

14

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Наконец-то баланс?! Подробный мета-отчет после декабрьских нерфов. Vicious Syndicate №149

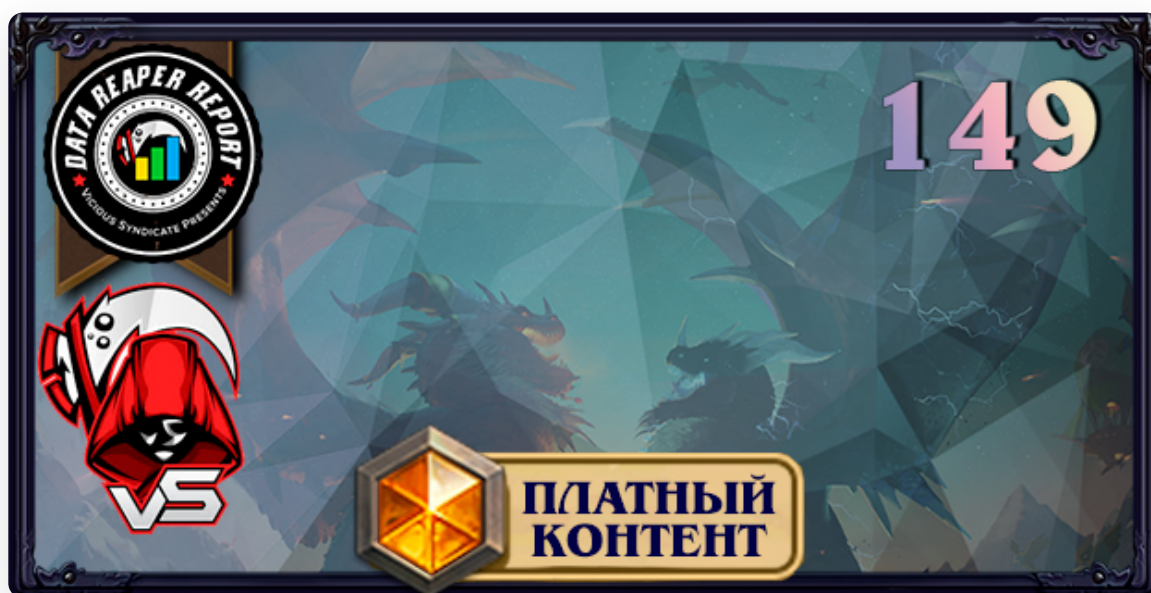
30.12.2019

Мета-отчеты

Мета-отчет

Подробный мета-отчет после декабрьских нерфов. Vicious Syndicate №149

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Здравствуйтесь, уважаемые посетители и подписчики портала kolodahearthstone.ru

В мета-отчете: изменения и статистика меты Натиска драконов после декабрьского нерфа карт. Подробный разбор лучших классов и их колод, разбор ослабления и усиления тех или иных архетипов. Тенденции меты, векторы развития, колоды мета брейк и не только.

- **Всего проанализировано игр**      **45 000**
- На ранге Легенда:                      8 000

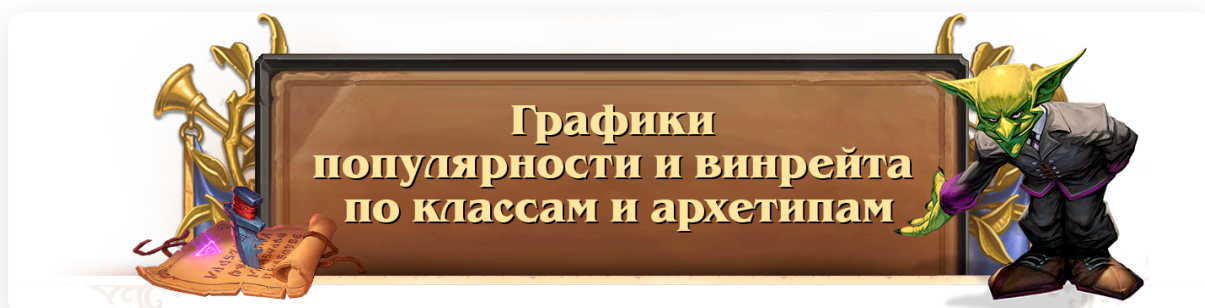
- На ранге 1-4: 13 000
- На ранге 5-9: 16 000
- На ранге 10-14: 5 000

**Содержание метаотчета:**

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*

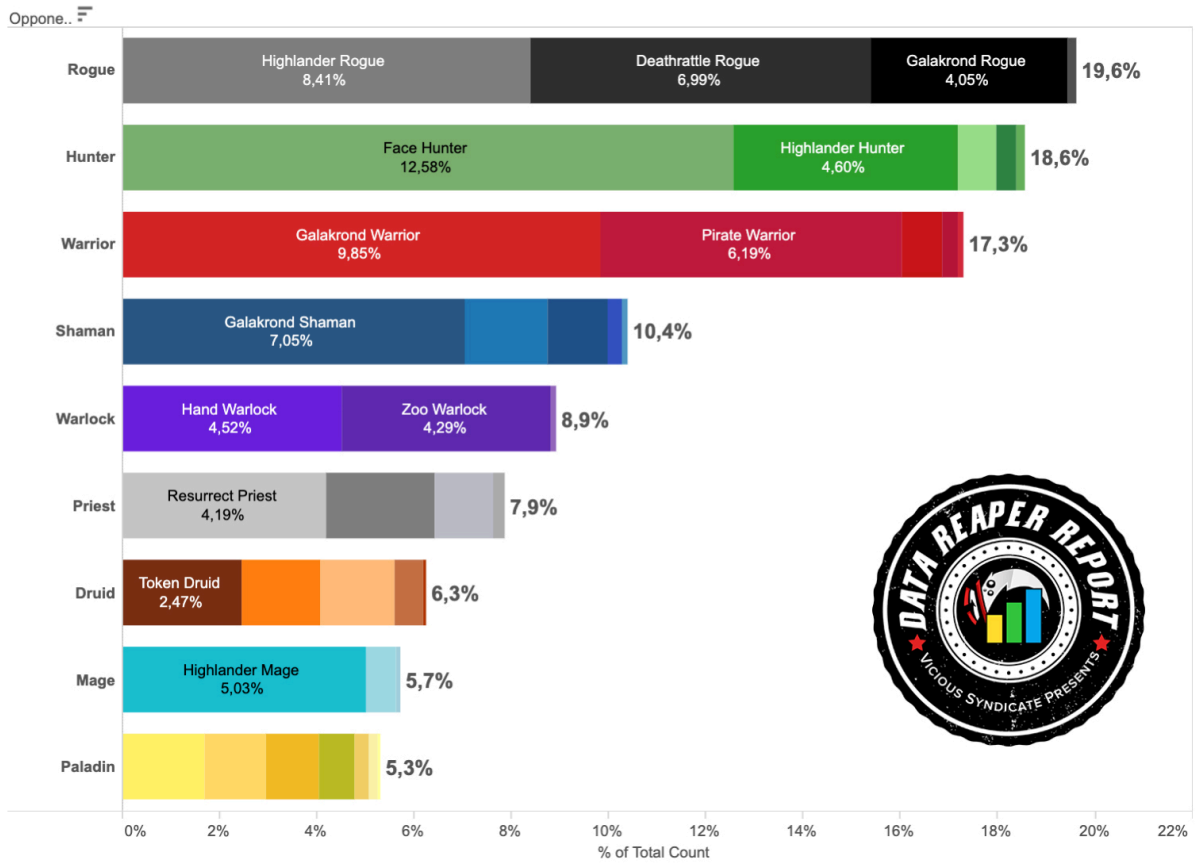
•

•



По всем рангам

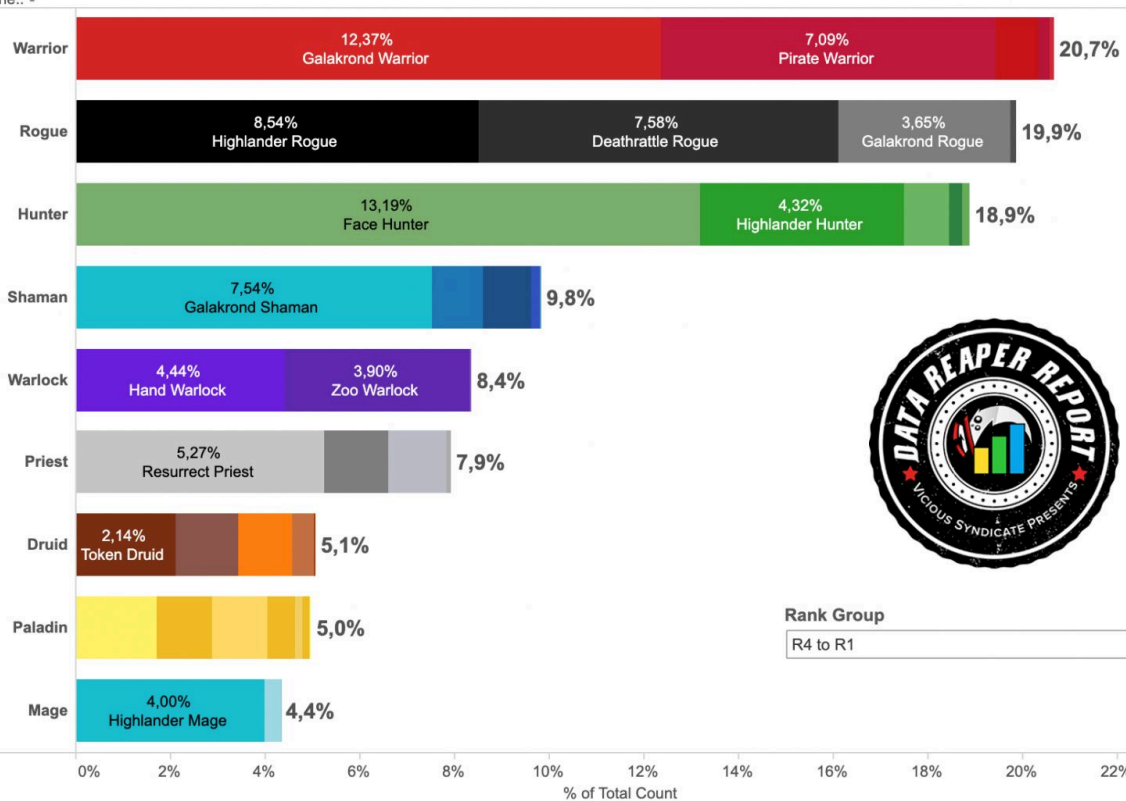
vS Data Reaper # 149 (December 19 - 27, 2019) - All Ranks



