

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Триумфальное возвращение Спелл ДХ. Vicious Syndicate мета- отчет №267

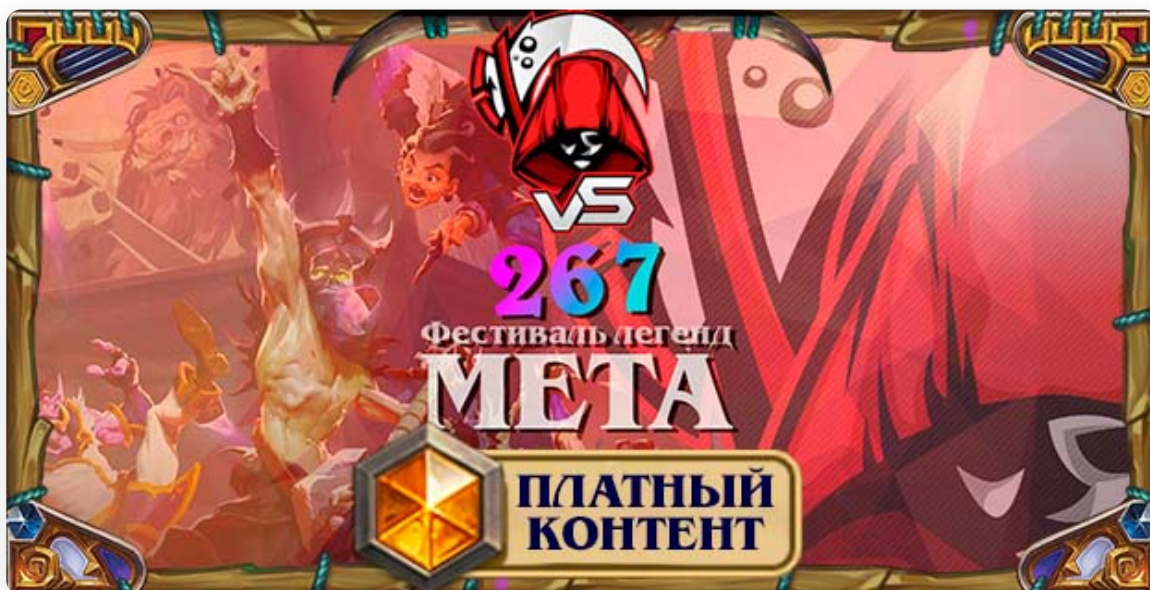
30.06.2023

Мета-отчеты

Мета-отчет

Триумфальное возвращение Спелл ДХ. Vicious Syndicate
мета-отчет №267

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



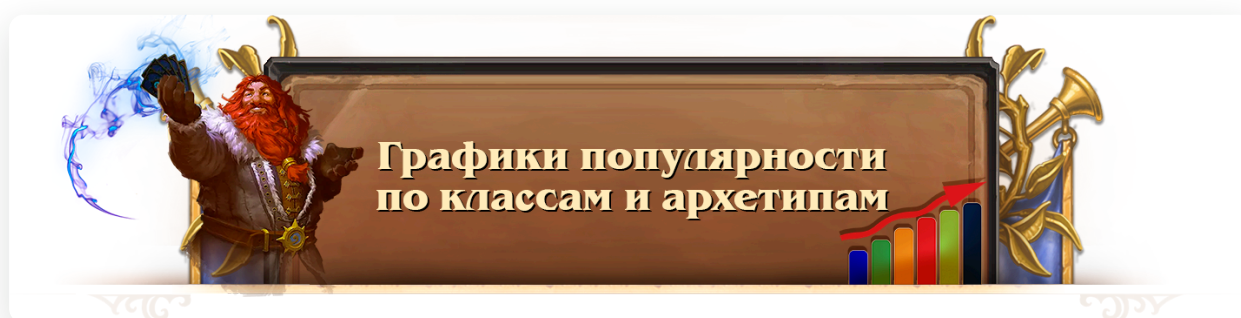
Наглядно и подробно разбираем текущую мету Фестиваля легенд с мета-отчетом от Vicious Syndicate. Здесь вы найдете лучшие колоды всех классов, таблицы матч-апов и винрейтов, а также разрушителя меты этой недели.

Всего проанализированных игр	652,000
Топ 1000 ранга Легенда	25,000
На ранге Легенда (за искл. Топ 1к)	121,000
Алмаз 1-4	119,000

Алмаз 10-5	138,000
Платина	112,000
Бронза/ Серебро / Золото	137,000

• **Содержание мета-отчета:**

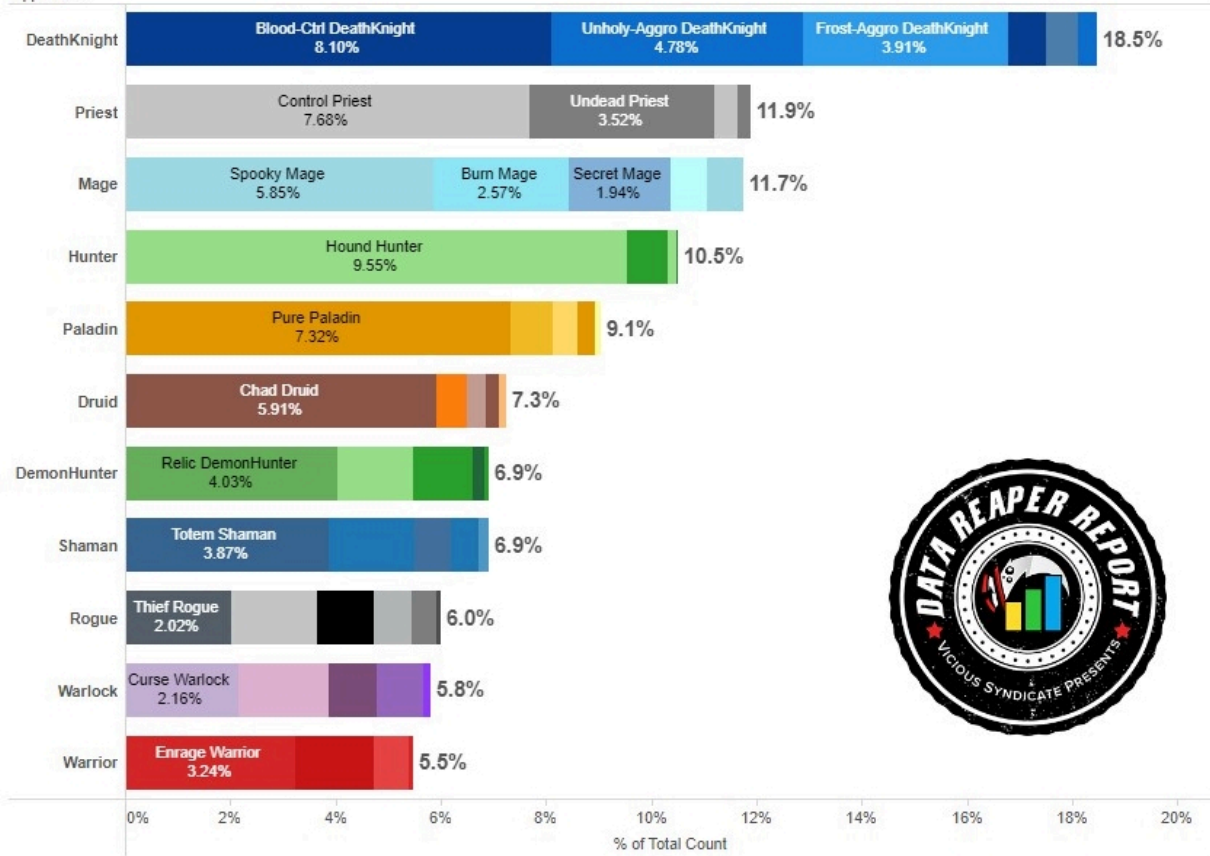
1. *Графики популярности по классам и архетипам*
2. *Анализ популярности классов*
3. *Графики винрейта и рейтинг архетипов*
4. *Анализ силы архетипов*
5. *Анализ силы классов и актуальные колоды меты*
6. *Разрушители меты*



