

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Детальный разбор новой меты в патче 25.2.2. Vicious Syndicate мета-отчет №254

03.02.2023

Мета-отчеты

Мета-отчет

Детальный разбор новой меты в патче 25.2.2. Vicious Syndicate мета-отчет №254

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



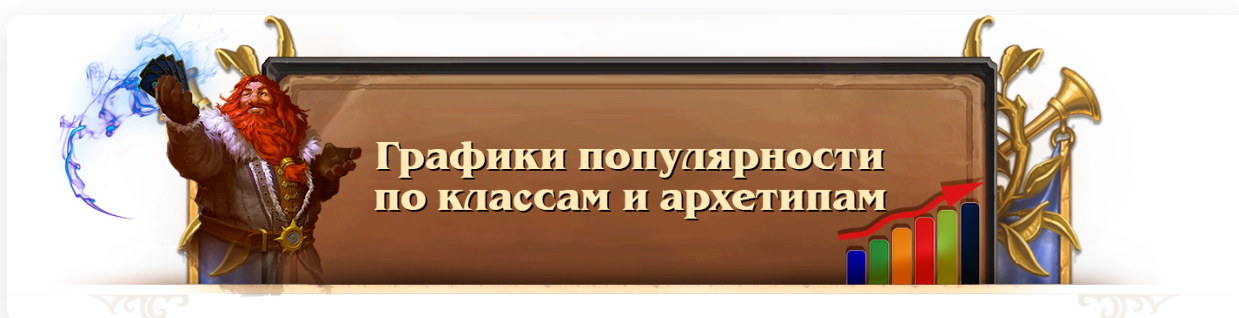
Наглядно и подробно разбираем текущую мету Стандарта с мета-отчетом от Vicious Syndicate. Вы найдете лучшие колоды всех классов, таблицы матч-апов и винрейтов, а также разрушителя меты этой недели.

<b>Всего проанализированных игр</b>	670,000
Топ 1000 ранга Легенда	25,000
На ранге Легенда (за искл. Топ 1к)	146,000
Алмаз 1-4	102,000