В промежутке 4 - 1 ранг

vS Data Reaper # 149 (December 19 - 27, 2019) - By Ranks

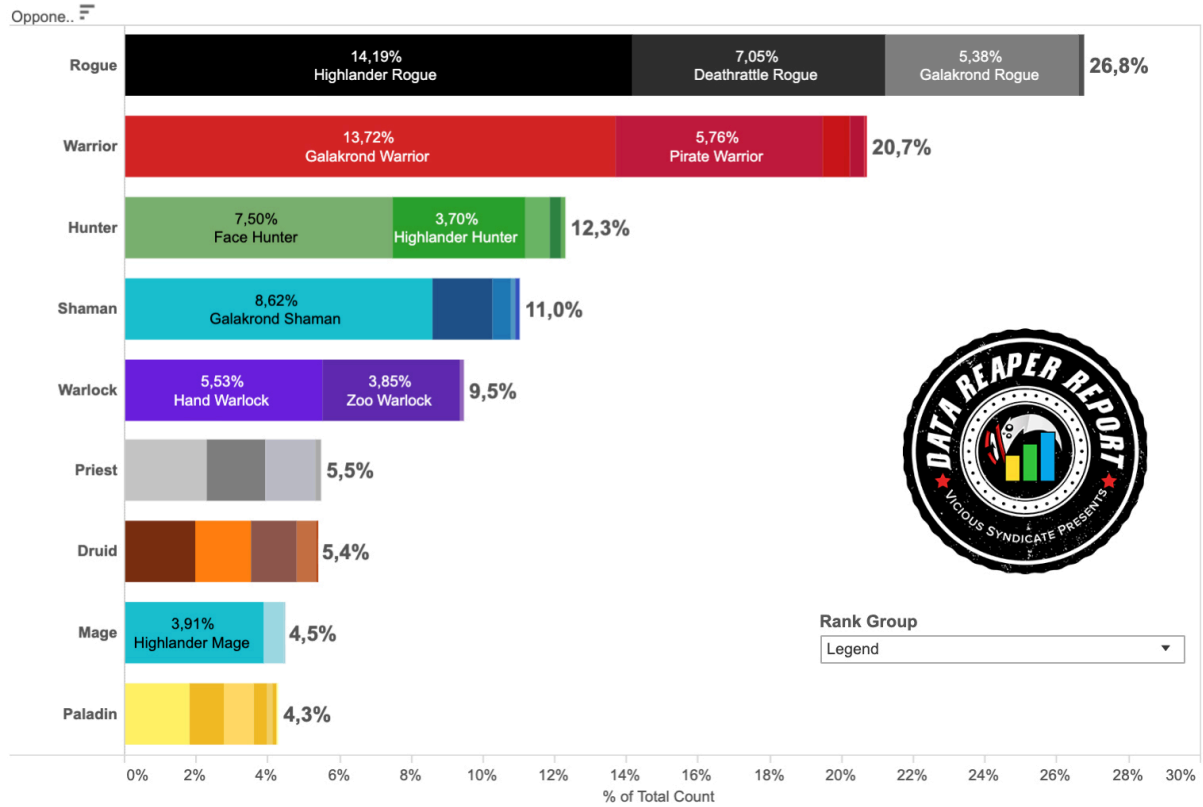
Oppone..



Rank Group

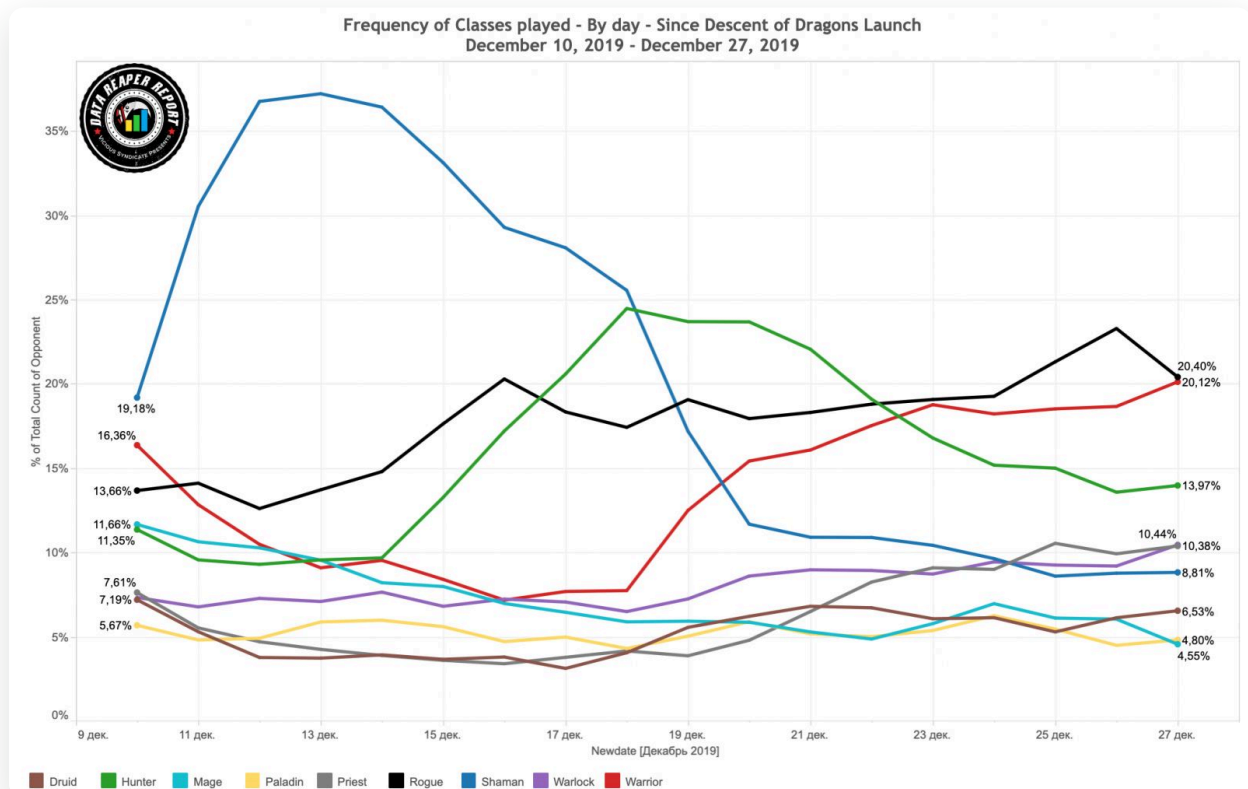
На ранге Легенда

### vs Data Reaper # 149 (December 19 - 27, 2019) - By Ranks



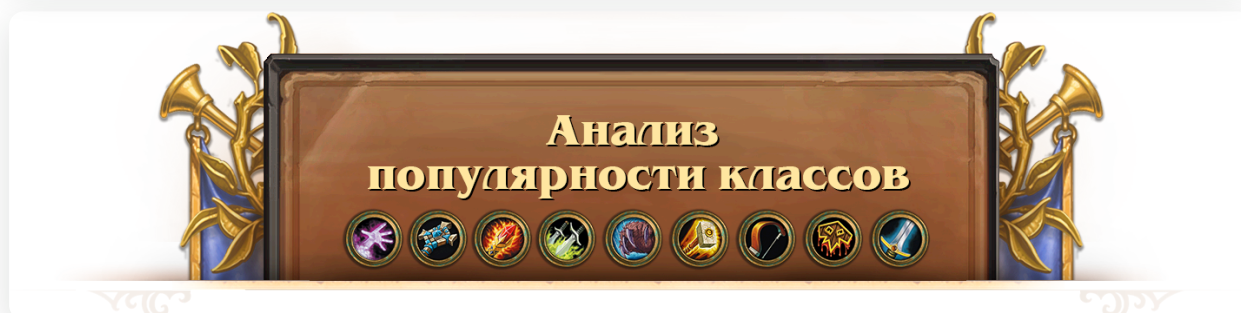
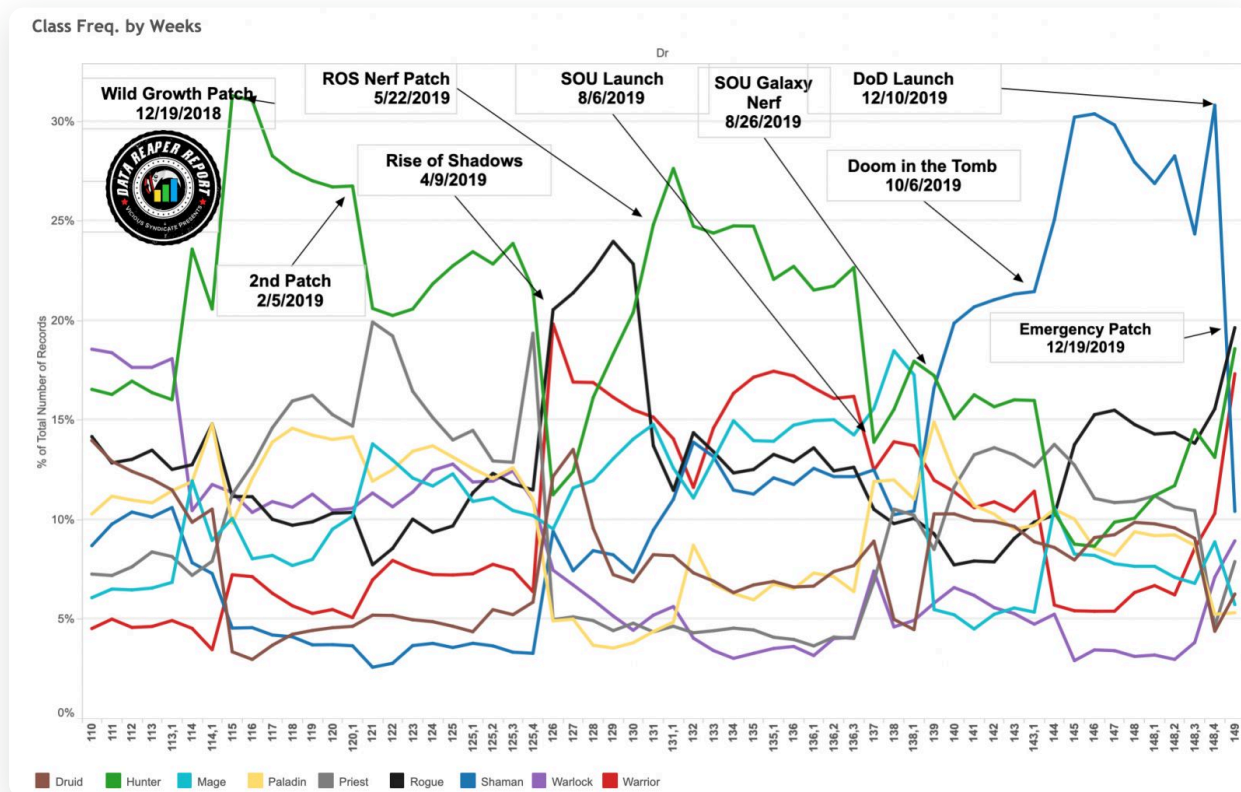
Следующий график показывает прогресс популярности классов с момента выхода дополнения "Спасители Ульдума" по дням

нажмите, чтобы посмотреть график





## Следующий график показывает прогрессию популярности классов по неделям с момента выхода первого Data Reaper Report

нажмите, чтобы посмотреть график



После безраздельного господства Галакронд Шамана в первую неделю Натиска драконов изменения в балансе встряхнули положение вещей. **Разбойник** считался вторым по силе классом до патча, а теперь он встречается чаще всех. К тому же, класс представлен разнообразно, предлагая игрокам несколько конкурентоспособных архетипов.

-  Наиболее популярен **Зефрис Разбойник** – в Легенде это самая распространенная колода среди всех классов. Оптимальная сборка для архетипа была найдена очень быстро, и многие игроки добились ей за последнюю неделю прекрасных результатов.
-  **Разбойник на хрипах** отдает предпочтение сборке с **Анубисатом-завоевателем**. Это чревато психологической травмой для соперников, которые пытались все это время забыть о **Квест Разбойника** – усиленные **Вепри-камнеклыки** и **Злобные чешуйники** отчетливо напоминают этот игровой стиль.
- **Галакронд Разбойник** – наиболее разнообразный архетип, для которого еще не найдены оптимальные решения. Здесь возможны разные подходы. Большинство сборок представляют



гибридные варианты, действующие также карты с предсмертным хрипом и Экспериментаторов с некрием.



**Воин** – самый популярный класс на 4-1 рангах. По большей части игроки разделились между **Галакронд Воином** и **Пират Воином** – обе колоды значительно влияют на текущую мету. Стоит отметить, что некоторые Пират Воины также используют **Галакронда Несокрушимого**, но в статистике они все равно учитываются как Пират Воины.