По всем рангам

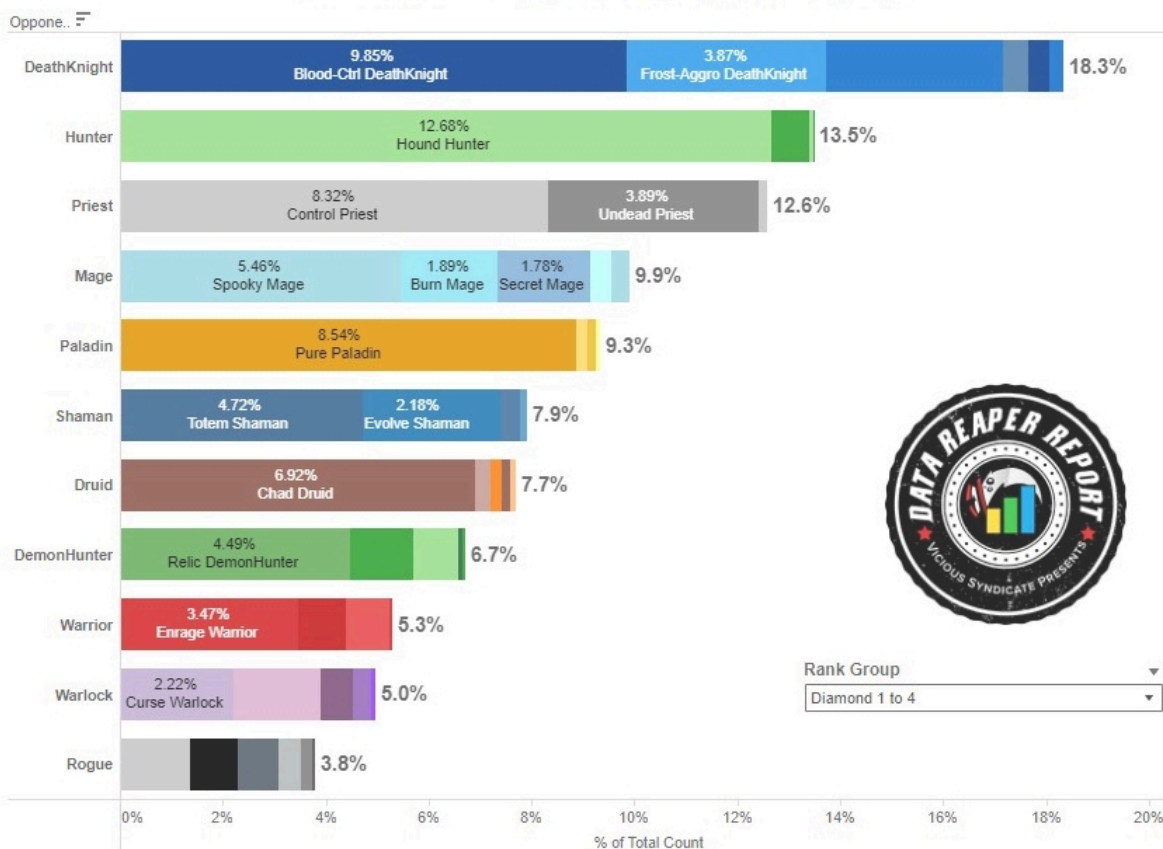
vs Data Reaper # 267 (June 22 - June 27, 2023) - All Ranks

