

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Детальный разбор меты Бесплодных земель. Vicious Syndicate мета- отчет №279

24.11.2023

Мета-отчеты

Мета-отчет

Детальный разбор меты Бесплодных земель. Vicious Syndicate мета-отчет №279

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



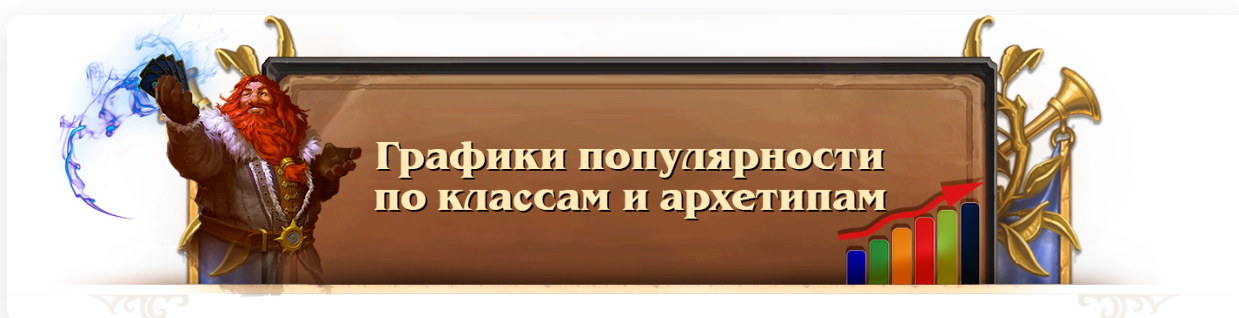
Наглядно и подробно разбираем текущую мету Бесплодных земель с мета-отчетом от Vicious Syndicate. Здесь вы найдете лучшие колоды всех классов, таблицы матч-апов и винрейтов, а также разрушителя меты этой недели.

<b>Всего проанализированных игр</b>	1,178,000
Топ 1000 ранга Легенда	38,000
На ранге Легенда (за искл. Топ 1к)	200,000
Алмаз 1-4	233,000

Алмаз 10-5	240,000
Платина	177,000
Бронза/ Серебро / Золото	290,000

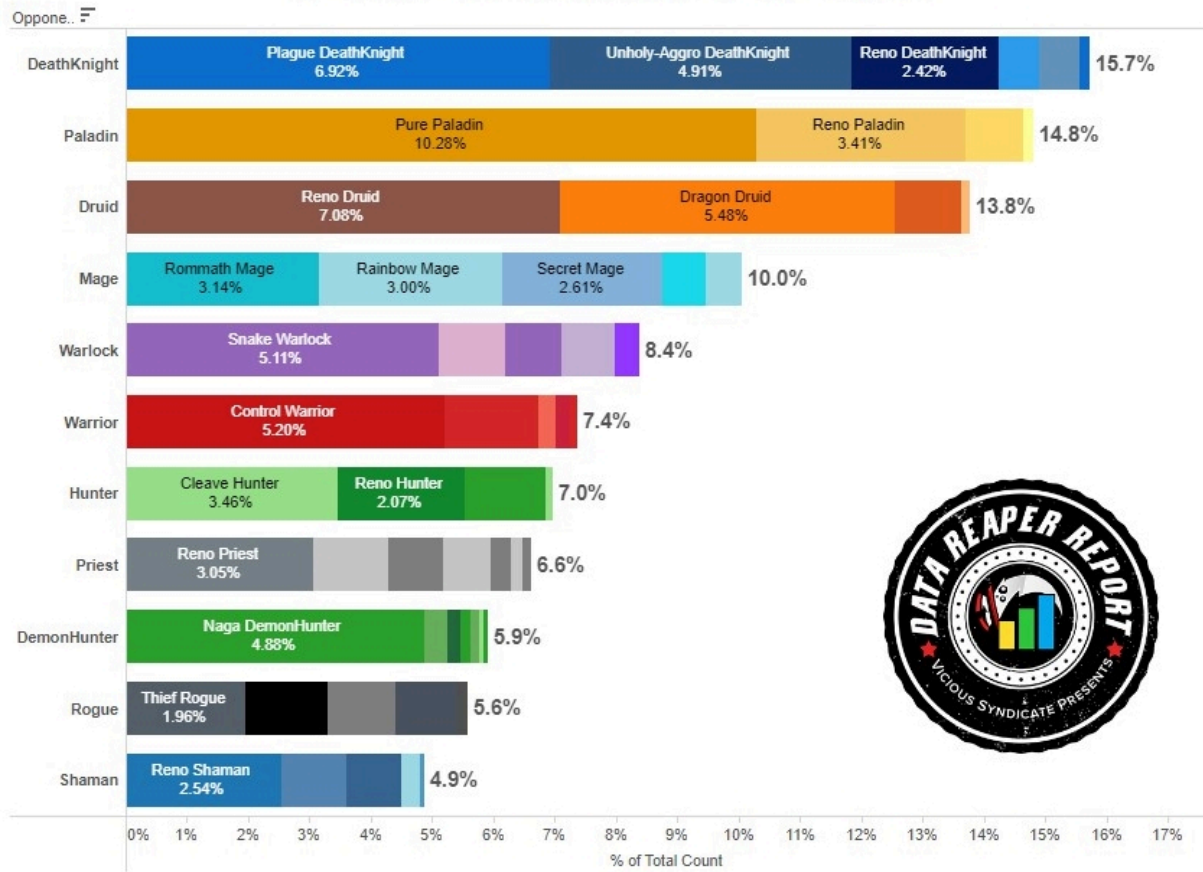
• **Содержание мета-отчета:**

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

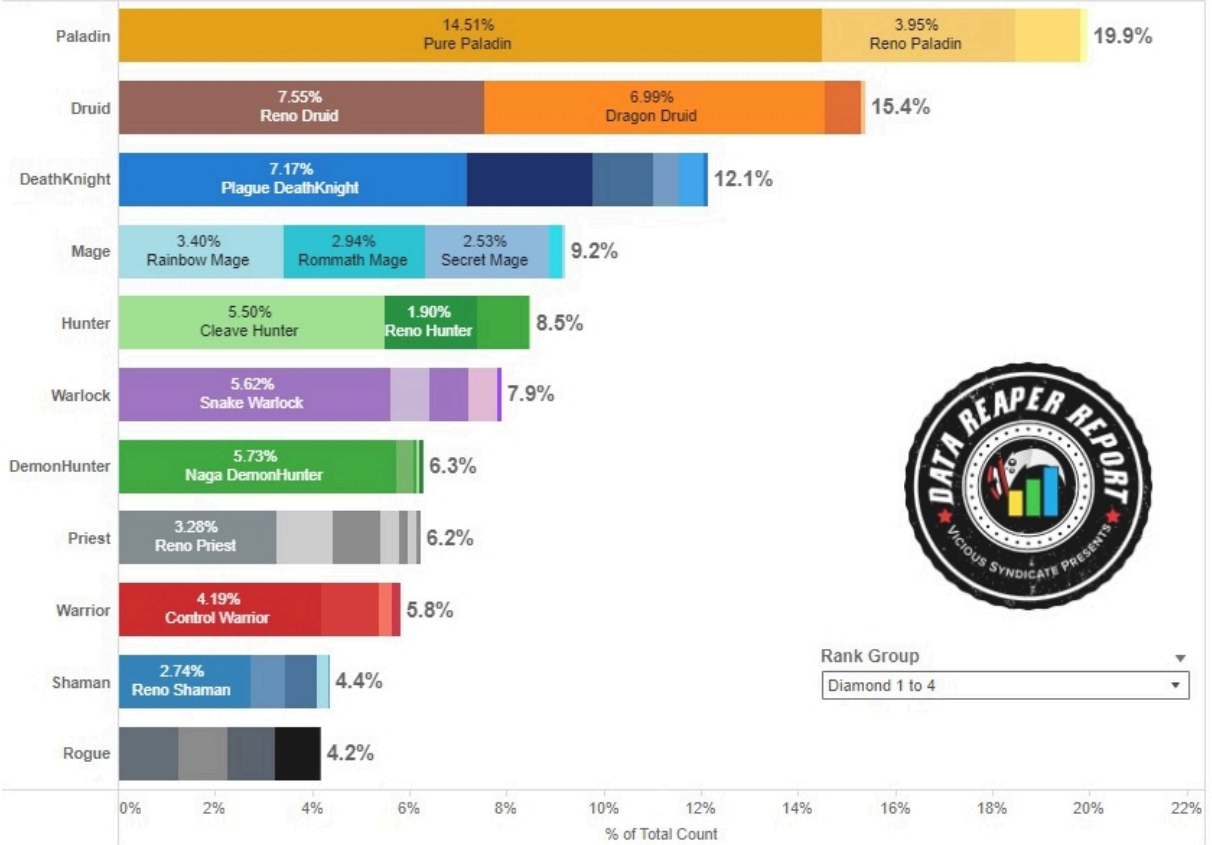
vs Data Reaper # 279 (November 17 - 21, 2023) - All Ranks



В промежутке ранга Алмаз 4 - 1

vS Data Reaper # 279 (November 17 - 21, 2023) - By Ranks

Oppone..

