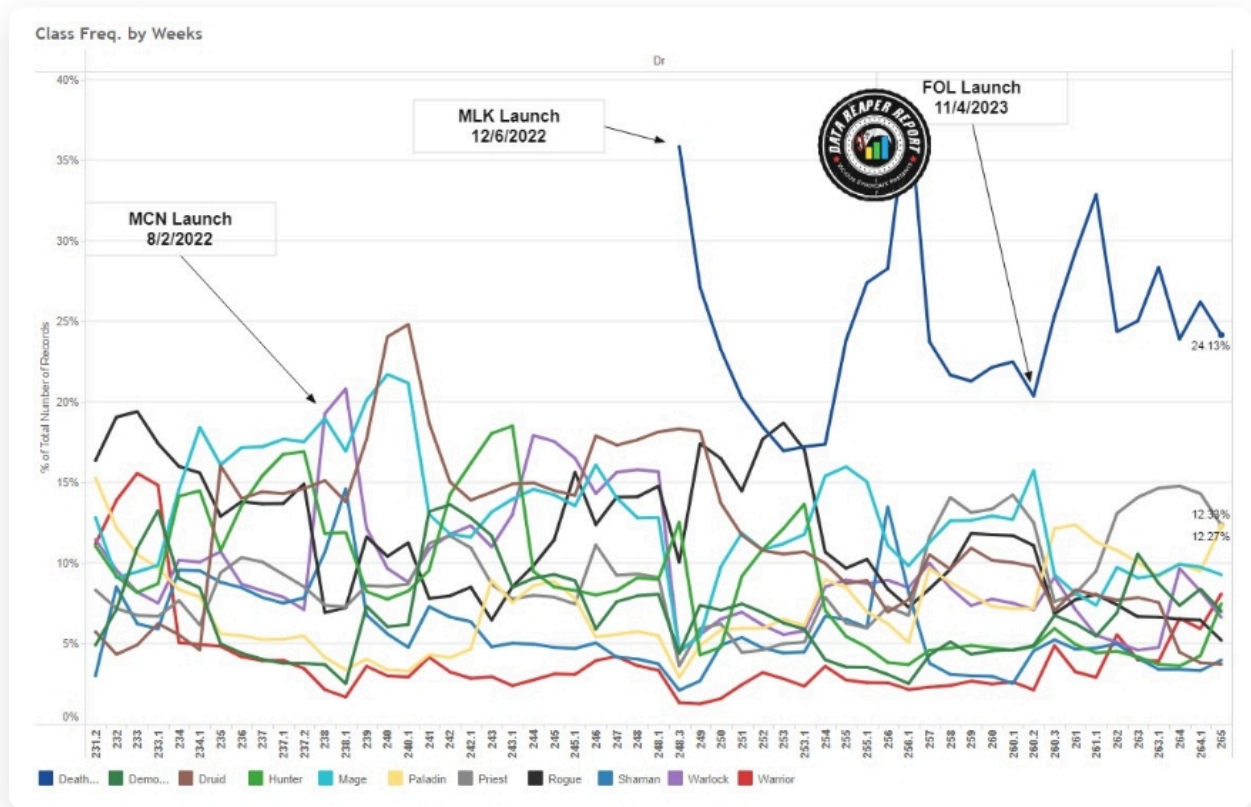
Следующий график показывает прогресс популярности классов по дням с момента выхода дополнения Марш Короля-лича

Популярность по дням



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

Популярность по неделям



Три устоявшихся архетипа **Охотника на демонов** (Релик, Биг и Изгой) мало что поменяли в выборе карт. **Релик ДХ** остается самым популярным из трех, в то время как **Биг** и **Изгой ДХ** встречаются в небольших количествах. **Спелл ДХ**, ранее удаленный нерфом **Клейма греха**, громко возвращается в Стандарт и становится довольно заметным в Легенде.



**Рыцарь смерти** принимает свою популярность как данность. **ДК Крови** продолжает оставаться одной из самых многочисленных колод Стандарта, а некоторые его сборки начали включать в себя новую Тощую Гончую. **Фрост** и **Анхоли ДК** активно экспериментируют с предсмертными хрипами и Воплями йодля. Рыцарь смерти, построенный вокруг **ОТК-комбинации с Клеткоголовым**, не набрал достаточно популярности.



Для **Чистого Паладина** в новинку иметь очень высокую популярность на высоком MMR. Популярность колоды резко выросла на всех рангах и вот-вот перешагнет отметку в 20% на Алмазе 4 и выше. Да, даже в топе Легенды Чистый Паладин захватывает ладдер. Этот феномен происходит благодаря сборкам с Горном Владыки Ветра, который открывает перед колодой невиданные доселе границы взрывного урона.



Импровизация всколыхнула интерес к **Воину на исступлении**. **Гибрид Воин** также получил серьезные улучшения для своихборок. **Закулисный** вышибала и **Басист-абиссал** - существенные дополнения к колоде. Наконец-то вырос плейрейт этой колоды. **Контроль Воин** в свою очередь не привлекает особого внимания.



**Контроль Жрец** стал ведущей в популярности колодой класса, а вот **Андед Жрец** отступил в тень после выхода мини-набора. Обе колоды не используют новые карты.



**Охотник** существенно преобразился с появлением Тощей Гончей и Силы звезд. Новая сборка **Биг Бист Охотника** сосредоточена на копировании и усилении Тощей Гончей. Она занимает собой весь класс, вытесняя старые версии Нага и Биг Бист Охотника на обочину. Реже встречаются Ренатал версии этой колоды.



**Маг** относительно неизменен и сохраняет приверженность **Контроль Скелет** и **Берн Скелет** архетипам. Некоторые Контроль сборки стали прибегать к помощи **Принца Ренатала** и Силы звезд. При этом Сила звезд практически не встречается в версиях из 30 карт.



**Биг Чернокнижник** тестирует Эхо и Фаноттема повелителя оперы. **Бесолок** остался без изменений. Также игроки в сотый раз безуспешно пытаются оживить **Курслока**.



