

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Подробности успеха Мех Паладина в мета-отчете Vicious Syndicate №153

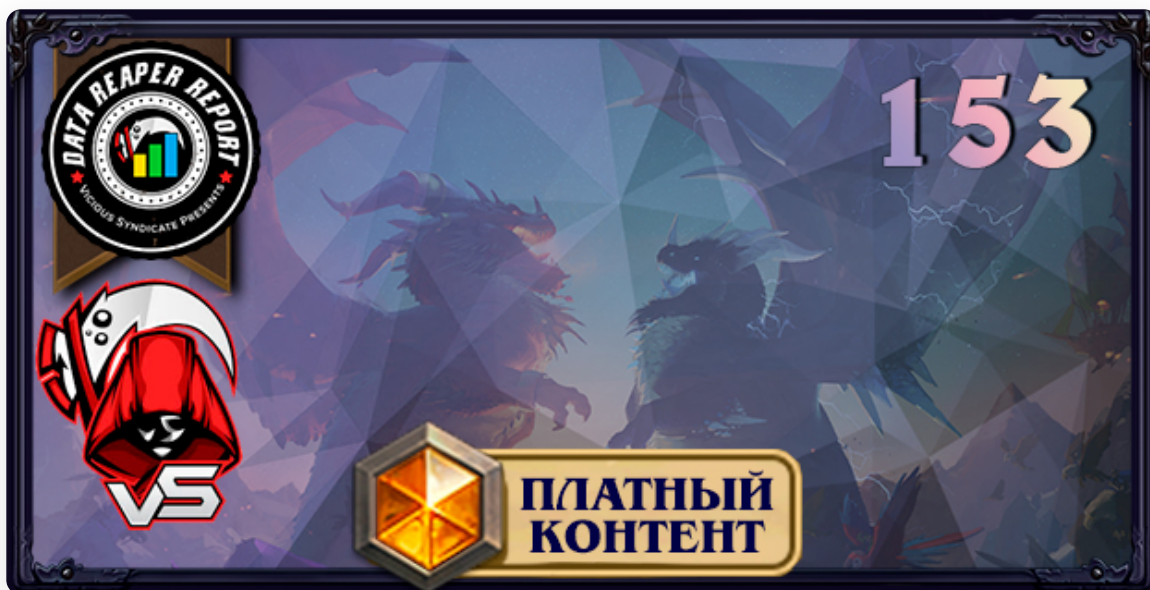
07.02.2020

Мета-отчеты

Мета-отчет

Vicious Syndicate мета отчет 153

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



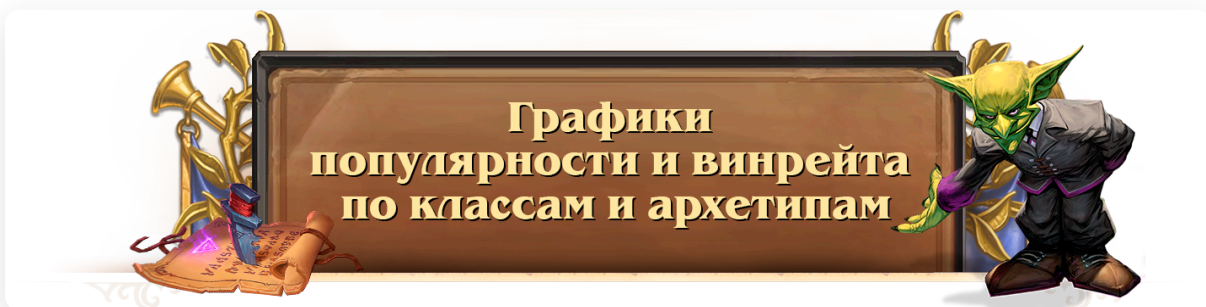
Здравствуйтесь, уважаемые посетители и подписчики портала kolodahearthstone.ru

В мета-отчете: изменения и статистика меты Пробуждения Галакронда после выхода 3-ей главы приключения. 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.

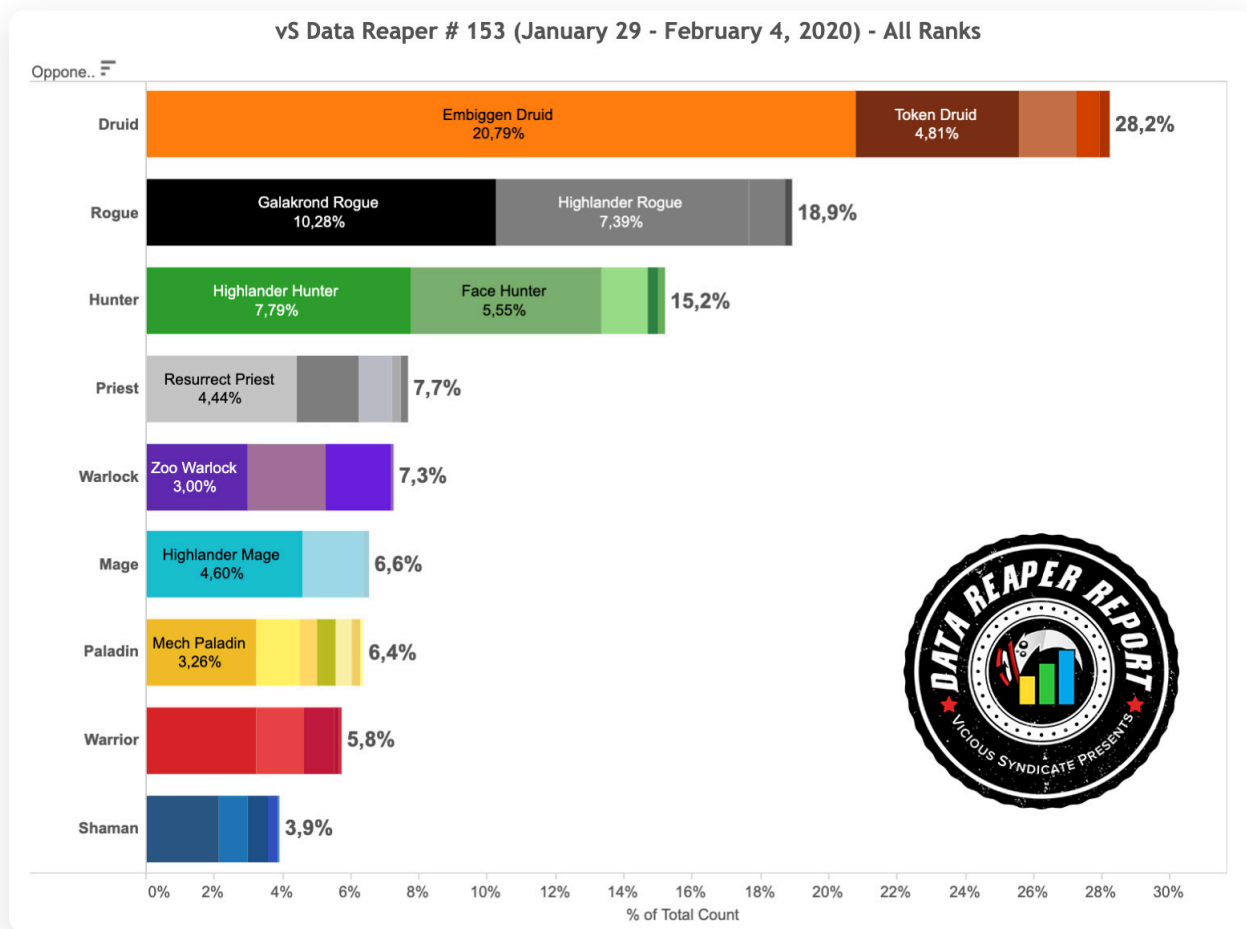
- **Всего проанализировано игр**            **30 000**
- На ранге Легенда:                            4 000
- На ранге 1-4:                                    10 000
- На ранге 5-9:                                    13 000
- На ранге 10-14:                                3 000

