

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Господство Паладина в Бесплодных землях. Vicious Syndicate мета-отчет №280

15.12.2023

Мета-отчеты

Мета-отчет

Господство Паладина в Бесплодных землях. Vicious Syndicate мета-отчет №280

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



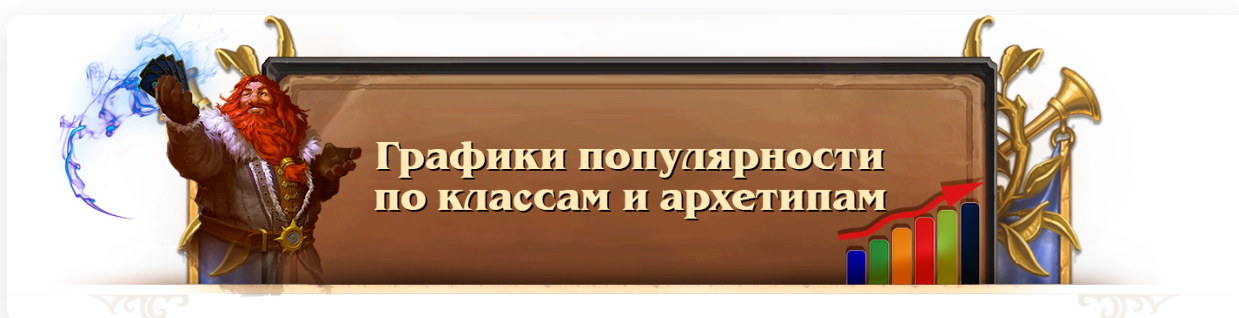
Наглядно и подробно разбираем текущую мету Бесплодных земель с мета-отчетом от Vicious Syndicate. Здесь вы найдете лучшие колоды всех классов, таблицы матч-апов и винрейтов, а также разрушителя меты этой недели.

Всего проанализированных игр	1,104,000
Топ 1000 ранга Легенда	37,000
На ранге Легенда (за искл. Топ 1к)	135,000
Алмаз 1-4	250,000

Алмаз 10-5	224,000
Платина	170,000
Бронза/ Серебро / Золото	288,000

• **Содержание мета-отчета:**

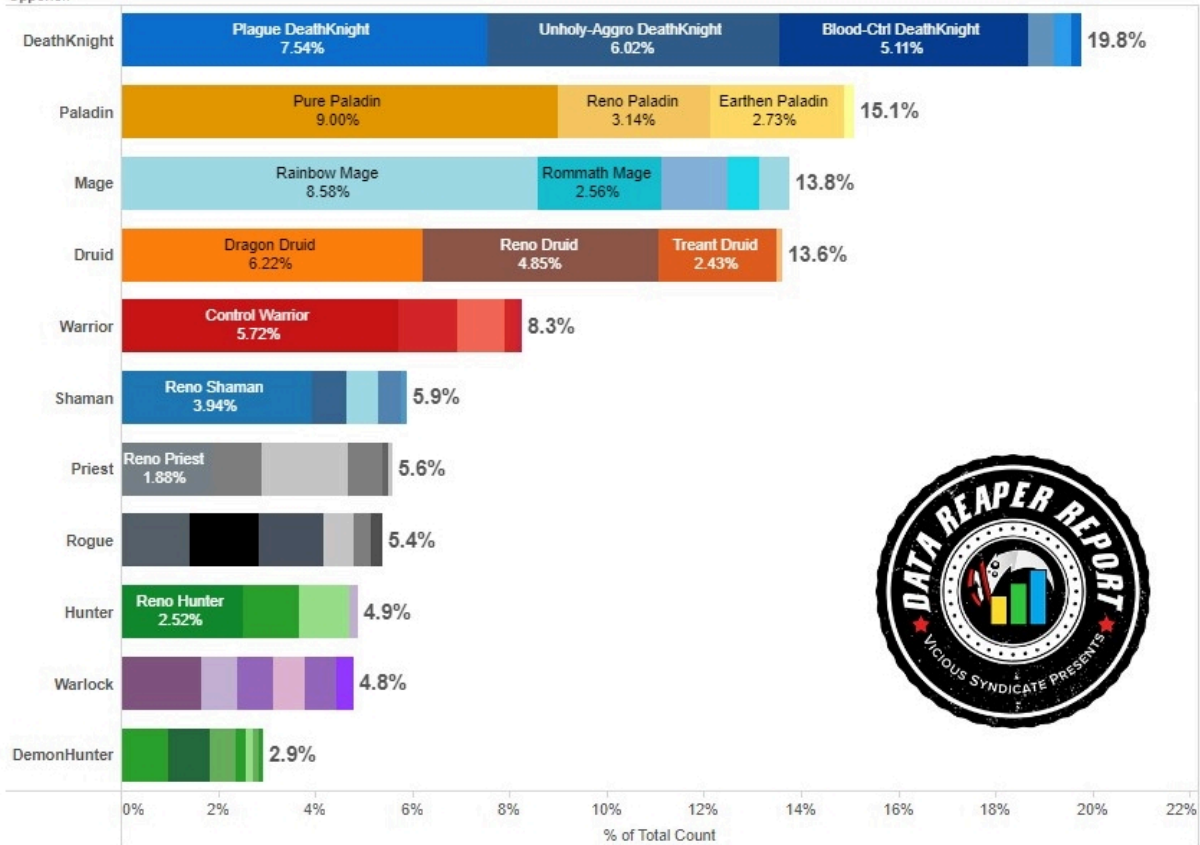
1. *Графики популярности по классам и архетипам*
2. *Анализ популярности классов*
3. *Графики винрейта и рейтинг архетипов*
4. *Анализ силы архетипов*
5. *Анализ силы классов и актуальные колоды меты*
6. *Разрушители меты*



По всем рангам

vS Data Reaper # 280 (December 8 - December 12, 2023) - All Ranks

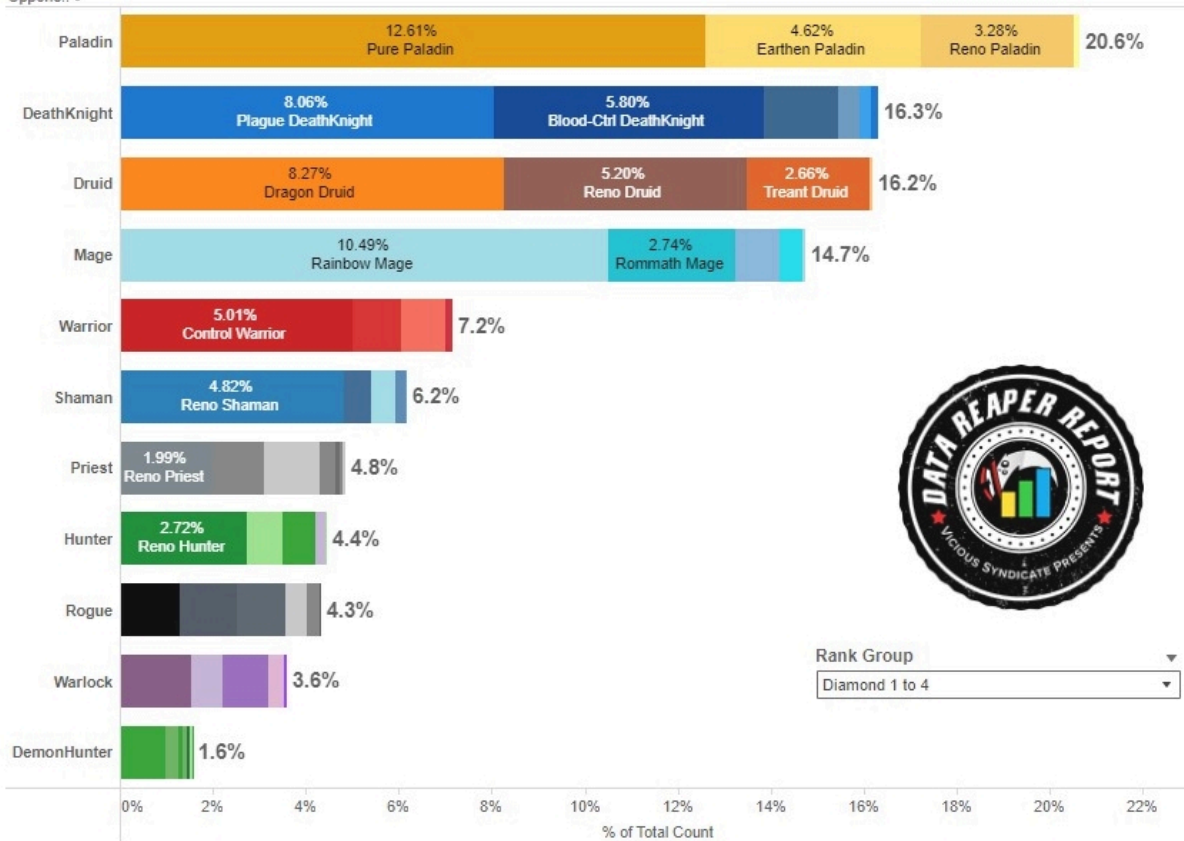
Oppone..



