

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Последний мета-отчет года. Vicious Syndicate мета-отчет №281

30.12.2023

Мета-отчеты

Мета-отчет

Последний мета-отчет года. Vicious Syndicate мета-отчет №281

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	2,057,000
Топ 1000 ранга Легенда	68,000
На ранге Легенда (за искл. Топ 1к)	591,000
Алмаз 1-4	466,000
Алмаз 10-5	344,000

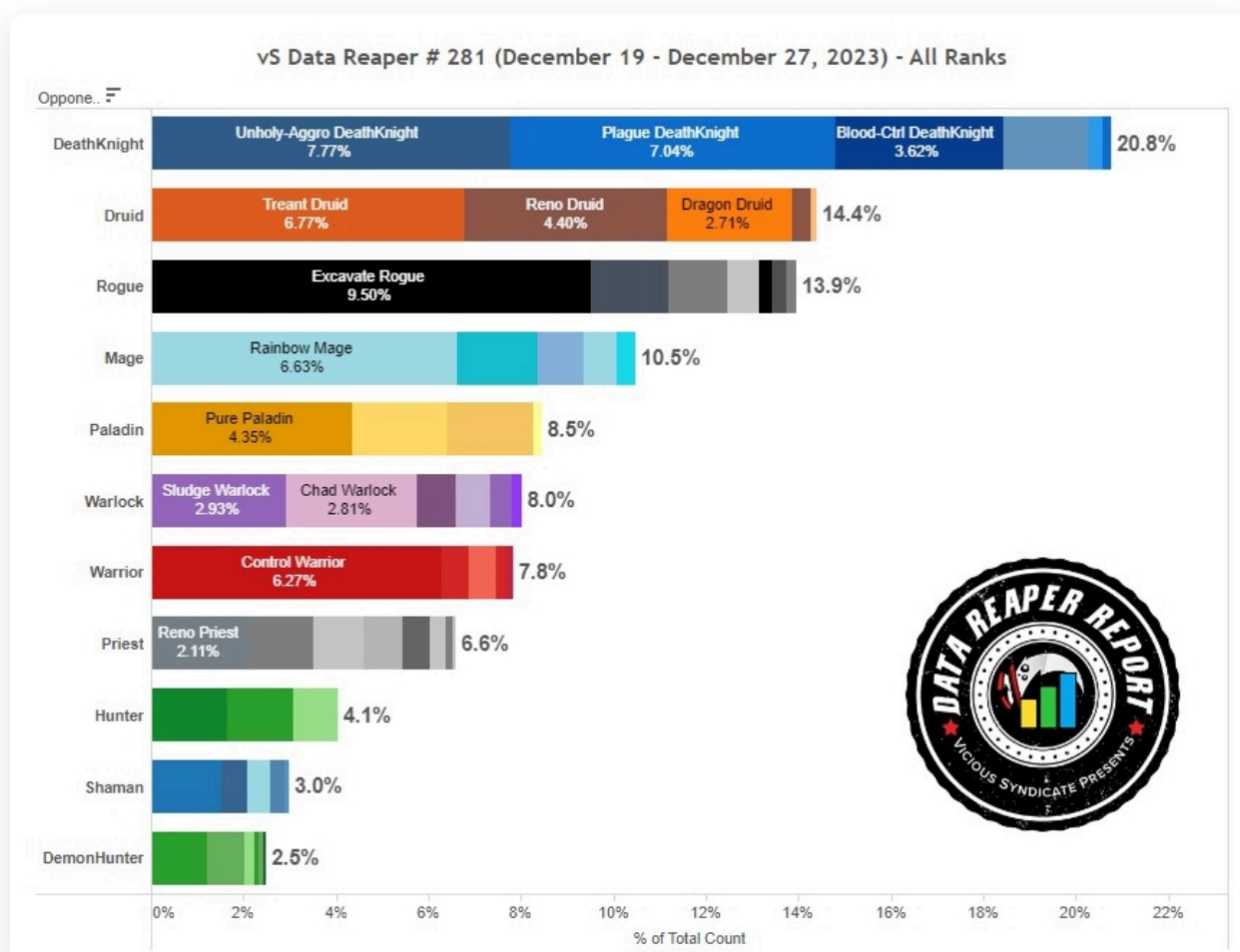
Платина	267,000
Бронза/ Серебро / Золото	321,000

• **Содержание мета-отчета:**

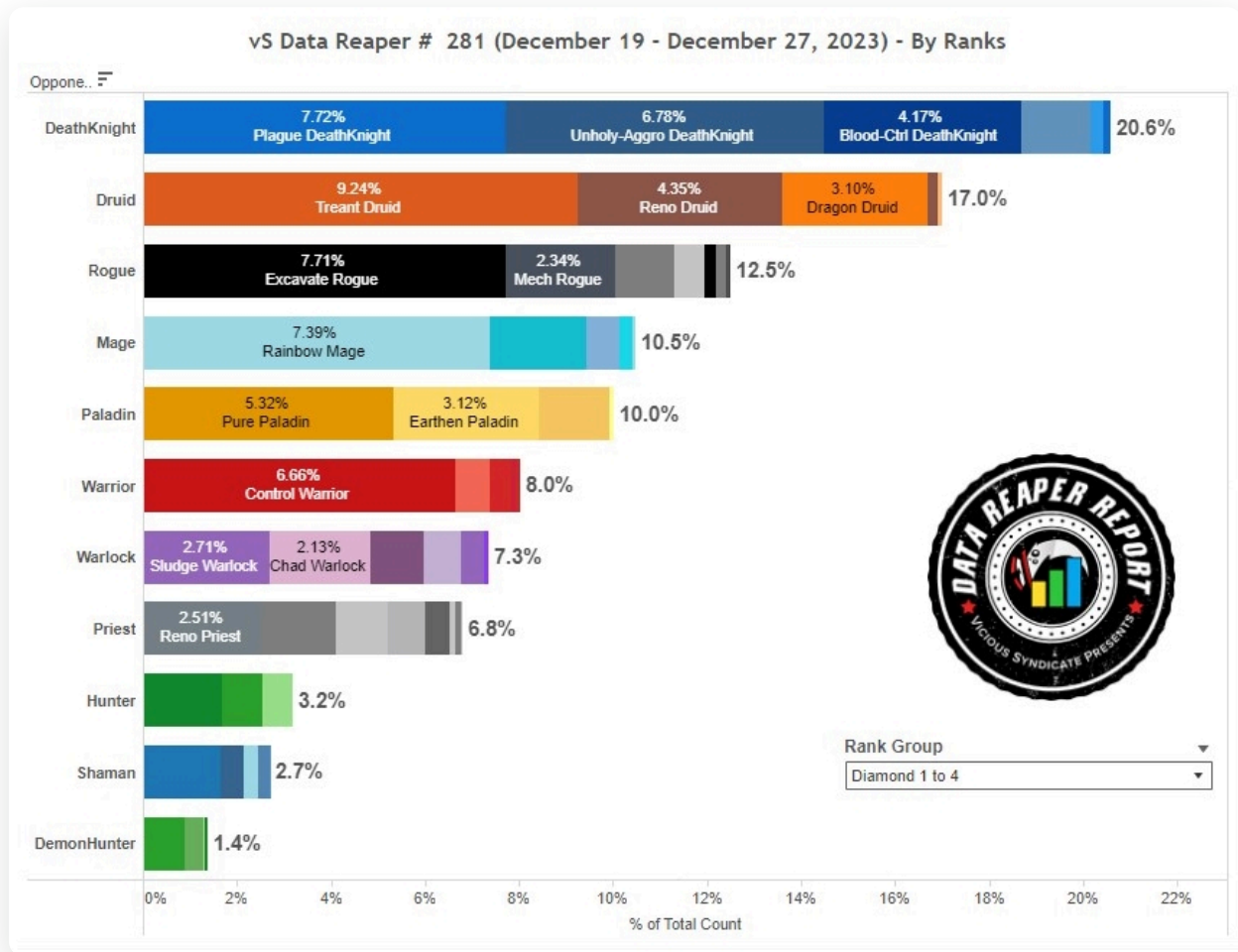
1. *Графики популярности по классам и архетипам*
2. *Анализ популярности классов*
3. *Графики винрейта и рейтинг архетипов*
4. *Анализ силы архетипов*
5. *Анализ силы классов и актуальные колоды меты*
6. *Разрушители меты*



