

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Жрец - новый лидер меты? Vicious Syndicate мета-отчет №288

08.03.2024

Мета-отчеты

Мета-отчет

Жрец - новый лидер меты? Vicious Syndicate мета-отчет №288

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



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

Всего проанализированных игр	1,838,000
Топ 1000 ранга Легенда	59,000
На ранге Легенда (за искл. Топ 1к)	211,000
Алмаз 1-4	317,000
Алмаз 10-5	237,000

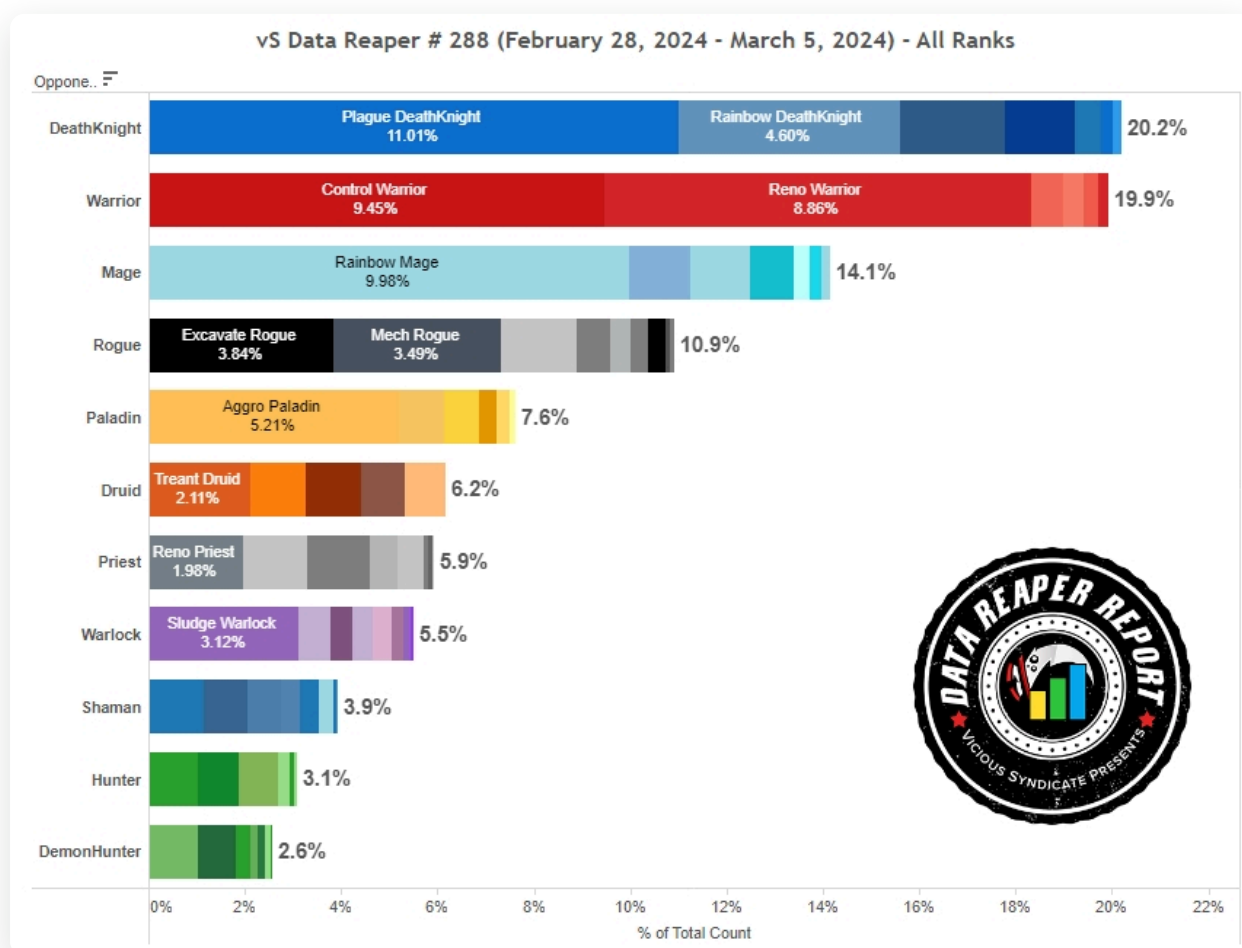
Платина	258,000
Бронза/ Серебро / Золото	756,000

