

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# ОХОТНИК - НОВЫЙ ЛИДЕР МЕТЫ В МЕТА-ОТЧЕТЕ Vicious Syndicate №154

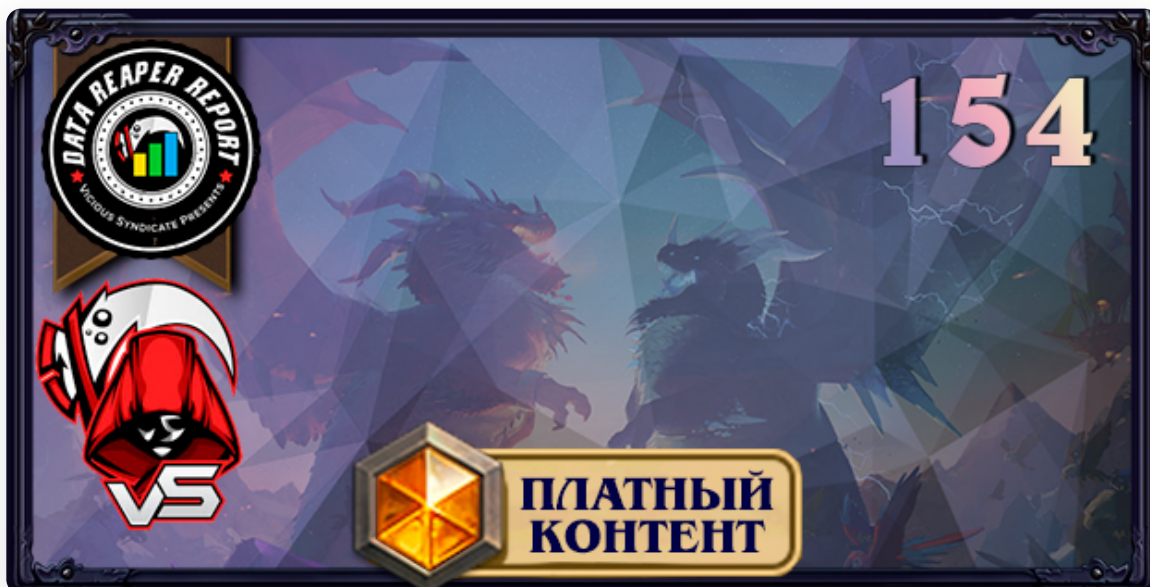
14.02.2020

Мета-отчеты

Мета-отчет

Охотник - новые лидер меты в мета-отчете Vicious Syndicate №154

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



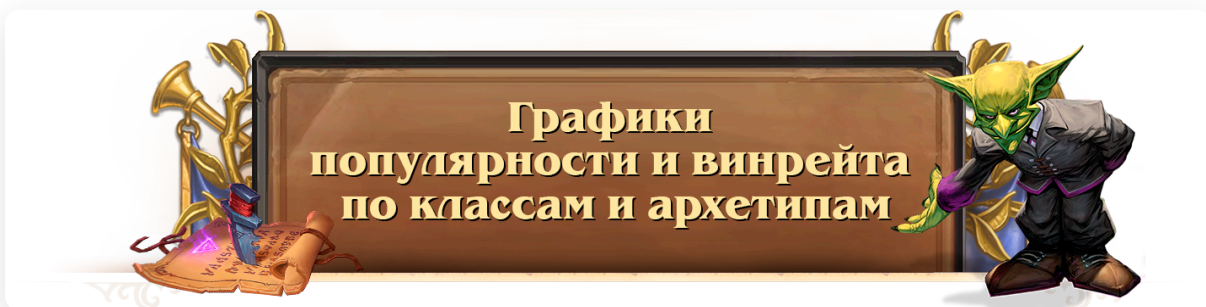
Здравствуйте, уважаемые посетители и подписчики портала [kolodahearthstone.ru](http://kolodahearthstone.ru)

В мета-отчете: изменения и статистика меты Пробуждения Галакронда после выхода третьей главы приключения. Подробный разбор лучших классов и их колод, разбор ослабления и усиления тех или иных архетипов. Тенденции меты, векторы развития, колоды, мета брейкер и не только.

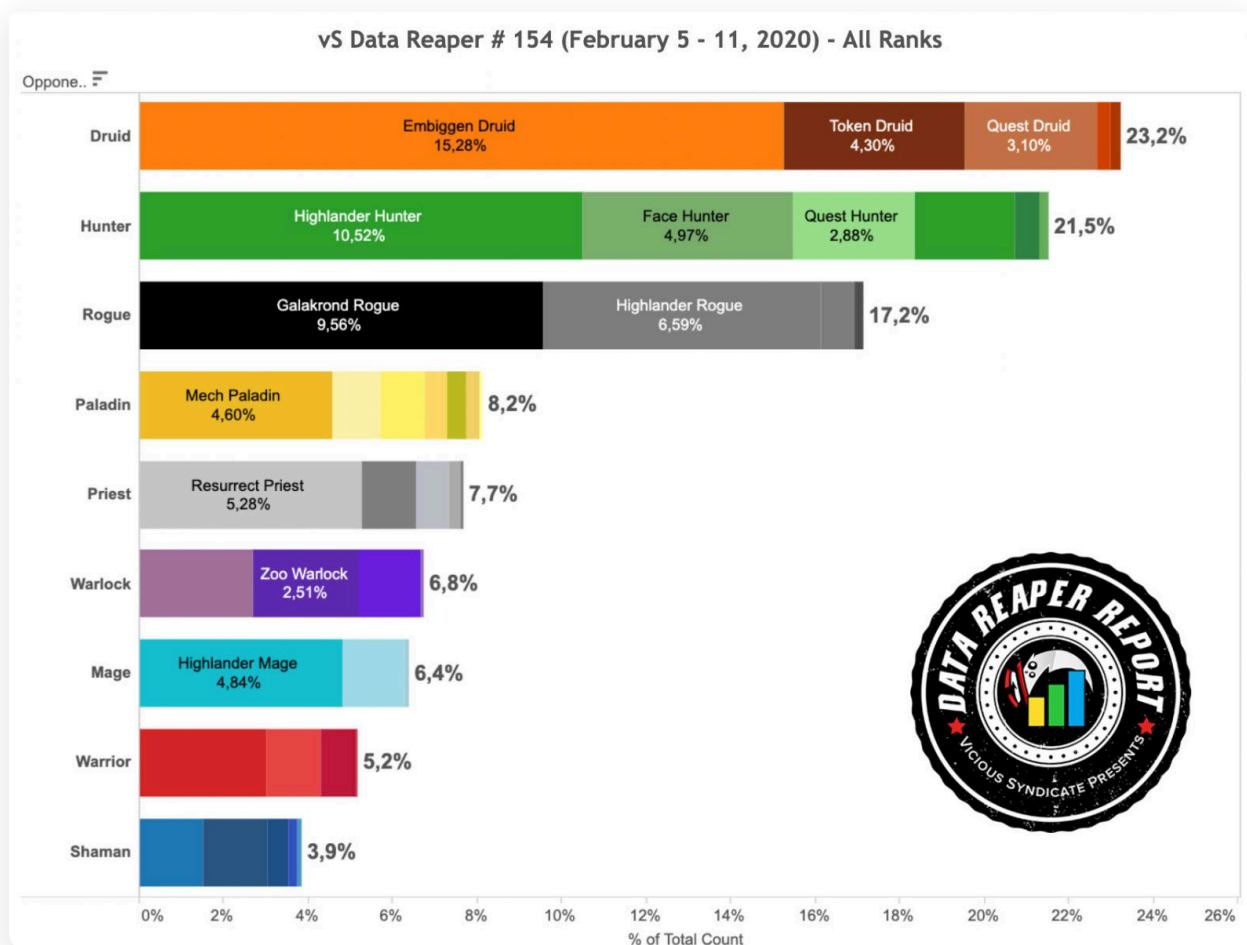
- **Всего проанализировано игр**      **30 000**
- На ранге Легенда:                      3 000
- На ранге 1-4:                              11 000
- На ранге 5-9:                              13 000
- На ранге 10-14:                          3 000