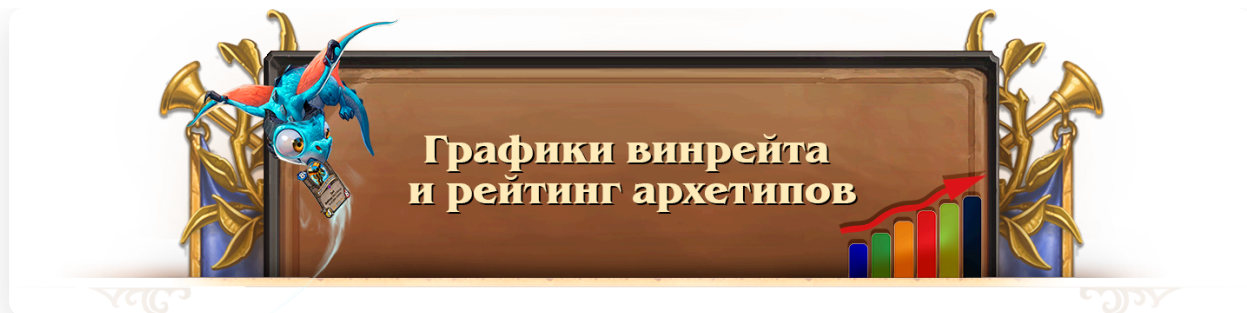
**Разбойник** проходит мимо очередного набора карт, а интерес к классу остается на заслуженно низкой отметке. Кроме **Миракл Разбойника** у него ничего не осталось.



**Друид** находится в плачевном состоянии. **Биг Друид** - единственный весомый архетип класса.



**Тотем Шаман** актуален и даже экспериментирует с новыми картами, однако мало кто из игроков хочет к нему присоединиться.



## **Диаграмма матч-апов**

По всем рангам

**Matchup Win rates based on games between 5/31/2023-6/6/2023  
(Minimum 100 games required per matchup)**

Rank Group		Opponent / Opponent Deck																						
All Ranks																								
		Blood-Ctrl Dea..	Frost-Aggro D..	Unholy-Aggro ..	Big DemonH..	Outcast Demo..	Relic DemonH..	Spell DemonH..	Hound Hunter	Burn Mage	Spooky Mage	Pure Paladin	Control Priest	Undead Priest	Miracle Rogue	ThiefRogue	Totem Shaman	Chad Warlock	Curse Warlock	Imp Warlock	Control Warrior	Enrage Warrior	Menagerie Wa..	
Hero	Hero Deck																							
DeathKnight	Blood-Ctrl DeathKnight	Black	Green	Green	Red	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Green
	Frost-Aggro DeathKnight	Red	Black	Green	Red	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red
	Unholy-Aggro DeathKnight	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Red	Green
DemonHunter	Big DemonHunter	Green	Green	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Red	Red	
	Outcast DemonHunter	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Green	
	Relic DemonHunter	Green	Red	Green	Green	Green	Black	Red	Red	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Red	Green	
	Spell DemonHunter	Red	Green	Red	Green	Green	Green	Black	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Red	Red	
Hunter	Hound Hunter	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
Mage	Burn Mage	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Red	Black	Green	Red	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	
	Spooky Mage	Red	Red	Green	Red	Green	Green	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
Paladin	Pure Paladin	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
Priest	Control Priest	Green	Red	Green	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Green	
	Undead Priest	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Red	Green	Black	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Red	
Rogue	Miracle Rogue	Red	Red	Red	Red	Green	Red	Red	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Thief Rogue	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
Shaman	Totem Shaman	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
Warlock	Chad Warlock	Green	Green	Green	Red	Green	Red	Red	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	
	Curse Warlock	Red	Red	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Red	Black	Green	Green	Red	Red	
	Imp Warlock	Red	Red	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Red	Red	Black	Green	Green	Red	Red	
Warrior	Control Warrior	Green	Green	Green	Red	Green	Red	Red	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	
	Enrage Warrior	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	
	Menagerie Warrior	Red	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	