• **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*



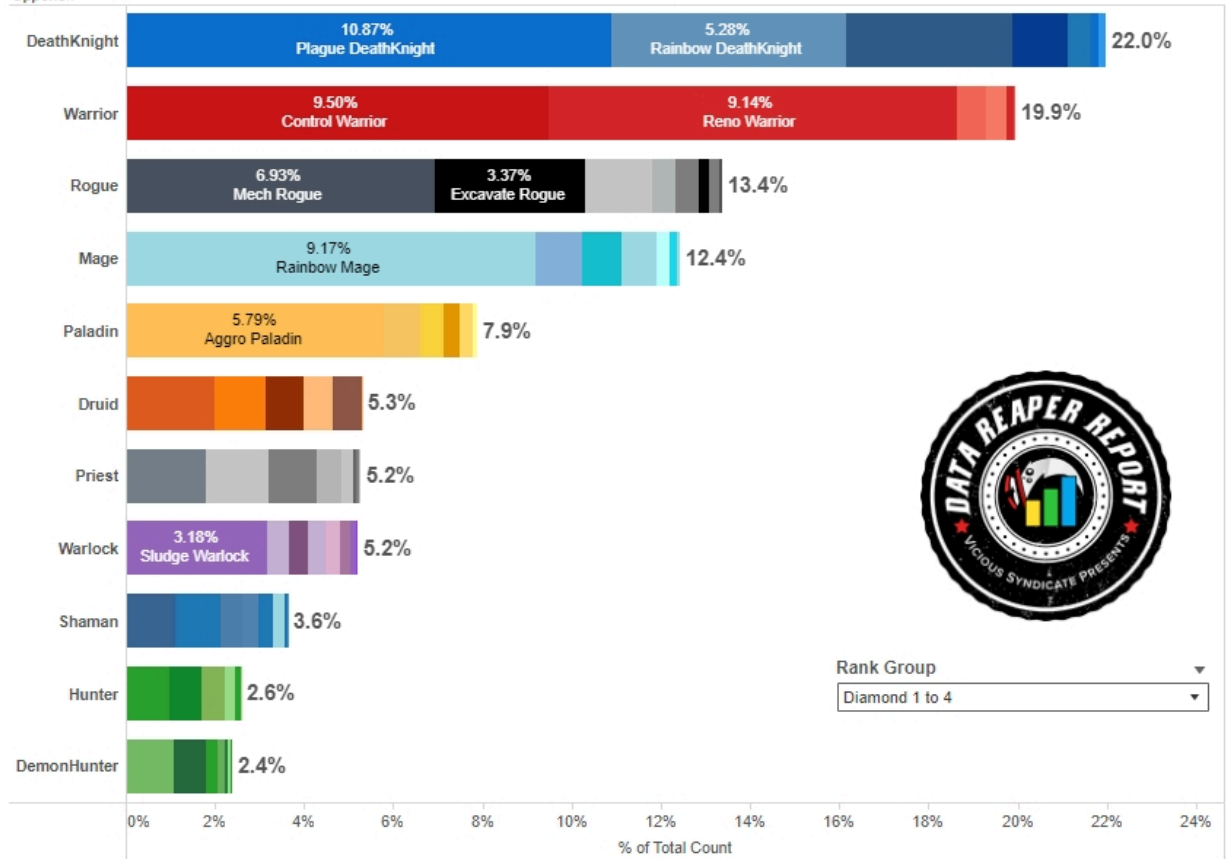
По всем рангам



В промежутке ранга Алмаз 4 - 1

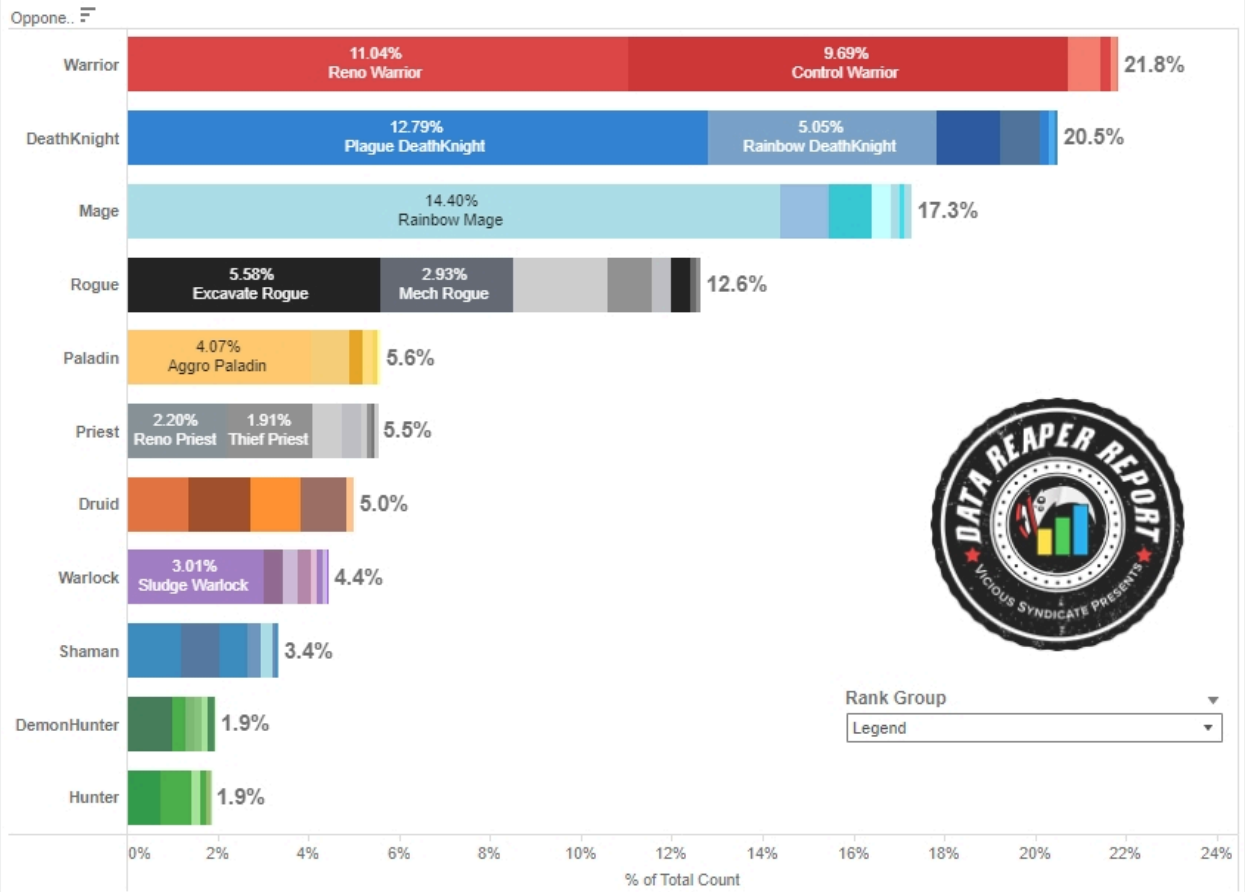
vS Data Reaper # 288 (February 28, 2024 - March 5, 2024, 2024) - By Ranks

Oppone..