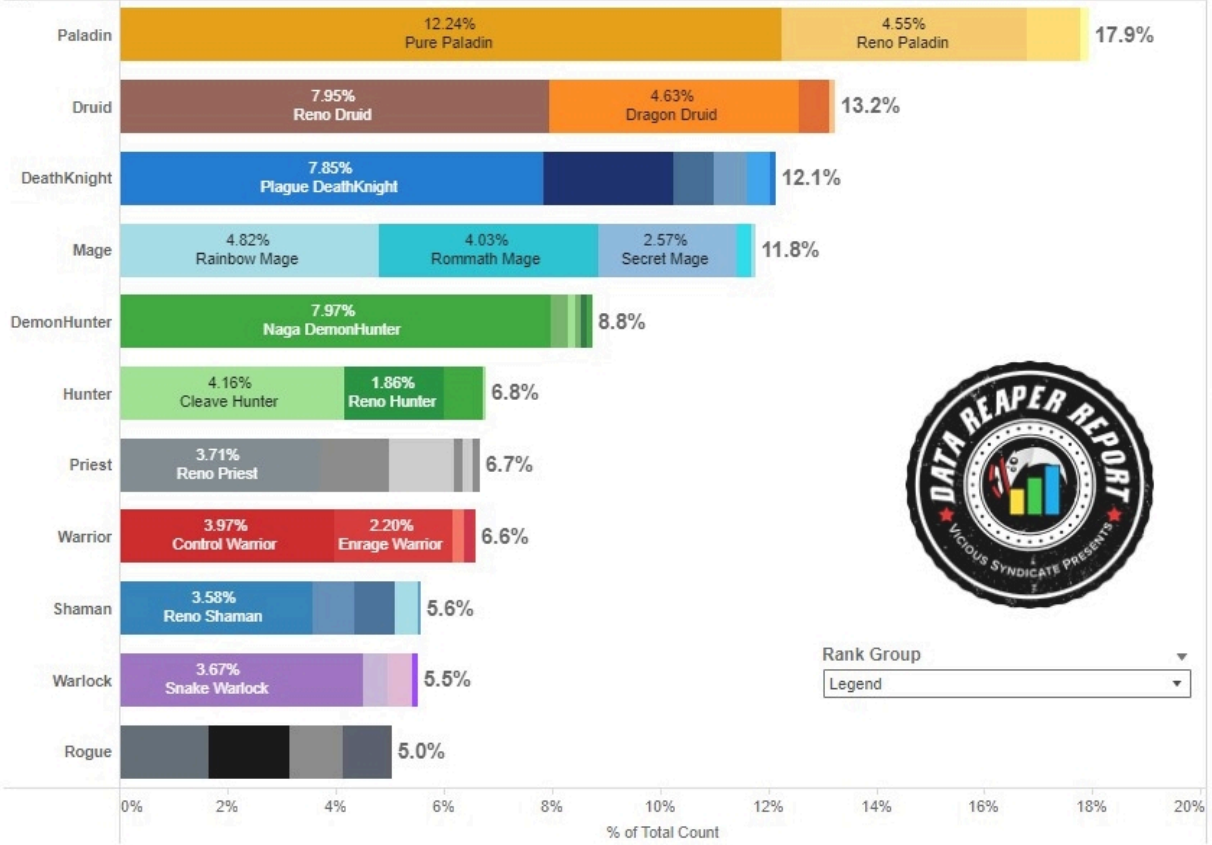


Rank Group

В Легенде

vS Data Reaper # 279 (November 17 - 21, 2023) - By Ranks

Oppone.