**Охотник** чрезвычайно популярен на нижних рангах, за счет своего яркого старта в Натиске драконов. **Фейс Охотник** – самая распространенная колода за пределами Легенды, где число играющих ей заметно идет на спад. **Зефрис Охотник** пока еще попадаетея в ладдере, а вот присутствие **Квест Охотника** минимально.



Число **Шаманов** после патча значительно сократилось, Тралл уступает трем ведущим классам на всех игровых рангах. Большинство игроков класса пытаются вдохнуть жизнь в своих **Галакронд Шаманов** после нерфов. В классовом разделе будет подробно рассказано, насколько им это удалось. Оставшиеся проценты представлены **Квест Шаманами** (которые тоже включают в сборку **Галакронда Буревестника**) и **Агро Шаманами**.



**Чернокнижник** стал чаще встречаться после обновления. На данный момент **Хэндлоки** несколько популярнее **Зоолоков**, но все может измениться к следующему мета-отчету. **Галакронд Проклятый** используется всеми Зоолоками, но в некоторых сборках Хэндлока также попадаетея.



**Жрец** выглядел совершенно мертвым на старте дополнения, но его слабый процент побед во многом можно было списать на игроков, упорно собирающих разные вариации **Галакронд Жрецов**, одна чудовищнее другой. Изменения в балансе пробудили старые архетипы класса. Статистику сейчас возглавляет **Жрец на воскрешении**, за ним следует **Комбо Жрец**.



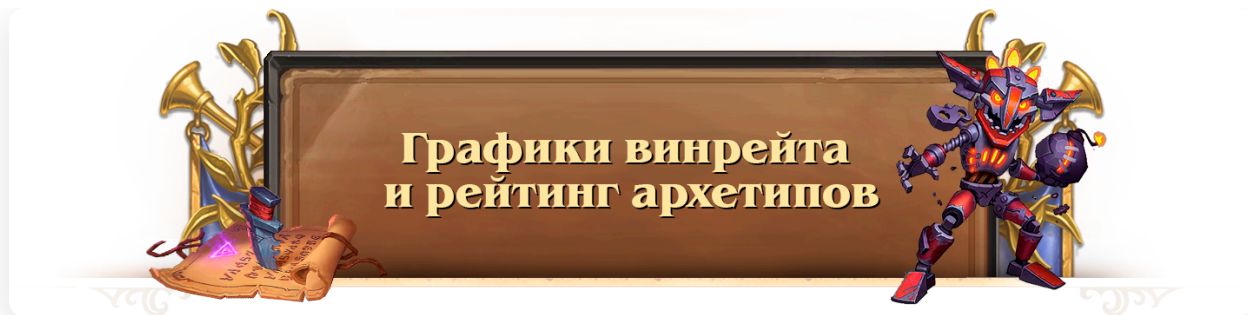
**Друид** попытался зацепиться в мете разными колодами, но ни одна из них не сработала по-настоящему. Наиболее популярным остается **Токен Друид**, получивший новые карты синергии с древнями в Натиске драконов.



**Циклон Маг** провалился сразу же, и теперь Джайна почти полностью сконцентрировалась на **Рено Маге**. Колода достаточно конкурентоспособна, но все же не настолько хороша, чтобы вытянуть класс с задворков меты.



**Паладин** на дне большинства игровых рангов. Подобно Друиду, он опробовал самые колоды, ни одна из которых не выстрелила. Ирония заключается в том, что лучшей колодой класса является **Холи Паладин**, который почти ничего не взял из нового дополнения.



## Диаграммы матч-апов

По всем рангам

## Matchup Win rates based on games between 12/19/2019-12/27/2019 (Minimum 50 games required per matchup)



Hero	Hero Deck	Opponent / Opponent Deck															
		Druid	Hunter		Mage	Paladin		Priest		Rogue			Sha..	Warlock		Warrior	
		Token Druid	Face Hunter	Highlander Hunter	Highlander Mage	Holy-Wrath Paladin	Mech Paladin	Galakrond Priest	Resurrect Priest	Deathrattle Rogue	Galakrond Rogue	Highlander Rogue	Galakrond Shaman	Hand Warlock	Zoo Warlock	Galakrond Warrior	Pirate Warrior
<b>Druid</b>	Token Druid	Black	Red	Green	Light Green	White	White	Green	Light Green	Light Green	Red	Light Green	Light Green	Red	Red	Light Green	Red
<b>Hunter</b>	Face Hunter	Light Green	Black	Light Green	Green	Red	Red	Red	Red	Green	Light Green	Light Green	Light Green	Green	Green	Red	Red
	Highlander Hunter	Red	Red	Black	Light Green	Light Green	White	Light Green	Red	Light Green	Light Green	Light Green	Red	Light Green	Light Green	Light Green	Red
<b>Mage</b>	Highlander Mage	Light Green	Red	Red	Black	Red	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green
<b>Paladin</b>	Holy-Wrath Paladin	Light Green	Red	Light Green	Light Green	Black	White	Red	Light Green	Red	Red	Red	Light Green	Light Green	Light Green	Red	Red
	Mech Paladin	Light Green	Green	White	Light Green	White	Black	Red	Red	Light Green	Light Green	Light Green	Red	Red	Light Green	Light Green	Light Green
<b>Priest</b>	Galakrond Priest	Red	Light Green	Red	Red	Light Green	White	Black	Light Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Light Green
	Resurrect Priest	Red	Green	Green	Red	Red	Green	Red	Black	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green
<b>Rogue</b>	Deathrattle Rogue	Red	Red	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Black	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green
	Galakrond Rogue	Light Green	Red	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Red	Black	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green
	Highlander Rogue	Light Green	Red	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Black	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green
<b>Shaman</b>	Galakrond Shaman	Red	Red	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Black	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green
<b>Warlock</b>	Hand Warlock	Light Green	Red	Red	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Black	Light Green	Light Green	Light Green
	Zoo Warlock	Light Green	Red	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Black	Red	Light Green
<b>Warrior</b>	Galakrond Warrior	Light Green	Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Red	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Black	Light Green
	Pirate Warrior	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Black

В промежутке 4 ранг - Легенда

Matchup Win rates based on games RANK 4 to LEGEND  
between 12/25/2019-12/27/2019  
(Minimum 50 games required per matchup)



Hero	Hero Deck	Opponent / Opponent Deck														
		Druid	Hunter		Mage	Palad..	Priest		Rogue			Sha..	Warlock		Warrior	
		Token Druid	Face Hunter	Highlander Hunter	Highlander Mage	Holy-Wrath Paladin	Galakrond Priest	Resurrect Priest	Deathrattle Rogue	Galakrond Rogue	Highlander Rogue	Galakrond Shaman	Hand Warlock	Zoo Warlock	Galakrond Warrior	Pirate Warrior
Druid	Token Druid	Black	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light
Hunter	Face Hunter	Light	Black	Green	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Light	Red	Red
	Highlander Hunter	Light	Red	Black	Green	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light
Mage	Highlander Mage	Light	Red	Red	Black	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light
Paladin	Holy-Wrath Paladin	Light	Light	Light	Black	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light
Priest	Galakrond Priest	Light	Light	Light	Light	Black	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light
	Resurrect Priest	Light	Green	Green	Red	Light	Black	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light
Rogue	Deathrattle Rogue	Light	Red	Red	Light	Light	Light	Black	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light
	Galakrond Rogue	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Black	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light
	Highlander Rogue	Light	Light	Light	Light	Green	Green	Light	Light	Black	Light	Light	Light	Light	Light	Light
Shaman	Galakrond Shaman	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Black	Light	Light	Light	Light	Light
Warlock	Hand Warlock	Light	Red	Red	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Black	Light	Light	Light	Light
	Zoo Warlock	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Black	Light	Light	Light
Warrior	Galakrond Warrior	Light	Green	Green	Green	Green	Red	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Black	Green
	Pirate Warrior	Light	Green	Green	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Red	Black

В промежутке ранга Легенда

на этой неделе графика нет

**Таблица % винрейта архетипов с распределением по Тир уровням**

All Ranks



### vS Power Rankings DR # 149

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	vS Deck		
			Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Galakrond Warrior	53,53	100,0	78,3	89,2
	Pirate Warrior	52,90	91,1	49,2	70,1
Tier 2	Resurrect Priest	51,51	71,4	33,3	52,4
	Deathrattle Rogue	51,08	65,4	55,6	60,5
	Zoo Warlock	51,04	64,7	34,1	49,4
	Galakrond Shaman	50,87	62,4	56,1	59,2
	Face Hunter	50,31	54,4	100,0	77,2
	Highlander Rogue	50,29	54,1	66,9	60,5
	Highlander Hunter	50,16	52,2	36,6	44,4
	Galakrond Rogue	50,08	51,1	32,2	41,6
	Token Druid	50,07	51,0	19,7	35,3
Tier 3	Hand Warlock	49,23	39,0	35,9	37,5
	Mech Paladin	48,28	25,6	8,6	17,1
	Highlander Mage	47,93	20,6	40,0	30,3
Tier 4	Holy-Wrath Paladin	46,06	-5,8	13,5	3,8
	Galakrond Priest	45,18	-18,3	17,9	-0,2

R9 to R5



### vS Power Rankings DR # 149

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	vS Deck		
			Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Galakrond Warrior	53,89	100,0	52,3	76,2
	Pirate Warrior	53,47	94,6	40,8	67,7
Tier 2	Resurrect Priest	51,96	75,2	33,5	54,3
	Zoo Warlock	51,27	66,3	30,4	48,3
	Galakrond Shaman	50,72	59,2	43,7	51,5
	Deathrattle Rogue	50,60	57,7	48,8	53,2
	Face Hunter	50,53	56,9	100,0	78,4
	Token Druid	50,34	54,4	19,5	36,9
	Highlander Rogue	50,33	54,2	44,4	49,3
	Highlander Hunter	50,14	51,7	36,1	43,9
	Galakrond Rogue	49,99	49,9	26,2	38,1
Tier 3	Hand Warlock	48,84	35,1	30,9	33,0
	Mech Paladin	48,67	32,9	7,8	20,3
	Highlander Mage	48,03	24,6	39,3	32,0
Tier 4	Holy-Wrath Paladin	46,94	10,7	11,9	11,3
	Galakrond Priest	45,65	-6,0	16,9	5,5

R4 to R1



### vS Power Rankings DR # 149

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	vS Deck		
			Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Galakrond Warrior	53,70	100,0	93,8	96,9
	Resurrect Priest	53,11	92,0	40,0	66,0
	Pirate Warrior	52,08	78,1	53,7	65,9
Tier 2	Galakrond Shaman	51,41	69,1	57,2	63,1
	Deathrattle Rogue	51,29	67,4	57,5	62,5
	Highlander Rogue	50,65	58,8	64,7	61,8
	Zoo Warlock	50,36	54,9	29,6	42,2
	Galakrond Rogue	50,14	51,8	27,7	39,8
	Token Druid	50,11	51,5	16,2	33,9
	Highlander Hunter	49,12	38,1	32,7	35,4
Tier 3	Hand Warlock	48,31	27,2	33,7	30,4
	Mech Paladin	48,03	23,3	9,0	16,2
	Face Hunter	47,64	18,1	100,0	59,0
	Highlander Mage	47,32	13,7	30,3	22,0
	Holy-Wrath Paladin	45,89	-5,6	13,0	3,7
Tier 4	Galakrond Priest	45,67	-8,5	10,2	0,9

Legend



### vS Power Rankings DR # 149

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	vS Deck		
			Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Galakrond Warrior	52,28	100,0	96,7	98,4
	Deathrattle Rogue	52,20	98,3	49,7	74,0
Tier 2	Galakrond Shaman	51,67	86,6	60,8	73,7
	Pirate Warrior	51,64	86,0	40,6	63,3
	Highlander Rogue	51,23	77,0	100,0	88,5
	Zoo Warlock	51,17	75,7	27,1	51,4
	Galakrond Rogue	50,36	58,0	37,9	48,0
	Highlander Hunter	50,24	55,3	26,1	40,7
	Resurrect Priest	50,21	54,6	16,2	35,4
Tier 3	Token Druid	49,78	45,2	14,0	29,6
	Face Hunter	49,48	38,5	52,9	45,7
	Hand Warlock	48,44	15,8	39,0	27,4
	Highlander Mage	47,72	0,0	27,6	13,8
	Mech Paladin	47,50	-4,8	7,0	1,1
Tier 4	Holy-Wrath Paladin	43,93	-83,2	12,8	-35,2
	Galakrond Priest	43,87	-84,5	11,8	-36,4

чтобы выбрать диапазон Рангов нажмите на выпадающий список вверху таблицы в открывшемся окне

Tiers	Hero Deck	vS Dec k P..	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Odd Paladin	54,38	0,70	100,0	100,0	100,0
	Token Druid	52,83	0,52	82,3	47,8	65,0

Эти архетипы обладают низкой выборкой. Из-за этого трудно определить их силу и ранжировать по этому показателю. Тем не менее, об их расположении в Тир листах можно говорить уверенно.