В промежутке ранга Алмаз 4 - 1

vs Data Reaper # 280 (December 8 - December 12, 2023) - By Ranks

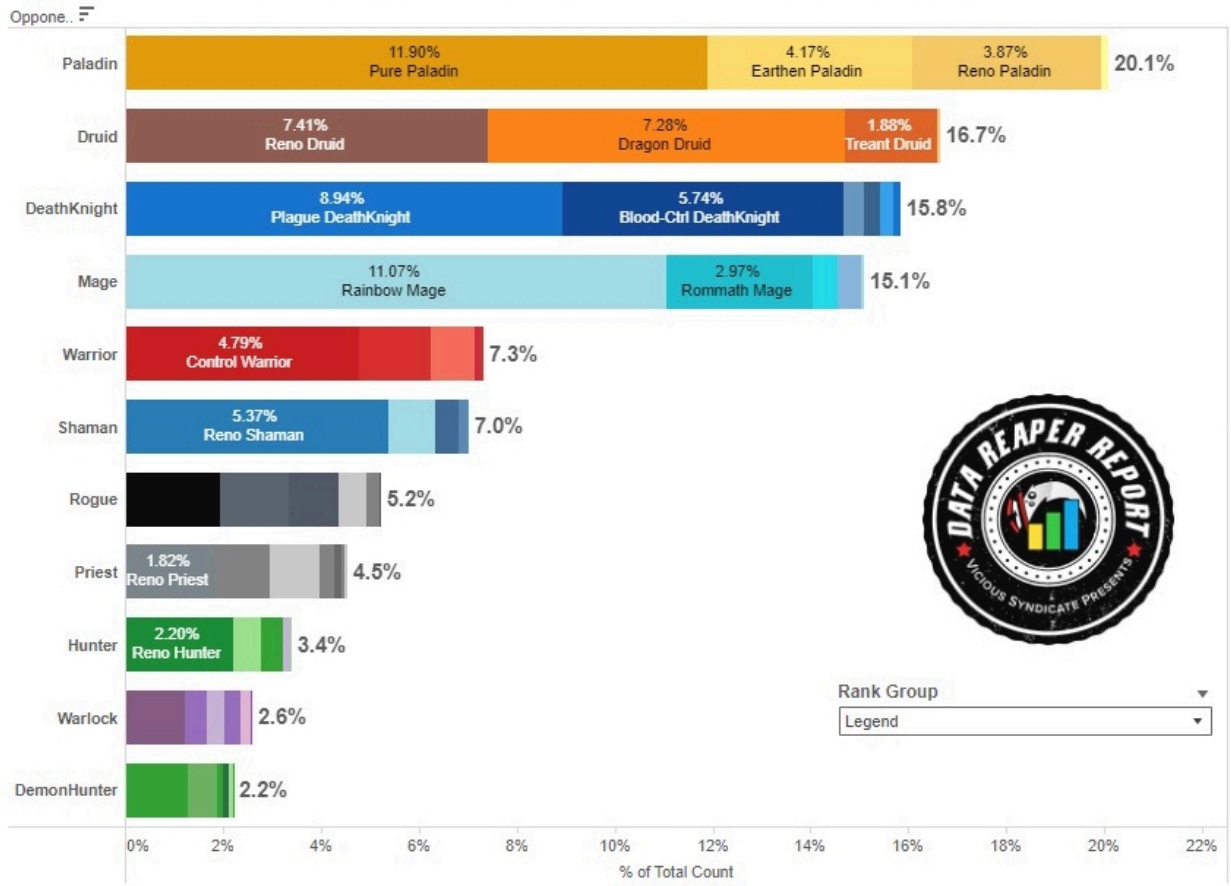
Oppone..



Rank Group
Diamond 1 to 4

В Легенде

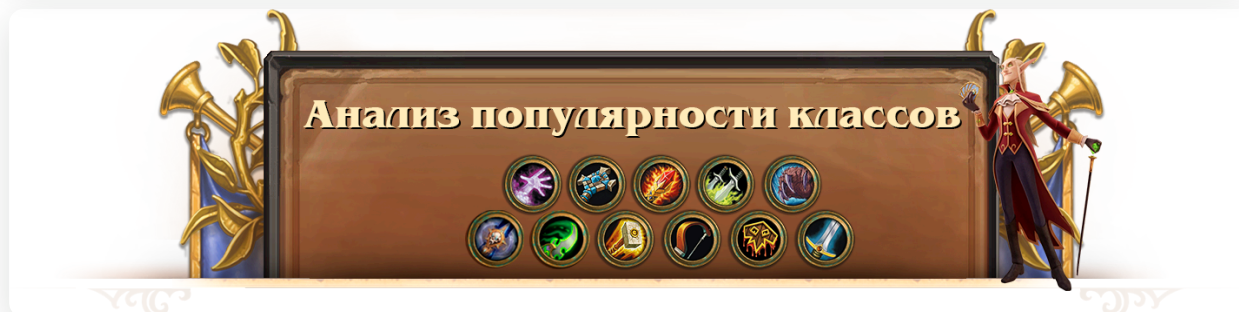
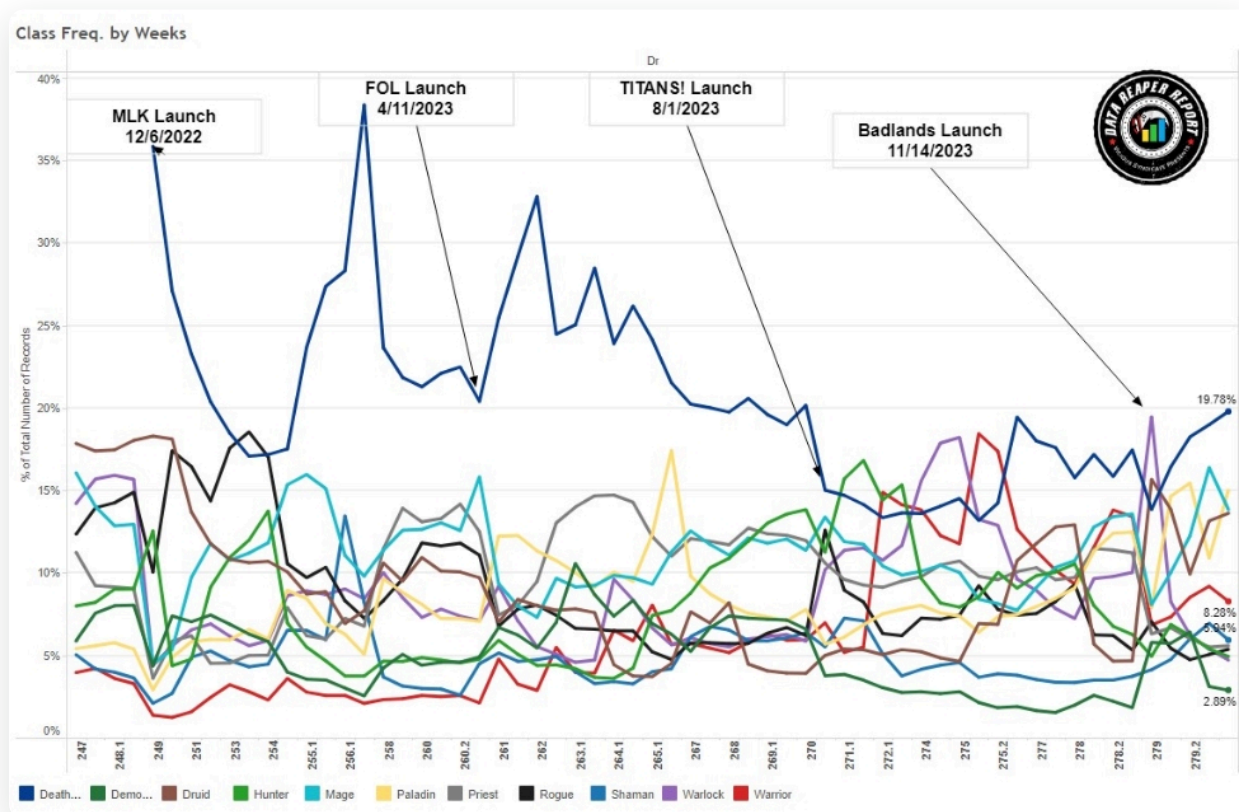
vS Data Reaper # 280 (December 8 - December 12, 2023) - By Ranks