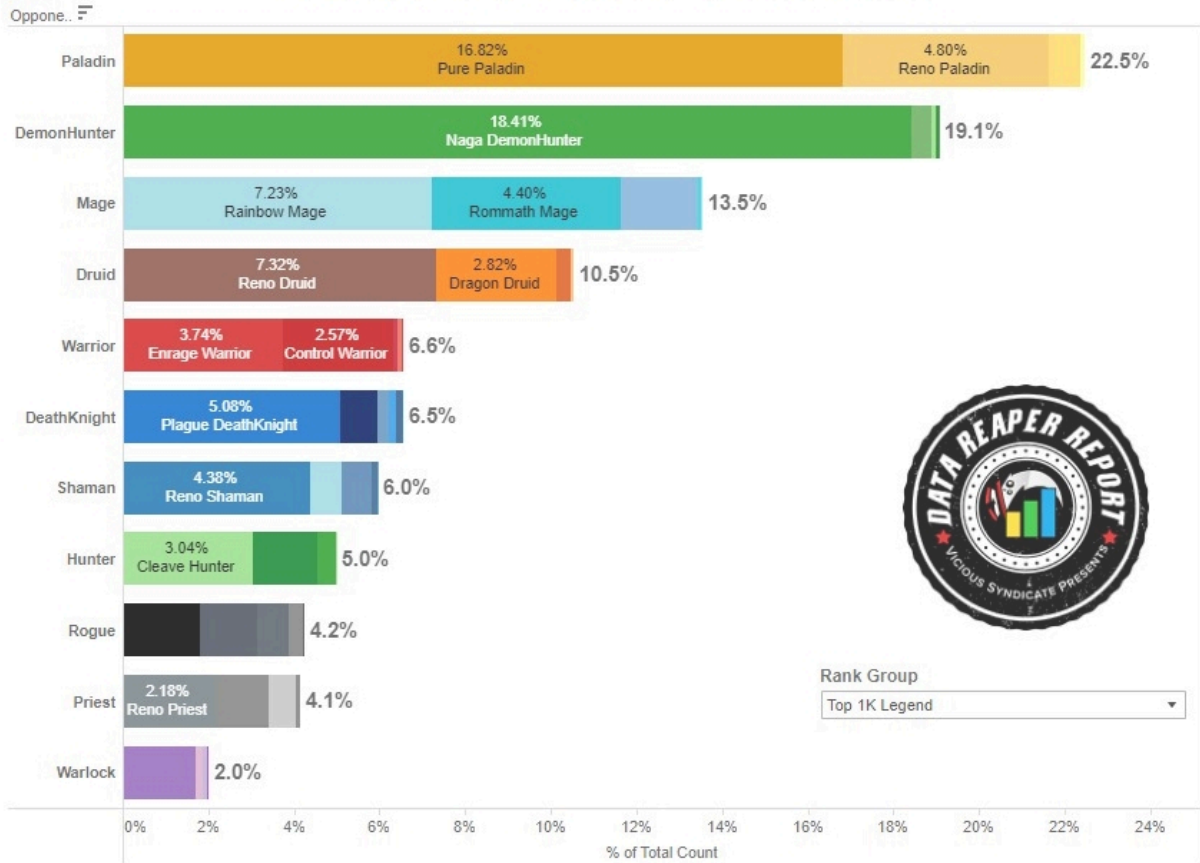


Rank Group

Legend

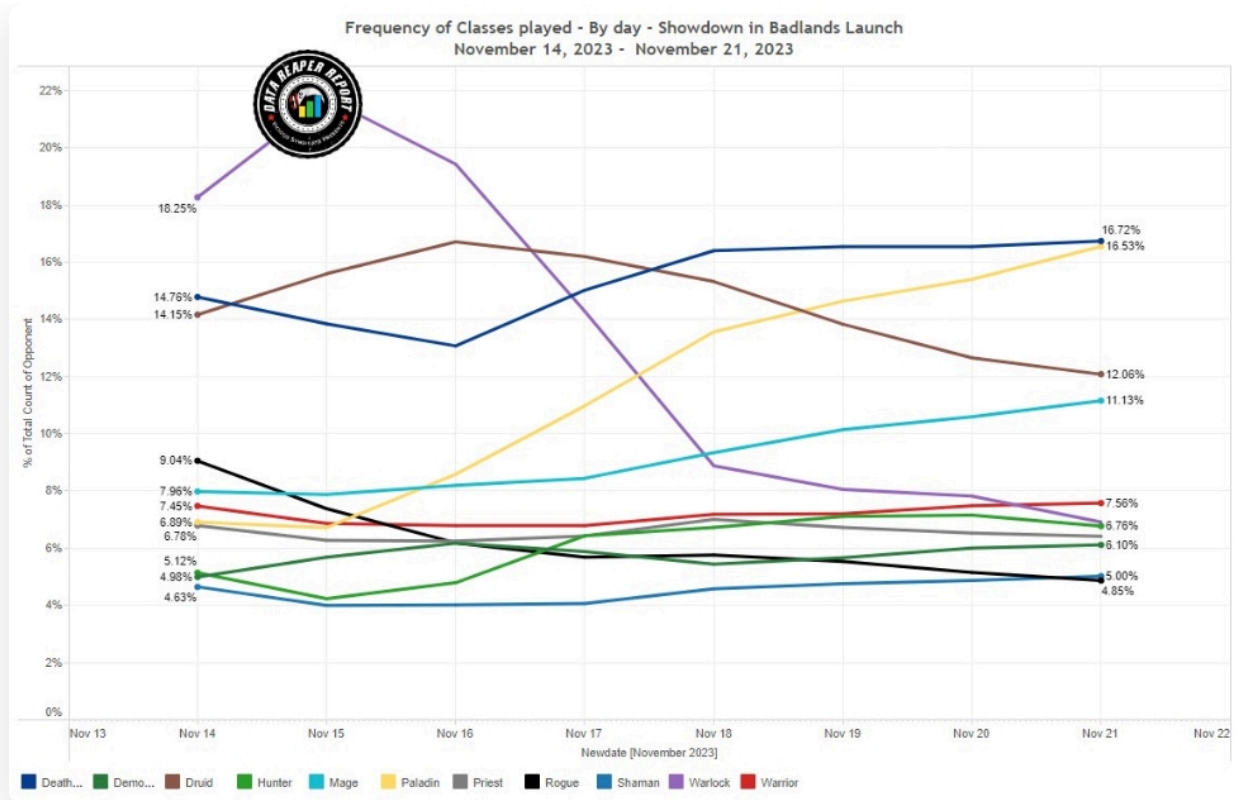
В топ-1000 Легенды

vS Data Reaper # 279 (November 17 - 21, 2023) - By Ranks



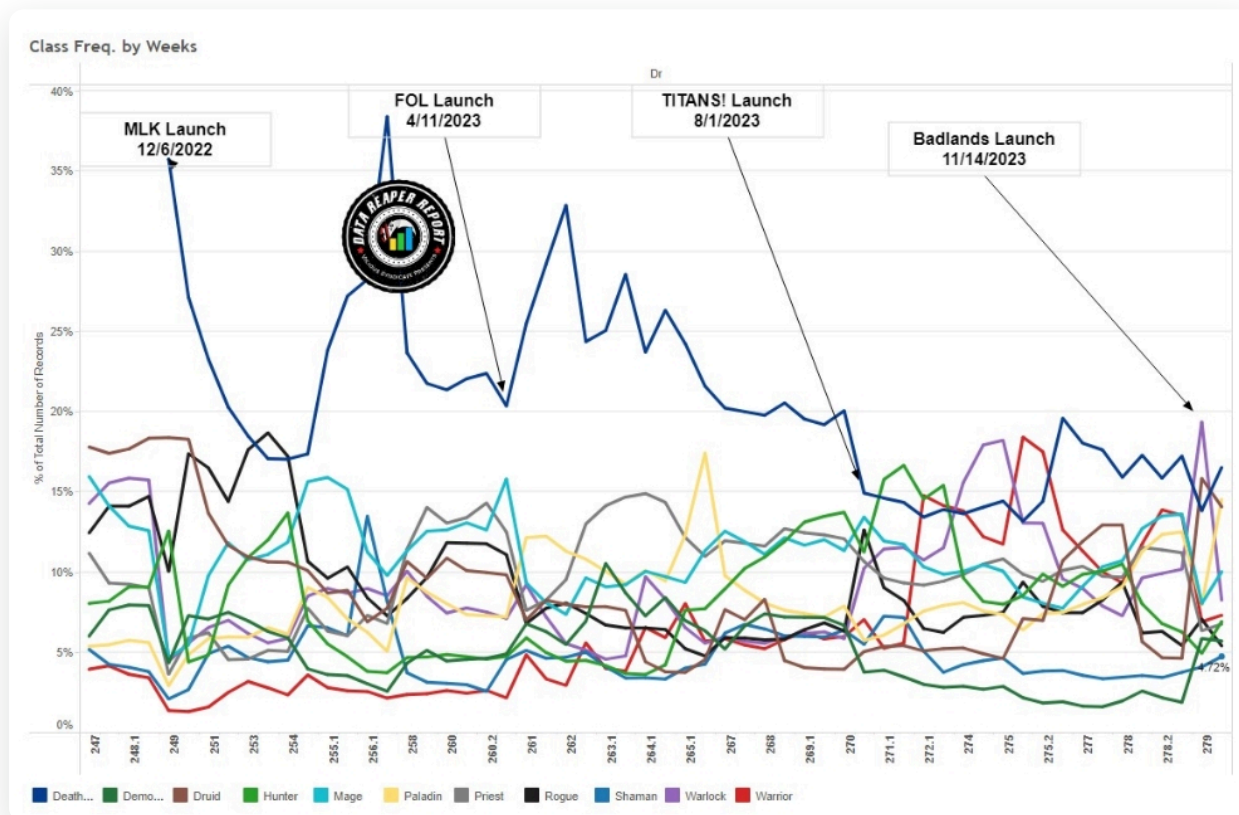
**Следующий график показывает прогресс популярности классов по дням с момента выхода дополнения Бесплодные земли**

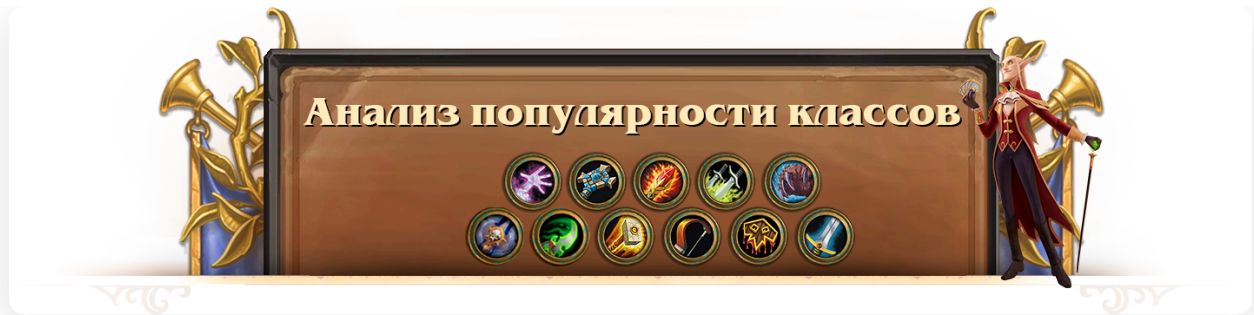
Популярность по дням



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

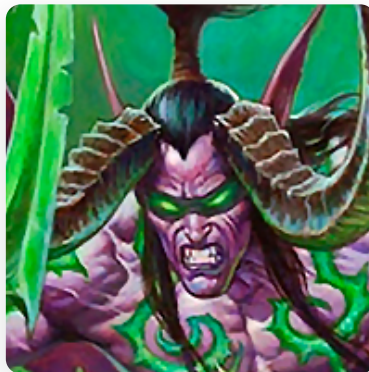
Популярность по неделям





После временного нерфа Азеритовой змеи в мете наступило засилье Паладина, и класс стал подчинять себе Стандарт, начиная с Алмаза 5 и выше. **Чистый Паладин** и его две вариации из ТИТАНОВ получили дальнейшее развитие. Бафф Паладин с **Благодатью садов** слился с небольшим набором паладинов-рекрутов. Токен Паладин частично сдал свою "чистоту", приняв в свои ряды **Морских великанов** вместе с комбинацией **Последний бой!** + Призматический луч. При этом в сборке осталась и **Графиня**. Большинство сборок **Рено Паладина** тоже используют **Графиню**, поскольку единственная нейтральная карта в них - это Одинокий рейнджер Рено. Хотя в ладдере можно встретить и более разнообразные на нейтральные карты версии.

Довольно сложно отделить Бафф и Великан сборки Чистого Паладина друг от друга, особенно после гибридизации Бафф Паладина с большим набором паладинов-рекрутов. Великан Паладин становится очевидным, если он разыграл **Последнюю битву!**, **Призматический луч** или **Морского великана** (*статистика VS обычно опережает не только ваш архетип, но и архетип противника - прим. пер.*). Но вместе с тем Великан Паладин, которому не зашли эти карты (от которых сильно зависит его винрейт), может казаться совершенно другой сборкой. Следующий отчет постарается отделить эти две версии в статистике, если это позволит специфика колод, хотя есть и такой шанс, что новые сборки сделают границы между ними еще более размытыми.



**Нага Охотник на демонов** прошел через несколько итераций, прежде чем взорваться популярностью с **Незрячим судьей** и **Увеличительной глефой** и захватить топ Легенды. Слепой стрелок доказал свою силу и стал метаобразующей картой, а сама колода привлекла к себе огромное внимание и критику геймплея.



Маг стал более разнообразным. Помимо **Сиф Мага**, который все еще до конца не определился, какие же новые карты улучшают его сборку, найти место под солнцем пытаются **Казино Маг** и **Секрет Маг**. Оба архетипа используют карты добычи. Также с добычей стал заигрывать и сам Сиф Маг, но к этому мета-отчету собрать по нему достаточно статистики не удалось.