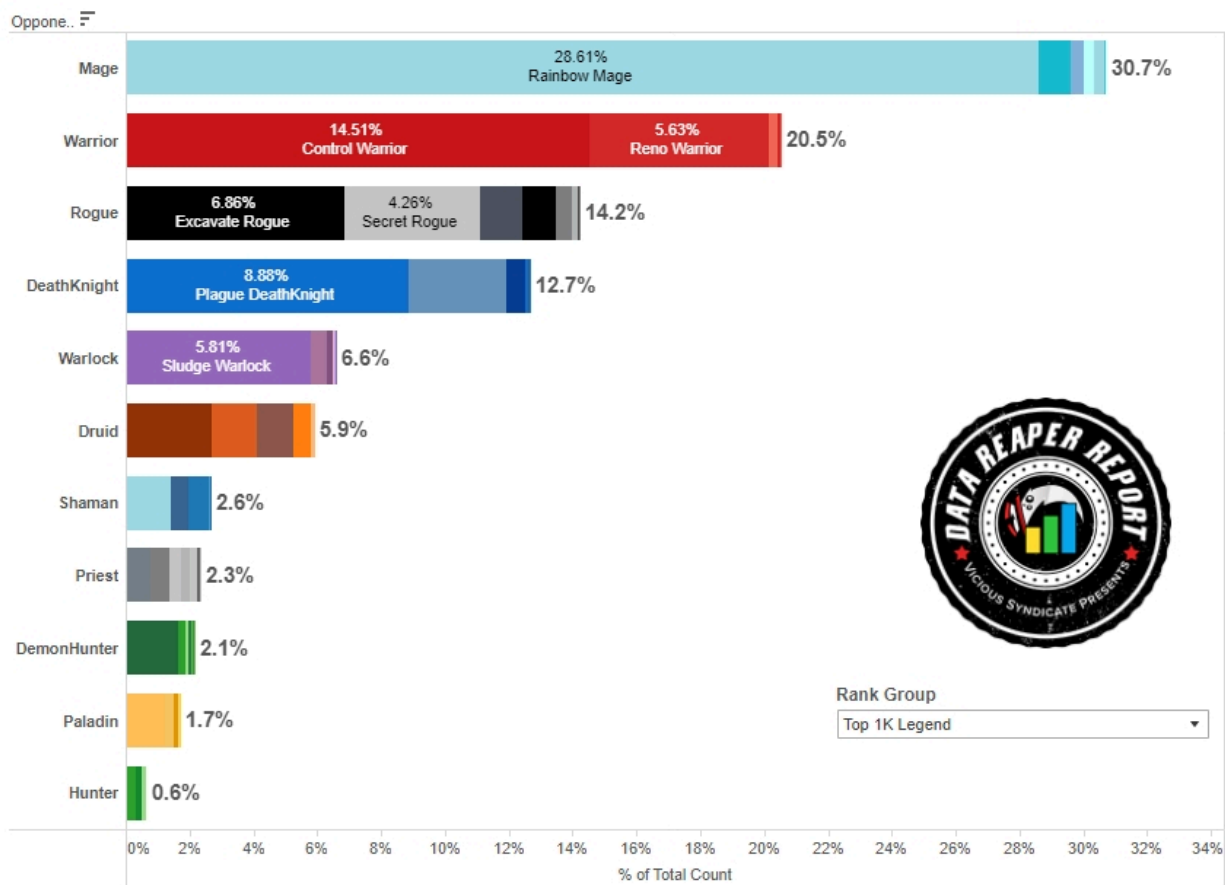
В Легенде

vs Data Reaper # 288 (February 28, 2024 - March 5, 2024, 2024) - By Ranks



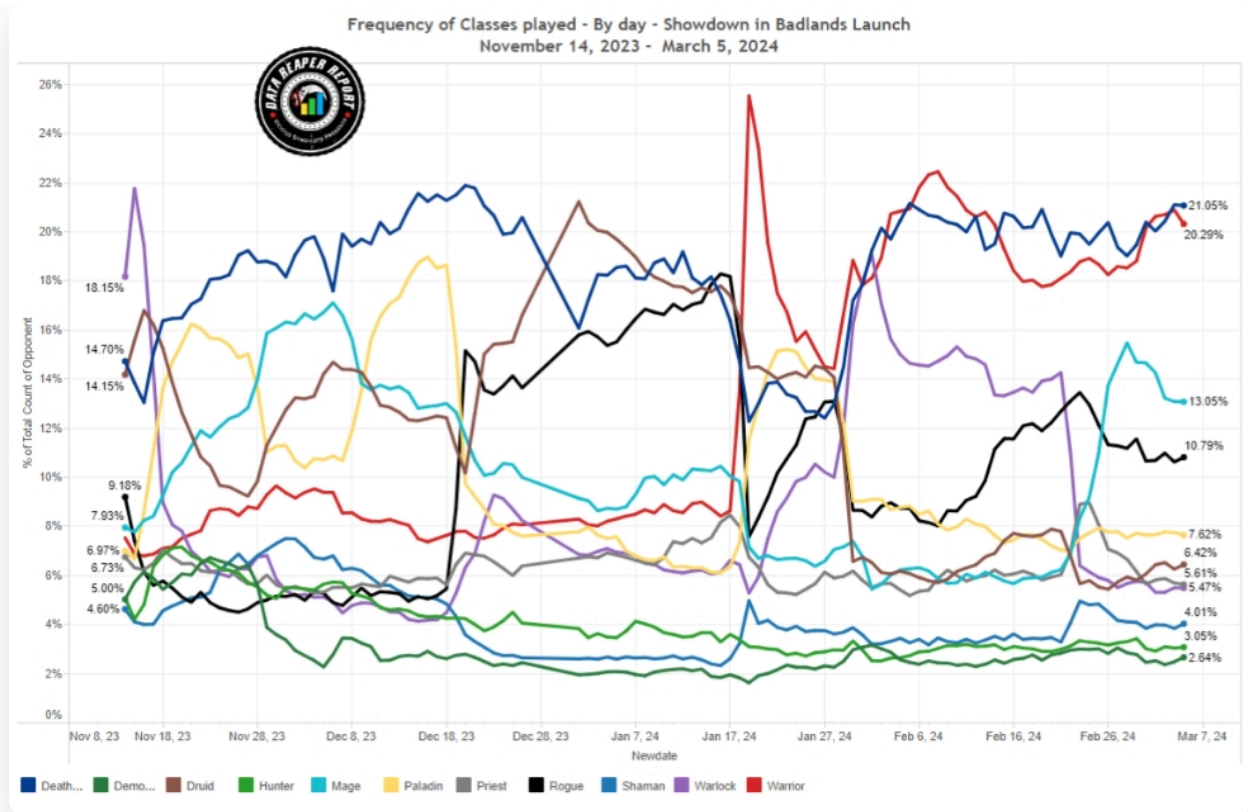
В топ-1000 Легенды

vS Data Reaper # 288 (February 28, 2024 - March 5, 2024, 2024) - By Ranks



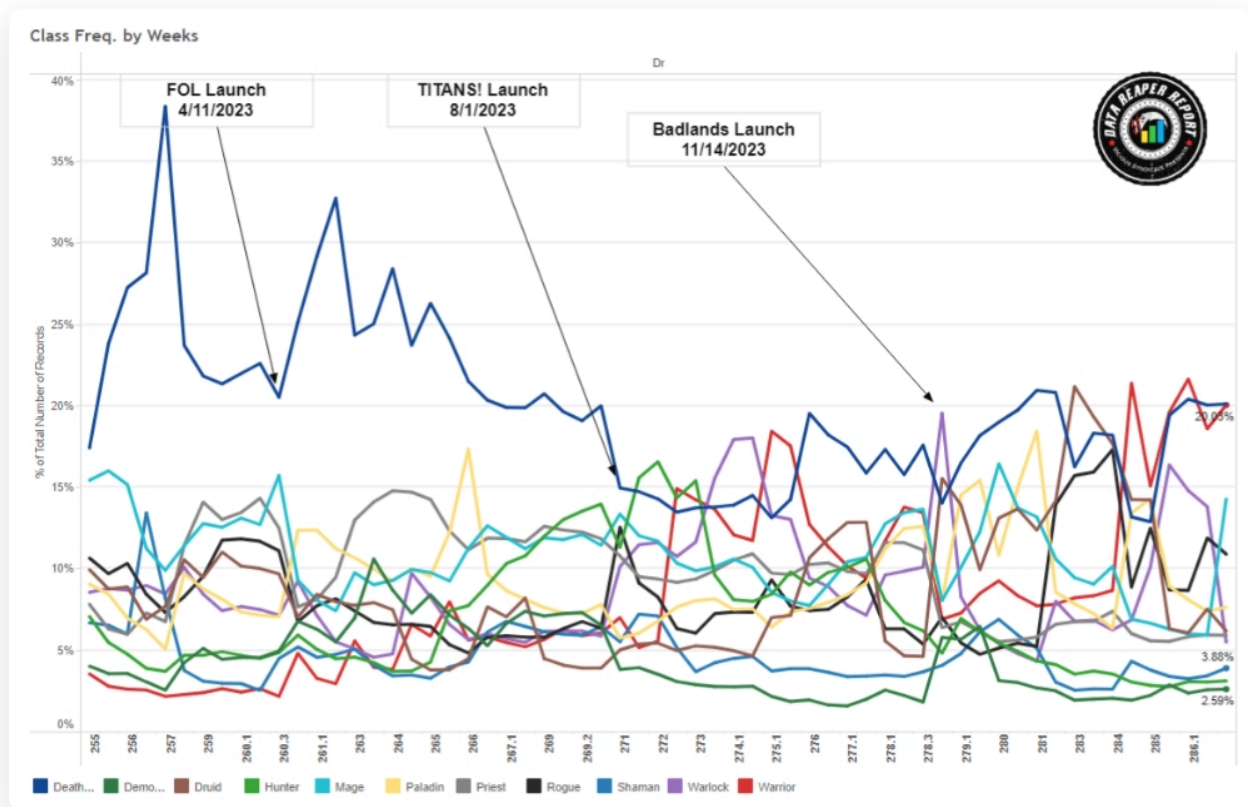
Следующий график показывает прогресс популярности классов по дням с момента выхода дополнения Бесплодные земли

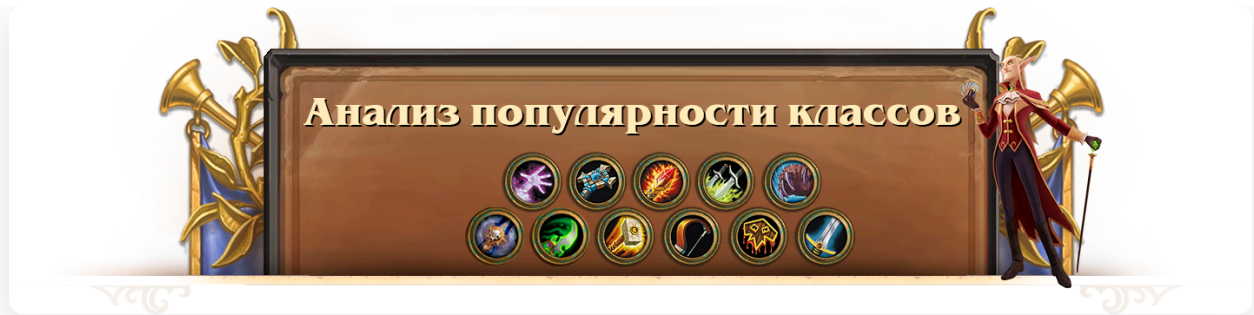
Популярность по дням



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

Популярность по неделям





Обычно к этому моменту мета дополнения меняется очень вяло, однако в этот раз последний балансный патч внес настолько серьезный вклад, что изменения заметны до сих пор. Особенно отчетливо это видно на высоких рангах, где мету захватил **Маг**, отхватив огромный кусок популярности у **Разбойника**. Сиф Маг достиг почти 30% плейрейта в топе Легенды. Сборка из 30 карт стала стандартом, а первоначальные Ренатал версии исчезли.



