

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Идеальный баланс найден. Vicious Syndicate мета- отчет №287

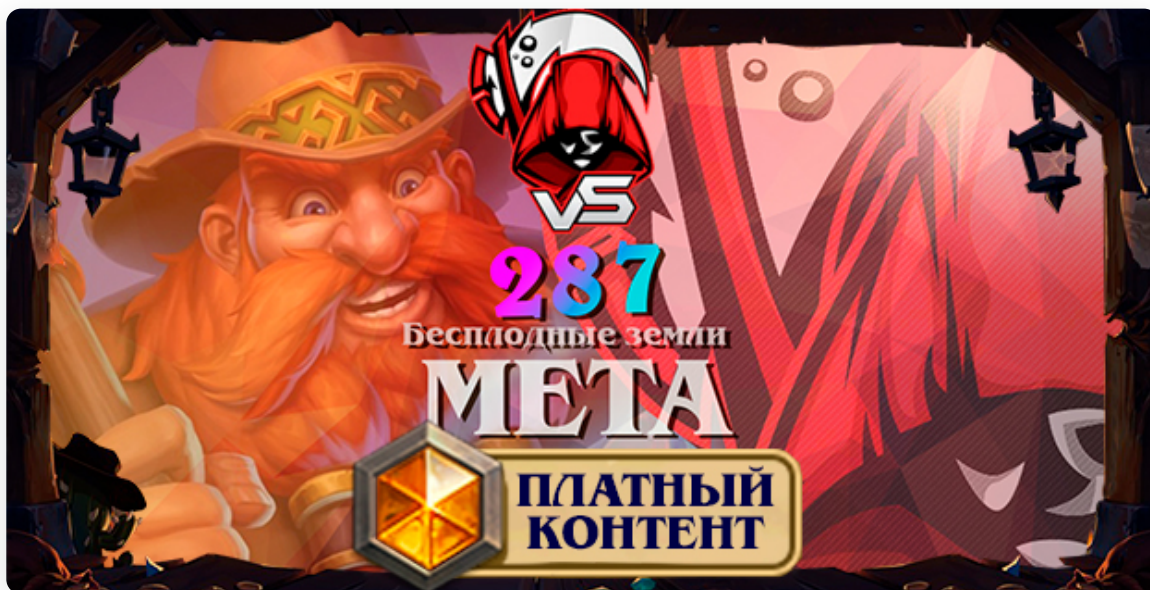
01.03.2024

Мета-отчеты

Мета-отчет

Идеальный баланс найден. Vicious Syndicate мета-отчет  
№287

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



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

<b>Всего проанализированных игр</b>	1,088,000
Топ 1000 ранга Легенда	47,000
На ранге Легенда (за искл. Топ 1к)	400,000
Алмаз 1-4	235,000
Алмаз 10-5	137,000

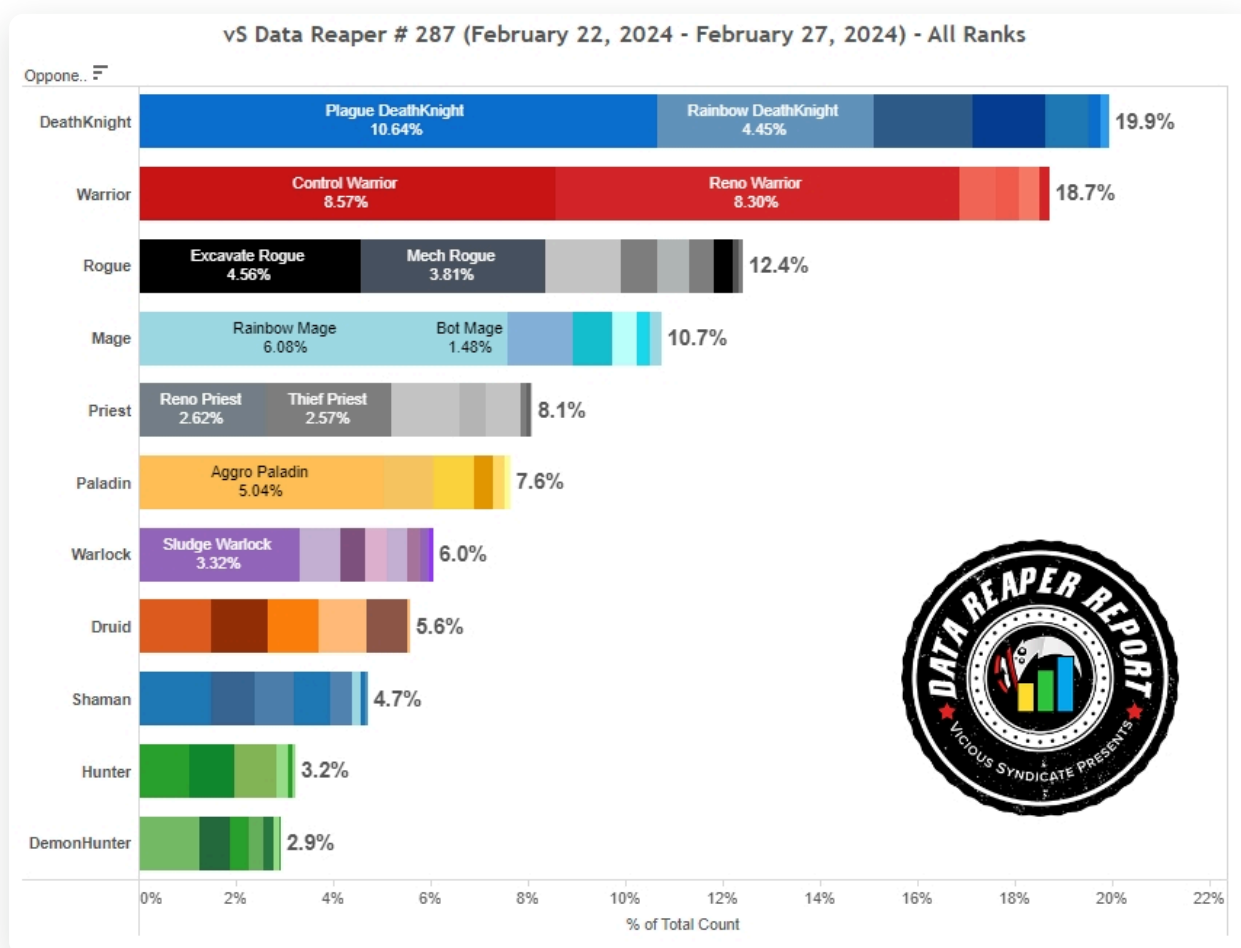
Платина	108,000
Бронза/ Серебро / Золото	161,000