**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



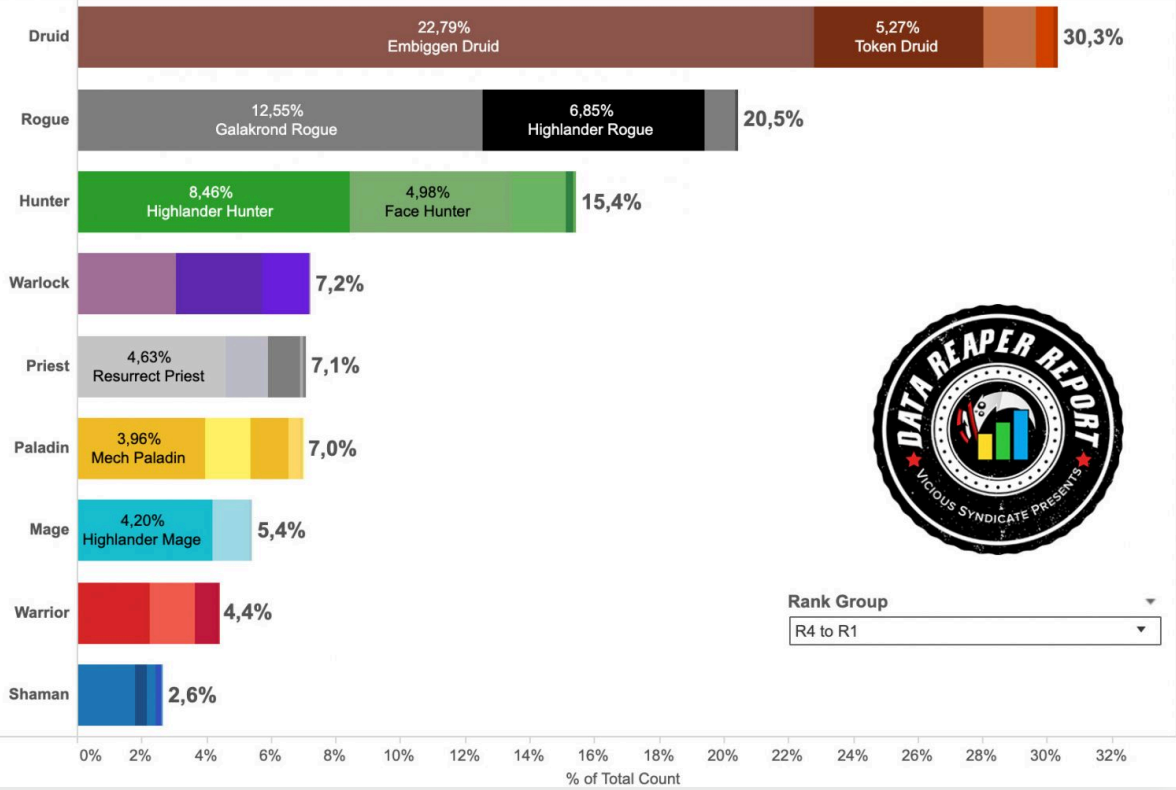
По всем рангам



В промежутке 4 - 1 ранг

vS Data Reaper # 153 (January 29 - February 4, 2020) - By Ranks

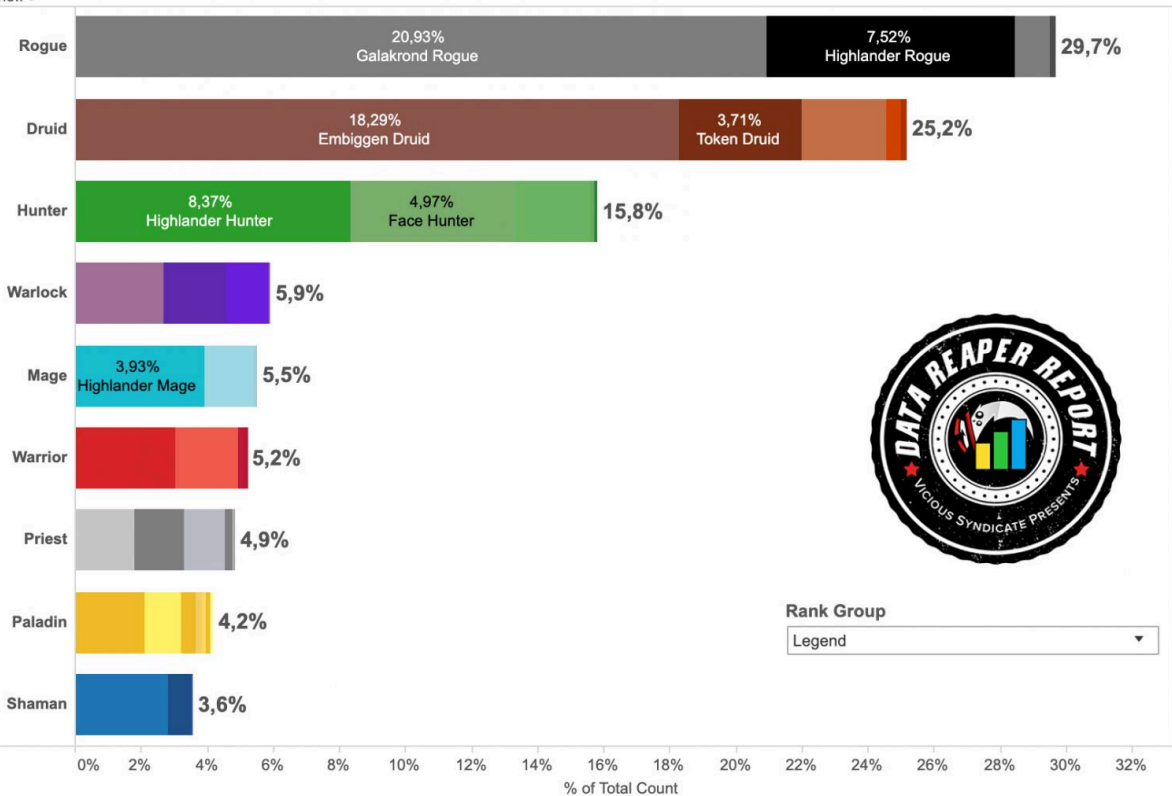
Oppone..



На ранге Легенда

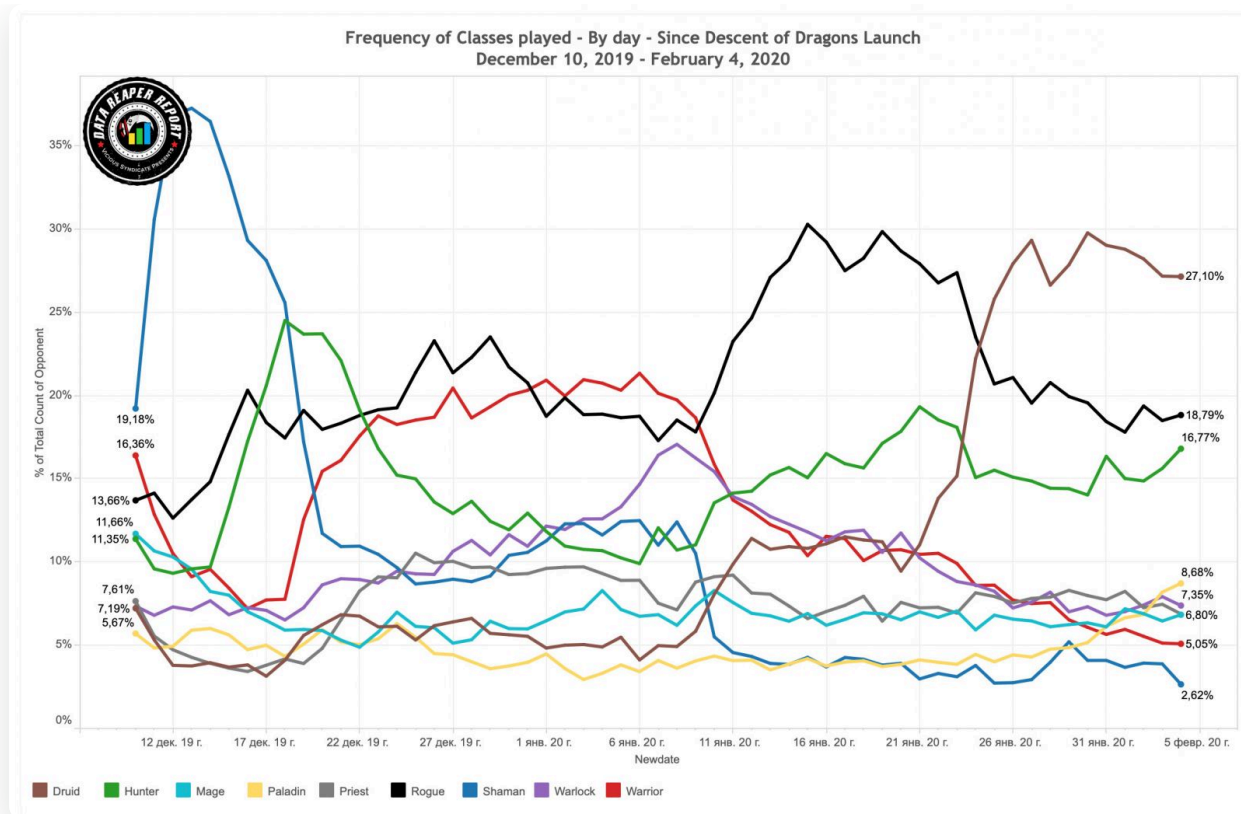
## vS Data Reaper # 153 (January 29 - February 4, 2020) - By Ranks

Oppone..