**Таблица % винрейта архетипов с распределением по тирам**

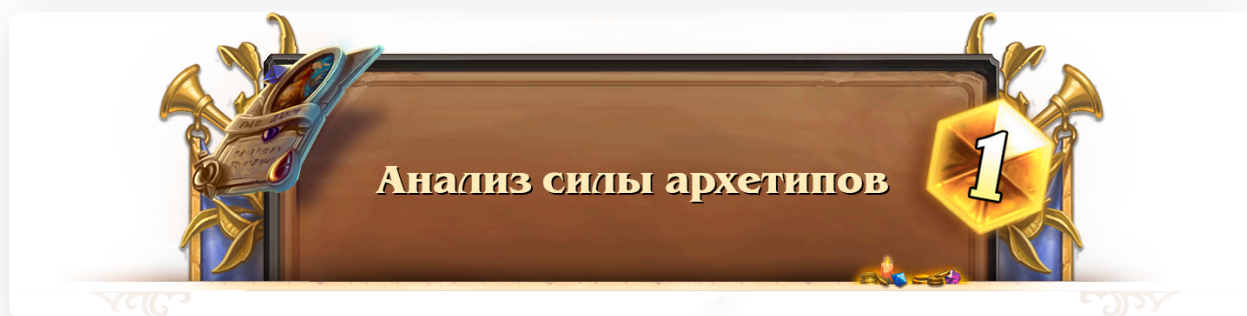
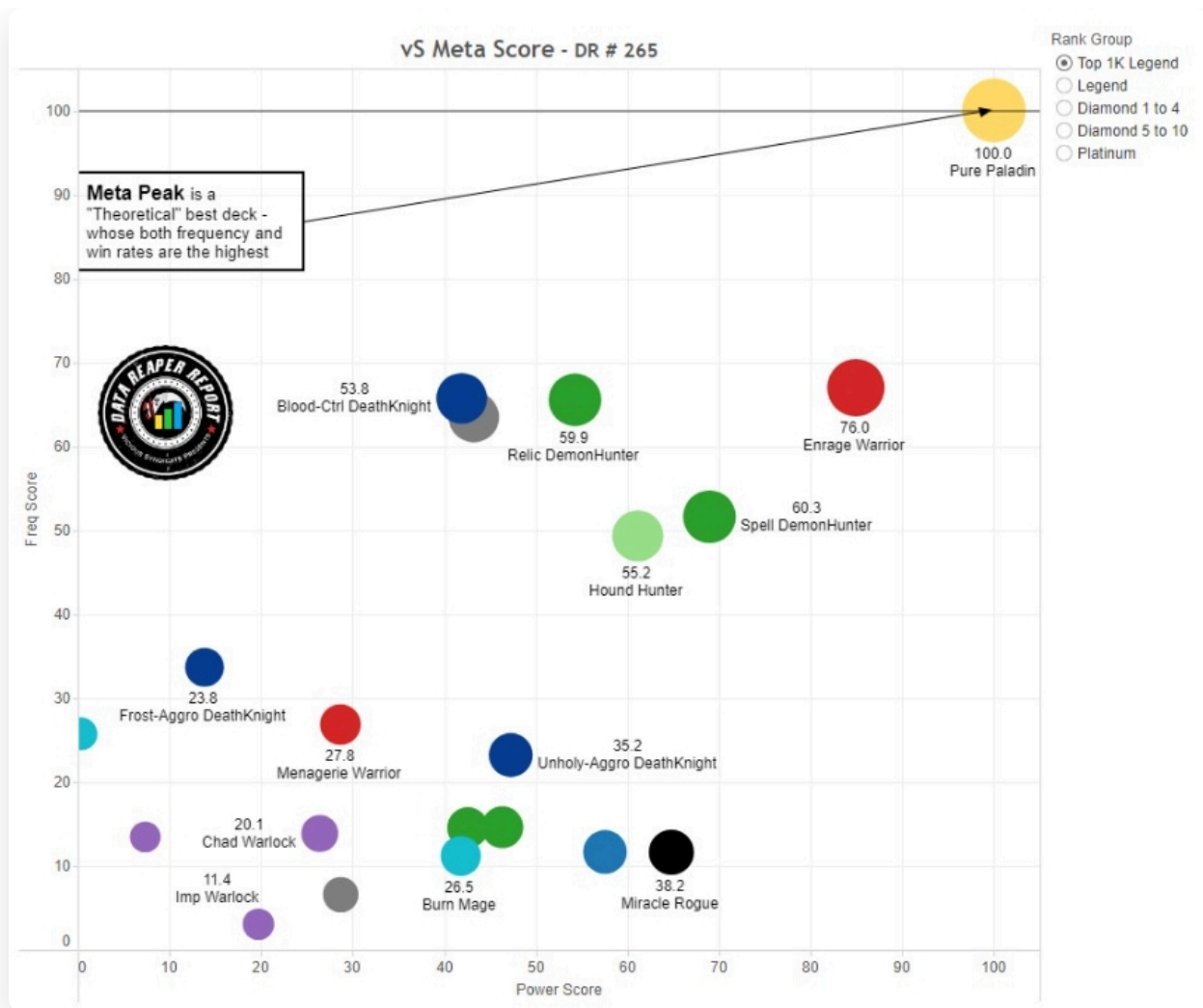
Legend							Diamond 1 to 4																	
vS Power Rankings DR # 265							vS Power Rankings DR # 265																	
Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score		Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score												
Tier 1	Pure Paladin	56.04	100.0	100.0	100.0		Tier 1	Pure Paladin	55.45	100.0	100.0	100.0												
	Enrage Warrior	53.80	81.5	42.9	62.2			Tier 2	Enrage Warrior	53.32	80.5	36.7	58.6											
	Hound Hunter	52.72	72.6	48.9	60.7				Tier 2	Hound Hunter	52.33	71.4	54.2	62.8										
Tier 2	Totem Shaman	51.14	59.4	12.1	35.8		Tier 2			Big DemonHunter	51.63	64.9	10.2	37.6										
	Big DemonHunter	50.76	56.3	11.6	33.9			Tier 2		Blood-Ctrl DeathKnight	51.41	62.9	72.6	67.7										
	Blood-Ctrl DeathKnight	50.36	53.0	64.4	58.7				Tier 3	Relic DemonHunter	50.47	54.3	33.9	44.1										
	Spell DemonHunter	50.24	51.9	24.4	38.2					Tier 3	Totem Shaman	50.24	52.2	14.4	33.3									
	Tier 3	Relic DemonHunter	50.23	51.9	40.6	46.3		Tier 3			Menagerie Warrior	49.81	48.3	18.4	33.3									
		Miracle Rogue	50.17	51.4	5.1	28.3			Tier 3		Undead Priest	49.79	48.1	23.0	35.5									
Tier 3		Unholy-Aggro DeathKnight	49.57	46.4	23.6	35.0				Tier 3	Frost-Aggro DeathKnight	49.56	46.0	54.6	50.3									
		Tier 3	Menagerie Warrior	49.34	44.5	16.8	30.7					Tier 3	Spell DemonHunter	48.72	38.2	13.4	25.8							
			Tier 3	Undead Priest	49.32	44.3	17.1				30.7			Tier 3	Unholy-Aggro DeathKnight	48.70	38.1	29.3	33.7					
				Tier 3	Burn Mage	49.06	42.3				13.4		27.8			Tier 3	Burn Mage	48.30	34.4	12.2	23.3			
					Tier 3	Frost-Aggro DeathKnight	48.81				40.2		41.5		40.8			Tier 3	Control Priest	48.02	31.9	51.7	41.8	
						Tier 3	Control Priest				48.76		39.7		52.4		46.1			Tier 3	Miracle Rogue	47.90	30.7	5.6
	Tier 3						Outcast DemonHunter	48.63			38.7		6.4		22.6				Tier 3		Imp Warlock	47.52	27.2	5.0
							Tier 3	Imp Warlock	47.29		27.6		5.3		16.5						Tier 3	Outcast DemonHunter	47.36	25.7
Tier 4								Chad Warlock	46.91	24.4	15.7		20.1				Tier 4					Chad Warlock	46.48	17.7
		Tier 4						Curse Warlock	45.46	12.4	13.5	12.9			Tier 4							Curse Warlock	45.43	8.0
			Tier 4					Spooky Mage	44.69	6.0	24.7	15.4		Tier 4								Spooky Mage	44.38	-1.6
				Tier 4				Boar DeathKnight	43.42	-4.5	5.3	0.4				Tier 4						Boar DeathKnight	42.88	-15.4
					Tier 4			Control Warrior	42.98	-8.1	11.4	1.7						Tier 4				Control Warrior	42.36	-20.2

### 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 подошлись существующие архетипы.

Топ 1000 ранга Легенда



Мета сейчас полностью соответствует своему названию - она прямо-таки апокалиптическая. Начнем с очевидной причины:



### Паладин

Популярность **Чистого Паладина** в топе Легенды - очевидный намек для любого внимательного игрока. Раз уж ветераны на этом ранге стали массово использовать колоду, значит, она на голову сильнее всех остальных.

Сразу после выхода мини-набора Чистый Паладин, как обычно, оказался среди наиболее сильных колод первых дней. Тогда это не вызывало особых опасений. Но вскоре появилась новая сборка этого архетипа с Горном Владыки Ветра и с различными бафами атаки героя - такими аналогами **Молота Рока** и **Камнедробителя**. И это просто похоронило все остальные колоды в игре. Процент побед Чистого Паладина вырос до

небес, разброс его матч-апов стал практически идеальным, и игроки на самых высоких рангах больше не могут стабильно переигрывать этот архетип, как раньше.

Недостающим звеном для Паладина оказалась возможность нанести огромное количество урона из руки. Ранее Утер не мог убить вас, если вы смогли убрать всех его существ с игрового поля. Можно было либо переиграть его по темпу в ранней игре, либо зачистить существ в поздней игре и быть уверенным в собственной безопасности. Теперь же, даже если у Паладина нет существ на игровой доске, он все равно может добить вас при помощи Горна Владыки Ветра. Из-за этого эффективно противостоять этой колоде невероятно трудно.