Друид вступил в Бесплодные земли 2-м по популярности классом после Чернокнижника, однако после патча с нерфом Азеритовой змеи класс пошел на спад. Скорее всего, причиной тому стал Паладин. Сейчас в ладдере можно встретить и **Рено Друида**, и **Дракон Друида**, но ни один из них пока не нашел свою лучшую сборку.



Чаще всего игроков за Гарроша интересовал **Контроль Воин**. Но вместо того, чтобы использовать "чистую" сборку с Одним главным куратором из 30 карт, игроки в основном экспериментировали с **Принцем Ренаталом** и картами саботажа во главе с Бум-боссом Тогруном. Эти эксперименты исчезают к высоким рангам - как раз там, где начинает появляться **Воин на исступлении** практически без новых карт. **Таунт** и **Рокнролл Воины** исчезли еще до нерфа Азеритовой змеи.



**Чумной ДК** с набором для добычи стал самой популярной стратегией класса. Его основной целью стали Рено колоды после балансного фикса. Другая заметная колода Артаса - **Рено ДК Крови**, который по сути произошел от старого обычного ДК Крови. Анхоли ботов, которые не исчезают из ладдера уже несколько месяцев, можно проигнорировать.



Изначально Шаман казался мертвейшим классом Стандарта, однако после нерфа Азеритовой змеи постепенно стал набирать популярность **Рено Шаман**. Теперь это довольно заметная колода, а ее рост на высоких рангах только продолжается.



Биг Бист Охотник превратился в **Рено Охотника**, как и ожидалось до выхода дополнения. В мете появился и новый **Бист Охотник**, который наконец-то полностью реализовал потенциал комбинации **Тощей Гончей** или **Гаргона камнерожденных** с Йормунгаром покрупнее. Сейчас это самая популярная и обсуждаемая колода Охотника. **Аркейн Охотник** не изменился и встречается очень редко.



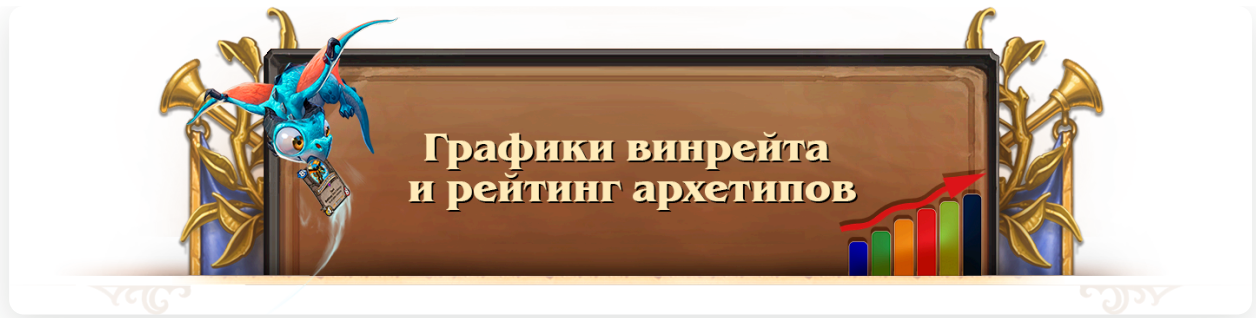
Старт Разбойника в дополнении вышел беспорядочным. Можно было наблюдать за множеством экспериментов с картами добычи, которые игроки пытались скрестить то с картами на воровстве, то с **Миракл Разбойником**. Некоторое присутствие в мете заметно за **Огр Разбойником** и неизменным **Мех Разбойником**. В целом класс идет на спад.



Жрец - еще один запутанный класс. Число различных экспериментальных сборок **Рено Жреца** зашкаливает, чего нельзя сказать о его популярности. Тестирует новинки и **Контроль Жрец**. Более быстрые колоды класса, помимо **Андед Жреца**, не достигли каких-либо внятных результатов.



Чернокнижник был самым многочисленным классом в первые дни дополнения, но нерф Азеритовой змеи привел к краху его популярности. Сейчас **Чернокнижника на добыче** можно нередко встретить на низких рангах, однако его становится все меньше и меньше, а в топе Легенды он уже почти исчез.



**Диаграмма матч-апов по всем рангам**


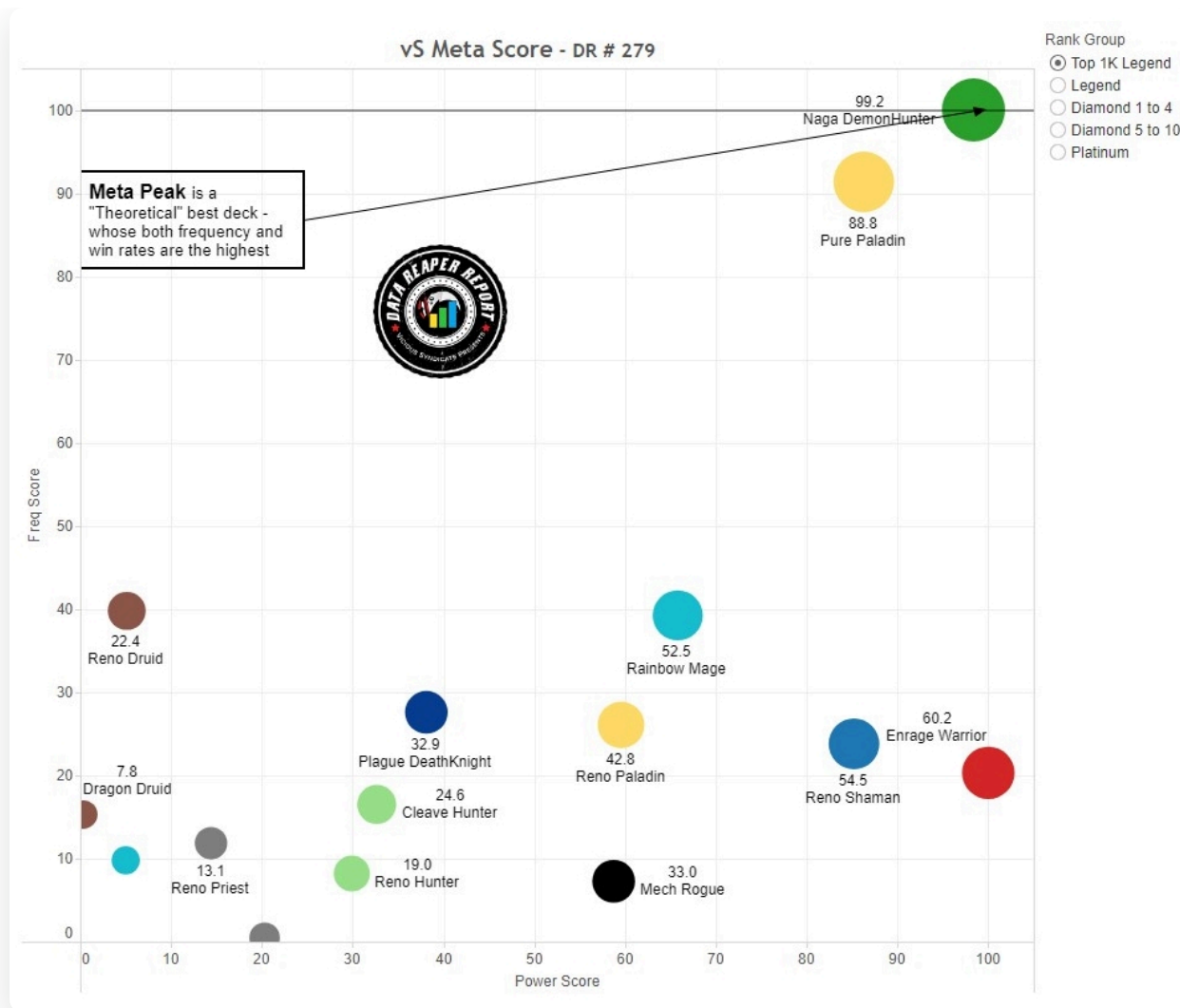
Rank Group		Opponent / Opponent Deck																											
All Ranks		▼																											
	Hero Deck	Plague Death...	Reno DeathKn...	Unholy-Aggro ...	Naga DemomH...	Dragon Druid	Reno Druid	Arcane Hunter	Cleave Hunter	Reno Hunter	Rainbow Mage	Rommath Mage	Secret Mage	Pure Paladin	Reno Paladin	Control Priest	Reno Priest	Undead Priest	Mech Rogue	Miracle Rogue	Ogre Rogue	ThiefRogue	Elemental Sha...	Reno Shaman	Totem Shaman	Snake Warlock	Control Warrior	Enrage Warrior	
	Hero	Hero Deck	2																										
DeathKnight	Plague DeathKnight	Black	Green	Green	Green	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Green
	Reno DeathKnight	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Unholy-Aggro DeathKnight	Red	Red	Black	Red	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
DemonHunter	Naga DemonHunter	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Dragon Druid	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
Druid	Reno Druid	Red	Green	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Arcane Hunter	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Cleave Hunter	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
Hunter	Reno Hunter	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Rainbow Mage	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Rommath Mage	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
Mage	Secret Mage	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Pure Paladin	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Reno Paladin	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
Priest	Control Priest	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Reno Priest	Red	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Undead Priest	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
Rogue	Mech Rogue	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Miracle Rogue	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Ogre Rogue	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Thief Rogue	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
Shaman	Elemental Shaman	Red	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Reno Shaman	Red	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Totem Shaman	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
Warlock	Snake Warlock	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Control Warrior	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
Warrior	Enrage Warrior	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red