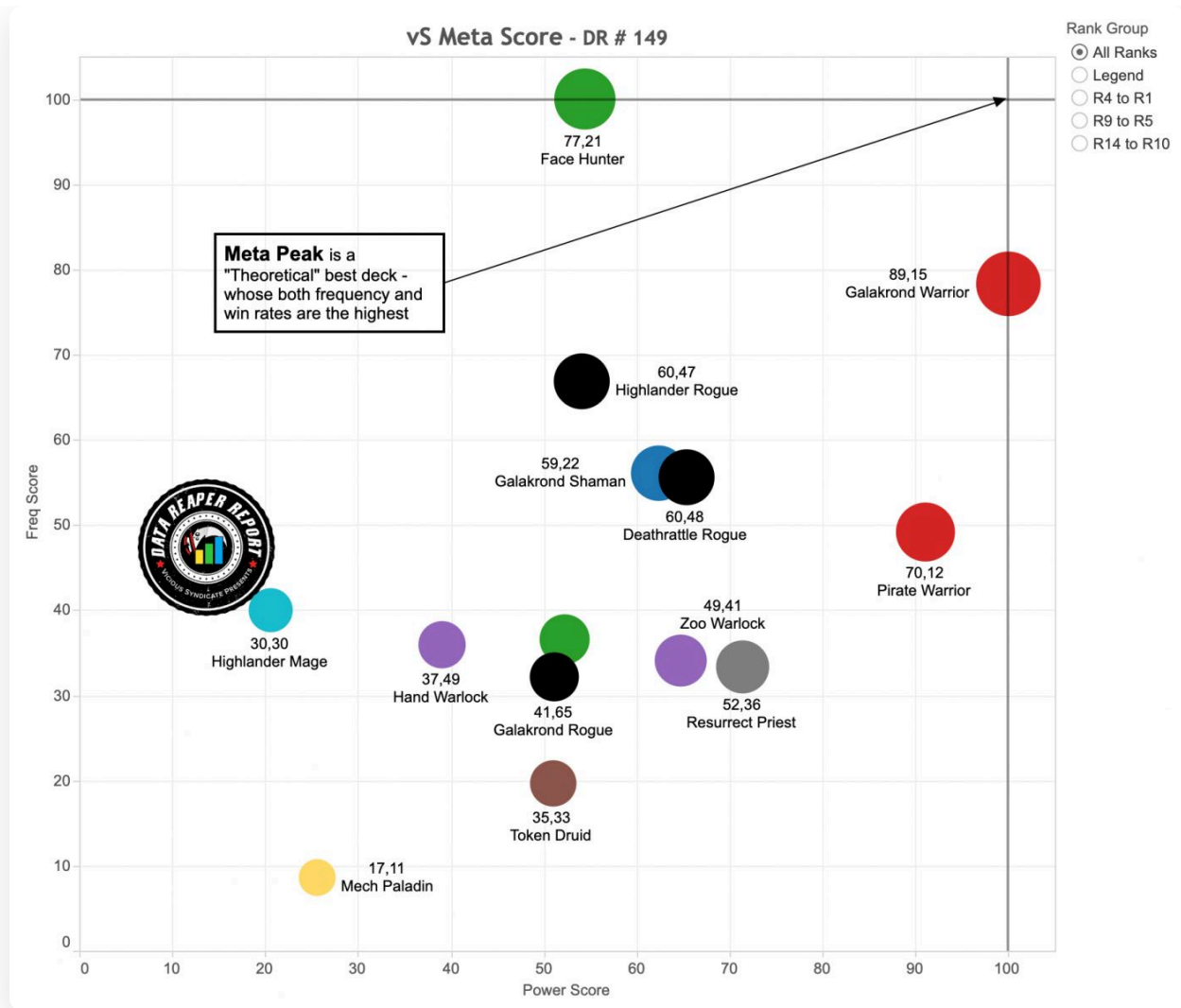
Tier	Hero Deck
T3	Aggro Shaman
	Combo Priest
	Quest Hunter
T4	Control Warrior
	Embiggen Druid
	Highlander Druid
	Highlander Paladin
	Quest Shaman

### Диаграмма Meta Score

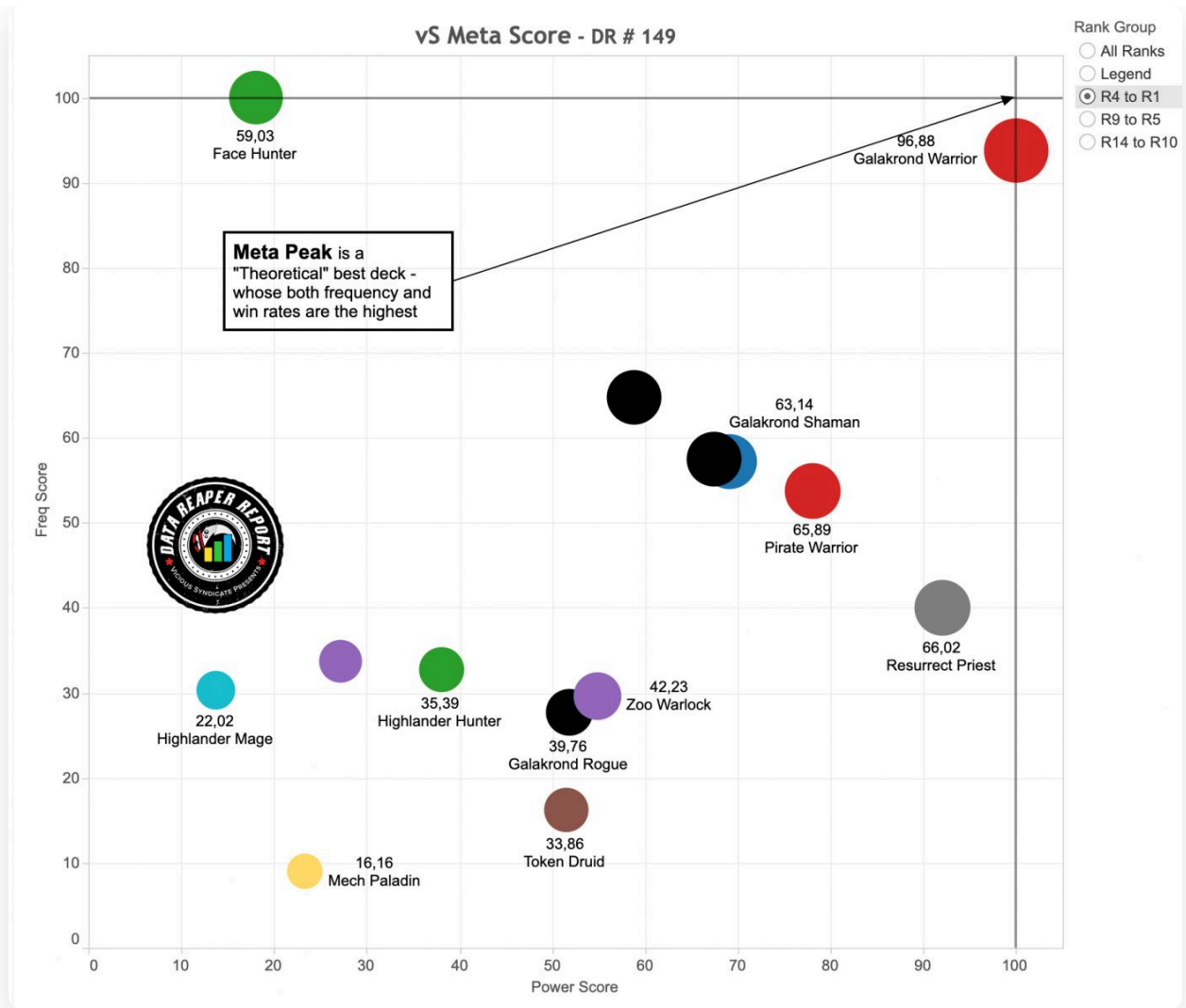
vS Meta Score диаграмма - отображает одновременно и уровень силы архетипов (ось абсцисс X), и их популярность (ось ординат Y). Исследовав этот график, вы сможете нагляднее увидеть и проще понять состояние текущей меты.

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 сравнить, как близко к нему подошлись существующие архетипы.