Все это существенно повлияло на положение Чистого Паладина на высоких уровнях игры. Ранее этот архетип терял в топе Легенды около 4-8% винрейта и находился в самом конце рейтинга "колод, которыми сложно играть". Теперь же он находится где-то посередине, следовательно, его процент побед не снижается на высоких рангах.

Казалось бы, куда уж хуже - но Чистый Паладин даже еще не оптимизирован до конца. Особенно это бросается в глаза на более низких рангах - там игроки еще не используют наиболее успешную сборку этого архетипа. Это означает, что Чистый Паладин может стать еще лучше.

Стоит упомянуть, что у него есть несколько неудобных противников. Самый популярный и успешный из них - Спелл ДХ. Изгой ДХ тоже неплохо справляется с Утером. У Мага и у Разбойника, возможно, есть потенциал, но гарантий пока никаких. Ну а всем остальным архетипам можно лишь пожелать удачи.



### **Охотник на демонов**

**Спелл ДХ** снова стал конкурентоспособной колодой, хотя его план на игру несколько изменился. Теперь он гораздо больше рассчитывает на ОТК-комбинацию с **Леди Стэно** из-за появления **Через скверну** и **пламя и нерфа Клейма греха**. Из-за этого колодой стало намного сложнее играть, а сила приходит к ней только в топе Легенды. Там Спелл ДХ попадает в Тир-1, а вот на всех остальных рангах ему приходится довольствоваться Тир-3. Из-за этого Спелл ДХ, скорее всего, станет влиятельной колодой лишь на самых высоких рангах, несмотря на то что он лучше всех остальных справляется с Чистым Паладином.

**Релик ДХ** выглядит сносно. Игрокам нравятся медленные колоды, такие как ДК Крови и Контроль Жрец, благодаря чему у Иллидана появляется много выгодных противников. Но против Спелл ДХ и Воина на исступлении ему приходится нелегко, да и с Паладином справиться не легче. В общем, эта колода недостаточно успешна против лучших участников меты.

У **Биг ДХ** схожая проблема. Он не может одолеть тройку лидеров в лице Чистого Паладина, Воина на исступлении и Спелл ДХ. Так что, хоть это и неплохая колода, она не может преодолеть эту преграду.

**Изгой ДХ** может обыграть Чистого Паладина, но у него много других серьезных проблем. Ему приходится очень тяжело при встрече с Рыцарями смерти и другими колодами Охотника на демонов. Поскольку эти классы по-прежнему весьма популярны, мета для этого архетипа кажется недружелюбной. Учитывая, что этой колодой еще и

очень сложно играть, вряд ли она станет популярной и законтрит Чистого Паладина, даже если ее процент побед и вырастет из-за популярности Утера.



### Рыцарь смерти

У **Рыцаря смерти Крови** все по-прежнему. На низких рангах это хорошая колода, но на более высоких уровнях игры у нее много плохих матч-апов. В топе Легенды его процент побед может спасти лишь выгодный противник в лице Спелл ДХ. В противном случае этот архетип упадет до Тир-4.

После кардинальных перемен в сборке Чистого Паладина **Фрост ДК** пострадал сильнее всего на высоких рангах. Многие матч-апы для него невыгодны, в том числе и сам Чистый Паладин, которому удалось перевернуть ситуацию в свою пользу благодаря Горну Владыки Ветра и исцелению от заклинания **Голод и пиршество**.

Статистика **Анхоли ДХ** не отражает его реальной силы. Это наименее оптимизированная колода из всех, потому что многие игроки ошибочно купились на новые сборки с Воплями йодля и предсмертными хрипами. Лучшая сборка Анхоли ДК прекрасно себя чувствует как минимум в Тир-2 на всех рангах. Скорее всего, после оптимизации Анхоли ДК станет лучшим архетипом класса.



### Воин

**Воин на исступлении** - вторая лучшая колода в игре, и его затмевает лишь монструозный Чистый Паладин. Импровизация - одна из лучших карт в колоде, и Воин стал столь успешен во многом благодаря ей. Этой колоды стоит опасаться, если Паладин будет понерфлен, хотя и у нее есть неудобные противники.

**Гибрид Воин** - еще одна крайне плохо оптимизированная колода, которая еще не нашла свою идеальную сборку, так что у нее есть огромный потенциал для развития. Выше Алмаза 4 она, пожалуй, сможет попасть в Тир-2, а ниже этого ранга - даже в Тир-1. У этой колоды большое будущее, и ей нужно только оптимизировать свою сборку.

Новые карты "со скрипом" вписались в **Контроль Воина**, так что сила этой колоды не выросла. Это не худшая колода в игре, но и успехами она не радуется.



### Жрец

**Контроль Жрец** не сильно отличается от ДК Крови. Колода популярна, но уязвима. Печальнее всего то, что матч-ап с Чистым Паладином стал просто ужасным после появления Горна Владыки Ветра. Взрывной урон особенно полезен против колод на зачистках, таких как Контроль Жрец, а ему попросту не хватает исцеления, чтобы выжить. Добавьте сюда крайне низкие шансы на победу против Релик ДХ и сложный матч-ап против Спелл ДХ, и вы получите колоду из Тир-3 на всех ранговых промежутках.

**Андед Жрец** пал с пьедестала. Из Тир-1 эта колода переместилась в Тир-3. Этому архетипу не досталось ни одной новой карты, в то время как другие колоды продолжили свое развитие. Рост числа карт с исцелением, даже в более быстрых колодах, от которых обычно его не ожидаешь (**Голод и пиршество**, Тощая Гончая, **Гибрид-оркестр**), тоже усложнили ситуацию.



## Охотник

**Биг Бист Охотник** выглядит многообещающе. Одно время казалось, что он и вовсе может стать лучшей колодой в игре, но драматические перемены в сборке Чистого Паладина не дали этому осуществиться. Тощая Гончая и Сила звезд сделали Охотника гораздо более гибким и дали ему возможность стабильно возвращать себе контроль над игровой доской. Разброс его матч-апов дает весьма четкую картину: две лучшие колоды в игре, Чистый Паладин и Воин на исступлении, являются главными камнями преткновения на пути Охотника к успеху. Уберите их, и Биг Бист Хант наверняка станет первым претендентом на звание лидера.



## Маг

Обе колоды Мага в некоторой степени могут законтрить Паладина, но у них есть другие проблемы, которые не дали им стать более популярными. У **Контроль Скелет Мага** ужасно поляризованный разброс матч-апов. Для некоторых противников, например для Релик ДХ, Биг Бист Охотника и Воина на исступлении, это бесплатная победа, да и против Рыцарей смерти играть затруднительно. Колода, которая так часто проигрывает популярным метовым архетипам, вряд ли добьется успеха. **Берн Скелет Маг** сталкивается с аналогичными проблемами, хотя Релик ДХ ему победить немного проще. Но есть вероятность того, что Маг упустил из виду одну из лучших карт мини-набора и слишком редко ее использует.