В топ-1000 Легенды

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

Популярность по неделям



 Изначально нерф **Порядка в зале суда** вызвал заметный спад в популярности **Паладина**, однако вторая волна нерфов, которые затронули Мага и Воина, перевернула ситуацию. Паладин снова направился вверх и даже превзошел свою численность в первые недели дополнения. **Чистый Паладин** соединил в себе все старые идеи архетипа. Новые сборки включают и комбинацию **Последний бой!** + Призматический луч, и внушительную поддержку для **Благодати садов**. **Рено** и **Земельник Паладины** имеют более скромную численность. Рено Паладин с **Принцем Ренаталом** привлек к себе больше внимания - это рабочая альтернатива "чистой" версии с одним нейтральным **Одиноким рейнджером Рено**, которого помогает вытащить из колоды **Порядок в зале суда**. **Земельник Паладин** наконец-то стал серьезной силой в мете.

 **Друид** совершил уверенный рывок после первой волны нерфов, однако рост популярности Паладина в последнюю неделю остановил Малфуриона. Паладин давно известен, как надежный контр-класс против всех стратегий Друида,

поэтому такой исход не стал сюрпризом. И **Дракон**, и **Рено Друиды** продолжают проходить через множество экспериментов. Дракон Друид более популярен вне Легенды, а Рено Друид - на высоком рейтинге. Также в мете появились различные сборки **Токен Друида**. Повышенный интерес к **Друиду Огня** возник уже за рамками статистики для этого отчета, но вы найдете здесь комментарии и к этой колоде.



Сиф Маг испытал удар по плейрейту после нерфа Любопытного создания, но колода все равно остается одной из самых популярных в Стандарте, что в очередной раз подтверждает успешный дизайн этого архетипа. Пока винрейт колоды не перестанет быть хоть сколько-то конкурентоспособным, игроки с радостью будут использовать ее лейтгейм комбинации. При этом нерф Любопытного создания в большей степени повлиял на **Казино Мага** - архетип с сомнительной эффективностью еще до нерфа.



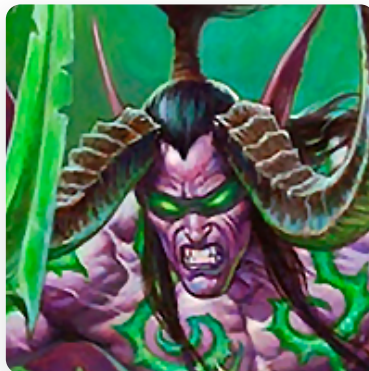
Чумной Рыцарь смерти известен как контр-колода против Рено архетипов, которая не лучшим образом играет с остальными оппонентами. По мере того как все новые и новые не-Рено колоды подвергаются нерфам (Воин на исступлении, Сиф Маг), Чумной ДК становится успешнее. Впервые его численность не испытывает большого спада в топе Легенды. **Контроль Рыцарь смерти Крови**, который стал Рено колодой, также встречается чаще - вероятно, из-за более редких Магов.



Рено Шаман, как и Друид, оказался остановлен вторым патчем с нерфами. Но проблема здесь не в Паладине. Негативный тренд Шамана можно объяснить его самым неприятным противником - Чумным ДК, который все чаще появляется в мете. Также стоит обратить внимание, что в мете все чаще встречается **Коррозионная гадюка**, которая невероятно сильна против Шамана, хотя изначально ее берут против Игниса Вечное Пламя. В топе Легенды стал встречаться **ОТК Шаман**.



Воин на исступлении сильно провалился. Колода и так была малопривлекательна для игроков, несмотря на свою огромную эффективность, а существенные нерфы вышвырнули ее на задворки меты. **Контроль Воин** остается середнячком в мете.



Нага Охотник на демонов стал эксклюзивом для топа Легенды после нерфа Слепого стрелка, однако не похоже, что колода планирует покидать высокий рейтинг. Она вернула себе часть последователей, а значит архетип пока что не мертв. Также можно заметить эксперименты с его сборками.



Баффы карт добычи вдохновили игроков на новые эксперименты с **Разбойником**, но ни один из них не привлек к себе большого внимания.

Единственный весомый архетип для Валиры - это **Мех Разбойник**.



Не только у Разбойника наблюдается беспорядок в сборках. Этим грешит и **Жрец**. При этом игроки потеряли веру в **Рено Жреца**. В последние дни можно заметить попытки воскресить **Нага Жреца**.



Интерес к **Охотнику** очень слабый. **Рено Охотник** - самый заметный архетип класса. К нему есть два подхода: Ренатал сборка с Громовержцем и 30 карт с Почтовым грифом. **Аркейн Охотник** ушел в стагнацию без новых карт. **Бист ОТК Охотник** остался не у дел после нерфа Йормунгара покрупнее.



Чернокнижник кажется мертвым. **Ренолок** - самая популярная колода Гул'дана, но она больше похожа на отчаянную попытку создать хоть что-то рабочее в рамках класса.