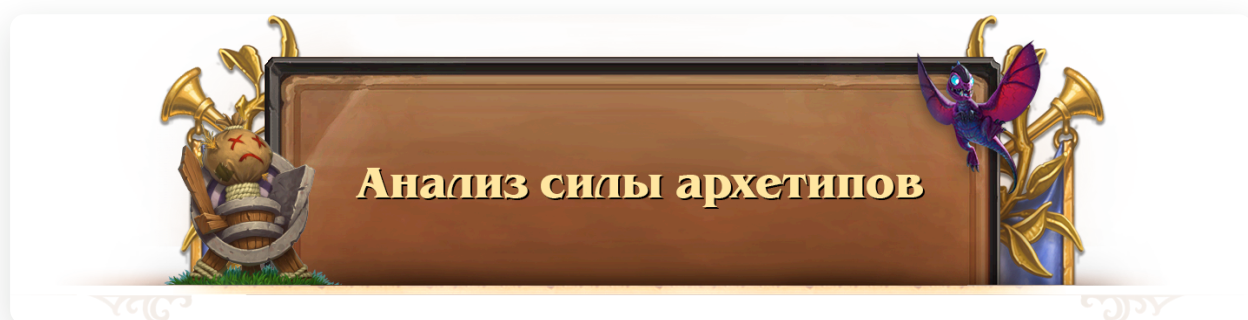
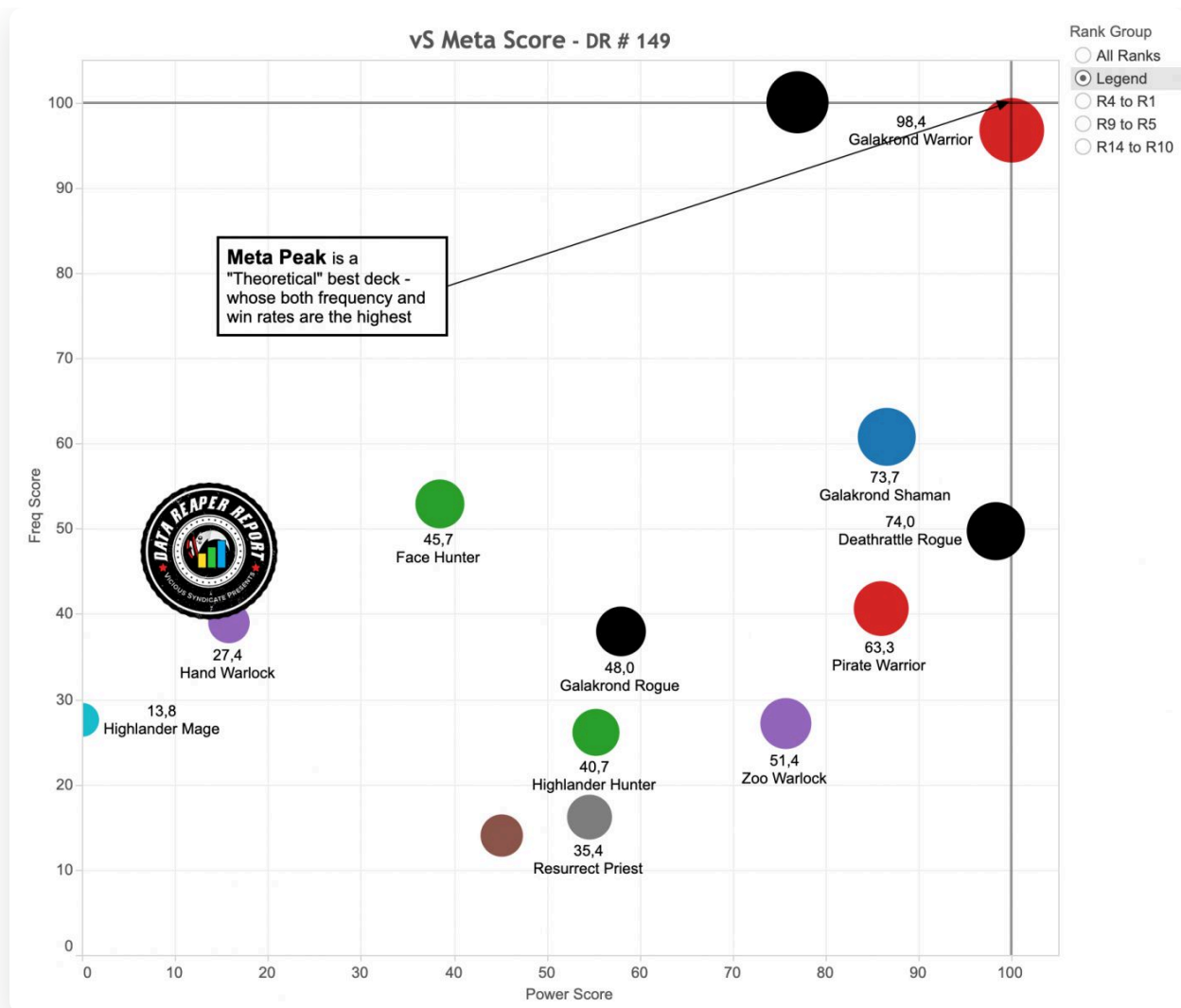
По всем рангам



В промежутке 4 - 1 ранг



На легендарном ранге



Это первый мета-отчет после дополнения и исправлений баланса, а значит следует напомнить его специфику. Многие архетипы пока не оптимизированы. Игроки до сих пор не уверены, какие карты следует оставить в сборке (и надеются узнать это из данного мета-отчета!). Колода с высоким процентом побед необязательно является действительно лучшей. Все может измениться, и задача мета-отчета - оценить возможные изменения и потенциал архетипов.

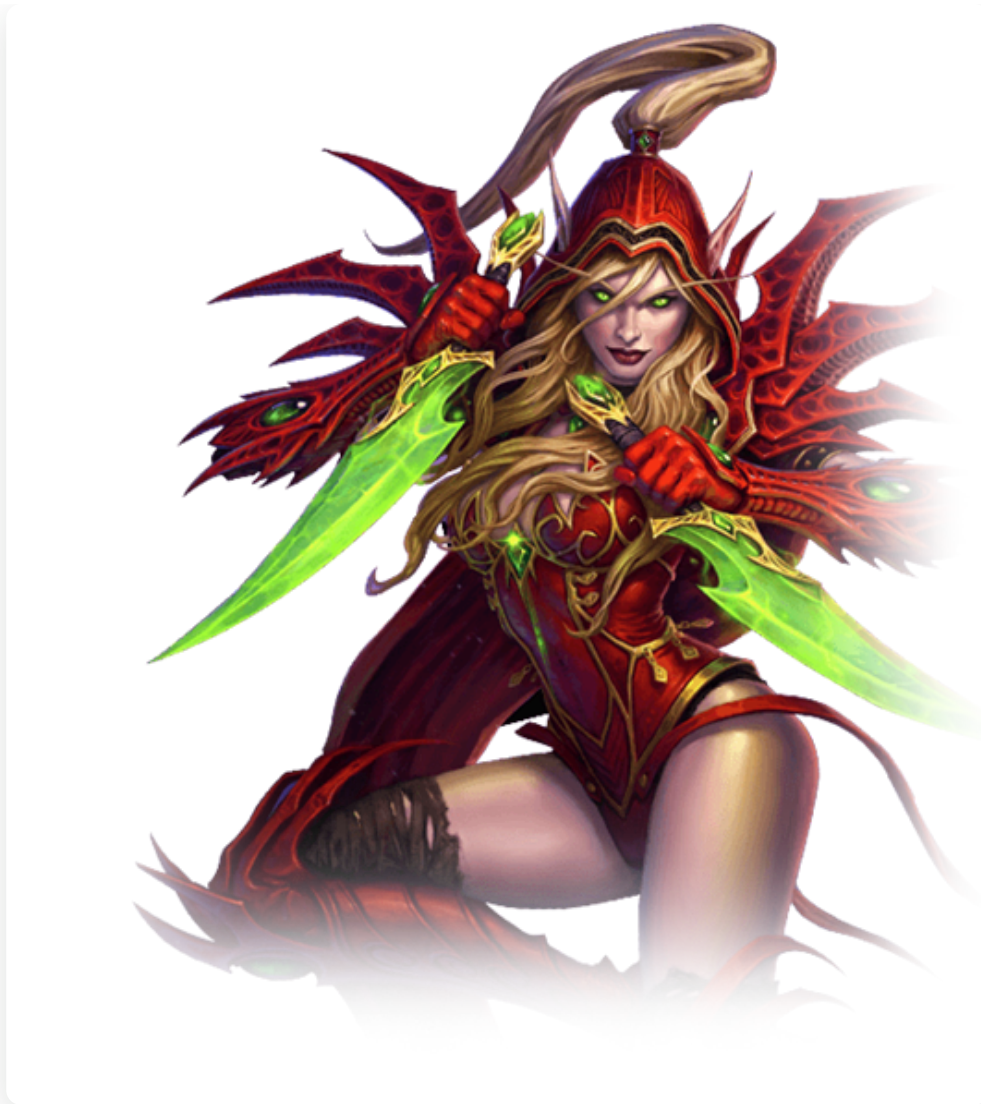


Пока сильнейшим классом меты выглядит **Воин**. Сразу две его колоды успешно орудуют на вершине ладдера. Пират Воин вновь в деле, снимая с противников скальпы. **Галакронд Воин** и вовсе выглядит лучшей колодой в игре, даже несмотря на неоптимальные сборки. Похоже, только Жрец на воскрешении сейчас доставляет ему проблемы.





**Фейс Охотник** выглядит заманчиво, но это обман. Его статистика резко ухудшается по мере приближения к вершине лadders. Особенно слаб Рексар на подступах к Легенде, где число Галакронд Воинов огромно. Статистика немного выправляется в самой Легенде, так как там немало благоприятных для Фейс Охотника противостояний с Разбойником, но ситуация в любом случае удручающая. Вряд ли Фейс Охотник совсем исчезнет из лadders, но его популярность кажется временной и, вероятно, значительно просядет, когда мета устаканится.

На самом деле **Зефрис Охотник** выглядит сильнее Фейс Охотника – поклонникам Рексара лучше держать в уме его и Квест Охотника. Квест Охотник будет особенно рад падению Фейс Охотника, ведь это самый неудобный для него противник.



Успехи **Валиры** также во многом зависят от Фейс Охотника. В целом, чем выше вы поднимаетесь по ладдеру, тем меньше попадается Охотников и лучше играет Разбойник. Это обещает классу в перспективе очень благоприятную мету. Стоит подробнее остановиться на трех архетипах Валиры:

-  **Зефрис Разбойник** смотрится очень хорошо, особенно в Легенде, но нет полной уверенности, что это действительно сильнейшая колода класса. Архетип был быстро оптимизирован, но остальные колоды Валиры еще могут быть отшлифованы до такой степени, что обойдут его.
-  **Разбойник на хрипах с Анубисатом-завоевателем** кажется не самой надежной колодой, так как очень зависит от того, вытянете ли вы нужные карты, но все же у него, возможно, наибольший потенциал. **Зефрис Великий**, конечно, хорош, но два **Экспериментатора с некрием** еще лучше. Не станет неожиданностью, если внутри класса вновь произойдет сдвиг к Разбойнику на хрипах, особенно в свете спада у Фейс Охотника. Вы понимаете, что вас не ждет ничего хорошего, если Валира начала разыгрывать **Вепря-камнеклыка**. У медленных колод все же больше шансов против Разбойника на хрипах, чем раньше было против Квест Разбойника. Хотя... К чему эти ложные надежды? **ВСЕ ПРОПАЛО, ВСЕ ПРОПАЛО. РАЗБОЙНИК ОПЯТЬ ИГРАЕТ ВЕПРЯ-КАМНЕКЛЫКА.**
- **Галакронд Разбойник**, быть может, слабейший из архетипов Валиры, но в то же время он и наименее оптимизирован. Иными словами, в ладдере слишком много мусорных сборок, чтобы



сказать наверняка, на что способна эта колода. Когда этот хаос остановится на паре основных вариантов, можно будет говорить о каком-то потенциале.



**Жрец на воскрешении** смотрится сильно, но будущее колоды выглядит непростым. С одной стороны, это единственная надежная контрколода Галакронд Воину, возможно, лучшему архетипу меты. С другой стороны, во многом успех Жреца на воскрешении объясняется еще одним очень благоприятным матч-апом – против Фейс Охотника. Добавьте сюда нестабильные поединки с остальными колодами меты и получите рецепт крайне поляризованной колоды. Жрец на воскрешении заметно проседает ближе к вершине ладдера, и сразу несколько неудобных ему соперников находятся на подъеме. **Галакронд Жрец** оказался ни на что не годен, Комбо Жрец не впечатляет, а значит Андуину, вероятно, не светит ничего хорошего в Натиске драконов.



Статистику [Галакронд Шамана](#) удалось сбить нерфами, и в мире установилось благоденствие. Или все же рано радоваться? Среди возможных сборок архетипа обнаружена скрытая угроза. Большинство игроков еще не подобрали ключик, но есть лазейка, которая, вполне возможно, позволит вернуться Галакронд Шаману на вершину меты. Читайте классовый раздел Тралла. Ква.