Oppone.. F



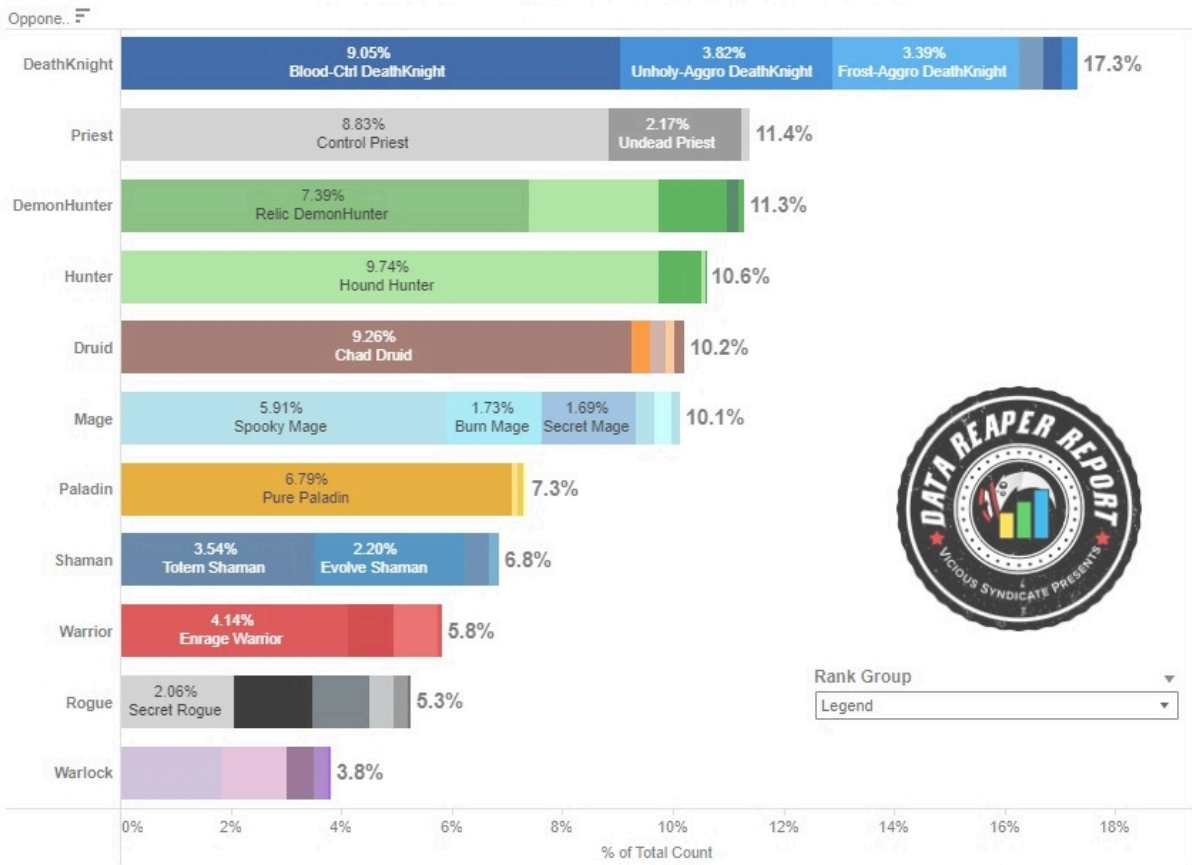
В промежутке ранга Алмаз 4 - 1

vS Data Reaper # 267 (June 22 - June 27, 2023) - By Ranks



В Легенде

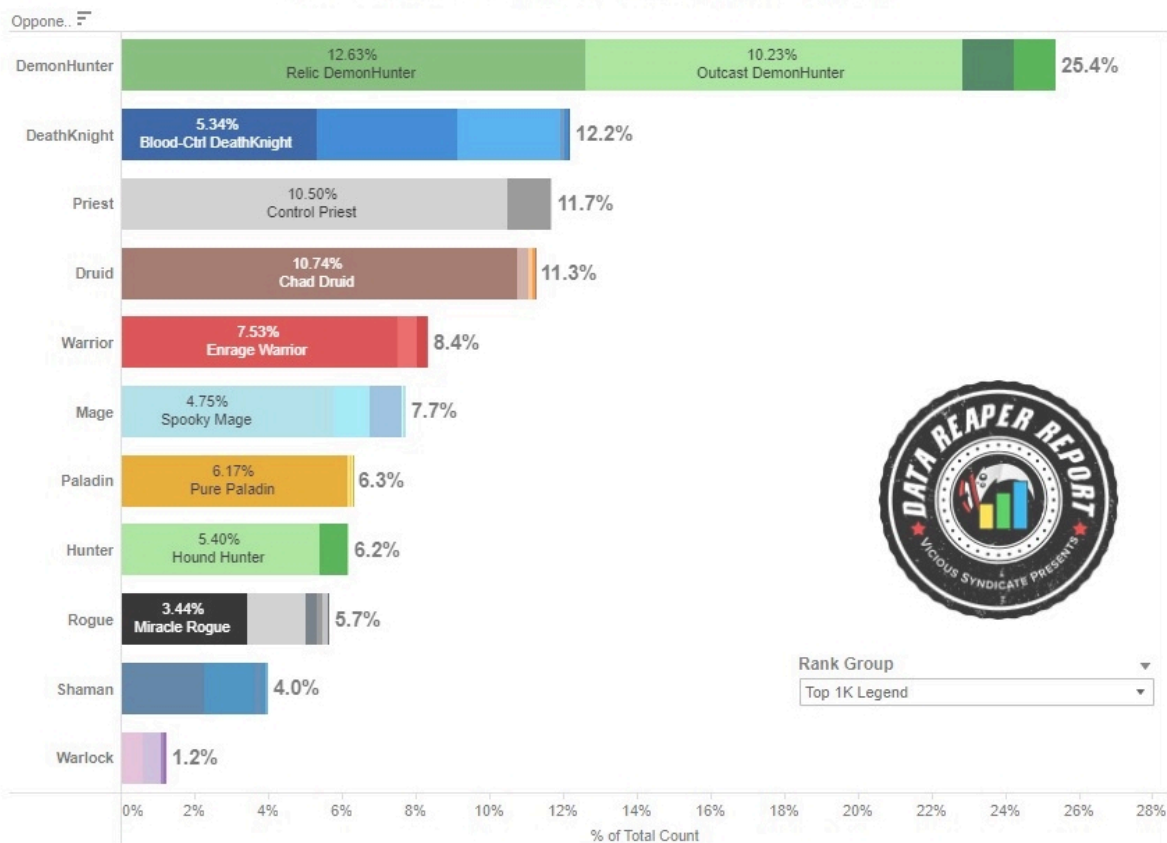
vS Data Reaper # 267 (June 22 - June 27, 2023) - By Ranks



Rank Group
Legend

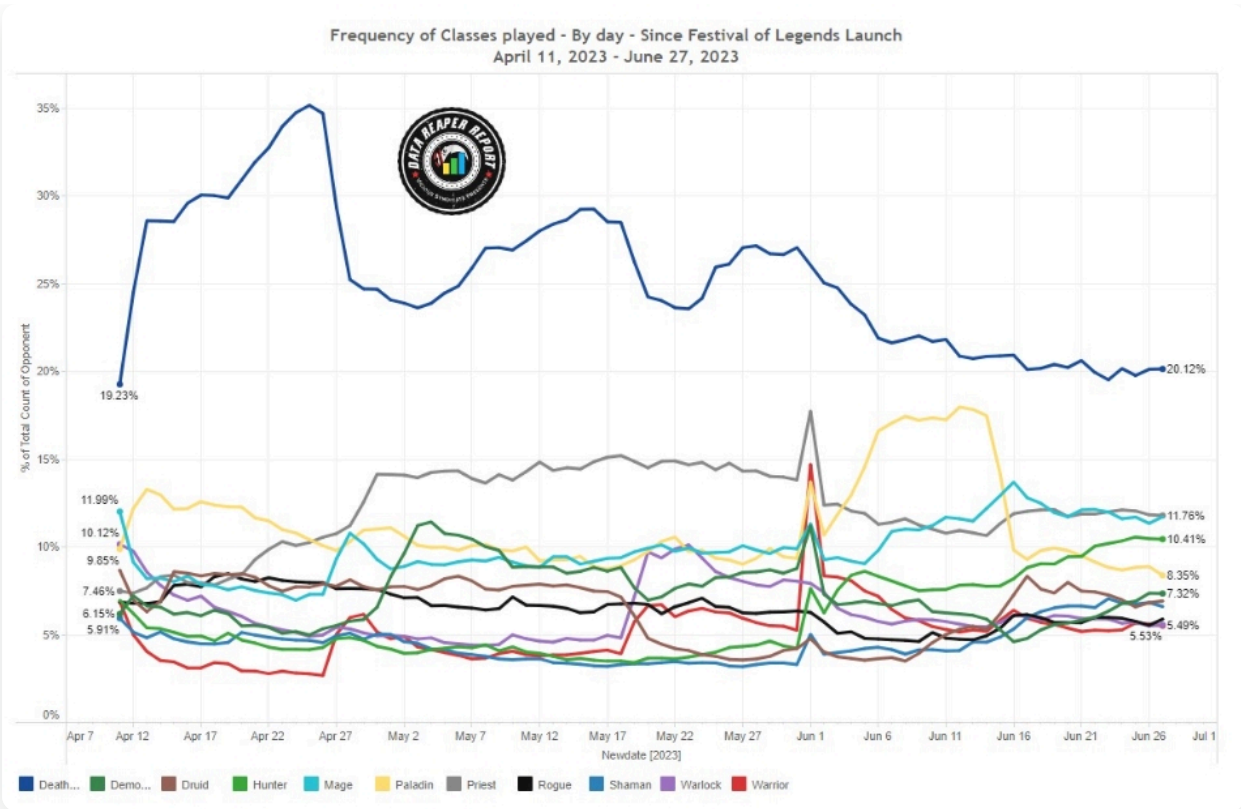
В топ-1000 Легенды

vS Data Reaper # 267 (June 22 - June 27, 2023) - By Ranks



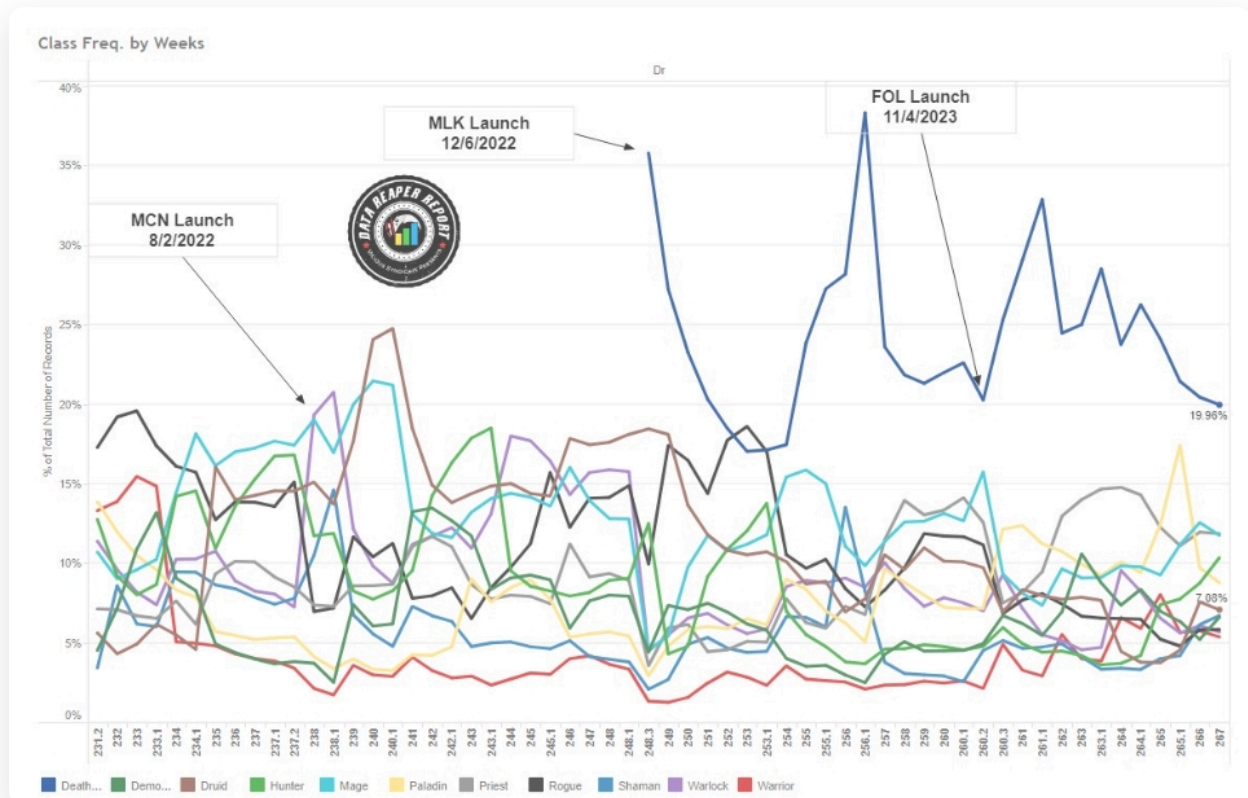
Следующий график показывает прогресс популярности классов по дням с момента выхода дополнения Марш Короля-лича