Алмаз 10-5	111,000
Платина	95,000
Бронза/ Серебро / Золото	191,000

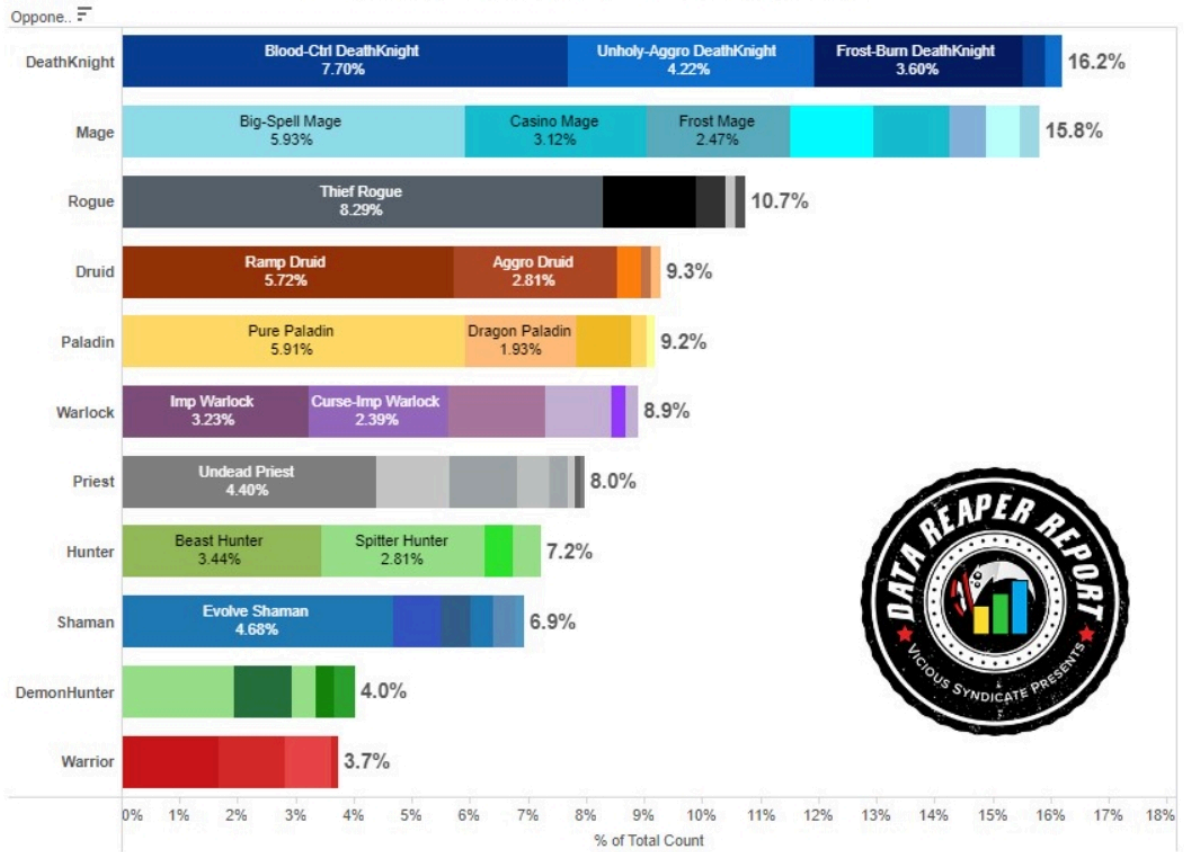
• **Содержание мета-отчета:**

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*



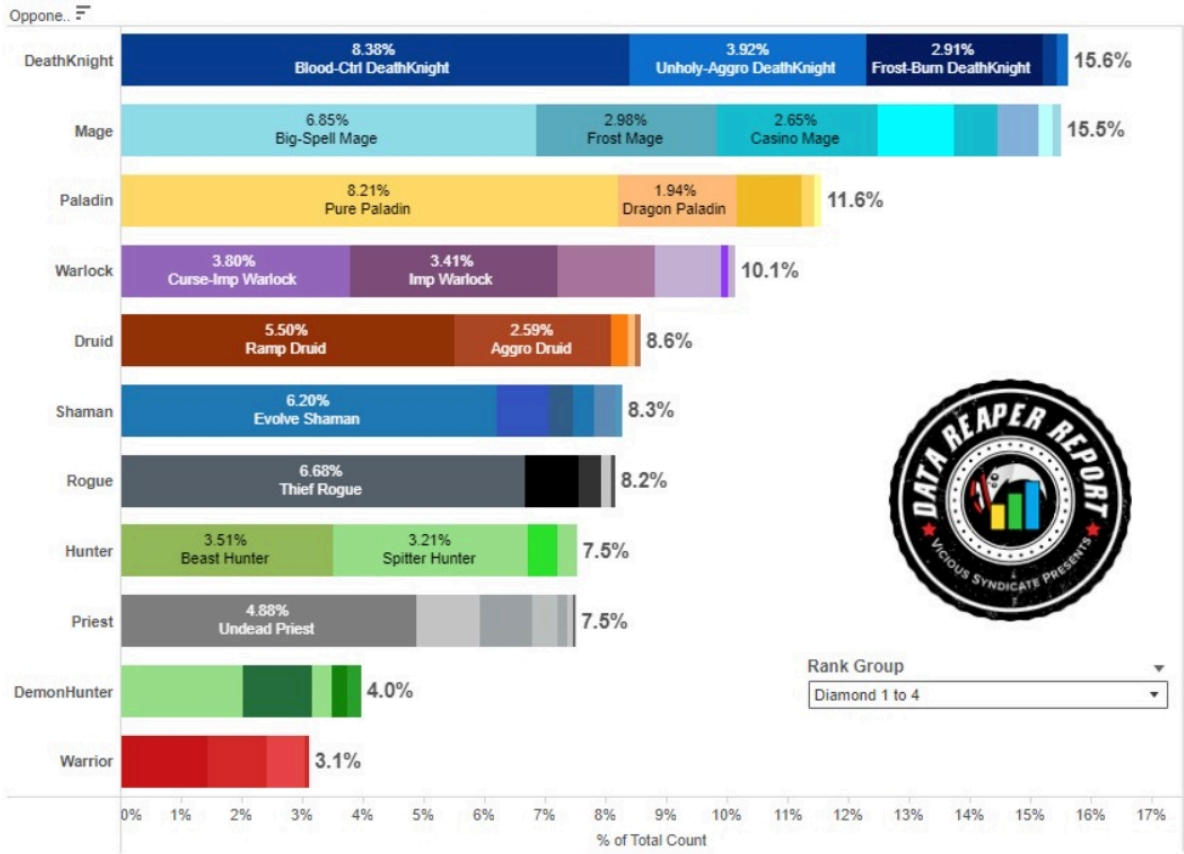
По всем рангам

vS Data Reaper # 254 (January 26 - 31, 2023) - All Ranks



В промежутке ранга Алмаз 4 - 1

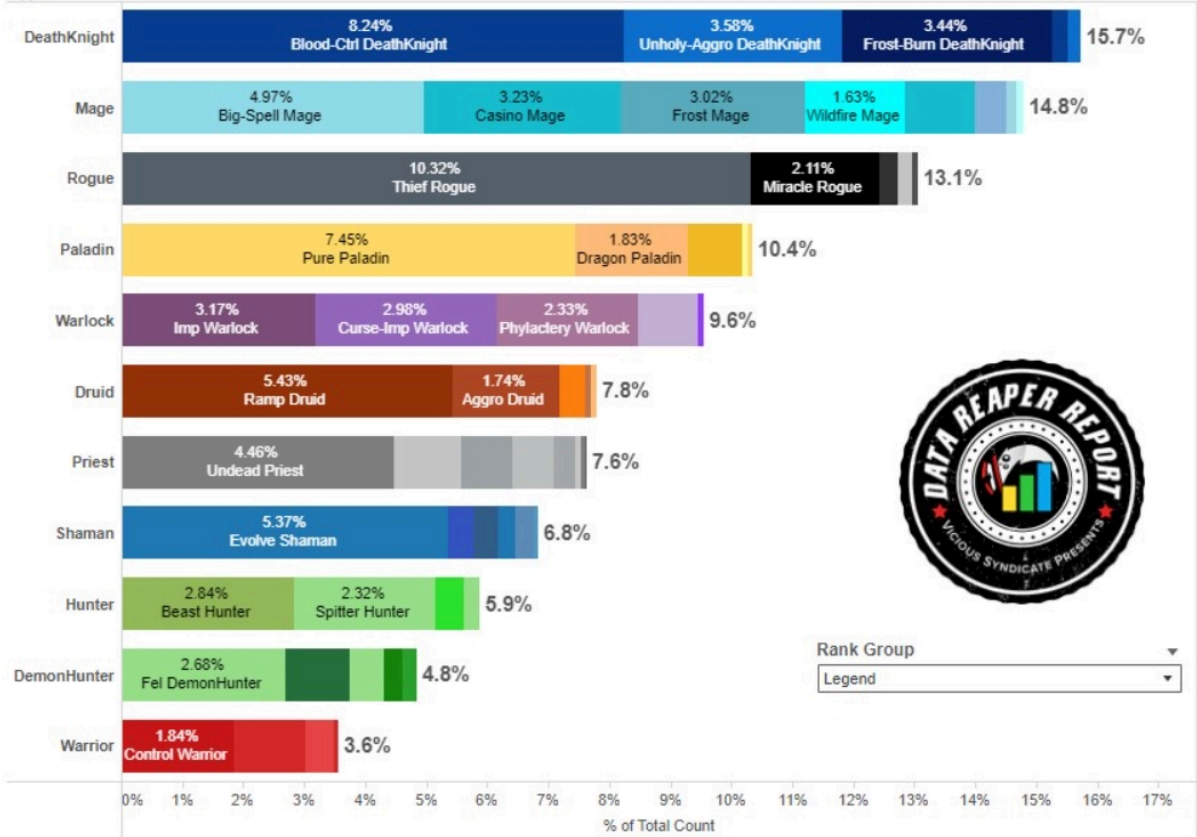
vs Data Reaper # 254 (January 26 - 31, 2023) - By Ranks



В Легенде

vS Data Reaper # 254 (January 26 - 31, 2023) - By Ranks

Oppone..

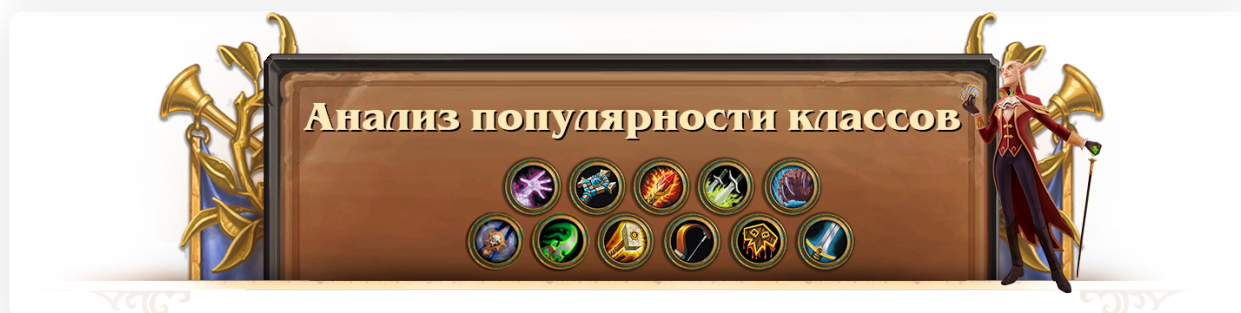
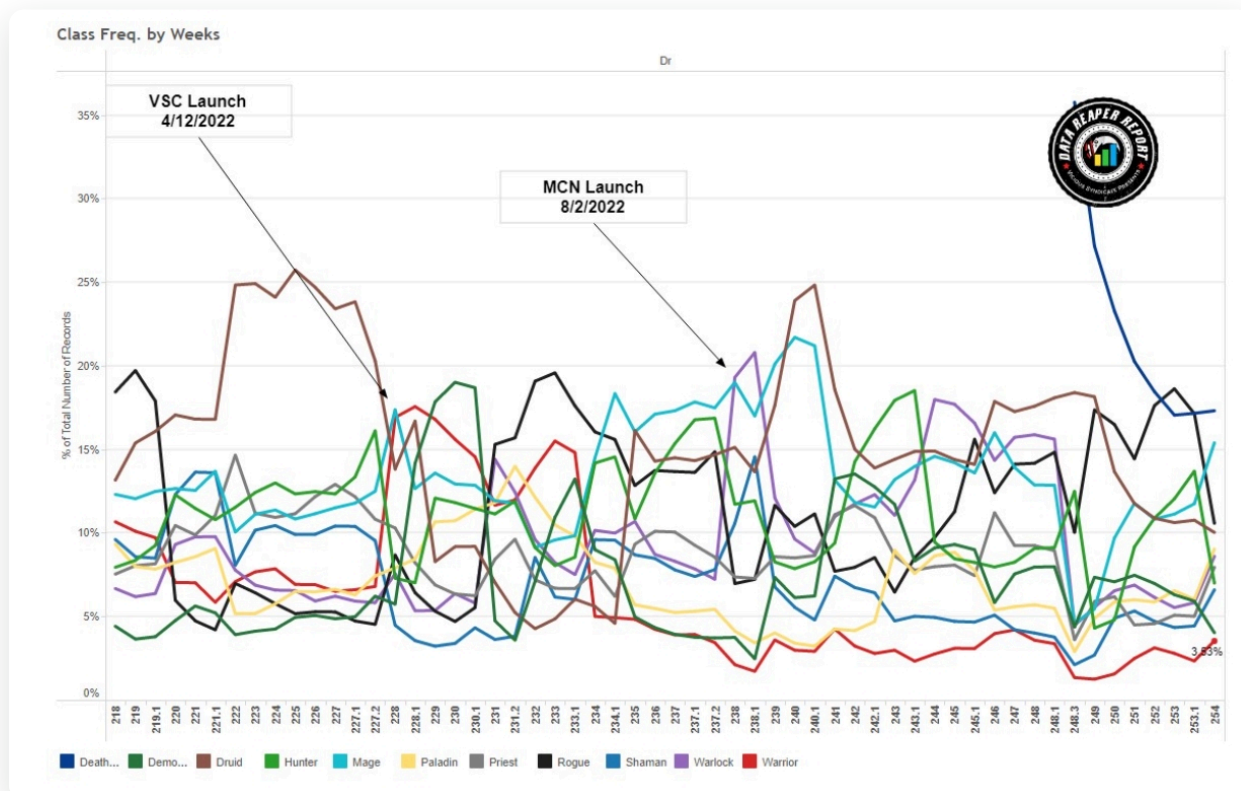