**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



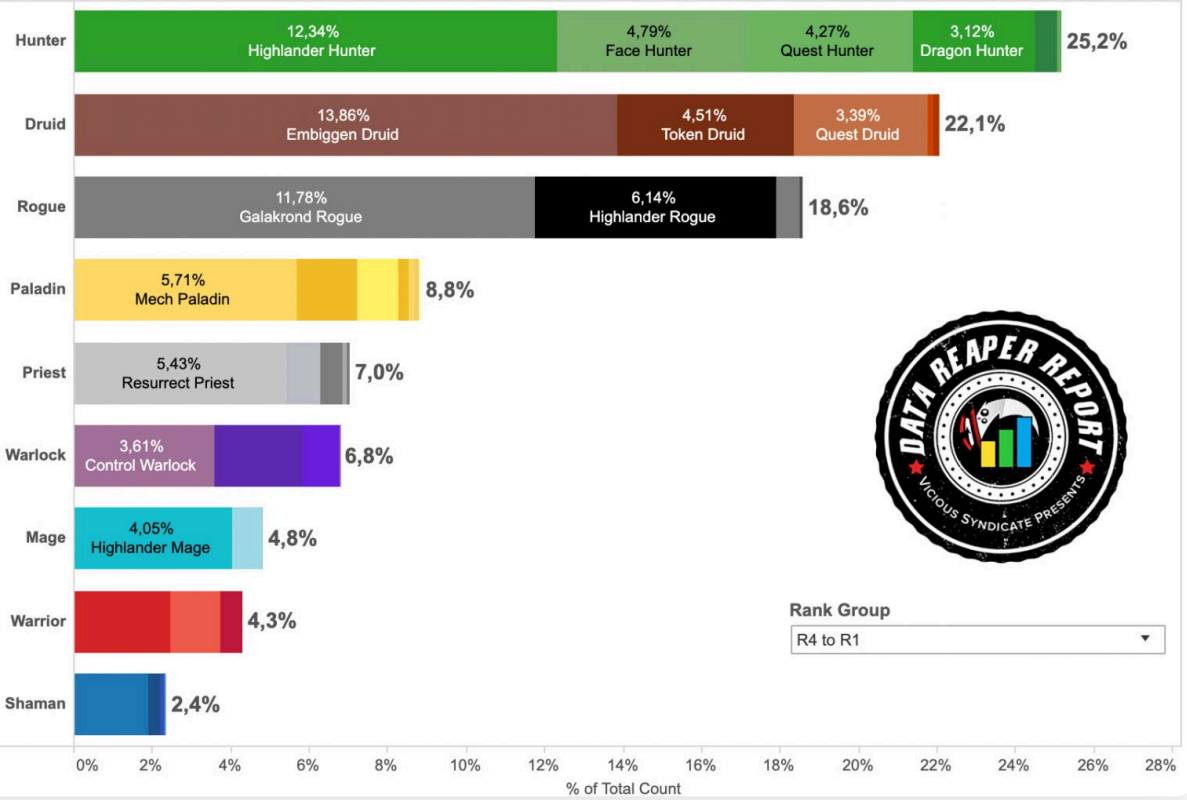
По всем рангам



В промежутке 4 - 1 ранг

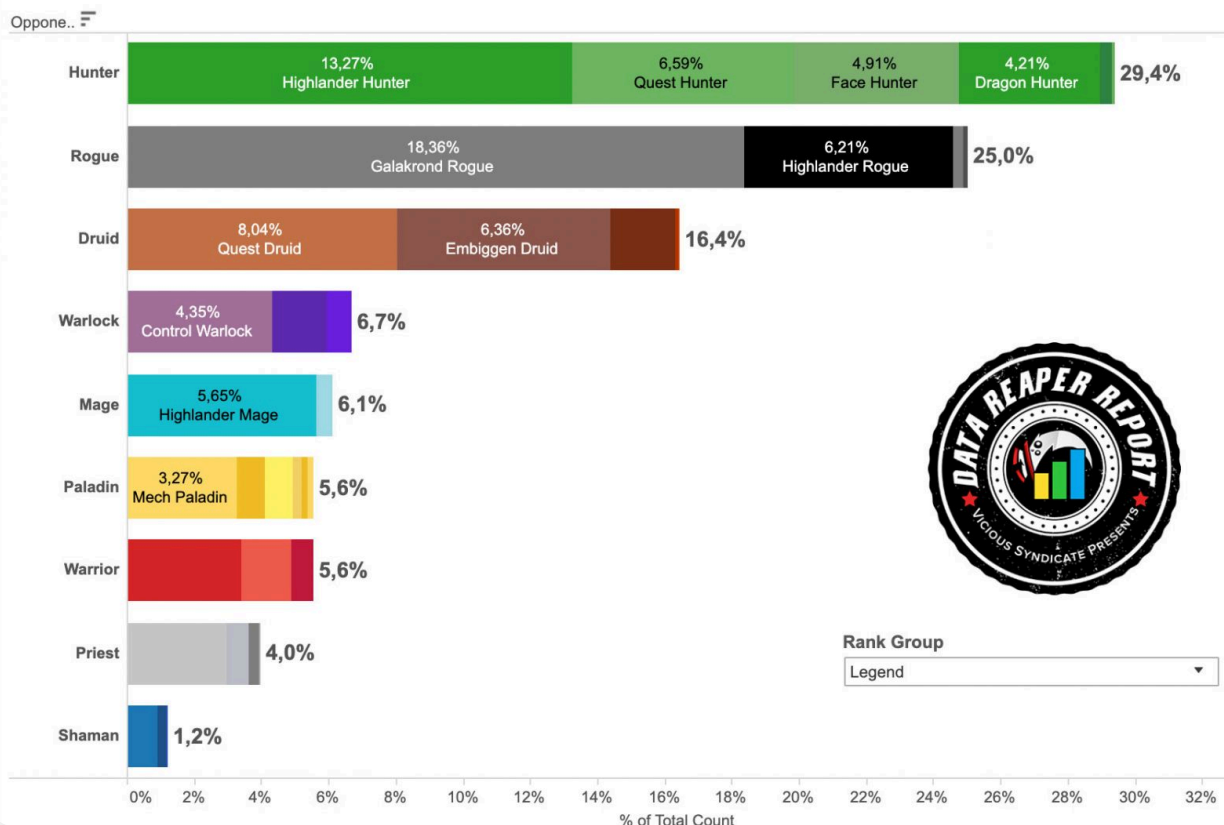
### vS Data Reaper # 154 (February 5 - 11, 2020) - By Ranks

Oppone..