• **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*



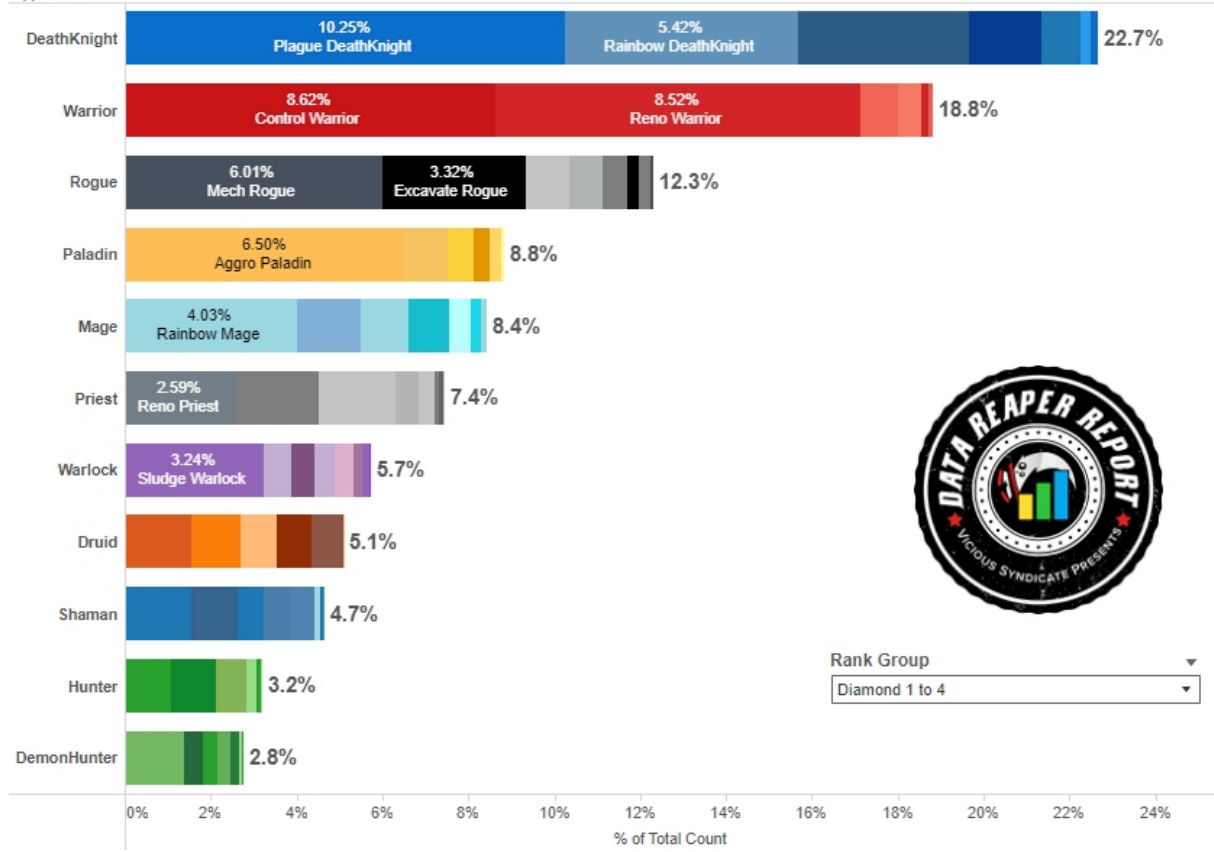
По всем рангам



В промежутке ранга Алмаз 4 - 1

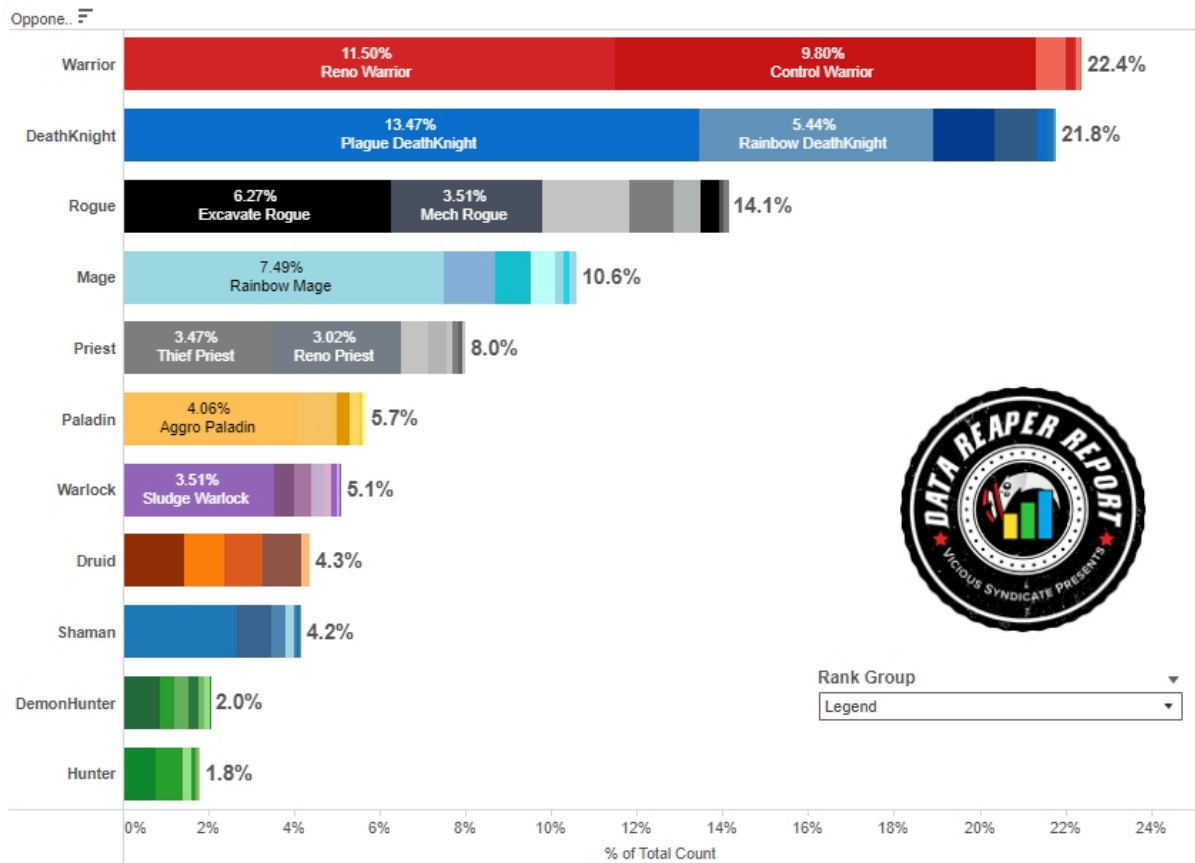
vs Data Reaper # 287 (February 22, 2024 - February 27, 2024, 2024) - By Ranks

Oppone.