По всем рангам

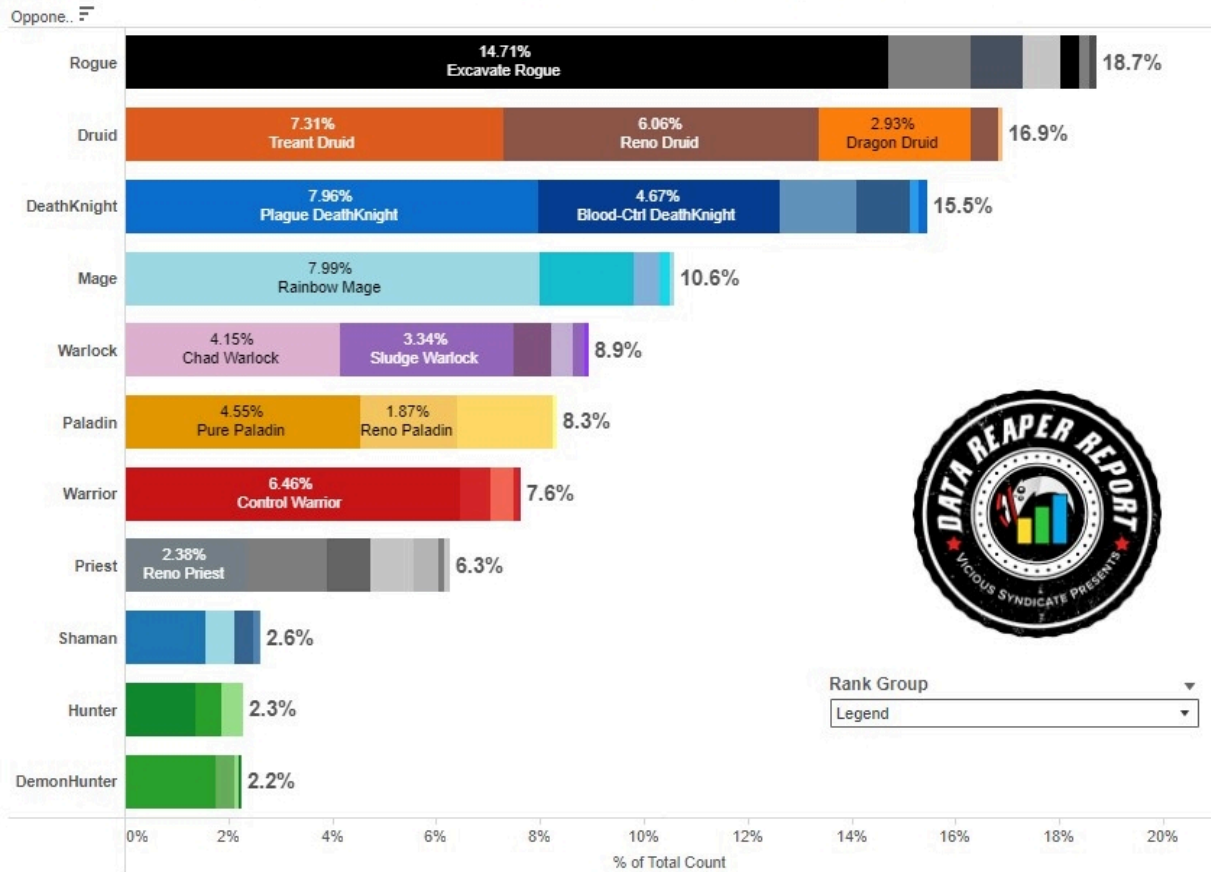


В промежутке ранга Алмаз 4 - 1



В Легенде

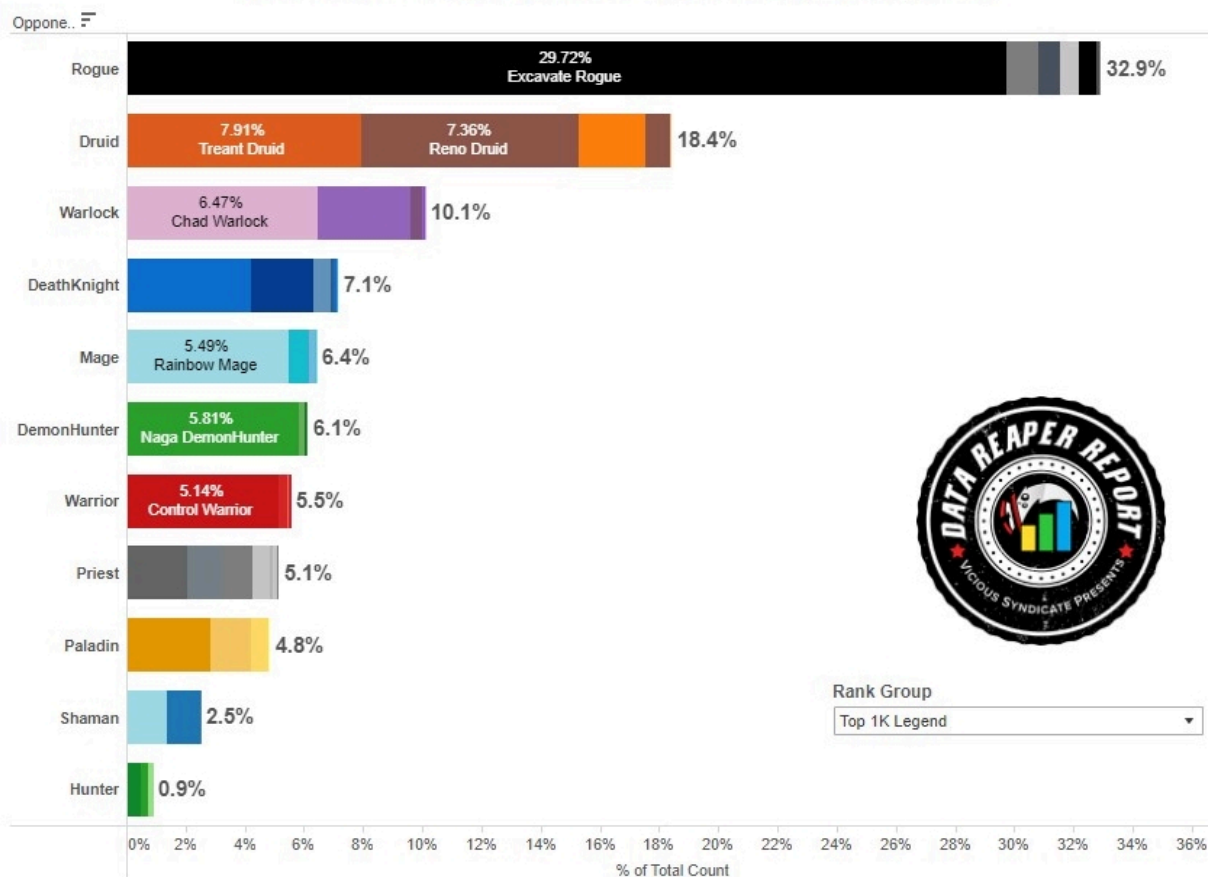
vs Data Reaper # 281 (December 19 - December 27, 2023) - By Ranks