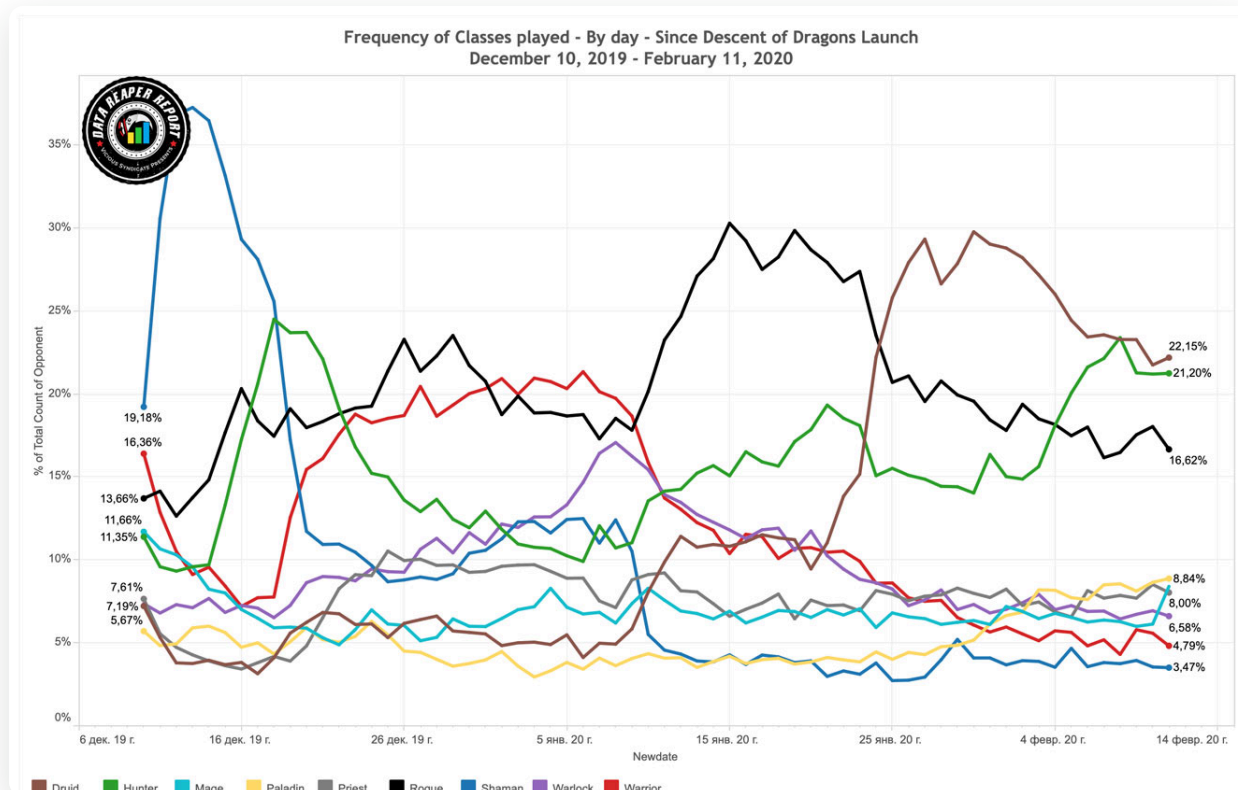
На ранге Легенда

vs Data Reaper # 154 (February 5 - 11, 2020) - By Ranks



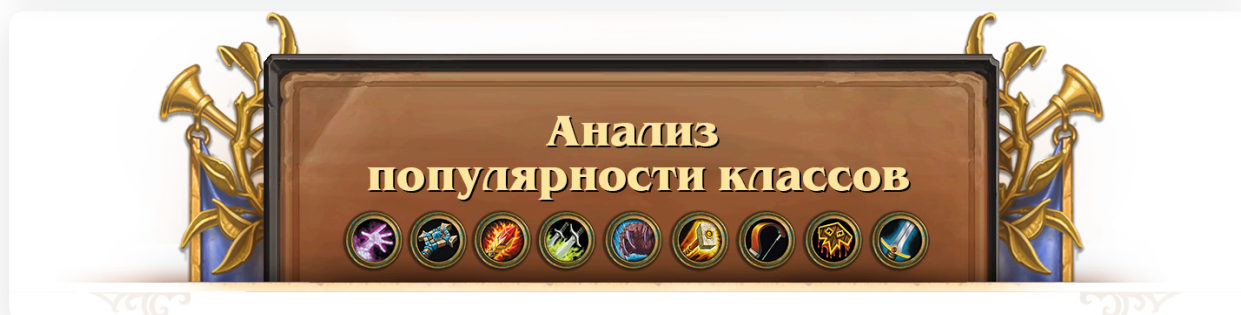
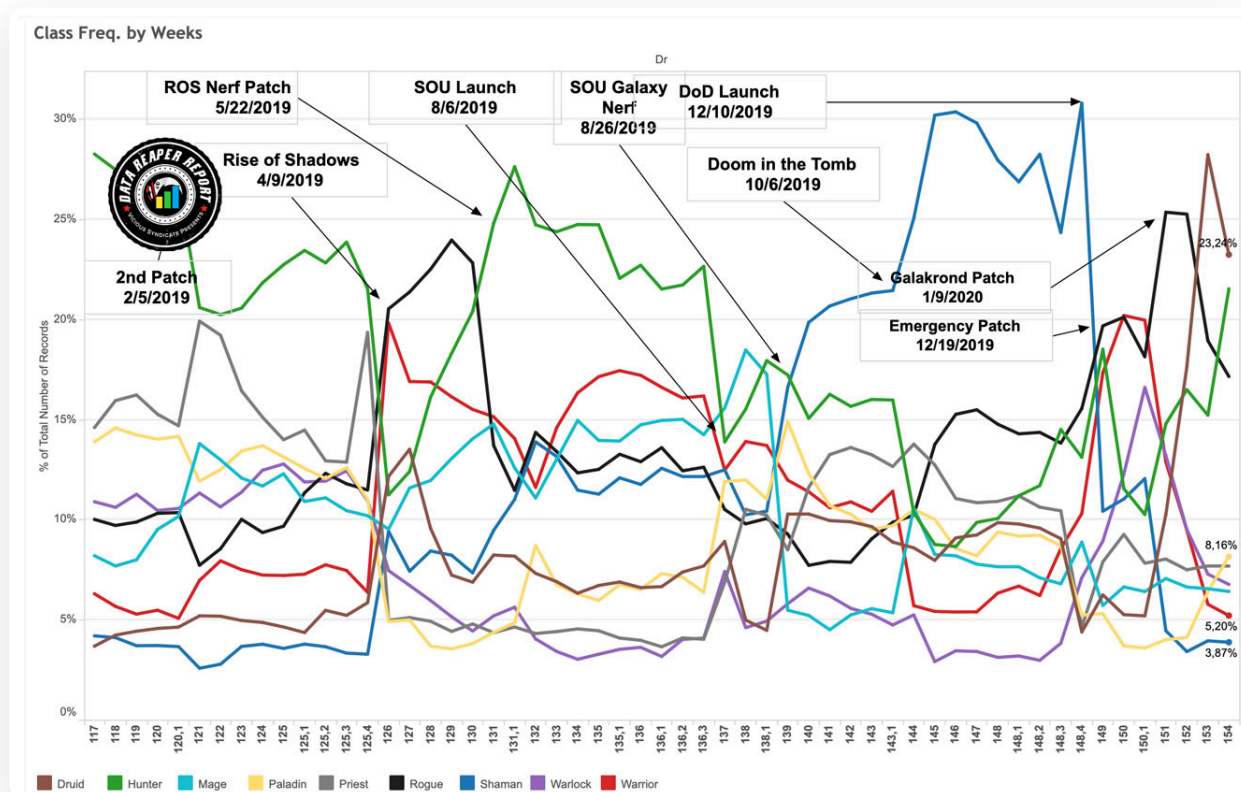
Следующий график показывает прогресс популярности классов с момента выхода дополнения "Натиск Драконов" по дням