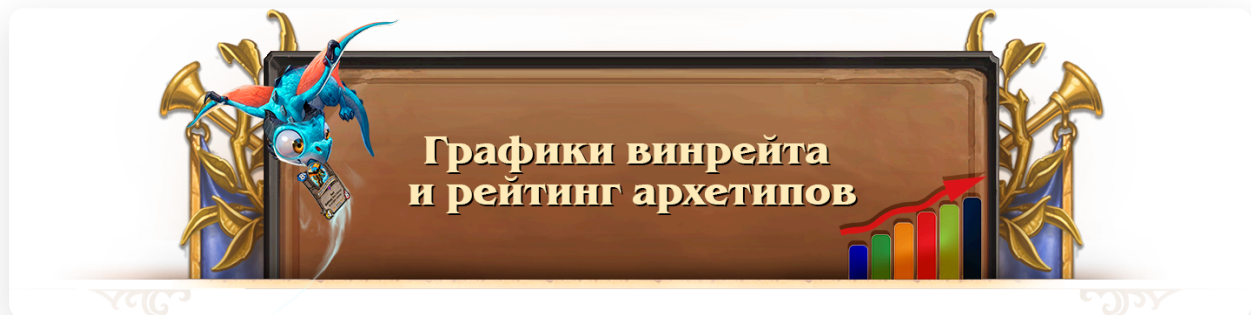


Диаграмма матч-апов по всем рангам


Rank Group		Opponent / Opponent Deck																										
All Ranks		▼																										
		Blood-Ctrl Dea..	Plague Death...	Unholy-Aggro ..	Naga DemomH..	Dragon Druid	Reno Druid	Treant Druid	Arcane Hunter	Cleave Hunter	Reno Hunter	RainbowMage	Rommath Mage	Secret Mage	Earthen Paladin	Pure Paladin	Reno Paladin	Reno Priest	Undead Priest	Mech Rogue	Miracle Rogue	ThiefRogue	Nature Shaman	Reno Shaman	Reno Warlock	Blackrock War..	Control Warrior	Enrage Warrior
Hero	Hero Deck 2																											
DeathKnight	Blood-Ctrl DeathKnight	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Plague DeathKnight	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Unholy-Aggro DeathKnight	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
DemonHunter	Naga DemonHunter			Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Druid	Dragon Druid	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Reno Druid		Red	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Treant Druid							Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Hunter	Arcane Hunter								Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Cleave Hunter	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Reno Hunter	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Mage	Rainbow Mage	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Rommath Mage	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Secret Mage												Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Paladin	Earthen Paladin	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Pure Paladin															Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Reno Paladin	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Priest	Reno Priest	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Undead Priest																		Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Rogue	Mech Rogue	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Miracle Rogue	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Thief Rogue	Red	Red	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Shaman	Nature Shaman	Green																					Black	Green	Green	Green	Green	Green
	Reno Shaman	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	
Warlock	Reno Warlock	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	
Warrior	Blackrock Warrior	Green	Red	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
	Control Warrior																										Black	Green
	Enrage Warrior	Red	Red	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

Таблица % винрейта архетипов с распределением по тирам

Diamond 1 to 4



vS Power Rankings
DR # 280

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score	
Tier 1	Pure Paladin	58.71	100.0	100.0	100.0	
	Earthen Paladin	55.79	83.2	36.7	59.9	
	Reno Shaman	53.05	67.5	38.3	52.9	
	Plague DeathKnight	52.21	62.7	63.9	63.3	
	Mech Rogue	52.11	62.1	9.6	35.9	
Tier 2	Dragon Druid	51.70	59.8	65.6	62.7	
	Reno Hunter	50.29	51.7	21.6	36.6	
	Rainbow Mage	50.16	50.9	83.2	67.1	
Tier 3	Cleave Hunter	49.31	46.0	6.1	26.1	
	Reno Druid	49.03	44.4	41.3	42.9	
	Reno Paladin	48.82	43.2	26.0	34.6	
	Treant Druid	48.59	41.9	21.1	31.5	
	Naga DemonHunter	48.57	41.8	7.7	24.8	
	Blood-Ctrl DeathKnight	48.39	40.8	46.0	43.4	
	Secret Mage	48.33	40.4	7.5	24.0	
	Nature Shaman	47.79	37.3	4.1	20.7	
	Tier 4	Control Warrior	46.96	32.5	39.7	36.1
		Arcane Hunter	46.91	32.3	5.6	18.9
Enrage Warrior		46.90	32.2	8.3	20.3	
Reno Priest		46.07	27.5	15.8	21.6	
Rommath Mage		45.95	26.7	21.8	24.3	
Blackrock Warrior		45.78	25.8	7.5	16.6	
Undead Priest		45.01	21.3	6.5	13.9	
Reno Warlock		44.35	17.6	12.1	14.9	
Miracle Rogue		41.76	2.7	10.3	6.5	
Thief Rogue		39.22	-11.9	8.4	-1.7	
Unholy-Aggro DeathKni..		34.60	-38.4	12.6	-12.9	