Таблица % винрейта архетипов с распределением по тирам

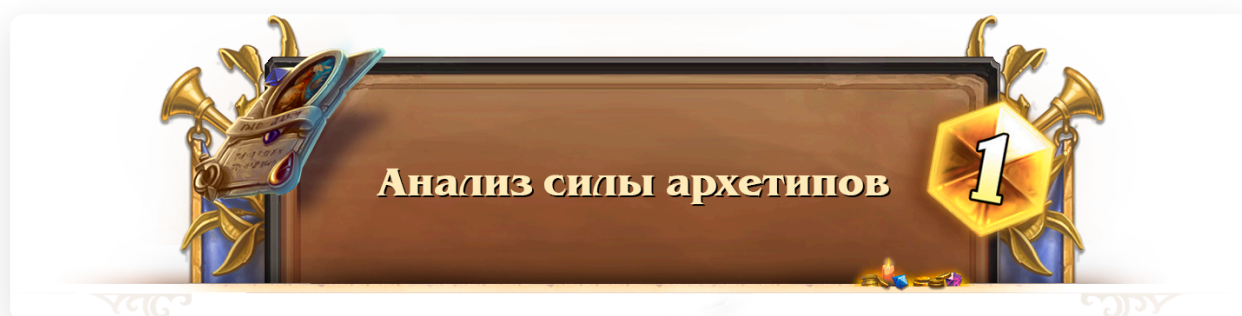
Diamond 1 to 4						Legend					
vS Power Rankings DR # 279						vS Power Rankings DR # 279					
Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score	Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Pure Paladin	57.19	100.0	100.0	100.0	Tier 1	Pure Paladin	55.79	100.0	100.0	100.0
	Cleave Hunter	54.03	78.0	37.9	58.0		Naga DemonHunter	53.03	76.2	65.1	70.6
	Enrage Warrior	52.44	67.0	8.2	37.6		Cleave Hunter	52.77	73.9	34.0	53.9
Tier 2	Rainbow Mage	51.71	61.9	23.4	42.7	Tier 2	Enrage Warrior	52.73	73.6	18.0	45.8
	Naga DemonHunter	51.51	60.5	39.5	50.0		Reno Shaman	52.30	69.8	29.2	49.5
	Reno Paladin	51.30	59.1	27.2	43.2		Rainbow Mage	52.24	69.3	39.3	54.3
	Reno Hunter	51.29	59.0	13.1	36.0		Reno Hunter	51.24	60.7	15.2	37.9
	Reno Shaman	50.91	56.3	18.9	37.6		Mech Rogue	51.05	59.1	7.1	33.1
	Mech Rogue	50.89	56.2	6.8	31.5		Reno Paladin	50.83	57.2	37.2	47.2
	Dragon Druid	50.24	51.7	48.2	49.9		Plague DeathKnight	50.50	54.3	64.1	59.2
Tier 3	Plague DeathKnight	50.14	51.0	49.5	50.2	Tier 3	Arcane Hunter	50.26	52.2	5.8	29.0
	Arcane Hunter	49.43	46.0	7.3	26.7		Dragon Druid	49.18	42.9	37.8	40.3
	Reno Druid	47.85	35.0	52.1	43.5		Reno Druid	48.45	36.6	64.9	50.7
	Undead Priest	47.60	33.3	7.8	20.6		Secret Mage	48.24	34.8	21.0	27.9
	Secret Mage	47.58	33.2	17.5	25.3		Undead Priest	48.08	33.4	5.8	19.6
Tier 4	Reno Priest	47.03	29.4	22.6	26.0	Tier 4	Reno Priest	47.71	30.2	30.3	30.2
	Snake Warlock	46.78	27.6	38.7	33.2		Totem Shaman	46.72	21.7	6.0	13.8
	Totem Shaman	46.37	24.7	4.4	14.6		Snake Warlock	46.36	18.5	30.0	24.2
	Control Priest	45.17	16.4	6.9	11.6		Control Priest	46.12	16.5	10.5	13.5
	Reno DeathKnight	45.10	15.9	17.9	16.9		Reno DeathKnight	45.63	12.2	19.6	15.9
	Rommath Mage	45.05	15.6	20.3	17.9		Control Warrior	45.62	12.1	32.4	22.3
	Control Warrior	44.63	12.6	28.9	20.8		Rommath Mage	45.58	11.9	32.9	22.4
	Ogre Rogue	43.58	5.4	7.0	6.2		Ogre Rogue	44.48	2.3	8.1	5.2
	Elemental Shaman	42.60	-1.5	5.0	1.7		Elemental Shaman	43.36	-7.4	6.4	-0.5
	Miracle Rogue	40.60	-15.4	6.3	-4.6		Miracle Rogue	42.42	-15.5	12.2	-1.7
	Unholy-Aggro DeathKnl.	38.12	-32.7	8.6	-12.0		Unholy-Aggro DeathKnl.	38.95	-45.5	6.0	-19.8
	Thief Rogue	37.77	-35.1	8.5	-13.3		Thief Rogue	38.53	-49.1	13.5	-17.8

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.



Пожалуйста, не забывайте, что процент побед в первую неделю после выхода дополнения не всегда отражает полную картину происходящего. Различные колоды находятся на разных ступенях развития, поэтому важно обращать внимание на контекст

их винрейта. Некоторые колоды наверняка станут лучше после оптимизации сборок, в то время как другие уже достигли своего пика. Не стоит списывать со счетов кажущиеся на первый взгляд слабыми архетипы.



## Паладин

**Чистый Паладин** невероятно силен в ладдере. На всех ранговых промежутках он попадает в Тир-1, а на более низких рангах его винрейт просто абсурдно велик - с Бронзы до Золота он с легкостью достигает 60%. Впрочем на Утера можно найти управу, и его нельзя назвать непобедимым. Можно предположить, что своим успехом он частично обязан большому количеству “сырых” колод в начале дополнения. Но сильное снижение его винрейта маловероятно, поскольку Чистый Паладин силен даже на самых высоких рангах.

У этого архетипа есть две версии, **Великан Паладин** и **Бафф Паладин**. На большинстве рангов они практически равны по силе, и в большинстве матч-апов разница между их винрейтом составляет не более 5%. Единственные исключения - зеркальная встреча и матч-ап против Нага ДХ. В таких условиях Великан Паладин выступает на голову выше своего собрата. Это привело к тому, что в топе Легенды Великан Паладин показывает себя гораздо успешнее, потому что там два вышеупомянутых противника встречаются очень часто. Топовым игрокам рекомендуется выбирать именно эту версию - она безумно хороша.

**Рено Паладин** не сравнится по силе с другим архетипом Утера, но он тоже чувствует себя неплохо, да и против более агрессивных колод Паладина он играет в плюс. Изначально самой успешной казалась сборка Чистого Рено Паладина, но игроки продолжают экспериментировать с альтернативами.



## Охотник на демонов

**Нага ДХ** выглядит пугающе на самых высоких рангах игры. Там он стал самой влиятельной колодой меты наряду с Чистым Паладином. Вряд ли этому архетипу удастся избежать нерфов, ведь он невероятно силен и может стать даже еще сильнее. Учтите, что сборки Нага ДХ еще не оптимизированы до конца, а также ей не так легко научиться играть.



## Маг

**Сиф Маг** сумел удержаться в новой мете. Его разброс матч-апов довольно сбалансирован, хотя он уязвим перед агрессивными колодами, которые быстро захватывают стол в ранней игре. Сложно сказать, может ли Джайна улучшить свои сборки, ведь большинство из них уже достигли пика своей силы.

**Секрет Маг** пока что довольно слаб, но ему есть куда расти. Самые новые сборки выглядят довольно многообещающе. Вряд ли этот архетип станет звездой меты, но он вполне может стать конкурентоспособным, если будет использовать карты с добычей.

**Казино Маг** не подает больших надежд. Это довольно неуклюжая колода с **Принцем Ренаталом**. Некоторые карты могут быть заменены на более подходящие, но компенсирует ли это самые большие недостатки архетипа - большой вопрос.



## Друид

Друид казался очень сильным сразу после выхода дополнения, но нерф Азеритовой змеи сильно сказался как на Рено, так и на Дракон Друиде. Оба этих архетипа прекрасно справлялись с Чернокнижником на добыче в первые несколько дней, но теперь им противостоит постоянно растущая орда Паладинов. Любая встреча с Утером просто ужасна для Малфуриона, из-за чего процент побед Друида камнем рухнул вниз. **Дракон** и **Рено Друиды** по-прежнему смотрятся неплохо на низких рангах, поскольку там мета развивается медленнее, но в районе Алмаза 4 обстановка накаляется. В топе Легенды оба архетипа падают аж до Тир-4!