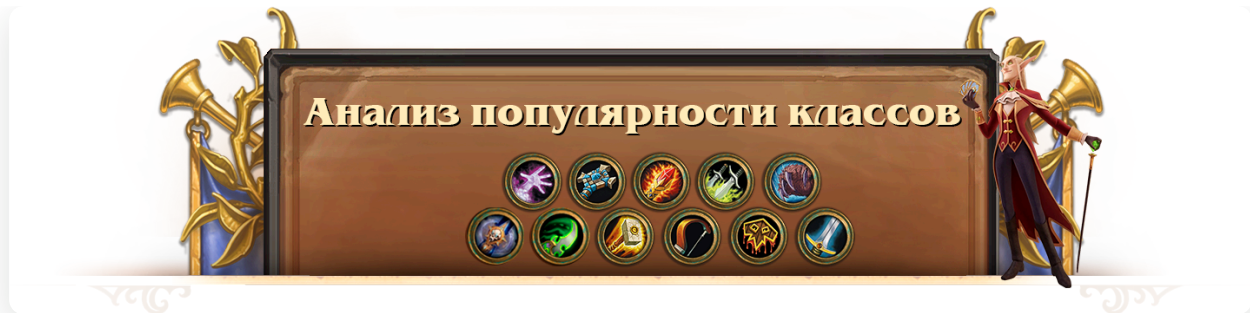
Популярность по дням



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

Популярность по неделям





Новая сборка **Изгой ДХ** стремительно захватила топ Легенды, однако, как и ожидалось, колода не привлекла особого внимания на других рангах. **Релик ДХ** слегка вырос в численности. Впрочем, ни одна из этих колод не выглядит сверхпопулярной. **Биг ДХ** встречается в небольшом количестве. **Спелл ДХ** снова начинает появляться в топе Легенды, на этот раз со сборкой без **Леди Стэнно**.



На снижение пошел **ДК Крови**, однако пока что изменения незначительны. Скорее всего, колода останется популярной до тех пор, пока ей можно будет хоть сколько-то эффективно играть. **Агрессивные колоды Рыцаря смерти** остались в том же положении, что и ранее.



Жрец тоже застыл на месте. **Контроль Жрец** не меняется несмотря на напряженные отношения с другими классами, которые обычно хотят его законтрить. Число **Андед Жрецов** очень скромное и становится еще меньше по достижению Легенды.



Биг Дриуд растерял часть игроков, но остается более чем заметной фигурой в мете, особенно в Легенде.



Похоже, что вне зависимости от того, насколько хорош **Воин на исступлении**, его популярность не может подняться выше определенной отметки. Даже Охотник на демонов не побудил его к росту. Более того, на низких рангах произошло обратное - им стали играть еще реже.



Контроль Маг - это более абсурдная версия ДК Крови, если говорить о тенденции к популярности. Статистика говорит о том, что колода абсолютно бесполезная, значительно хуже ДК Крови, но ей все еще продолжают очень часто играть. На этой неделе она потеряла немного последователей, однако все равно поразительно, насколько игроки привержены этой колоде. Это большая победа для разработчиков. **Берн** и **Секрет Маги** намного лучше Контроль Мага, но сильно уступают ему в численности.



В целом на всех рангах ситуация с **Чистым Паладином** не поменялась, однако в топе Легенды колода пошла на спад на фоне роста Изгой ДХ, что вполне закономерно. Паладину очень сложно играть в этом матч-апе. Добавьте к этому спад Биг Друида, и мета становится заметно враждебнее к Утеру.



Биг Бист Охотник стал встречаться чаще, по мере того как игроки стали понимать, что это отличный способ взять Легенду. Сейчас это самая популярная колода на Платине и Алмазе.



Небольшая кучка **Миракл Разбойников** в топе Легенды - это все, чем может сейчас похвастаться класс в ладдере. **Секрет Разбойник** тоже там встречается, но его стало еще меньше, чем раньше, вероятно, из-за матч-апов с Иллиданом.



Шаманом теперь играют чаще на всех рангах, а вот в топе Легенды ситуация обратная. Обе стратегии Тралла полагаются на захват стола, что совершенно не работает против Изгой ДХ. Вы легко можете заметить такую тенденцию на высоких рангах: колоды, завязанные на инициативе на столе, начинают встречаться реже из-за роста Изгой ДХ - колоды, которая невероятно эффективно забирает у противника инициативу и сама захватывает стол.



Чернокнижник неактуален. Основное число игроков на Гул'дане сконцентрировалось на низких рангах, поскольку он не позволяет им выйти оттуда.