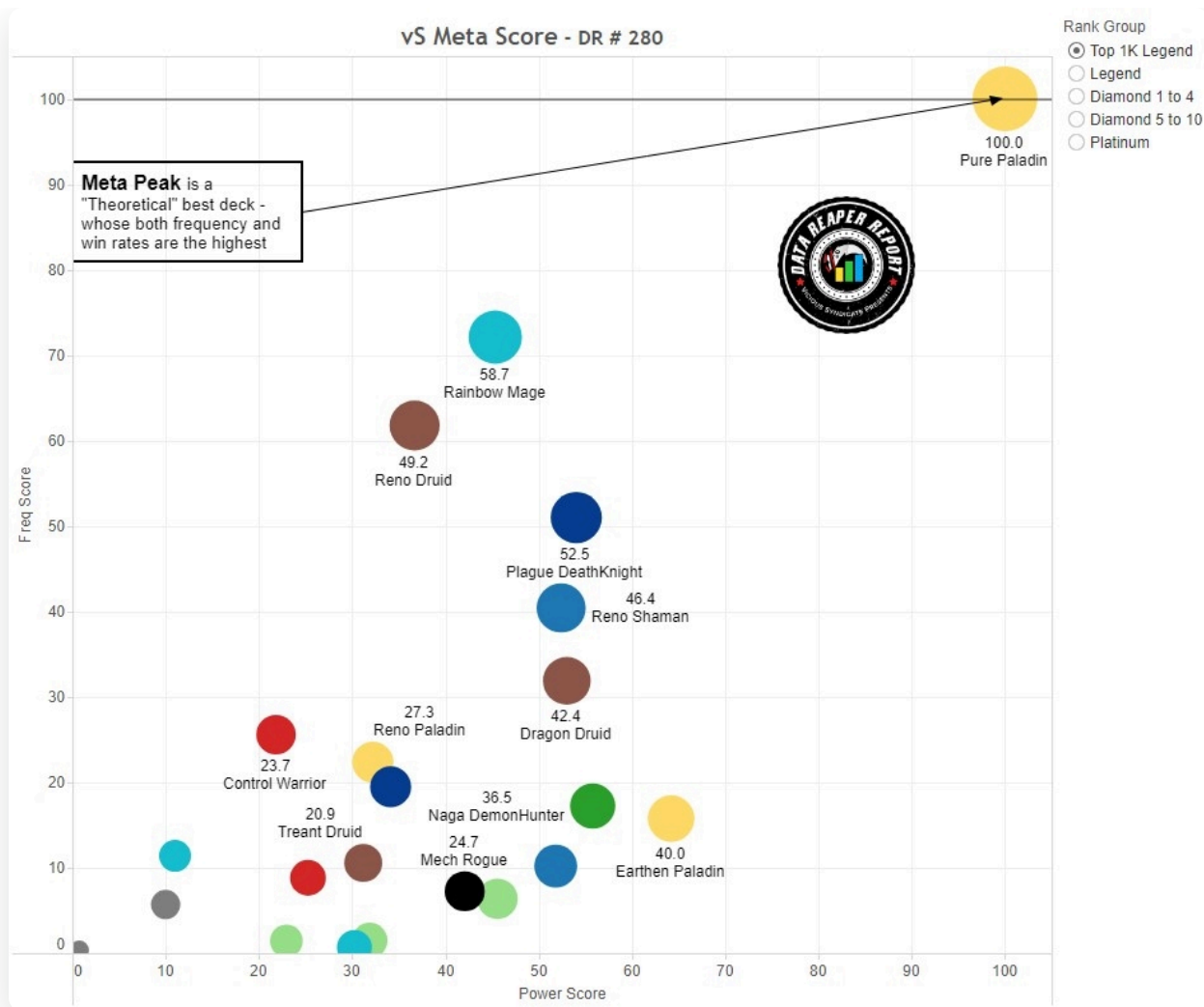
Legend



vS Power Rankings
DR # 280

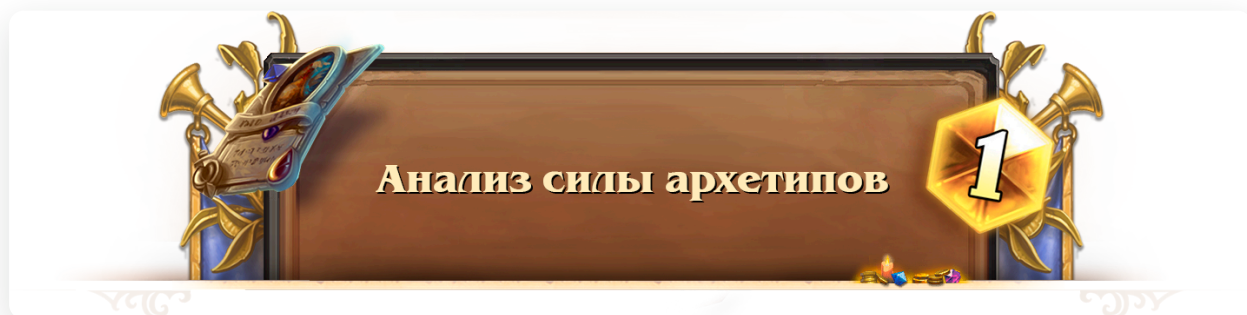
Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Pure Paladin	57.42	100.0	100.0	100.0
	Earthen Paladin	54.20	78.3	35.0	56.7
Tier 2	Dragon Druid	51.82	62.3	61.2	61.7
	Reno Shaman	51.78	62.0	45.1	53.5
	Plague DeathKnight	51.71	61.5	75.1	68.3
	Mech Rogue	51.08	57.3	8.5	32.9
	Reno Hunter	50.58	53.9	18.5	36.2
Tier 3	Rainbow Mage	50.27	51.8	93.0	72.4
	Naga DemonHunter	49.91	49.4	10.8	30.1
	Cleave Hunter	49.85	49.0	4.9	27.0
	Reno Druid	49.40	45.9	62.3	54.1
	Nature Shaman	49.18	44.5	8.1	26.3
	Treant Druid	48.87	42.4	15.8	29.1
	Reno Paladin	48.64	40.8	32.5	36.7
	Secret Mage	48.40	39.2	4.0	21.6
	Blood-Ctrl DeathKnight	48.33	38.7	48.2	43.5
	Arcane Hunter	47.30	31.8	3.8	17.8
Tier 4	Control Warrior	47.00	29.8	40.3	35.0
	Enrage Warrior	46.96	29.5	12.3	20.9
	Blackrock Warrior	46.16	24.1	7.4	15.8
	Rommath Mage	45.78	21.5	24.9	23.2
	Reno Priest	45.67	20.8	15.3	18.1
	Undead Priest	45.04	16.6	3.7	10.2
	Reno Warlock	44.20	10.9	10.3	10.6
	Miracle Rogue	42.12	-3.1	16.2	6.6
Tier 4	Thief Rogue	39.20	-22.8	11.8	-5.5
	Unholy-Aggro DeathKni..	34.84	-52.1	2.9	-24.6

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 подобрались существующие архетипы.



Паладин

Чистый Паладин полностью и безоговорочно сломан. Это один из сильнейших тиранов меты за последние несколько лет. Утер на две головы опережает все остальные

колоды, да и противопоставить ему особо и нечего. Ниже Алмаза 4 винрейт Паладина превышает 60%. Обычно даже самые сильные колоды достигают такого показателя лишь на рангах от Бронзы до Золота. В топе Легенды процент побед Паладина выше 55%, что абсолютно неслыханно. Для других Тир-1 колод места уже не остается. Пока что нет никакой надежды на то, что мета сможет обуздать этого монстра, а последние данные показывают, что Чистый Паладин может стать еще успешнее! Этот архетип безоговорочно попадает в Тир-S. Он кажется непобедимым, и в ближайшее время он полностью захватит всю мету.

Хотя нерф **Порядка в зале суда** и повлиял на Утера, тот быстро сообразил, как взять лучшее от двух архетипов и создать идеальную гибридную колоду. Нерфы Мага и Воина - двух классов, способных оказать ему сопротивление - тоже сильно повлияли на взрывной успех Паладина.

Земельник Паладин - еще один сильный архетип этого класса, но абсурдно сильный Чистый Паладин полностью его затмевает. Основную разницу составляют матч-апы с Рено колодами. Земельник Паладин не так активно давит на противника, так что у оппонента больше времени на поиск Одинокого рейнджера Рено. А эта карта ставит крест на попытках Земельник Паладина захватить игровой стол. Этот архетип может повысить свои шансы в этих матч-апах, но сейчас нет никаких причин играть именно Земельник Паладином - разве что он вам действительно нравится.

Рено Паладин слабее двух других колод этого класса, но и ему есть куда расти. Сборки с **Принцем Ренаталом** приблизились по эффективности к уже сложившейся "чистой" сборке, но некоторые карты все равно стоит заменить. Винрейт оптимальной версии Рено Паладина составляет около 50%.



Друид

Дракон Друид - сильная колода, но Чистый Паладин не оставляет от нее камня на камне. Мета сейчас предельно сконцентрирована вокруг одной колоды, поэтому все альтернативные варианты оценить сложно. В случае значительных нерфов Паладина, которые произойдут весьма вероятно, следующим лидером меты вполне может стать Дракон Друид. Этот архетип уже выглядел очень сильным на прошлой неделе, до второй волны правок баланса, которые привели к взрывному росту Паладина. Вполне возможно, что разработчики предпримут что-то, чтобы один тиран меты не сменился другим. Рено Друид тоже довольно силен и стабилен (в мете без доминанции Чистого Паладина).

Пусть сейчас это и не очевидно, но у **Токен Друида** большой потенциал для развития. Одна сборка выглядит особенно многообещающе, и даже в текущей мете она попадает в Тир-2, несмотря на засилье Паладинов.

Друид Огня пока что просто ужасен. Это новая колода, и ей может быть сложно играть правильно, потому что она требует большого количества действий в один ход, так что со временем станет видно, сможет ли Друид Огня улучшить свои результаты. На данный момент они совсем не впечатляют.



Маг

Сиф Магу стало сложнее победить многих противников, в том числе и Чистого Паладина, из-за нерфа Любопытного создания. Этот архетип смог удержать свой винрейт близким к 50% выше Алмаза 5, что довольно неплохо. Все благодаря тому, что мета стала более удобной для Джайны. Рост числа Рыцарей смерти и снизившееся количество Друидов и Воинов на исступлении частично компенсировало общее ослабление Сиф Мага, что позволило ему остаться конкурентоспособным.

Другие колоды этого класса ничего из себя не представляют. **Казино Маг** недостаточно хорош, а **Секрет Маг** не привлекает игроков и показывает жалкие результаты.



Рыцарь смерти

Чумной ДК сейчас является одной из сильнейших колод меты и сохраняет свою успешность даже в топе Легенды, хотя обычно на этом ранге он сдает позиции из-за простоты своего геймплея. Правки баланса предсказуемо пошли на пользу этому архетипу и сделали его значительной угрозой на всех рангах.

Стоит отметить, что сейчас игроки оказывают меньший вклад в исход партий, нежели это было за последние годы. Большинство колод в игре на рангах от Алмаза до топа Легенды не сильно отличаются по требовательности к навыкам игрока. Обычно оценку сложности колоды можно дать лишь косвенно в сравнении с другими метовыми колодами. Но сейчас статистика показывает, что многие архетипы, которые в ТИТАНАХ теряли свою хватку на высоких рангах, сейчас вполне сохраняют винрейт и среди опытных игроков. Например, обычно Чумной ДК получал негативную оценку, когда речь заходила о скиллозависимости. Это одна из самых простых колод в игре, поэтому топовые игроки легко могли ее обыграть. Так было раньше, но теперь все изменилось, потому что большинство других метовых колод также очень простые. Ни одна из Рено колод не становится более успешной, когда ее используют игроки из топа Легенды. Того же нельзя сказать, например, о Разакус Жреце времен Кобольдов и катакомб.