### Воин

**Воин на исступлении**, пожалуй, самая недооцененная колода меты. Учитывая исторически сложившееся отношение к этому архетипу и практически полное отсутствие новых карт, это совсем не удивляет. Тем не менее эта колода невероятно сильна. Она отлично справляется как с Чистым Паладином, так и с Нага ДХ. К тому же число Друидов продолжает снижаться. Единственное, что сдерживает Виона на исступлении, это нежелание игроков использовать этот архетип.

Процент побед **Контроль Воина** наглядно демонстрирует, насколько плохи сейчас колоды с **Принцем Ренаталом**. Сборка этого архетипа совершенно сырая. А вот версия из 30 карт с Одним главным куратором и небольшим числом карт с добычей выглядит весьма конкурентоспособной.



### Рыцарь смерти

**Чумной ДК** отлично играет против Рено колод, а вот против всех остальных ему приходится несладко - ничего удивительного. Рост числа Рено колод после нерфа Азеритовой змеи улучшил положение Артаса в мете, и после Алмаза 4 его винрейт приблизился к 50%. На более низких рангах он, конечно, более успешен. Чумному ДК особенно некуда развиваться, и ему остается лишь надеяться на рост популярности Рено колод. Пожалуй, это главный фактор, влияющий на жизнеспособность архетипа в мете.

Рено ДК может оптимизировать свою сборку, потому что сочетание **Рено Потрясающего** и **Принца Ренатала** почему-то соблазнило игроков использовать самые худшие карты, какие только можно представить. Тем не менее, вряд ли этот архетип сможет подняться выше, чем Тир-3, учитывая его ограниченность в поздней игре.



### Шаман

Борьба за звание лучшей Рено колоды была продолжительной и непростой. Сначала это был Охотник, потом Друид, за ним - Паладин. А затем после первых неудачных дней **Рено Шаман** возник будто из ниоткуда и присвоил этот титул себе. Теперь этот архетип показывает отличные результаты в ладдере и отстает от Охотника на демонов, Паладина и Воина лишь в топе Легенды.

Доктор Гуляка доказал свою полезность, но ему нужны были дополнительные условия победы, которые помогли бы этому архетипу в лейтгейме. **Ложный свидетель** прекрасен против других колод с Одиноким рейнджером Рено. Нерф Азеритовой змеи пошел Траллу на пользу.

Другие архетипы Шамана не столь успешны. **Тотем Шаман** остановился в своем развитии. **Элем Шаман** просто-напросто плох. **ОТК Шаманом** практически не играют.



### Охотник

**Бист Охотник** отлично подходит для продвижения по ладдеру. Это вторая по успешности колода после Чистого Паладина вне Легенды. Благодаря своему плану на игру Рексар с легкостью переигрывает те колоды, которые выставляют на стол существ. По стилю это немного похоже на **Клеймо греха**. Но в топе Легенды Охотник сильно сдает позиции. Это произошло как из-за роста числа невыгодных противников в лице Паладинов, так и из-за адаптации игроков к стилю игры Охотника. Противники просто не выставляют существ и не дают Рексару возможности сыграть свою ОТК комбинацию. Это проще сделать, если играть контроль колодой, которая не играет от стола, а как раз такие колоды более популярны на самых высоких рангах.

**Рено Охотник** довольно силен в ладдере. Вплоть до Алмаза 5 это самая лучшая колода с Одиноким рейнджером Рено. Тем не менее эта колода весьма предсказуема, как и Биг Бист Охотник из прежних дополнений, из-за чего его винрейт снижается с ростом ранга. Как и Бист Охотнику, ему тяжело переиграть Паладинов.

**Аркейн Охотник** находится в тяжелом положении. Ему приходится соревноваться с более сильными стратегиями, чем в предыдущем дополнении.



### Разбойник

Карты с добычей просто ужасны в колодах Разбойника. Из-за них винрейт всех архетипов этого класса резко упал. Колодец желаний тоже не оправдал надежд, да и огры оказались довольно слабыми. Все возможности, которые Валира получила в новом дополнении, выглядят весьма сомнительно.

Стоит отметить, что **Миракл Разбойник** с **Некролордом Дрекой** и Жадным партнером может оказаться конкурентоспособным, если выкинуть из сборки все мусорные карты.

**Мех Разбойник** тоже смотрится неплохо. Его сборка с Громовержцем не изменилась. Сейчас положение дел у класса неважное, но есть вероятность, что после оптимизации сборок у него все-таки будет две игральные колоды.



### Жрец

Жрец - еще один класс, где эксперименты идут полным ходом, поэтому его винрейт сейчас совсем не отражает реальное положение дел. И **Рено**, и **Контроль Жрецу** есть куда расти. Как только они адаптируют свои карты под самые влиятельные колоды меты, результаты обоих этих архетипов станут намного лучше. Рено Жрец экспериментирует с большим количеством различных сборок, и результаты между ними довольно сильно отличаются.

Будущее выглядит менее радужным для более агрессивных колод Андуина. **Андед Жрецу** некуда развиваться, а **Оверхил Жрец** выглядит очень слабо.

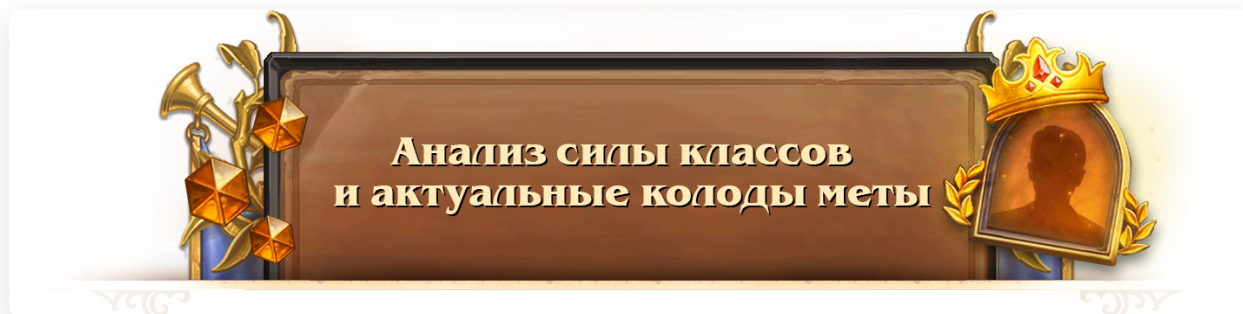


### Чернокнижник

Возможно, это единственный класс, который выглядит просто безнадежно. Без Азеритовой змеи Чернокнижнику сложно конкурировать в лейтгейме. Впрочем,

**Чернокнижник на добыче** на удивление силен на низких рангах (от Бронзы до Платины). Дело в том, что этой колодой очень легко играть, и она практически подсказывает, какие карты нужно использовать. А вот выше Алмаза 5 этот архетип мертв.