Также можно заметить небольшой всплеск **Воинов**, вероятно, как ответ на Мага. Контроль Воин полностью переметнулся к сборкам из 30 карт с быстрым поиском **Одина главного куратора**. Тенденция к росту **Друида** с намеком на возвращение с прошлой недели на этой не продолжилась. **Жрец** полностью ушел на дно со спадом внимания к Жрецу на воровстве.

Важно отметить пару колод, которые стали новыми ориентирами для игроков высоких рангов и контент-мейкеров. Во-первых, в мету пытается пробиться **ОТК Шаман** - в последний раз перед ротацией Биолюминисценции. Во-вторых, громко заявил о себе **Оверхил Жрец**. Колода все еще непопулярна, но появилась новая сборка, которая начала приковывать к себе внимание в последние пару дней.

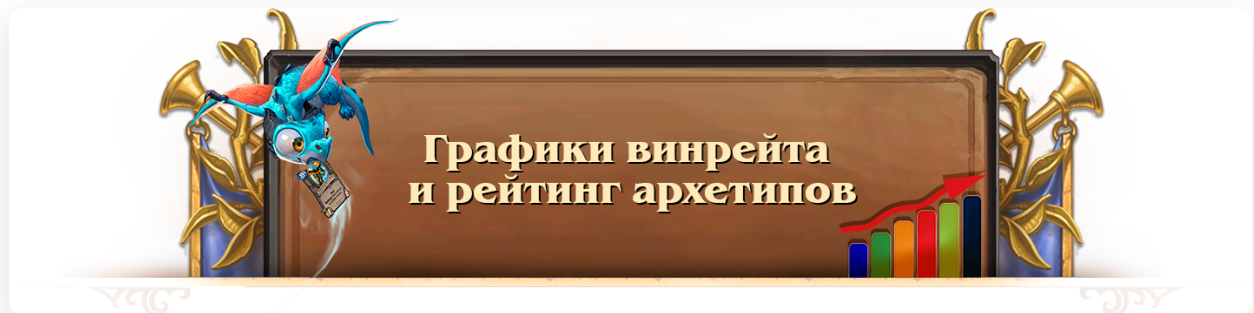


Диаграмма матч-апов по всем рангам



Hero	Hero Deck	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	Miracle Rogue	Secret Rogue	Nature Shaman	Reno Shaman	Totem Shaman	Sludge Warlock	Control Warrior	Reno Warrior
DeathKnight	Blood-Ctrl DeathKnight	Black	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Plague DeathKnight	Green	Black	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Rainbow DeathKnight	Green	Green	Black	Red	Green	Green	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	Green	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
Druid	Dragon Druid	Green	Green	Red	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Ramp Druid	Green	Red	Red	Green	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
	Reno Druid	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Treant Druid	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
Hunter	Arcane Hunter	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
	Reno Hunter	Green	Red	Red	Green	Red	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
Mage	Rainbow Mage	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
	Secret Mage	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
Paladin	Aggro Paladin	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
	Reno Paladin	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
Priest	Automaton Priest	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
	Reno Priest	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
	Thief Priest	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
Rogue	Excavate Rogue	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Mech Rogue	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
	Miracle Rogue	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	
	Secret Rogue	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Red	Red	Red	Red	Red	
Shaman	Nature Shaman	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Red	Red	Red	Red	
	Reno Shaman	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Red	Red	Red	Red	
	Totem Shaman	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Red	Red	Red	
Warlock	Sludge Warlock	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
Warrior	Control Warrior	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Red	Red	
	Reno Warrior	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Red	