Контроль ДК Крови выглядит более конкурентоспособным, хотя для некоторых архетипов он по-прежнему легкая добыча. Это одна из немногих колод, которая может хоть что-то противопоставить Чистому Паладину, так что совсем Артас не пропадет.



Шаман

Рено Шаман выглядит довольно неплохо. Он может выжить под пятой тирана - Чистого Паладина. Главную проблему для этого архетипа представляет встреча с Чумным ДК, который лишает Тралла возможности разыграть Доктора Гуляку, одну из его наиболее сильных карт на текущий момент.

ОТК Шаман весьма неплох в топе Легенды. Там он попадает в Тир-2, а его разброс матч-апов позволяет предположить, что этот архетип может стать серьезной угрозой в случае заметных нерфов Чистого Паладина. Кроме того, это самая требовательная к навыкам игрока колода меты, так что на самых высоких рангах ее результаты намного лучше.



Воин

Статистику **Контроль Воина** сильно подпортили эксперименты с добычей и прочей ерундой. Оптимизированная сборка Контроль Воина близка к 50% винрейта, но

этот архетип постоянно привлекает любителей плохих сборок, что негативно влияет на его общие показатели.

Нерфы **Воина на исступлении** оказались довольно жесткими, так что эта колода теперь практически не конкурентоспособна.



Охотник на демонов

Нерф Слепого стрелка был воспринят неоднозначно. На первой неделе **Нага ДХ** сильно сдал позиции. Тем не менее на прошлой неделе этот архетип стал снова набирать обороты. Игроки приспособились к новой версии Слепого стрелка, и новая сборка архетипа пытается максимально использовать ОТК-потенциал этой карты. К тому же это вторая по сложности колода текущей меты после ОТК Шамана, так что ее результаты могут улучшиться со временем. На данный момент это лучшая колода в топе Легенды, не считая Паладина, и есть основания предполагать, что Нага ДХ станет еще сильнее. Эта колода является сильным претендентом на Тир-1, и нерфы других архетипов могут вернуть Иллидану звание тирана меты. Истории Иллидана еще далеко до окончания.



Разбойник

Дела Валиры плохи, если не считать **Мех Разбойника**, у которого все в порядке. Игроки экспериментируют с этим классом, но ничего хорошего им придумать пока не удалось. Возможно, все еще впереди, но пока что очевидно, что Валире нужна помощь.



Жрец

У Жреца тоже все плохо. Тем не менее **Нага Жрец** показывает весьма впечатляющие результаты, хотя статистики по нему пока мало. Эта колода никогда не привлекала большое количество игроков, так что возможно, ей не удастся закрепиться в мете, но пока что результаты многообещающие, и ее общий процент побед положителен.



Охотник

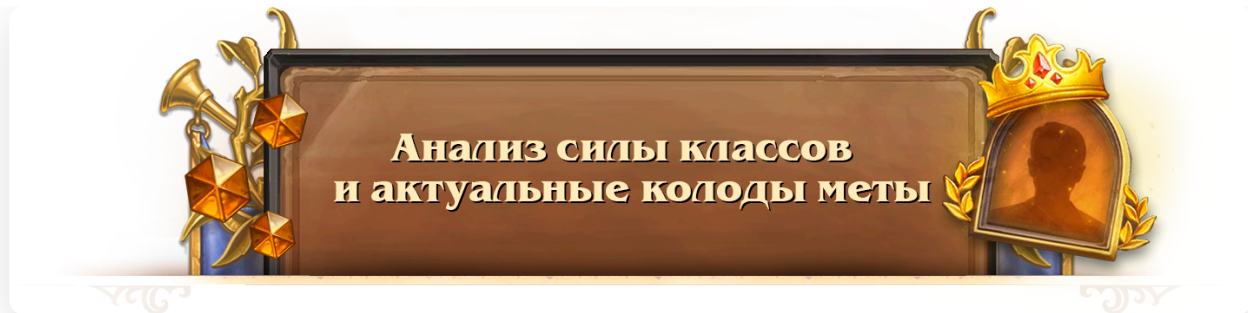
Рено Охотник - неплохая колода, но сейчас ее начисто уничтожает Чистый Паладин, что и отпугивает многих игроков. В случае нерфов Утера Рексар наверняка займет сильную позицию в мете. Сборка из 40 карт весьма хороша. Версия с 30 картами тоже может оказаться достойной, если выбросить из нее все дубликаты.

Остальные колоды Охотника показывают худшие результаты и точно так же страдают от Чистого Паладина. **Бист ОТК Охотник** все еще играбелен после нерфа Йормунгара покрупнее, так что класс наверняка вздохнет с облегчением после балансных правок в адрес тирана меты.



Чернокнижник

Чернокнижнику нужна помощь. Оптимизированная версия **Ренолока** может быть не так ужасна, как ее результаты на данный момент, но Одинокый рейнджер Рено не должен быть единственной надеждой класса. Добыча была понерфлена до такой степени, что ее стало невозможно использовать, а Бочки слизи изначально оказались слишком слабыми. Этому классу необходимо что-то, чтобы он мог вернуться к жизни.



- **Друид | Воин | Разбойник | Паладин | Жрец | Шаман | Охотник**

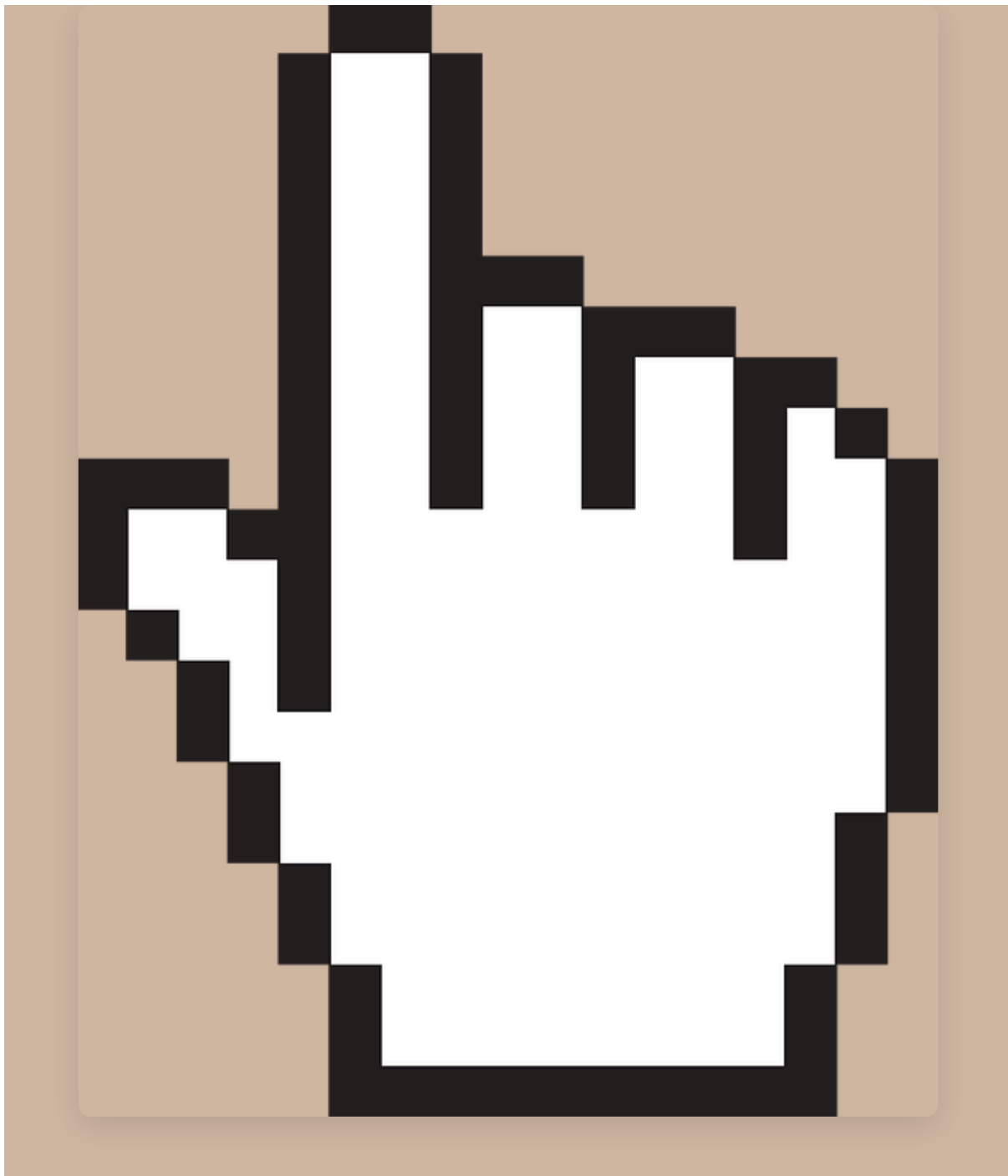
- **Охотник на демонов | Маг | Чернокнижник | Рыцарь смерти**