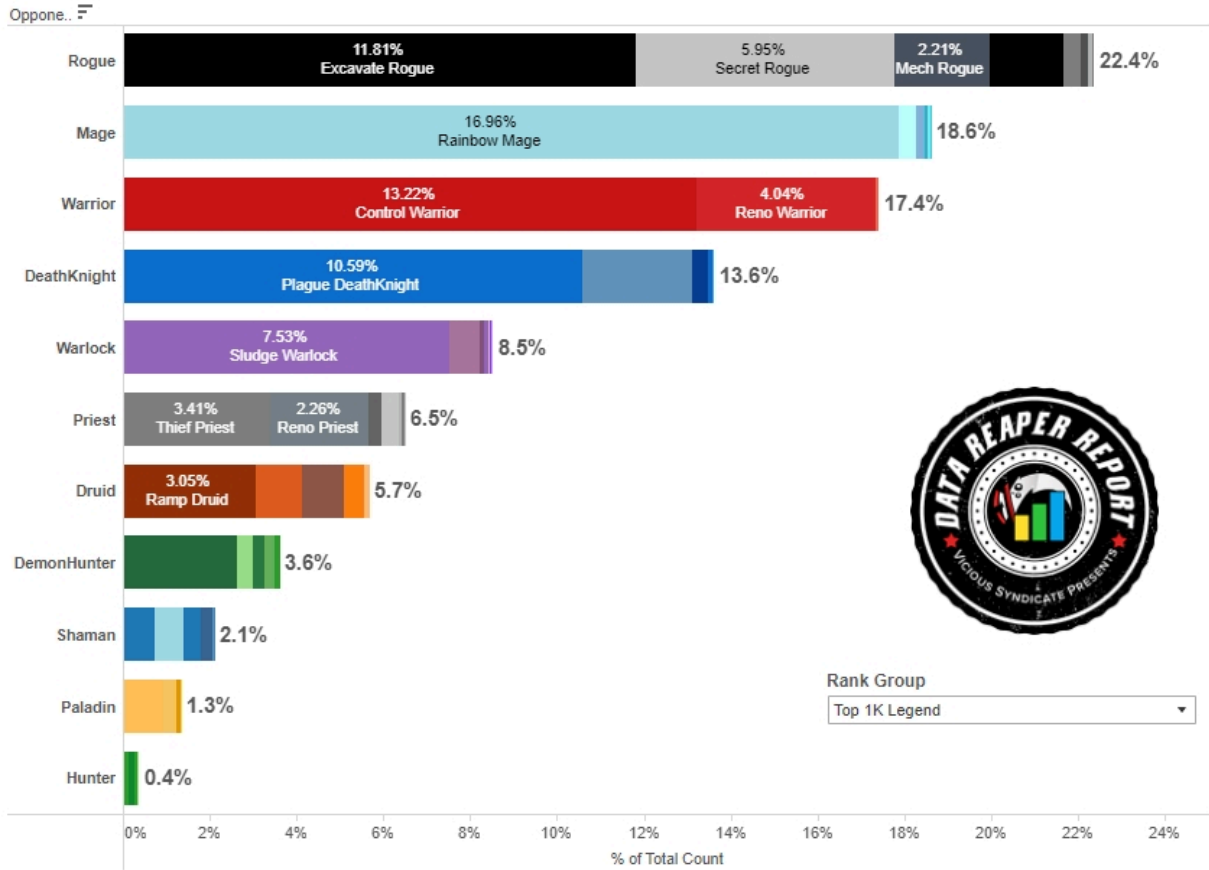
В Легенде

vS Data Reaper # 287 (February 22, 2024 - February 27, 2024, 2024) - By Ranks



В топ-1000 Легенды

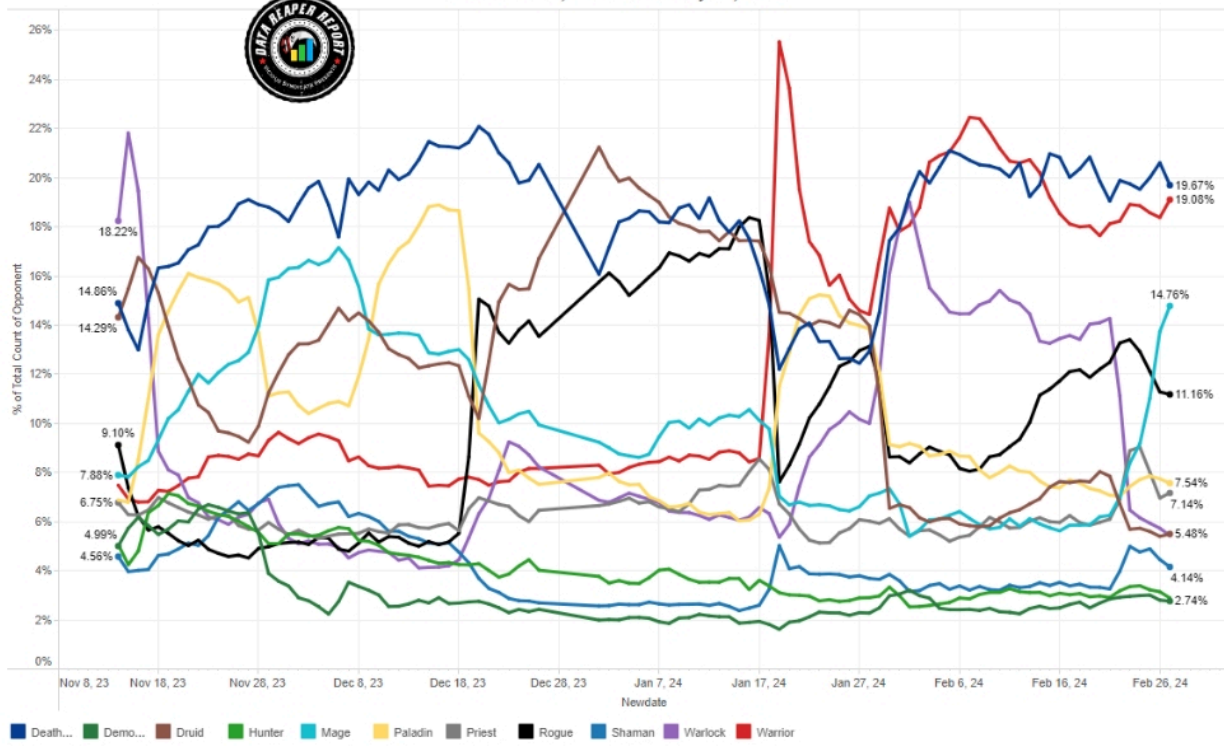
vS Data Reaper # 287 (February 22, 2024 - February 27, 2024, 2024) - By Ranks