В топ-1000 Легенды



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

Популярность по неделям



Складывается ощущение, что нерфа **Разбойника** не было вовсе. Пусть Валира и не так безумно популярна, как раньше, она до сих пор остается самым распространенным классом в топе Легенды с большим отрывом от остальных. На этом ранге ее популярность достигает 30%. На всех рангах можно встретить Разбойника на воровстве, ну а в топе Легенды вашим противником чаще окажется Миракл Разбойник. Оба этих архетипа теперь сразу показывают свое истинное лицо, избавившись от **Маэстро маскарада** и **Гнолла Дикой Лапы** в пользу других опций.



**Маг** стал чаще встречаться в ладдере. У этого класса много различных архетипов. Самой популярной колодой является Биг Спелл Маг, хотя в топе Легенды игроки чаще выбирают Агро Фрост Мага. Благодаря баффам **Великой мудрости** и Творца Энергии многие начали экспериментировать с Казино Магом. Квест Маг и Мордреш Маг также набирают популярность.

**Чистый Паладин** стремительно набирает обороты после патча. Даже в топе Легенды он встречается часто, вероятно, из-за благоприятного матч-апа с лишившимся **Гноллов**



**Дикой Лапы** Разбойником на Воровстве и с неоправданно популярным ОТК Чернокнижником. В небольшом количестве встречаются также Контроль Паладин и Дракон Паладин. У Контроль Паладина есть две сборки – традиционная и с **Рено Джексоном**. Впрочем, про последнюю лучше промолчать.



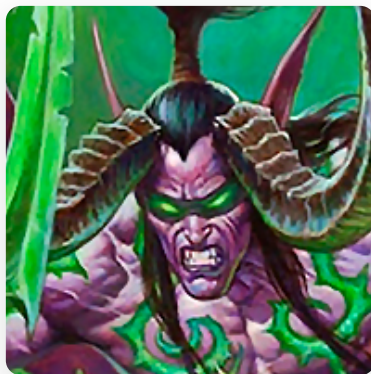
**Рыцарь смерти** также приободрился после правок баланса. Агро Рыцарь смерти Нечестивости появился сразу в нескольких вариантах. Любимчик игроков, Рыцарь смерти Крови, как обычно, привлекает к себе больше всего внимания. Фрост ДК также периодически встречается, хотя нерф **Ледяного натиска** немного поумерил его пыл.



Практически во всем ладдере **Чернокнижник** прибегает к архетипу Бесолока, как с проклятиями, так и без. В топе Легенды представителем класса выступает ОТК Чернокнижник, который, вопреки ожиданиям, не стал бешено популярным.



**Жрец** по большей части пытается использовать баффы существ-нежити. Игроки экспериментируют с различными подходами к Андед Жрецу Тьмы. Иногда встречающиеся Контроль, Квест, Миракл и Комбо Жрецы не производят впечатления сильных архетипов.



**Квест Охотник на демонов** полностью пропал после серьезного нерфа **Последней битвы**, целью которого и было полное исчезновение этого архетипа. Охотник на демонов Скверны отказался от использования **Клейма греха** и вернулся к сборке с реликвиями. Этот архетип использует сборки как с **Косой пожирателя душ**, так и без нее, хотя первый вариант более распространен. Агро ДХ тоже порой встречается, а вот ДХ с картами Изгоя не смог привлечь внимание игроков.



Игроки стали больше играть **Эволв Шаманом**, так что встречаться он стал чаще, в том числе и в топе Легенды. Больше с Траллом ничего интересного не происходит.



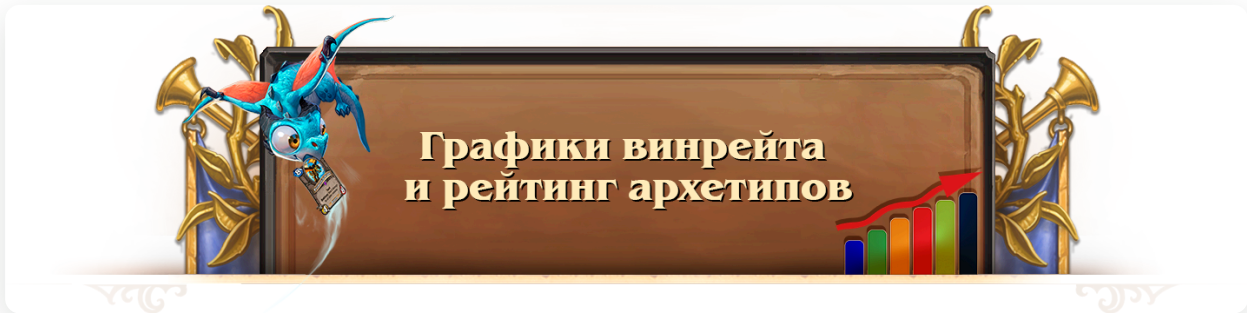
Количество **Рамп Друидов** уменьшилось. Из-за нерфа **Асталора Кровавая Клятва** и также агрессивной меты игроки не очень-то хотят играть архетипом, который и до этого был не так уж хорош, но, тем не менее, был весьма распространен. У Агро Друида дела по-прежнему плохи.



**Громострел Охотник** с грохотом свалился со своего пьедестала после второго нерфа своей колодообразующей карты. Теперь эта колода чуть менее популярна, чем Биг Бист Охотник. Охотник по-прежнему часто встречается в ладдере, а вот в топе Легенды игроки не заинтересованы в этом классе.



Хотя **Воин** получил несколько баффов, его положение практически не улучшилось. Контроль Воин прибегает к Принцу Ренаталу в попытках найти конкурентоспособную стратегию. Воин на исступлении практически не встречается. .