Rank Group
Legend

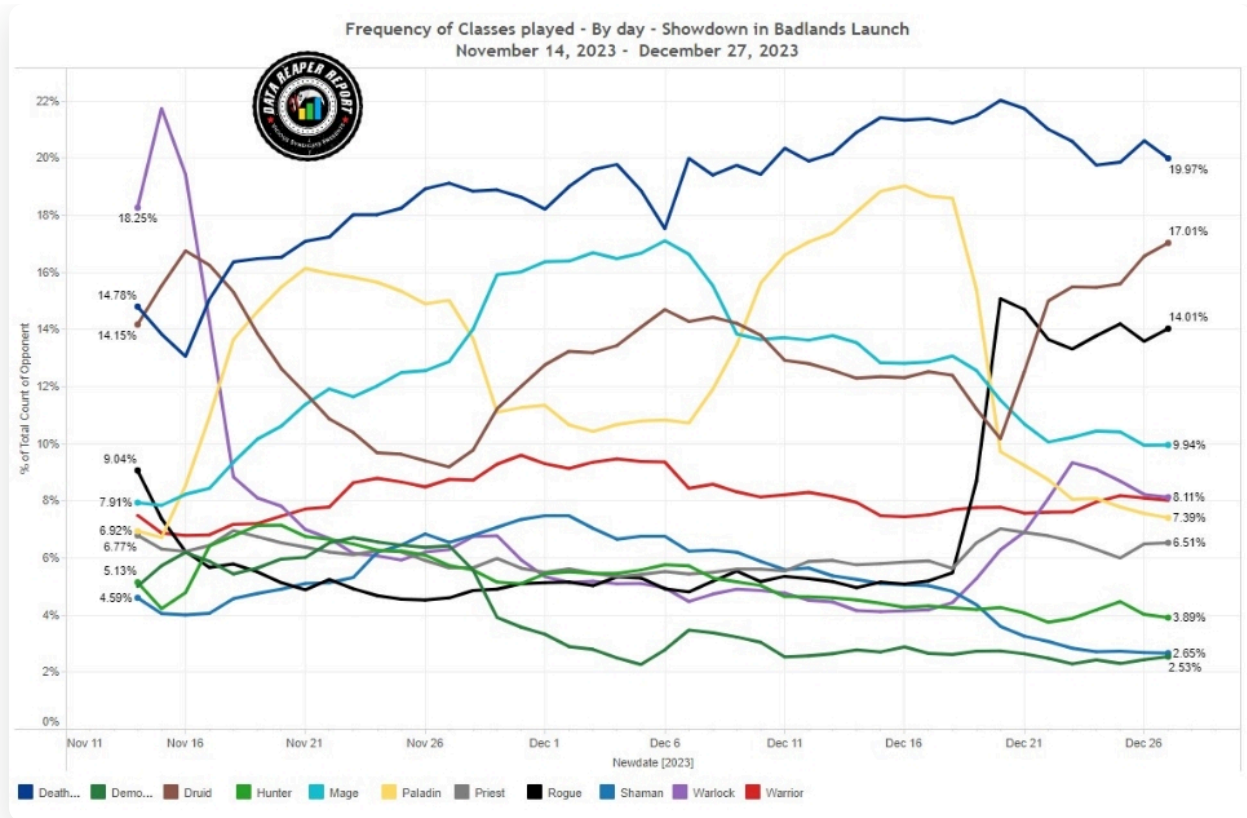
В топ-1000 Легенды

vs Data Reaper # 281 (December 19 - December 27, 2023) - By Ranks



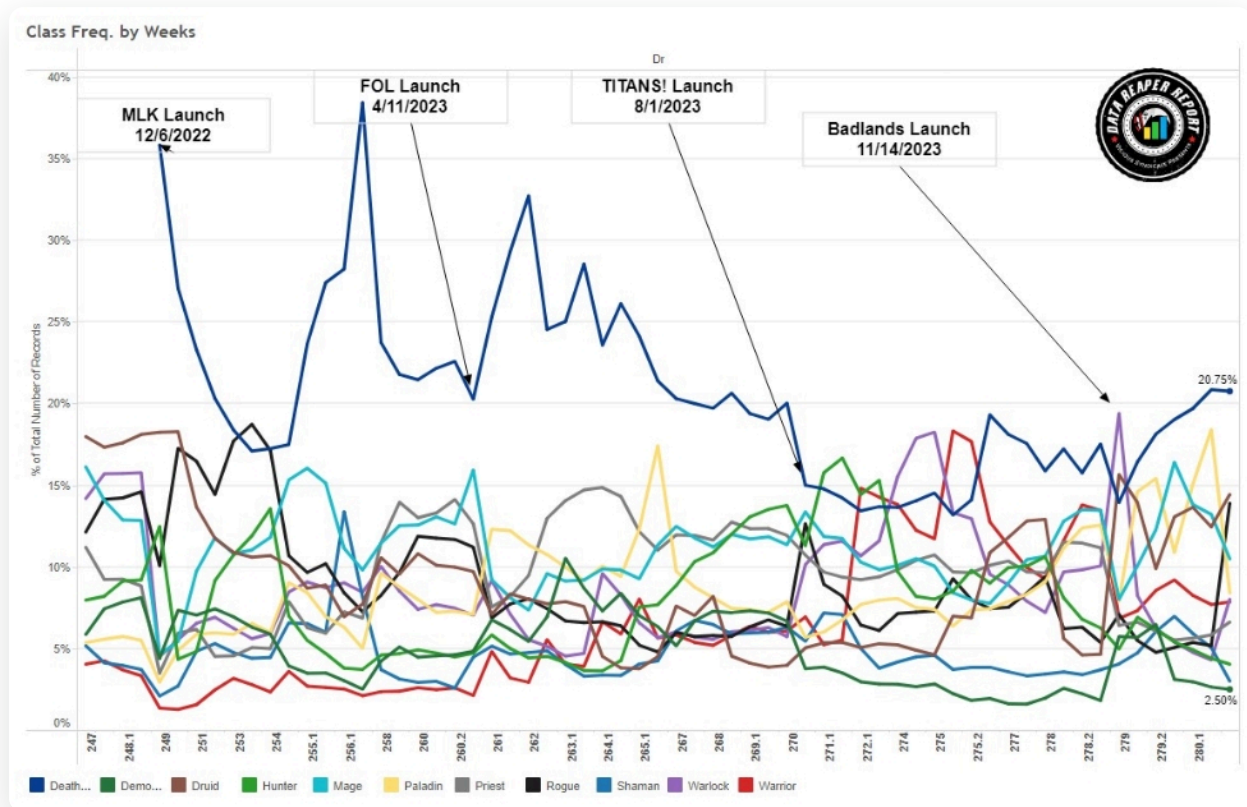
Следующий график показывает прогресс популярности классов по дням с момента выхода дополнения Бесплодные земли

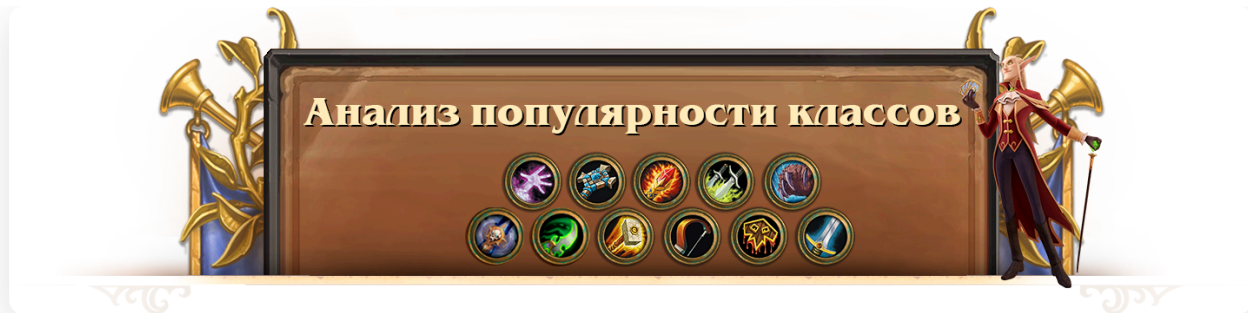
Популярность по дням



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

Популярность по неделям





Большой патч перед католическим Рождеством снова разделил Стандарт пополам. Одна половина остановилась на подступах к Легенде, а другая существует на высоком рейтинге. По меркам популярности колод эти две меты радикально различаются. На большинстве рангов царит разнообразие, в то время как в топе Легенды его особо не наблюдается.



Изменения Веларока Ветрореза и Азеритового скорпиона привели к тому, что **Разбойник на добыче**, построенный вокруг **Иллюзиониста Плети**, захватил собой весь топ Легенды. Сейчас колода достигает там абсурдных 30% всего ладдера. Обычно такой популярности добивались только по-настоящему сломанные колоды, поэтому интересно выяснить, так ли это в случае с Разбойником на добыче. Помимо него в мету также пытается пробиться **Колодец Разбойник**.



Токен Друид обошел **Рено** и **Дракон Друидов** и стал самой популярной колодой класса. Он совершенно явно демонстрирует свой значимый уровень силы. В целом колоды Друида чувствуют себя комфортнее в обновленной мете - все они стали играть чаще из-за падения Паладина. **Таддиус Друид** с новой сборкой почти не встречается.



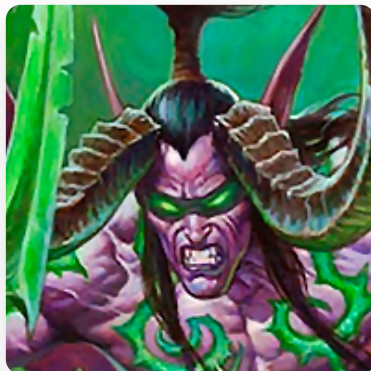
Чернокнижник воскрес после баффов карт слизи. За прошедшую неделю возникло сразу две новых колоды. **Таддиус Чернокнижник** с ОТК комбинацией на **Бочках слизи** - совершенно новая колода, которая отличается от Биг Лока. Есть и агрессивный **Чернокнижник на слизи**, который побеждает за счет темпа при поддержке Кузни душ и Утилизатора.