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

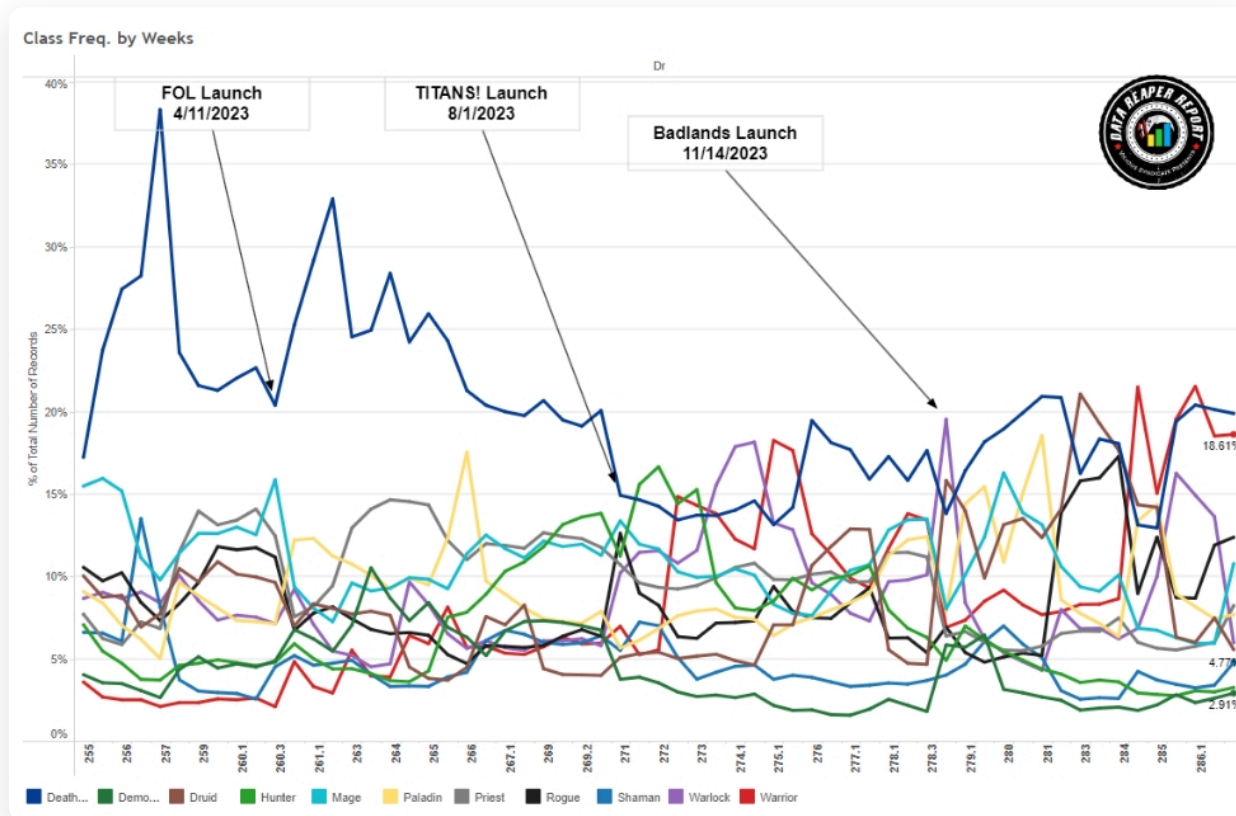
Популярность по дням

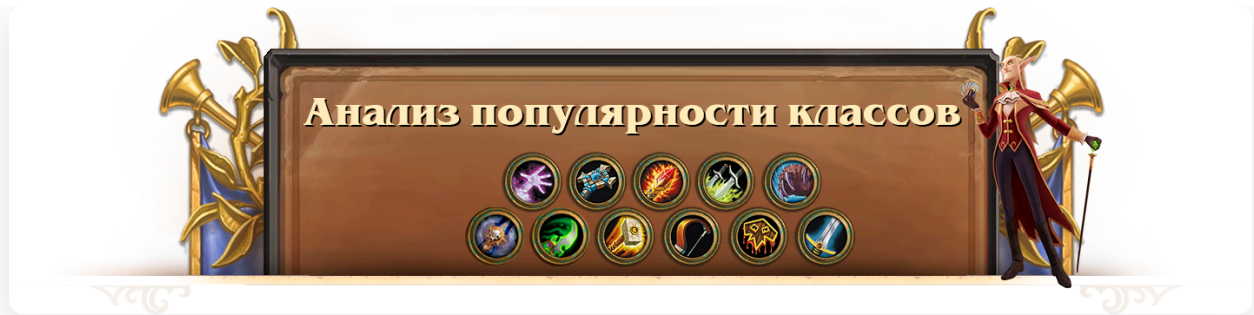
Frequency of Classes played - By day - Showdown in Badlands Launch  
November 14, 2023 - February 27, 2024



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

Популярность по неделям





Статистика популярности снова включает азиатский сервер, однако не по причине решения вопроса с ботами. Теперь они заполнили почти в той же мере и американский сервер, поэтому большого смысла исключать один из серверов из статистики нет. Для среднестатистического игрока в Hearthstone поднятие рейтинга от этого становится легче, но для игры в целом это большая проблема. Недавно была проведена череда блокировок, но их недостаточно. Они должны проходить чаще и в большем масштабе, чтобы эффективно исправить ситуацию.



Последний балансный патч Бесплодных земель привел к значительному спаду Друида и Чернокнижника и проталкиванию других классов на авансцену меты.

**Разбойник на добыче** совершил большое возвращение на высокие ранги игры.

То же можно сказать и о **Секрет Разбойнике**. Рост популярности **Мех Разбойника** на предлегендарных рангах может быть вызван ботами, поэтому дать более точную оценку колоде сложно.



Маг прошел через яркое возрождение благодаря баффу **Творца энергии**. Карта стала ключевой в новых версиях **Сиф Мага**. Класс вовсю экспериментирует, а сама колода становится самой популярной в топе Легенды.



Воина здорово подстегнуло падение Рамп Друида. **Рено** и **Контроль Воины** стали основными участниками меты. У них схожая популярность на большинстве рангов, но в топе Легенды Контроль Воин вырывается вперед.



Рыцарь смерти остается очень популярным классом и составляет около 20% всего ладдера на многих ранговых промежутках. **Чумной ДК** продолжает превосходить **Радужного ДК** по популярности, даже несмотря на то, что последний показывал себя лучше в прошлом патче. Класс по-прежнему испытывает трудности в топе Легенды, но причиной тому теперь не Рамп Друид, а Разбойник и Маг.



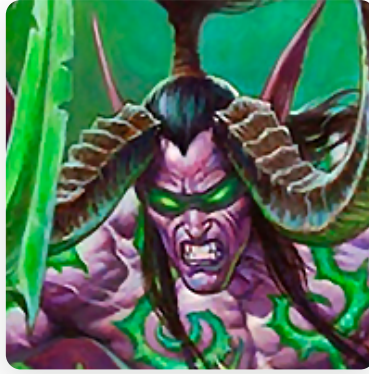
**Чернокнижник на слизи** стал встречаться значительно реже, но это не значит, что колода исчезла. Она сохраняет здоровую популярность на высоких рангах.



Баффы привели к появлению **Жреца на воровстве** — колоды без **Принца Ренатала** и многих ремувалов, которая активно генерирует карты. Она даже слегка обошла в популярности **Рено Жреца**. **Астральный Жрец** — еще одна колода, которой любят играть боты. Выходит канонично для Разбойника и Жреца — ботами в колодах управляют боты-игроки.



**Рамп Друид** испытал очень тяжелое падение, однако в топе Легенды его все еще можно обнаружить. Игроки пытаются подстроиться под нерфы Отражений в осколках. **Дракон**, **Токен** и **Рено Друиды** встречаются очень редко на любых рангах.



**Нага ДХ** вымер, а на его место пришел **Спелл ДХ** — все благодаря баффам **Метки презрения** и **Сделки с дьяволом**. Большинство игроков пока не подозревают об успехе колоды.



Шаман оказался самым неактивным из классов, которые получили баффы. Некоторые игроки экспериментируют с различными сборками **Биг Шамана**. Интерес к **Рено Шаману** низкий.



Паладин и Охотник в целом не изменились. **Агро Паладин** остается актуальной колодой в Стандарте. **Охотника** продолжают игнорировать.

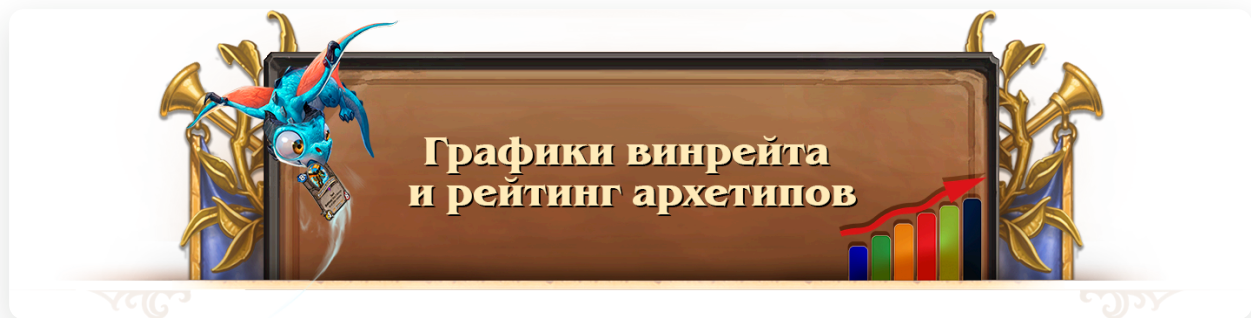


Диаграмма матч-апов по всем рангам

Rank Group		Opponent / Opponent Deck																							
All Ranks																									
		Blood-Ctrl Dea..	Plague Death..	Rainbow Deat..	Spell DemonH..	Dragon Druid	Ramp Druid	Reno Druid	Treant Druid	Arcane Hunter	Reno Hunter	Rainbow Mage	Secret Mage	Aggro Paladin	Reno Paladin	Automaton Pri..	Reno Priest	Thief Priest	Excavate Rog..	Mech Rogue	Secret Rogue	Reno Shaman	Sludge Warlock	Control Warrior	Reno Warrior
Hero	Hero Deck																								
DeathKnight	Blood-Ctrl DeathKnight	Black	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Plague DeathKnight	Black	Black	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Rainbow DeathKnight	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
DemonHunter	Spell DemonHunter	Green	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
	Dragon Druid	Green	Red	Black	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Ramp Druid	Red	Green	Green	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
	Reno Druid	Green	Red	Green	Green	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
Hunter	Arcane Hunter	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Reno Hunter	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
Mage	Rainbow Mage	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Secret Mage	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
Paladin	Aggro Paladin	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Reno Paladin	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
Priest	Automaton Priest	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Reno Priest	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Thief Priest	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
Rogue	Excavate Rogue	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Mech Rogue	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Secret Rogue	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
Shaman	Reno Shaman	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green		
Warlock	Sludge Warlock	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green		
Warrior	Control Warrior	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green		
	Reno Warrior	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green		