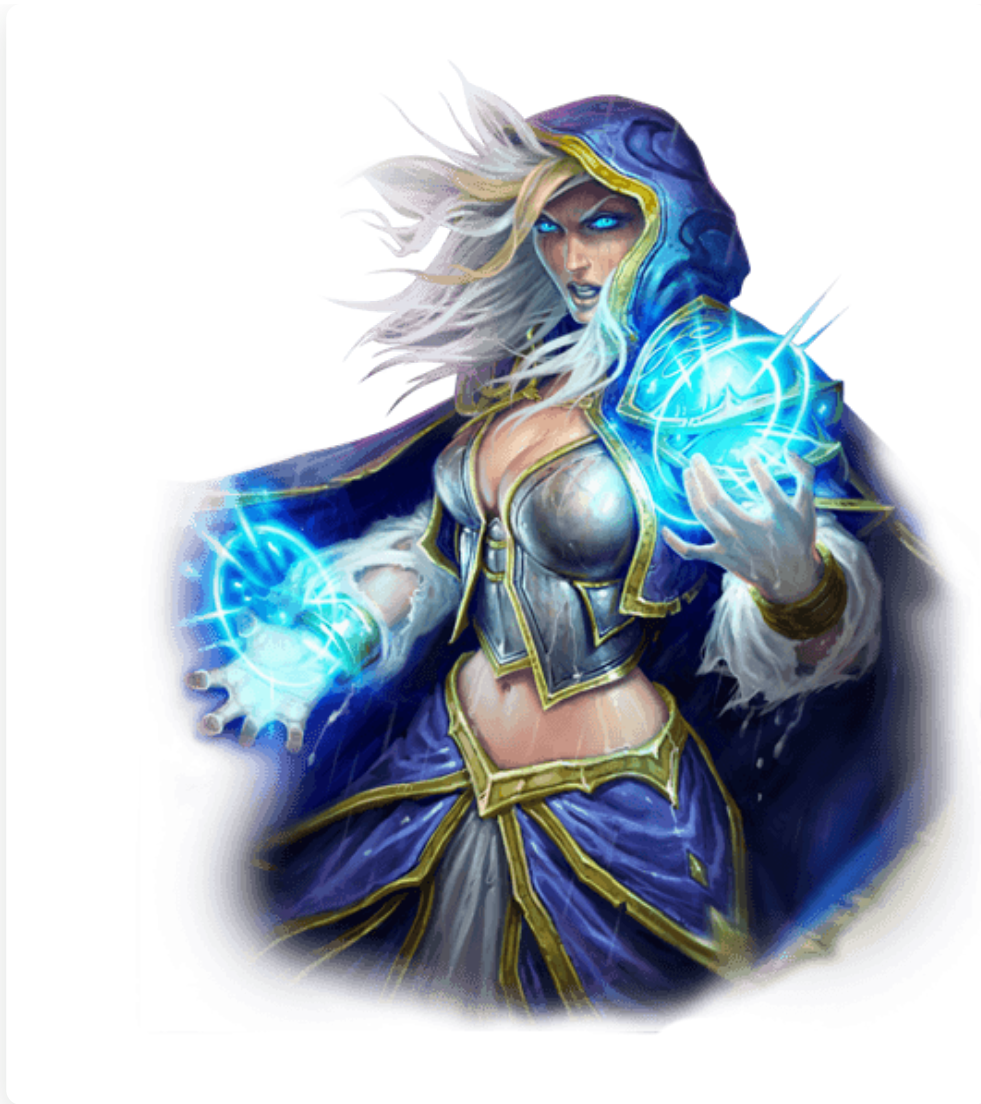


Класс, который может быть доволен патчем, это **Чернокнижник**. До обновления он выглядел безнадежно, но теперь **Зоолок** воспрял духом. Гул'дан хорошо играет со всеми Разбойниками и рад спаду у Фейс Охотника. Однако топ-колодой ему тоже вряд ли удастся стать из-за слабых матч-апов с Воином и Шаманом. Сила героя **Галакронда Несокрушимого** и **Галакронда Буревестника** – большая проблема для Зоолока. **Хэндлок** также рад проблемам у Рексара, а его таблица матч-апов позволяет на что-то надеяться. Пока ведущие колоды меты не стали неубиваемыми монстрами, Гул'дана рано списывать со счетов.

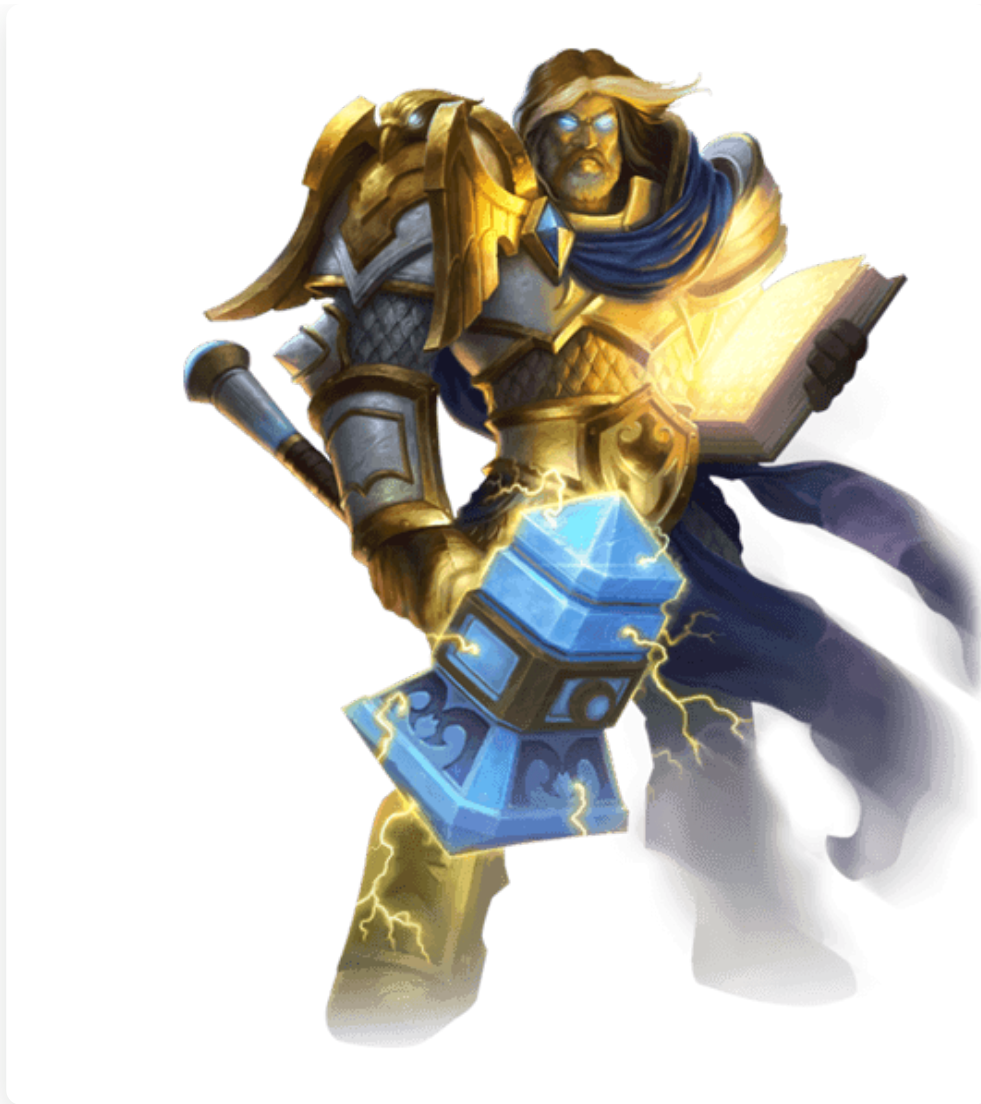
**Мета выглядит достаточно сбалансированной на вершине ладдера, что не может не радовать. Но с точки зрения антуража дополнения все плохо - в битве между Добром и Злом, Зло не оставляет Добру никаких шансов. Лига Исследователей не в состоянии противостоять Галакронду, что выражается в удручающей статистике Друида, Охотника, Мага и Паладина.**



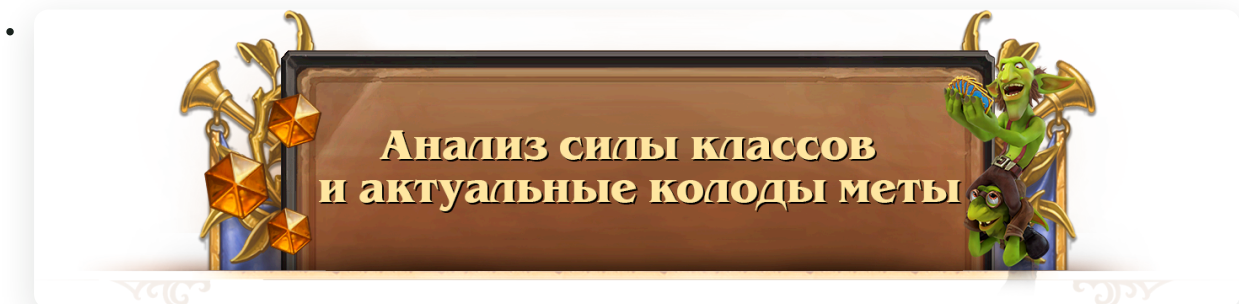
**Малфурион** выглядит в дополнении очень слабо, вся его надежда на **Токен Друида**. У колоды есть потенциал для улучшения сборки, поэтому она даже может удержаться в мете, а не оказаться на ее обочине.




**Джайна** ждет снижения числа Фейс Охотников и надеется, что это поможет **Рено Мару** выбраться из канавы. С прочими соперниками у архетипа есть определенные шансы, но игра против Рексара – это кромешный ад. Больше ничего жизнеспособного у Мага не наблюдается.

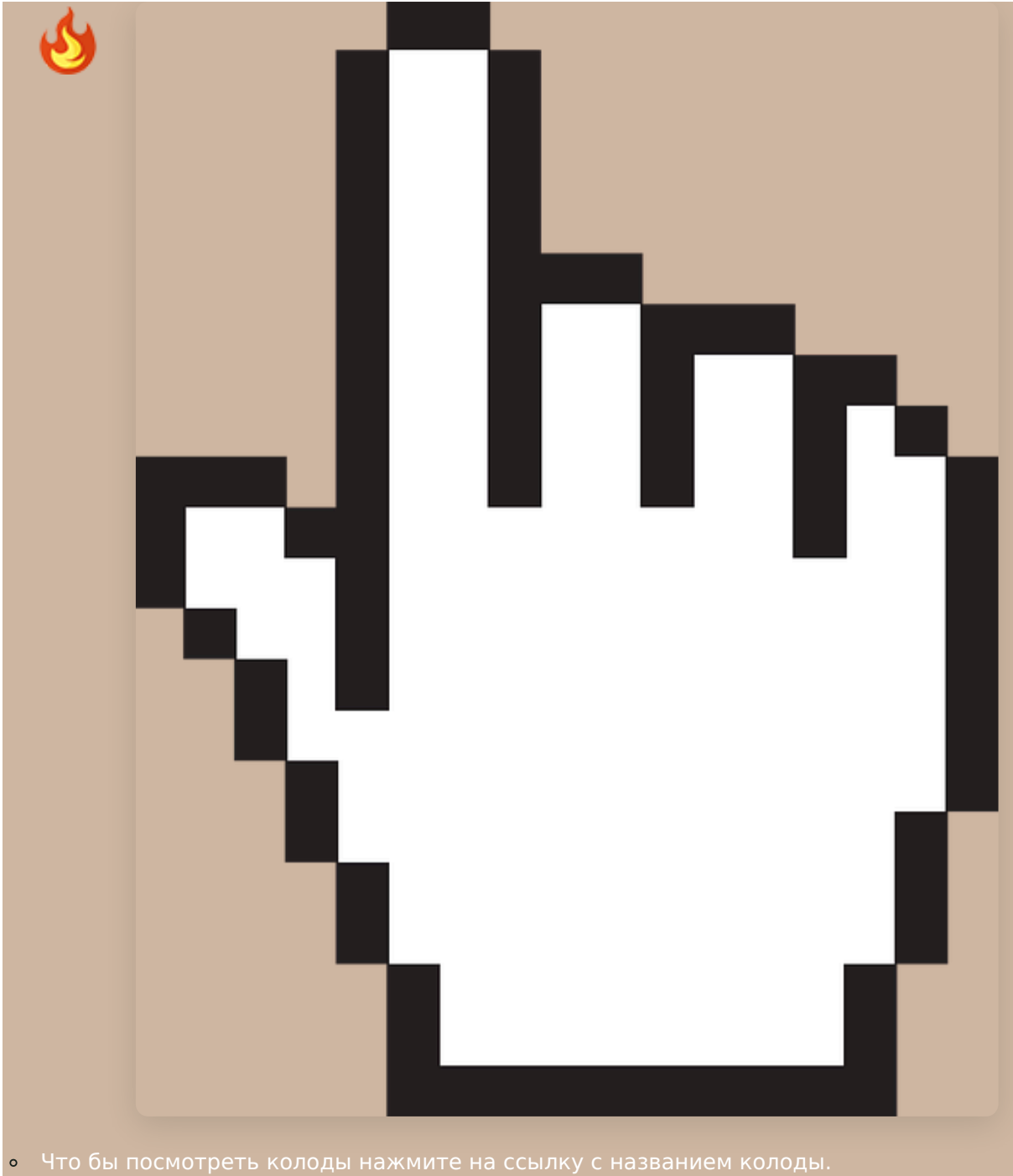


**Утер** в шаге от того, чтобы совершенно исчезнуть из меты. **Холи Паладин** совершенно не рад подъему Валиры, а удачной сборки **Зефрис Паладина** так и не было найдено. **Чистый Паладин без нейтральных карт** - проигрывает всем подчистую.