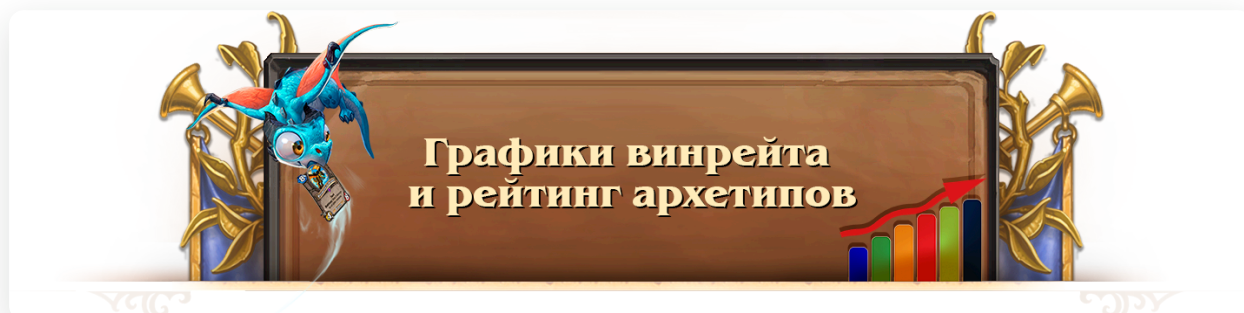


Диаграмма матч-апов по всем рангам



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

Таблица % вибрета архетипов с распределением по тирам

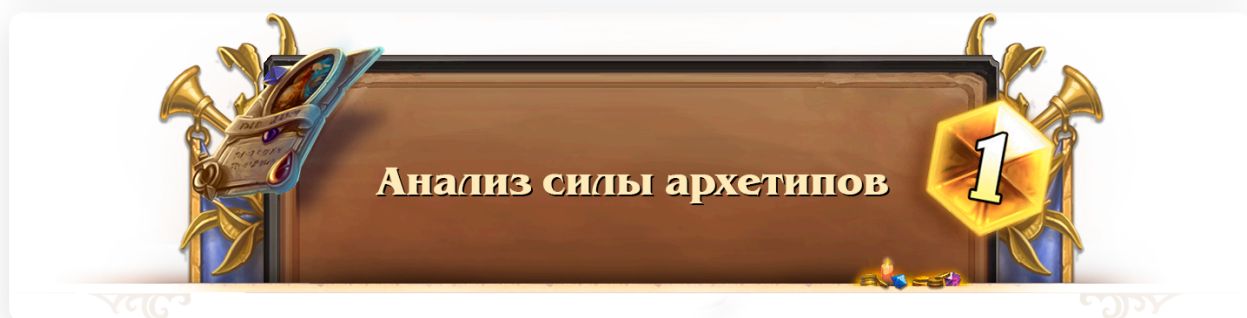
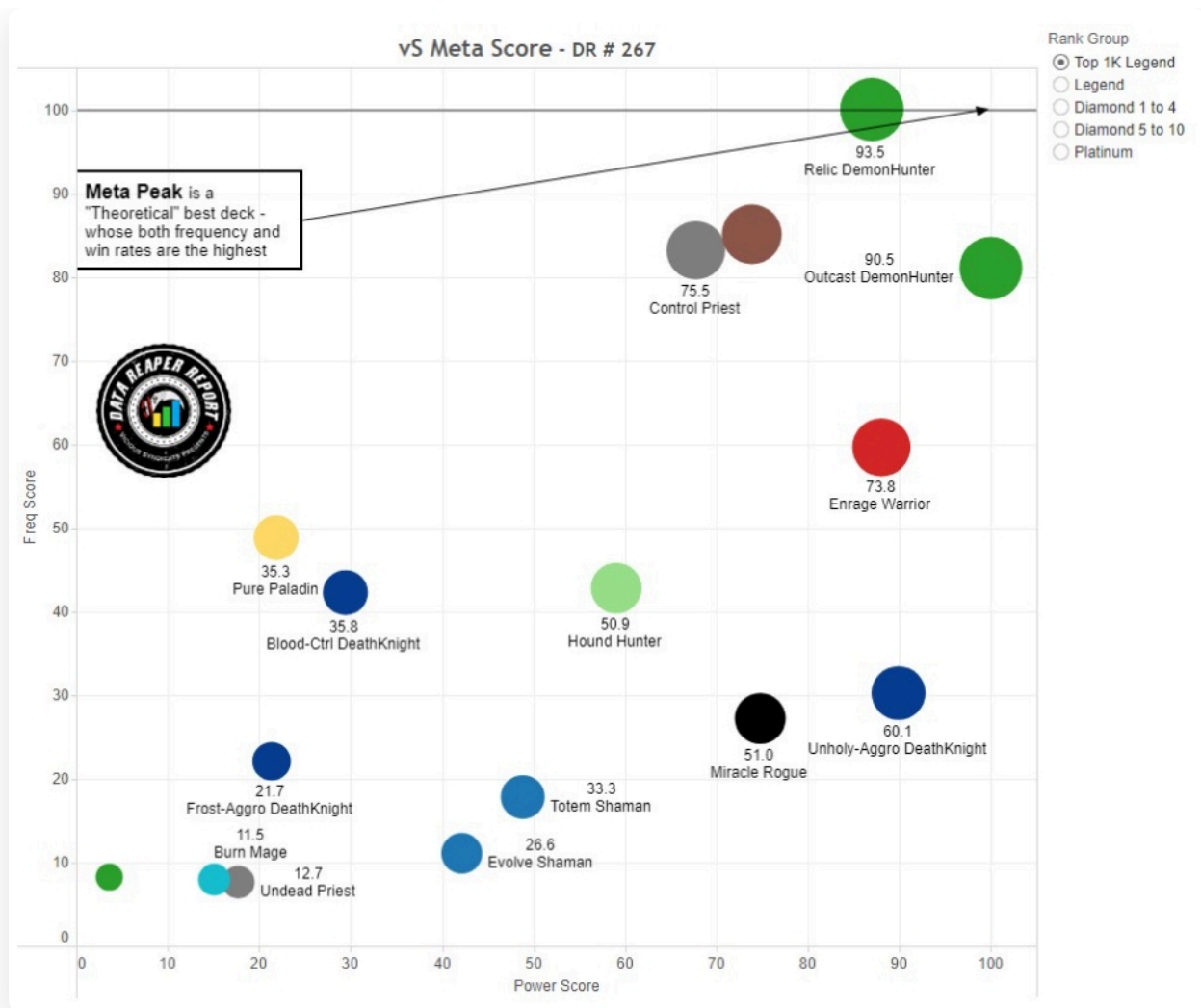
Diamond 1 to 4							Legend						
vS Power Rankings DR # 267							vS Power Rankings DR # 267						
Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score	Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Hound Hunter	53.73	0.32	100.0	100.0	100.0	Tier 1	Enrage Warrior	53.04	-0.24	100.0	42.5	71.2
	Pure Paladin	53.37	0.69	95.2	67.4	81.3		Hound Hunter	52.81	0.46	96.2	100.0	98.1
	Enrage Warrior	53.27	-0.03	93.9	27.3	60.6		Unholy-Aggro DeathKni..	52.42	0.99	89.8	39.2	64.5
	Totem Shaman	52.74	0.16	86.7	37.2	62.0		Pure Paladin	52.18	-0.06	85.8	69.7	77.8
	Evolve Shaman	52.23	0.26	80.0	17.2	48.6		Totem Shaman	52.03	-0.09	83.4	36.3	59.9
Tier 2	Relic DemonHunter	51.76	-0.20	73.6	35.4	54.5	Tier 2	Evolve Shaman	51.91	-0.20	81.5	22.5	52.0
	Unholy-Aggro DeathKni..	51.75	0.84	73.4	27.1	50.3		Relic DemonHunter	51.80	-0.99	79.7	75.8	77.8
	Undead Priest	51.22	-1.00	66.3	30.7	48.5		Outcast DemonHunter	51.37		72.6	24.0	48.3
	Outcast DemonHunter	50.89		62.0	6.8	34.4		Chad Druid	51.26	-0.06	70.7	95.1	82.9
	Chad Druid	50.73	-0.93	59.8	54.6	57.2		Undead Priest	50.11	-2.01	51.8	22.3	37.1
	Big DemonHunter	50.64	-1.29	58.5	9.6	34.0		Tier 3	Big DemonHunter	49.90	-1.48	48.4	13.0
Blood-Ctrl DeathKnight	50.47	-0.04	56.3	77.7	67.0	Blood-Ctrl DeathKnight	49.46		0.30	41.1	92.9	67.0	
Tier 3	Frost-Aggro DeathKnight	49.58	-1.39	44.4	30.6	37.5	Frost-Aggro DeathKnight		49.30	-1.11	38.5	34.7	36.6
	Menagerie Warrior	49.09	0.70	37.7	6.7	22.2	Control Priest		49.15	-0.33	36.1	90.6	63.4
	Control Priest	48.34	-0.36	27.7	65.7	46.7	Menagerie Warrior	48.89	0.65	31.7	8.2	19.9	
Miracle Rogue	47.25	-0.74	13.1	7.3	10.2	Miracle Rogue	48.87	-0.92	31.3	14.6	23.0		
Tier 4	Burn Mage	46.84	-0.73	7.6	14.9	11.3	Burn Mage	47.73	-0.60	12.7	17.8	15.3	
	Arcane Hunter	46.62	-0.89	4.6	5.7	5.1	Secret Rogue	47.43	-0.43	7.7	21.1	14.4	
	Secret Rogue	46.52	-0.29	3.3	10.8	7.0	Tier 4	Arcane Hunter	46.94	-1.14	-0.4	7.8	3.7
	Secret Mage	45.95	-1.34	-4.4	14.0	4.8		Secret Mage	46.81	-1.34	-2.4	17.3	7.4
	Imp Warlock	45.79		-6.4	5.0	-0.7		Imp Warlock	46.80		-2.7	5.1	1.2
	Curse Warlock	45.19	0.28	-14.5	17.5	1.5		Curse Warlock	45.64	0.54	-21.8	18.7	-1.5
	Chad Warlock	44.90	-0.21	-18.4	13.3	-2.5		Chad Warlock	45.37	0.07	-26.2	12.2	-7.0
	Spooky Mage	43.22	-0.97	-41.0	43.1	1.0		Spooky Mage	43.37	-0.61	-59.2	60.6	0.7
	Thief Rogue	41.54	0.11	-63.5	6.3	-28.6		Thief Rogue	42.38	0.20	-75.3	10.4	-32.5
	Control Warrior	39.33	-0.85	-93.0	7.2	-42.9		Control Warrior	40.07	-0.72	-113.4	8.4	-52.5

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 выглядит настолько сбалансированной, насколько это вообще возможно, но некоторые изменения в колодах могут устроить ей очередную встряску. Эти изменения происходят в основном в топе Легенды, в то время как остальная часть ладдера предпочитает уже сложившиеся сборки архетипов.



Охотник на демонов

Изгой ДХ силен в топе Легенды. Это практически идеальная колода для звания "лучшей колоды в игре", потому что она не является чересчур сильной. У Изгой ДХ гармоничный разброс матч-апов, и мало колод могут стабильно побеждать его, но он не проходится по противнику катком. У Иллидана нет безумного количества взрывного урона, он не убивает вас за один ход с помощью ОТК-комбинации, у него нет какой-то одной карты, которая выигрывала бы ему всю игру в самом начале матча, и он крайне зависим от контроля над игровым полем. Игрокам на более низких рангах эта колода

практически недоступна, потому что играть ей довольно сложно, так что вряд ли Изгой ДХ станет супер популярным.