### Диаграмма матч-апов

По всем рангам

Rank Group		All Ranks		Opponent / Opponent Deck																																		
		DeathK..	Dem..	Druid	Hun..	Mage	Paladin	Priest	Rog..	Sha..	Warlock	Warrior																										
		Blood-Ctrl Dea..	Frost-Burn De..	Unholy-Aggro ..	Aggro Demon..	Fel DemonHu..	Aggro Druid	Ramp Druid	Beast Hunter	Spitter Hunter	Big-Spell Mage	Casino Mage	Frost Mage	Quest Mage	Wildfire Mage	Control Paladin	Dragon Paladin	Pure Paladin	Control Priest	Quest Priest	Undead Priest	Miracle Rogue	Thief Rogue	Evolve Shaman	Murloc Shaman	Curse Warlock	Curse-Imp Warl..	Imp Warlock	Phylactery Warl..	Control Warrior	Enrage Warrior	Quest Warrior						
Hero	Hero Deck																																					
DeathKnight	Blood-Ctrl Deat..	█																																				
	Frost-Burn Deat..		█																																			
	Unholy-Aggro D..			█																																		
DemonHunter	Aggro DemonH..				█																																	
	Fel DemonHunter					█																																
Druid	Aggro Druid						█																															
	Ramp Druid							█																														
Hunter	Beast Hunter								█																													
	Spitter Hunter									█																												
Mage	Big-Spell Mage										█																											
	Casino Mage											█																										
	Frost Mage												█																									
	Quest Mage													█																								
Paladin	Control Paladin																█																					
	Dragon Paladin																	█																				
	Pure Paladin																		█																			
Priest	Control Priest																																					
	Quest Priest																																					
	Undead Priest																																					
Rogue	Miracle Rogue																																					
	Thief Rogue																																					
Shaman	Evolve Shaman																																					
	Murloc Shaman																																					
Warlock	Curse Warlock																																					
	Curse-Imp Warl..																																					
	Imp Warlock																																					
Warrior	Phylactery Warl..																																					
	Control Warrior																																					
	Enrage Warrior																																					
Quest Warrior																																						

Таблица % винрейта архетипов с распределением по тирам

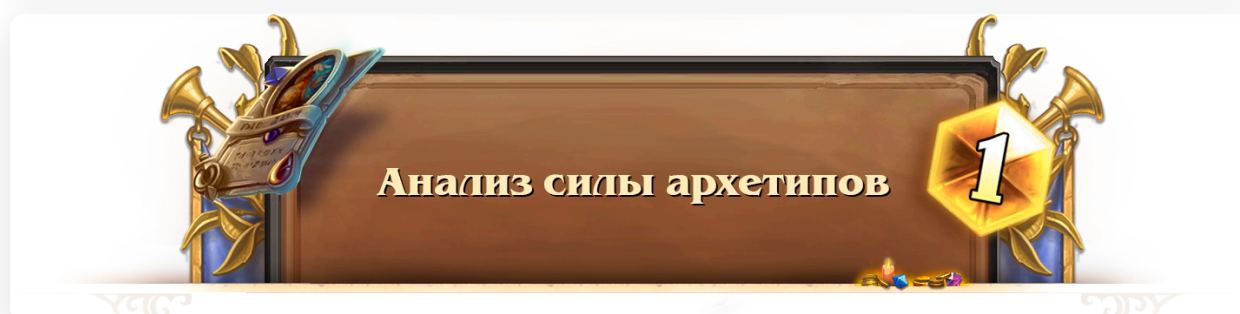
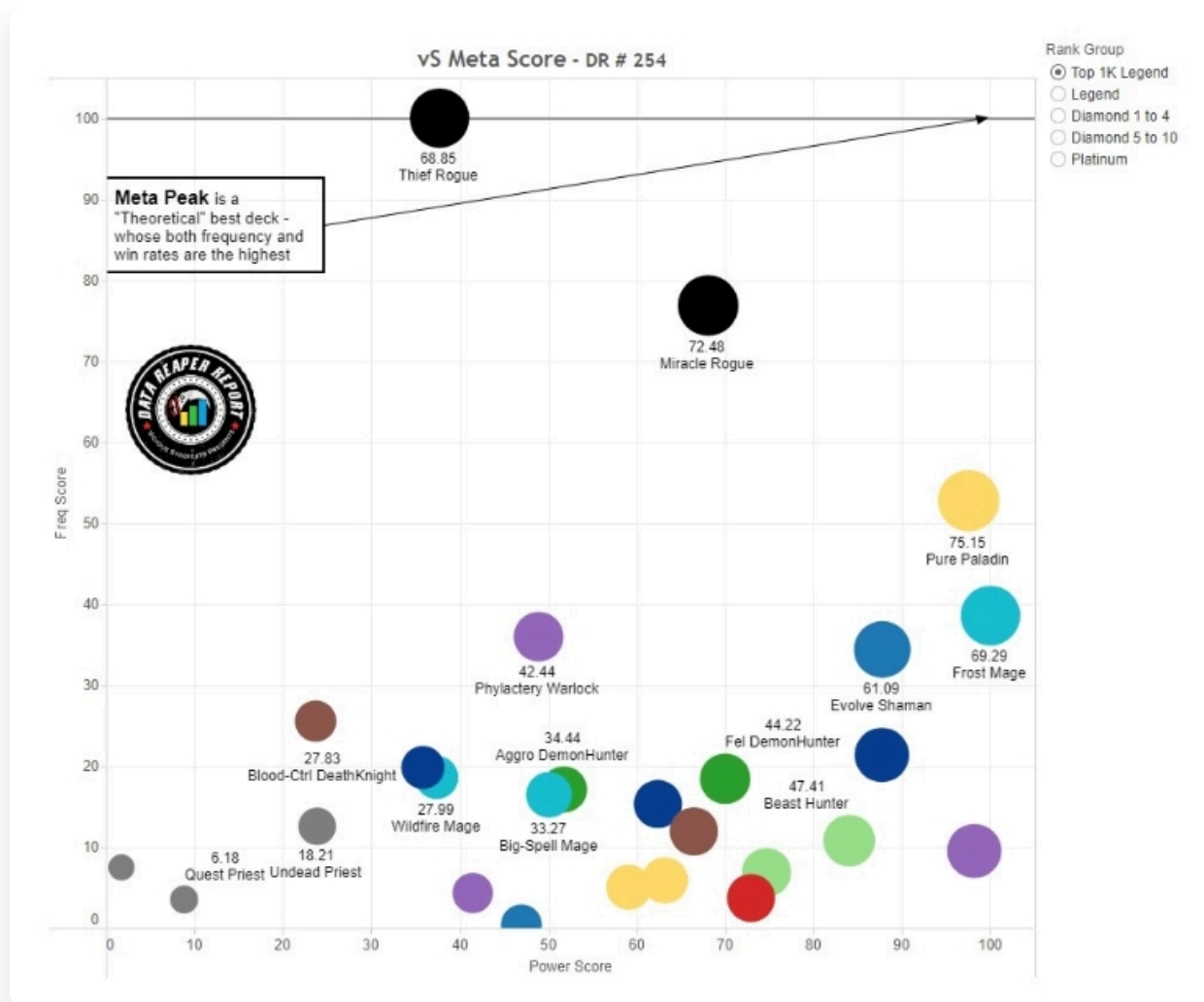
Tiers	Hero Deck	Power	Power Score	Freq Score	Meta Score	
Tier 1	Pure Paladin	55.44	100.0	98.0	99.0	
	Evolve Shaman	55.33	99.0	74.0	86.5	
	Curse-Imp Warlock	54.94	95.4	45.3	70.4	
	Frost Mage	54.39	90.4	35.5	63.0	
	Big-Spell Mage	54.27	89.2	81.7	85.5	
	Beast Hunter	53.75	84.5	41.9	63.2	
	Imp Warlock	53.50	82.2	40.7	61.4	
	Fel DemonHunter	52.13	69.6	24.1	46.8	
Tier 2	Splitter Hunter	51.04	59.6	38.3	48.9	
	Enrage Warrior	50.80	57.4	11.7	34.5	
	Frost-Burn DeathKnight	50.65	55.9	34.7	45.3	
Tier 3	Aggro Druid	49.84	48.5	30.9	39.7	
	Murloc Shaman	49.48	45.2	10.3	27.7	
	Aggro DemonHunter	48.72	38.2	13.5	25.9	
	Unholy-Aggro DeathKnl.	48.40	35.3	46.8	41.0	
	Dragon Paladin	48.28	34.2	23.2	28.7	
	Control Paladin	48.03	31.9	13.0	22.5	
	Undead Priest	47.47	26.7	58.2	42.4	
	Thief Rogue	47.37	25.8	79.7	52.8	
Tier 4	Wildfire Mage	47.16	23.9	15.1	19.5	
	Blood-Ctrl DeathKnight	47.07	23.0	100.0	61.5	
	Phylactery Warlock	46.65	19.2	19.0	19.1	
	Ramp Druid	46.08	14.0	65.6	39.8	
	Quest Priest	45.77	11.1	10.1	10.6	
	Miracle Rogue	45.10	4.9	10.4	7.7	
	Control Priest	43.22	-12.3	12.6	0.2	
	Curse Warlock	42.88	-17.3	13.2	-2.1	
Tier 1	Quest Warrior	42.64	-17.7	7.6	-5.1	
	Casino Mage	41.47	-28.4	31.6	1.6	
	Quest Mage	39.80	-43.8	8.6	-17.6	
	Control Warrior	38.31	-57.4	17.2	-20.1	
	Tier 1	Curse-Imp Warlock	55.39	100.0	28.8	64.4
		Pure Paladin	55.13	97.6	72.2	84.9
		Evolve Shaman	54.63	93.0	52.0	72.5
		Beast Hunter	53.58	83.2	27.5	55.4
Frost Mage		53.45	82.0	29.2	55.6	
Big-Spell Mage		53.22	79.9	48.2	64.0	
Fel DemonHunter		52.66	74.7	26.0	50.3	
Imp Warlock		52.12	69.7	30.7	50.2	
Tier 2	Splitter Hunter	51.83	67.0	22.4	44.7	
	Enrage Warrior	51.12	60.4	11.4	35.9	
	Frost-Burn DeathKnight	50.92	58.5	33.3	45.9	
Tier 3	Aggro Druid	49.97	49.8	16.9	33.3	
	Murloc Shaman	49.20	42.5	3.9	23.2	
	Aggro DemonHunter	49.01	40.9	10.2	25.5	
	Phylactery Warlock	49.01	40.9	22.5	31.7	
	Unholy-Aggro DeathKnl.	48.89	39.7	34.7	37.2	
	Dragon Paladin	48.77	38.6	17.8	28.2	
	Control Paladin	48.57	36.7	8.7	22.7	
	Undead Priest	48.36	34.8	43.3	39.0	
Tier 4	Miracle Rogue	47.95	31.0	20.4	25.7	
	Thief Rogue	47.83	29.9	100.0	64.9	
	Blood-Ctrl DeathKnight	47.76	29.3	79.9	54.6	
	Ramp Druid	47.69	28.6	52.6	40.6	
	Wildfire Mage	47.67	28.4	15.8	22.1	
	Quest Priest	46.22	14.9	8.3	11.6	
	Quest Warrior	43.85	-7.1	4.5	-1.3	
	Control Priest	43.81	-7.5	10.6	1.6	
Tier 4	Curse Warlock	43.55	-9.8	8.3	-0.7	
	Casino Mage	42.08	-23.5	31.3	3.9	
	Quest Mage	40.32	-39.8	11.2	-14.3	
	Control Warrior	39.41	-48.2	17.9	-15.2	