нажмите, чтобы посмотреть график



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

нажмите, чтобы посмотреть график



С релизом 4 главы Пробуждения Галакронда близится день, когда можно будет проанализировать мету под влиянием всех карт, появившихся в игре. В этом отчете вы найдете анализ меты прошлой недели (после релиза 3 главы). 4 глава добавила в игру несколько мощных карт, которые могут оказать влияние на несколько архетипов, но точный вердикт будет лишь на следующей неделе. Однако вы найдете небольшие заметки, как некоторые карты могут вписаться в игру, в классовой секции.



3 глава сильно трансформировала мету, и теперь **Охотник** является сильнейшим классом. Успешный и разнообразный Рексар бойко затмил Друидов и Разбойников на высоких рангах: его популярность выросла на 60% на промежутке между 4 и 1 рангом и аж на 90% - в Легенде.

**Дракон из Гниловья** оказал огромное влияние на **Зефрис Охотника** и породил архетип **Дракон Охотника**. Сейчас он находится в экспериментальной фазе, так что данных по нему крайне мало, чтобы определить его положение в мете. Что касается **Квест**

**Охотника** - **Небесный генерал Крагг** дал архетипу нужную “публичность”, которой ему не хватало для роста популярности. Несколько недель подряд в отчетах было видно, что Квест Охотник – одна из лучших колод, но ее почему-то все игнорировали. Теперь же никто не смеет игнорировать Квест Охотника.



Взрывной рост популярности **Друида** после выхода второй главы приключения сильно урезал популяцию **Разбойников**, а теперешний успех Охотника после релиза 3 главы еще сильнее сократил популярность Разбойников. Но даже при всем этом **Галакронд Разбойник** умудряется оставаться самой популярной колодой в Легенде, хотя **Зефрис Разбойник** немного пошатнулся. Также есть небольшой сдвиг в сборке Галакронд Разбойника: игроки стали класть Задачу просто для активации **Лицензированного героя**, **Археолога на задании** и **Небесного генерала Крагга**. Но об этом чуть позже.



За взлетом идет падение: вот история **Друида на Увеличении**. Колода, которая затмила ладдер на прошлой неделе, рухнула вниз по популярности: -40% на подходах к Легенде и -65% в Легенде. Интересно то, что **Квест Друид** резко попрос на высоких рангах. Он в одночасье стал самой популярной колодой класса в Легенде! Новая сборка без драконов выглядит многообещающе, интересно, как архетип будет развиваться дальше.



**Разрушитель** меты прошлой недели – **Мех Паладин** – закрепился и попрос в численности. Он продолжает быть более популярным вне Легенды, где наслаждается легкими матч-апами в лице Друидов и Охотников. В Легенде же игроки остерегаются Разбойников.



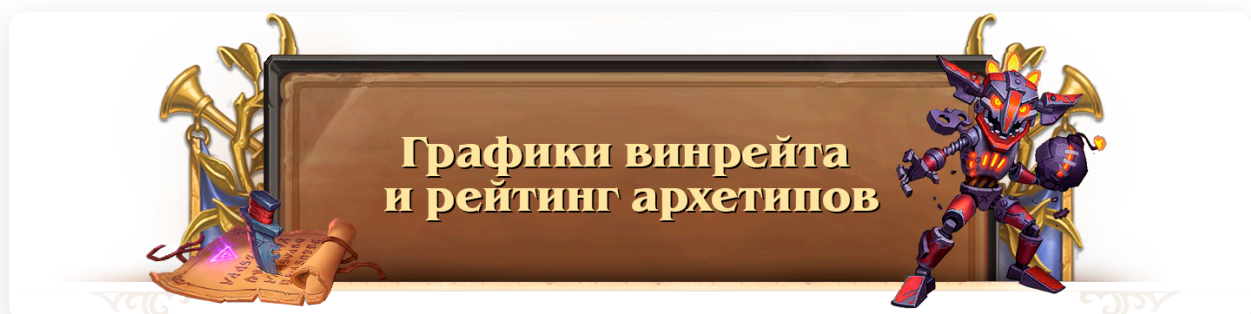
**Чернокнижник** стал менее разнообразным. Лишь **Контроль Чернокнижник** смог закрепиться в мете, полной Охотников. **Хэндлок** почти исчез, да и у **Зоолока** обнаружены признаки скорой смерти, о них речь пойдет ниже.



Не только Друид и Охотник со временем меняются. **Галакронд Жрец на Воскрешении** не использует квест в сборке, и эта вариация привлекает к себе все больше внимания даже в Легенде, где архетип недолюбливают.



Маг, Воин и Шаман стагнируют, и о них мало что можно сказать. Рено Маг, Зефрис Воин и Галакронд Воин – слабый выбор для ладдера, а у Шамана не осталось вообще ничего.



Диаграммы матч-апов

По всем рангам



В промежутке 4 ранг - Легенда

Matchup Win rates based on games RANK 4 to LEGEND  
between 1/29/2020-2/11/2020  
(Minimum 80 games required per matchup)



Hero	Hero Deck	Opponent / Opponent Deck													
		Druid			Hunter			Mage	Pala..	Priest	Rogue		Warlock		Warr..
		Embiggen Druid	Quest Druid	Token Druid	Face Hunter	Highlander Hunter	Quest Hunter	Highlander Mage	Mech Paladin	Resurrect Priest	Galakrond Rogue	Highlander Rogue	Control Warlock	Zoo Warlock	Galakrond Warrior
Druid	Embiggen Druid	Black	Light	Red	Light	Light	Light	Light	Red	Red	Green	Light	Red	Light	Green
	Quest Druid	Light	Black	Light	Light	Red	Red	Light	Red	Light	Green	Light	Light	Light	Light
	Token Druid	Green	Light	Black	Light	Green	Light	Light	Light	Light	Red	Light	Light	Light	Light
Hunter	Face Hunter	Light	Light	Light	Black	Light	Light	Light	Light	Light	Green	Light	Light	Light	Light
	Highlander Hunter	Light	Green	Red	Black	Black	Light	Green	Red	Red	Light	Light	Light	Green	Light
	Quest Hunter	Light	Green	Light	Light	Light	Black	Light	Light	Light	Green	Green	Light	Light	Light
Mage	Highlander Mage	Light	Light	Light	Red	Black	Black	Light	Light	Light	Red	Light	Light	Light	Light
Paladin	Mech Paladin	Green	Green	Light	Light	Light	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Green	Light	Light
Priest	Resurrect Priest	Green	Light	Light	Light	Light	Light	Green	Black	Black	Red	Red	Light	Light	Light
Rogue	Galakrond Rogue	Red	Red	Green	Red	Light	Red	Green	Green	Green	Black	Green	Light	Light	Light
	Highlander Rogue	Light	Light	Light	Light	Light	Red	Light	Light	Light	Red	Black	Red	Light	Light
Warlock	Control Warlock	Green	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Red	Light	Light	Green	Black	Light	Light
	Zoo Warlock	Light	Light	Light	Light	Red	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Black	Black	Light
Warrior	Galakrond Warrior	Red	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Black	Black