- 1.



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





Чистый Паладин полностью захватил Стандарт с новой сборкой, которая вобрала в себя все лучшее из старых версий Великан и Бафф Паладинов. **Дискошершень** помогает колоде перебирать карты в отсутствие **Порядка в зале суда**, который стал слишком слаб для нее.

Тир - популярная опция в сборках, но он выглядит слишком слабо и медленно, в то время как **Горн Владыки Ветра** также не особенно хорош. Представленная версия использует вторые копии **Молота гнева** и Ауры помощника шерифа. Обе карты сильны и помогают быстрее удешевить **Благодать садов**.

Земельник Паладин силен как никогда. Если бы не Чистый Паладин, это был бы лучший выбор для текущей меты. Последний бой! - не лучшая карта в этой колоде, поэтому на ее места пришли **Асталор Кровавая Клятва** и **Игнис Вечное Пламя**, чтобы разнообразить опции в лейтгейме. Взрывной урон из руки должен сделать Земельник Паладина более опасным для защитных архетипов.

В результате нерфа **Порядка в зале суда** нейтральный **Ренатал Рено Паладин** стал сильной альтернативой **Чистому Рено Паладину**. Указанная сборка несколько отличается от наиболее популярной. **Ледниковый осколок** выглядит устаревшим, а **Тир** переоценен. **Грязная крыса** особенно ужасна в Паладине. Здесь также нет заклинания **Кровь** и **пиршество**, хотя это более спорное решение. **Большой зал** остается для матчапа с Чистым Паладином. Место ушедших карт заменили те, что уже хорошо показали себя в других Рено колодах: **Жадный партнер**, **Золотоискатель**, **Йогг-Сарон Освобожденный** и усиленный **Флинт Огненная Рука**.

• Колоды Паладина

• Чистый Паладин



Чистый Рено Паладин



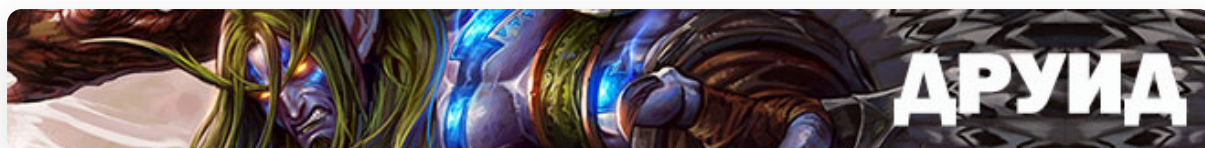
Ренатал Рено Паладин



Земельник Паладин



• [назад к выбору класса](#)



Дракон Друид прекрасно себя чувствует без **Умиротворенного трубача** и **Морского варана**. Обе карты являются ловушками муллигана и не лучшим образом показывают себя на всех этапах партии. Главную роль в ранней игре играет **Брызгающийся дракончик**, а не эти карты, поскольку помогает раньше выйти в лейтгейм. **Алекстраза Хранительница Жизни** - хорошая 5-я цель для добора **Летним дитя цветов**. **Слияние из глубин** показывает себя лучше, чем **Звездный дракончик**. **Озарение** не так сильно, но это отличная цель для **Малигоса Хранителя Магии**.

Сейчас очень модно использовать по 2 копии **Брызгающегося дракончика** и **Дара природы** в **Рено Друиде**. Идея состоит в том, чтобы приоритизировать надежность рампа ценой отложенной активации хайлендер карт. При этом отчасти проблема активации решается целевым добором (**Объятия природы**, **Водный облик**, **Лоцман сэра Финли**). В то же время нет ни одного намека на то, что двойные копии рампа в колоде приносят пользу Рено Друиду.

Судя по всему, игрокам кажется приемлемым такой результат, поскольку эффективность колоды несильно страдает от пары дубликатов (разница небольшая, около 1%). В то же время дубликаты делают партии более поляризованными - вы очень сильно полагаетесь на добор этих карт. Игрокам наверняка очень приятно получать эти карты в начале партии, и такой сценарий более ярко откладывается у них в памяти, в то время как проигранные матчи, где Одинокий рейнджер Рено так и остался неактивным в руке, списываются на неудачу.

Удивительно, но изначальная сборка Рено Друида, которая была в мета-отчете 3 недели назад, показывает себя на ура. И пока что ее не удалось улучшить. Версия с дубликатами также прилагается, поскольку она очень популярна и ее нельзя игнорировать, однако лучшей ее точно не назвать.

Токен Друиду совсем не досталось внимания игроков после двух предыдущих колод, хотя он довольно хорошо себя показывает. Новая сборка, построенная на насыщении с **Ростками греха** и **Жизнью из смерти**, достаточно сильна.

- Колоды Друида

-  **Дракон Друид**



- **Рено Друид**



- **Рено Друид с копиями рампа**



- **Токен Друид**



[назад к выбору класса](#)



Сиф Маг представлен двумя вариациями, показатели которых очень близки: с **Космическими клавишными** и с добычей. Они отличаются примерно 8 картами.

- **Нераскрытое дело** не так сильно, если в колоде нет **Космических клавишных**, поэтому карты нет в сборке на добыче. Изучению звезд стоит дать шанс в сборке на добыче, учитывая его хорошие показатели в другой версии и то, что область применения у него в обеих колодах одна и та же.
- **Эхо** лучше использовать и там, и там, поскольку карта очень важна в матч-апе с Паладином. От нее можно отказаться, если Паладин окажется серьезно понерфлен и пропадет из меты.
- **Казино Маг** почти не изменился, зато нерф Любопытного создания вытеснил карты на разных школах заклинаний из **Секрет Мага**.

• Колоды Мага

• Сиф Маг



Сиф Маг на добыче



Казино Маг



Скелет Секрет Маг



[назад к выбору класса](#)



Сектант-металлист в **Чумном ДК** не так эффективен против Чистого Паладина, поскольку последний часто не использует **Призыв в бой**, **Здоровяка-официанта** и **Ауру** рыцаря. Вместо него лучше взять **Тассариана** и **Темницу Йогг-Сарона**. Темница - худшая карта в колоде, но лучших альтернатив пока не нашлось. **Звукорежиссер Поззик** может быть неплох. **Лоцман сэр Финли** ужасен. **Прокладчик туннелей** стал чуть-чуть лучше после баффа здоровья и занял место **Школьного учителя**.

Рено ДК Крови переметнулся к самым защитным сборкам и концентрируется на выживании и затягивании партии. С баффом стал сильнее **Флинт Огненная Рука**. **Золотоискатель** также очень хорош в хайлендер колодах с **Ренаталом** - почему-то его часто игнорируют.