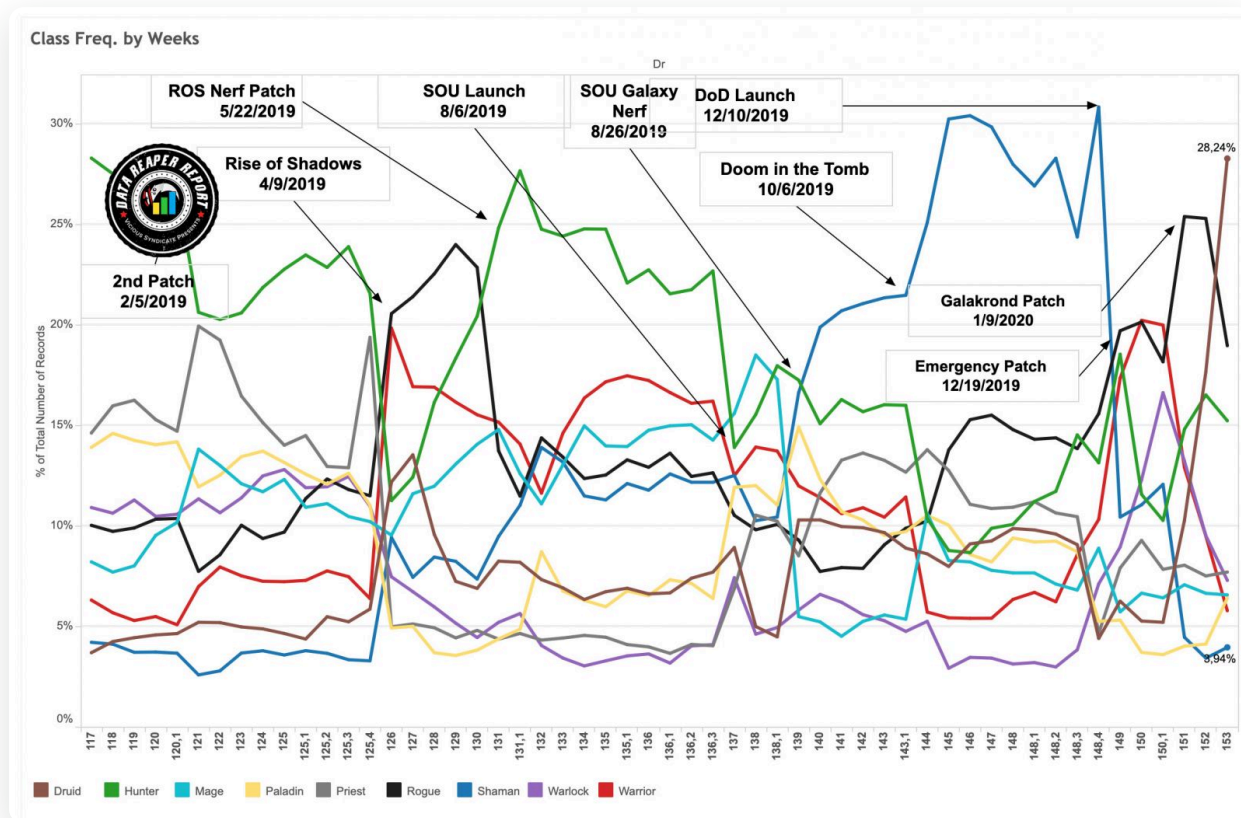
**Следующий график показывает прогресс популярности классов с момента выхода дополнения "Натиск Драконов" по дням**

нажмите, чтобы посмотреть график



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

нажмите, чтобы посмотреть график



## Анализ популярности классов



Рост числа **Друидов** невероятен. Теперь класс представляет 30% всех игроков на 9-1 рангах и 25% в Легенде. **Друид на Увеличении** составляет около 20% всех колод меты, затмевая все остальные.



Число **Разбойников**, соответственно, снижается, но на вершине Легенды Валира все-таки пока держит позиции – здесь наиболее популярен **Галакронд Разбойник**. Все больше игроков предпочитают его, а не **Зеффрис Разбойника**, выглядящего слабее своего собрата.



У **Рексара** все по-прежнему. Три его архетипа удерживают ту же долю ладдера, что и на прошлой неделе. Замечен сдвиг **Зеффрис Охотника** в сторону более агрессивной игры без Зул'джина, которому способствовало успешное выступление Bloodyface на турнире Masters Tour в Арлингтоне с такой сборкой.



**Гул'дан** проседает. Всем его архетипам неуютно в сложившейся мете. **Контроль Чернокнижник** был бы больше доволен мете с господством Разбойников. Существование **Зоолока** оправдано лишь неплохим матч-апом с Друидом на **Увеличении**. **Хэндлок** близок к исчезновению.



**Гаррошу** вновь приходилось несладко на минувшей неделе. Игроки сторонились класса, наиболее уязвимо перед Друидом на **Увеличении**. **Галакронд Воин** превратился в нишевую колоду, **Зеффрис Воин** не сумел никого впечатлить, а **Пират Воин** и вовсе исчез.



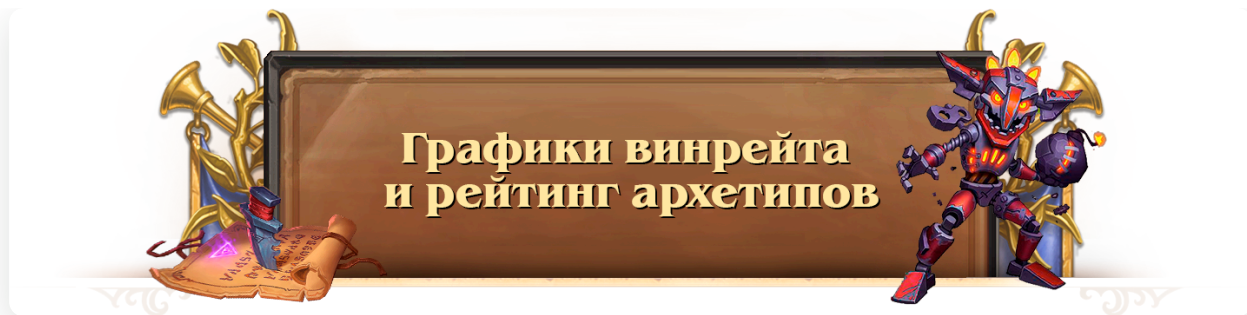
Для **Джайны** и **Андуина** мало что изменилось. Невразумительный **Рено Маг** – это все, что осталось у Джайны, так как Циклон Маг превратился в несерьезную колоду. **Жрец на воскрешении** – наиболее подходящий вариант для Андуина одолеть Малфуриона, но колода блекнет в Легенде, где слишком много неудобных для нее Разбойников. Игроки все еще не жалуют вниманием **Комбо Жреца**, хотя в действительности это наиболее сильная колода класса для игры на высоких рангах.



**Утер** пробуждается, и его **Мех Паладин** марширует по ладдеру. В прошлом мета-отчете говорилось о том, что он смотрится достаточно сильно благодаря благоприятному противостоянию с Друидом на **Увеличении**. Остается дождаться: остановится ли рост его процента побед или все большее количество Друидов даст еще один толчок для улучшения статистики Мех Паладина?



**Тралл** немного воспрял за счет всплеска энтузиазма вокруг **Кулака Ра-дена**. Однако уже можно подытожить, что этот энтузиазм оказался напрасным, теперь класс возвращается на самое дно.



## Диаграммы матч-апов

По всем рангам

Matchup Win rates based on games between 1/18/2020-2/4/2020  
(Minimum 80 games required per matchup)



Hero	Hero Deck	NA	Opponent / Opponent Deck														
			Druid			Hunter			Mage	Pala..	Priest	Rogue		Warlock			War..
			Embiggen Druid	Quest Druid	Token Druid	Face Hunter	Highlander Hunter	Quest Hunter	Highlander Mage	Mech Paladin	Resurrect Priest	Galakrond Rogue	Highlander Rogue	Control Warlock	Hand Warlock	Zoo Warlock	Galakrond Warrior
<b>Druid</b>	Embiggen Druid		Black	Green	Red	Black	Green	Red	Green	Red	Red	Green	Green	Black	Red	Red	Green
	Quest Druid		Red	Black	Red	Green	Red	Black	Red	Red	Black	Black	Black	Red	White	White	Black
	Token Druid		Green	Green	Black	Black	Green	Red	Black	Red	Green	Black	Black	Red	Black	Red	Green
<b>Hunter</b>	Face Hunter		Black	Red	Black	Black	Green	Green	Green	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Red
	Highlander Hunter		Green	Red	Red	Black	Black	Green	Red	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Red
	Quest Hunter		Black	Green	Black	Black	Black	Black	Green	Red	White	Green	Green	Green	White	White	Green
<b>Mage</b>	Highlander Mage		Red	Green	Black	Red	Red	Red	Black	Red	Green	Red	Red	Green	Black	Green	Red
<b>Paladin</b>	Mech Paladin		Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Black	Red	Red	Green	Green	Green	Black
<b>Priest</b>	Resurrect Priest		Green	Black	Red	Green	Green	White	Red	Black	Black	Red	Red	Green	Red	Green	Green
<b>Rogue</b>	Galakrond Rogue		Red	Black	Black	Black	Black	Red	Green	Green	Green	Black	Green	Black	Red	Red	Black
	Highlander Rogue		Red	Black	Black	Black	Black	Red	Green	Green	Green	Red	Black	Red	Green	Black	Black
<b>Warlock</b>	Control Warlock		Black	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Green	Black	Green	Green	Red
	Hand Warlock		White	Black	Black	Red	Red	Red	Black	Red	Green	Red	Red	Red	Black	Green	Green
	Zoo Warlock		Green	Black	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Black	Red	Red	Black	Red
<b>Warrior</b>	Galakrond Warrior		Red	Black	Red	Green	Green	Red	Green	Black	Red	Black	Black	Green	Red	Green	Black

В промежутке 4 ранг - Легенда

Matchup Win rates based on games RANK 4 to LEGEND  
between 1/18/2020-2/4/2020  
(Minimum 80 games required per matchup)



