

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Баланс и разнообразие меты. Vicious Syndicate мета-отчет №266

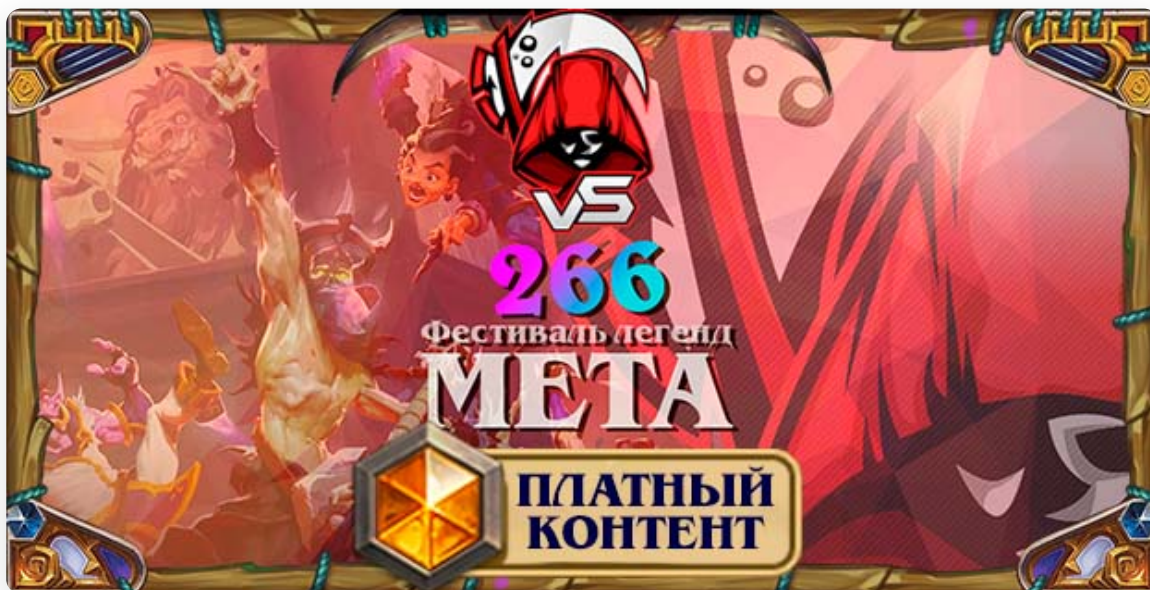
24.06.2023

Мета-отчеты

Мета-отчет

Баланс и разнообразие меты. Vicious Syndicate мета-отчет
№266

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	730,000
Топ 1000 ранга Легенда	29,000
На ранге Легенда (за искл. Топ 1к)	113,000
Алмаз 1-4	132,000
Алмаз 10-5	156,000

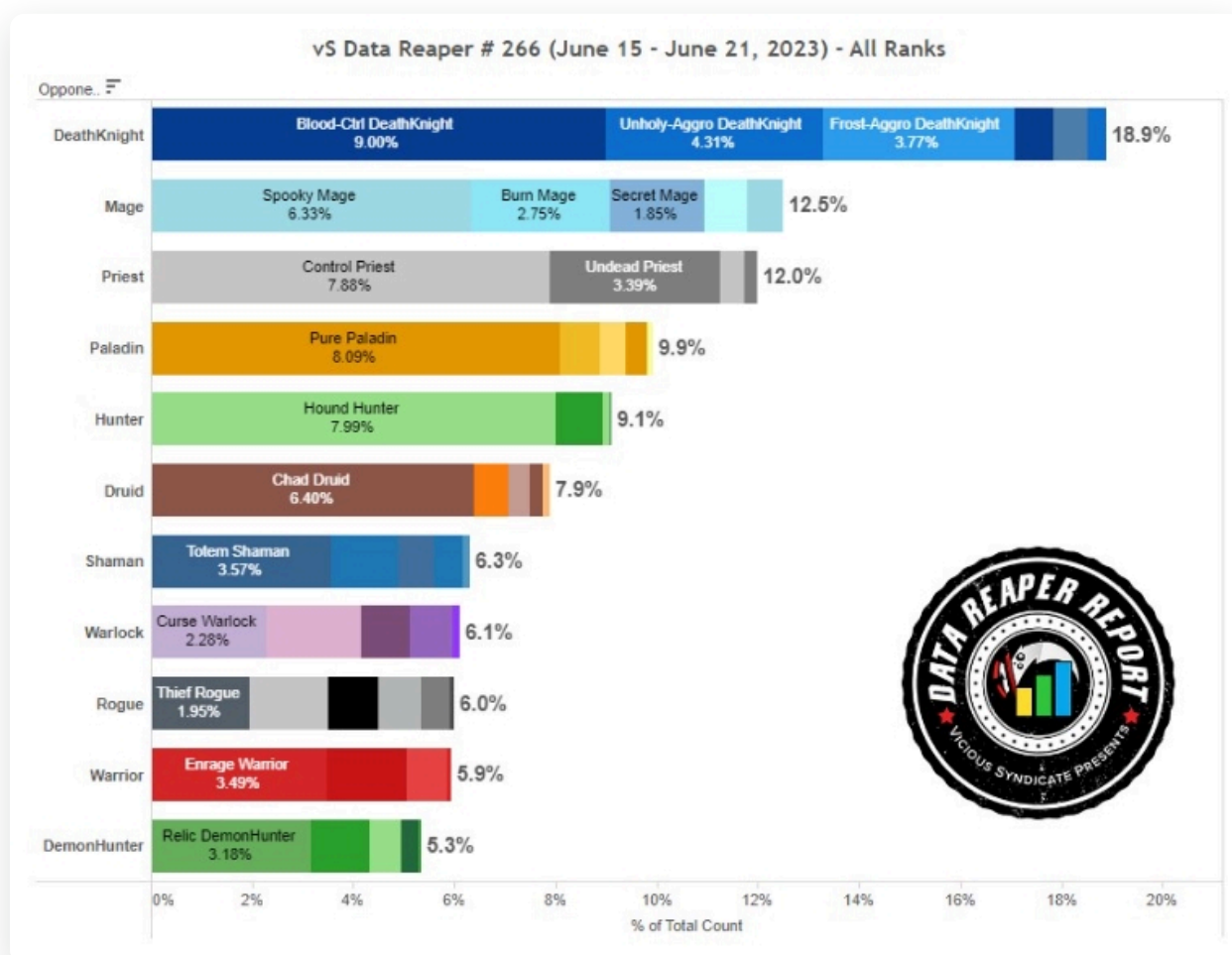
Платина	130,000
Бронза/ Серебро / Золото	170,000