Рыцарь смерти остался неизменен. **Чумной ДК** и **ДК Крови** - основные колоды класса. Игроки снова попытались что-то сделать с **Радужным ДК**, но их попытки в очередной раз провалились.



Сиф Маг заметно подрастерял последователей. Архетип продолжает использовать две версии - с **Космическими клавишными** и с добычей, хотя в последние дни клавишные выходят на первый план.



Нага Охотник на демонов снова показался на публике, преимущественно в топе Легенды, после балансных изменений, которые должны быть ему на руку. Больше с классом ничего не происходит. **Рено ДХ** мертв.



Контроль Воин переживает очередные изменения. Наконец-то появилась Ренатал сборка колоды, которая может конкурировать с версией из 30 карт. Она побеждает точно так же - через Одина главного куратора, но еще использует полный набор добычи, двух Буянов Бесплодных земель и больше ремувалов, а ее геймплей в целом более оборонительный.



Жрец бросается во все тяжкие, хотя мало кого привлекают его эксперименты. **Рено Жрец** пытается реализовать улучшенную Спасительницу Элизу, но есть сборки и без нее. Также в ладдере можно наткнуться на **Контроль Жреца**, **Нага Жреца** и даже **Астрального Жреца**.



Несмотря на существенное падение Паладина в популярности на всех рангах, класс все равно остался очень заметным и продолжает влиять на Стандарт. **Чистый**, **Рено** и **Земельник Паладины** не изменились после патча. Игроки сошлись на том, что Призматический луч и **Сила Хранителя** все еще важны для этих колод.



Численность Шамана пережила сокрушительное падение - **Рено Шаман** еле-еле заметен в мете. **ОТК Шаман** тоже встречается очень редко, даже в топе Легенды.



Охотник скромно показывается в ладдере на большинстве рангов, прежде чем исчезнуть в топе Легенды. **Рено**, **Бист ОТК** и **Аркейн** архетипы не вызывают большого доверия в соревновательной среде.

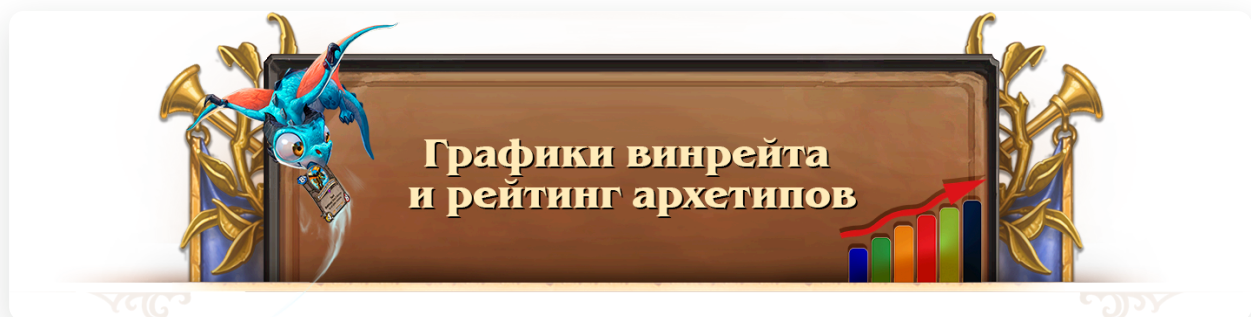


Диаграмма матч-апов по всем рангам


Rank Group		Opponent / Opponent Deck																													
All Ranks																															
		Blood-Ctrl Dea...	Plague Death...	Rainbow Deat...	Unholy-Aggro ..	Naga DemorH..	Dragon Druid	Reno Druid	Treant Druid	Reno Hunter	Rainbow Mage	Rommath Mage	Earthen Paladn	Pure Paladin	Reno Paladin	Automaton Pri...	Control Priest	Naga Priest	Reno Priest	Undead Priest	Excavate Rog...	Mech Rogue	Wishing Rogue	Nature Shaman	Reno Shaman	Chad Warlock	Reno Warlock	Sludge Warlock	Control Warrior		
Hero	Hero Deck																														
DeathKnight	Blood-Ctrl DeathKnight	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White
	Plague DeathKnight	Green	Black	Red	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White
	Rainbow DeathKnight	Red	Black	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White
	Unholy-Aggro DeathKnight	Red	Black	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White
	DeathKnight	Green	Black	Red	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White
DemonHunter	Naga DemonHunter	Red	Black	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White
	DemonHunter	Green	Black	Red	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White
Druid	Dragon Druid	Green	Black	Red	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White
	Reno Druid	Red	Black	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White
	Treant Druid	Green	Black	Red	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White
Hunter	Reno Hunter	Green	Black	Red	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White
Mage	Rainbow Mage	Red	Black	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White
	Rommath Mage	Red	Black	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White
Paladin	Earthen Paladin	Red	Black	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White
	Pure Paladin	Red	Black	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White
	Reno Paladin	Red	Black	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White
Priest	Automaton Priest	Red	Black	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White
	Control Priest	Red	Black	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White
	Naga Priest	Red	Black	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White
	Reno Priest	Red	Black	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White
	Undead Priest	Red	Black	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White
Rogue	Excavate Rogue	Red	Black	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White
	Mech Rogue	Red	Black	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White
	Wishing Rogue	Red	Black	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White
Shaman	Nature Shaman	Red	Black	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White
	Reno Shaman	Red	Black	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White
Warlock	Chad Warlock	Red	Black	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White
	Reno Warlock	Red	Black	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White
	Sludge Warlock	Red	Black	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White
Warrior	Control Warrior	Red	Black	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White	Black	Red	Green	Blue	Yellow	White