Таблица % винрейта архетипов с распределением по тирам



vS Power Rankings  
DR # 287

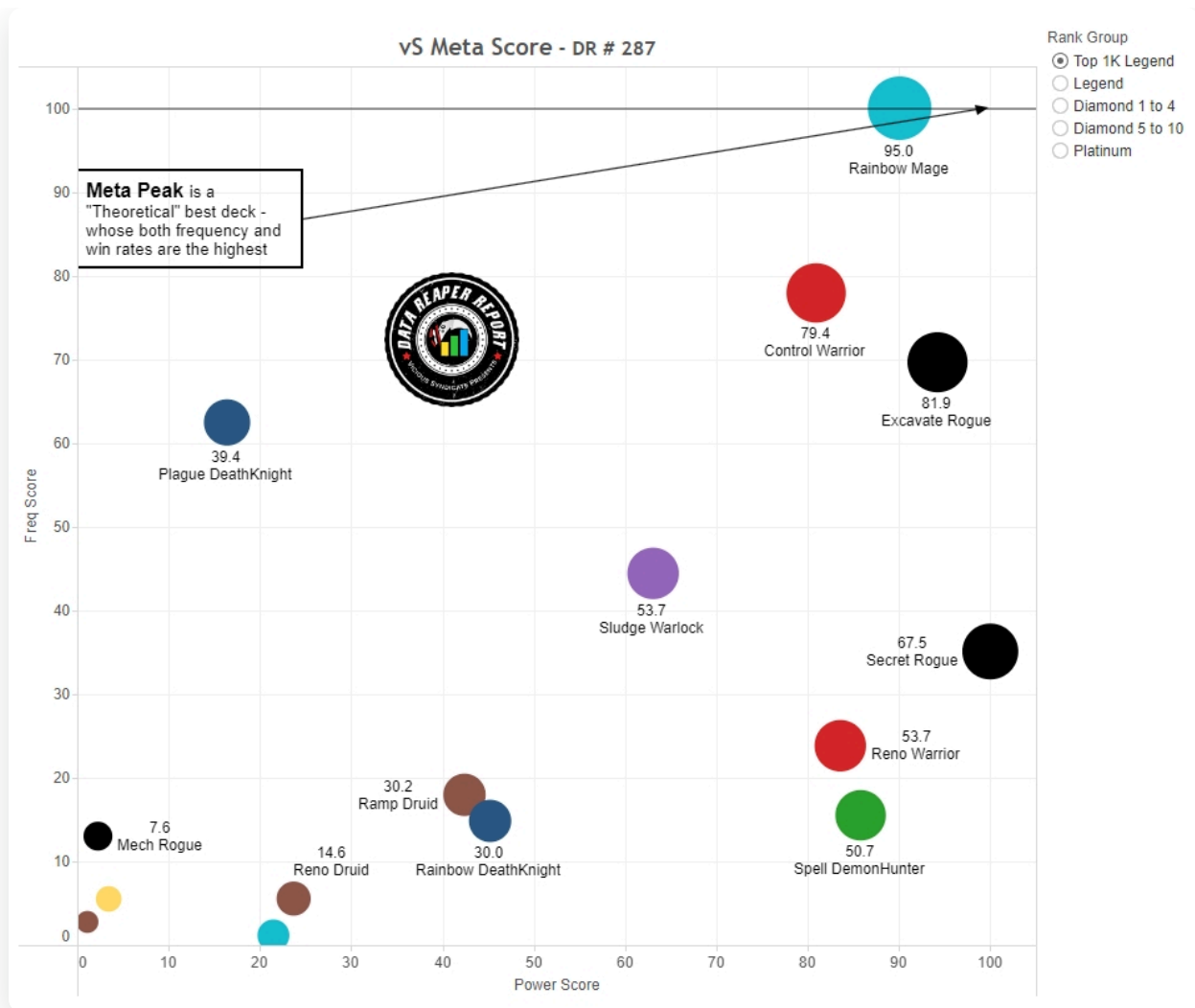
Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Rainbow DeathKnight	58.33	100.0	52.9	76.5
	Aggro Paladin	57.79	96.8	63.4	80.1
	Reno Warrior	56.12	86.7	83.1	84.9
	Plague DeathKnight	55.43	82.6	100.0	91.3
	Excavate Rogue	54.19	75.1	32.4	53.8
	Sludge Warlock	54.12	74.7	31.6	53.2
	Secret Rogue	53.79	72.8	9.8	41.3
	Treant Druid	52.86	67.2	15.2	41.2
	Control Warrior	52.86	67.1	84.1	75.6
	Rainbow Mage	52.60	65.6	39.3	52.5
	Dragon Druid	52.53	65.2	11.1	38.1
	Arcane Hunter	52.36	64.2	10.4	37.3
	Reno Hunter	52.27	63.6	10.2	36.9
Tier 2	Mech Rogue	51.00	56.0	58.6	57.3
	Secret Mage	50.94	55.7	14.3	35.0
	Spell DemonHunter	50.82	54.9	4.2	29.6
Tier 3	Blood-Ctrl DeathKnight	48.94	43.7	16.3	30.0
	Reno Shaman	48.38	40.3	15.2	27.7
	Reno Druid	48.35	40.1	7.2	23.6
	Thief Priest	48.18	39.1	18.9	29.0
	Automaton Priest	47.59	35.5	17.4	26.4
	Reno Paladin	47.58	35.5	10.0	22.7
	Reno Priest	47.49	34.9	25.3	30.1
Tier 4	Ramp Druid	46.23	27.4	8.0	17.7



vS Power Rankings  
DR # 287

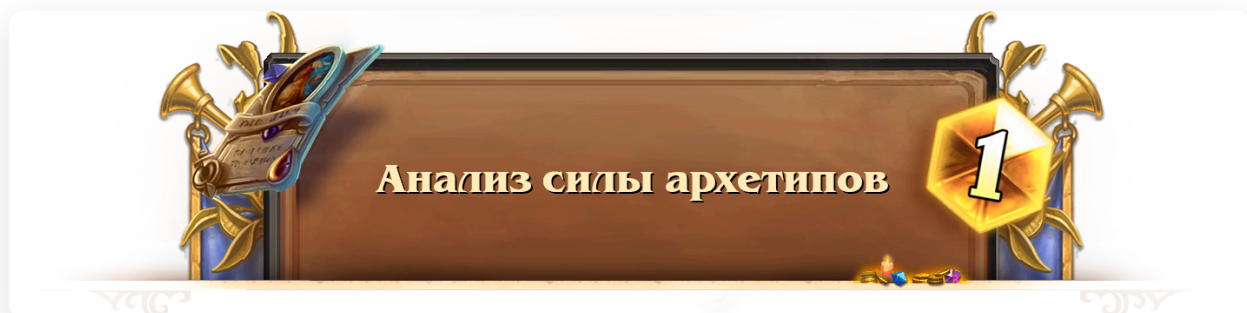
Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Rainbow DeathKnight	54.42	100.0	40.4	70.2
	Aggro Paladin	53.95	94.7	30.1	62.4
	Reno Warrior	52.17	74.6	85.4	80.0
Tier 2	Plague DeathKnight	51.99	72.5	100.0	86.3
	Excavate Rogue	51.95	72.1	46.6	59.3
	Secret Rogue	51.75	69.8	15.2	42.5
	Rainbow Mage	51.51	67.1	55.6	61.4
	Sludge Warlock	50.92	60.4	26.1	43.3
	Spell DemonHunter	50.85	59.6	6.4	33.0
	Treant Druid	50.42	54.8	6.7	30.7
	Control Warrior	50.13	51.5	72.8	62.1
	Dragon Druid	50.09	51.1	7.0	29.0
	Tier 3	Reno Hunter	49.66	46.2	5.7
Arcane Hunter		49.37	42.9	4.7	23.8
Secret Mage		49.14	40.3	8.9	24.6
Mech Rogue		48.07	28.1	26.1	27.1
Ramp Druid		47.12	17.4	10.5	14.0
Tier 4	Reno Druid	46.83	14.1	6.6	10.4
	Blood-Ctrl DeathKnight	45.78	2.3	10.7	6.5
	Reno Priest	45.75	1.9	22.4	12.2
	Reno Shaman	45.53	-0.6	11.7	5.6
	Thief Priest	45.31	-3.1	25.7	11.3
	Reno Paladin	44.89	-7.8	6.9	-0.5
	Automaton Priest	44.61	-11.0	4.8	-3.1

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.