• **Содержание мета-отчета:**

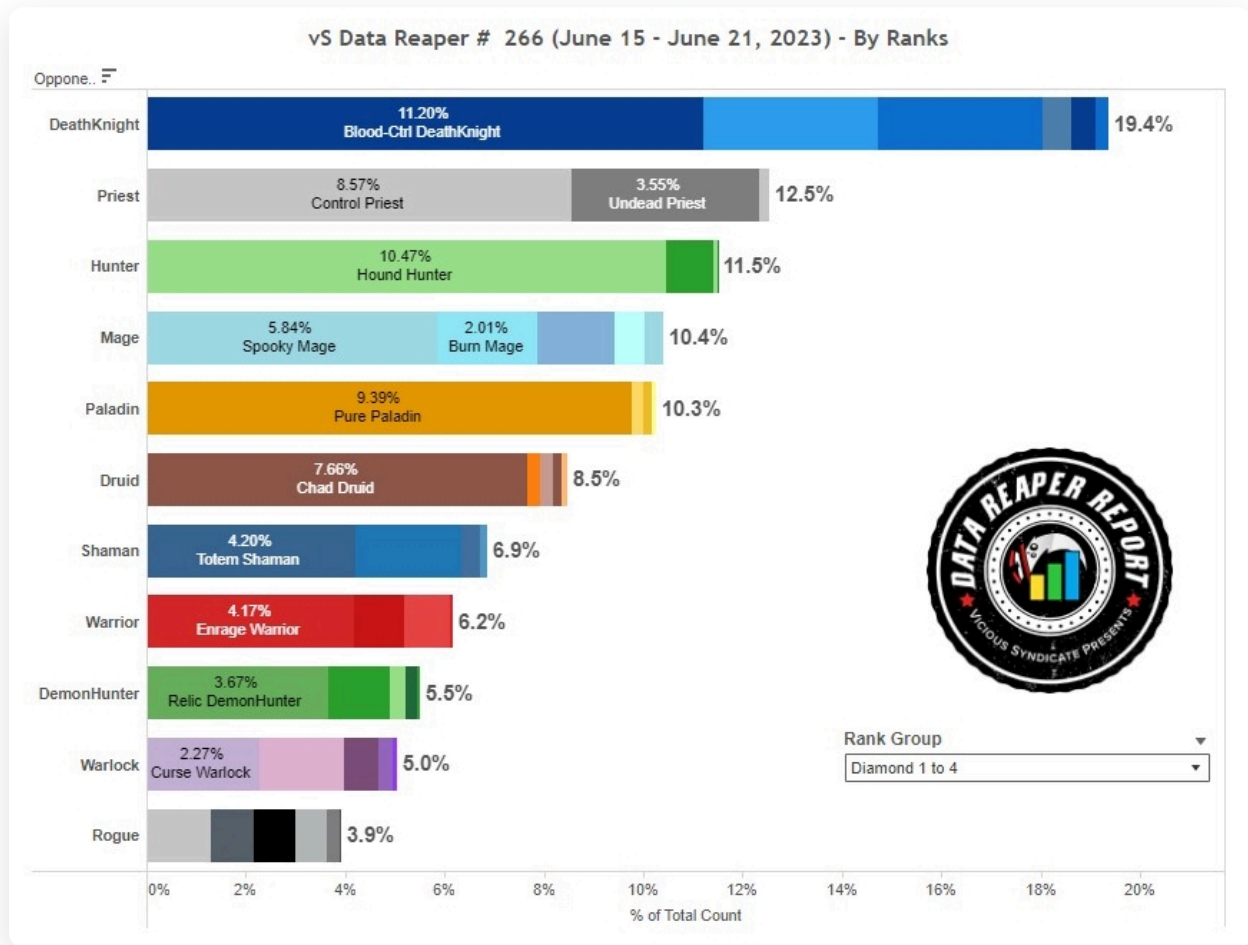
1. *Графики популярности по классам и архетипам*
2. *Анализ популярности классов*
3. *Графики винрейта и рейтинг архетипов*
4. *Анализ силы архетипов*
5. *Анализ силы классов и актуальные колоды меты*
6. *Разрушители меты*