Релик ДХ немного сбавил обороты, по большей части из-за того, что уменьшилось количество выгодных для него противников. Слабые, но популярные у игроков колоды - Контроль ДК Крови и Контроль Скелет Маг - были легкой добычей для Иллидана. Теперь их популярность понемногу снижается, поэтому Релик ДХ тоже не кажется слишком уж сильным. Кроме того, этот архетип выполняет важную роль по сдерживанию Контроль Жрецов. Если бы им совсем перестали играть, тогда Андуин наверняка стал бы главным тираном Стандарта.

Биг ДХ чувствует себя все хуже и хуже. На пути к Легенде ему портит жизнь Биг Бист Охотник, а на легендарном ранге эстафету перенимает Изгой ДХ.

После появления **Спелл ДХ** в топе Легенды пока не набралось достаточно статистики, чтобы рассчитать его ожидаемый процент побед, но уже можно сказать, что этот архетип совершил очередной камбэк. Хорошая новость заключается в том, что Спелл ДХ отказался от **Леди Стэно** и больше не в состоянии убить вас при помощи печально известного ОТК с этой легендаркой. Теперь этот архетип использует много массовых зачисток и побеждает при помощи стабильно наносимого на протяжении нескольких ходов урона.

На данный момент Спелл ДХ, похоже, планирует стать лучшей колодой в топе Легенды, но есть один нюанс. Разброс матч-апов этого архетипа крайне поляризован. Иллидан уничтожает Изгой и Релик ДХ, а также играющие от стола и уязвимые к массовым зачисткам колоды. Против вышеупомянутых архетипов Охотника на демонов, а также против Паладина процент побед Спелл ДХ составляет около 80%, что и привело его к нынешнему успеху.

С другой стороны, Иллидана как катком переезжают те колоды, которым удастся стабильно сохранять контроль своих существ над игровым полем (Воин на исступлении, Биг Бист Охотник, Биг Друид) или колоды с большим количеством исцеления или набора брони (Контроль ДК Крови, Контроль Скелет Маг). Скорее всего, Спелл ДХ не станет широко распространен вне топа Легенды. Если же этот архетип станет популярным в топе Легенды, то число других архетипов Охотника на демонов снизится, а контр-колоды, напротив, станут встречаться куда чаще. Конечно, для меты появление такой сильной и поляризованной колоды не очень хорошо, но есть основания надеяться, что большое количество контр-колод не позволит Спелл ДХ стать тираном меты.



Рыцарь смерти

Контроль ДК Крови стал лучше на более высоких рангах благодаря тому, что он лучше всех справляется с Изгой ДХ. Впрочем, его разброс матч-апов довольно полярен, поэтому сбалансированной эту колоду не назвать.

Фрост Агро ДК сдает позиции на легендарном ранге. Эта колода по-прежнему сильна на Алмазе 5 и ниже, но ей довольно просто играть, и развиваться ей особо некуда, что закономерно приводит к снижению ее винрейта на второй неделе после патча. К тому же, ее легко обыгрывают Воин на исступлении и Биг Бист Охотник.

Анхоли Агро ДК выглядит лучше, чем Фрост. Ему проще играть против Биг Бист Охотника, да и против Воина на исступлении все не так безнадежно. Этот архетип попросту лучше, и разброс матч-апов у него благоприятнее. К тому же он улучшает свои результаты после оптимизации сборок, потому что игроки постепенно отказываются от версии с Воплями Йодля. Это немного компенсирует нелегкое положение агрессивных колод в мете.



Жрец

Контроль Жрец стал встречаться реже из-за роста популярности Релик ДХ, его главного противника. Впрочем, все другие попытки законтрить этот архетип пока безуспешны. Если Спелл ДХ вызовет снижение числа Релик ДХ, Контроль Жрец с большой вероятностью начнет захватывать мету, особенно когда игроки освоятся с этой колодой. Возможно, мы всего в одном нерфе от того момента, когда Контроль Жрец станет Тир-1 колодой, а его процент побед вырастет сразу на 20%. На данный же момент положение этого архетипа в мете удовлетворительное, и лучше бы оно таким и осталось.

Как упоминалось ранее, зависящие от контроля над игровым полем агрессивные колоды стали хуже из-за популярности Изгой ДХ. Да и другие колоды оптимизируют свои сборки и становятся более защищенными от агрессии. Результаты **Андед Жреца** наглядно это демонстрируют.



Друид

Результаты **Биг Друида** ухудшились практически на всех рангах из-за успешной оптимизации колод других архетипов. А вот в топе Легенды Биг Друид чувствует себя лучше из-за часто встречающегося Релик ДХ. Эта колода обыгрывает и Спелл ДХ, так что она наверняка останется достойным участником меты на всех уровнях игры. Стоит отметить, что на данный момент разброс матч-апов этой колоды наиболее полярен, так что Биг Друид является первым кандидатом на нерф из-за неудовлетворительного игрового опыта, который он может создать.



Воин

Воин на исступлении довольно силен, но не очень популярен. Скорее всего, это связано с его главными противниками - Биг Друидом и Контроль Жрецом. Игрокам невероятно неприятно проигрывать этим колодам, так что, несмотря на хороший процент побед в остальных матч-апах, Воин на исступлении не может переиграть два наиболее ненавидимых игроками архетипа.

Гибрид Воин может улучшить свои показатели, если он будет использовать свою наиболее удачную сборку с **Заводчиком крылобегов**. Если больше игроков станут выбирать именно ее, процент побед Гибрид Воина вырастет. Вряд ли этот архетип станет одним из главных участников меты, но он достаточно конкурентоспособен для того, чтобы играть им, если он вам нравится.



Маг

Просто поразительно, насколько плохие результаты у **Контроль Скелет Мага**. Они даже хуже, чем показатели Чернокнижника, но игроки почему-то выбирают Джайну так же часто, как и главных участников меты. Вероятно, для некоторых из них главной

целью является возможность насолить Контроль Жрецу. Или же этим архетипом настолько весело играть, что игрокам практически все равно, выиграют ли они или нет. Ну что ж, удачи им.

Ни одна из более агрессивных колод Мага не может похвастаться большими успехами, но оптимизированные сборки **Берн** и **Секрет Магов** могут улучшить свои нынешние результаты. Впрочем, эти колоды просто не привлекают достаточного количества игроков, а непопулярные колоды обычно очень медленно меняются.



Паладин

Чистый Паладин на данный момент является одной из лучших колод для взятия Легенды. Ровно до тех пор, пока вы не столкнетесь с большим количеством Изгой ДХ. Это просто кошмарный противник для Утера, равно как и Спелл ДХ, так что в топе Легенды перспективы этого класса совсем не радужные.



Охотник

Биг Бист Охотник тоже прекрасно подходит для взятия легендарного ранга, да и в Легенде он чувствует себя неплохо. Он в состоянии справиться с Охотниками на демонов, так что новые тенденции меты ему не повредили. Аркейн Охотник постепенно пропадает из меты, что довольно печально. Возможно, он обретет новую жизнь, если этот архетип получит какую-то поддержку в новом дополнении.



Разбойник

В топе Легенды **Миракл Разбойник** чувствует себя неплохо, и, собственно, на этом все. Разбойник сейчас балансирует на грани. **Секрет Разбойник** вчистую проигрывает всем Охотникам на демонов, что делает будущее Валиры довольно мрачным.