Таблица % винрейта архетипов с распределением по тирам

Diamond 1 to 4

vS Power Rankings
DR # 281

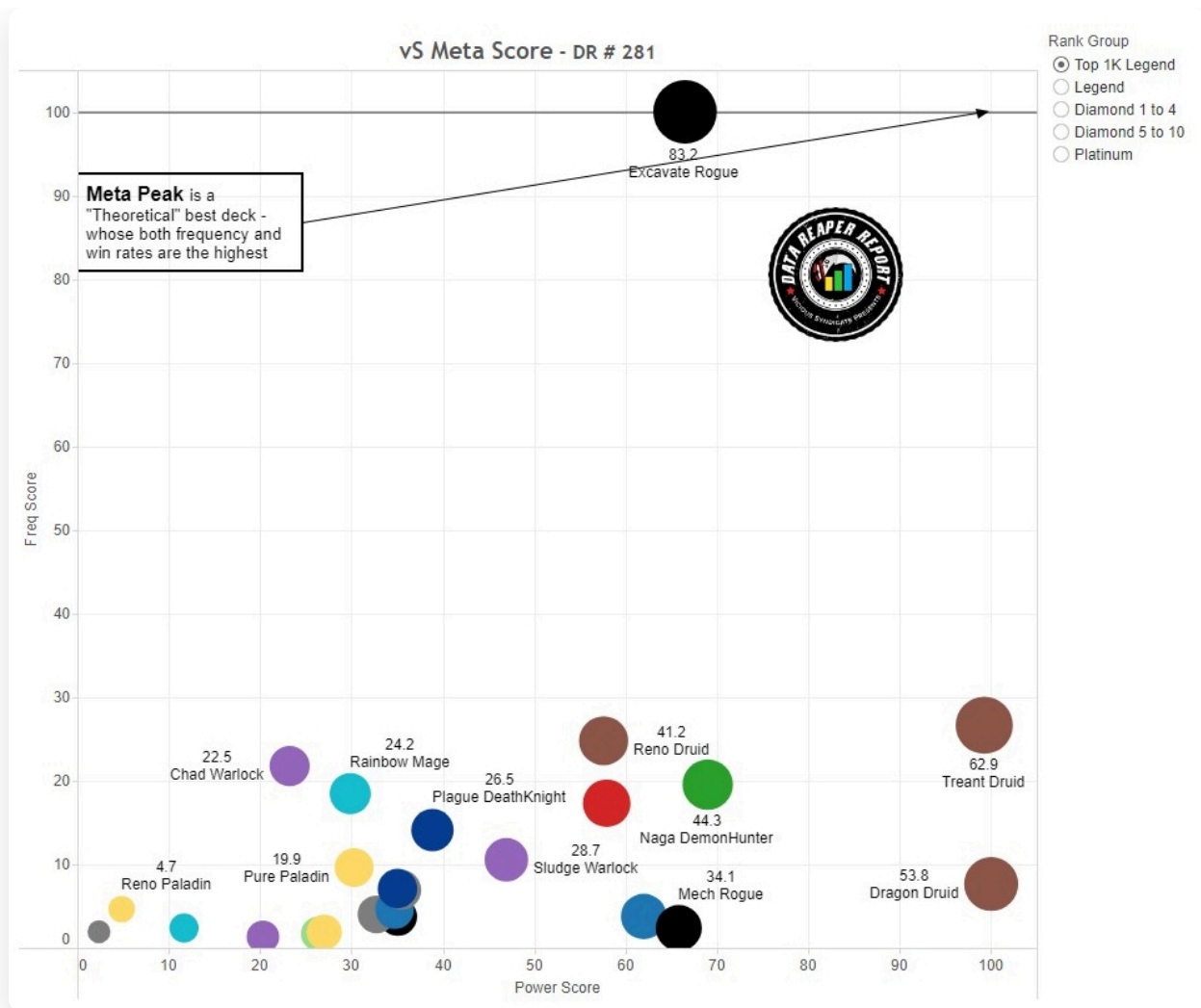
Tiers	Hero Deck	vS Deck Po..	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Treant Druid	57.09	100.0	100.0	100.0
	Pure Paladin	54.85	84.2	57.6	70.9
	Naga Priest	53.44	74.3	5.9	40.1
	Earthen Paladin	53.16	72.3	33.7	53.0
	Dragon Druid	53.12	72.0	33.6	52.8
	Plague DeathKnight	52.78	69.6	83.6	76.6
	Mech Rogue	52.15	65.1	25.3	45.2
Tier 2	Blood-Ctrl DeathKnight	51.90	63.4	45.1	54.3
	Reno Shaman	51.39	59.8	17.8	38.8
	Automaton Priest	51.38	59.7	11.9	35.8
	Excavate Rogue	51.28	59.0	83.4	71.2
	Reno Hunter	51.01	57.1	18.1	37.6
	Control Warrior	50.63	54.5	72.1	63.3
	Rainbow Mage	50.28	51.9	80.0	66.0
	Reno Warlock	50.07	50.5	12.1	31.3
	Sludge Warlock	50.03	50.2	29.3	39.8
	Reno Druid	50.01	50.1	47.1	48.6
Tier 3	Naga DemonHunter	49.61	47.3	9.6	28.4
	Reno Priest	48.70	40.8	27.1	34.0
	Nature Shaman	47.91	35.2	3.5	19.3
	Wishing Rogue	47.81	34.6	13.5	24.0
	Rommath Mage	47.78	34.3	22.1	28.2
	Reno Paladin	47.30	31.0	16.0	23.5
Tier 4	Chad Warlock	46.94	28.4	23.1	25.8
	Undead Priest	46.22	23.3	8.5	15.9
	Rainbow DeathKnight	44.75	13.0	16.1	14.5
	Control Priest	44.10	8.4	17.3	12.8
	Unholy-Aggro DeathKni..	37.81	-36.0	73.4	18.7

Legend

vS Power Rankings
DR # 281

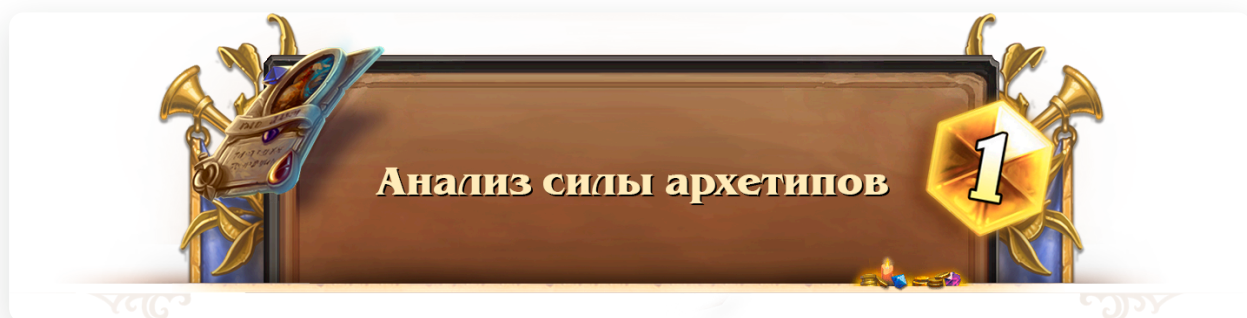
Tiers	Hero Deck	vS Deck Po..	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Treant Druid	55.67	100.0	49.7	74.8
	Dragon Druid	53.12	77.5	19.9	48.7
	Pure Paladin	52.01	67.7	30.9	49.3
Tier 2	Mech Rogue	51.67	64.7	6.9	35.8
	Naga Priest	51.57	63.9	5.7	34.8
	Plague DeathKnight	51.55	63.7	54.1	58.9
	Earthen Paladin	50.71	56.2	12.4	34.3
	Excavate Rogue	50.50	54.4	100.0	77.2
	Reno Hunter	50.24	52.1	9.3	30.7
	Naga DemonHunter	50.20	51.7	11.9	31.8
	Reno Shaman	50.17	51.5	10.6	31.0
	Control Warrior	50.08	50.7	43.9	47.3
	Blood-Ctrl DeathKnight	50.01	50.1	31.7	40.9
Reno Druid	50.00	50.0	41.2	45.6	
Tier 3	Rainbow Mage	49.87	48.9	54.3	51.6
	Sludge Warlock	49.72	47.5	22.7	35.1
	Automaton Priest	49.07	41.8	5.6	23.7
	Nature Shaman	48.88	40.2	3.9	22.0
	Reno Warlock	48.42	36.1	5.0	20.5
	Reno Priest	47.65	29.3	16.2	22.7
	Chad Warlock	47.61	28.9	28.2	28.6
Tier 4	Wishing Rogue	47.50	27.9	10.7	19.3
	Rommath Mage	47.07	24.2	12.3	18.3
	Reno Paladin	46.44	18.6	12.7	15.7
	Undead Priest	45.50	10.4	3.2	6.8
	Rainbow DeathKnight	44.84	4.5	10.1	7.3
	Control Priest	44.31	-0.1	10.4	5.1
	Unholy-Aggro DeathKni..	37.75	-58.0	6.9	-25.5

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.



Разбойник

Сломан ли **Разбойник на добыче**? Наверяд ли. Колода хорошая, но отличается она именно своей аномальной популярностью в топе Легенды. Этому есть объяснение,

как и тому, почему она чуть более сильна, чем могло показаться в начале патча.

Разбойник на добыче - это по сути духовный преемник Разбойника на воровстве. Обе колоды пытаются сгенерировать "что-то" и превратить это в свой способ победы. Такие колоды всегда привлекали многих игроков в Hearthstone. Даже если такая стратегия не приносит много побед, ей все равно будут активно играть. Главное - это геймплей, который приятно ощущается и приносит удовольствие. Для кого-то это показатель успешного дизайна со стороны разработчиков.

Сила Разбойника на добыче также в значительной степени влияет на его популярность. У колоды не самый высокий винрейт, однако в топе Легенды реже встречаются агро колоды, а Разбойник на добыче - сильнейшая не-агро сборка на этих рангах.

Архетип не занимает доминирующего положения, но он универсален, и его трудно законстрировать. Некоторые колоды способны на это, но только в небольшой степени (в крайнем случае с винрейтом в 55%). Вы можете взять Разбойника на добыче и играть с ощущением, что победить можно в любой партии. Отсутствие безнадежных матч-апов играет огромную роль в его успехе.

На фоне всех этих факторов вместе взятых Разбойник на добыче стремительно захватил топ Легенды, а многие игроки уверяют, что это "лучшая колода" в игре, несмотря на ее не самый высокий винрейт.

Статистика также показывает, что конкурентоспособным стал и **Колодец Разбойник**. Этот архетип не так хорошо оптимизирован, как Разбойник на добыче. Многие игроки используют сборку, которая далека от лучшей. Кроме того, геймплей Колодец Разбойника сложнее, чем Разбойника на добыче.

Мех Разбойник занимает свою прежнюю нишу. Колода сильна, но непопулярна, поскольку ничего нового в ней не происходит, а ее геймплей многим кажется скучным.