В промежутке ранга Легенда

на этой неделе графика нет

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

All Ranks



### vS Power Rankings DR # 154

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Quest Hunter	53,83	0,91	100,0	18,9	59,4
	Highlander Hunter	53,33	0,66	93,4	68,9	81,2
	Mech Paladin	52,97	-0,37	88,8	30,1	59,5
	Galakrond Rogue	52,51	1,04	82,8	62,6	72,7
	Token Druid	52,32	-0,95	80,3	28,1	54,2
Tier 2	Embiggen Druid	51,93	-0,35	75,2	100,0	87,6
	Face Hunter	50,75	0,15	59,8	32,6	46,2
	Resurrect Priest	50,40	-0,25	55,3	34,5	44,9
	Control Warlock	50,14	-0,49	51,8	17,8	34,8
Tier 3	Highlander Rogue	49,41	-1,29	42,3	43,1	42,7
	Quest Druid	48,81	2,90	34,5	20,3	27,4
	Zoo Warlock	48,09	-2,56	25,1	16,4	20,8
	Highlander Mage	47,43	0,52	16,4	31,7	24,1
	Galakrond Warrior	47,04	-2,06	11,4	19,8	15,6

#### 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
T1	Dragon Hunter
T3	Highlander Warrior
	Holy-Wrath Paladin

R9 to R5



### vS Power Rankings DR # 154

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Quest Hunter	54,05	1,17	100,0	9,9	55,0
	Highlander Hunter	53,58	0,90	94,1	52,0	73,1
	Mech Paladin	53,19	-0,44	89,4	23,9	56,7
	Galakrond Rogue	52,75	1,23	83,9	40,4	62,1
	Token Druid	52,60	-0,89	82,1	24,4	53,2
Tier 2	Embiggen Druid	51,86	-0,24	73,0	100,0	86,5
	Face Hunter	50,88	0,48	60,9	25,7	43,3
	Resurrect Priest	50,71	-0,29	58,8	31,8	45,3
	Control Warlock	50,26	-0,31	53,2	12,4	32,8
Tier 3	Highlander Rogue	49,86	-1,16	48,2	35,2	41,7
	Quest Druid	48,73	2,85	34,4	13,3	23,8
	Zoo Warlock	48,63	-1,96	33,1	13,8	23,4
	Highlander Mage	48,01	0,71	25,5	26,0	25,8
Tier 4	Galakrond Warrior	46,53	-2,17	7,1	15,9	11,5

R4 to R1



### vS Power Rankings DR # 154

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Quest Hunter	53,16	0,51	100,0	30,8	65,4
	Galakrond Rogue	52,81	0,52	94,4	85,0	89,7
	Mech Paladin	52,23	-1,12	85,3	41,2	63,2
Tier 2	Token Druid	51,75	-0,13	77,6	32,5	55,1
	Highlander Hunter	51,73	-0,72	77,4	89,0	83,2
	Face Hunter	50,18	-0,13	52,8	34,6	43,7
	Embiggen Druid	50,08	-2,11	51,2	100,0	75,6
	Resurrect Priest	50,05	-0,36	50,8	39,2	45,0
Tier 3	Control Warlock	49,99	-0,43	49,9	26,1	38,0
	Highlander Rogue	49,72	-0,47	45,6	44,3	44,9
	Quest Druid	48,66	3,21	28,7	24,4	26,6
	Zoo Warlock	47,71	-3,68	13,9	16,0	14,9
	Galakrond Warrior	47,21	-1,77	5,8	17,7	11,8
	Highlander Mage	47,18	-0,40	5,4	29,2	17,3

Legend



### vS Power Rankings DR # 154

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Quest Hunter	52,51	0,10	100,0	35,9	67,9
	Galakrond Rogue	52,33	0,10	96,3	100,0	98,2
	Mech Paladin	52,28	-0,03	95,3	17,8	56,6
	Highlander Hunter	52,20	-0,13	93,8	72,3	83,1
Tier 2	Token Druid	51,25	0,65	74,8	10,4	42,6
	Embiggen Druid	50,96	-1,36	69,1	34,6	51,9
	Face Hunter	50,34	-1,87	56,7	26,7	41,7
Tier 3	Quest Druid	50,10	3,85	51,9	43,8	47,8
	Control Warlock	49,62	-1,16	42,4	23,7	33,0
	Resurrect Priest	49,09	0,42	31,8	16,3	24,1
	Galakrond Warrior	48,09	-1,96	12,0	18,6	15,3
Tier 4	Highlander Rogue	48,08	-2,10	11,8	33,8	22,8
	Zoo Warlock	46,77	-5,06	-14,4	8,7	-2,9
	Highlander Mage	46,11	-1,54	-27,4	30,8	1,7