## Диаграмма Meta Score

vS Meta Score диаграмма отображает одновременно и уровень силы архетипов (ось абсцисс X), и их популярность (ось ординат Y). Исследовав этот график, вы сможете нагляднее увидеть и проще понять состояние текущей меты.

Чем выше и правее находится определенная колода, тем более мощной и нездоровой для меты она является. В правом верхнем углу графика показан теоретический король меты — максимально сильный и максимально популярный. Можно пронаблюдать, как близко к нему подобралась существующие архетипы.

Топ 1000 ранга Легенда



Поскольку балансный патч вышел в четверг, к моменту создания этого отчета мета была очень далека от какого-то устойчивого состояния. Готовьтесь к тому, что на следующей неделе произойдет множество изменений в силе определенных колод из-за перестановок в ладдере и ключевых решений в сборках, которые будут упомянуты далее. Для оценки винрейта контекст сейчас крайне важен.



### Разбойник

**Миракл Разбойник** конкурентоспособен в топе Легенды и очень плох вне него. Колодой всегда было сложно играть, но сейчас как никогда заметна разница того, как быстро игроки на высоких рангах привыкают к изменениям в колоде. Новая сборка Миракл Разбойника, в которой уже нет **Гноллов Дикой Лапы**, требует несколько иного подхода - как в геймплее, так и на муллигане. **Некролорд Дрека** снова стала ключевым

способом победы, в то время **Кладбище Грехопада** потеряло эту роль после своего нерфа.

Может показаться, что развитие **Миракл Разбойника** намекает на очередное попадание колоды в Тир-1 в топе **Легенды**, однако потеря **Гноллов Дикой Лапы** слишком сильно сказалась на эффективности архетипа, и вряд ли эту потерю может перебороть один лишь "скилл". Более того, **Агро Маг** и **Фрост ДК**, лучшие берн колоды **Стандарта**, создают очень много проблем для **Миракл Разбойника**, ведь у него больше нет **Гноллов**, которыми он мог бы заблокировать ранний урон со стола. Матч-ап с **Чистым Паладином** тоже стал труднее, чем раньше. А потеря маскировки у призраков с **Кладбища Грехопада** сделало **Разбойника** более уязвимым перед колодами, у которых есть ремувалы. **Валира** может все это пережить и даже обрести успех, но вряд ли она снова станет неостановимой силой в мете.

**Разбойник на воровстве** не является хорошей колодой, но это никогда не останавливало огромную группу игроков играть им. Его лейтгейм все еще силен, поэтому он хорошо показывает себя с медленными оппонентами, которые играют от истощения ресурсов. И все же **Разбойник на воровстве** испытывает проблемы с огромным спектром противников, поэтому вряд ли он сможет забраться выше нынешнего Тир-3. Не исключено, что он даже упадет в Тир-4 меты.



### Маг

В отсутствие **Гноллов Дикой Лапы** **Агро Фрост Маг** стал убийцей **Разбойников**. Немудрено, почему он стал лучшей колодой в топе **Легенды**, именно там больше всего **Разбойников**. Не стоит забывать и о хорошем матч-апе с **Чистым Паладином**. Мало кто может создать серьезные проблемы для **Агро Мага**. Наверное, самыми неприятными оппонентами для него будут **Биг Спелл Маг** и **ОТК Чернокнижник**. Все остальные матч-апы более чем выигрышные.

**Биг Спелл Маг** выглядит так же, как и раньше. Он невероятно силен на подступах к **Легенде** и стремительно падает вниз при входе в нее из-за разницы в умении игроков. И все же матч-ап с **Разбойником** стал лучше, чем раньше, поэтому даже там это достаточно хороший выбор.

**Пинг Маг** значительно лучше, чем кажется на первый взгляд. Игроки оказались в западне **казино-карт**, что негативно сказалось на статистике архетипа. При грамотной оптимизации колода уверенно держится в Тир-2. **Казино-карты** абсолютно не стоят того. Чтобы убедиться, взгляните на положение полноценного **Казино Мага** в тир-листе.