Hero	Hero Deck	A	Opponent / Opponent Deck														
			Druid			Hunter			Mage	Pala..	Priest	Rogue		Warlock			War..
			Embiggen Druid	Quest Druid	Token Druid	Face Hunter	Highlander Hunter	Quest Hunter	Highlander Mage	Mech Paladin	Resurrect Priest	Galakrond Rogue	Highlander Rogue	Control Warlock	Hand Warlock	Zoo Warlock	Galakrond Warrior
Druid	Embiggen Druid		Black	Green	Red	Orange	Orange	Orange	Orange	Red	Red	Green	Green	Orange	Orange	Red	Green
	Quest Druid		Red	Black			Red					Orange	Orange				
	Token Druid		Green		Black	Red	Green		Red			Red	Orange	Red	Red	Red	Green
Hunter	Face Hunter		Orange		Green	Black	Green		Green			Orange	Orange	Green	Green		Red
	Highlander Hunter			Green	Red	Red	Black	Green	Green	Red	Red	Orange	Green	Green	Green	Green	Red
	Quest Hunter						Red	Black	Green			Green	Green	Green	Orange		Green
Mage	Highlander Mage			Green	Red	Red	Red	Black				Red	Red	Green	Orange		Red
Paladin	Mech Paladin		Green				Green			Black		Red	Red	Orange			
Priest	Resurrect Priest		Green				Green				Black	Red	Red				
Rogue	Galakrond Rogue		Red	Orange	Green	Orange	Orange	Red	Green	Green	Green	Black	Green	Orange	Green	Orange	Orange
	Highlander Rogue			Orange	Orange	Orange	Red	Red	Green	Green	Green	Red	Black	Red	Green	Orange	Green
Warlock	Control Warlock		Orange		Green	Red	Red	Red	Red	Orange		Orange	Green	Black	Green		Red
	Hand Warlock		Orange		Green	Red	Red	Orange	Orange			Red	Red	Red	Black		Green
	Zoo Warlock		Green		Green		Red					Orange	Orange			Black	
Warrior	Galakrond Warrior		Red		Red	Green	Green	Red	Green			Orange	Red	Green	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 # 153

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Mech Paladin	53,35	0,52	100,0	15,7	57,8
	Token Druid	53,27	0,33	98,9	23,1	61,0
	Quest Hunter	52,92	0,61	93,6	6,7	50,1
	Highlander Hunter	52,67	0,24	89,9	37,5	63,7
	Embiggen Druid	52,27	-0,20	84,0	100,0	92,0
Tier 2	Galakrond Rogue	51,46	-0,40	71,9	49,5	60,7
	Highlander Rogue	50,70	0,54	60,5	35,5	48,0
	Zoo Warlock	50,66	-1,30	59,8	14,4	37,1
	Resurrect Priest	50,65	0,15	59,8	21,3	40,6
	Control Warlock	50,63	-1,45	59,4	11,0	35,2
	Face Hunter	50,61	0,03	59,1	26,7	42,9
Tier 3	Galakrond Warrior	49,10	-1,34	36,5	15,6	26,1
	Hand Warlock	47,85	-1,59	17,9	9,1	13,5
Tier 4	Highlander Mage	46,91	-0,62	3,8	22,1	13,0
	Quest Druid	45,92	0,55	-11,0	8,1	-1,4

Low Sample Tier Estimates

These Archetypes have low number of games. As a result, we cannot confidently provide a figure for their power rankings. Nevertheless, we can confidently say that they belong to their listed tiers.

Tier	Hero Deck
T2	Combo Priest
T3	Highlander Warrior
	Holy-Wrath Paladin
T4	Cyclone Mage
	Galakrond Priest
	Galakrond Shaman
	Malygos Rogue
	Pirate Warrior

R9 to R5



vS Power Rankings  
DR # 153

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Mech Paladin	53,64	0,39	100,0	15,3	57,7
	Token Druid	53,49	0,00	98,0	20,6	59,3
	Quest Hunter	52,88	0,48	89,7	5,2	47,4
	Highlander Hunter	52,68	0,23	86,9	34,0	60,4
	Embiggen Druid	52,10	-0,10	78,9	100,0	89,5
Tier 2	Galakrond Rogue	51,52	-1,02	70,9	33,9	52,4
	Highlander Rogue	51,01	-0,05	63,9	33,3	48,6
	Resurrect Priest	51,01	-0,11	63,8	22,7	43,2
	Zoo Warlock	50,59	-1,74	58,1	13,6	35,9
	Control Warlock	50,58	-1,76	57,9	9,4	33,7
	Face Hunter	50,40	0,49	55,5	23,4	39,4
Tier 3	Galakrond Warrior	48,69	-2,03	32,0	15,3	23,7
	Hand Warlock	48,14	-1,77	24,4	9,8	17,1
	Highlander Mage	47,30	-0,73	12,9	21,1	17,0
Tier 4	Quest Druid	45,89	0,63	-6,6	7,0	0,2

R4 to R1



vS Power Rankings  
DR # 153

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Mech Paladin	53,35	1,41	100,0	17,4	58,7
	Quest Hunter	52,65	0,59	89,6	7,4	48,5
	Highlander Hunter	52,45	0,12	86,7	37,1	61,9
	Galakrond Rogue	52,28	-0,21	84,1	55,1	69,6
	Embiggen Druid	52,18	-0,58	82,6	100,0	91,3
	Tier 2	Token Druid	51,88	0,85	78,1	23,1
Zoo Warlock		51,40	-0,53	70,9	11,6	41,2
Control Warlock		50,42	-1,40	56,3	13,5	34,9
Resurrect Priest		50,41	0,10	56,1	20,3	38,2
Face Hunter		50,31	0,63	54,6	21,8	38,2
Highlander Rogue		50,19	-0,19	52,9	30,1	41,5
Tier 3	Galakrond Warrior	48,98	-0,89	34,7	9,9	22,3
	Hand Warlock	47,60	-2,00	14,2	6,4	10,3
	Highlander Mage	47,58	-0,62	13,9	18,5	16,2
Tier 4	Quest Druid	45,44	0,60	-18,1	7,2	-5,5

Legend



vS Power Rankings  
DR # 153

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Quest Hunter	52,41	1,53	100,0	10,7	55,3
	Highlander Hunter	52,33	0,05	98,3	40,0	69,2
	Embiggen Druid	52,33	-0,09	98,3	87,4	92,8
	Mech Paladin	52,31	0,96	97,9	10,2	54,1
	Galakrond Rogue	52,23	0,12	96,3	100,0	98,1
	Face Hunter	52,21	1,19	95,9	23,8	59,8
Tier 2	Zoo Warlock	51,83	-0,04	87,9	9,2	48,6
	Control Warlock	50,77	-0,24	66,0	12,8	39,4
	Token Druid	50,60	0,30	62,4	17,7	40,1
	Highlander Rogue	50,18	-0,01	53,8	35,9	44,9
	Galakrond Warrior	50,05	0,15	51,1	14,6	32,9
Tier 3	Resurrect Priest	48,66	-0,51	22,3	8,6	15,4
	Hand Warlock	47,92	-0,93	6,8	6,2	6,5
	Highlander Mage	47,65	-0,20	1,2	18,8	10,0
Tier 4	Quest Druid	46,25	0,75	-27,9	12,2	-7,8

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

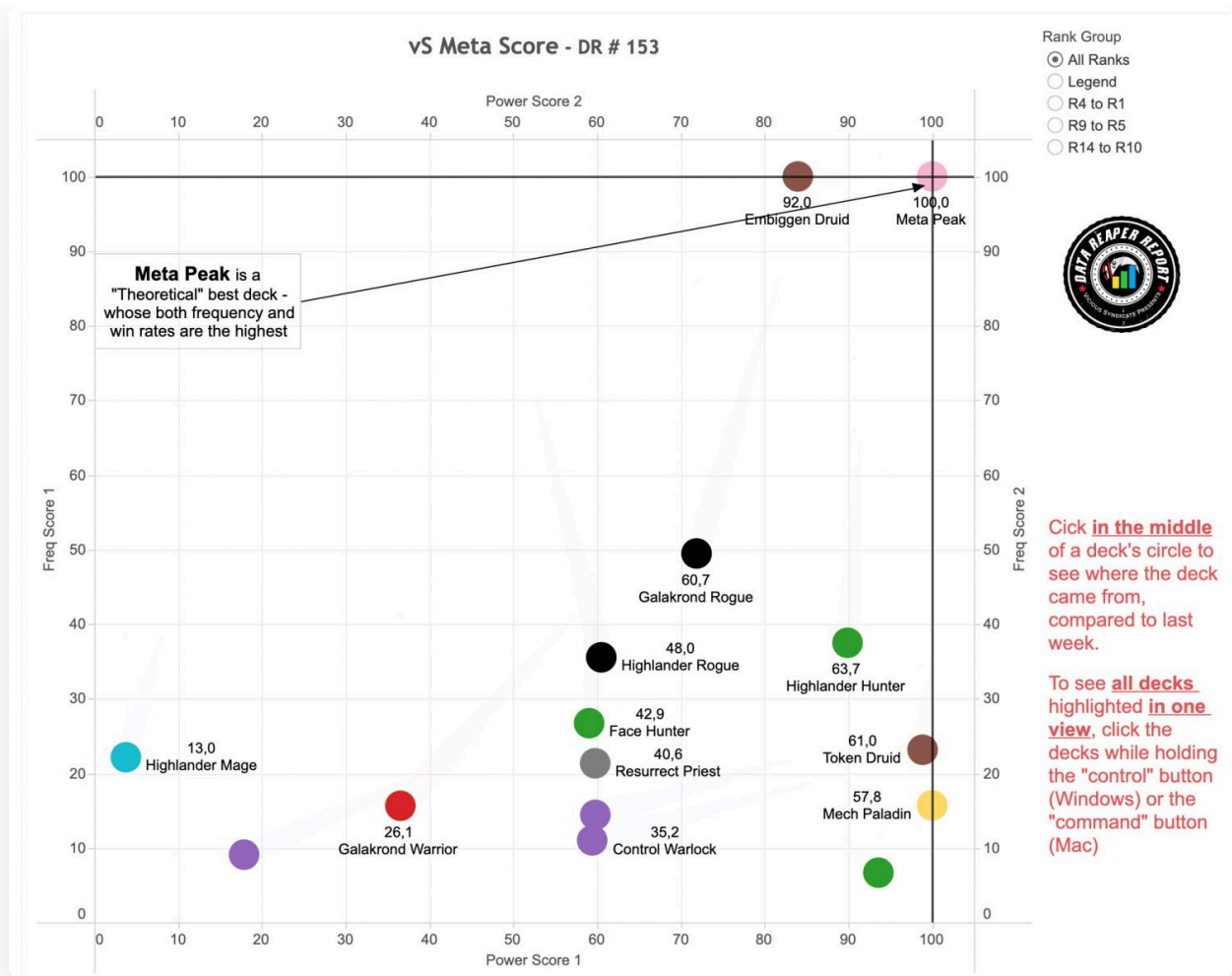
Tiers	Hero Deck	vS Dec k P..	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Odd Paladin	54,38	0,70	100,0	100,0	100,0
	Token Druid	52,83	0,52	82,3	47,8	65,0