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

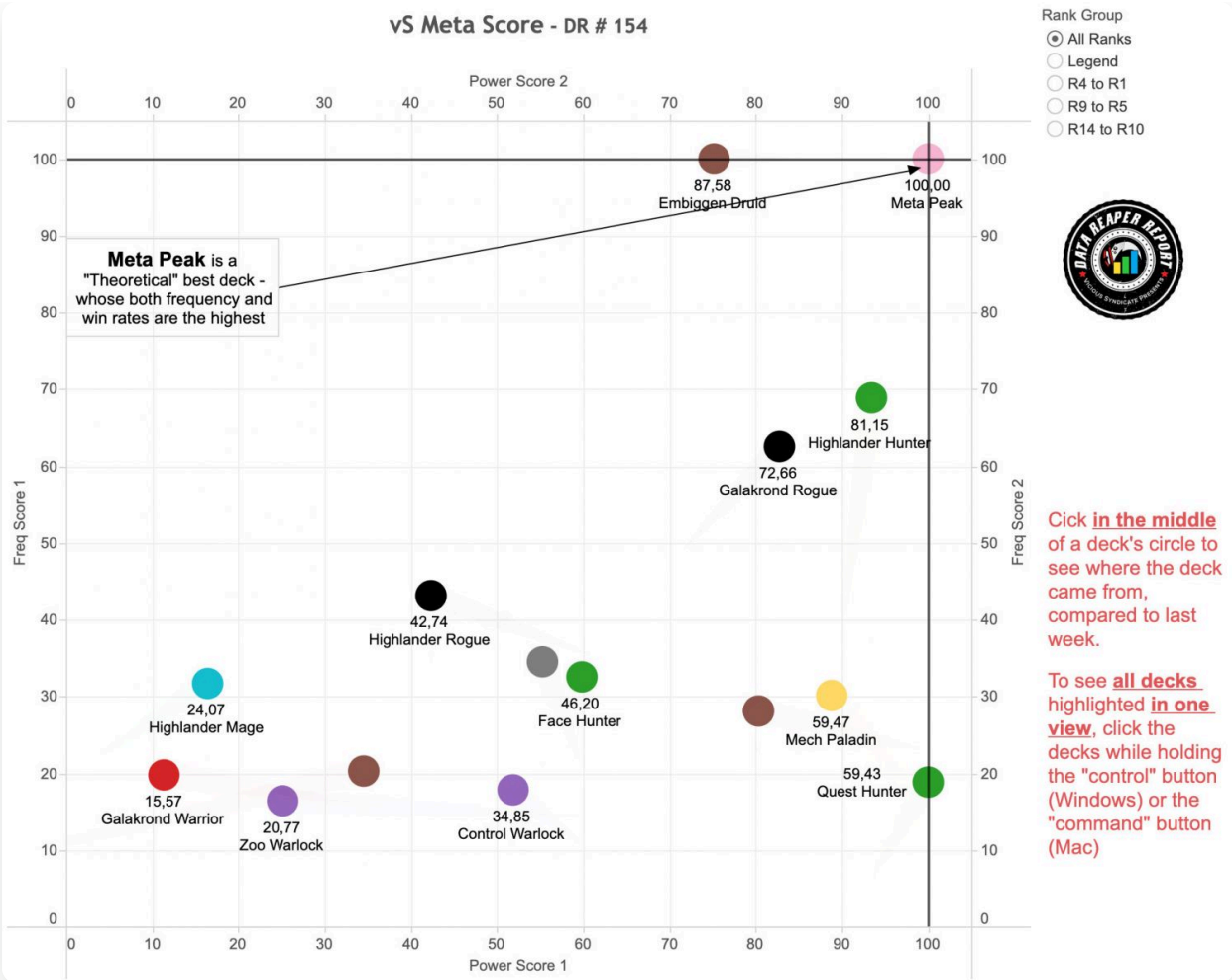
### Диаграмма Meta Score

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

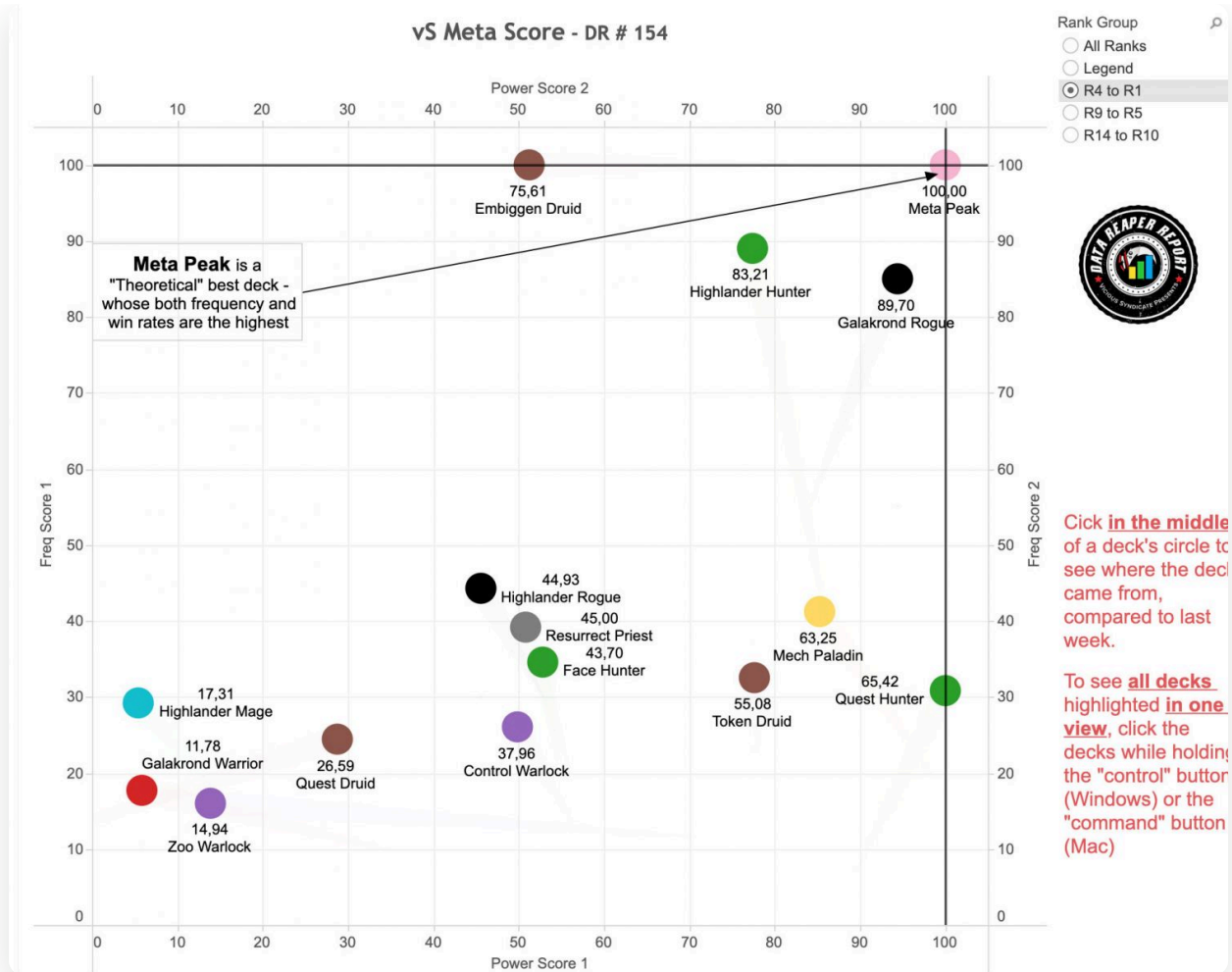
### vS Meta Score - DR # 154



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

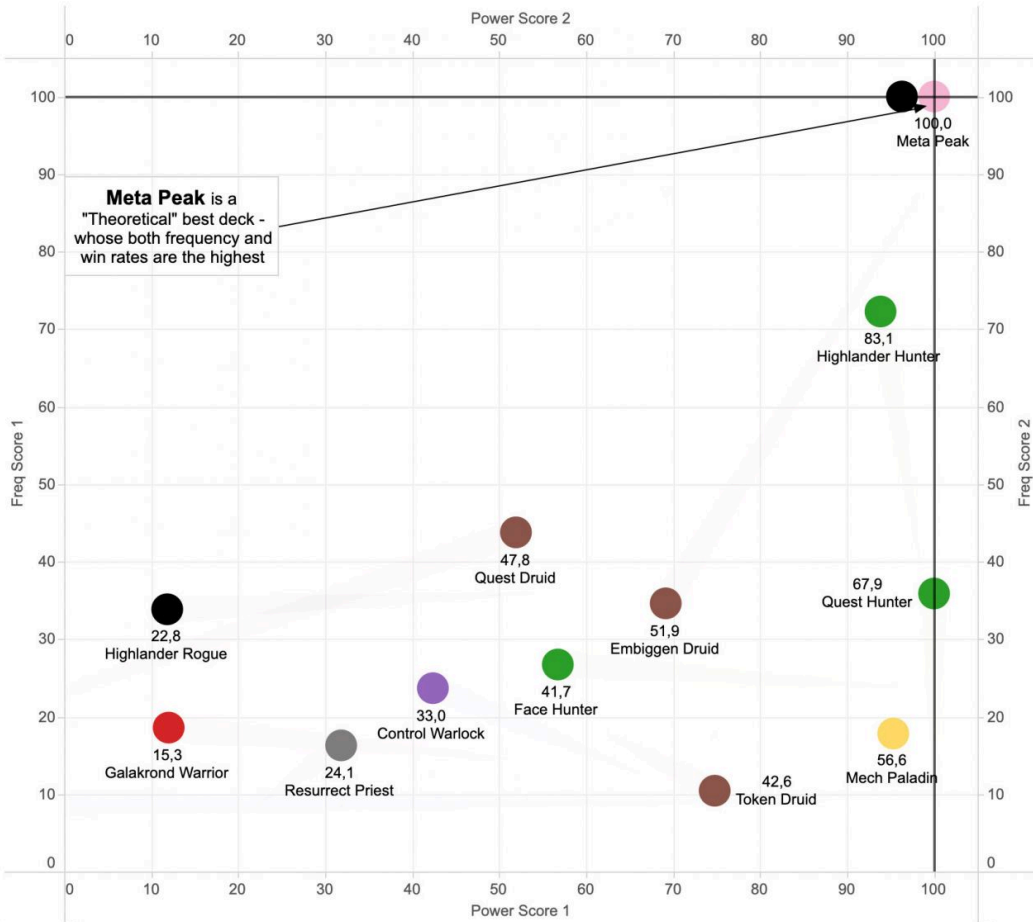
To see **all decks** highlighted **in one view**, click the decks while holding the "control" button (Windows) or the "command" button (Mac)