### Паладин

**Чистый Паладин** силен как никогда. Это лучшая колода вне **Легенды**, но и в ней у него очень хорошие показатели. Впрочем, его статус в качестве Тир-1 колоды в топе **Легенды**, скорее всего, временный. Рост **Агро Магов** и **Фрост ДК** должен быть достаточно ощутим, чтобы сбросить **Утера** в Тир-2 или даже ниже.

Не стоит оставлять без внимания **Контроль Паладина**. Его **винрейт** должен исправиться, как только игроки откажутся от **Рено** сборок. Seriously, перестаньте ими играть. В топе **Легенды** никто не пользуется **Рено**, и колода держится там в Тир-2. У

**Дракон Паладина**, к сожалению, нет таких же возможностей к росту. Этот архетип более ограничен.



### **Рыцарь смерти**

Самая ранняя статистика **Рыцаря смерти Нечестивости** имеет мало значения. Колоду распознали только к 5-му дню патча, когда появилась сборка от Otsuna, и с того момента она стремительно понеслась вверх. Начав с Тир-4 сборок в первые пару дней обновления, Анхоли ДК должен зарекомендовать себя как Тир-1 колода в конце фазы оптимизации. Да, зеленая колода Артаса - Тир-1, это не шутка.

**Фрост Рыцарь смерти** очень хорош. Он теперь отлично справляется с Разбойниками, что придает ему силы в топе Легенды. Намного сложнее ему играть на тех рангах, где превалирует ДК Крови - одна из его немногих контр-колод. Фрост ДК крайне универсален и уязвим только к большим источникам здоровья у оппонента.

**Контроль ДК Крови** все еще не на высоте. По странному стечению обстоятельств сильнее всего он выглядит в топе Легенды, где мета более снисходительна к нему. Однако в целом его разброс матч-апов выглядит удручающе. Колода может стать лучше, как только начнет расти популярность Анхоли ДК, которого он успешно контрит.



### **Чернокнижник**

**ОТК Чернокнижник** пока что довольно вял. Хайп, который был создан вокруг него перед патчем, спровоцировал в мете волну контр-колод против него, включая сверхпопулярного в топе Легенды Чистого Паладина. Важно отметить, что у ОТК Лока очень хороший матч-ап с Агро Магом, который должен вырасти в популярности на следующей неделе. Если у Чистый Паладин пойдет ожидаемый спад, мета будет значительно более благосклонна к ОТК Локу на следующей неделе. Неудобным матч-апом для него по-прежнему остается Миракл Разбойник.

**Курс Бесолок** крайне силен на всех рангах. У него не идеальный разброс матч-апов, с уязвимостью к берн колодам, которые сейчас встречаются реже, чем должны бы. Скорее всего, архетип в какой-то степени потеряет в эффективности, но останется приемлемым выбором для ладдера. Проклятия глубин все еще верный выбор. Обычная сборка тоже неплоха, но значительно уступает Курс Бесолоку.



### **Жрец**

У **Андед Жреца** есть шанс улучшить свои показатели путем оптимизации, однако очень трудно сказать, с какой из егоборок стоит начать. Им можно играть, что уже огромный шаг вперед по сравнению с его статусом до баффов, но крупных трофеев он вам не принесет.

Другие колоды класса пока что не достигли порога конкурентоспособности. Все они в большом беспорядке, поэтому нельзя списывать их со счетов, однако и выделить что-то конкретное трудно.



### **Охотник на демонов**

**Охотник на демонов Скверны** выглядит хорошо. У него достойный разброс матч-апов и на него мало влияют метовые тренды, что позволяет ему держать положительный винрейт на всех рангах. Если вам нравилась **Коса пожирателя душ** - она

все еще сильна. Нерф **Последней битвы** помог ДХ Скверны, поскольку он был очень уязвим к Квест Охотнику на демонов.

У **Агро ДХ** нет такого же успеха. В мете очень много других агро колод, которые намного лучше него. К слову, ДХ на изгоях неконкурентоспособен, если судить по его малой выборке.



### Шаман

**Эволв Шаман** отлично показывает себя в любой точке ладдера. Это самая отполированная колода в Стандарте с точки зрения оптимизации, вследствие чего она может стать чуть хуже, когда остальные подтянутся и поймут, как им лучше всего играть. Это еще один отличный вариант, чтобы взять Легенду. Другие колоды класса не показывают ничего выдающегося. **Мурлок Шаман** - посредственная агро колода.



### Друид

У Друида достаточно плачевное положение. **Рамп Друид** едва ли играбелен, несмотря на его преданных последователей. Не лучшим образом выглядит и будущее **Агро Друида**, если мета продолжит развиваться тем же образом. Колода бодро вступила в новый патч, но затем ее винрейт начал падать вниз. Реалии Стандарта таковы, что ни одна из колод Друида не может найти в нем успеха. Это один из тех редких моментов, когда класс действительно выглядит плохо.



### Охотник

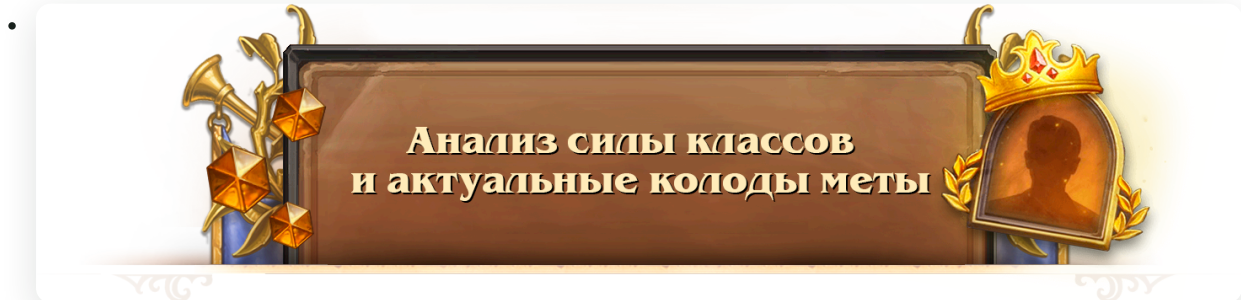
Охотник незаметно набирает себе хорошую статистику. **Громострел Охотник** больше не доминирует на большинстве рангов, как раньше, но все еще конкурентоспособен. **Биг Бист Охотник** выглядит сильнее, однако навряд ли привлечет к себе много внимания, учитывая, насколько старая эта колода. Если вам нравится класс, вы определенно можете добиться с ним успеха.



### Воин

Мало кого волнует судьба **Воина на исступлении**, но нельзя не упомянуть то, насколько он хорош в ладдере после патча. Ему больше не нужно быть как можно более агрессивным, а жизнеспособной стала сборка Огня. Класс больше не мертв.


**Контроль Воин** каким-то образом умудрился стать хуже после баффов. Эти баффы заманили игроков к ужасным сборкам, из-за которых колода выглядит так, будто ее понерфили. **Принц Ренатал** - также большая ловушка для архетипа.



• **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.




Похоже, что **Миракл Разбойник** сумел пережить изменения баланса, отказавшись от бесполезных **Маэстро маскарада** и **Гнолла Дикой Лапы** и вернувшись к сборкам с **Почтовым танцором** и **Некролордом Дрекой**. Дрека очень важна в новой мете, поскольку **Кладбище Грехопада** стало менее эффективным в ряде матч-апов и теперь уязвимо к точечным ремувалам. Колоде нужен урон для победы без стола.