Изменения баланса успешно охладдили пыл самых сильных архетипов и оживили класс, который ранее был неактуален. Мета на высоких рангах выглядит сбалансированной. Ни одна из колод не превосходит 52% винрейта в топе Легенды, и выбор среди них довольно большой. Тон происходящему задают Маг и Разбойник с разнообразной

генерацией карт. Последние недели Бесплодных земель можно провести под заголовком «**Казино**».



### **Разбойник**

Разбойнику пошел на пользу спад Рамп Друида. В результате сильнейшими колодами в топе Легенды стали **Разбойник на добыче** и **Секрет Разбойник**, хотя ни одна из них существенно не выбивается из меты. Учитывая, что Разбойник на добыче менее оптимизирован, в результате они должны сойтись на одном уровне силы. Также ни у одной из колод нет дисбалансного разброса матч-апов. С Разбойником отлично справляются Воин и Маг. Сам Разбойник же привлекает игроков хорошими показателями против Рыцарей смерти.

**Миракл Разбойник**, согласно небольшим данным, может также стать жизнеспособной опцией в топе Легенды.



### **Маг**

Творец энергии изменил правила игры для Мага. **Сиф Маг** теперь одна из самых влиятельных колод Стандарта, и у нее есть пространство для роста через оптимизацию. Архетип хорошо справляется в большинстве матч-апов. И как и для Разбойника, главным камнем преткновения для Мага становится Воин.



### **Воин**

Вы можете подумать, что высокая популярность и эффективность Разбойника с Магом на высоких рангах должны привести к тому, что Воин вырастет в силу благодаря своему мощному лейтгейму. Но как бы не так, ведь и **Контроль**, и **Рено Воин** проигрывают Чумному ДК, который предотвращает их доминацию. Единственная сборка, которая справляется в этом матч-апе, это Ренатал Контроль Воин на добыче, но он не так хорош против меты в целом, поскольку теряет винрейт во многих ключевых матч-апах (например, против других Воинов).

Интересно отметить, что на данный момент Рено Воин превосходит Контроль Воина по эффективности в ладдере в целом, а на высших рангах они примерно равны, несмотря на то что большинство топовых игроков склоняются к быстрому Контроль Воину без Ренатала. В то же время можно заметить постепенное снижение силы Рено Воина, и с текущей тенденцией он может опуститься до 50% винрейта уже через неделю. Колода не требует от игрока больших умений (по сложности ее можно сопоставить с Чумным ДК) по сравнению с Контроль Воином (выше среднего по сложности в текущей довольно простой мете).



### **Рыцарь смерти**

Спад Друида не повлиял на поведение Рыцаря смерти в ладдере. Он остался силен на подступах к Легенде, но на высоких рангах игроки пользуются его предсказуемостью. **Чумной ДК** имеет отличное противостояние с Воином, но в целом его разброс матч-апов в топе Легенды очень слабый. Особенно плохи встречи с Разбойником и Магом.

**Радужный ДК** выглядит лучше в ладдере, поскольку он более универсален — в его списке матч-апов очень мало уязвимых мест, хотя это не мешает сильнейшим игрокам

обыгрывать эту колоду (хоть и не в той же мере, что и Чумного ДК).



### Чернокнижник

**Чернокнижник на слизи** был грамотно сбалансирован — он остался конкурентоспособным, но больше не выбивается по силе из меты. Он силен против Мага, на удивление хорош против Воина, но уязвим перед Разбойником и Рыцарем смерти.



### Жрец

**Жрец на воровстве** не вызывает доверия. Колода проигрывает каждому архетипу, который использует реальный игрок. Наверяд ли ему удастся улучшить свою статистику оптимизацией, поскольку из всех сборок нет той, которая бы показывала себя лучше других. **Рено Жрец** также испытывает трудности, так как не может справиться с Рено Воином и Сиф Магом.



### Друид

**Рамп Друид** может быть более чем жив, пусть и очевидно слабее, чем раньше. Несмотря на нерф Отражений в осколках, архетип снова оживает в топе Легенды, где игроки эффективно изменяют его сборку под новые реалии. Пока что неясно, поможет ли оптимизация вывести его на один уровень с другими сильными колодами Стандарта. Но у него есть неплохие шансы на положительный винрейт, учитывая, как близко он уже подобрался к отметке в 50%. В то же время мета не самая благоприятная для Друида — каждый матч-ап требует от него определенных усилий.

**Рено Друид** выглядит средне и не обладает тем же потенциалом, что Рамп Друид. **Дракон** и **Токен Друиды** сохранились без изменений.



### Охотник на демонов

**Нага ДХ** мертв, но в формат вернулся **Спелл ДХ** и в довольно хорошем состоянии. Колода успешно противостоит Магу, Разбойнику, Рыцарю смерти и Чернокнижнику. Наибольшие проблемы для него создает Воин.



### Шаман

Текущая мета очень неудобна для **Рено Шамана**. Он стал абсолютно неактуален с выходом мини-набора Бесплодных земель и теперь выглядит как Рено Воин для бедных (и дело совсем не в стоимости крафта). Наверяд ли что-то изменится в ближайшее время.

**Биг Шаман** с усиленной версией **С Той стороны** может побороться за место в Тир-3 меты, если выберет верную сборку. Колоду сложно назвать хорошей, но она перестала быть мемом. **Тотем Шаман** встречается редко, но выглядит достаточно сильно.



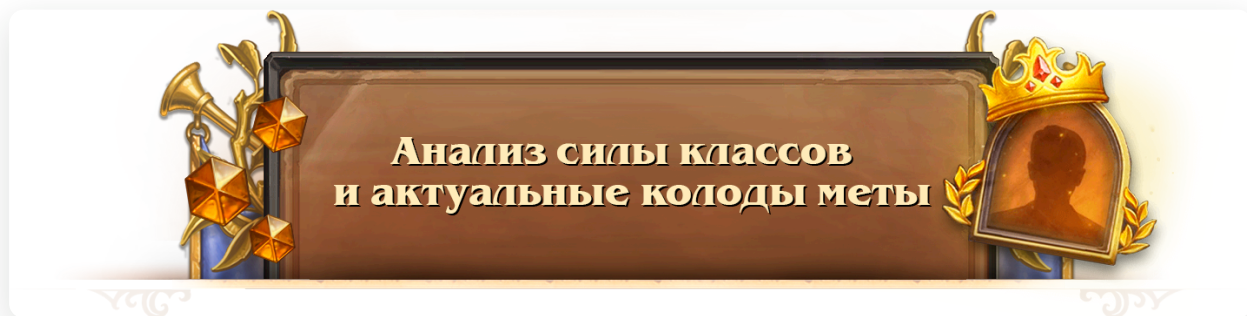
### Паладин

Друид пропал из меты, но **Агро Паладин** все равно остался силен на всех рангах, за исключением топа Легенды. Теперь он затмевает Чернокнижника на слизи на подступах к Легенде. Обе колоды имеют схожий разброс матч-апов, но Паладину становится намного сложнее на самом веру ладдера. Другие колоды класса не так хороши.