• Колоды Рыцаря смерти

• Чумной Рыцарь смерти



Рено Ренатал Рыцарь смерти Крови



[назад к выбору класса](#)



В **Рено Шамане** **Звукорежиссер Поззик** - отличная карта, которая помогает не сбавлять давление на противника перед выходом **Доктора Гуляки**. А вот необходимость **Музыкального менеджера Е.Т.С.** в колоде под вопросом. Кажется, игроки форсируют его без какой-то явной причины, и это не дает колоде ничего полезного по сравнению с

теми же Паладином или Рыцарем смерти. Если уж вам так нужна [Коррозионная гадюка](#) - положите ее в основную сборку.

В Стандарте также все чаще и чаще встречаются Рено колоды, поэтому [Морозильная камера](#) вместо [Ледникового осколка](#) кажется лучшим вариантом.

ОТК Шаман снова стал конкурентоспособным, особенно на высоких рангах. Изна и [Великолепие Азшары](#) положительно сказались на нем. Более легкая реализация лейтгейма, похоже, стала важным аспектов оптимизации архетипа.

Колоды Шамана







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

[назад к выбору класса](#)



- **Воин на исступлении** серьезно ослаб после нерфов [Торибелоре](#) и [Иссеченного безликого](#). Попыток адаптироваться к нерфам замечено не было.
- Лучшая сборка **Контроль Воина** продолжает частично использовать добычу. Версии с [Принцем Ренаталом](#) и [Одиноким рейнджером Рено](#) выглядят плохо.

Колоды Воина

- **Воин на исступлении**
 -  →  **Контроль Воин на добыче**
 -  →  **Контроль Воин с Йогг-Сароном**
 -  → 

[назад к выбору класса](#)



После нерфа Слепого стрелка сборки **Нара ДХ** распались на 2 версии, которые отличаются 6 картами. Сборка с [Незрячим судьей](#) та же самая, что доминировала в Стандарте перед нерфом. В ней ничего не поменялось.

Альтернативная версия заменяет [Клеща-библиофила](#), [Незрячего судью](#) и [Глефотару](#) на [Оазисных бандитов](#), [Жадного партнера](#) и [Печать времени](#). Она отказывается от раннего

давления в пользу очень большого хода со Слепым стрелком позднее. В результате ее геймплей становится намного сложнее.

Вне Легенды сборка с Незрячим судьей будет более эффективна. В топе Легенды, где игроки более опытни в подготовке большой комбинации, разница между сборками сокращается, и обе становятся равны в силе.

Колоды ДХ

- **Агро Нага Охотник на демонов**



• **Жадный Нага Охотник на демонов**



[назад к выбору класса](#)



Мех Разбойник - единственная метовая колода Валиры. Все попытки реализовать усиленную механику добычу провалились. Ни одна из этих колод не поднимается выше Тир-4 меты.

- Колоды Разбойника

- **Мех Разбойник**



[назад к выбору класса](#)



Рено Жрец по-прежнему плох. В колоде были произведены несколько замен для текущей меты, таких как **Оглушение** (против Паладина) и **Коррозионная гадюка** (против Игниса и Шамана), но ее разброс матч-апов пестрит красным.

Нага Жрец снова появился в ладдере благодаря самому D0nkey. Колода подает большие надежды. В указанной сборке используется еще больше наг, чем в оригинале от D0nkey, чтобы **Змеиный парик** более надежно активировался.

- Колоды Жреца

- **Рено Жрец**



• **Нага Жрец**

- **Андед Жрец**

[назад к выбору класса](#)



- **Рено Охотник** за последние две недели провел массу экспериментов со сборками из 30 карт. Большинство из них использовало Почтового грифа в качестве единственного дубликата. Как и в Друиде, идея заключалась в том, чтобы искать исключительно эту карту на муллигане, поскольку без нее шансы на победу значительно ниже.
- Но в данном случае результат оказался ужасным. Два Почтовых грифа привели к тому, что Охотник существенно провалился в винрейте, значительно сильнее, чем Рено Друид с двумя копиями двух карт. Для этого есть несколько причин.
- Во-первых, Почтовый гриф даже в подметки не годится Брызгающему дракончику. Во-вторых, Тельдарин Заблудший намного дешевле Реастразы и может принести вам победу на 4-м ходу против агро колоды. Его окно возможностей намного шире, поэтому даже один дубликат в колоде существенно его ограничивает. В-третьих, в отличие от Охотника у Друида намного больше добора, среди которого есть и целевой добор, что помогает быстрее избавиться от дубликатов.
- У Рено Охотника из 30 карт есть шанс стать рабочей альтернативой сборкам с Громовержцем, но для этого ему нужно отказаться от дубликатов.
- **Псарня при замке** - неплохая карта для **Бист ОТК Охотника**. Теперь, когда Йормунгар покрупнее стоит 2 маны, колоде приходится использовать **Выслеживание**, чтобы дополнить набор спеллов для **Ищейки безделушек**.
- **Аркейн Охотник** остро нуждается во взрывном уроне для медленных матч-апов, поэтому он снова стал использовать **Древнего Кракенобая**.

Колоды Охотника

- **Рено Громовержец Охотник**



Рено Охотник



Бист ОТК Охотник



Аркейн Охотник



[назад к выбору класса](#)

• **ЧЕРНОКНИЖНИК**

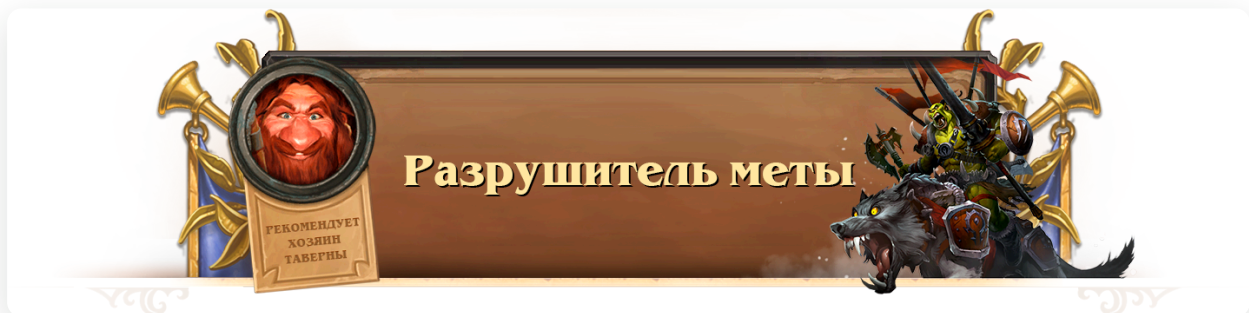
Чернокнижник в очень плохом состоянии. **Ренолок** - самая жизнеспособная колода класса, но трудно сказать, что он особенно хорош. Класс пошел под откос с того момента, как была понерфлена Азеритовая змея.

• Колоды Чернокнижника

• **Ренолок**



[назад к выбору класса](#)



Чистый Паладин абсолютно сломан. Колода точно будет понерфлена на следующей неделе, но патч потребует и других сложных решений, включая превентивные нерфы других стратегий, чтобы они не стали новым бичом Стандарта.

Новая сборка Чистого Паладина - это Бафф Паладин, решивший, что комбинация с Призматическим лучом слишком сильна. Нерф **Порядка в зале суда** привел к тому, что **Морские великаны** стали бесполезны и, казалось бы, потеряна важная целостность колоды. Но разнообразие другого добора все равно гарантирует нахождение большинства полезных карт. В новой сборке больше всего выделяется серьезный потенциал для возврата стола с помощью Призматического луча и **Силы Хранителя**. Обычно агрессивный Паладин, потерявший стол, проигрывает партию. Но нынешний Паладин никогда не уходит просто так и может возвращаться на стол для победы даже на грани поражения.

Эта колода настолько лучше всех других участников ладдера, что остается либо примкнуть к нему, либо законтрить... как-то.

• **Чистый Паладин**



[Источник viciousyndicate.com на языке оригинала](#)