Показатели **Асталора Кровавая Клятва** в Миракл Разбойнике провалились глубоко вниз, из-за чего его присутствие в колоде теперь не так однозначно. Если вы все-таки хотите включить в сборку Асталора, уберите одного **Почтового танцора**.

**Разбойник на воровстве** также отказался от Маэстро и Гноллов, однако удалось ему это труднее. Глобальных альтернатив этой паре здесь нет, поэтому остается только полагаться на отдельные сильные карты (**Зуб Нефариана**, **Рыбалка**). В геймплее колоды произошли два важных изменения, о которых большинству игроков еще не известно. Поскольку в колоде нет Гноллов и удешевлять на старте нечего, **Пояс со склянками** - ужасная карта для муллигана! Также снизилась эффективность **Мастера-зельевара Мерзоцида**, поскольку без Гноллов стало труднее получить моментальную выгоду от легендарки. Миракл Разбойник, в свою очередь, по-прежнему рад оставить **Пояс со склянками** на старте, да и Мерзоцида ему реализовать намного легче.

## Колоды Разбойника

-  **Миракл Разбойник**  
 → 
-  **Разбойник на воровстве**  


[назад к выбору класса](#)












**Агро Фрост Маг** - потрясающая колода на высоких рангах благодаря отличным матч-апам с Разбойником. Без Гноллов Разбойнику стало намного сложнее отбиваться от раннего стола Мага, а урон со стола позволяет Магу успешно побеждать оппонента, у которого нет надежного источника исцеления. Сборка не требует никаких изменений. **Святылище Ночных Плащей** сильно в быстрых матч-апах и теперь является хорошим ответом на **Кладбище Грехопада** в топе Легенды.

**Биг Спелл Маг** задумался о том, чтобы отказаться от **Магических защитников**, поскольку упала популярность Рамп Друида и Охотника на демонов. Вместо заклинания подойдут **Школьные учителя**, так **Чародейка-варвар** и **Балинда Каменный Очаг** смогут чаще удешевлять именно **Руну верховного мага**. Решение пока что не окончательное, и за ним стоит понаблюдать.

**Пинг Мордреш Маг** достаточно силен, но только если вы используете хорошую сборку. **Великая мудрость** и другие казино-карты не стоят того, лучше придерживаться сборки, которая была актуальна еще до патча.

## Колоды Мага

-  **Агро Фрост Маг**
  -  → 
  -  **Биг Спелл Маг**
    -  → 
    -  **Пинг (Мордреш) Маг**
      -  → 

[назад к выбору класса](#)








**Чистый Паладин** очень силен после балансных правок и оказался в лучшей позиции в топе Легенды, где он обычно чувствует себя не в своей тарелке. Колода также является хорошим выбором для взятия Легенды. Есть две разные, но равноценно жизнеспособные сборки.

Классический вариант почти не отличается от того, который был до патча. Он старается разыграть **Графиню** как можно раньше, находя ее с помощью **Порядка в зале суда** и **Воздаятельницы Каменного Очага**. **За КельТалас!** - не лучший выбор в эту сборку, поскольку заклинание совершенно не хочется получить из **Воздаятельницы**. **Кровавый крестоносец** стал лучше на фоне исчезновения Охотника на демонов. В то же время колода по-прежнему с трудом сражается против Фрост ДК и Агро Мага - двух оппонентов, которые рады тому, что Паладин наносит урон самому себе.

Новая версия появилась для того, чтобы улучшить плохие матч-апы (фрост колоды, Эволв Шаман, Миракл Разбойник). Идея состоит в том, чтобы отказаться от **Воздаятельницы Каменного Очага**, не пытаться как можно раньше разыграть **Порядок в зале суда** и утяжелить лейтгейм **Озаренной Кариэль**. В этом случае Паладин хуже покажет себя в тех матч-апах, где ключевым моментом было раннее давление через **Графиню**, однако в целом его разброс матч-апов станет менее поляризованным.

**Контроль Паладин** и **Дракон Паладин** - два неплохих выбора для ладдера. Держитесь подальше от сборок с **Рено Джексон**ом, т.к. они ужасны и тянут общую статистику Контроль Паладина ко дну. Дракон Паладин хуже Контроль Паладина, да и потенциала для роста у него нет.

## Колоды Паладина

-  **Быстрый Чистый Паладин**
  -  → 
  -  **Медленный Чистый Паладин**
    -  → 
    - **Контроль Паладин**



## Дракон Паладин



[назад к выбору класса](#)



**Контроль Рыцарь смерти Крови** оказался лучше, чем раньше, однако колода все еще не слишком хороша. Забавно, что лучше всего она показывает себя там, где ей почти не играют - в топе Легенды. Такой успех обусловлен матч-апом с Миракл Разбойником, который стал намного лучше для Артаса. **Уничтожение** теперь лучше **Асфиксии**, поскольку **Кладбище Грехопада** больше не использует маскировку. **Дальняя застава** все еще полезна, однако **Ядовитый скорпид** стал приемлемой альтернативой. Вы также можете добавить больше карт саботажа (**Безумного Герцога Теотара** или **Мутануса Пожирателя** вместо **Мастера клинка Окани** или **Осужденной Сильваны**), однако для агрессивной меты нужда в них находится под большим вопросом.

Небольшой нерф **Фрост Рыцаря смерти** выглядит, как хороший превентивный шаг, поскольку иначе разброс матч-апов колоды был бы достаточно устрашающим. Архетип все еще отлично себя показывает, а проблемы возникают только с большими объемами здоровья у оппонента. Нет никакой нужды изменять сборку. **Асталор** теперь худшая карта, но все еще неплохая.

**Рыцарь смерти Нечестивости** наконец-то стал сильным участником меты. При этом он все еще находится в процессе оптимизации, который с каждым днем только поднимает его винрейт. Сборка от Otsuna выглядит впечатляюще. На данный момент **Крестьяне** стали лучше **Троггов Железного рудника**. **Изголодавшийся шут** успешно справляется с добором, поэтому **Замерзший барон** кажется излишним. **Визгун** - лучшая карта в колоде. **Школьный учитель** дает 4-й ход, а эффекты раскопки слишком сильны для Рыцаря смерти, даже в агро колоде.

### Колоды Рыцаря смерти



#### Контроль Блад ДК



#### Фрост Берн ДК



#### Анхоли ДК










[назад к выбору класса](#)



- На **ОТК Чернокнижника** возлагали слишком большие надежды перед выходом патча. Он определенно стал сильнее, но его разброс матч-апов все еще не так уж хорош. Сейчас некоторые из его удобных противников растут в популярности, поэтому со временем колода может стать лучше.
- Больше ничего нового о классе и не сказать. Разве что можно упомянуть **ДарХана Дратира**, который подает надежды в **Бесолоке** без Проклятий глубин. Ему не нужны никакие синергии - это просто хороший 7-й друп.

## Колоды Чернокнижника

-  **Бесолок**
  -   **Курс Бесолок**
-   **ОТК Чернокнижник на минах**
-  

[назад к выбору класса](#)



Баффы ключевых карт помогли **Андед Жрецу** найти почву под ногами, и он стал значительно конкурентоспособнее. В то же время не стоит ждать, что он будет одной из лучших метовых колод. Оптимизация может приблизить его только к отметке в 50% винрейта.

К **Андед Жрецу** есть два разительно отличающихся подхода. Возможно, в будущем их придется разделить на два обособленных архетипа, если они продолжают выбирать все больше разных карт.

Первая версия сфокусирована на **Мастере костей** и самой ценной нежити, которую полезно воскрешать или комбинировать с **Бессмертными союзниками**. **Хрусткий зомби**, **Навязчивый кошмар** и **Осененный Тьмой дух** - лучший набор существ (к великому сожалению энтузиастов, **Яростень Плети** не стоит того). С **Амулетом бессмертия** и **Зиреллой Благочестивой** лейтгейм колоды очень силен и накладывает огромное давление на здоровье оппонента.