### Диаграмма Meta Score

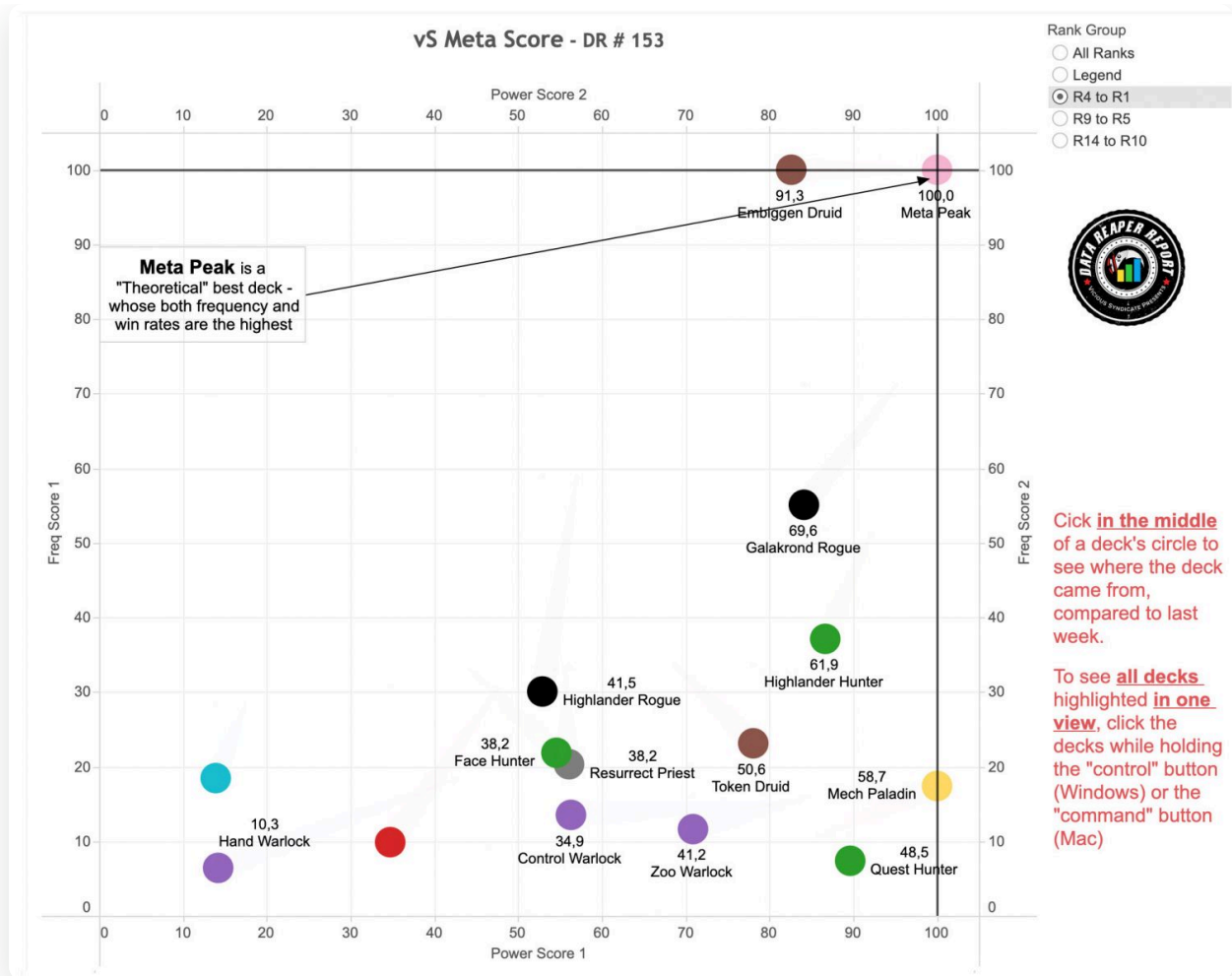
vS Meta Score диаграмма - отображает одновременно и уровень силы архетипов (ось абсцисс X), и их популярность (ось ординат Y). Исследовав этот график, вы сможете нагляднее увидеть и проще понять состояние текущей меты.

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 подобрались существующие архетипы.