По всем рангам

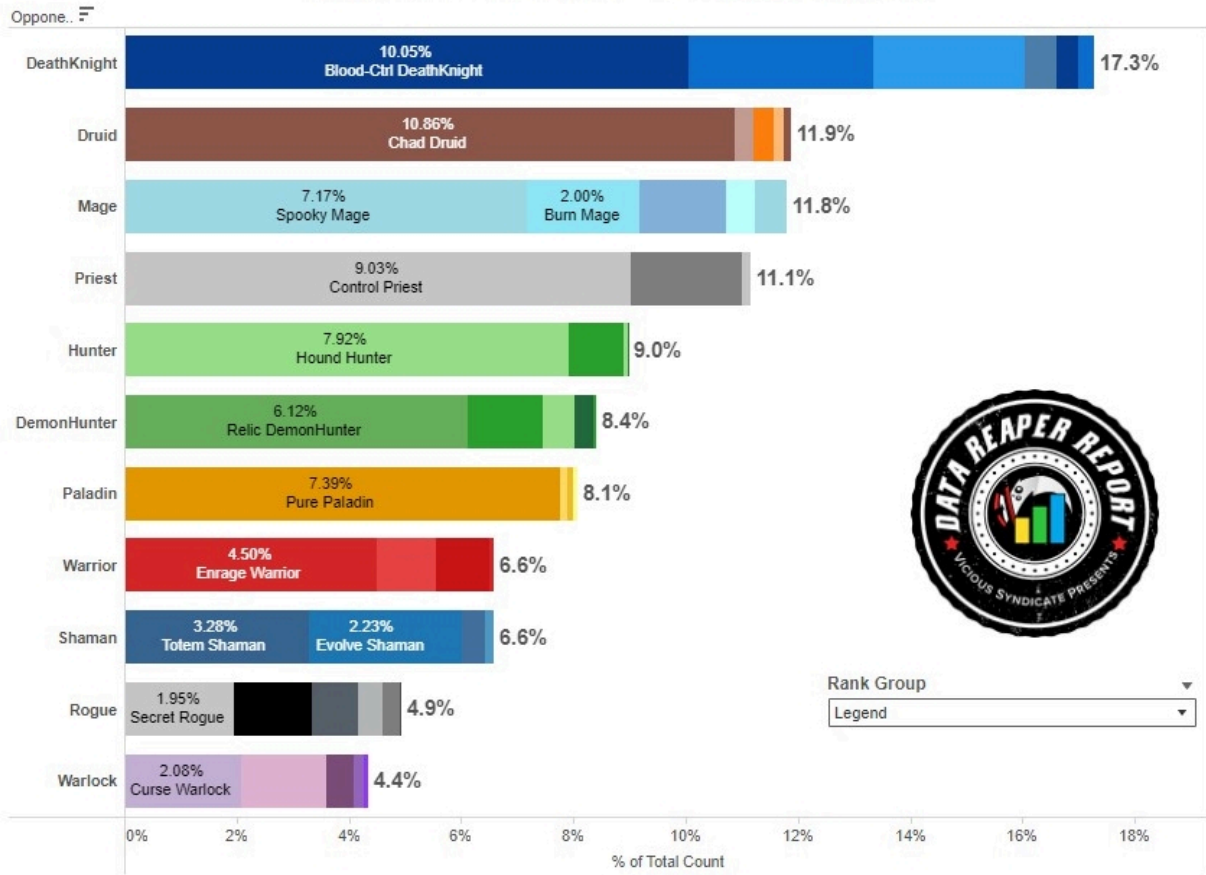


В промежутке ранга Алмаз 4 - 1



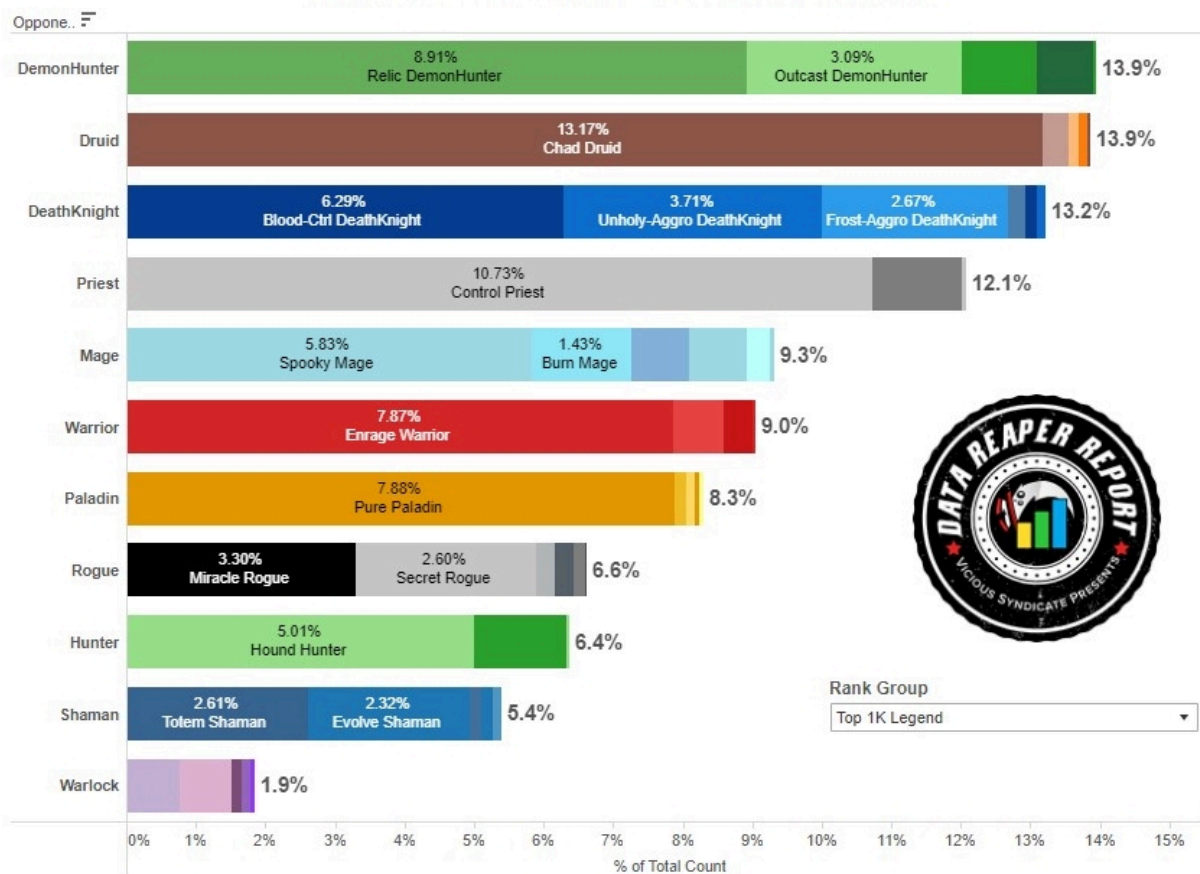
В Легенде

vS Data Reaper # 266 (June 15 - June 21, 2023) - By Ranks



В топ-1000 Легенды

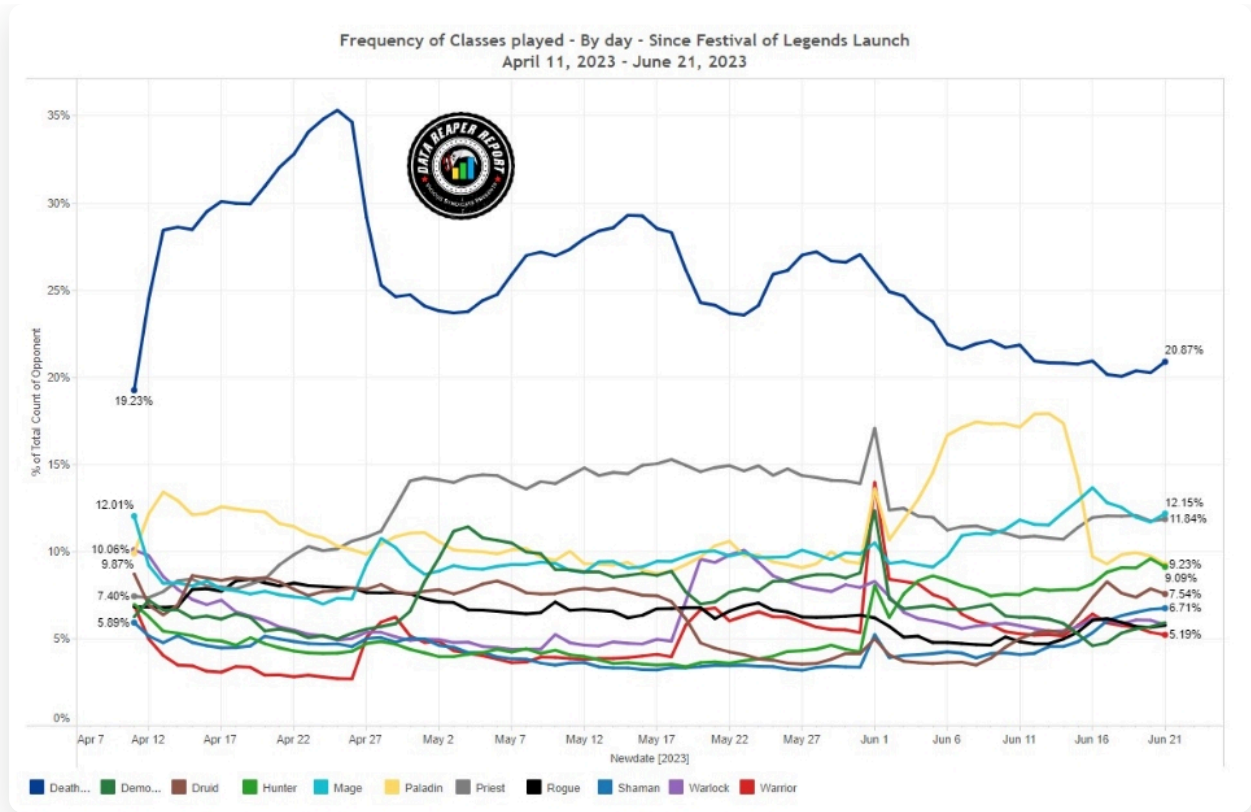
vS Data Reaper # 266 (June 15 - June 21, 2023) - By Ranks



Rank Group

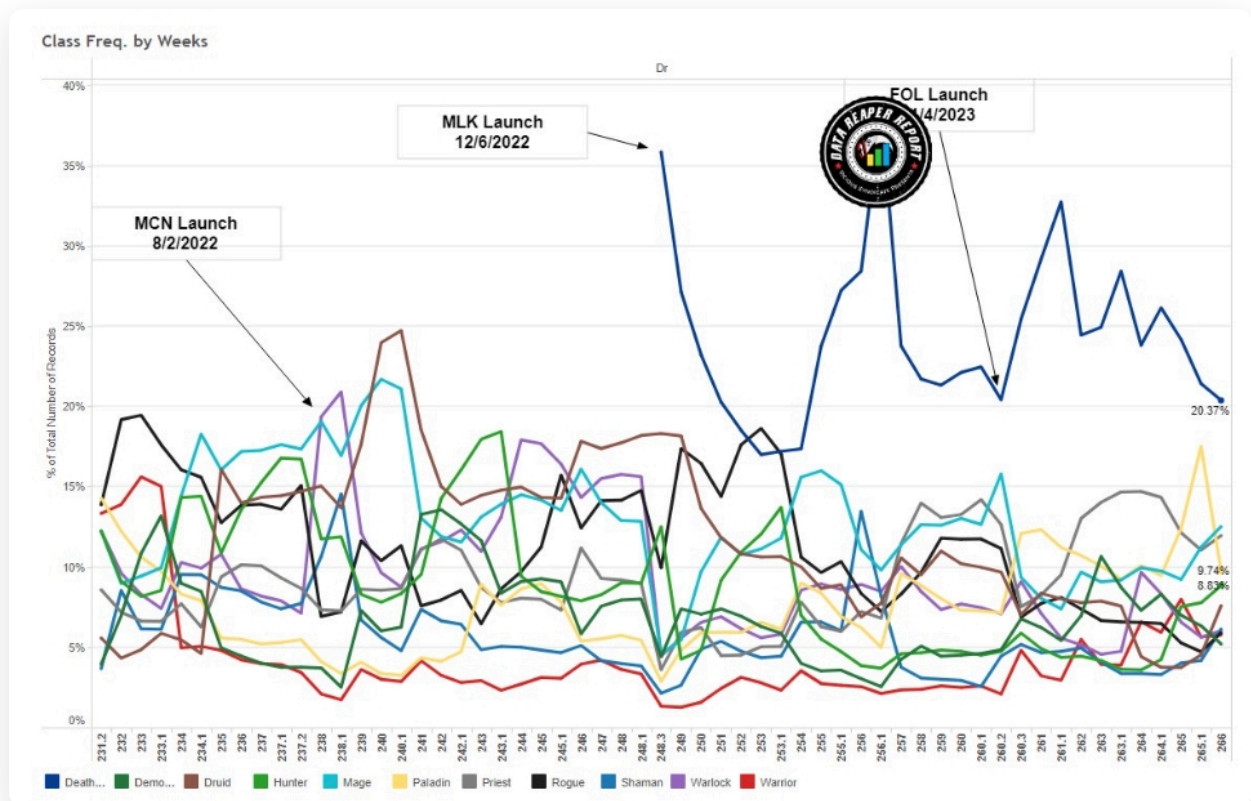
Следующий график показывает прогресс популярности классов по дням с момента выхода дополнения Марш Короля-лича

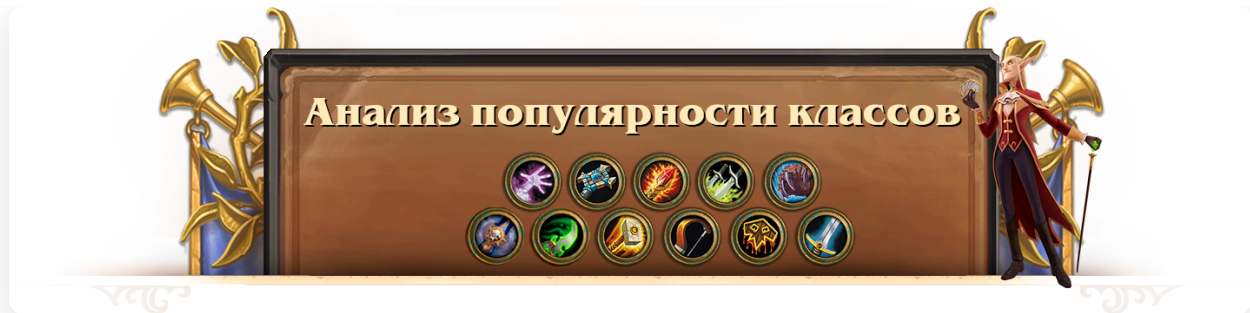
Популярность по дням



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

Популярность по неделям





Нерф **Леди Стэно** оказал сильное влияние на формирование **Охотника на демонов** как класса в перспективе. **Спелл ДХ** почти полностью исчез из меты. **Релик ДХ** снова стал главным представителем Иллидана. Колода избавилась от остаточных сборок с **Леди Стэно**. **Биг ДХ** очень редко встречается в ладдере. **Изгой ДХ** существует только в топе Легенды, где он не так уж редок. Этот архетип также стал отказываться от Стэно.