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

- -  Чтобы скопировать колоду в буфер обмена, нажмите на данную иконку под нужной вам колодой.
  -



Разбойник - один из самых сильных классов в игре, и над ним велись самые разнообразные и обширные эксперименты из всех классов в Стандартном формате. В этом разделе будут указаны наиболее перспективные направления.

Начнем с самого простого - **Зефрис Разбойник**. В отличие от других колод класса, о которых пойдет разговор дальше, Зефрис Разбойник очень быстро стабилизировался вокруг единственного билда, вокруг которого теперь ведется работа. В результате колода также стала самой популярной и наиболее успешной из всех классовых. Никому не нужно было очень серьезно задумываться над Зефрис Разбойником, так как Jambre

уже сделал эту работу за всех, создав сборку с лучшими 30 картами, доступными классу, и очень рано поднял ее до первого места в Легенде. Tuler сделал несколько замен и также занял первое место уже после изменений баланса.

У нас есть набор карт для синергии с **Экспериментатором с некрием**, с **Вендеттой** и с **Галакрондом Кошмарным**, венчают это все **Зефрис Великий** и подобные ему карты. Приведенная ниже колода близка к тем, которыми пользовались оба игрока. Просто и эффективно.

Следом идет **Разбойник на предсмертных хрипах**, построенный вокруг **Экспериментатора с некрием**. Хотя и существует вариант с **Механическим дракончиком**, сборка с **Анубисатом-завоевателем** является более популярной и успешной. Доработать этот архетип было сложнее. Ключевым выводом исследования является то, что **Ковер-самолет** плох, а **Склянка с некрием** недооценена. Экспериментатора на столе очень часто игнорируют, поэтому, когда вы разыгрываете на него **Склянку**, это практически сразу означает победу, если только ваш оппонент не убьет вас в следующий ход. Кроме того, **Склянка с некрием** очень хороша с **Ангой Погребенной**, так как она предлагает вам огромный бафф руки без какого-либо ответа от оппонента, который все еще может нарушить ваш план игры эффектами немоты или превращения. **Огонек** - это карта, которая может быть достаточно сильной при использовании **Склянки с некрием**, и ее можно взять вместо **Кошки фараона**.

Немного о муллигане. Некоторые игроки оставляют карты, не **Экспериментатора** или **Ангу**. Эта колода целиком от них зависит. Это может показаться немного чересчур, но ни одна другая карта не имеет значения. Не оставляйте **Планирующего флибустьера**, **Кошку фараона** и **Негодяя ЗЛА**, чтобы «отбиваться от агрессии», когда у вас нет **Экспериментатора**. Не оставляйте **Некриевый клинок**, когда у вас нет **Экспериментатора**. Вам нужны **Экспериментатор**, **Экспериментатор**, **Анга** и **Некриевый клинок**, в этом порядке, и вы можете оставить **Удар в спину** для активации **Экспериментатора**, если вы ходите первым. Остальные карты стоит оставлять только тогда, когда у вас уже есть то, что заставляет вашу колоду функционировать. Если вы еще не заметили, это **Экспериментатор с некрием**. **Разбойник на предсмертных хрипах** без **Экспериментатора с некрием** - это Квест **Разбойник** без задачи.

Наконец, есть **Галакронд Разбойник**, и этот архетип является наименее проработанным из трех основных, поэтому его процент побед самый низкий. Однако, если он найдет свою оптимальную сборку, то может стать сильнее, поэтому на данном этапе сложно сказать, насколько он хорош.

Первое решение при создании **Галакронд Разбойника** касается вторичного условия победы наряду с **Галакрондом Кошмарным**. Претендентами выступают **Экспериментатор с некрием** и **Авантюрист**, и похоже, что первый обладает большим потенциалом.

Второе решение заключается в том, брать ли **Механического дракончика** или **Анубисата-завоевателя**, и ответ неясен. Некоторых это может удивить, но у **Галакронд Разбойника** обычно в руке полно прихвостней, а усиленные прихвостни могут побеждать противника так же эффективно, как и угроза 7/7.

Это приводит к двум избранным колодам. J\_Alexander отвечает за основную версию с **Механическим дракончиком**, в то время как перечисленные «технические карты» - это

то, что нужно взять для получения версии с Анубисатом-завоевателем.

## • Зефрис Разбойник :



### Зефрис Галакронд Разбойник

#### • Разбойник на предсмертных хрипах :



### Анубисат Разбойник на предсмертных хрипах

#### • Галакронд Разбойник :



### Гибрид Галакронд Разбойник



• назад к выбору класса



Воин выглядел как самый сильный класс в Стандартном формате после изменений баланса, которые сыграли решающую роль в продвижении двух его архетипов.

**Галакронд Воин** может быть лучшей колодой в игре. Он не мог конкурировать с Галакронд Шаманом в первую неделю дополнения, но нерфы Шамана вдохнули в него новую жизнь и подняли на вершину меты .

Несмотря на такие хорошие результаты, Галакронд Воину все еще есть, куда расти. Самая распространенная сборка, которая была популяризирована BoarControl , использует несколько синергий с получением урона и финальную комбинацию с **Лироем Дженкинсом**, **Внутренней яростью** и **Кровавой наемницей**. Тем не менее, этот ОТК набор не хватает звезд с неба, так как многие из его карт оказались ситуативными и слабыми сами по себе. В частности, **Вихрь** и **Боевая ярость** чрезвычайно слабы, и вряд ли их когда-нибудь стоит включать в сборки.

Самой сильной картой в колоде был **Вестник разрушения**, и ZachO пытался максимально увеличить его потенциал, используя независимо более сильные карты, такие как **Электропика**, **Зиллиакс** и **Смертокрыл**. Самым важным аспектом сборки является использование **Заводчика драконов** и **Баристы Линчен** с целью неоднократного копирования **Вестника разрушения** и доминирования на столе благодаря этому. Набор **Заводчик / Бариста** показал себя исключительно хорошо, поэтому является основным в колоде, независимо от того, какой вариант вы в конечном итоге будете использовать.

Есть возможность вставить набор с **Кровавой наемницей** обратно, заменив некоторые карты. Основная сборка работает значительно лучше в зеркальных противостояниях (и против большинства других классов, таких как Шаман), в то время как наемница улучшает матч-ап с Разбойником, так как дает вам ранний потенциал для разгона и больший охват в поздней игре. При игре с Разбойником очень важно помнить о **Флик**

Заточке. При дублировании **Вестника разрушения**, вы можете использовать их (в зависимости от ситуации в игре) строго для разменов, не оставляя на доске. Это довольно легко сделать, и не дает никакого преимущества для Разбойника.

**Пират Воин** также показал себя исключительно хорошо, и в отличие от Галакронд Воина, его оптимальная сборка была определена очень быстро, и **Летучая баржа**, **Воздушный налетчик** и **Разбойница-парашютистка** оказались отличными дополнениями. Самая замечательная черта колоды - это управление ресурсами и долговечность, которые резко контрастируют с прежним Пират Воином. **Боевой якоррь**, **Электропика** и **Грабительница** часто могут переигрывать более медленные колоды. В частности, **Боевой якоррь** - чрезвычайно мощная карта, которая оказывает влияние уровня Келесета / Барнса на процент побед колоды при раннем розыгрыше.

Если вам интересно, далеко не всех впечатлила гибридная колода Пират / Галакронд. Она в значительной степени уступает чисто пиратской сборке.

Наконец, все видели нескольких **Контроль Воинов** и **Бомб Воинов**, но их сборки оказались довольно слабыми. Старым Воинам приходится тяжело в новых реалиях, где благодаря Галакронду и другим мощным картам можно извлечь массу ресурсов. Это не сулит ничего хорошего для архетипов, которые для победы полагаются на истощение сил противника.

#### • Галакронд Воин :



### Галакронд Воин

#### • Пират Воин :



### Пират Воин



• [назад к выбору класс](#)



## ОХОТНИК

**Фейс Охотник** был одной из самых популярных колод дополнения, быстро завоевав популярность благодаря своей низкой стоимости. Другим его преимуществом было то, что он был одной из колод, которые могли в некоторой степени справиться с крайне деспотичным до нерфов Галакронд Шаманом и одновременно побеждать Разбойников. Однако патч баланса кардинально изменил мету, и Фейс Охотник теряет популярность. Возвышение Галакронд Воина, линейный и одномерный стиль игры Фейс Охотника, а также легкость, с которой ему можно противостоять путем исцеления, - все это факторы его скорого падения.

Хотя вряд ли Фейс Охотник останется заметной колодой в мете, у него есть шанс стать лучше, если он продолжит совершенствоваться. Популярные сборки колоды далеко не оптимальны. Самая большая ошибка - использовать 6 секретов вместе с **Фазовым хищником**. Фейс Охотник никогда не захочет доставать секреты, поскольку они не

оказывают никакого давления или не наносят моментальный урон противнику. Игроки старой школы помнят, как после запуска Наксрамаса Охотники использовали двух Безумных ученых вместе с двумя **Взрывными ловушками**, и на сегодня это правильный подход.

С помощью места, доступного за счет убирания плохих секретов, Фейс Охотник должен брать более ранних существ, особенно за 1 ману. В то время как лучший первый ход - это **Токсичное подкрепление**, дешевые существа дают вам возможность сделать что-то на случай, если вы не возьмете задачу, или если у вас будет немного маны после использования силы героя. Вот почему рекомендуется брать **Дворфа-снайпера**, **Лепрогнома** и **Боевого мага огня**. **Лесной волк** - еще одна слабая карта, которая очень популярна в колоде, в то время как Кобольд-боец песков относительно недооценен, несмотря на хорошие результаты.

**Зефрис Охотник**, скорее всего, в конечном итоге станет сильной колодой с лучшими шансами на выживание в мете Натиска драконов, сборки этого архетипа в ладдере далеки от оптимальных. Обычные колоды кажутся разделенными между сборками с **Молотом бури** и вариантами с **Зул'Джином** и заклинаниями, но мы считаем, что исключение любого из наборов вредно для колоды.

Приведенная колода включает в себя оба набора, обеспечивая максимальную поддержку **Веранус** через **Пустынное копьё** и **Прыголапа**. Как ни странно, обычные сборки порой используют **Веранус**, но не включают карты поддержки. Без них она довольно слаба.

**Квест Охотник** играется мало, и не исключено, что колода может стать успешней в будущем, особенно когда падет Фейс Охотник (действительно сложный матч-ап). Она имеет хороший матч-ап против сильнейших колод меты, а значит, еще может завоевать себе место под солнцем.