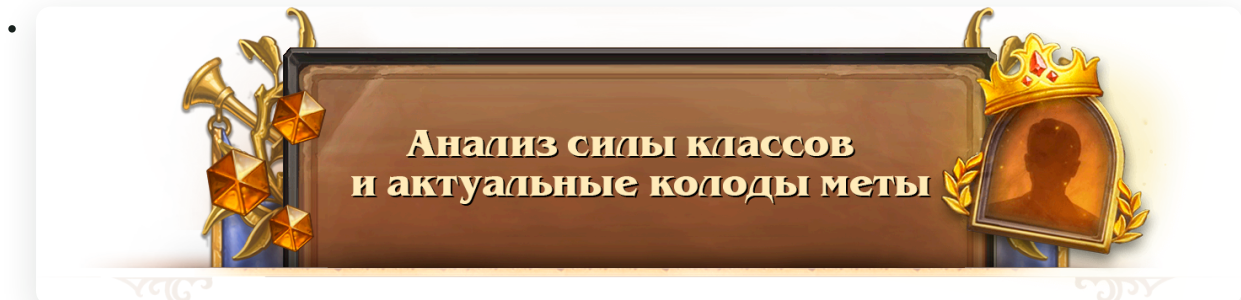
Шаман

Шаман весьма хорош на большинстве ранговых промежутков, ведь у него есть **Тотем Шаман** и **Эволь Шаман**. Но оба этих архетипа ужасны при встрече с Изгой ДХ, так что в топе Легенды им тоже приходится несладко.



Чернокнижник



Не мучайтесь - пожалейте себя.

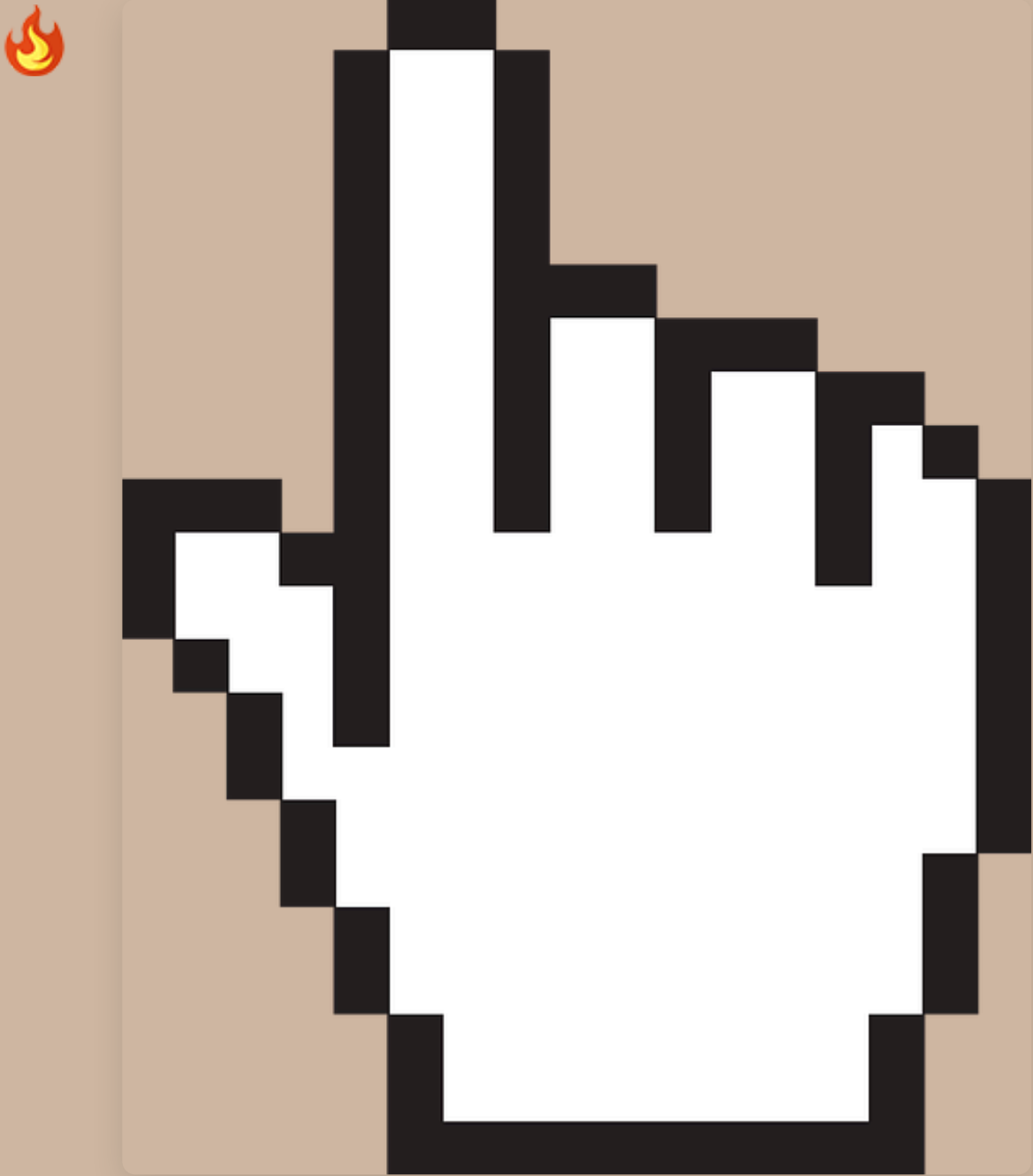


• **Друид | Воин | Разбойник | Паладин | Жрец | Шаман |**

Охотник

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

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



Сборка **Изгой Охотника на демонов** с прошлой недели оказалась отличной. Шаркающий жевун стал топ-3 картой в колоде, да и Мурлокула оказался неплох. Эта сборка разрывала ладдер в последнюю неделю и принесла Изгой ДХ звание лучшей колоды на высших рангах. Релик Охотнику на демонов тоже не требуются изменения.

Тем временем зарождается новая угроза уже устоявшимся колодам Иллидана. **Спелл Охотник на демонов** не погиб и возвращается в новой форме! В ладдере появилась обновленная сборка, которая отказалась от комбинации с **Леди Стэно** и **Бранящимся сержантом**. Вместо этого ее фокус пал на ряд ремувалов и AoE-эффектов, которые сопровождается достаточное количество урона, чтобы убивать оппонентов, у которых нет достаточного запаса здоровья.

Игроки только-только начинают осваивать сборку, и ее еще ждет масса ревизий. Пока что можно сказать, что внимания заслуживает **Метаморфоза**, в то время как от **Удара Хаоса** можно отказаться. Все остальные пограничные решения пока что остаются под вопросом.

Колоды ДХ

- **Релик Охотник на демонов**

-



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

-



- **Изгой Охотник на демонов**

-



- **Спелл Охотник на демонов**



-

[назад к выбору класса](#)

-



Все колоды Рыцаря смерти остались прежними. Рост Изгой ДХ означает, что **Сектант-металлист** стал более ценен для **Фрост Агро Рыцаря смерти**. То же самое касается и **Анхоли Рыцаря смерти**. А у **Рыцаря смерти Крови** и так достаточно инструментов для этого матч-апа. Жаль, что с остальными не все так гладко.

- Колоды Рыцаря смерти

- **ДК Крови**

-



- **Фрост Агро ДК**

-



- **Анхоли ДК**

-



[назад к выбору класса](#)



Слово Тьмы: Гибель доказало свою ценность в **Контроль Жреца** - карта оказывает огромную помощь в матч-апе с Релик ДХ. Последние два места в колоде должны разделить между собой **Хипстер** или **Грязная крыса**. **Хипстер** - отличный выбор для большинства матч-апов. **Грязная крыса** более ситуативна и не так полезна в текущей мете в целом. Лучше матч-апа, чем матч-ап с Зок Друидом из начала дополнения, для крысы так и не появилось. Сейчас она действительно сильна только против Контроль Мага и иногда может быть полезна против Рыцарей смерти. Стоит отметить, что менее опытные игроки хуже пользуются этой картой.

- Колоды Жреца

- **Контроль Жрец**

-



- **Андед Жрец**

-



-

[назад к выбору класса](#)

-



Лучшая сборка **Биг Друида** уже найдена - остается только выбрать между **Хитиновым панцирем** и **Роковым совухом**. Рост Изгой ДХ, а также потенциальный рост Spell ДХ в топе Легенды, делают **Хитиновый панцирь** более заманчивым выбором.