Друид

Настоящая лучшая колода меты - это **Токен Друид**. Он показывает высокий винрейт на всех рангах. Им легче всего взять Легенду, и он держится в двойке лучших колод на высоком рейтинге. Интересная особенность его матч-апов заключается в том, что наличие сильных AoE в арсенале оппонентов не является залогом хорошего винрейта против Друида. Друид легко обыгрывает многие метовые зачистки. У колоды также немало способов заново выстроить стол, поскольку сейчас она использует много добора. А еще она очень дешевая.

Дракон Друид сильно недооценен. Спад Паладина - вот на что должен был обратить внимание Дракон Друид, а не на нерфы Брызгающегося дракончика и Пустынной матроны. Результатом этих изменений стал только рост эффективности колоды, а не наоборот. Похоже, что нерфы только отвлекли игроков, и колода потеряла популярность на пустом месте.

Интересно, что эффективность Дракон Друида не падает в топе Легенды, хоть ему и приходится соревноваться с Токен Друидом. Причиной тому неплохой матч-ап с Разбойником. Когда Разбойник настолько популярен, его разброс матч-апов будет решать судьбу многих колод.

Рено Друиду сейчас стало намного комфортнее играть, чем в прежней мете Паладина. Он отчасти контрит Разбойника на добыче, поэтому он и хорош на всех рангах. Смешно то, что нерф Брызгающегося дракончика только помог архетипу, поскольку из-за этого игроки перестали использовать дубликаты в сборках.



Чернокнижник

Чернокнижник на слизи - уверенная Тир-2 колода после оптимизации. Баффы последнего патча сработали, и архетип смог закрепиться в мете. Ему есть куда расти, поэтому нынешние 50% винрейта довольно хороший знак.

Многие игроки с опаской отнеслись к колодам с **Таддиусом Чудищем** в первые дни патча. К счастью, **Таддиус Чернокнижник** оказался не так силен. Его можно задавить очень многими способами, и сейчас колода идет на спад.

Ренолок - конкурентоспособный вариант для Гул'дана, но на фоне новых стратегий на него обращено мало внимания.



Рыцарь смерти

Чумной Рыцарь смерти сохраняет за собой место в Тир-1 за пределами Легенды, но на высоких рангах колода абсолютно теряет лидерство. Умения игрока мало влияют на эффективность архетипа, поэтому он и теряет винрейт практически в каждом матч-апе на высоком MMR, включая другие ограниченные колоды, такие как Дракон Друид. Нынешняя тенденция ведет его аж в Тир-4 в топе Легенды к следующей неделе.

Рыцарь смерти Крови схож с Чумным ДК, но не в такой радикальной мере. Он представляет из себя отличный пример здоровой защитной колоды, которая неспособна победить Токен Друида.

Радужный ДК не стоит внимания.



Маг

Сила **Сиф Мага** пошла на убыль с новым патчем - виной тому большое влияние со стороны Друида. Матч-апы с Токен и Дракон Друидами ужасны, и положение класса в топе Легенды будет становиться намного хуже, если больше игроков примкнут к Малфуриону. Пока что у Сиф Мага все еще не так плохо.



Охотник на демонов

Нага Охотник на демонов вернулся с отличными результатами на высоком рейтинге. Сборка колоды продолжает видоизменяться, оптимизируя свой геймплей. Разброс матч-апов колоды выглядит устрашающе - ее сдерживают только Воины и Разбойники.



Воин

Контроль Воин в порядке. Новая Ренатал сборка в самом деле сильнее классической версии из 30 карт, поскольку легче побеждает Токен Друида (хотя в целом этот матч-ап не так прост) и Разбойника на добыче (с 40 картами Воин начинает играть в плюс в этом матч-апе). По мере исчезновения Сиф Мага Воину играется все легче и легче.



Жрец

Рено Жрец стал более серьезным противником. К сожалению, поспоспособствовал этому не бафф Спасительницы Элизы, а новые особенности меты - в частности, падение числа Сиф Магов, которого Жрецу было очень трудно победить. Сейчас мета стала приятнее, поскольку сражаться с Разбойником на добыче Жрецу в разы комфортнее. Рено Жрец также хорошо выступает против Друида. А вот **Контроль Жрец** без Одинокого рейнджера Рено сильно уступает Рено Жрецу.

Нага Жрец силен на всех рангах - только в топе Легенды он чуть-чуть сдает позиции из-за популярности Разбойника. Сейчас это лучшая колода, чтобы побеждать Друида.

Астральный Жрец достаточно эффективен на низких рангах и неплох на подступах к Легенде. У колоды есть потолок роста, схожий с Чумным ДК, поэтому на высоких рангах она мало что может сделать.



Паладин

Похоже, разработчикам трудно сбалансировать Паладина для всех рангов одновременно. Даже после нерфов и **Чистый**, и **Земельник Паладины** невероятно сильны ниже Алмаза 4. Только Токен Друид обходит их на этих рангах. Вместе с тем обе колоды практически неиграбельны на высоком MMR - их винрейт резко устремился вниз. Сейчас они застыли на уровне Тир-3, но вполне могут свалиться и ниже на следующей неделе. Только рост Дракон/Токен Друидов может спасти их от полного вымирания на высоких рангах.

Такая проблема давно преследует класс. Когда он работает на высоких рангах, на Платине он уже сломан. Если на Платине он в балансе, в топе Легенды он никогда не появится. Класс занимает нишу простых стратегий и помогает новичкам изучать игру, но для него это и благодать (он получает массу перебафванных карт), и проклятие (опытные игроки шарахаются от него, а его стратегии долго не живут, если не получают постоянный приток новых мощных инструментов).



Шаман

Не гоните лошадей. **Рено Шаман** ни в коем случае не мертв. Нерф Доктора Гуляки внес свой вклад в сдерживание силы колоды, но Рено Шаман все равно хорошо показывает себя в ладдере и даже соревнуется с Рено Друидом за звание лучшей хайлендер колоды. Никакого удаления архетипа из меты не случилось. Если вам нравится Рено Шаман, продолжайте им играть. Бонусом станет довольно хороший матч-ап с Разбойником на добыче.

ОТК Шаман не смог прорваться дальше прошлого патча, хоть балансные изменения и должны были пойти ему в плюс. Неожиданное появление Токен Друида и Чернокнижников испортило ему все планы. Он был очень хорош в первые пару дней патча, но не сейчас.

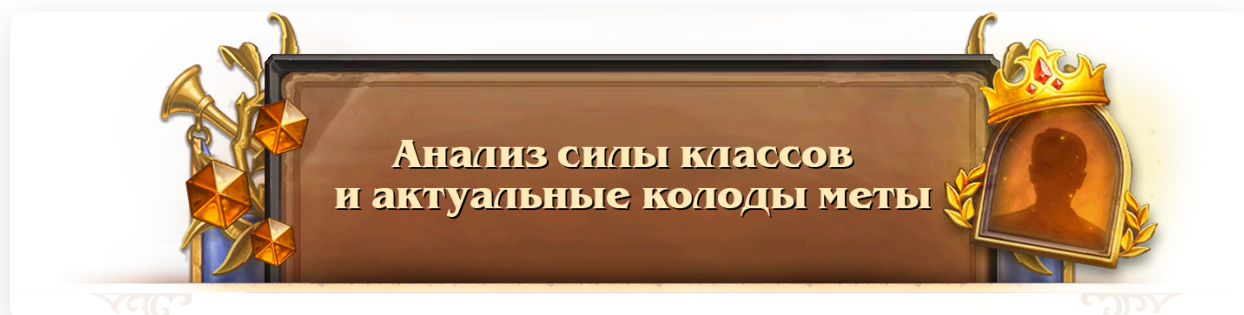


Охотник

Как и Паладина, слишком простого Охотника тяжело сбалансировать между разными ранговыми промежутками и умением игроков. **Рено Охотник** силен и