## Чернокнижник

Многие классы страдают под гнетом Чистого Паладина, но сильнее всех страдает Чернокнижник. Для **Биг Лока** это и раньше был ужасный матч-ап, а теперь он стал еще хуже. У **Бесолока** шансов против Паладина побольше, но вот рост числа Биг Бист Охотников ему совсем не на руку. Чернокнижник - один из худших классов в игре.



## Разбойник

Если судить по популярности, то можно подумать, что Разбойник совсем неиграбелен. Да, конечно, ему приходится нелегко на низких рангах, но в топе Легенды **Миракл Разбойник** на удивление успешен. Этот архетип немного недооценен, потому что он один из немногих, кто не боится Чистого Паладина и одновременно в состоянии обыграть Воина на исступлении. Скорее всего, Миракл Разбойник встречается редко, потому что он проигрывает двум наиболее ненавистным для игроков колодам - Спелл ДХ и Контроль Жрецу. Раздражение от проигрыша этим противникам наверняка повлияло на популярность Валиры.



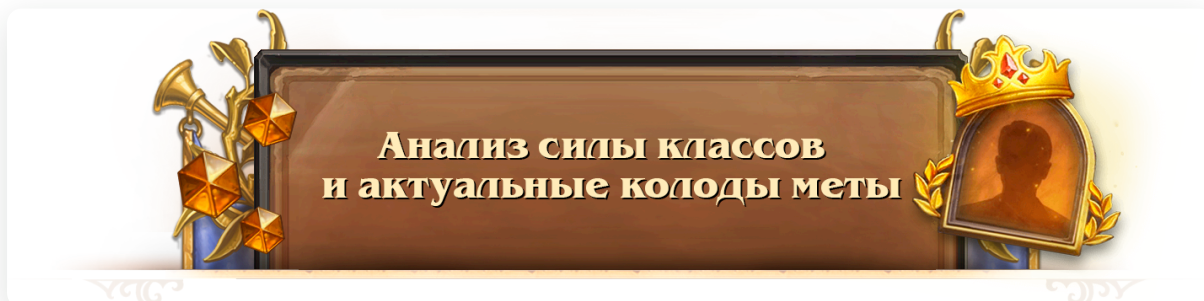
## Друид

Колоды Друида сейчас очень плохо оптимизированы, и процент побед у них совсем низкий. Сейчас можно сказать, что **Биг Друид** выглядит терпимо, хотя перспектива встречи с Чистым Паладином, по-видимому, отпугивает всех игроков. Все остальные архетипы Друида выглядят полнейшим мусором. Этому классу срочно нужна помощь.



## Шаман

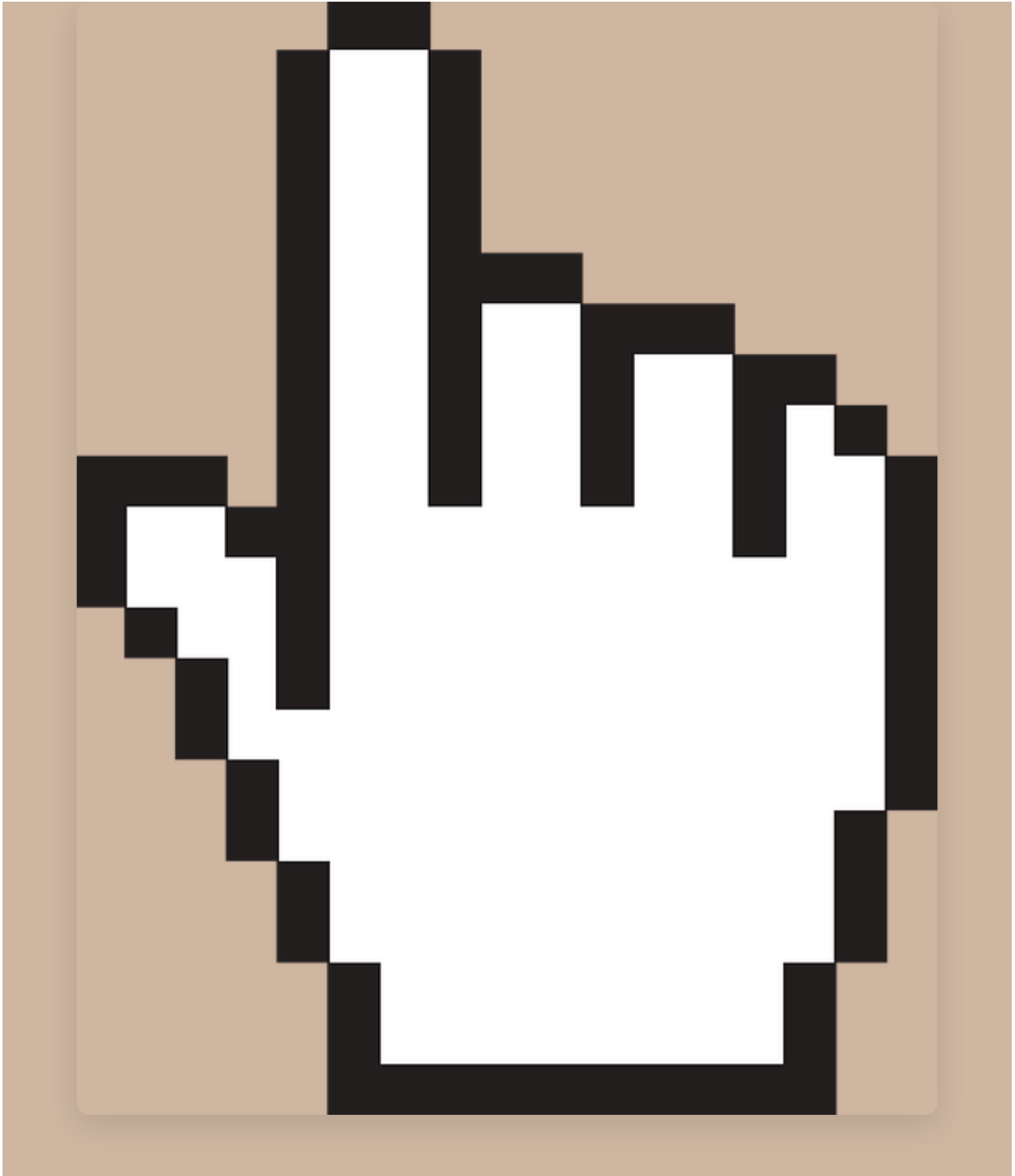
На первый взгляд у **Тотем Шамана** дела идут неплохо. Но статистика показывает, что его процент побед неуклонно снижается, и к следующей неделе этот архетип, скорее всего, упадет до Тир-3 на большинстве ранговых промежутков. В любом случае зачем игрокам выбирать быструю колоду, которая не является Чистым Паладином? К тому же Шаман и раньше не вызывал у игроков никакого интереса. Сейчас появилась новая сборка Тотем Шамана, которая выглядит довольно интересной, но ей вряд ли удастся изменить перспективы класса в нынешней мете.