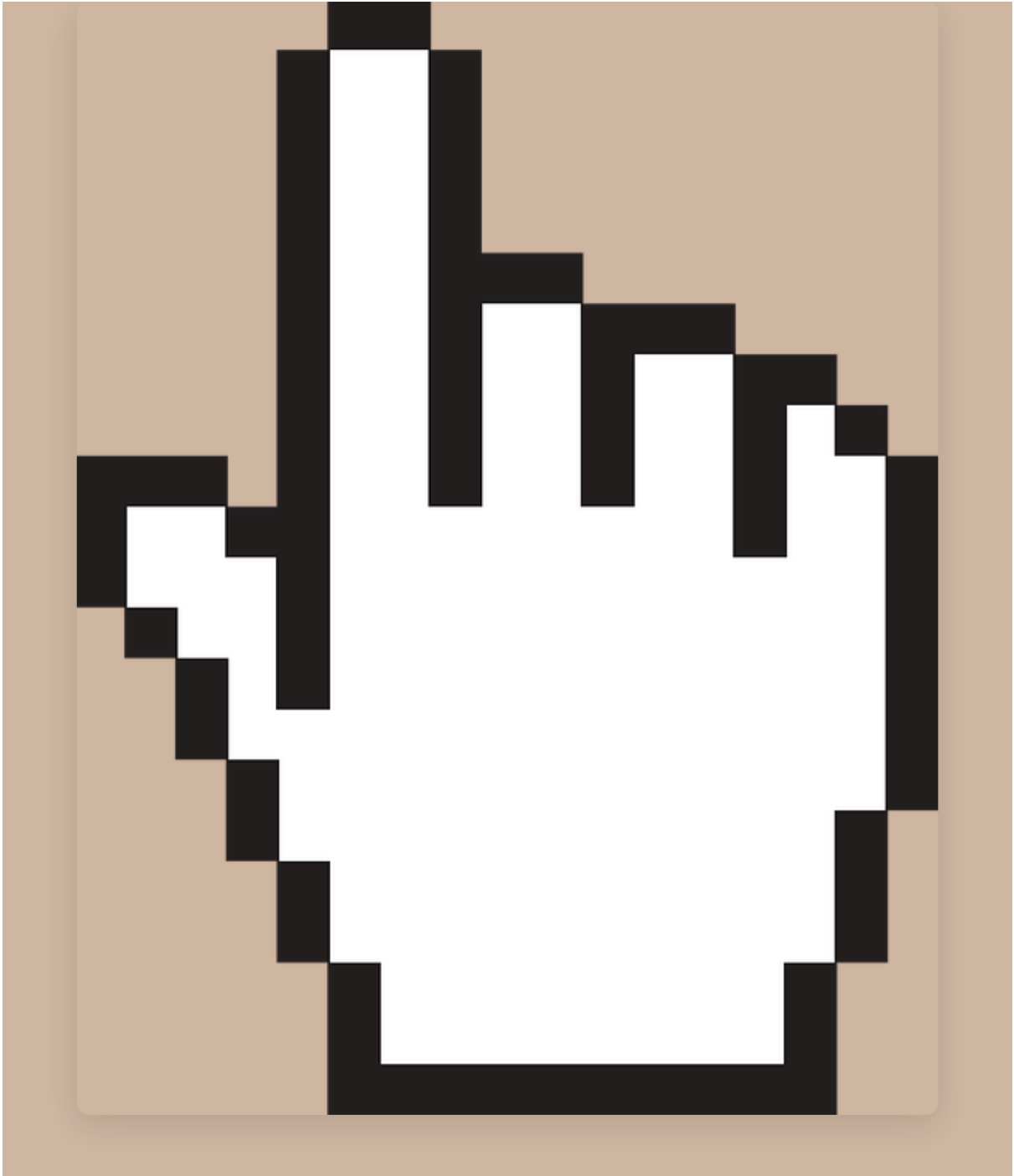
Еще до патча мета в топе Легенды подстроилась под Чернокнижника до такой степени, что он уже не выглядел тираном меты. В то же время игрокам на более низких рангах он все равно был не по зубам. Судьба этой колоды чем-то напоминает Квест Пират Воина.



- **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.










- У Чистого Паладина есть две мощные вариации со своими способами победы. У них есть довольно много похожих карт, но завершают партии они по-разному.
- **Чистый Бафф Паладин** использует только одну карту из Бесплодных земель - Хейхо Серебряное Крыло. Этого 2-го дропа даже нет в самой популярной сборке, хотя он наверняка должен быть там. [За КельТалас!](#) - самое слабое заклинание Света, поэтому от него можно отказаться. Гибридная сборка с Призывом в бой, [Здоровьяком-официантом](#) и Ауры рыцаря выступает лучше, чем более тяжелая на заклинания

Света версия с **Молотом гнева** или Благословенным ковбоем. Основная суть колоды - создать гигантское существо с помощью **Благодати садов**.

- Лучшей версией **Чистого Великан Паладина** оказалась сборка из теорикрафта. Колода сейчас внушительно насаждает на топ Легенды из-за отличного матч-апа с Охотником на демонов. Ее цель - найти **Последний бой!**, а затем сыграть **Порядок в зале суда**, чтобы реализовать комбинацию **Последний бой!** + **Морские великаны** + **Призматический луч**. **Графиня**, как и в Бафф версии, это только план Б на случай, когда основной план не срабатывает. Довольно сильна здесь Амитус Миротворица. А вот **Боевой берейтор** мало чем помогает, поэтому в представленной сборке вместо него можно найти **Горн Владыки Ветра**.
- К **Рено Паладину** тоже есть несколько подходов. Пока что лучший из них - это Чистый Паладин с одной нейтральной картой, **Одиноким рейнджером Рено**. **Очистителя** очень трудно реализовать в такой колоде, а также слабо себя показывает **Мышцебот**. Вместо них колоду посетили **Длинная рука закона** и **Бронзовая стая**.
- Вполне возможно, что Чистая версия Рено Паладина сейчас сильнее только потому, что сборки с большим числом нейтральных существ недостаточно оптимизированы. Остается ждать, сможет ли кто-то из игроков доказать эту теорию.

## • Колоды Паладина

-  **Чистый Великан Паладин**  

-  **Чистый Бафф Паладин**  

-  **Рено Паладин**  


[назад к выбору класса](#)

## • ОХОТНИК НА ДЕМОНОВ

**Нага Охотник на демонов** прошел через множество изменений, и пробивная сборка использует **Незрячего судью**, **Увеличительную глефу** и очень тонко подобранный набор заклинаний и наг.

Такая агрессивная версия неполностью полагается на комбинацию со Слепым стрелком, из-за чего ее геймплей более гибкий. Но не пускайте карты по ветру - Слепой стрелок все еще самая важная угроза в колоде, которую очень важно находить.

Что касается выбора карт, то Охотнику на демонов нужно сделать два сложных выбора. Первый стоит между **Обезвоженным десперадо** и **Оазисными бандитами**. Десперадо не всегда удобно получать Слепым стрелком, в то время как у Оазисных бандитов не всегда хорошая раскопка. Второй выбор - это **Сказочный коммивояжер** против **Шаркающего жевуна**, где коммивояжер все же выглядит чуть лучше. **Частотный**

излучатель - очень полезная карта, поскольку помогает комбинации своим удешевлением Ошибки.

## Колоды ДХ

-  **Нага Охотник на демонов**



[назад к выбору класса](#)



Сказочный коммивояжер - отличное дополнение к **Сиф Маг**, которое облегчает подготовку к комбинации. В то же время излишней стала **Леди Назжар**, и удешевление от нее больше не нужно Сиф Магу.

- Представленная сборка совпадает с теорикрафтов, за исключением замены одной копии **Механика поезда** на второе **Элементальное вдохновение**. Первый механик всегда хорош своим заклинанием **Скверны**, а вот нужды во втором уже нет.
- При желании вы также можете заменить **Изучение звезд** на **Добавить громкости**. Обе карты хорошо показывают себя в одной копии. **Добавить громкости** лучше сочетается с **Космическими клавишными** на 4-м ходу, а **Изучение звезд** более эффективно само по себе из-за **Мудрости Норганнона**.
- **Секрет Маг** достаточно успешно реализует карты на добыче. Любопытное создание помогает Магу-подрывнику чаще наносить взрывной урон вместо зачистки, поэтому в колоде полезен небольшой набор для реализации разных школ заклинаний.
- **Казино Маг** также может использовать карты на добыче. Архетип умеренно популярен, но не так хорош по эффективности. Он медленнее в лейтгейме, из-за чего его часто перегоняют по инициативе колоды с более быстрыми способами победы.
- Во вторник-среду появились новые сборки Сиф Мага, которые не используют ни **Верховного магистра Роммата**, ни **Принца Ренатала**, ни набор секретов, но зато там есть карты добычи. Подробнее о них - в следующем отчете.

## Колоды Мага

-  **Сиф Маг**



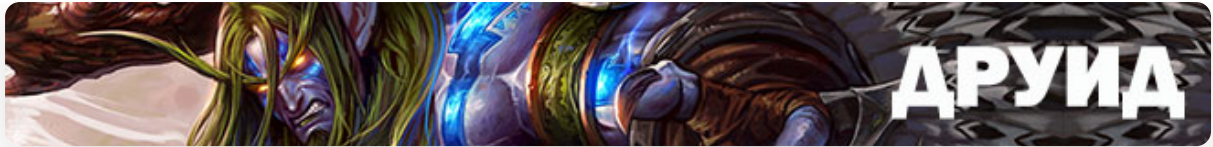
- **Секрет Маг**



- **Казино Маг**



[назад к выбору класса](#)



**Дракон Друид** - колода, которая преимущественно полагается на внушительное число драконов и угроз. К примеру, **Озарение** здесь отчасти становится ловушкой. **Сады Азшары** помогают усилить Големов-драконов намного дешевле, чем **Лортемар Терон**. Вместо него отличной 4-я целью для **Летнего дитя цветов** будет Малигос Хранитель Магии.

Затерянный протодракон намного сильнее в этой колоде по сравнению с Драконьими историями, которые в целом показали себя плохо. К удивлению многих, баффы от **Садов Азшары** и **Морского варана** не сделали Азеритового узника хорошей картой.

Звездный дракончик - свежее дополнение к Дракон Друиду, не самое плохое, но это точно не окончательное решение. Например, в качестве альтернативы можно рассмотреть и **Слияние из глубин**. Драконы, которые дают новых драконов, в целом хороши в этой колоде.

Отметьте себе один нюанс муллигана этой колоды. Не цепляйтесь за **Умиротворенного трубача** и **Морского варана** на старте, как бы заманчиво они не смотрелись. Больше всего в порядке приоритета вы хотите найти Брызгающегося дракончика, Кактусового голема и Пустынную матрону.