Последние две недели оказались очень интересными для **Друида**. **Биг Друид**, который стал походить на Биг Чернокнижника из-за набора большой нежити, по началу сильно уступал уже известной сборке с **Гостем в маске**. Однако это изменилось, как только в Стандарте появился **Фанат**, который превознес новую версию над остальными. Как только нерфы ударили по главному врагу Малфуриона, Чистому Паладину, новый Биг Друид превратился в опасного участника меты и самую популярную колоду в Легенде.



Рыцарь смерти в какой-то степени пошел на спад, однако все еще остается самым популярным классом в игре вне Легенды. При этом вне Легенды численности классов в целом очень сбалансированы. Популярность **ДК Крови** непоколебима, а **Фрост** и **Анхоли ДК** представлены примерно равными небольшими числами.



Контроль Жрец снова привлек к себе много внимания. Колода пошла вверх на всех уровнях игры после патча на фоне ожиданий благоприятной атмосферы после нерфа Паладина. **Андед Жрец** встречается редко.



Охотник не потерял своего рвения после нерфов **Надежды КельТаласа** и **Звукорежиссера Поззика**. Нерфы Паладина сильно сыграли на руку Рексару. **Биг Бист Охотник** стал только популярнее, и колоду часто выбирают на пути в Легенду. Стали заметны эксперименты с **Аркейн Охотником**.



Контроль Маг - еще один любимчик публики (после ДК Крови) с не самыми лучшими результатами. **Берн Маг** встречается очень редко. В ладдере также можно заметить новичка - **Секрет Мага**.



Воин на исступлении - сильнейшая колода Стандарта, которая не была ослаблена, поэтому ей был предначертан успех после выхода патча. В то же время она не столь популярна и широко представлена только в топе Легенды. Такая же ситуация с Воином на исступлении происходила и в Руинах Запределья.



Несколько нерфов **Чистого Паладина** по понятным причинам значительно подбили плейрейт колоды. И даже после этого она остается достаточно популярной и не планирует уходить из меты. Даже игроки из топа Легенды остаются ей верны. Вот что делает с классом взрывной урон.



Шаман наконец-то показывает какое-то разнообразие. Наряду со скромным по численности **Тотем Шаманом**, в мету вернулся **Эвольв Шаман** - новая конкурентоспособная опция для Тралла. Из-за этого классом в целом стали играть чаще.



Разбойник остается потерянным и неактуальным вне топа Легенды. На высших рангах можно встретить как **Миракл**, так и **Секрет Разбойника**.



Чернокнижник по-настоящему находится в бедственном положении. Он стал исчезать из топа Легенды, что обычно говорит о недостатке силы и/или интереса к классу. Новые эксперименты возникли вокруг **Курс Чернокнижника** с большими существами - колода пытается составить конкуренцию привычному **Биг Чернокнижнику**. **Бесолок** практически не заметен.