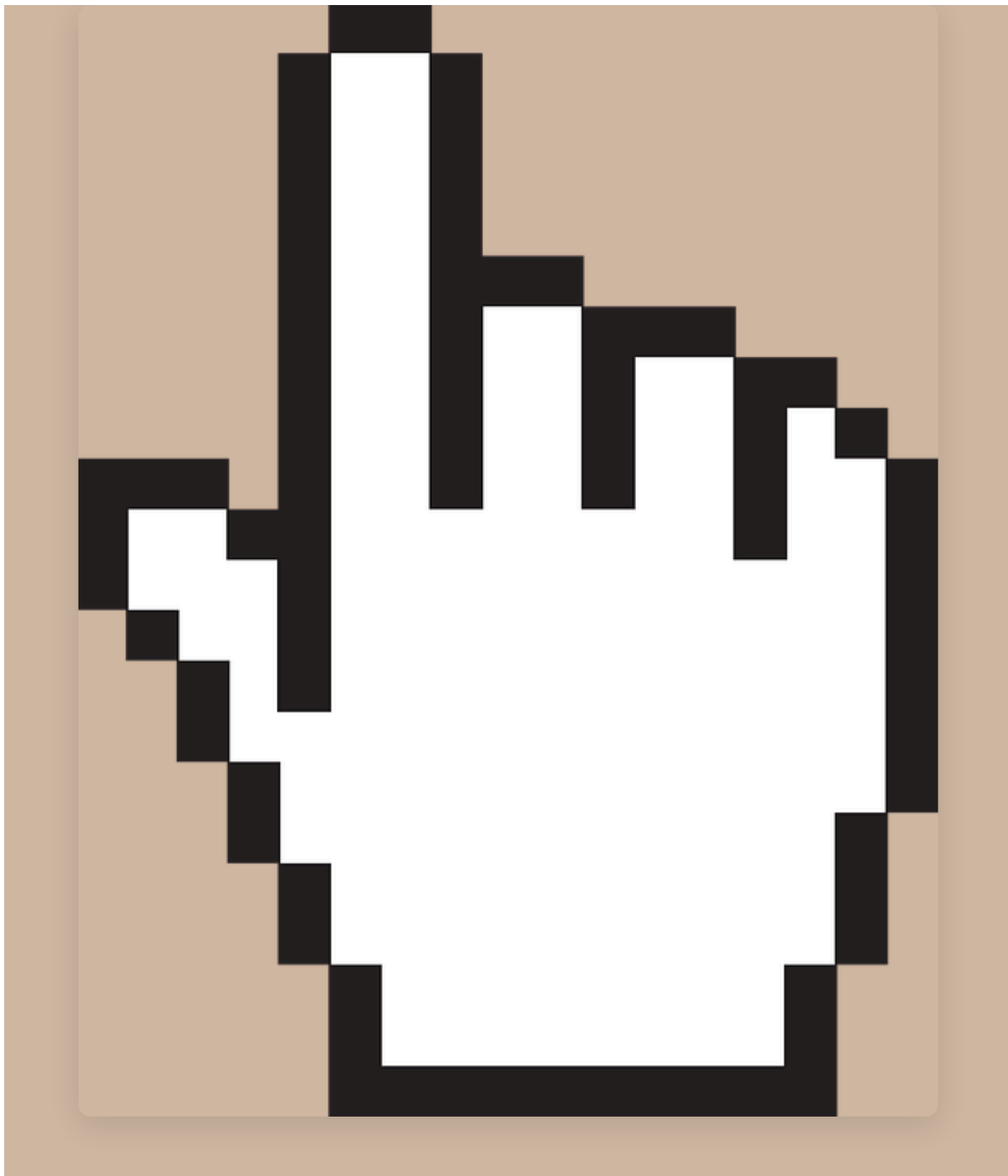
конкурентоспособен на большинстве рангов, но в топе Легенды натывает на непробиваемую стену. На следующей неделе он вполне может оказаться в Тир-4 меты.

Бист и **Аркейн Охотники** почти не встречаются после Алмаза 5, поэтому они не включены в таблицу винрейтов. Их проблема точно такая же: хороши на низких рангах, но в какой-то момент становятся бесполезны.



- **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.

В **Разбойнике на добыче** есть несколько карт, которые точно не выполняют свою работу. **Брейкданс** не стоит места в колоде - его комбинация с Азеритовым скорпионом не так сильна, а лучший исход зависит от того, найдете ли вы в руку Веларока Ветрореза. Переключение передач - популярный способ замешать Малыша Бурилли обратно в колоду, вот только с этим намного лучше справляется **Лоцман сэра Финли**. **Королева Азшара** не так плоха, но и не так важна, как была когда-то в колодах Миракл Разбойника.

При этом есть несколько карт, которые незаслуженно игнорируются игроками. Исторически сложилось, что **Крабато** часто был недооценен, хотя карта отлично себя показывает. **Флинт Огненная Рука** - отличный активатор Веларока, намного лучше Рэкета. Рэкет - худшая карта в представленной сборке, но пока не стоит от нее отказываться, поскольку Велароку нужно достаточно активаторов в колоде. При желании можно заменить одну копию на **Королеву Азшару**.

Конкурентоспособный уровень стал показывать и **Колодец Разбойник**, хотя его труднее оптимизировать. Добыча здесь уступает отварам. И как и в случае с Разбойником на добыче, не стоит игнорировать **Крабато** и **Флинта Огненную Руку**. **Тесс Седогрив** не так сильна, но она может заменить одну копию Рэкета.

• Колоды Разбойника

• **Разбойник на добыче**



• **Колодец Разбойник**



• **Мех Разбойник**



[назад к выбору класса](#)



Уже известная сборка **Токен Друида** выглядит умопомрачительно. В ней не стоит ничего менять. Некоторые игроки берут Золотоискателя вместо **Ведьминых яблок**, но смысла в этом мало. А еще эта колода невероятно дешевая.

Лучшая сборка **Дракон Друида** тоже была известна заранее. Сейчас уже точно можно говорить о том, что **Умиротворенный трубоч** с **Морским вараном** - ловушка. Без них вы будете побеждать намного чаще.

До последнего патча **Рено Друид** выглядел лучше без единого дубликата, хотя разница между сборками с ними и без была небольшая (около 1%). Нерф Брызгающего дракончика сделал эту разницу более существенной. Дубликаты сейчас явно тянут колоду вниз (она теряет 2-3% винрейта с ними), в результате чего игроки стали отходить от этой идеи. Забавно, что нерф дракончика привел к тому, что Рено Друид стал эффективнее в нескольких матч-апах, отказавшись от дубликатов.

Таддиус Друид стал искать альтернативные способы победы после бана **Мастера фейерверков**. Нашлось 2 решения - **Всадник войны Ривендер** и **Игнис Вечное Пламя**. Сборка с Игнисом показывает себя в разы лучше. Такой колодой очень тяжело играть, а ее винрейт держится на уровне 35% на большинстве рангов. В топе Легенды он вырастает аж на 10%, и в итоге колода все равно оказывается только в Тир-4. Возможно, полный отказ от сборок с Ривендером позволит преодолеть отметку в 50% винрейта и


войти в Тир-3. Но в целом колода выглядит слишком запутанной, чтобы ей стали играть часто.

- Колоды Друида

- **Токен Друид**

-  
 - **Дракон Друид**

-  
 - **Рено Друид**

-  
 -  **Таддиус Игнис Друид**
 -  
 - 

[назад к выбору класса](#)

-  **ЧЕРНОКНИЖНИК**

Чернокнижник на слизи нашел успех в агрессивной стратегии с синергиями бесов и усталостью. Приверженка Саргераса - не такая сильная карта, но она на удивление неплоха благодаря тому, что может скинуть Бочку слизи или Топливо для печи. **Король бесов Рафаам** не так силен в этой колоде, поскольку здесь не так много бесов, но он получает много выгоды от **Безумного дирижера**.

Таддиус Чернокнижник превратился из Биг колоды в Комбо сборку на Бочках слизи. Он полностью состоит из нечетных карт, что позволяет разыгрывать их бесплатно, как только вы призовете **Таддиуса Чудище** комбинацией **Бесформенная слизь** + **Хаотичное поглощение**. **Адское пламя** и **Чумное извержение** важны, поскольку помогают с зачисткой стола, чтобы весь урон от слизи отправлялся в лицо.

Найти три ключевые карты и разыграть комбинацию - главный план на игру этой колоды. **Таддиус Чудище** на столе означает, что все карты у вас в руке бесплатны и вы можете реализовать весь добор и зачистки и "раскрутить" **Слизистую вагонетку**, которая заполнит руку **Бочками слизи**. Затем вы выставляете **Чародейку Луносвета**, и **Бочки слизи** отправляют оппонента в следующий матч.

- Колоды Чернокнижника

-  **Фатиг Чернокнижник на слизи с бесами**

-  
 -  **ОТК Таддиус Чернокнижник**
 -  
 - **Ренолок**

-  

назад к выбору класса



- Основная правка в **Чумном ДК** в этом патче - это очередное возвращение **Сектанта-металлиста**. Карта сверхважна против Токен Друида, который в противном случае становится невероятно гнетущим матч-апом.
- Сборка **ДК Крови** из прошлого патча выглядит отлично. **Радужный ДК** стал чуточку лучше, но этого недостаточно для хоть какой-то конкурентоспособности.