- Колоды Друида

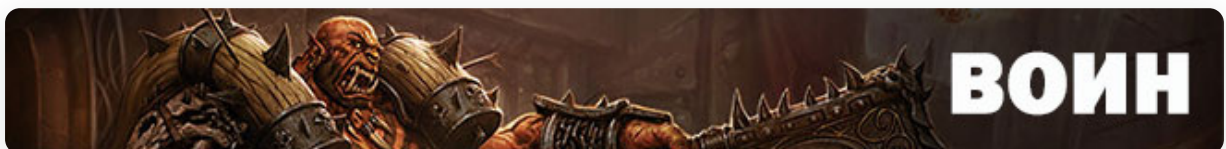
- **Биг Друид**

-



-

[назад к выбору класса](#)



Воину на иступлении сложно выбрать карты в последние три слота. Высокая популярность Контроль Жреца выдвигает вперед Громмаша Адского Крика и **Бурную овацию**, в то время как Биг Друид вынуждает Воина использовать **Проклятых безумцев**. Очевидного выбора нет - он зависит от меты на вашем ранге. Вы можете использовать любую комбинацию этих трех карт.

Зато у **Гибрид Воина** только одна корректная сборка в текущей мете - та, что включает Заводчика крылобегов. Вы слишком многое теряете в быстрых матч-апах, если выбираете жадную версию.

- Колоды Воина

-  **Воин на исступлении**



- **Гибрид Воин**



[назад к выбору класса](#)



Маг находится не в лучшем положении, поскольку ни одна из его колод не показывает выдающихся результатов. **Контроль Скелет Маг** - один из худших архетипов, которым продолжают играть. Он хорошо справляется с Контроль Жрецом и Чистым Паладином, а также побеждает Изгой ДХ и контрит Спелл ДХ. Но все остальные матч-апы окрашены красным.

Берн Маг по-прежнему незаслуженно игнорирует **Силу звезд**. Отсутствие этой карты в колоде - очевидная ошибка.

Секрет Маг запутался в своих сборках. Впрочем, лучшая из них может претендовать на звание лучшей колоды Мага в ладдере на данный момент.

Колоды Мага

- **Контроль Скелет Маг**



- **Берн Маг**



- **Секрет Маг**



[назад к выбору класса](#)



- **Чистый Паладин** очень силен на большинстве рангов, но в топе Легенды ему снова не рады. Высокая популярность ДХ и Спелл ДХ на подходе не оставляют Утеру шансов. Подстроиться под эти матч-апы тоже не получится.

- Колоды Паладина

- **Чистый Паладин**



[назад к выбору класса](#)







На протяжении нескольких недель сборки **Биг Бист Охотника** с Ренаталом все время были хуже, чем версии из 30 карт. Разрыв не был ужасным, но он был постоянным. В последние дни этот разрыв сократился, вероятно, из-за более быстрой меты, нерфов **Надежды КельТаласа** и **Звукорежиссера Поззика**, а также ряда оптимизаций. Теперь разброс матч-апов у обеих версий практически идентичен: сборка из 30 карт чуть лучше выступает в медленных матч-апах (поскольку ей легче найти финишеров), а сборка из 40 карт - в быстрых.

Представленный билд практически совпадает с колодой от Feno. **ПЧЕЛОЗОМБИ!!!** отлично сочетаются с **Нерубским визирем**. Также неплохо себя показывает в Ренатал сборке **Мистер Мукла**.

Что касается сборки из 30 карт, **Лортемар Терон** и две копии **Верных питомцев** оказались верным решением. Отсутствие одной копии **Агрессора Скользящего Копья** не повлияло на последовательность колоды в ранней игре. У колоды и так достаточно хороших карт для муллигана.

Колоды Охотника

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



[назад к выбору класса](#)



Секрет Разбойник экспериментирует с картами, чтобы улучшить свой лейтгейм. Внимания заслуживает **Брейкданс**, который хорошо сочетается с Асталором **Кровавой Клятвой** и **Жуткой могильщицей**.

Архетип во многом зависит от своих ключевых существ - почему бы не положить в него **Эльфа-менестреля**? Эту карту еще никто не использовал, и предложение не подкреплено никакой статистикой, однако оригинальная новая сборка использует две

копии **Оглушения**. Наверняка есть что-то получше этой карты - здесь-то и можно поэкспериментировать.

Колоды Разбойника

- **Миракл Разбойник**

•



• **Секрет Разбойник**



•

[назад к выбору класса](#)



Тотем Шаман снова жаждет хорошего добора карт, из-за чего **Магата музыкальное проклятье** снова сильна в колоде. Пару мета-отчетов назад было сказано, что **Жажда крови** и **Стая на охоте** не подходят для сборки с Магатой, но кое-что изменилось. **Стая на охоте** слишком хороша против Охотников на демонов и Воина на исступлении, в то время как **Жажда крови** слишком важна в текущей мете, где распространены медленные колоды.

В колоде можно уместить **Закулисных вышибал**, если отказаться от Древнего знания. Удивительно, что вышибалы не так уж сильны. Они еле-еле входят в колоду по уровню эффективности, хотя в теории должны подойти идеально.

Колоды Шамана

-  **Тотем Шаман**



• **Эволв Шаман**

•



•

[назад к выбору класса](#)

•



Чернокнижник слаб. **Бесолок** - единственная колода, которой хоть как-то можно играть, но и ее сложно порекомендовать. Гул'дан нуждается в ТИТАНической помощи.

- Колоды Чернокнижника

- **Биг Чернокнижник**

•

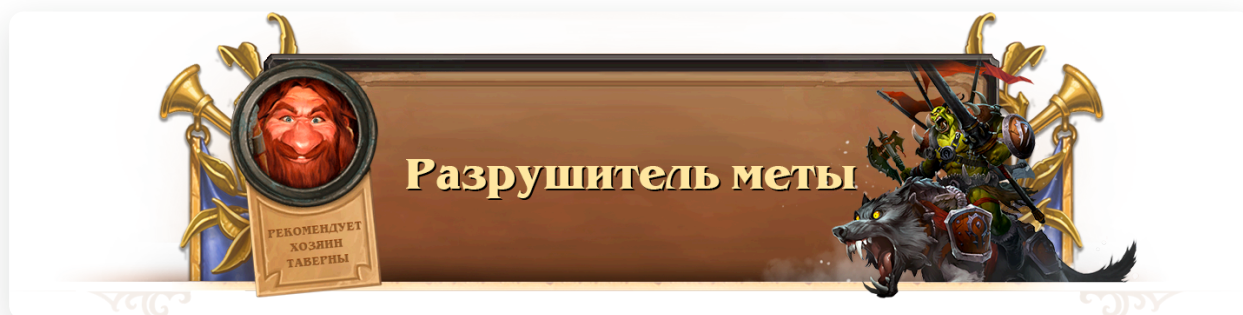


• **Курс Биг Чернокнижник**

-  **Бесолок**

- 

[назад к выбору класса](#)



Нет ничего удивительного в том, что Релик и Изгой ДХ стали лучше после нерфа **Леди Стэно**. Иногда колоды становятся лучше, если заставить игроков отказаться от плохой карты, которая, как им кажется, помогает им.

Но мог ли кто-то предположить, что **Спелл ДХ** так легко откажется от **Леди Стэно**. Стал ли он лучше в вакууме после этого? Наверяд ли, однако это не так важно. Важно то, что Спелл ДХ в текущей мете абсолютно уничтожает Релик и Изгой ДХ и пользуется их популярностью на высоких рангах.

Из-за чересчур поляризованного разброса матч-апов Спелл ДХ сложно предугадать судьбу этой колоды. Как быстро игроки отреагируют на его рост контрколодами? Сможет ли Спелл ДХ превознести Контроль Жреца, убив его главного палача - Релик ДХ? Между тем, матч-ап Спелл ДХ с Контроль Жрецом примерно равный, поэтому смена Релик стратегии на Спелл в ладдере только пойдет на пользу Андуину.

Но вне зависимости от развития событий большинство игроков все равно ничего не заметят. Для 99% ладдера лучшей колодой в разнообразной и достаточно сбалансированной мете остается **Биг Бист Охотник**, и они могут с удовольствием провести последний месяц Фестиваля легенд в таких условиях.

Что касается пытливых умов из топа Легенды, дуэт Спелл ДХ и Контроль Жреца может стать для них сильной головной болью. Как тут не впасть в отчаяние и не пойти играть на ужасном Контроль Маге.

-  **Биг Бист Охотник**



- **Ренатал Биг Бист Охотник**



- **Спелл Охотник на демонов**



Источник www.viciousyndicate.com на

языке оригинала