Таблица % винрейта архетипов с распределением по тирам

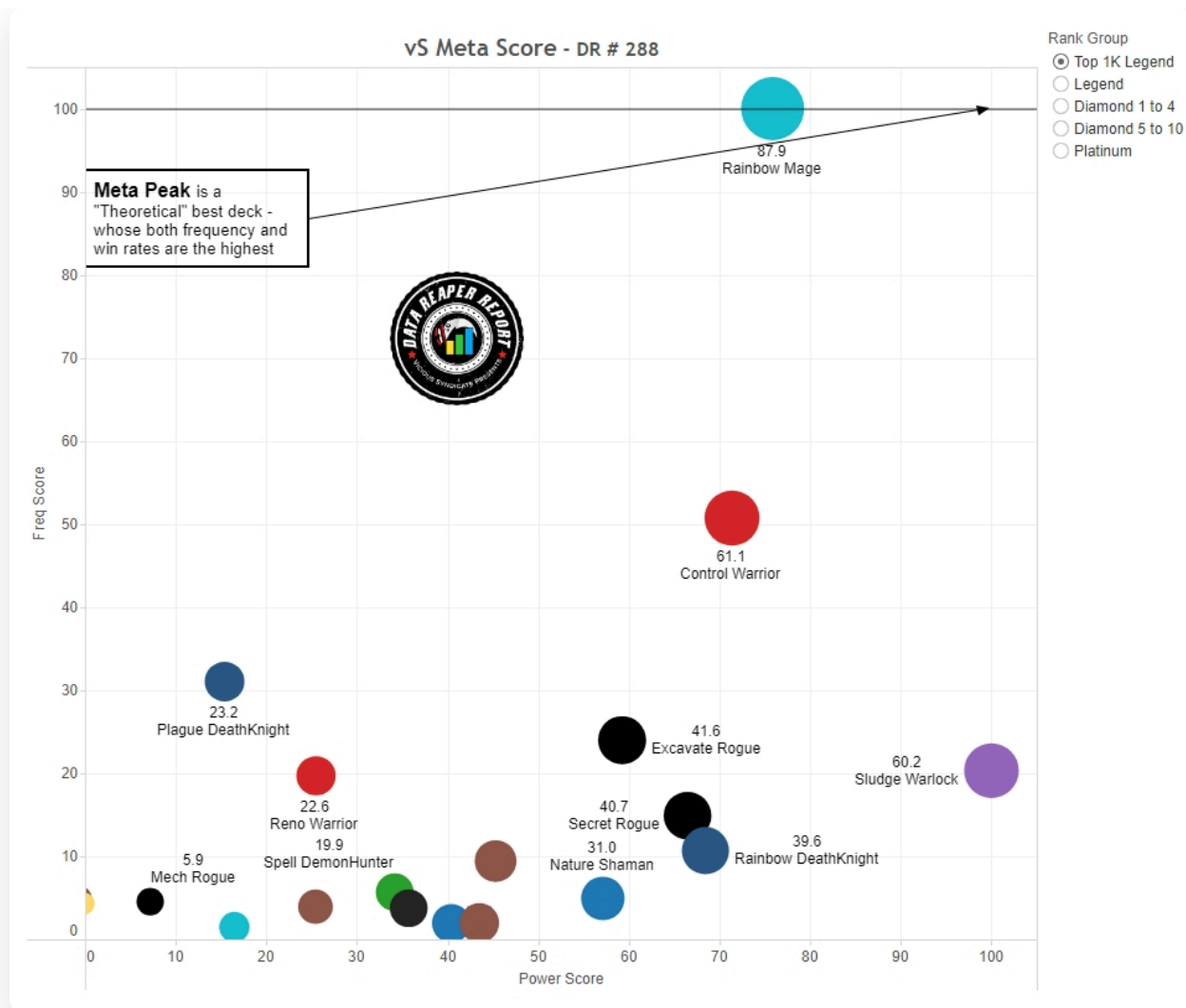

vS Power Rankings
DR # 288

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Rainbow DeathKnight	57.08	-1.24	100.0	48.6	74.3
	Aggro Paladin	56.36	-1.44	94.9	53.2	74.1
	Plague DeathKnight	54.11	-1.32	79.0	100.0	89.5
	Reno Warrior	53.98	-2.13	78.1	84.0	81.1
	Sludge Warlock	53.63	-0.49	75.6	29.2	52.4
	Secret Rogue	53.29	-0.50	73.2	13.9	43.6
	Rainbow Mage	53.22	0.62	72.7	84.4	78.6
	Dragon Druid	53.06	0.52	71.6	10.7	41.2
	Excavate Rogue	53.02	-1.17	71.3	31.0	51.2
	Totem Shaman	52.97		71.0	10.1	40.6
	Treant Druid	52.52	-0.34	67.8	18.2	43.0
	Spell DemonHunter	52.37	1.55	66.7	6.6	36.7
	Tier 2	Control Warrior	51.96	-0.88	63.9	87.3
Arcane Hunter		51.80	-0.56	62.7	8.9	35.8
Reno Hunter		51.55	-0.72	61.0	6.6	33.8
Nature Shaman		50.94		56.7	2.5	29.6
Secret Mage		50.14	-0.80	51.0	9.6	30.3
Tier 3	Mech Rogue	49.18	-1.82	44.2	63.7	54.0
	Blood-Ctrl DeathKnight	48.22	-0.72	37.4	11.5	24.5
	Reno Druid	47.77	-0.58	34.3	6.0	20.1
	Thief Priest	47.31	-0.87	31.0	10.0	20.5
	Reno Shaman	47.09	-1.30	29.4	9.5	19.5
Tier 4	Reno Priest	46.93	-0.56	28.3	16.5	22.4
	Reno Paladin	46.34	-1.24	24.1	7.5	15.8
	Automaton Priest	46.26	-1.33	23.6	12.9	18.2
	Ramp Druid	45.05	-1.18	15.1	7.6	11.4
	Miracle Rogue	44.97		14.5	2.1	8.3


vS Power Rankings
DR # 288

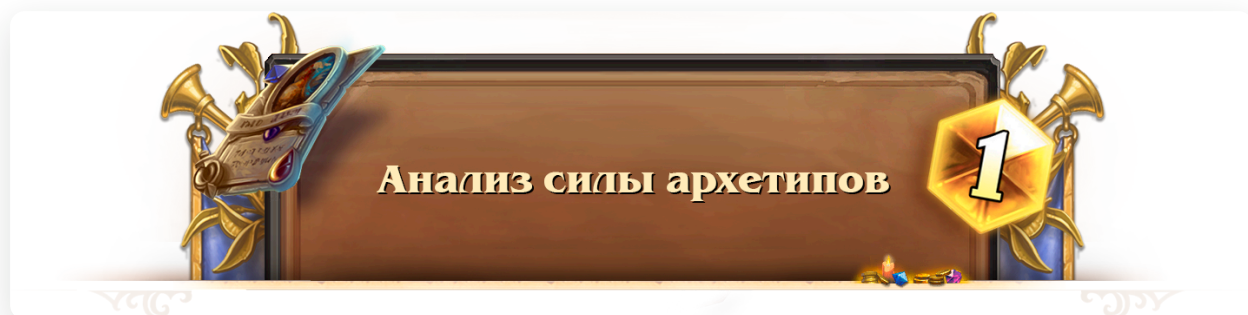
Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Rainbow DeathKnight	54.08	-0.34	100.0	35.0	67.5
	Aggro Paladin	53.27	-0.68	90.1	28.2	59.2
	Rainbow Mage	52.34	0.82	78.7	100.0	89.3
	Sludge Warlock	52.21	1.28	77.1	20.9	49.0
	Secret Rogue	51.41	-0.34	67.3	14.5	40.9
Tier 2	Excavate Rogue	51.31	-0.64	66.1	38.7	52.4
	Plague DeathKnight	51.11	-0.88	63.6	88.8	76.2
	Dragon Druid	50.99	0.90	62.1	7.7	34.9
	Totem Shaman	50.86		60.6	6.0	33.3
	Reno Warrior	50.79	-1.38	59.7	76.7	68.2
	Treant Druid	50.60	0.18	57.3	9.5	33.4
	Nature Shaman	50.56		56.8	1.8	29.3
	Spell DemonHunter	50.52	-0.33	56.4	7.0	31.7
	Control Warrior	50.27	0.14	53.3	67.3	60.3
	Arcane Hunter	49.41	0.04	42.8	4.8	23.8
Tier 3	Reno Hunter	49.30	-0.36	41.5	5.1	23.3
	Secret Mage	48.55	-0.59	32.2	7.4	19.8
	Mech Rogue	47.23	-0.84	16.0	20.3	18.2
	Reno Druid	47.07	0.25	14.1	6.9	10.5
Tier 4	Ramp Druid	46.51	-0.61	7.3	9.5	8.4
	Blood-Ctrl DeathKnight	45.89	0.11	-0.4	9.7	4.7
	Miracle Rogue	45.43		-6.0	3.0	-1.5
	Thief Priest	45.03	-0.28	-11.0	13.3	1.2
	Reno Priest	44.91	-0.84	-12.4	15.3	1.4
Reno Shaman	44.68	-0.86	-15.3	8.3	-3.5	
Reno Paladin	44.16	-0.74	-21.7	5.8	-7.9	
Automaton Priest	44.01	-0.60	-23.4	4.5	-9.5	

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.



Маг

Сиф Маг - колода, которую очень сложно обыграть. Самый надежный ответ на нее - это Воин. Также побороться с Магом могут Рено Друид и оптимизированная сборка

Рамп Друида. Маг стал ходовым классом для игроков из топа Легенды из-за сбалансированного разброса матч-апов и лучших показателей среди не-агро колод.



Воин

Контроль Воин очень силен. Сборка со **Служителем боли** показывает уверенный и стабильный геймплей, которому мало кто может помешать. Уверенно контрит Воина только Чумной ДК, но все остальные матч-апы для Гарроша являются комфортными. А хорошая встреча с Магом делает колоду еще более привлекательной.

У **Рено Воина** тоже мощный лейтгейм, но колода намного меньше зависит от навыков игрока. По сложности ее можно сравнить с очень простым Чумным ДК, а такое сравнение достаточно редкий случай для контроля колоды. Добавьте сюда неудобные изменения меты (как, например, падение Жреца), и колода попадает в Тир-3 в топе Легенды.



Разбойник

Разбойник на добыче был сдвинут с пьедестала Сиф Магом. Как только стало ясно, что для Мага этот матч-ап положительный, Разбойник в Стандарте превратился в худшую версию Мага. У колод схожий стиль игры и разброс матч-апов (включая проблемы против Воина), но в целом Маг показывает себя лучше.

Секрет Разбойник лучше приспосабливается к изменениям меты. Он может отказаться от **Звукорежиссера Поззика** и полностью положиться на **Малыша Бурилли**, чтобы иметь больше опций в лейтгейме.

Миракл Разбойник неплох на высоких рангах. Колодой очень трудно играть, поэтому вне топа Легенды она бесполезна. На высоком рейтинге ее винрейт составляет около 49%.



Рыцарь смерти

На фоне доминации Мага **Чумной ДК** ушел в полную стагнацию, но вот **Радужный ДК** слегка восстанавливает свое положение. Колода лучше сражается с Магом по сравнению с чумой, и она рада спаду Разбойников и Жрецов. Теперь это Тир-2 архетип в топе Легенды и лучшая колода на всех остальных рангах.



Чернокнижник

Чернокнижник на слизи повысил свою эффективность благодаря метовым трендам. Разбойники на добыче и секретах - его не лучшие матч-апы, а вот Сиф Маг хоть и близкая, но удобная встреча. Пожирание Магом Разбойника - очень хорошие новости для Гул'дана. Кроме того, на спад идут Рыцарь смерти и Охотник на демонов, что тоже на пользу Чернокнижнику. В результате снижения частоты всех плохих матч-апов колода смогла пробиться в Тир-1 на всех рангах. В то же время навряд ли она снова станет центральным игроком меты. Сейчас она хорошо себя чувствует благодаря низкой популярности - ее никто не пытается обыграть. Мета сконцентрирована на Маге и Воине, что делает многие сборки очень жадными, и Чернокнижник процветает в таких условиях.