## Охотник

Охотник отлично побеждает ботов. С настоящими игроками уже возникают проблемы.



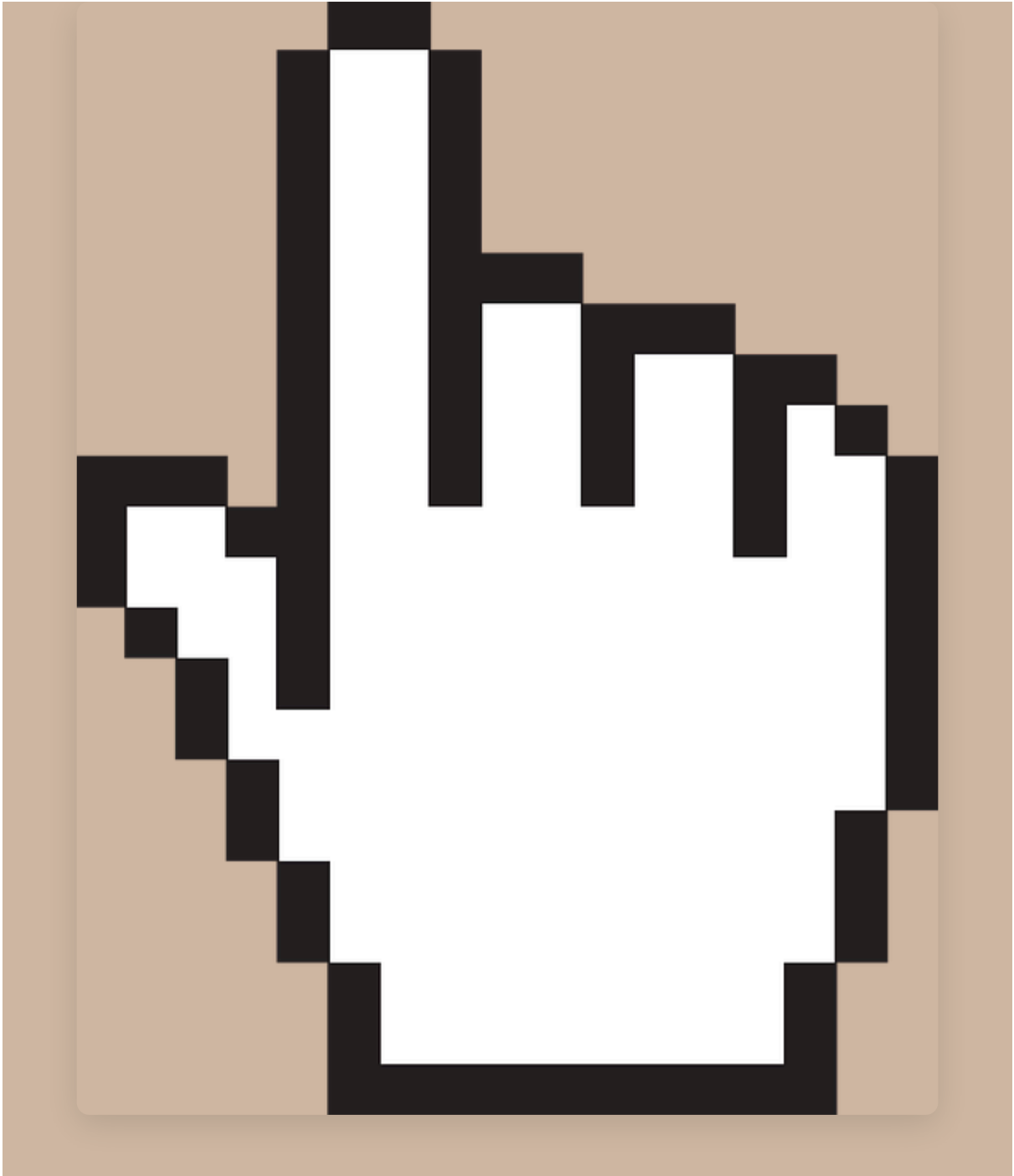
- **Друид | Воин | Разбойник | Паладин | Жрец | Шаман | Охотник**
- **Охотник на демонов | Маг | Чернокнижник | Рыцарь смерти**

1.



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





- 

[назад к выбору класса](#)

- 



- В новом патче **Разбойник на добыче** нацелен на более жадный геймплей, чтобы справиться с Воином. Успех **Брейкданса** отличный тому индикатор. В этом матч-апе у Валиры могут возникать проблемы, когда игра затягивается до лейтгейма.
- Еще одна карта, которая хорошо показывает себя сейчас, это **Скрытная незнакомка**. Раскопанная **Антимагия** или **Протестую!** могут изменить ход партии против Воина,

особенно в синергии с Тесс, которая повторит секрет. Харт Камневар в этой колоде не впечатляет.

- Изначально сборка с **Громовержцем** была лучшей, однако мета в топе Легенды перестает вращаться вокруг Воина и становится больше сосредоточена на Разбойнике и Маге. Из-за этого более распространенной становится **Неофитка культа**. Также набирает популярность **Метатель древностей**. Он неплох, но трудно сказать, так ли нужны Разбойнику точечные ремувалы в нынешней мете. Это также зависит от дальнейшего развития Друида.
- Сборка **Секрет Разбойник** выглядит отлично и не требует изменений. **Мех Разбойник** познакомился с Харт Камневаром, но здесь он тоже выглядит спорно. Где новая легендарка может быть сильна, так это в **Миракл Разбойнике**, хотя сложно сказать наверняка.

## Колоды Разбойника

-  **Разбойник на добыче с Громовержцем**



- **Разбойник на добыче**



- **Секрет Разбойник**



- **Мех Разбойник**



- **Миракл Разбойник**



[назад к выбору класса](#)



**Сиф Маг** полностью преобразился с баффом **Творца энергии**. Сила карты теперь на небывалой высоте. Сборки Мага уже прошли через множество экспериментов. Изначально лучшим был подход с Ренаталом. Такой успех в первые пару дней патча, вероятно, был вызван тем, что в большой сборке ошибки декбилдинга становятся менее заметны. Колоде не приходится жертвовать хорошими картами, если в нее можно положить все сразу.

- Однако в последние дни лучшими оказываются сборки из 30 карт, потому что у них больше шансов найти **Творца энергии**. Судя по всему, Магу нужно идти ва-банк с **Творцом энергии**. Существа, которые генерируют заклинания, отлично показывают себя. **Сказочный коммивояжер** и **Жадный партнер** — лучшие из них, поскольку позволяют совершить самый ранний переворотный ход с **Творцом энергии**. **Бот-дарователь каверов** также подает надежды. В то же время существа, которые не

дают ничего в руку для **Творца энергии**, слабы, поэтому нет ничего плохого в том, чтобы отказаться от Любопытного создания и **Магического бронника**.

## • Колоды Мага

### • **Казино Сиф Маг**



### • **Секрет Маг**



[назад к выбору класса](#)



- Основным источником развития для Воина в последние недели стал Подарок Гарроша. Карта не является лучшей, но она оказалась достаточно хороша для того, чтобы влезть в большинство сборок класса, обычно заменяя собой **Мощный удар**.
- Лучшая сборка **Рено Воина** не изменилась, не считая появления Подарка Гарроша. Ренатал версия стала на удивление близка по силе к сборке из 30 карт.
- Подарок Гарроша лучше всего показывает себя в **Контроль Воине** со **Служителем боли**. В Ренатал сборке, где есть **Взрывпакет** и его нужно чем-то активировать, по-прежнему используется **Мощный удар**.