По всем рангам



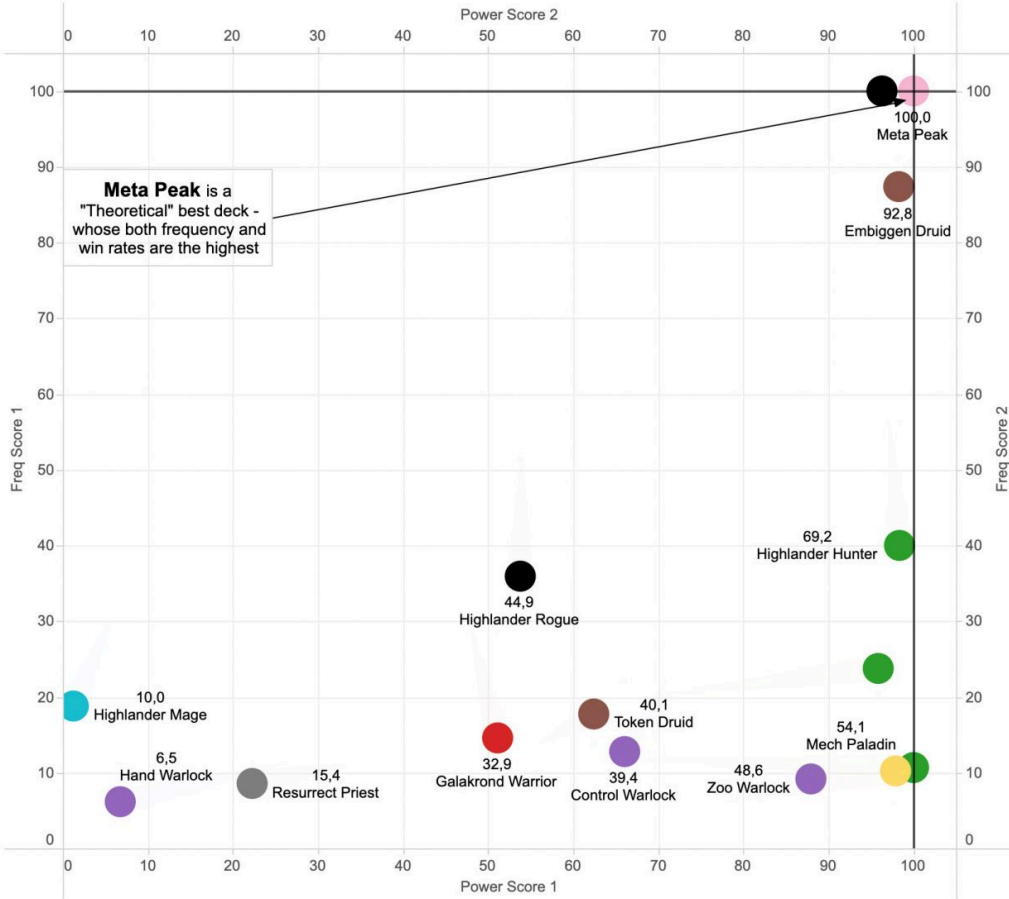
В промежутке 4 - 1 ранг



На легендарном ранге

# vS Meta Score - DR # 153

- Rank Group
- All Ranks
  - Legend
  - R4 to R1
  - R9 to R5
  - R14 to R10

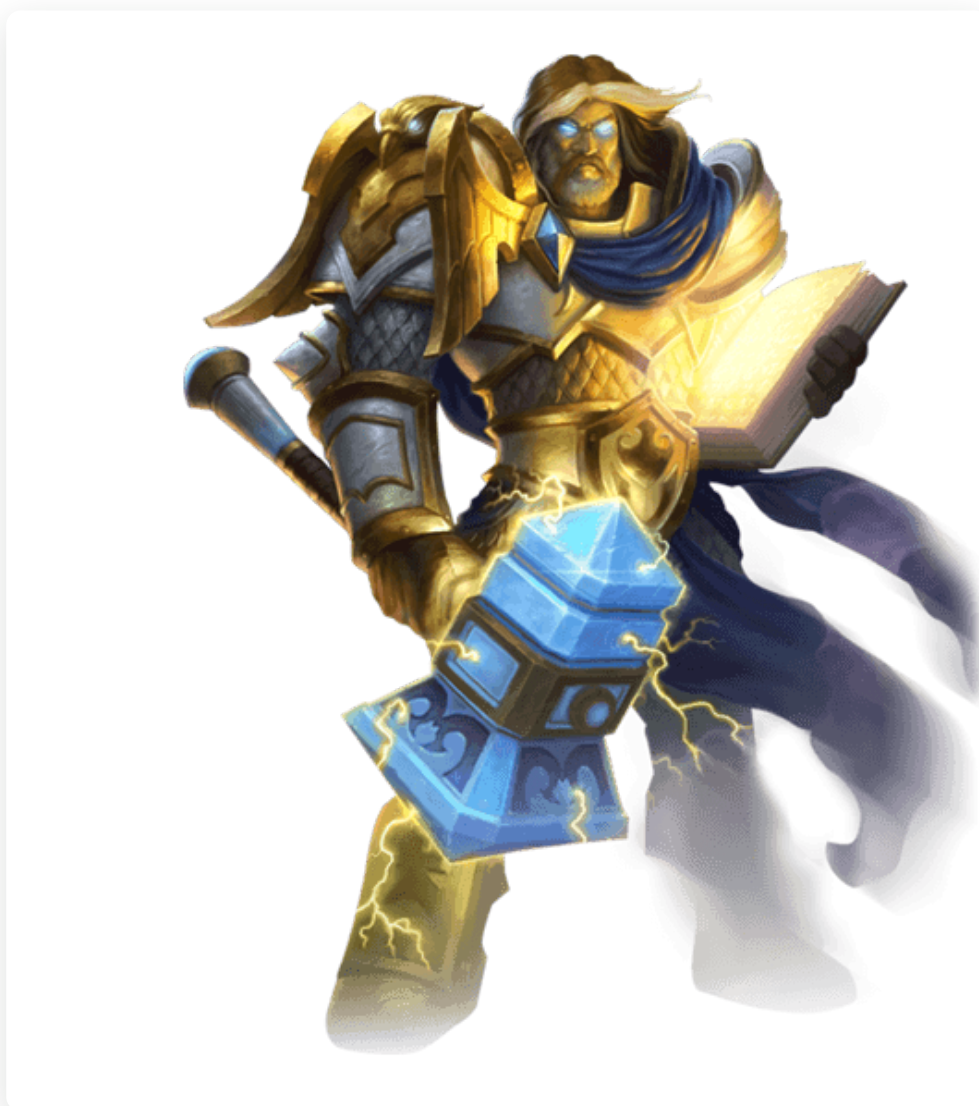


**Meta Peak** is a "Theoretical" best deck - whose both frequency and win rates are the highest

Click **in the middle** of a deck's circle to see where the deck came from, compared to last week.

To see **all decks** highlighted **in one view**, click the decks while holding the "control" button (Windows) or the "command" button (Mac)

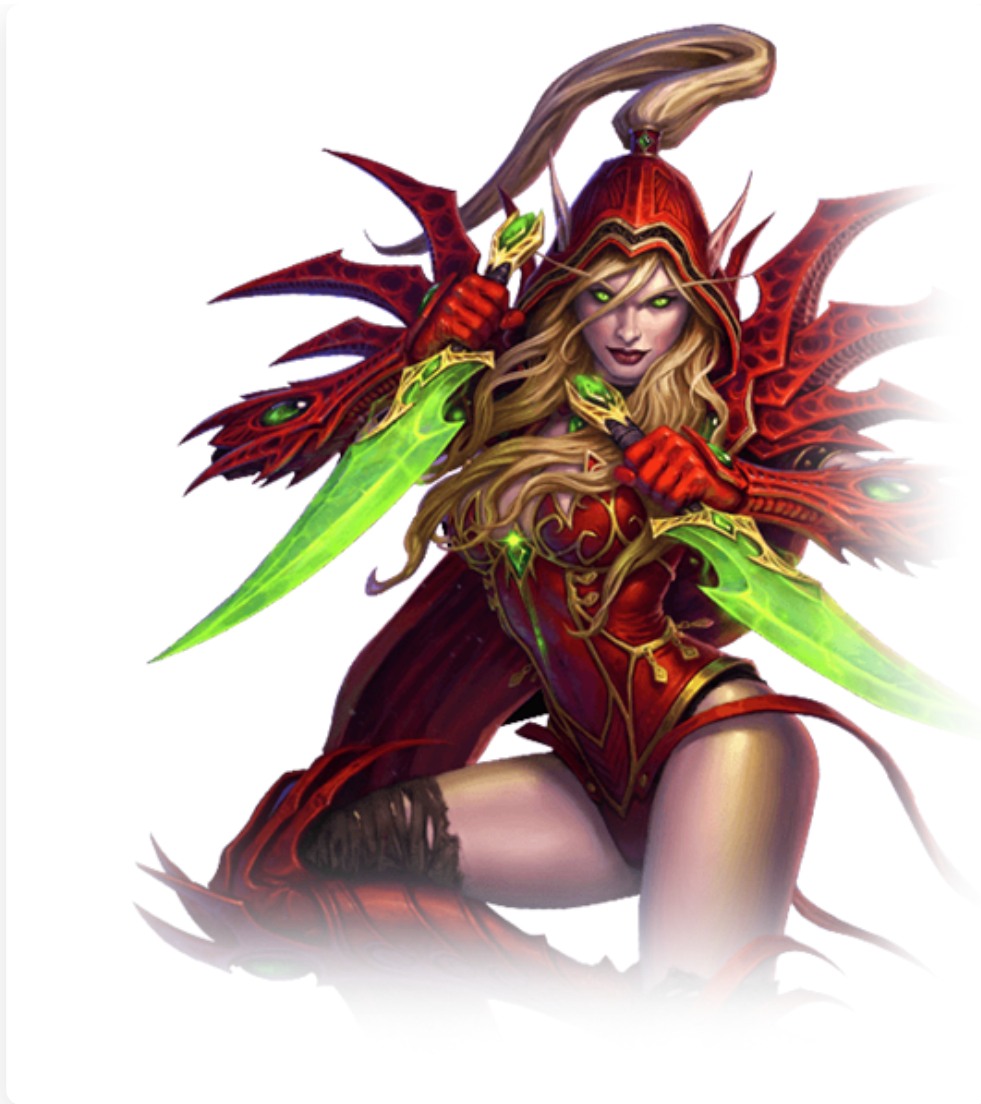
## Анализ силы архетипов



Рост Друида на Увеуличении положительно сказался на показателях **Мех Паладина**. Именно он теперь кажется сильнейшей колодой за пределами Легенды, являясь одной из немногих сборок с отличной стратегией. Однако следует отметить, что не только Друид ответственен за успех Паладина. Глядя на матч-апы, становится очевидно, что Мех Паладин справляется со всеми, кроме Разбойника, поэтому уменьшение количества Разбойников в этом случае даже важнее роста Друида.



Охотник выглядит невероятно, ведь три его колоды находятся в Тир-1 Легенды. **Зефрис Охотник** практически неуязвим в текущей мете. **Квест Охотника** по-прежнему сильно недооценивают, а **Фейс Хант** извлекает выгоду из падения Галакронд Воина и Жреца на воскрешении. Улучшились и его показатели против Друида на **Увеличении**. Он попал в Тир-1 по Легенде благодаря редким встречам со своими самыми страшными противниками, однако новости о Мех Паладине могут ухудшить ситуацию.



Показатели **Галакронд Разбойника** возрастают на легендарном ранге, что логично, ведь играющих этим архетипом много. Однако за последние пару недель мета стала враждебной по отношению к колоде. Ситуация может улучшиться, если количество Мех Паладинов возрастёт. Хотя преимуществ у **Зефрис Разбойника** больше, он всё ещё во многом уступает сборке с Галакрондом.



Шумиха по поводу **Друида на Увеличении** была оправдана на прошлой неделе, но сейчас, вероятно, ситуация достигла своего максимума и сбавляет обороты. Ожидается, что мета сделает Друида на увеличении своей целью номер 1, так что он вполне может постепенно ослабнуть и поддерживать показатели ему станет гораздо сложнее.

Учитывая доминирование Друида на **Увеличении** и хорошие показатели **Токен Друида**, может показаться странным внимание к Квест Друиду. А всё потому, что его производительность может на следующей неделе подскочить до небес, если игроки предпочтут новый вариант без драконов, но с **Нарастающим ветром**. По предварительным оценкам, уже сейчас этот вариант находится как минимум в Тир-2.