Друид

Рамп Дриид так и не набрал последователей за неделю, но колода продолжает намекать, что она сильнее, чем кажется. Она по-прежнему неоптимизирована, но даже минимум статистики уже позволяет сделать кое-какие улучшения. Ключ к успеху - создать как можно более жадную сборку, чтобы одолеть и Мага, и Воина. Речь идет о **Нагах-великанах** и двух копиях Отражений в осколках, а также об отказе от защитных перевернутых карт. Представленная в этом отчете версия выступает на уровне Сиф Мага.

Дракон Дриид также неплох, но колода практически не пользуется интересом. **Рено Дриид** заметно слабее оптимизированного Рамп Дриуда в качестве лейтгейм стратегии класса.



Шаман

ОТК Шаман жив! Колода заняла место в Тир-2 и способна противостоять Магу, Разбойнику и Рыцарю смерти. Даже матч-ап с Воином совершенно не безнадежный. Для Тралла ужасной встречей является Чернокнижник на слизи, и нерф этой колоды пошел Шаману на пользу.

Тотем Шаман также неплох, но страдает от недостатка внимания, поскольку то Чернокнижник на слизи, то Агро Паладин затмевают его на различных ранговых промежутках.



Жрец

У **Рено Жреца** и **Жреца на воровстве** нет никаких шансов задержаться в мете, когда в ней так много Магов. Последние два дополнения Сиф Маг стал огромной занозой для медленных Жрецов в ладдере. Но есть и хорошие новости.

Число **Оверхил Жрецов** очень мало, поэтому нельзя с уверенностью расположить его в таблице тиров, однако имеющиеся результаты колоды подают большие надежды. Если так пойдет и дальше, колода вполне может занять место в Тир-1 меты и стать лучшим архетипом в топе Легенды. Да, ее эффективность выше и Мага, и Воина, и Чернокнижника! Спустя год после появления сверхисцеления Оверхил Жрец наконец-то стал метой. Не просто метой, а ее самым настоящим разрушителем.



Охотник на демонов

Спелл ДХ становится лучше на низких рангах и хуже - на высоких. Его не столько беспокоит скачок популярности Сиф Мага, сколько ответ Воина на него. У Спелл ДХ хороший разброс матч-апов, но все портит сложнейшая встреча с Контроль Воином.



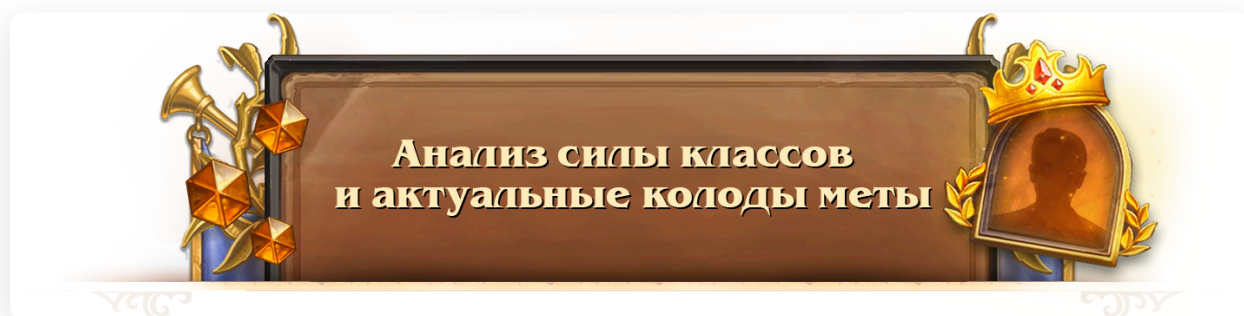
Паладин

Паладин - проблемный класс с точки зрения баланса. **Агро Паладин** почти стал лучшей колодой вне топа Легенды (он не может обойти только Радужного ДК), и вместе с тем он очень близок к тому, чтобы стать мертвым в топе Легенды. Из-за этого отношение к Паладину среди большинства игроков и среди профессионалов сильно разнится.





Охотник

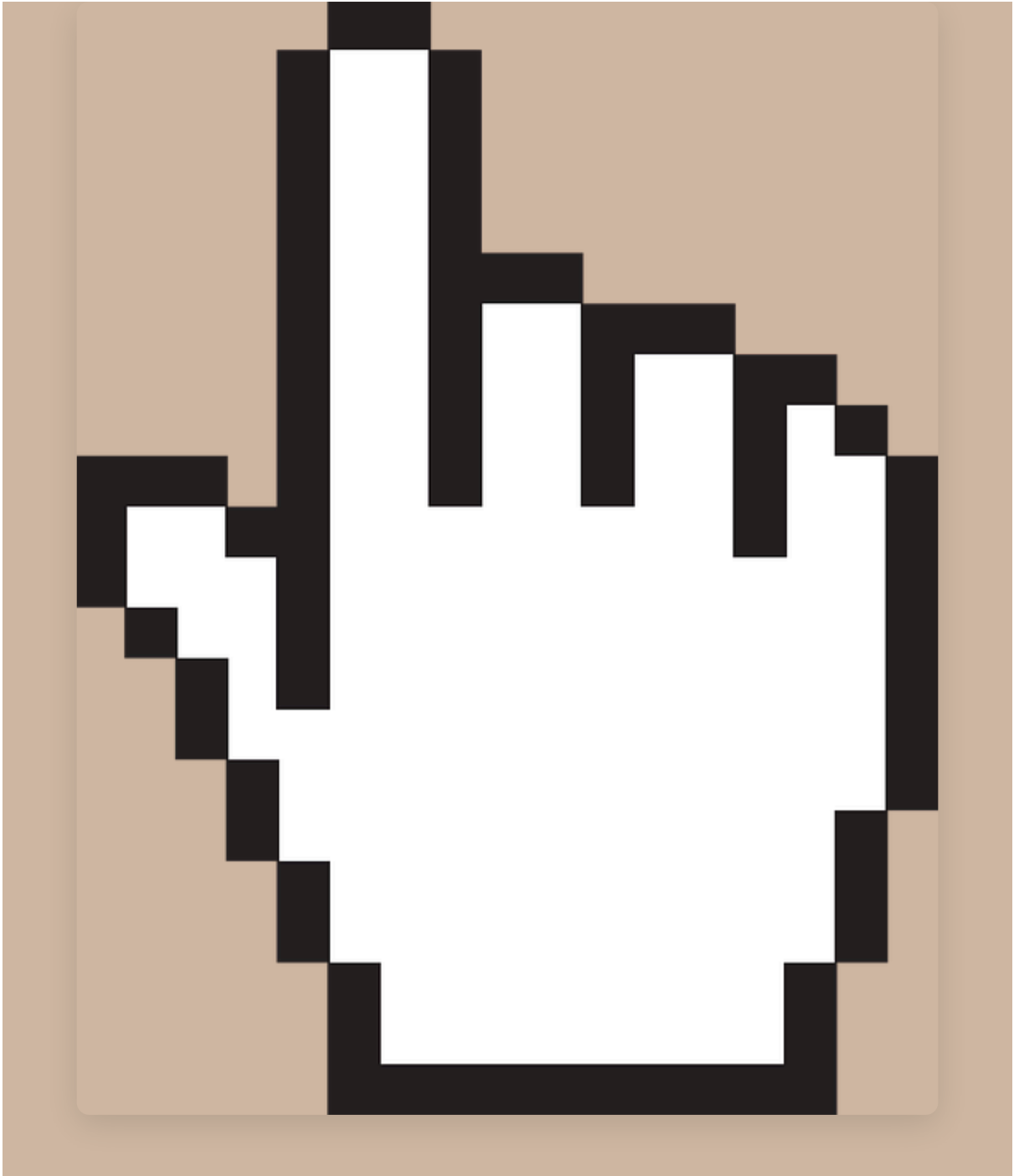
Охотник представляет из себя то же самое, что и Паладин, только слабее, что объясняет его низкую популярность. Хотя **Рено** и **Аркейн Охотники** - достойный выбор на низком рейтинге.