**Рено Друид** должен быть более жадным, нежели казалось до выхода дополнения. Ему нужно больше угроз и крупных карт в лейтгейме. **Круг барабанов** - ключевая карта в колоде и отличная цель для Объятий природы, пусть ради нее и приходится отказываться от Дара Хранительницы жизни и **Топиора Огнекуста**. Указанная сборка использует больше сильных драконов, иначе Голем-дракон может быть слишком слабым.

## • Колоды Друида

### • **Дракон Друид**



### • **Рено Друид**



[назад к выбору класса](#)



Добыча отлично дополняет **Чумного Рыцаря смерти**, однако второстепенная поддержка механики не такая впечатляющая. Груда костей - ловушка муллигана. Жуткого трудно уместить в сборке и полноценно реализовать в игре. В обновленной версии оказался **Сектант-металлист**, который должен сильно помочь против Паладинов.

Прокладчик туннелей всегда вызывает смешанные чувства, когда разговор заходит о добыче. Он довольно посредственный, но альтернатива для Чумного ДК в лице [Школьного учителя](#) не лучше.

Рыцарь смерти Крови переродился в виде **Рено ДК Крови**. Вопиющая ошибка касательно этой колоды - это отсутствие [Лортемара Терона](#) и [Осужденной Сильваны](#). Забавный факт: [Музыкальный менеджер Е.Т.С.](#) показывает наивысшую эффективность с момента своего выхода именно в этой колоде. А что еще можно было от него ожидать, когда внутри лежит [Кровь вампира](#) и [Душекрад](#).

## • Колоды Рыцаря смерти

### • Чумной Рыцарь смерти



### Рено Ренатал Рыцарь смерти Крови



[назад к выбору класса](#)



- **Воин на исступлении** сражается как лев практически без новых карт. Ярким пятном на этой колоде стал [Золотоискатель](#). А вот [Сказочный коммивояжер](#), которым стали заменять [Гнилое яйцо](#), это спорное решение. Возможно, с появлением [Золотоискателя](#) отпала нужда в [Служителе боли](#).
- **Контроль Воин** более чем в порядке, если вы не падаете жертвой Ренатал сборок колоды с кучей технических карт, которые мешают найти Одина главного куратора. Небольшой набор карт для добычи с [Буяном Бесплодных земель](#) показывает себя очень хорошо и может быть лучше старых сборок с заклинанием [Из глубин](#). Но не берите более одного Буяна в колоду.

## • Колоды Воина

### • Воин на исступлении



### Контроль Воин



[назад к выбору класса](#)



**Рено Шаман** уверенно набирает эффективность с момента выхода дополнения - во многом благодаря оптимизации от wiReR. Огромную работу в нынешней мете

проделявает **Ложный свидетель**. Если бы не засилье Паладинов, из колоды можно было бы убрать **Первозданную волну**.

Другие колоды Шамана не набирают последователей. **ОТК Шаман** встречается очень редко, а **Тотем Шаман** не использует новых карт. **Элем Шаман** - ужасная колода.

## Колоды Шамана







-  **Рено Шаман**
  -  → 
  -  **ОТК Шаман**
    -  → 
    - **Тотем Шаман**
-  → 
- 

[назад к выбору класса](#)



- Понадобилось всего лишь одно лишнее дополнение, чтобы Йормунгар покрупнее проявил себя. **Бист Охотник** использует ваших же существ, чтобы унести ваше лицо в другое измерение с помощью круговой атаки **Тощей Гончей** или **Гаргона камнерожденных**.
- Практически все игроки используют одну и ту же сборку, из-за чего сложно найти какие-то альтернативы для оптимизации архетипа. Можно отметить, что **Бочка обезьян** здесь не пришей кобыле хвост. Наверняка вместо нее можно найти что-то получше. **Выслеживание** мешает **Ищейке безделушек** находить лучшие карты. Возможно, стоит попробовать **Псарню при замке**.
- Биг Бист Охотник как по маслу превратился в **Рено Охотника**. Представленная сборка очень похожа на колоду из теорикрафта, но с заменой **Бешеных клыков** на **Сказочного коммивояжера**.
- **Аркейн Охотник** все так же использует секреты. **Звездострел** не привлек внимание игроков.

## Колоды Охотника

-  **Бист Охотник**
  -  → 
  -  **Рено Охотник**
    -  → 
    -  **Аркейн Охотник**
      -  → 

[назад к выбору класса](#)



**Мех Разбойник** - лучшая колода класса. Ее сборка с Громовержцем не изменилась с прошлого дополнения.

Множество потенциальных стратегий класса упали в грязь лицом, хотя все еще подает надежды **Миракл Разбойник**. Ключ к успеху - **Веер клинков**, который жизненно необходим против Паладина.

**Огр Разбойник** лучше всего показывает себя с Громовержцем в колоде. Хотя в целом колоде нечего ловить в текущей мете.

## Колоды Разбойника

### Мех Разбойник


-   **Миракл Разбойник**
-   **Огр Разбойник**
- 

[назад к выбору класса](#)



- **Рено Жреца** очень тяжело собрать. Важнейшим аспектом колоды стал перебор. Очень ценна **Служанка**, и даже **Подмена** кажется не таким плохим решением. Остальные карты сосредоточены на выживаемости. Если колода пытается извлечь максимальный потенциал из Спасительницы Элизы, обрезая всех слабых существ, общая эффективность архетипа становится хуже. Поэтому делать этого не стоит.
- **Контроль Жрец** очень сильно засорен ненужными картами, хотя у него есть конкурентоспособный потенциал. Святая водица - единственная новая карта, которая стоит вашего внимания. **Андед Жрец** играет той же сборкой, что и в ТИТАНАХ.

## Колоды Жреца

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



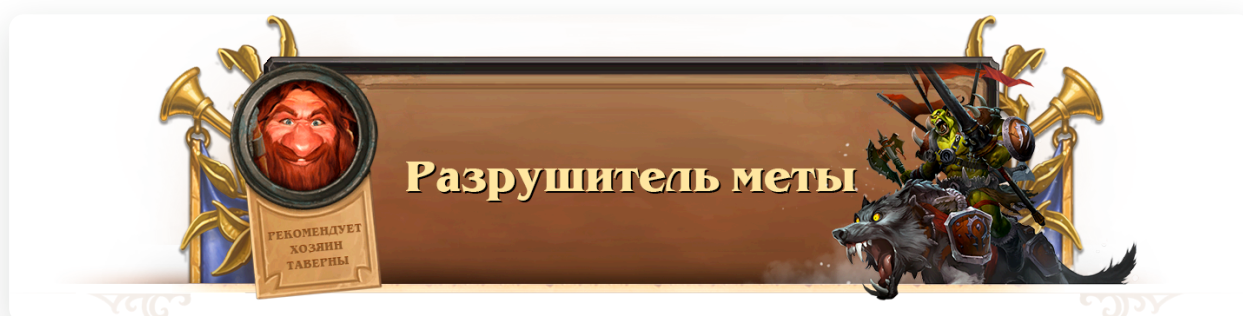
**Чернокнижник на добыче** смерчем пронесся по ладдеру в первые дни дополнения, пока не оказался "поправлен" на 3-й день. Сейчас колода очень слаба после Алмаза 5. Дороговизна Азеритовой змеи и отсутствие зеркальных матч-апах привели к тому, что колоде пришлось отказаться от Золы горгоны и **Рокового совуха**. **Уничтожение** смертных - очень важная карта против Паладина.

Нет большого смысла заниматься оптимизацией этой колодой сейчас, поскольку в следующем патче ее снова понерфят - не больше, а по-другому. Вполне возможно, что она больше вообще не сможет использовать хмелеваров.

Другие колоды Чернокнижника не набирают популярности, и класс остался на дне меты после такого сильного старта.

## Колоды Чернокнижника

### Чернокнижник на добыче



Первая неделя Битвы в Бесплодных землях оказалась достаточно насыщенной на события. Однако уже становится очевидно, что тон дополнения задают три агрессивных колоды.

**Чистый Паладин** - грандиозная сила, которая господствует на всех рангах. А сборка на великанах поджигает даже высокие ранги, где обычно класс испытывает проблемы.

Геймплей **Нага ДХ** яркий и очень быстрый, при этом колода находит все более мощные сборки и становится только гибче со временем.

**Воин на иступлении** скромно побеждает и Паладина, и ДХ, страдая игроков бросить новые карты ради больших результатов, которые дают **Усиленный топор** и **Торибелоре**.

У **Рено Шамана** появился хороший шанс стать привлекательным и универсальным выбором для игроков. И наконец-то у класса появилась живая колода! Поверьте в силу девяти лягушек и надавайте противнику посохом по макушке.

### Чистый Великан Паладин



**Чистый Бафф Паладин**



**Нага Охотник на демонов**



**Воин на исступлении**



**Рено Шаман**



Источник

[vicioussyndicate.com](http://vicioussyndicate.com) на языке оригинала