У Чернокнижника всё в порядке, но он явно хуже топ-колод. **Галакронд Зоолок** сильно зависит от встреч с Друидом, а его игра за пределами этого матч-апа выглядит очень слабо. Сборка **Контроль Галакронд Чернокнижника** кардинально отличается, но слабости с Галакронд Зоолоком у них схожи: он также ведёт борьбу против большого количества классов. Такие проблемы не обошли и **Хэндлока**, он худший из всех трех, ведь даже не может похвастаться хорошим матчем с Разбойником.

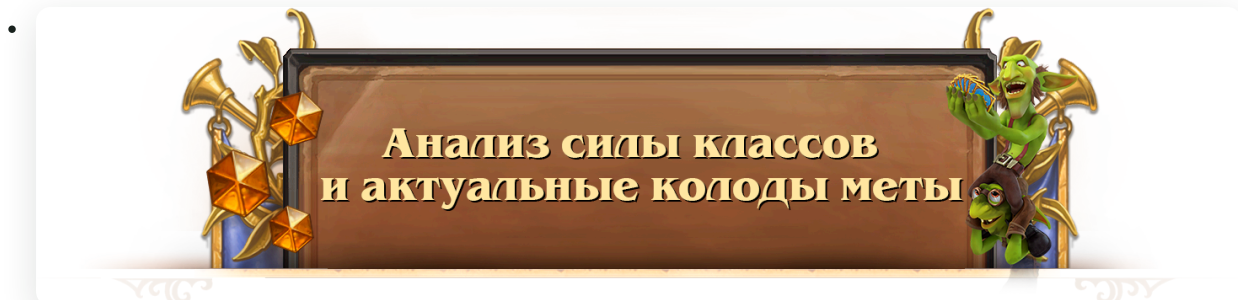


Максимум, что можно сказать про **Галакронд Воина** - назвать его середнячком, но в целом его показатели гораздо хуже. Матч-ап с Друидом на **Увеличении** поистине ужасен, и пока его поклонников не станет меньше, дела у Воина лучше не пойдут. Процент побед Пират Воина и вовсе куда-то исчез, ну а Зефрис Воин по-прежнему слаб.




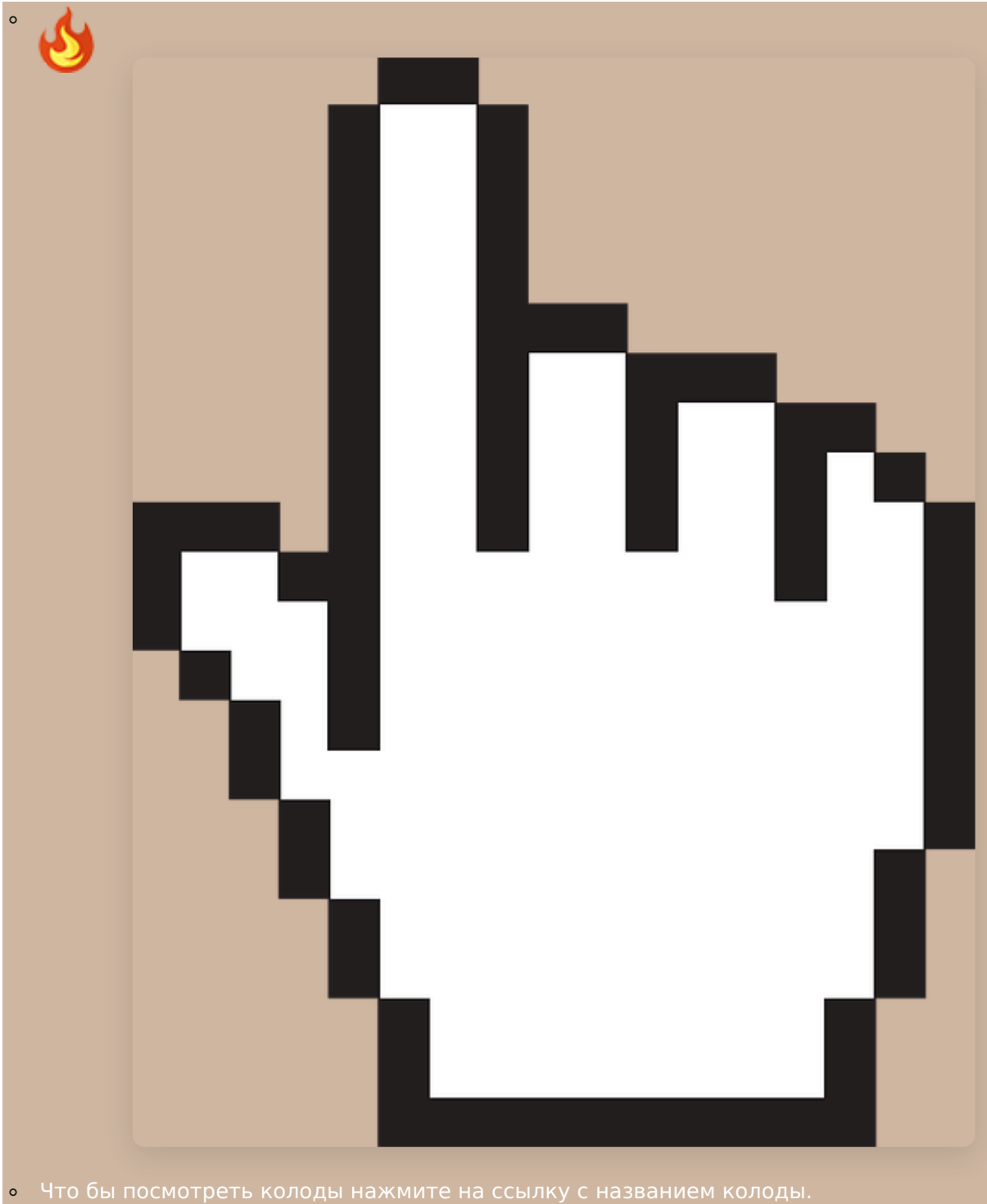


За пределами Легенды **Жрец на воскрешении** выглядит весьма неплохо, ну а на самом легендарном ранге он довольно слаб, и это соответствует его игровым показателям. **Рено Маг** же бессилён абсолютно везде, кроме турниров, на которых можно забанить Охотника. Ну а с **Шаманом всё**.



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

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



Валира приспособляется к мете, которая теперь выстроена вокруг Малфуриона, а не ее самой. Число Друидов на [Увеличении](#) выросло настолько, что полностью оправдано использование технических карт исключительно против них.

В текущей сборке **Галакронд Разбойника** рекомендуется использовать [Безликую осквернительницу](#), [КЛНК-КЛ4Ка](#) и [Зиллиакса](#). Они составляют сбалансированную сборку для игры с самыми разнообразными соперниками. Конкретно против Друида можно

выделить две карты. **Авантюрист** представляет собой значительную угрозу для Малфуриона, а **Браконьер Драконьей Пасти** – радикальное решение. Стоит отметить, что **Браконьеры Драконьей Пасти** могут пригодиться и в других поединках (Рено Маг, Зефрис Охотник, Контроль Чернокнижник, Хэндлок), поэтому эта техническая карта не настолько узка в своем применении, как можно было бы подумать. **Небесный капер** и **Агент ШРУ** – хорошая пара технических карт против агрессивных соперников.

**Браконьер Драконьей Пасти** еще лучше смотрится в **Зефрис Разбойнике**. Замечено удачное применение некоторыми игроками **Черного рыцаря** против **Зеленой исследовательницы** и **Крылатого стража**. Если вы встречаете множество Друидов, то замена **Агента ШРУ** на **Черного рыцаря** оправдана. Он пригодится вам и против Жрецов.

• **Галакронд Разбойник :**

## Галакронд Разбойник



### Зефрис Галакронд Разбойник

• **Малигос Разбойник :**



### Джепетто Малигос Разбойник



• [назад к выбору класса](#)



**Друид на Увеличении** стал самой популярной колодой на всех игровых рангах кроме Легенды. Это вызвало незамедлительную реакцию меты, многие колоды в которой стали подстраиваться под Малфуриона. Но, даже несмотря на использование соперниками технических карт, статистика архетипа пока все еще хороша.

**Токен Друид** также неплохо показывает себя в ладдере. Благоприятный поединок против Друида на **Увеличении** уже говорит о многом, но архетип отлично проявляет себя и с другими лидерами меты. Ахиллесовой пятой колоды остаются Разбойники, которых обретается немало на вершине меты.

**Квест Друид** совершил прорыв на неделе. **Нарастающий ветер** подстегнул игроков на эксперименты со сборками без драконов, и эта новая карта прекрасно зарекомендовала себя. Можно с уверенностью сказать, что получившаяся колода превосходит сборку с драконами. Квест Друид может стать еще одной конкурентоспособной колодой класса, если игроки переключатся на эту новую вариацию.

• **Друид на Увеличении (Биг Друид) :**

## Дракон Друид на Увеличении

• **Токен Друид :**



## Токен Друид

- Квест Друид :



## Изера Квест Друид



- назад к выбору класса



Рексар заслужил, чтобы о нем говорили с тем же восхищением в голосе, что и в отношении Валиры и Малфуриона. Класс отлично показывает себя как в ладдере, так и на турнирной сцене.

**Зефрис Охотник** – одна из самых сбалансированных колод в игре, на равных противостоящая в личных встречах Друиду на **Увеличении** и Галакронд Разбойнику. Заметен сдвиг к более агрессивным сборкам, которые отказываются от Зул’джина и большого количества секретов ради большего количества существ. В первую очередь такой вариант нацелен на противодействие Друиду на **Увеличении**, что полностью оправдано в сложившейся мете.