## • Колоды Воина

### • **Ренатал Контроль Воин**



### • **Контроль Воин**



### • **Рено Воин**



### • **Ренатал Рено Воин**



[назад к выбору класса](#)



- В новых реалиях **Чумному Рыцарю смерти** лучше отказаться от защитных карт и использовать больше проактивных опций. Агрессивные колоды стали менее популярны после патча, поэтому Чумному ДК нужно брать инициативу в свои руки, пока Маг и Разбойник не нашли свои взрывные ходы.

- Сказочный коммивояжер, Происшествие в шахте и Тассариан — отличные карты для давления. Отказаться можно от Магаты музыкального проклятья, Сектанта-металлиста и Нерубского визира (худших карт в текущей мете).
- **Радужный Рыцарь смерти** почти не изменился. На место Кварцитового крушителя пришел второй **Замерзший барон**. Оружие показывает себя хорошо, но в жадной мете Радужному ДК как никогда нужен добор.

#### • Колоды Рыцаря смерти

-  **Чумной Рыцарь смерти**



- **Радужный Рыцарь смерти**



- **Рено Ренатал Рыцарь смерти Крови**



[назад к выбору класса](#)



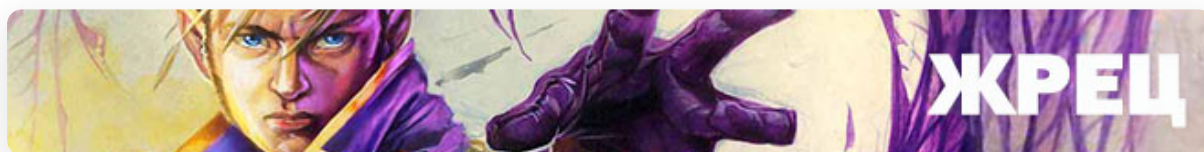
- **Чернокнижник на слизи** пошел вниз, но дна не достиг. Популярность Воина подталкивала его к жадной сборке, однако появление Разбойника и Мага в дополнение к Рыцарю смерти внесло свои коррективы. Колоде снова нужны синергии усталости для этих матч-апов, особенно против Разбойника.

#### • Колоды Чернокнижника

-  **Чернокнижник на слизи**



[назад к выбору класса](#)



Чтобы **Рено Жрец** мог выжить в этой мете, он должен быть невероятно жадным. Из-за этого представленная сборка потеряла массу выживаемости ради дополнительных угроз и выгоды. Да, **Сестра Свална** вернулась в основной список карт, и здесь даже есть **Маруут Камневяз**.

**Жрец на воровстве** не может похвастаться успехом. Он представляет из себя кучу выгоды и ноль выживаемости. Возможно, колоде стоит попробовать набор ремувалов, который можно уместить в нее с помощью **Принца Ренатала**, хотя и такой подход не подает больших надежд.

#### • Колоды Жреца

-  **Рено Жрец**
-  → 
  -  **Жрец на воровстве**
-  → 

[назад к выбору класса](#)













**Рамп Дриуд** намекает, что может справиться с повторным нерфом Отражений в осколках, но для этого ему нужны изменения. Теперь чтобы реализовать взрывной ход с **Хранительницей жизни Эонар**, ему нужен **Автор каверов**. В первые дни патча **Наги-великаны** были хороши в качестве альтернативной цели для Отражений в осколках, но со временем ситуация изменилась.

Статистика говорит, что лучше отказаться от **Наг-великанов** вовсе и использовать только одну копию Отражений в осколках. Ради матч-апа с Воином (где иногда нужно реализовать комбинацию с **Жуком-убийцей** дважды) и более надежного получения первой копии Отражений в осколках, вы можете использовать еще и вторую, заменив ей одни **Семена сомнения** (которые не так сильны без **Топиора Огнекуста**). Если вас больше волнуют матч-апы с Разбойниками и Магами, одной копии будет достаточно.

**Рено Дриуд** тоже может быть неплох, но потенциал у этой колоды не такой высокий, как у Рамп Дриуда.

## Колоды Дриуда

### Токен Дриуд

-  → 
  - **Дракон Дриуд**
-  → 
  -  **Рамп Дриуд**
  -  → 
    -  **Рено Дриуд**
  -  → 

[назад к выбору класса](#)



**Спелл Охотник на демонов** вернулся с новыми силами. Сделка с дьяволом стала весомым аргументом колоды на победу. Популярная в ладдере сборка почти совпадает с лучшей, за исключением одной копии Скорой кирки. Это лучшая карта на муллигане,

поэтому и использовать лучше две копии. Точно такая же история была с одной копией Из глубин у Воина. Отказаться можно от одного Удара Хаоса.

## Колоды ДХ

-  **Спелл Охотник на демонов**



[назад к выбору класса](#)



- Как и в случае с Рено Жрецом, **Рено Шаману** нужно быть жаднее, чем он является сейчас. Урон от оружия — лучший способ победы, поэтому в колоде появился **Игнис Вечное Пламя**. **Внимающий страху** теперь стал отличной самостоятельной картой. Подарок Тралла тоже неплох.
- Лучшее направление для **Биг Шамана** — это сборка на нежити. Так у колоды есть шансы оказаться в Тир-3 меты.

## Колоды Шамана

-  **Рено Шаман**



**Биг Шаман**



**Тотем Шаман**



[назад к выбору класса](#)



**Чистая Token** сборка **Агро Паладина** выглядит настолько же хорошо, как и сборка **на добыче**. В ней **Сила Хранителя** не так сильна, поэтому используется только одна копия.

## Колоды Паладина

- **Агро Паладин на добыче**



**Чистый Агро Паладин**



• **Рено Паладин**



назад к выбору класса



- Какое-либо развитие обошло Охотника стороной.

## Колоды Охотника

### Рено Громовержец Охотник

•

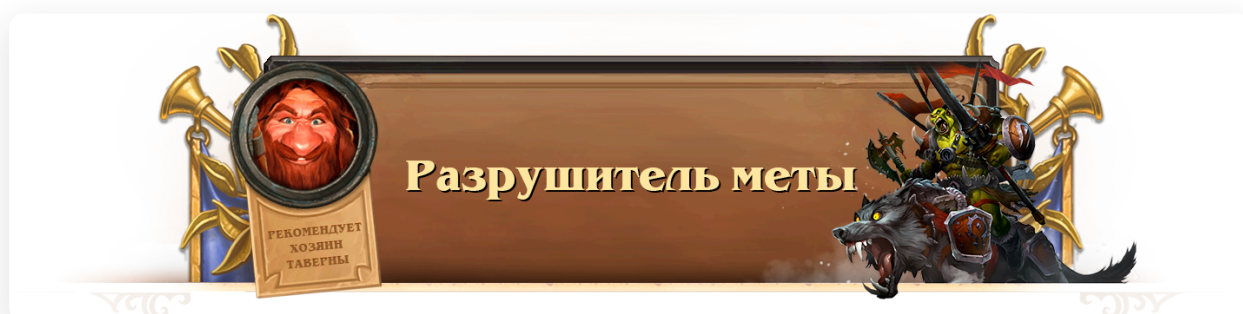


#### • Аркейн Охотник

•



назад к выбору класса



Текущая мета крайне сбалансирована, и сложно отобрать в ней исключительные колоды. На данный момент лучше всего выглядит Разбойник, однако его разброс матчапов имеет очевидные недостатки, которыми можно воспользоваться. Сиф Маг обладает большим потенциалом, нежели Разбойник, и со временем может перехватить у него первенство, особенно учитывая его возможности по оптимизации. Вполне вероятно, что идеальная сборка Сиф Мага до сих пор не была найдена.

Обратите внимание на муллиган Мага. Ищите Творца энергии. Сказочный коммивояжер — единственная приоритетная карта на старте помимо него. Жадный партнер иногда может быть неплох. Но если в руке нет Творца, все остальное лучше сбросить. Он ваша главная ставка на успешную раннюю игру. Сиф — тоже способ победы, но теперь вторичный.

### • Казино Сиф Маг



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