- **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











Fepo долгое время настаивал на том, что **Релик Охотнику на демонов** нужен **Зачаровыватель**, однако заметна карта стала только сейчас. **Зачаровыватель** хорош в нынешней мете. Он является не только отличным усилителем комбинации с **Высвобождением Скверны**, но и силен вместе с **Реликвией истребления**, что может быть важно в противостоянии самым крупным столам Чистого Паладина. В противном случае у Охотника на демонов мало шансов зачистить большие угрозы.

**Спелл Охотник на демонов** снова вернулся в мету с появлением заклинания **Через скверну и пламя**. Колода теперь в большей степени полагается на ОТК с **Леди Стэно**,

поскольку больше не играет **Клеймо греха**. Из-за этого Спелл ДХ стало сложнее управлять - ваш менеджмент ресурсов должен быть идеален. Изменения повлияли на эффективность **Пиршества душ**. Ранее карта выглядела очень слабой и была удалена из сборки, что сделало ее лучше, однако сейчас **Пиршество душ** стало намного лучше. Одна копия в сборке - здоровое решение.

**Биг Охотник на демонов** остался без изменений. Большинство игроков используют сборку с **Крушащим карателем**. **Изгой Охотник на демонов** экспериментирует с **Через скверну** и **пламя**, однако комбинации с **Леди Стэно** в этом архетипе и так был не слишком хороши. Нет смысла еще сильнее углубляться в них.

## Колоды ДХ

-  **Релик Охотник на демонов**
  -  → 
  -  **Спелл Охотник на демонов**
    -  → 
    - **Биг Охотник на демонов с Крушащим карателем**
-  → 
-  → 

[назад к выбору класса](#)



Тощая Гончая - неплохая карта для **Рыцарь смерти Крови**. Она не делает чего-то выдающегося, однако оправдать ее можно потрясающей синергией с **Лортемаром Тероном**. Лортемар часто попадал в группу **Музыкального менеджера Е.Т.С.**, но никогда не поражал своей эффективностью. С добавлением Тощей Гончей такая сборка стала показывать себя намного лучше.

Поскольку сборке пришлось отказаться от **Экскурсовода** из-за этого изменения, **Хипстер** стал более приемлемым выбором по сравнению со **Слиянием из глубин**. Его всегда можно разыграть на 2-м ходу. Обратите внимание, что **Грязная крыса** ужасна в текущей мете, поэтому намеренно отсутствует здесь.


Для **Фрост Рыцаря смерти** впервые стал жизненно необходим **Сектант-металлист**. Он оказывает огромную помощь в борьбе с **Паладином**, поэтому занимает место **Буйной фанатки**.

На данный момент все эксперименты **Анголи Рыцаря смерти**, которые включают в себя дополнительные хрипы и **Вопли йодля**, приводят к неудачам. Такие сборки существенно уступают в винрейте колодам, которыми играли до выхода мини-набора.

В то же время пару изменений можно внести в старые сборки, чтобы улучшить их. Если судить по нескольким архетипам с **Магатой музыкальное проклятье**, карта **сверхсильна**,

если в колоде практически нет заклинаний. Присутствие Магаты снижает статистику всех заклинаний в колодах, поэтому в Анхоли ДК стоит оставить только стратегически важную **Могильную силу**. Замена **Удара чумы** на **Метателя костей** стоит того, чтобы улучшить **Изголодавшегося шута** до Магаты. Оставшийся слот занимает вернувшийся **Визгун**, который очень силен против Паладина.

## • Колоды Рыцаря смерти

-  **ДК Крови**
  -  →  **Фрост Агро ДК**
-  → 
  -  **Анхоли ДК**
    -  → 

[назад к выбору класса](#)



**Чистый Паладин** находится на пике своей силы. Колода хорошо выглядела в первые дни мини-набора, однако не была пугающей, пока не стала набирать обороты сборка от Noodleswoor, которая на полную раскрыла потенциал Горна Владыки Ветра. При наличии у Паладина заклинаний **Голод** и **пиршество** и **За КельТалас!**, его противнику очень трудно пережить весь его урон из руки.

Архетипам Стандарта оказалось слишком тяжело справиться с колодой, которая уже была идеальна в давлении со стола, а теперь еще и стала наносить настолько большой взрывной урон. Компаньоны **Очистителя**, среди которых есть Световые скаты, **Анахронос** и **Левиафан**, позволяют Паладину легко переворачивать ситуацию на столе в свою пользу. Вам не нужно беспокоиться об отсутствии таких липких карт, как **Фанкожабр** и **Дискошершень**. Ваше присутствие на столе - это всего лишь отвлекающий маневр перед решающим ударом Горном. Даже игроки из топа Легенды опускают в этой ситуации руки. У колоды нет явной слабой стороны, поэтому нет стратегии, которая из раза в раз может побеждать Паладина без запинок.

**Котори Клинок Света** - худшая карта в сборке. Интересно, может ли ее заменить **Порядок в зале суда**. В статистике слишком мало данных по сборкам с Горном Владыки Ветра, которые играют это заклинание. Опасение оправданы, поскольку **Порядок** существенно отдаляет добор ключевых баффов атаки героя в лейтгейме, но попробовать стоит.

## • Колоды Паладина

-  **Чистый Паладин**
  -  →  **Мех Паладин**



**Воин на исступлении** - вторая по силе колода в Стандарте. Импровизация дала ей серьезный толчок и вызвала несколько перестановок в сборке, которая была актуальна до мини-набора.

Сильно стали выглядеть и **Страж сокровищ**, и **Напуганный слуга**. Провокации в целом хороши для Воина на исступлении, поскольку их полезно усиливать **Риффом припева** и **Усиленным топором**. Они также ценны в лейтгейме, т.к. дают вам новые ресурсы и заполняют кривую маны. Пара дешевых провокаций на 7-8 ходу против Паладина, который уже экипировал Горн Владыки Ветра, могут спасти вам жизнь.