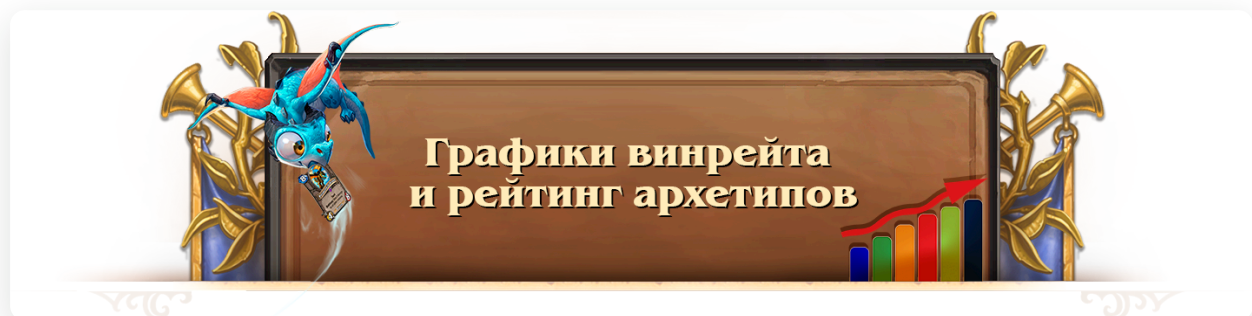


Диаграмма матч-апов по всем рангам


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

Таблица % винрейта архетипов с распределением по тирам

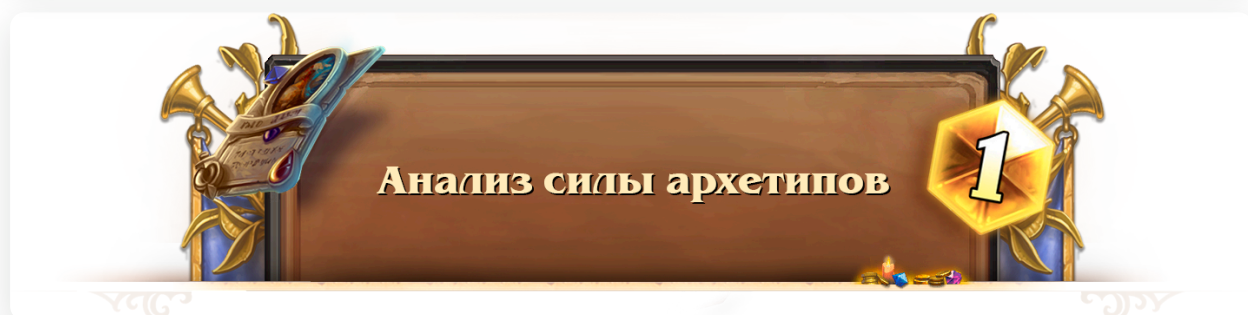
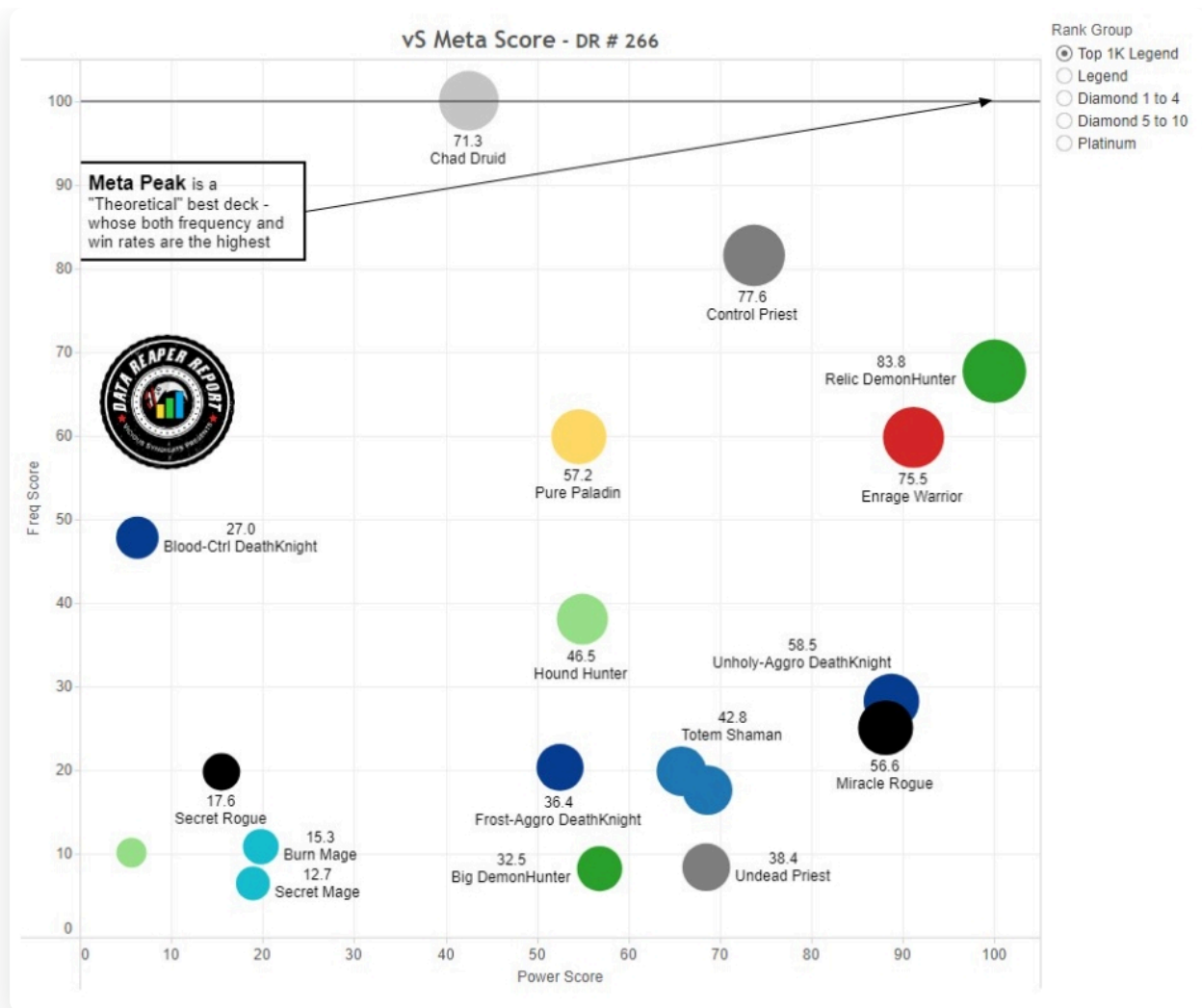
Legend							Diamond 1 to 4						
vS Power Rankings DR # 266							vS Power Rankings DR # 266						
Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score		Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score	
Tier 1	Enrage Warrior	53.28	100.0	41.4	70.7		Tier 1	Hound Hunter	53.41	100.0	93.4	96.7	
	Relic DemonHunter	52.79	92.5	56.3	74.4			Enrage Warrior	53.30	98.4	37.2	67.8	
	Hound Hunter	52.34	85.7	72.9	79.3			Pure Paladin	52.68	89.4	83.8	86.6	
	Pure Paladin	52.23	84.0	68.0	76.0			Totem Shaman	52.58	87.9	37.5	62.7	
	Totem Shaman	52.12	82.3	30.2	56.3			Undead Priest	52.22	82.6	31.7	57.2	
	Undead Priest	52.12	82.3	15.9	49.1		Tier 2	Evolve Shaman	51.97	79.0	14.5	46.8	
	Evolve Shaman	52.11	82.2	20.6	51.4			Relic DemonHunter	51.96	78.8	32.8	55.8	
Tier 2	Unholy-Aggro DeathKnight	51.43	71.8	30.3	51.1			Big DemonHunter	51.93	78.3	11.0	44.6	
	Big DemonHunter	51.38	71.1	12.2	41.7			Chad Druid	51.66	74.4	68.3	71.4	
	Chad Druid	51.31	70.0	100.0	85.0		Frost-Aggro DeathKnight	50.98	64.3	31.5	47.9		
	Frost-Aggro DeathKnight	50.42	56.3	24.9	40.6		Unholy-Aggro DeathKnight	50.91	63.3	29.6	46.4		
Tier 3	Miracle Rogue	49.79	46.8	12.8	29.8		Blood-Ctrl DeathKnight	50.51	57.5	100.0	78.7		
	Control Priest	49.49	42.2	83.1	62.6		Tier 3	Control Priest	48.69	30.8	76.5	53.7	
	Blood-Ctrl DeathKnight	49.16	37.2	92.5	64.9			Menagerie Warrior	48.38	26.3	8.1	17.2	
	Burn Mage	48.33	24.6	18.4	21.5			Miracle Rogue	47.99	20.6	7.5	14.0	
	Menagerie Warrior	48.24	23.2	9.6	16.4		Burn Mage	47.57	14.4	18.0	16.2		
	Secret Mage	48.15	21.9	14.1	18.0		Arcane Hunter	47.51	13.5	8.5	11.0		
	Arcane Hunter	48.08	20.7	9.0	14.9		Secret Mage	47.29	10.2	14.0	12.1		
	Secret Rogue	47.86	17.3	18.0	17.6		Tier 4	Secret Rogue	46.81	3.1	11.7	7.4	
Tier 4	Chad Warlock	45.29	-21.7	14.0	-3.8			Chad Warlock	45.11	-21.8	15.3	-3.3	
	Curse Warlock	45.10	-24.7	19.2	-2.8			Curse Warlock	44.92	-24.6	20.3	-2.2	
	Spooky Mage	43.98	-41.8	66.0	12.1			Spooky Mage	44.19	-35.3	52.2	8.4	
	Thief Rogue	42.18	-69.2	7.6	-30.8			Thief Rogue	41.43	-75.9	7.7	-34.1	
	Control Warrior	40.79	-90.3	8.9	-40.7		Control Warrior	40.19	-94.1	9.2	-42.5		

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



Мета после патча выглядит обнадеживающе, а расстановка сил достаточно сбалансирована. Таким образом удовольствие от меты смогут получить те, кто найдет в ней хоть одну приятную для себя стратегию. И, как кажется, она способна предложить хотя бы что-то каждому игроку.



Охотник на демонов

Нерф Леди Стэно, судя по всему, удалил **Спелл ДХ** из Стандарта. Новая итерация с **Безумным алхимиком** ни в какое сравнение не идет с предыдущей. Вместе с тем нерф Стэно положительно сказался на других колодах Иллидана по двум причинам.

Во-первых, Спелл ДХ успешно играл против других колод Охотника на демонов, поэтому его уход сделал мету более благоприятной для таких архетипов, как Релик ДХ.

Во-вторых, **Леди Стэно** была ловушкой для других колод Иллидана. После того как колоды были вынуждены отказаться от нее, их эффективность стала выше сразу в нескольких ключевых матч-апах.

Релик ДХ - очевидный и первый победитель от нерфов Паладина и **Леди Стэно**. Новая мета стала намного медленнее, и в ней часто встречаются Контроль Жрец, ДК Крови и Контроль Маг. Все эти колоды падают жертвой от руки Релик ДХ.

В случае с Контроль Магом и ДК Крови их популярность полностью продиктована предпочтениями игроков, а не эффективностью. Это только идет на руку Релик ДХ. Сейчас он является самой сильной колодой в топе Легенды, однако с точки зрения баланса это не проблема. Если он существенно вырастет в популярности, на передовую выйдут его очевидные контр-колоды - незаслуженно обделенный вниманием Воин на исступлении и новоиспеченный Биг Друид.

Изгой ДХ существенно недооценен. Колодой играют настолько мало, что даже не удастся вычислить ее уровень силы, хотя она вполне может быть лидером меты в топе Легенды! Вынужденный отказ от **Леди Стэно** наконец-то заставляет игроков переключаться на более сильные альтернативные сборки. Колода непроста в исполнении, поэтому навряд ли она станет популярной вне высших рангов.

Биг ДХ незаметно добивается успехов. Это жизнеспособная альтернатива Релик ДХ на случай, если Воин на исступлении станет слишком надоедливым. Для Биг ДХ этот матч-ап более удобен.



Друид

Разброс матч-апов **Биг Друида** выглядит очень положительным. Он на удивление эффективно показывает себя против некоторых более быстрых колод, таких как Биг Бист Охотник или Воин на исступлении, и при этом доставляет большие неудобства Релик ДХ. Чистый Паладин и Контроль Жрец - два самых заметных сдерживателя Друида, хотя есть и другие - Андед Жрец, Тотем Шаман, Секрет Разбойник.

Поскольку популярность Друида в топе Легенды относительно выше, игроки чаще стараются законтрить его именно там. Возможно, из-за этого Чистый Паладин до сих пор остается заметной силой на высоком MMR. Более опытные игроки также лучше предугадывают ходы Друида, поскольку сложность колоды держится на уровне ниже среднего, а ее геймплей очень предсказуем.



Рыцарь смерти

Эффективность **ДК Крови** схожа с тем, что показывала колода раньше. Она неплоха на пути в Легенду, а после входа в нее начинает снижаться по мере того, как ей все чаще встречаются неудобные противники вроде Релик ДХ, Воина на исступлении, Биг Друида и Контроль Жреца. В топе Легенды ДК Крови становится плохим выбором. Только настойчивая приверженность игроков сохраняет его присутствие на этих рангах.

Фрост ДК достаточно неплох на протяжении всего ладдера. Нерф Чистого Паладина оказал колоде большую помощь - этот матч-ап снова повернулся в пользу неживого Артаса.