Вторая версия более агрессивна и напоминает старого Жреца Тьмы из Штормграда. Здесь нет **Мастера костей**, а кривая маны значительно ниже и побуждает спамить стол мелкой нежитью.

**Комбо Жрец** "играбелен" исключительно в топе Легенды, а все остальные колоды класса на данный момент слабы.

## Колоды Жреца

-  **Берн Андед Жрец**

-   → 
  -  **Токен Андед Жрец**
  -  → 
    -  **Миракл Жрец**
    -  → 

[назад к выбору класса](#)

## **ОХОТНИК НА ДЕМОНОВ**

Квест Охотник на демонов пал смертью храбрых, а **Охотник на демонов Скверны** смотрится отлично с набором спелл-синергий и реликвиями. В данном случае актуальна сборка, которой пользовались еще до нерфа Реликвии измерений и открытия Клейма греха. В мете встречаются сборки ДХ Скверны без Косы пожирателя душ, но они намного слабее.

**Агро ДХ** неплох, но не хватает звезд с неба. Изгой Охотник на демонов? Даже не думайте. К успеху ему еще идти и идти.

### Колоды ДХ

-  **Спелл ДХ**
  -  → 
    -  **Агро ДХ**
    -  → 

[назад к выбору класса](#)

## **ШАМАН**

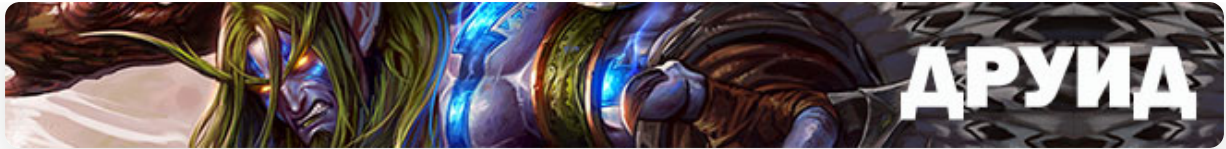
**Эвольв Шаман** невероятно успешен вместе со сборкой, которой пользовались перед обновлением. **Мурлок Шаман** - посредственная агро колода, которая почти не встречается.

### Колоды Шамана

- **Нептулон Шаман на эволюции**

-  → 
  -  **Мурлок Шаман**
  -  → 

[назад к выбору класса](#)



**Рамп Дриид** выглядит очень слабым - он с трудом справляется с огромной частью метовых архетипов. В попытках выжить он снова обратился к **Принцу Ренаталу** - пользы это не принесло. **Агро Дриид** неплох, но в Стандарте есть несколько других агро колод, которые показывают себя намного лучше.

### Колоды Дриида

-  **Рамп Дриид**
  -   **Агро Дриид**
-  

[назад к выбору класса](#)









У Рексара это уже вошло в привычку. **Громострел Охотник** оказался понерфлен, и он ощутил этот удар, однако колода по-прежнему достаточно успешна. Нет никаких причин отказываться от **Громострела**, за которым явно недосмотрели во время дизайна последнего дополнения. Даже за 4 маны это все еще одна из лучших карт в колоде!

Рекомендации по сборке остаются теми же, что и до патча. Со снижением числа Охотников на демонов **Гарпунная пушка** и **Собачье лакомство** стали менее полезны. Карты можно оставить в сборке (вместо **Сотворенной стрелы** и **Зоркого глаза**), если вы встречаете не так много агро колод и часто видите **Миракл Разбойника** в топе Легенды.

**Биг Бист Охотник** в целом оказывается лучше **Громострел Охотника**. Колода уже стара как мир, поэтому навряд ли ей станут чаще играть, но она по-прежнему приносит хорошие результаты своим владельцам.

### Колоды Охотника

-  **Бист Охотник**
  -  
  -  **Громострел Охотник**
    -  

[назад к выбору класса](#)



**Воин на иступлении**... силен? Архетип подает многообещающие надежды. Причем хорошо выглядит сборка Огня, поскольку некоторые матч-апы сейчас предполагают медленный геймплей. В этой сборке вполне можно протестировать баффнутого **Великого крепкозуба Нелли**. К сожалению, статистики недостаточно, чтобы полноценно провести оптимизацию. Если колода привлечет к себе хотя бы немного внимания, тогда уже будет, с чем поработать.

**Контроль Воин** оказался понерфлен. Баффы стали огромной ловушкой, которая породила самые худшие сборки колоды, которые вы только можете себе представить. Если Team 5 хочет оживить этот архетип, ему нужно дать активный способ победы, а не еще больше карт, которые только затягивают безнадежные партии. У колоды были способы победы во времена Затонувшего города, Ярмарки Новолуния, Возмездия теней и даже в Классике. Однако колода почти никогда не побеждала, когда пыталась только лишь не проиграть.

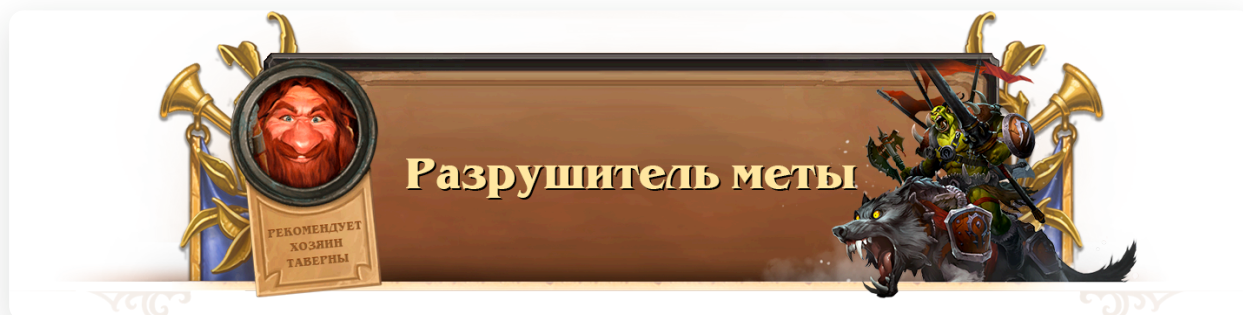
Hearthstone - это игра, которая вознаграждает те колоды, которые пытаются победить, и в этом нет ничего плохого. Дайте Контроль Воину способ победить.

## Колоды Воина

-  **Асталор Воин на иступлении**



[назад к выбору класса](#)



После 5 дней с момента выхода патча в мете выделяются три колоды.

**Чистый Паладин** - лучший способ поднять рейтинг. Если вы хотите легко и непринужденно взять Легенду, отдайтесь на попечение **Графине**. Вы также можете выбрать альтернативную сборку, если окажетесь в окружении берн колод. Обе версии жизнеспособны: классическая выглядит немного лучше вне Легенды, а сборка с **Кариэль** - после ее взятия.

**Агро Фрост Маг** - идеальный выбор для топа Легенды на данный момент. Если топовые игроки так и останутся одержимыми идеей Миракл Разбойника, как сейчас, Агро Маг легко их накажет за это. И никакие **Гноллы Дикой Лапы** им уже не помогут.

Берегитесь **ДК Нечестивости**. Винрейт колоды стремительно рвется вверх. Судя по темпу, с которым это происходит, скоро она должна оказаться в Тир-1 мете. Пожалуй, это лучший претендент на звание разрушителя меты, по крайней мере, если судить по настроению меты на этой неделе.

-  **Быстрый Чистый Паладин**



**Агро Фрост Маг**



**Анхоли ДК**



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

оригинала