- **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](#)



Маг уверенно вступил в Бесплодные земли, но затем стал исчезать с балансными изменениями, пока полностью не пропал. Еще лишь пару недель назад он был худшим классом в игре, но бафф [Творца энергии](#) перевернул все с ног на голову, предоставив [Сиф Магу](#) новый способ победы.

- Конец дополнения класс встречает еще успешнее, чем начало. Сейчас он стал любимчиком многих игроков из топа Легенды. [Творец энергии](#) скоро покинет

Стандарт, но карты Сиф Мага остаются. Смогут ли они остаться на плаву - вопрос открытый. Сможет ли Маг найти **Сиф** новую поддержку или он пойдет совсем по иному пути?

- Колоды Мага

- **Казино Сиф Маг**

-  
 - **Секрет Маг**

-  
-

[назад к выбору класса](#)



- Воин в этом дополнении шел от одной победы к другой, привлекая к себе все больше и больше внимания, пока другие классы получали новые нерфы. Класс не должен бояться ротации. Мало того что большинство инструментов выживания Воина переживут ротацию, так еще и новый Основной набор для него будет потрясающим. **Огненная секира** и **Городской глашатай** - достаточно приятные дополнения.
- **Рено Воин** рад вступить в затяжные баталии на фоне снижения летальности колод после ротации. Пусть **Асталор Кровавая Клятва** покидает Стандарт, навряд ли у колоды возникнут проблемы с тем, как реализовать Шахтера Бранна. Существа с боевыми кличами - самая распротраненная механика в мете.
- **Контроль Воин** с **Одином** главным куратором также остается нетронутым. Потеря **Принца Ренатала** означает, что сборки на добыче рискуют потерять свою хватку. Однако сборки из 30 карт остаются в полном составе, и это одна из самых пугающих стратегий, которые переживут ротацию.
- Воин не нуждается в дополнительной поддержке, поэтому качество нового дополнения для него не критично.

- Колоды Воина

- **Ренатал Контроль Воин**

-  
 - **Контроль Воин**

-  
 - **Рено Воин**

-  
 - **Ренатал Рено Воин**

-  
-

[назад к выбору класса](#)



- **Разбойник на добыче** совершенно не ожидал того, что в казино ворвется Маг и затмит его своим геймплеем. А скоро настанет и ротация, которая тоже не пойдет классу на пользу. В новом году кроме карт добычи у него не останется больше никакой поддержки, да и добыча теряет крупного пособника - [Иллюзиониста Плетя](#).
- Новое направление класса скорее опирается на перебор, нежели на генерацию. Пираты могут показаться гиблой идеей на первый взгляд, поскольку вернут Разбойника к направлению, которое задало для него Путешествие в Затонувший город. Однако этот и новый набор совершенно разные. Берегитесь Игрушечной лодки - именно она может стать той картой, которая превратит пиратов Разбойника в одну из самых динамичных стратегий, чем когда-либо.

Колоды Разбойника

Разбойник на добыче с Громовержцем



- **Разбойник на добыче**



Секрет Разбойник



- **Мех Разбойник**



- **Миракл Разбойник**



[назад к выбору класса](#)



- Рыцарю смерти стоит смотреть на будущее с оптимизмом. Самое важное для него - не конкретные карты, а новый подход к дизайну, выбранный разработчиками.
- Карты с тремя рунами станут еще более редкими, чем раньше. Рунные ограничения ослабнут, а значит решения при составлении колод станут более значимыми. К примеру, если [Кровь вампира](#) - единственная карта с тремя рунами Крови, возможно, переметнуться к одной руне Нечестивости ради Всадника без головы будет не такой уж плохой идеей.
- И **Радужный**, и **Чумной ДК** переживут ротацию. На самом деле благодаря изменениям Основного набора все архетипы Рыцаря смерти, которые когда-либо были конкурентоспособны, снова получают шанс встать на ноги.

- Колоды Рыцаря смерти

- Чумной Рыцарь смерти



- Радужный Рыцарь смерти



- Рено Ренатал Рыцарь смерти Крови



[назад к выбору класса](#)



- Чернокнижник громко ворвался в это дополнение, но его шествие прекратилось буквально через пару дней, когда в жертву была принесена Азеритовая змея. **Чернокнижник на слизи** изначально был мальчиком для битья, но хороший набор баффов спас новые карты, изначально бывшие слишком слабыми.
- После выхода мини-набора Чернокнижник на слизи превратился в перекаченного монстра. К счастью, впоследствии колода не была ослаблена слишком сильно и остается играющей по сей день. Она ничего не теряет с ротацией и должна оказаться в хорошем положении в новом году. Вопрос только в том, захочет ли кто-то играть колодой, которая официально станет "старой". Агро колоды редко подолгу сохраняют свою популярность, даже если остаются рабочими.
- Следующий набор карт Чернокнижника ориентирован на лейтгейм с большими демонами. Основной набор готовит поддержку для Хэндлока. Высок шанс на то, что у Чернокнижника будет несколько жизнеспособных стратегий в новой мете.

- Колоды Чернокнижника

- Чернокнижник на слизи



[назад к выбору класса](#)



Друид не хотел играть по правилам в этом дополнении, и особенно сильно разбушевался после выхода мини-набора. Теперь у игроков сложились плохие воспоминания о его титане. Класс также очень стойко сносил балансные правки, но в итоге **Рамп Друиду** все-таки предстоит найти новые способы победы, доступные в Мастерской Чудастера.

Набор Бесплодных земель, построенный вокруг драконов, по началу был крайне успешен, однако его свежесть быстро сошла на нет. Отчасти виной тому нерфы **Брызгающегося дракончика** и **Пустынной матроны**, однако виноват и стиль игры **Дракон Друида**, к которому игроки быстро потеряли интерес. **Токен Друид** никогда не был в фаворе у игроков, за исключением дней его полной доминации.

Рено Друид также потерял многих последователей. Игроки долго тестировали Рено колоды с дубликатами, но оказалось, что можно просто взять колоду с кучей добора, положить туда **Одинокого рейнджера Рено** и быстро добиться его активации. Успех таких колод сильно ударил по актуальности настоящих хайлендер сборок. Отчасти то же самое произошло и с Воином.

Должно ли условие отсутствия дубликатов быть сформулировано иначе на фоне большого количества способов добирать карты? Если нет, то хайлендер картам необходимо быть более проактивными (как **Доктор Гуляка**), иначе они станут очередным защитным инструментом фатиг колод. Появление Рено в колодах с копиями - результат чрезмерного защитного потенциала этой карты.

- Колоды Друида

- Токен Друид



- **Дракон Друид**



- **Рамп Друид**



- **Рено Друид**



[назад к выбору класса](#)



- Для Шамана дополнение вышло тяжелым. Ранний успех **Рено Шамана** был в прямой зависимости от силы **Доктора Гуляки**, в результате чего казалось, что в колоде есть только одна хорошая карта. Как только **Доктор Гуляка** был ослаблен, интерес к архетипу был потерян. Появление Рено Воина в мини-наборе и усиление Чумного ДК полностью убили конкурентоспособность Рено Шамана.
- Другие архетипы так и не набрали достойной популярности. **Тотем Шаман** был редкой фигурой в мете на протяжении всего дополнения. **Биг Шаман** привлек к себе немного интереса после баффов, но так же быстро его потерял. Сейчас стал оживать **ОТК Шаман**. Колода выглядит хорошо, и если у вас есть желание в последний раз сыграть Биолюминисценцией, не упустите свой шанс.
- К счастью, Шаман получил один из самых интересных наборов в Мастерской Чудастера. Дрыжеблок - потрясающая карта в лейтгейме, которая может оживить

интерес к классу.