Уступить им место в колоде могут **Бурные овации**, **Служитель боли** и **Настройщик**. Это тоже хорошие источники ресурсов, но они меньше взаимодействуют с колодой в целом по сравнению со стражем и слугой. **Яростный пиромант** стал излишним с появлением Импровизации, которая с полностью затмила его в эффективности.

**Гибрид Воин** также получил несколько интересных карт, однако правильно выстроить его сборку оказалось сложнее. Опираясь на популярные версии от Feno и ZachO, можно прийти к следующим умозаключениям:

- 1. Закулисный вышибала** - очень сильная карта, которой нужно достаточное количество 1-х дропов для активации (порядка 6-7).
- 2. Басист-абиссал** тоже сильная карта, а значит, то же можно сказать и о **Камертоне** для **каверов**.
- 3. Магата музыкальное проклятье** великолепна, поскольку кроме **Бурных оваций** в колоде нет заклинаний.
- 4. Заводчик крылобегов** хорош только тогда, когда вы используете много 1-х дропов (около 10), однако слишком много 1-х дропов вредят вашему лейтгейму.
- 5. Повышение** счетчика рас должно быть приоритетом номер один, даже если ради этого придется отказаться от таких полезных карт, как **Асталор Кровавая Клятва**.

**Повышение** счетчика рас означает, что стоит использовать и **Стереототем**, и **Металломенталя**, пусть и по одной копии. **Рок-звезда Курганов** слабее **Мурмии** из-за **Закулисного вышибалы**, поэтому он тоже присутствует только в одной копии, чтобы добавить в счетчик свинобраза. Лучшая цель для **Слияния из глубин** - это **Басист-абиссал**, поскольку он гарантирует раскопку **Гибрида-оркестра**.

**Зола Горгона** может существенно улучшить матч-ап с ДК Крови и другими колодами, которые пытаются истощить ваши ресурсы, поскольку в комбинации с **Рок-мастером Вуном** она создает бесконечный цикл ресурсов в руке. Она также может скопировать

Пауэр-металлистка, Басиста-абиссала, Великого крепкозуба Нелли или сам Гибрид-оркестр. Помните, что она также является нагой, а значит, повышает счетчик рас.

**Контроль Воин** принял в свои ряды Басиста-абиссала вместе с Камертоном для каверов, однако пополнение вышло несколько несуразным. Басисту-абиссалу нужен Мечеед, но в то же время Мечеед был картой-ловушкой для Контроль Воина до выхода мини-набора из-за своей антисинергии с Последним боем.

- Колоды Воина

- **Воин на исступлении**



- **Гибрид Воин**



- **Контроль Воин**



[назад к выбору класса](#)



**Контроль Жрец** оказался не в лучшем положении, поскольку он явно стал проигрывать Чистому Паладину с появлением Горна Владыки Ветра. Единственный способ избежать постоянных поражений - взять две копии **Коррозионной гадюки**, которая ценна еще и потому, что у Паладина есть **Диско-молот**. **Грязная крыса** ужасна в текущей мете, а особенно против Паладина. В остальном сборка идентична версии от XilinHung. Вам нужна ранняя игра, чтобы противостоять темпу Паладина и не быть позади к тому моменту, когда на стол выйдет Горн Владыки Ветра или **Графиня**. Слово Тьмы: **Гибель** поможет справиться с **Графиней** и **Световыми скатами**. **Паровой уборщик** в группе **Е.Т.С.** поможет против **Фотографа Физзла** **Релик ДХ** и **Косы пожирателя душ** **Спелл ДХ**.

- Колоды Жреца

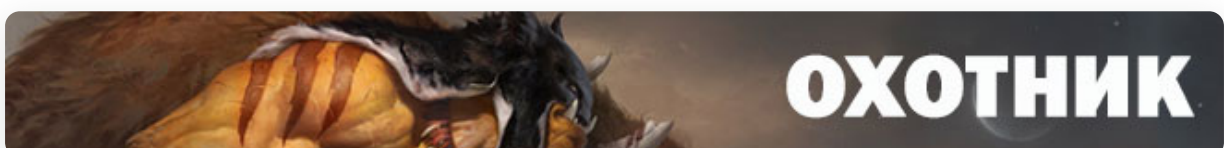
- **Андед Жрец**



- **Контроль Жрец**



[назад к выбору класса](#)



Тощая Гончая - карта, которая преобразила класс и вывела **Биг Бист Охотника** на авансцену меты. Сильнейшая сборка от Piki старается выжать максимум потенциала из этого неживого зверя.

Колода использует привычную раннюю игру со **Связкой бананов** и **Бочкой обезьян**, но делает большой фокус на Музыканте Терновой Мантии, т.к. она может быть очень сильна в связке с Тощей Гончей. По той же причине невероятно важна **Надежда КельТаласа** - оружие стало одной из лучших карт в колоде.

Сила звезд - еще одно многообещающее дополнение к колоде. Заклинание настолько сильно вместе с Тощей Гончей, что у Охотника появился огромный потенциал возвращать себе потерянный стол. Чтобы повысить эффективность Силы звезд, колода использует **Халдарона Светлое Крыло** и дополняет его Сотворенной стрелой.

Единственное отступление от оригинальной сборки - это замена одной из копий **Верных питомцев** на **Лортемара Терона**. Согласно показателям легендарки в Ренатал сборках Биг Бист Ханта, а также в сборках ДК Крови (где тоже используется Тощая Гончая), карта должна быть сильна и в сборке из 30 карт. Колоде и так редко удается реализовать две копии **Верных питомцев**.

Обратите внимание, что Ренатал Биг Бист Охотник существенно хуже представленной колоды. Их нельзя ставить ни в какое сравнение.

## Колоды Охотника

-  **Аркейн Биг Бист Охотник**  


[назад к выбору класса](#)



Сила звезд больше всего используется у Охотника и значительно недооценена у Мага. **Берн Маг** даже не протестировал эту карту, хотя она могла бы дать колоде возможность противостоять большим столам, с которыми Магу обычно тяжело справиться. Кроме того, карта отлично сочетается с **Космическими клавишными**. Уступить место заклинанию могут те карты, к которым так привязаны игроки, но которые имеют не самую высокую эффективность: **Бесконечный максимум** и **Командир Сивара**.

Больше всего Сила звезд заметна в Ренатал сборках **Контроль Мага**, где она, безусловно, сильна. Однако Ренатал Контроль Маг значительно хуже маленьких версий этого архетипа, а те, в свою очередь, не используют Силу звезд. Попробуйте отказаться от **Чародейских змеев** в пользу Силы звезд.

## Колоды Мага

- **Берн Скелет Маг**  


- **Контроль Скелет Маг**

-  →  • **Мех Маг**

-  → 




[назад к выбору класса](#)



**Биг Чернокнижник** провел несколько экспериментов с новыми картами. Эхо оказалось достаточно сильным как в обороне, так и в нападении, поэтому его стоит добавить в колоду вместе с **Лицом тлена** вместо **Экскурсовода** и **Вытягивания души**.