Колоды Рыцаря смерти



Чумной Рыцарь смерти



- **Рено Ренатал Рыцарь смерти Крови**



назад к выбору класса



Колоды Мага не изменились. Машинист поезда все еще хорош в **Сиф Маге**, несмотря на реворк Бочки слизи. С **Космическими клавишными** кривая маны стала даже лучше (машинист/клавишные/бочка).

- Сейчас сборка с **Космическими клавишными** превосходит Сиф Мага на добыче. Такая тенденция справедлива для всех рангов.

Колоды Мага

Сиф Маг



- **Сиф Маг на добыче**



- **Казино Маг**



- **Скелет Секрет Маг**



назад к выбору класса

ОХОТНИК НА ДЕМОНОВ

Сборка **Нага ДХ с Жадным партнером** продолжает развиваться. Колода максимизирует шанс найти Слепого стрелка, заменяя Оазисных бандитов на **Призрачное зрение**. Бафф **Последнего танца**, предназначенный для Рено ДХ, привел к тому, что карту стали использовать в Нага ДХ в комбинации с уже имеющимся **Уничтожением улик**. Сказочный коммивояжер ушел из колоды - он больше подходит агрессивным сборкам с **Незрячим судьей**.

Все эти мелкие правки делают Жадного Нага ДХ лучшей сборкой на высоких рангах. Также игроки экспериментируют с Аргусом Изумрудной Звездой (ради удешевления существ перед комбинацией), но его показатели не впечатляют. Обычно его берут вместо одной копии **Иллидариведения**.

Обратите внимание, что показатели карт в Нага ДХ сильно перекошены в сторону тех целей, которые может добрать Слепой стрелок. Только лишь винрейт взятия не отражает реальную силу карт в колоде. Эффективность каждой наги или заклинания раздута Слепым стрелком, из-за чего карты, которые Слепой стрелок добрать не может, выглядят на их фоне плохо. Стоит оценивать эту погрешность, прежде чем выносить вердикт таким картам, хоть это и непросто сделать.

Колоды ДХ

• **Агро Нага Охотник на демонов**



• **Жадный Нага Охотник на демонов**



[назад к выбору класса](#)

ВОИН

- **Контроль Воин** с **Принцем Ренаталом** и полным набором карт добычи выглядит многообещающе. 40 карт лучше показывают себя в матч-апах, где можно просто пересидеть оппонента по ресурсам (**Разбойник** на добыче, **Дракон Друид**, **Токен Друид**, **Чернокнижник** на слизи). В свою очередь 30 карт лучше показывают себя против медленных стратегий с мощными способами победы (**Сиф Маг**, **Рено Друид**, **Контроль Воин**), поскольку здесь важнее быстро найти **Одина** главного куратора, а это легче сделать, когда в колоде есть риффы и меньше карт.
- Сейчас сборка из 40 карт стала лучше, поскольку ее хорошие матч-апы более популярны в новом патче. В указанной сборке убраны все яркие карты, которые по факту показывают себя не лучшим образом (**Музыкальный менеджер Е.Т.С.**, **Темница Йогг-Сарона**, **Казгорот**, **Коррозионная гадюка**).

- Колоды Воина

- Контроль Воин с Буяном

-   Ренатал Контроль Воин на добыче
-  Воин на исступлении

- 


[назад к выбору класса](#)




После баффа Спасительница Элиза стала показывать себя лучше, однако затем оказалось, что **Рено Жрец** становится сильнее и вовсе без нее. Текущая мета во многом основана на выживании, а большие угрозы уже не так приоритетны. Для Жреца это означает, что ему нужно максимизировать свой арсенал ремувалов и защиты. Это не окончательное решение - какой-то очередной метовый тренд снова может поменять приоритеты.

Пелагий и Жрица Валишж переоценены в **Нага Жреце**. Вместо них лучше использовать **Школьных учителей**. **Астральный Жрец** не должен отказываться от Могучей Пип.

- Колоды Жреца

-  **Рено Жрец**
-   **Нага Жрец**
-   **Астральный Жрец**
-  **Андед Жрец**

- 

[назад к выбору класса](#)








Паладину не стоит отказываться от Призматического луча и **Силы Хранителя** после патча - карты все еще очень важны для всех его архетипов. AoE ремувалы особенно важны на фоне сильного Токен Друида в мете.

Последний бой! стал более важен в **Земельник Паладине**, поскольку понерфленный Призматический луч теперь еще больше полагается на комбинацию с ним.

Колоды Паладина

Чистый Паладин

-  **Чистый Рено Паладин**
-  **Ренатал Рено Паладин**
-   **Земельник Паладин**
 - 

[назад к выбору класса](#)



Рено Шаман все еще хорош, хоть его и оставили многие игроки. Небольшое изменение, которое поможет колоде в текущей мете, это **Молот Рока**. Оружие возвращает колоде урон для завершения партий, который был потерян с нерфом Посоха девяти лягушек. **Музыкальный менеджер Е.Т.С.** со второй Переломной волной внутри превращает **Молот Рока** и **Горн Владыки Ветра** в очень опасные угрозы в лейтгейме.

Колоды Шамана

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

[назад к выбору класса](#)



- Об Охотнике почти ничего не слышно, хотя класс силен и у него есть несколько новых решений. Обновленный **Бист ОТК Охотник** отказался от **Выслеживания**, **Ищейки безделушек** и **Азеритового узника** в пользу набора новых угроз. **Искаженный ледокрыл** и **Шпороклык** при поддержке **Воплей йодля** и **Адвоката Натаноса** могут создать огромное давление на оппонента. При этом колоде не нужно полностью полагаться на комбинацию с **Йормунгаром** покрупнее.
- Небольшая замена в **Рено Громовержец Охотнике** - возвращение **Бешеных клыков** вместо **Машиниста поезда**. В отличие от Мага, где у **Бочки слизи** есть дополнительная

польза, Охотнику после изменения токена Машинист поезда перестал быть полезен.

- Все больше игроков отказываются от 2-й копии Почтового грифа в версии Рено Охотника из 30 карт, и она стала ближе по эффективности к Ренатал сборке с Громовержцем. Не используйте дубликаты в ваших Рено колодах.

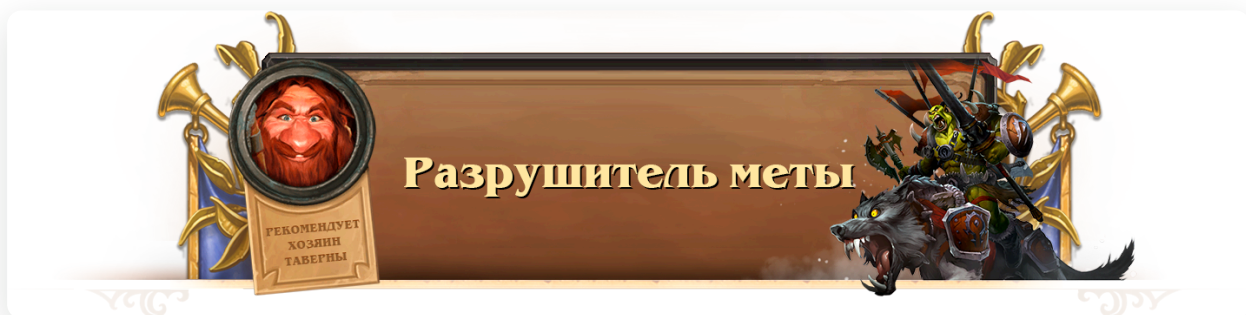
Колоды Охотника

-  **Рено Громовержец Охотник**
 -  →  **Рено Охотник**

-  →   **Бист ОТК Охотник**
 -  →  **Аркейн Охотник**

-  → 

[назад к выбору класса](#)



Разбойник на добыче - враг номер 1 в обсуждениях игроков из-за своей популярности на тех рангах, где играют стримеры и создатели контента по игре. Однако безоговорочным лидером сейчас является не кто другой, как копеечный Токен Друид.

Эта колода очень быстро захватывает стол и быстро усиливает его. При этом Культивация помогает обыгрывать такие сильные AoE, как Любопытное создание и Обеззараживание, и очень эффективно выхватывать победы.

Колода на деревьях - в самый раз под Новый год.

- **Токен Друид**

-  → 

Источник viciousyndicate.com на языке оригинала