• Колоды Шамана

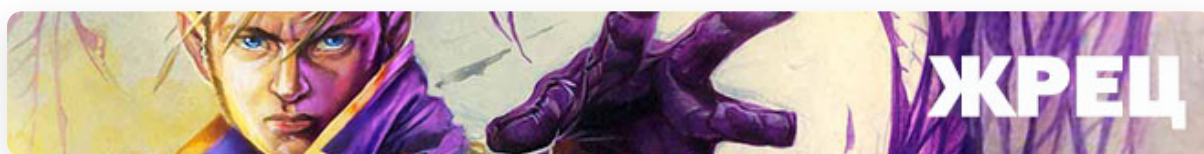
• Рено Шаман

-  →  • **Биг Шаман**

-  →  • **Тотем Шаман**

-  →  •  **ОТК Шаман**
•  → 

[назад к выбору класса](#)



- **Оверхил Жрец** ничего из себя не представлял целый год, и только сейчас, перед большими изменениями Стандарта, колода нашла почву под ногами.
- Медленные колоды Жреца оставались на задворках меты в течение всего дополнения. Как бы сильно разработчики не нерфили другие классы, Жрец все равно не дотягивался до них и оставался слишком ситуативным, чтобы стать серьезным участником меты. **Рено Жрец**, как и другие Рено колоды, не смог набрать большого числа последователей. Скачок **Жреца на воровстве** с последними бафами стал индикатором того, что игрокам интересна такая стратегия, однако никакое шулерство не сравнится с искусными приемами Джайны.
- Контроль колодам Жреца сильно не хватает самостоятельного способа победы. Жрецу нужен его Один или **Сиф** - финишер, которого они будут четко видеть с начала партии, а не огромная кипа карт без конечной цели, которая проигрывает другим Одинам и **Сиф**.
- И именно это Жрец получает в новом наборе - Мастера времени Зарими. Это ключевой элемент в довольно внушительном по силе дополнении для Андуина.

• Колоды Жреца

• Рено Жрец

-  →  • **Жрец на воровстве**

-  →  •  **Оверхил Жрец**
•  → 

[назад к выбору класса](#)

ОХОТНИК НА ДЕМОНОВ

Охотник на демонов испытывает большой кризис. Его единственной жизнеспособной опцией в ладдере на протяжении всего дополнения был Нага ДХ. Колоду ругали многие топовые игроки за ее геймплей, и вместе с тем она мало кого заботила на низком рейтинге, поскольку ее было невероятно сложно реализовать.

Изначально Нага ДХ был понерфлен так, чтобы сохранить его жизнеспособность, но палач все-таки сработал в последнем патче, и теперь Нага ДХ мертв. В качестве компенсации разработчики воскресили **Спелл ДХ**. Сейчас он неплох, но пришелся по душе далеко не всем игрокам.

Сложно сказать, куда движется класс в Мастерской Чудастера. Большинство классов получают очевидно мощные карты, которые должны лечь в основу новых стратегий. Сказать то же самое об Охотнике на демонов не получается.

Похоже, что как только реликвии стали неактуальны, Охотник на демонов не может найти такую рабочую стратегию, которую считают допустимой и разработчики, и игроки.

Колоды ДХ

- **Спелл Охотник на демонов**



[назад к выбору класса](#)

ПАЛАДИН

Паладин провел еще одно дополнение доказывая, что его трудно сбалансировать для всех уровней рейтинга одновременно. Как только класс становится силен в топе Легенды, он абсолютно сломан на остальных рангах. Если его сбалансировать на уровне Алмаза, на высоких рангах он слаб.

Простейший дизайн Паладина и его идентичность часто рассматривается как положительная сторона. Класс, который становится стартовой площадкой для новичков в Hearthstone и учит их контролю стола и разменам - это Паладин. Наличие простых колод тоже важно для игры.

В то же время последнее дополнение доказало, что простой дизайн - не всегда есть хорошо. Если колодой слишком легко играть, если она прямо показывает, что нужно делать, она становится проблемной на низких рангах, задвигая на второй план другие стратегии и создавая для новичков неблагоприятную среду. Другой такой же пример - Квест Воин из Сплоченных Штурмградом.

Как только разработчики пытаются исправить доминанцию колоды на низких рангах, на высоких она сразу становится неактуальной. Такой исход можно понять и принять, но он

все-таки приводит к меньшему разнообразию классов на высоких рангах.

Новые карты Паладина снова идут по тому же пути. Сухие характеристики и грубая сила. Наверяд ли класс ждет иное развитие событий, чем в Бесплодных землях. Появление **Лироя Дженкинса** в хэндбафф колоде может привести к более динамичному, но безвыходному для противника геймплею.

- Колоды Паладина

- **Агро Паладин на добыче**

-  
 - **Чистый Агро Паладин**

-  
 - **Рено Паладин**

-  

[назад к выбору класса](#)



- Охотник в последнее время превратился в зеленую копию Паладина. Похожий геймплей, но меньше силы и возможностей. Паладин имеет гору последователей и точно не испытывает проблем с популярностью, а вот Охотник еле-еле привлекает хоть какое-то внимание. Он слабее Паладина и вместе с тем менее интересен для среднестатистического игрока.
- Чего больше всего не хватает классу, так это интересных карт. Ему нужна и сила, но этого недостаточно. Ему нужна какая-то изюминка. Соотносится ли идентичность класса с запросами сообщества в 2024 году? Или класс теперь будет замечен только с заоблачным уровнем силы?

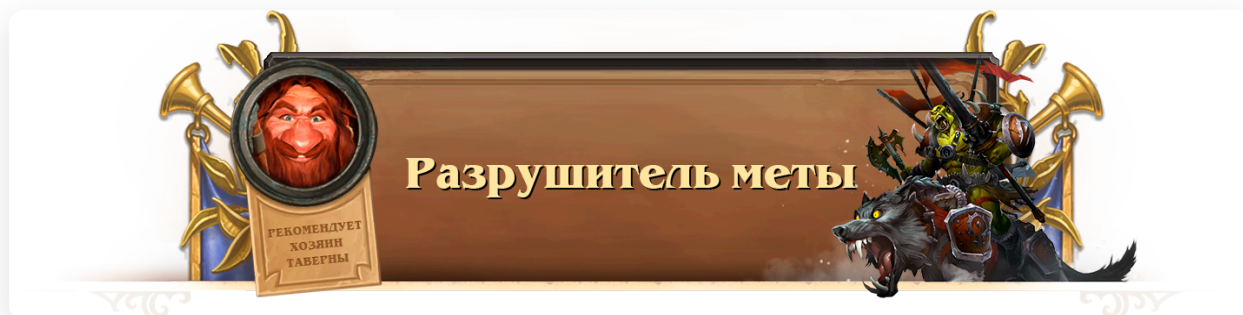
- Колоды Охотника

- **Рено Громовержец Охотник**

-  
 - **Аркейн Охотник**

-  

[назад к выбору класса](#)



До предротационного патча Hearthstone осталась всего неделя - самое время для того чтобы разыграть успех **Оверхил Жреца**. У этой колоды есть несколько способов победы. Он эффективно захватывает и переворачивает ситуацию на столе благодаря **Раненому носильщику** и **Жаждущему бродяге**. Он способен реализовать ОТК урон с помощью **Сердцееда Геданиса**, **Могучей Пип** и Торта «Муравейник». У него огромный потенциал к перебору через Алого священника в стиле **Гоблина-аукциониста**.

Колодой наверняка будет сложно играть большинству игроков, однако ее ранняя статистика показывает очень хороший разброс матч-апов. Единственная плохая встреча - это Воин из-за наличия у него и ремувалов, и брони. Только большая комбинация с Геданисом поможет победить Гарроша.

Жаль, что эта колода навряд ли достигнет значительной популярности, учитывая время ее появления в мете. Впрочем, она еще может наделать шума в Мастерской Чудастера. Если вас всегда интересовала механика сверхисцеления, не стоит ждать нового дополнения - нужно прямо сейчас открыть Hearthstone и показать всем, где раки зимуют.

-  **Оверхил Жрец**



Источник viciousyndicate.com на языке оригинала