В промежутке 4 - 1 ранг



На легендарном ранге

# vS Meta Score - DR # 154



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



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

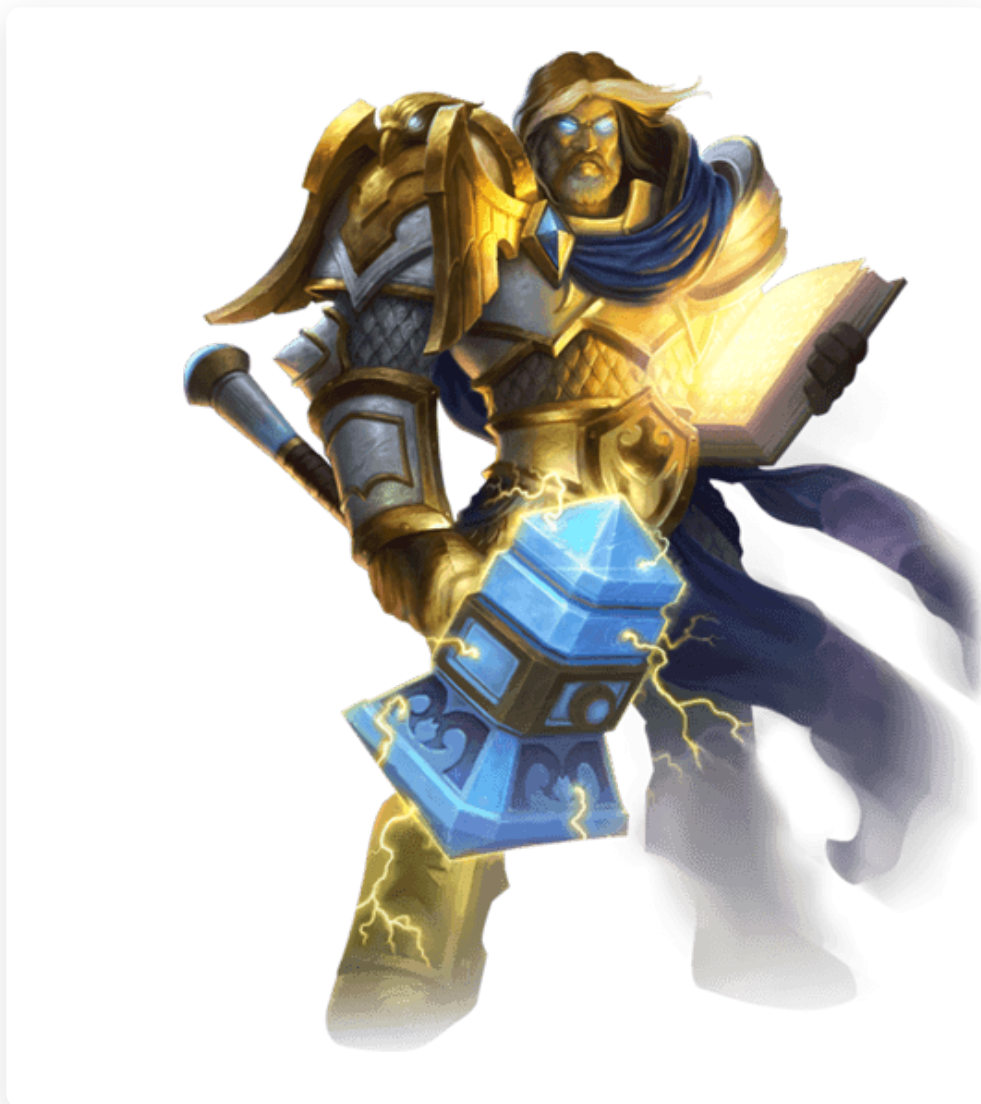
To see **all decks** highlighted **in one view**, click the decks while holding the "control" button (Windows) or the "command" button (Mac)