Фаноттема повелитель оперы сложнее реализовать в классической сборке колоды. С ним обязательно нужно играть **Тюремщика**, но при этом вы хотите, чтобы «Гордыня» из **Симфонии грехов** добирала **Тюремщика** или **Таддиуса Чудище**, а не Фаноттема. Из-за этого Фаноттем скорее является претендентом на участие в группе **Е.Т.С.**, нежели полноценной частью колоды. Против колод, которые могут зачистить неуязвимых существ, вы выбираете **Всадника войны Ривендера**. Против колоды, которые не могут ответить на стол с **Тюремщиком**, вы выбираете Фаноттема. Сам **Тюремщик** занял место одной **Повестки в суд**.

- **Колоды Чернокнижника**

-  • **Биг Чернокнижник**
  -  →  • **Фатиг Бесолок**

-  → 
  - **Фатиг Биг Бесолок**

-  → 

[назад к выбору класса](#)



С Разбойником ничего не происходит. **Миракл Разбойник** хочет использовать **Веер клинков** из-за матч-апа с Паладином. **Неофитка** культа важнее в противостоянии с Иллиданом, но хуже **Веера клинков** во многих других встречах.

Остальные колоды Разбойника выглядят посредственно.

- **Колоды Разбойника**

- **Миракл Разбойник**

-  **Секрет Разбойник**

-  **Пират Разбойник**

- 

[назад к выбору класса](#)



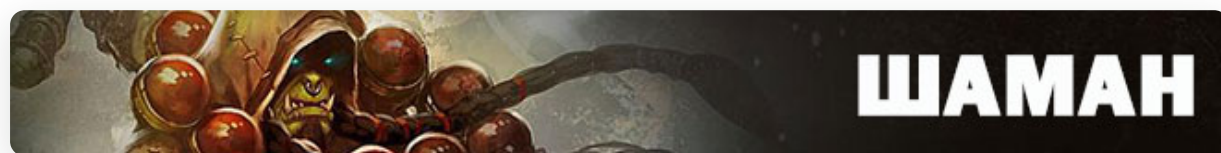
**Биг Дриуд** - единственный конкурентоспособный архетип класса, но **Аудиопокалипсис** никак на него не повлиял. Лучшей осталась та же сборка. Некоторые игроки попытались реализовать **Таддиуса Чудище** с **Тюремщиком** и **Мясным чудищем**, однако не добились больших успехов.

- Колоды Друида

- **Биг Дриуд**

- 

[назад к выбору класса](#)



**Закулисный вышибала** и **Резчик кавер-тотемов** оказались хорошими картами для **Тотем Шамана**, особенно **вышибала**. Ради них можно отказаться от **Тотема языка пламени** и **Древнего знания**. Слишком большое количество добора в текущей мете может оказаться вредным, особенно против **Паладина**. В первую очередь вам нужно бороться за стол.

Есть и альтернативная довольно интересная сборка. На данный момент она показывает себя хуже основной, но ее можно оптимизировать. Идея состоит в том, чтобы убрать из колоды все заклинания, кроме **Тотемной улики**, и использовать **Горн Владыки Ветра** в качестве основного способа победы вместо **Жажды крови**. Так колода может обратиться к **Магате музыкальное проклятье**, которая невероятно сильна без заклинаний.

Отказ от **Жажды крови** и **Стаи на охоте** на первый взгляд кажется безумием, однако обе карты удивительно посредственны в текущей мете. Благодаря **Горну** у **Тотем Шамана** появляется взрывной урон и возможность справиться с большими угрозами. Это оружие очень гибкое.

Вопрос заключается в том, станет ли колода хуже, когда ее оппоненты начнут осознавать, что у нее нет **Жажды крови**. Ответ может дать только статистика. Слабейшая карта в сборке - это **Стереототем**. Не стоит оставлять ее на муллигане. Возможно, ее стоит заменить на **Тотем-музыкальный автомат**, который должен быть силен с **Праздничным тотемом** в руке.

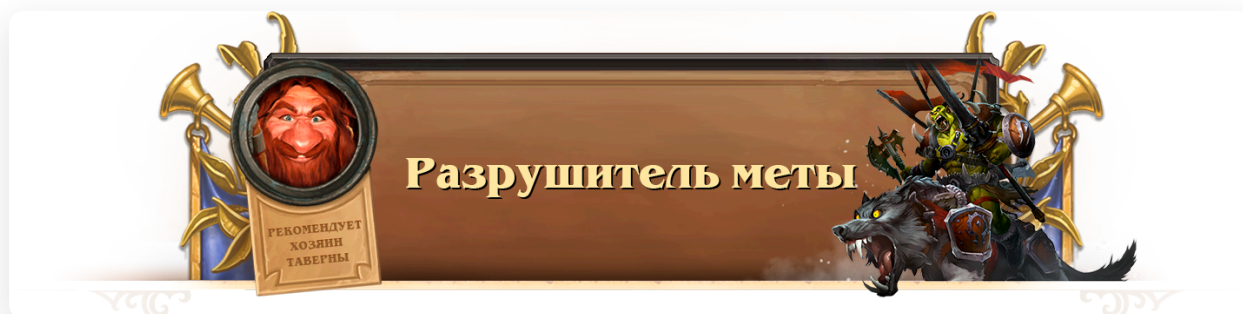
-  **Тотем Шаман с Вышибалой**



- **Тотем Шаман с Горном**



[назад к выбору класса](#)



Изменения баланса не должны заставить себя ждать. Чистый Паладин сейчас невероятно силен и должен ощутить на себе сильнейший удар нерфами. Мини-набор представил классу крутую механику, которой у нее не было раньше, однако давать Паладина связку, которая сильнее известных [Молота Рока](#) и [Камнедробителя](#), с учетом его уже известных сильных сторон было ошибкой.

Вероятно, будет ослаблен [Очиститель](#), но навряд ли он окажется единственной жертвой. Большинство игроков даже не знают о том, что [Очиститель](#) - это лучшая карта, которую вы можете оставить на муллигане. Ее оставляют примерно в 50% всех игр и в 60% - в Легенде, хотя должны делать это всегда. Вы наверняка слышали о том, насколько прост Чистый Паладин, что подкреплялось массой статистики, но представьте, что было бы, если бы больше игроков понимали, как играть его новой версией.

Кликать на зеленые карты вполне достаточно для того, чтобы достичь успеха Паладином. Но если вы в полной мере понимаете, что делать с колодой, тогда она становится по-настоящему отвратительной.

-  **Чистый Паладин**



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