Анхоли ДК имеет самый высокий потенциал среди всех колод Рыцаря смерти. Архетипу есть куда совершенствоваться, поскольку сейчас до сих пор остается сверхпопулярной не лучшая сборка с яйцами. Оптимизированный Анхоли ДК - это Тир-1 колода на любом ранге, включая топ Легенды. С верной сборкой даже для не самых лучших его противников, таких как Контроль Жрец, Воин на исступлении и Фрост ДК, этот матч-ап станет заметно сложнее по сравнению с данными в статистике.



Жрец

Контроль Жрец кажется чересчур сильным в топе Легенды. Релик ДХ - главная преграда на пути возвращения меты из Закаленных Степями. Этот единственный матч-ап стоит на пути Жреца к месту в Тир-1. Хорошо играет против Жреца и Чистый Паладин, но матч-ап больше не настолько перекошенный, как это было раньше. Существуют и другие контр-колоды, например Секрет Разбойник. Завышенное число Контроль Магов отчасти может быть вызвано желанием обыграть Андуйна.

За ситуацией нужен глаз да глаз. Через пару недель должен выйти последний балансный патч Фестиваля легенд, и многие игроки наверняка захотят увидеть нерфы Релик ДХ. Важно, чтобы они были умеренными, иначе Контроль Жрец может стать нездоровой колодой для меты. Бойтесь своих желаний.

Андед Жрец - темная лошадка Стандарта, учитывая, насколько он эффективен на всех рангах несмотря на свою низкую популярность. У него потрясающий разброс матч-апов. Колодой не так сложно играть, поэтому она не так идеально смотрится в топе Легенды. В то же время она является одним из лучших выборов для ее взятия.



Охотник

Биг Бист Охотник стал номером 1 для тех игроков, что еще не достигли Легенды. Нерфы Паладина не просто нивелировали нерфы самого Охотника, но и помогли ему. Матч-ап с Утером стал очень близким, в результате чего общий разброс матч-апов для Рексара превратился в очень хороший. На данный момент лучше всего его обыгрывают Воин на исступлении и Биг Друид, которые популярны только в Легенде. Скорее всего, и оптимальный Анхоли ДК должен побеждать Охотника. В остальных случаях ладдер для него будет легкой пробежкой.

Аркейн Охотник стал значительно сильнее, чем в момент появления в Марше Короля-лича. Не ожидайте, что он станет разрушителем меты, но колода может успешно функционировать в ладдере. Ее также можно улучшить, чтобы слегка поднять ее показатели. Если вы любите этот архетип и всегда ждали, когда же он заиграет, сейчас самое время к нему вернуться.



Маг

Контроль Маг банально ужасен, и с этим ничего не поделаешь. Колода будет успешна только в мете, где нет никого, кроме Контроль Жрецов. У нее слишком много давящих матч-апов, чтобы она могла постоянно приносить победы. А если вы так хотите победить Контроль Жреца, лучше обратиться к Релик ДХ, который побеждает и самого Контроль Мага.

Берн Маг уже не так хорош, как раньше. Он предпочитал мету Паладинов, а не Воинов и Охотников. Не совсем ясно, как можно улучшить колоду, и даже если кто-то найдет

способ, навряд ли этого будет достаточно, чтобы Берн Маг мог комфортно играть в текущей мете.

Секрет Маг все еще находится в процессе оптимизации, как новая колода. У него есть шанс пробить порог в 50% винрейта, но сейчас об этом сложно судить.



Воин

Воин на исступлении - одна из сильнейших колод в игре на любых рангах. Поразительно, но она обыгрывает и лучшую колоду для взятия Легенды в лице Биг Бист Охотника, и лучшую колоду в топе Легенды в лице Релик ДХ. Это дает Воину хорошие перспективы на будущее, и он должен остаться на вершине меты по всему ладдеру.

Учитывая такую эффективность, можно смело сказать, что Воин на исступлении сильно недооценен. Его можно законтрить в случае, если он выйдет из-под контроля, однако у колоды невероятно низкая популярность вне топа Легенды. Им не так легко играть, но и не так сложно, как тем же Изгой ДХ или Миракл Разбойником, поэтому первый опыт игры не должен быть таким уж гнетущим. Некоторые из его контр-колод могут создавать очень неприятный игровой опыт (Биг Друид, Контроль Жрец), что может влиять на популярность колоды, но в то же время эти матч-апы не настолько плохи, как кажется.

Гибрид Воин не в лучшем положении. Слишком многие колоды Стандарта переигрывают его в лейтгейме или, наоборот, наказываются за слишком жадную игру.

Контроль Воин неиграбелен.



Паладин

Чистый Паладин все еще хорошая колода, несмотря на массу нерфов. Изменения баланса хорошо повлияли на нее - теперь разброс матч-апов колоды не такой абсурдный. Архетип стал честнее и больше зависит от того, с кем встречается в ладдере. Теперь его роль - это победы над Контроль Жрецом и Биг Друидом. Регулярно побеждать Паладина могут Фрост ДК и Анхоли ДК. Существенно изменились матч-апы с Биг Бист Охотником и Воином на исступлении.



Шаман

Эволв Шаман является конкурентоспособной колодой. У архетипа есть темное прошлое, однако его новая итерация не обладает тем взрывным потенциалом в ранней игре, который душил Стандарт раньше. У **Тотем** и Эволв Шаманов схожий разброс матч-апов и общая эффективность. При этом у Эволв Шамана больше возможностей для роста, поскольку это новая колода.



Разбойник

Миракл Разбойник хорош в топе Легенды из-за удачного матч-апа с Воином на исступлении. В то же время у него крайне низкая популярность, вероятно, из-за ужасной встречи с Контроль Жрецом. Это одна из самых сложных колод в игре, поэтому многие ее матч-апы существенно улучшаются только на высоком MMR.

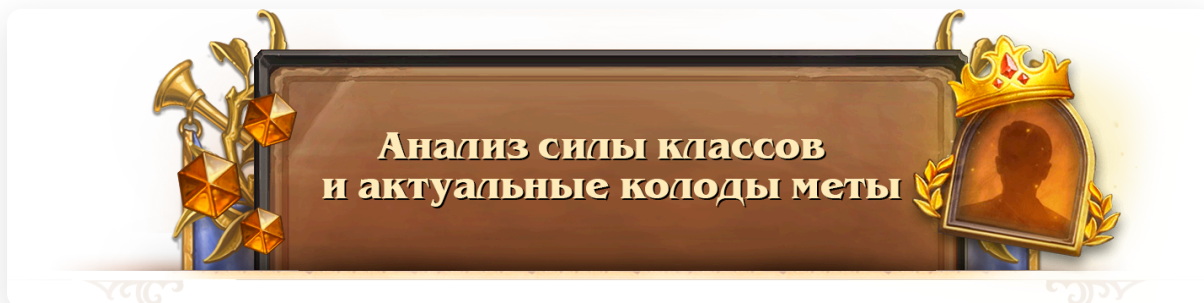
Секрет Разбойник только развивается и еще не достиг предела совершенства. Помимо высокой эффективности против Воина на исступлении, он хорошо противостоит Биг Друиду и Контроль Жрецу благодаря сильным инструментам саботажа. В то же время

эти инструменты плохо работают против Релик ДХ, из-за чего этот матч-ап сложен для Валиры. Секрет Разбойник также показывает себя хуже, чем Миракл Разбойник, во многих быстрых матч-апах, что делает его слабее в целом.