**Фейс Хант** на прошлой неделе вздохнул свободнее, так многие неудобные для него соперники сдали позиции. Однако другой сложный матч-ап, Мех Паладин, только набирает обороты. Из всех архетипов Рексара Фейс Хант наиболее уязвим.

**Квест Охотник** получил значительное усиление для розыгрыша на 4 ходу в лице **Небесного генерала Крагга**. Хотя карта выпущена всего несколько дней назад, очень вероятно, что она завоюет себе место в сборке (на следующей неделе это станет понятно окончательно). **Лицензированный герой** позволяет выставить **Небесного генерала Крагга** на ход раньше, что выглядит очень сильно. **Морские великаны** перенесены из сборки в список возможных технических карт не потому, что они слабы, а потому что их эффективность крайне трудно оценить статистически. Тем не менее **Морские великаны** (или **Костяные духи**) могут стать заменой **Халаззи лоа-рыси** и **Взрывомастеру Искряку**, если вы не хотите тратить магическую пыль на их создание.

- Фейс Охотник :



## Токен Фейс Охотник

- Бранн Зефрис Охотник :



## Дракон Зефрис Охотник

- Квест Охотник :





## Раш Квест Охотник



назад к выбору класса



- Жизнь за пределами топ-3 классов существует! Правда, она может быть тяжёлой, и подтверждение этому можно найти в последних новостях из мира Чернокнижника.

**Контроль Галакронд Чернокнижник** удерживает свои скромные позиции благодаря хорошим матч-апам с Разбойником и Друидом. Проблемы у Чернокнижника возникают с Охотником и тяжёлыми контроль колодами вроде Рено Мага. Всё было прекрасно, когда мета была сконцентрирована на Разбойнике, но времена меняются, и жить Галакронд Хэндлоку уже не так просто.

При встрече с топ-колодами меты **Галакронд Зоолок** начинает страдать. Появляются даже сборки без Галакронда для набора темпа и получения преимущества против Друида с увеличением. Однако отсутствие Галакронда ухудшает некоторые другие матч-апы. Пока сложно сказать, хорошее это решение или нет. Для более точных данных лучше подождать ещё неделю.

**Хэндлок на прихвостнях** находится под угрозой полного исчезновения из меты – у него большие проблемы с Охотником и Разбойником. У колоды нет противника, частые встречи с которым оказали бы положительный эффект на процент побед.

◦ **Зоолок :**

### ГалоЗоолок

◦ **Хэндлок :**



### Хэндлок на прихвостнях

◦ **Контроль Чернокнижник :**



### Контроль Галакронд Чернокнижник



назад к выбору класса



- После неплохого для **Рено Мага** турнира в Арлингтоне, как это часто бывает, игроки задумались о перспективах этой сборки в ладдере. Если такие мысли не обошли вас стороной – приготовьтесь, сейчас ваш энтузиазм развеется.

В рейтинговых играх нельзя установить запрет на Охотника или Разбойника, а гегемония Рексара крайне негативно сказывается на проценте побед Джайны. Представленная ниже сборка может улучшить матч-ап с Разбойником, но нет никаких гарантий превосходства над Валирой. Как уже было отмечено раньше, успех колоды в ладдере очень сильно зависит от способности взаимодействовать с тремя лучшими сборками меты. Если колода проигрывает хотя бы одному из лидеров, вряд ли стоит рассчитывать на положительный процент побед в целом.

Пока мета кардинально не изменится и количество Охотников не уменьшится, Маг будет хорошим классом для турниров, но слабым для рейтинговых игр.

#### ◦ Рено Маг :

## Дракон Рено Маг

  [назад к выбору класса](#)



- Друид на увеличении стал настоящей преградой на пути Воина к Олимпу. Несмотря на то, что нерф **Вестника разрушения** повлиял на эффективность **Галакронд Воина** до такой степени, что он перестал быть доминирующим архетипом, этот момент положил начало эпохи Друида, самого сложного противника Воина. Друид на увеличении слишком тяжел и слишком распространен, чтобы Воин мог процветать. Лучший способ противостоять Друиду — добавить в сборку **Разъяренного берсерка**, который даст потенциал для ранней игры.

Между тем другие колоды Воина тоже исчезают из ладдера. **Зефрис Воин** выглядит посредственно, в то время как **Пират Воин** полностью потерял свои позиции. Не самое лучшее время для Гарроша.

#### ◦ Галакронд Воин :

## Галакронд Воин с Погонщицей взрыв-ботов

#### ◦ Зефрис Воин :



## Контроль Зефрис Воин

#### ◦ Пират Воин :



## Агро Пират Воин

  [назад к выбору класс](#)



- У Жреца никаких изменений не наблюдается, и то, что было сказано на прошлой неделе, верно и сегодня. **Жрец на воскрешении** — отличная колода для ладдера, которая чрезвычайно поляризована и является сильной на более низких рангах, чем в Легенде, где численность Разбойников намного ниже, чем количество Друидов на увеличении.

**Комбо Жрец** — непонятная колода, которая сильнее Жреца на воскрешении на высоких рангах. Она дает отпор Разбойникам и неплохо выступает против Друида на увеличении, поэтому тот факт, что ей играет мало игроков, несколько удивителен. Традиционно этот архетип был более распространен в Легенде, чем вне нее, из-за своей сложности и важности каждого принятого решения, и это может иметь некоторое отношение к низкому показателю популярности колоды.

#### ◦ Комбо Жрец:

## Бвонсамди Комбо Жрец

#### ◦ Квест Жрец на воскрешении:



### Квест Жрец на воскрешении



• [назад к выбору класса](#)



Паладин претерпевает изменения. Новость о том, что **Мех Паладин** является сильной колодой, распространилась, и рост его популярности никак не повлиял на винрейт. Матч-апы Мех Паладина выглядят просто чудесно: он побеждает Друида (являясь одним из худших противников для Друида на увеличении), Охотника и Чернокнижника. Его главное слабое место — матч-апы с Разбойником, из-за чего его популярность в Легенде ниже, чем на более низких рангах. Тем не менее этот неблагоприятный поединок даже близко не компенсирует его многочисленные преимущества, поэтому архетип выглядит сильным на всех уровнях игры.

Сборка, представленная на прошлой неделе, работает отлично. **Безликая осквернительница** является не лучшим выбором для этой колоды, поскольку карта может иметь нежелательные сильные союзные цели к 5 или 6 ходу, когда Паладин обычно наращивает свой снежный ком с помощью баффов на магнетизме.

#### • ОТК Холи Паладин :

## Сатроварр Холи Паладин

- Мех Паладин :



### Мех Паладин



- назад к выбору класса



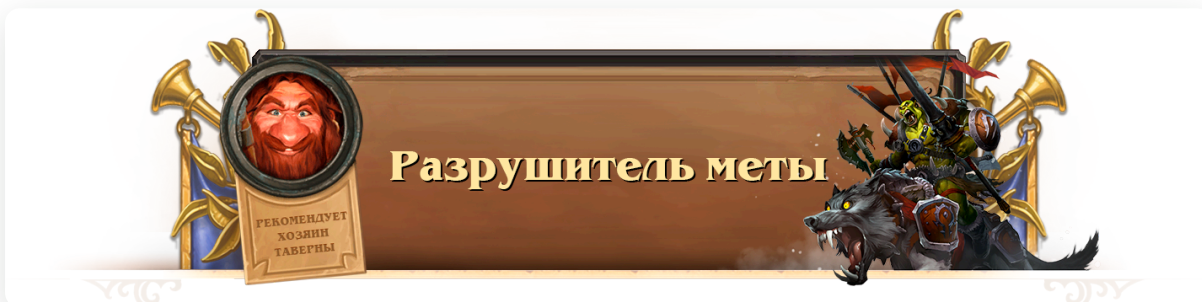
- Шаман не подает никаких признаков жизни. Кулак Ра-дена не создал вокруг себя ни одной сборки, которую можно считать конкурентоспособной. Были заметны эксперименты Галакронд Шамана с Метанием тотема, заклинанием за 1 ману, в качестве активатора Духа жабы, и, хотя карта показывает себя хорошо, она не может вытащить архетип из мусорного контейнера, в котором находится. Агрессивные колоды Шамана крайне непопулярны, поэтому трудно сказать что-то об их эффективности. Еще одна плохая неделя для Шамана.

- ◦ Галакронд Шаман :

### Галакронд Шаман с Духом жабы



- назад к выбору класса



Возможно, популярность Друида на увеличении возросла до такой степени, что дальше уже некуда, и, если вам нужно убедить других игроков отказаться от игры им, просто возьмите Мех Паладина и причиняйте страдания.

Также архетипу помогает, что Мех Паладин преуспевает в большинстве других поединков, проблемы появляются только с Разбойниками. Действительно, причина, по которой Мех Паладин имеет относительно небольшую популярность, заключается в его поражениях против Разбойника. Тем не менее, даже в Легенде, где Разбойники очень распространены, Мех Паладин остается одной из самых эффективных колод текущей меты.

И... это Тир-1 колода, которая не является Разбойником, Охотником или Друидом, так что она просто обязана быть в этом разделе.

## Мех Паладин



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