#### • Фейс Охотник :



### Токсик Фейс Охотник

#### • Бранн Зефрис Охотник :



### Дракон Зефрис Охотник

#### • Квест Охотник :



### Квест Охотник



• [назад к выбору класса](#)



До изменения баланса Шаман выглядел как один из самых сильных классов, которые можно вспомнить. Излишне говорить, что мета находилась в нездоровом состоянии, что вызвало самые быстрые изменения баланса после выхода дополнения в истории Hearthstone.

**Галакронд Шаман** больше не является абсолютно доминирующим тираном меты, но он все еще силен. Возможно, он может только усилиться. Наиболее важный вывод в отношении этого архетипа заключается в том, что начинает появляться новая сборка, и она намного превосходит остальные.

Эта сборка сосредоточена на **Духе жабы** и наборе заклинаний, которые идеально отвечают на общие мета-угрозы. **Земной шок** и **Сглаз** очень сильны против Разбойника. **Ведьмино варево** отлично подходит против Охотников. **Сила земли** почти всегда активна и очень хороша в перехвате темпа против Воинов. В то время как **Могу-плоторез** больше не оставляют на муллигане, это по-прежнему мощный вариант в поздней игре и хорошая цель для **Мутирования**, особенно если на столе **Дух жабы**.

Добавление этого мощного источника добора творит чудеса для Галакронд Шамана после нерфов. Это ускоряет усиление Галакронда, и делает ориентированный на заклинания легендарный набор **Зентимо**, Варгота и Электры Бурешквал гораздо более последовательным. Синергия в этой колоде просто невероятна, и настоятельно рекомендуется попробовать ее. Вы быстро поймете, что Галакронд Шаман остается, и может скоро вернуться в Тир-1.

**Агро Шаман** был несколько заброшен, но еще слишком рано списывать его со счетов. Основное изменение после правок баланса заключается в том, что **Могу-плоторез** / **Мутирование** теперь слишком медлительная комбинация. Тем не менее, сборки с **Молотом Рока** могут создать множество проблем для Разбойников, поэтому интересно, как будут развиваться события.

**Квест Шаман** был худшим вариантом Галакронд Шамана до изменения баланса, и это, безусловно, так же верно после изменения баланса. Архетип резко исчез, и видя то, как он себя показывает, это объяснимо. Он просто плох.

- **Галакронд Шаман :**

-  **Галакронд Шаман с Духом жабы**



- **Агро Шаман :**

-  **Агро Шаман с Молотом Рока**



- [назад к выбору класса](#)



Чернокнижник выглядел безнадежно с выходом дополнения. И Зоо, и Хэндлок рухнули под тяжестью Шаманов, Охотников и Разбойников, и казалось, что предположение, что это будет худший класс, близко к истине. Однако баланс вселяет новый оптимизм в отношении того, что Чернокнижник может быть конкурентоспособным, и хотя он и не выглядит невероятным, на данном этапе он не сидит глубоко в мусорном баке.

**Галакронд Зоолок** выиграл от замедления Галакронд Шамана, и в наши дни колода действительно может захватить доску. Pizza успешно выступает Зоолоком, который неплохо выглядит. Одна вещь, которую заметили игроки, это падение силы **Безликой осквернительницы** после нерфа. Это больше не карта, которая автоматически кладется в колоду. В то время как карты Галакронда работают относительно хуже, чем карты Галакронда в других классах, все они все еще должны присутствовать в колоде, так как это паразитическая механика, сила которой падает, чем больше вы уменьшаете ее присутствие.

**Хэндлок** добился большего успеха, используя чистую сборку с драконами, а не включая что-либо из набора Галакронда. Главный вывод заключается в том, что **Защитник Аргуса** больше не так силен. Исторически это была карта, всегда используемая в колодах Хэндлока, но в наши дни она слаба. Лучше использовать сильные, самостоятельные провокации. Вот почему **Неуловимый драконид** был удивительно хорошим дополнением к колоде. **Защитник Хартута** также неплох, но Хэндлок действительно хочет оказывать давление на противников, а Защитник не очень хорош в этой роли.

• Зоолок :



**ГалоЗоолок**

• Зоолок :



**Малигос Хэндлок**



назад к выбору класса



Со старта дополнения Жрец оказался в ненадежной ситуации. Его Галакронд и карты Натиска драконов не так хороши, как у других классов. Но ситуация после нерфов изменилась: Жрец обращается к старым наработкам.

**Комбо Жрец** слабее, чем в прошлых дополнениях. В колоде почти нет новых карт и ему сложно бороться в актуальной мете. Другое дело — Жрец на воскрешении. В колоде также мало новинок Натиска драконов, но она великолепно вписалась в текущую мету.

**Квест Жрец на воскрешении** — пока что одна из самых сильных колод в ладдере, он хорошо играет с и Охотниками, и Воинами, чем никто другой похвастаться не может. Проблемы у Жреца на воскрешении начнутся, если Фейс Охотник станет не таким популярным. В этом случае в мете станет больше Шаманов и Разбойников, а эти матчапы сложны для Андуина.

Пока что у Жреца все хорошо, но если мета будет развиваться в ожидаемом направлении, старые архетипы Андуина придут в негодность. Настанет время инноваций и экспериментов с новыми картами.

#### • Комбо Жрец:



### Бвонсамди Комбо Жрец

#### • Квест Жрец на воскрешении:



### Квест Жрец на воскрешении



• назад к выбору класса



Друид — пока что одно из главных разочарований дополнения. **Увеличение** хорошо само по себе, но у других классов просто есть карты получше: ремувалы и натиски, чем Друид похвастаться не может. Большинство матчей в ладдере определяются борьбой за темп, а Друид в этом не так хорош.

**Квест Друид** уходит на второй или даже третий план. Есть сборки с набором драконов и **Дыханием снов**, но особых результатов они не показывают, пусть и отлично играют с Фейс Охотниками. **Зефрис Друид** также направляется туда, где он был во времена Спасителей Ульдума: небытие.

Единственная колода Друида, которая выглядит конкурентоспособной, это **Токен Друид**. Все благодаря новым синергиям древней, которые и позволили архетипу открыть второе дыхание.

Пока что винрейт Токен Друида страдает из-за плохих сборок и карт в них. Игроки обращаются к картам, которыми Токен Друид играл всегда, но сейчас они уже не так хороши. Яркие примеры — **Душа леса** и **Благословление Древних**. Обе карты требуют большого количества мелких существ на столе, а в текущей мете заспамить игровое поле сложно. К тому же нынешние Токен Друиды намного медленнее из-за синергии древней, так что выбор многих старых карт стоит пересмотреть. **Сила дикой природы** тоже не особенно впечатляет, но по крайней мере это гибкая карта, так что мертвым грузом в руке она лежать не должна.

#### • Токен Друид :



## Токен Друид



назад к выбору класса



Последняя пара недель была трудной для Джайны. **Рено Маг** выглядел многообещающе, но пока что разочаровывает. **Циклон Мага** едва ли кто-то назовет конкурентоспособной колодой. Уровень силы других классов слишком высок для честного и предсказуемого Мага.

Но отчаиваться рано. Худший матч-ап для Рено Мага — Фейс Хант, и этот поединок — настоящая безысходность. Если Фейс Хантов в будущем станет меньше, дела Рено Мага могут наладиться. Он не так плох в поединках с Шаманами и Разбойниками, переигрывает Жрецов, а Воин пусть и сложный, но не безнадежный противник. Даже если Фейс Хант уйдет из топа (а это вполне реально), Маг едва ли станет разрушителем меты, но он может рассчитывать на неплохие позиции.

Интересно рассмотреть сборки Рено Мага. **Ледяная стрела** и **Вестник рока** — ловушки, брать в сборку их не стоит. В ладдере не так много ранних угроз, так что в ремувалах за 2 маны нет необходимости. Тем более топовые колоды меты легко расправляются с 0/7 существом. Замените карты, которые помогают не проиграть, на карты, которые помогают победить. И ознакомьтесь с представленной ниже сборкой.

### • Рено Маг :



## Дракон Рено Маг



назад к выбору класса



Паладин в тяжелой ситуации. Синергии драконов слабее, чем у Друида, **Зефрис сборка** — какая-то шутка, а механика баффа карт в руке не оставляет шансов в большей части матчей с топовыми колодами меты. Пока что у Паладина есть только две колоды, которые могут показать хоть какие-то результаты.

**Холи Паладин** может неплохо показать себя на турнирах, если игрок забанит трудные матч-апы (скорее всего, Разбойника из-за **Флика Заточки**). Холи Паладин переигрывает некоторые классы (не Разбойника и не Воина), так что в формате Conquest шансы у архетипа есть. В ладдере ситуация другая: удачи всем Холи Паладинам в избегании Разбойника и Воина.

**Мех Паладин** — единственная колода класса, которая показывает не ужасный винрейт. Но пока что положение архетипа шаткое и не уверенное, хотя на что-то он все-таки способен. Вы могли видеть сборки Мех Паладина с [Механояйцом](#) и [Легионами Кангора](#). Не повторяйте это дома.

• **ОТК Холи Паладин :**



## Сатроварр Холи Паладин

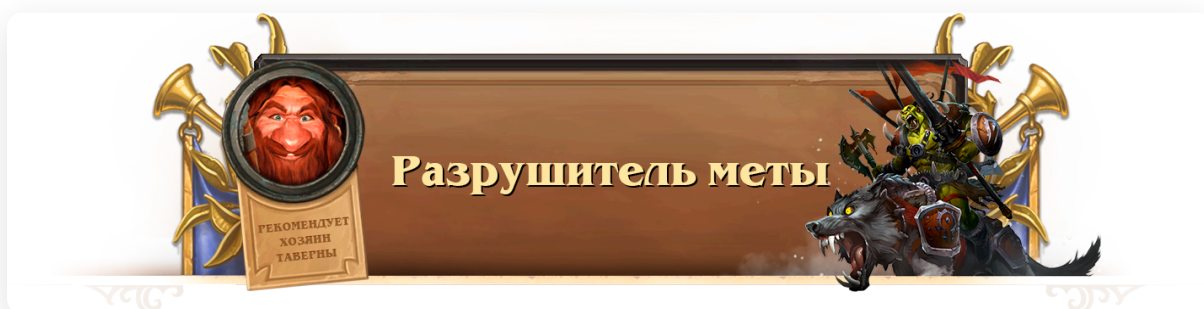
• **Мех Паладин :**



## Мех Паладин



• [назад к выбору класса](#)



Разбойник, Воин и Шаман — лучшие классы в игре. В этом разделе лучшие колоды этих классов.

У **Галакронд Воина** все здорово. Вероятно, это лучшая колода в ладдере к концу года. Сборка Галакронд Воина открыта главным редактором Vicious Syndicate и стала самой популярной среди топовых игроков. Ее главная идея — получить в руку как можно больше [Вестников разрушения](#), пока сила героя Галакронда бьет по герою противника. И эта стратегия работает. В сборку все еще можно добавить карты для комбо, но станет ли колода от этого лучше — пока что вопрос без ответа.

Велик потенциал **Разбойника на хрипах**. У класса много хороших колод, но у этого архетипа больше потенциала. Впрочем, судьба Разбойника всегда зависит от количества агро и контроль колод в ладдере.

**Галакронд Шаман** никуда не делся после нерфов. Возможно, колода может вновь стать лидером меты в ближайшем будущем. Едва ли Галакронд Шаман будет таким же имбалансным, но топовые сборки архетипа показывают отличные результаты. Доверьтесь [Духу жабы](#), который дает много добора, а еще легкие победы.

• **Галакронд Воин :**



## Галакронд Воин

• **Разбойник на предсмертных хрипах :**





## Анубисат Разбойник на предсмертных хрипах

- Галакронд Шаман :



-  Галакронд Шаман с Духом жабы

•



- Источник [www.viciousyndicate.com](http://www.viciousyndicate.com) на зыке оригинала