Чернокнижник

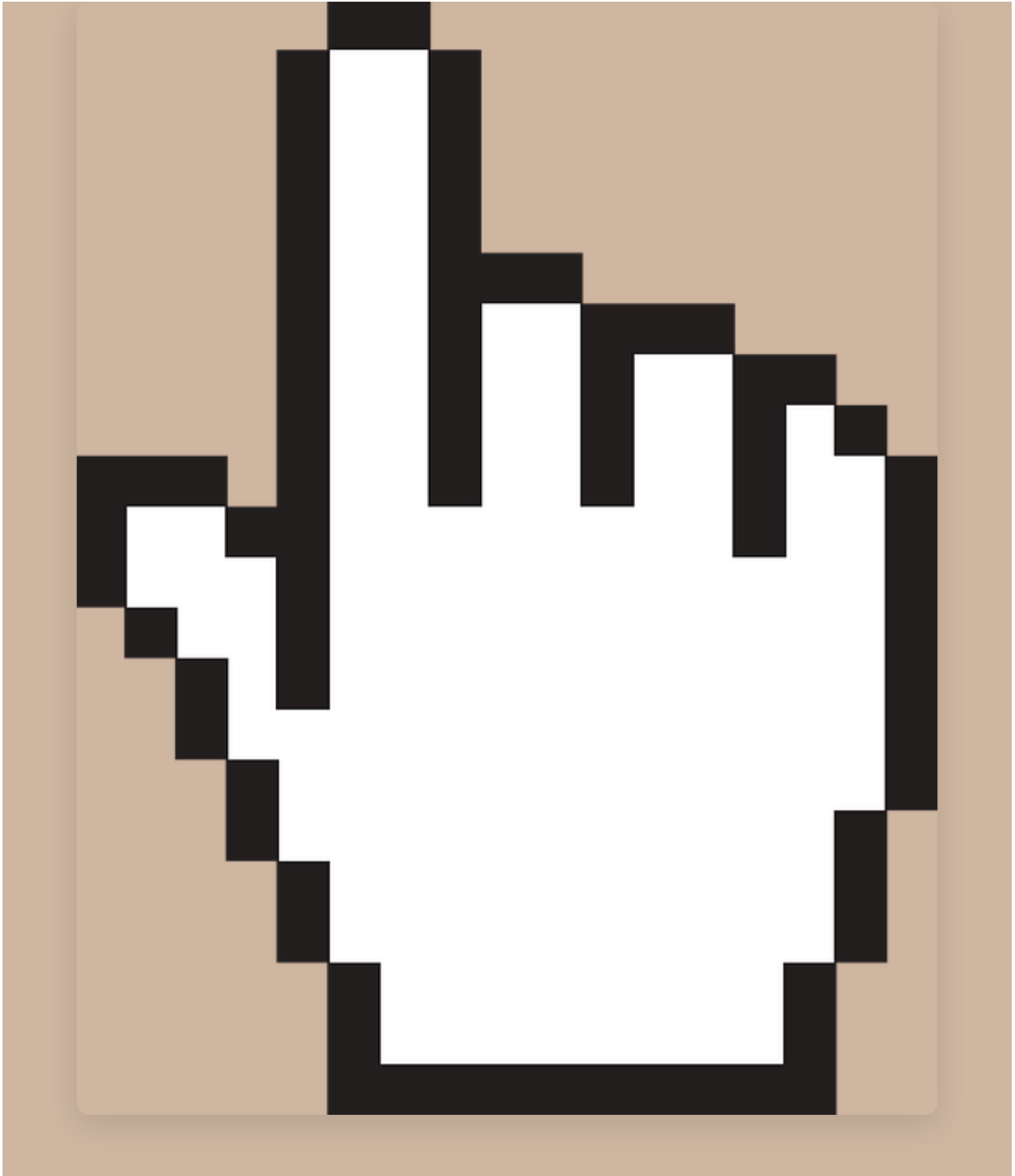
Чернокнижник - единственный "мусорный" класс в Стандарте на данный момент. **Курслок** плох - здесь нечему удивляться. Истинным мастером **Таддиуса Чудища** оказался Малфурион, а не Гул'дан.



- **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 сейчас наслаждается временем в Стандарте. Лучше всего использовать в колоде и Мастера клинка Окани, и Прокурора Мелтраникс. Отказаться лучше от Звукорежиссера Поззика, который стал слабее после нерфа. Прокурор Мелтраникс может сыграть решающую роль сразу в нескольких контроль матч-апах. Вы можете заблокировать ей ход оппоненту в паре с Реликвией фантазмов в лейтгейме, особенно с удешевлением от Реликвии измерений. Схожую роль играет и Мастер клинка Окани.









В целом нерф **Леди Стэно** только помог Релик ДХ, поскольку сборки с ней показывали худшую эффективность среди всех. Несмотря на убеждение игроков, сборки со Стэно оказались хуже против Контроль Жреца. Как только в колоде появилось больше самостоятельных угроз и саботажа, матч-ап стал еще больше перекошен в сторону Иллидана.

Изгой Охотник на демонов также выиграл от нерфа **Леди Стэно**. Как уже давно говорилось, набор с ней был ловушкой для колоды, однако полноценно подкрепить эту теорию статистикой не представлялось возможным, поскольку у колоды не было полноценных альтернатив. Теперь же, когда игроки были вынуждены отказаться от этой карты, результаты стали лучше. Теперь нет никакого смысла использовать **Хищничество** и **Уничтожение улик**, и на их место пробуются различные карты.

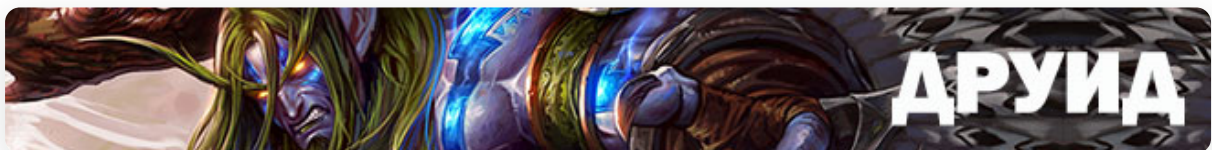
Изгой ДХ редко встречается в ладдере, и ему нужно больше статистики. Предварительно хорошие результаты показывают **Шаркающий жевун** и **Мурлокула**. **Шаркающий жевун** силен вместе с **Заводчиком крылобегов**, **Натиском на сцену** и **Гальверией Черный Ворон**. **Мурлокулу** чрезвычайно легко насытить в этой колоде, что помогает очистить руку и выставить больше угроз на стол.

Биг Охотник на демонов никак не изменился, поскольку колода и так не играла **Леди Стэно**. **Спелл Охотник на демонов** выглядит плачевно после нерфа. Нет, **Безумный алхимик** не смог нивелировать нерф Стэно.

Колоды ДХ

-  **Релик Охотник на демонов**
 -   **Биг Охотник на демонов с Крушащим карателем**
-    **Изгой Охотник на демонов**
 -  

[назад к выбору класса](#)



Биг Друид стал крайне влиятельной колодой Стандарта. После патча существенно изменились показатели **Рокового соуха**. Карта стала намного сильнее из-за замедлившейся меты - теперь ее боевой клич более ценен. В то же время он остался бесполезен против Чистого Паладина.

Вопрос заключается в том, лучше ли он, чем **Хитиновый панцирь**. Панцирь успешнее в тех матч-апах, где вы опасаетесь за сохранность здоровья своего героя, а соух - если на вас не оказывают много давления. Большинство игроков берут по одной копии каждой карты, однако если вы грамотно оцените мету на своем ранге, выбор только одной из них должен пойти на пользу.

Зато точно ясно, что **Фанат** - ключевая карта колоды, которую нужно использовать в двух копиях.

Колоды Друида

- **Биг Друид**



[назад к выбору класса](#)



Ситуация с Рыцарем смерти практически не изменилась после патча. **Контроль Рыцарь смерти Крови** остается верен прежней сборке. **Грязная крыса** - одна из самых переоцененных карт в истории игры. **Сектант-металлист** не очень хорош во **Фрост Агро Рыцаре смерти**, поскольку Паладин пошел на снижение, однако он все равно лучше, чем **Буйная фанатка**.

Анхоли Рыцарь смерти должен держаться подальше от синергий с **Воплями йодля**. Они не так ужасны, поскольку выезжают за счет силы самого архетипа, однако вы будете играть намного эффективнее (на 2-3%), если откажетесь от яиц и обратитесь к классической сборке.

Единственный вопрос касательно руны Нечестивости - чем заменить **Удар чумы** после добавления **Магаты музыкальное проклятье**? **Мурлокула** выглядит лучшим кандидатом, нежели **Метатель костей**.

Колоды Рыцаря смерти

- **ДК Крови**



- **Фрост Агро ДК**



- **Анхоли ДК**






[назад к выбору класса](#)



Контроль Жрецу стоит опасаться за матч-ап с **Релик ДХ**. Пусть **Подрывник-реноватор** и кажется заманчивой попыткой решить проблему, у него слишком узконаправленный спектр применения. Если **Релик ДХ** выйдет из-под контроля, такая опция будет неплоха, но в остальных матч-апах толку от нее будет мало.

- Карта, которую незаслуженно избегают на данный момент, это Слово Тьмы: Гибель. Этот ремувал невероятно силен против Релик ДХ, поскольку исход битвы часто зависит от того, найдете ли вы достаточно ответов на растущие **Реликвии фантазмов**. Нынешний Релик ДХ побеждает через стол, поэтому дополнительные ремувалы могут сыграть решающую роль в этой встрече. Это заклинание также пригодится против Биг Друида и уж точно будет полезнее, чем **Подрывник-реноватор**.
- **Грязная крыса** считалась хорошей картой против Охотника на демонов, однако она мало чем полезна против Релик ДХ. Колода практически не боится крыс. Как уже было сказано ранее, **Грязная крыса** попросту переоценена и создает ложное ощущение превосходства над ходом игры. Она хороша только против Контроль Мага, и на этом все.

Колоды Жреца

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

[назад к выбору класса](#)





Биг Бист Охотник показал удивительные результаты на этой неделе. До патча основной рекомендацией была замена одной копии **Верных питомцев** на **Лортемара Терона**. Вторая копия заклинания часто была слабой, а Лортемар отлично усиливал **Тощую Гончую**.

Лортемар, несомненно, хорошая карта в колоде, но он также улучшает и самих **Верных питомцев**, причем настолько, что появляется смысл во второй копии. Звучит жадно, но поскольку с нерфом Паладина мета замедлилась, лишняя выгода пойдет на пользу в борьбе с колодами, которые пытаются зачистить все, что вы выставляете.

Найти место под вторых **Верных питомцев** не так просто. **Звукорежиссер Поззик** и **Надежда КельТаласа** все еще важны для колоды, даже после нерфов. В представленной сборке место заклинанию уступил один **Агрессор Скользящего Копья**. Он хорош со **Связкой бананов**, но плох, когда не удастся ее найти.

Еще одна опция - добавить в колоду маленький набор секретов (**Ряженный певец**, **Скрытый смысл**) и отказаться от **Халдарона Светлое Крыло** и **Сотворенной стрелы**. Решение неплохое, но и очевидных плюсов в нем пока не видно.

Колоды Охотника

-  **Биг Бист Охотник**
 -  **Аркейн Охотник**



[назад к выбору класса](#)






Контроль Скелет Маг - ужасная колода, но игроки все равно любят ей играть. Большинство сборок после патча используют [Принца Ренатала](#). Возможно, это ошибка, но полноценно сравнить Ренатал сборки с укороченными версиями невозможно, поскольку ими почти никто не играет. Баффнутый [Бот-дарователь каверов](#) силен. Сносно выглядит и [Эхо](#).

Берн Магу стоит использовать [Силу звезд](#). Согласно статистике тех игроков, которые уже последовали этому совету, заклинание является ключевым в колоде. Вопрос только в том, как уместить в сборке еще и [Бесконечный максимум](#), который стал крайне важен против Контроль Жреца. Пока что место ему уступила одна [Чародейская стрела](#).

Секрет Маг также показывает конкурентоспособный уровень игры. Колода тестирует разные подходы. Сборка с [Космическими клавишными](#) и скелетами выглядит сильнее, нежели чистая секрет сборка. [Морозное касание](#) и [Взрывоопасные скелеты](#) - слишком хороший способ победы для быстрой колоды Мага.

Колоды Мага

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

[назад к выбору класса](#)



Воину на исступлении нужно больше урона из руки в обновленной мете. [Проклятый безумец](#) предоставляет дешевую болванку под баффы [Экстрактора анимы](#), которую можно превратить в большой урон. Со спадом Паладина менее важным стал [Напуганный слуга](#).

Гибрид Воину приходится идти ва-банк в ранней игре, нежели засиживаться допоздна, поэтому сборки с [Заводчиком крылобегов](#) показывают себя лучше всего. Впрочем, сейчас колоде в любом случае очень трудно справиться с ДК Крови и Контроль Жрецом.

Колоды Воина




-  **Воин на исступлении**
 -  → 
 -  **Гибрид Воин**
 -  → 

[назад к выбору класса](#)



- Несмотря на нерф Голода и пиршества, сборка **Чистого Паладина** с Горном Владыки Ветра все еще остается лидером внутри архетипа. Порядок в зале суда лучше, чем Котори Клинок Света.

Колоды Паладина

-  **Чистый Паладин**
 -  → 

[назад к выбору класса](#)



Спад Паладина обратил ряд нововведений в **Тотем Шамане** вспять. Колоде снова приходится максимизировать свои возможности по перебору, чтобы не выдохнуться против лейтгейм стратегий. Так снова стала актуальна старая сборка колоды. **Закулисный** вышибала стал на удивление слаб в Тотем Шамане после патча.

Эволев Шаман снова появился в Стандарте и способен постоять за себя. Первые сборки колоды не были такими хорошими, однако с появлением **Горна Владыки Ветра** ситуация изменилась. Карта отлично показывает себя в этой колоде, поэтому сложно пройти мимо двух ее копий. Отказаться можно от одной **Пылающей трансмутации**, которая не так сильна в медленных матч-апах. **Полный зал** также не поражает своей силой, однако заклинание полезно против Контроль Жреца, поэтому пока что остается в сборке.

Колоды Шамана

-  **Тотем Шаман**
 -  → 
 -  **Эволев Шаман**
 -  → 

[назад к выбору класса](#)



Миракл Разбойник остался неизменным. **Неофитка** **культы** - не очень хорошая техническая карта в нынешней мете, поэтому в приоритете остается **Веер клинков**.

Секрет Разбойник обладает потенциалом для полноценного участия в мете, где карты саботажа могут решить исход партии. **МС Блескотрон** превращает **Асталора** **Кровавая Клятва** в опасного финишера в медленных матч-апах, поэтому эта малозаметная легендарка актуальна как никогда именно сейчас.

Колоды Разбойника

- **Миракл Разбойник**



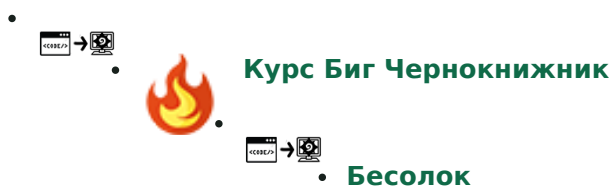
[назад к выбору класса](#)



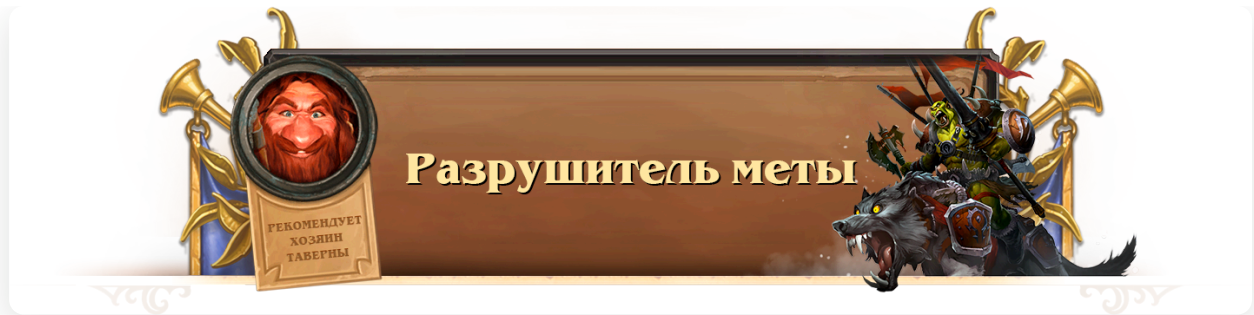
Чернокнижник - единственный класс, который оказался полностью бесполезным. Некоторые игроки снова попытались вдохнуть жизнь в **Курс Чернокнижника**. На этот раз колода использует **Таддиуса Чудище** и выглядит неплохой альтернативой обычному **Биг Чернокнижнику**. Проблема в том, что они оба слабы. **Бесолок** днем с огнем не сыщешь.

- Колоды Чернокнижника

- **Биг Чернокнижник**



[назад к выбору класса](#)



Биг Бист Охотник перепрыгнул Чистого Паладина и стал лучшей колодой на подступах к Легенде. Он легко отмахнулся от нерфов **Звукорежиссера Поззика** и **Надежды КельТаласа** и продолжил успешно играть этими картами, попутно извлекая выгоду из нежелания игроков играть Воином на исступлении.

Изгой ДХ - огромная недооцененная сила на высоких рангах. Интересно, что колода, которая даже близко не подошла к оптимальной сборке, а просто отказалась от **Леди Стэно**, так хорошо показывает себя в мете. Если она все-таки наберет последователей, на следующей неделе о ее нюансах станет известно больше.

Текущая мета выглядит сбалансированной и открытой к новым веяниям. До следующего дополнения осталось еще больше месяца, поэтому времени наиграться в ней будет более чем предостаточно.

А если вам хочется чего-то повеселее, Твист уже на подходе.

- **Биг Бист Охотник**



•



- **Изгой Охотник на демонов**

Источник www.viciousyndicate.com на языке оригинала