## Анализ силы архетипов

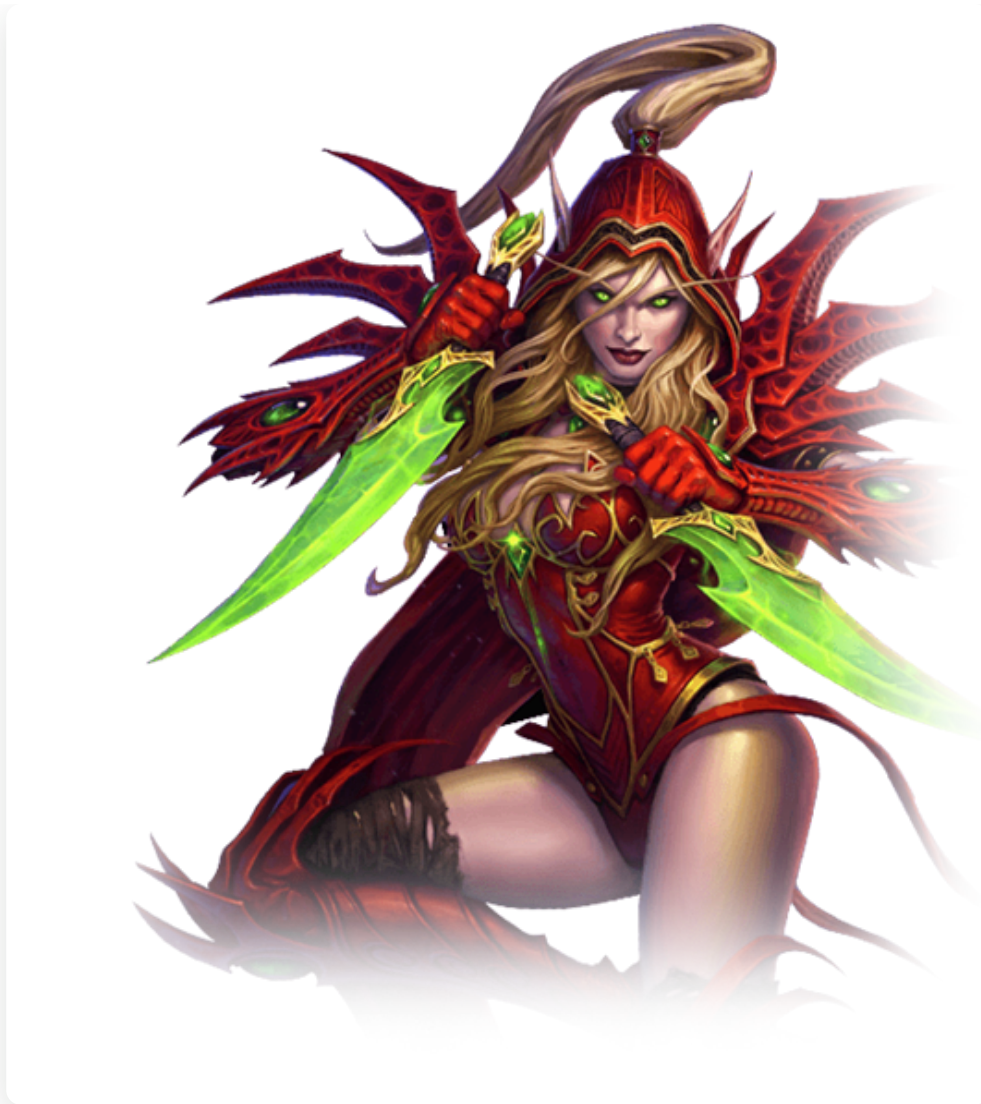


**Квест Охотник** – лучшая колода в игре. Она и так была в Тир-1 на прошлой неделе, но ее процент побед вырос еще сильнее после включения в сборку **Небесного генерала Крагга**, который очень хорошо показал себя в этом архетипе.

У Охотника есть и другие варианты. **Зефрис Охотник** по-прежнему остается прекрасной колодой на всех ранговых промежутках, да и Дракон Охотник наверняка залезет в Тир-1 к следующей неделе. **Фэйс Охотник** – единственная жесткая контрколода для Квест Охотника, но общий процент побед его сильно упал из-за Мех Паладина и Жреца на воскрешении.



**Мех Паладин** отлично держится в Тир-1, даже несмотря на снижение количества самых благоприятных матч-апов с Друидами на увеличении. Колода неплохо чувствует себя в мете, потому что хорошо справляется с Охотниками (особенно с агрессивными).



**Галакронд Разбойник** радуется спаду популярности Друидов на [Увеличении](#), но не особо наслаждается возвращением Квест Друида. Сейчас колода показывает себя чуть хуже, чем могла бы, все из-за дурацкой сборки с квестом, даже несмотря на то, что сам архетип все еще находится в Тир-1 на всех рангах. **Зефрис Разбойник** упал ниже отметки в 50% побед, что ясно дает понять – ему в мете места нет. Все, что может эта колода, может и Галакронд Разбойник в сто раз лучше.



**Друидом на Увеличении** играли слишком много, и сейчас он громко рухнул вниз на всех рангах. Причиной тому стала комбинация повышенной агрессивности меты к нему (Мех Паладин), популярности технических карт в сборках (**Браконьер Драконьей Пасти**) и постоянного ухудшения матч-апов со всеми лучшими колодами.

**Токен Друид** показывает отличный процент побед, но **Квест Друид** дышит ему в затылок. Скорее всего, именно он станет лучшей колодой класса. Резкий рост (4% за одну неделю) – весьма заметно. И этот подъем еще не закончился. Пускай сейчас колода выглядит невзрачно и серо, она развивается день за днем. Никто не удивится, если она окажется в Тир-1 к следующей неделе, ведь это лучшая контрколода Галакронд Разбойника. Единственное, что может его затормозить – **Бешеный сквернокрыл**.



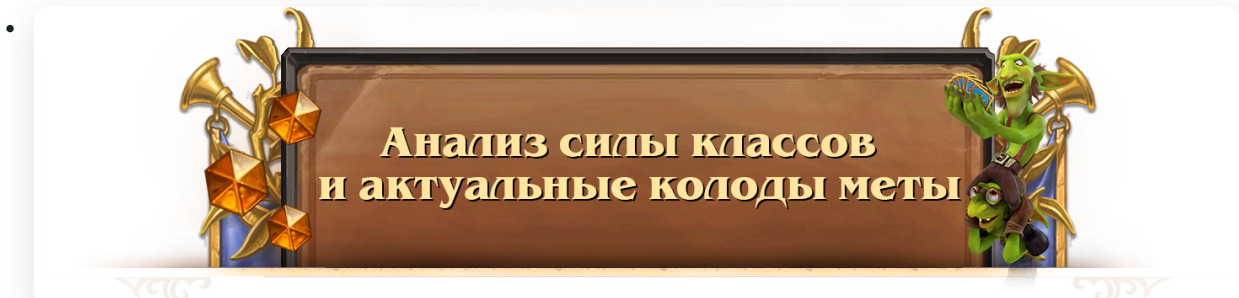







**Жрец на воскрешении** остается в средней позиции по всему ладдеру, но вот в Легенду на нем не стоит «соватьсь» из-за Галакронд Разбойников.


Выше говорилось о резком росте, а как насчет резких падений? **Зоолок** «пробил дно» на этой неделе после выхода Охотника на пьедестал меты (Зоолок отвратительно играет со всеми колодами Охотника). Хэндлок также сколлапсировал и в популярности, и в проценте побед. **Контроль Черно книжник** пока жив, но ослаблен. Выход 3 главы не лучшим образом сказался на Гул'дане.

**Рено Мар** - главная жертва 3 главы приключения, ведь его главный противник, Охотник, встал во главе меты. Худшего расклада и быть не могло.



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

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



- Что бы посмотреть колоды нажмите на ссылку с названием колоды.



3 глава Пробуждения Галакронда дала Охотнику **Дракона из Гниловья** и **Небесного генерала Крагга**. Обе карты выдвинули и без того успешный класс в лидеры меты. Охотник избалован несколькими прекрасными архетипами, которые доминируют в мете.

**Зефрис Охотник** был благословлен **Драконом из Гниловья**, карта отлично себя показала в игре и моментально попала во все сборки. **Смертельный выстрел** хорош сам по себе, а добавление туши 6/5 всего лишь за 2 дополнительных кристалла маны выглядит просто шикарно. **Бандитка с пистолетом** показала себя плохо, так что ее стоит использовать лишь в том случае, если вы постоянно натываетесь на огромное количество Разбойников или других колод с Галакрондом (Воин, Чернокнижник). Вне этих матч-апов карта очень слаба. **Лирой Дженкинс** перешел из разряда технических карт в разряд гибких карт, так как он хорошо показывает себя в зеркальных матч-апах и помогает вырваться вперед в погоне за леталом. Ранее он показывал себя хуже, когда большинство матч-апов были представлены Галакронд Разбойниками и Друидами на увеличении.

**Дракон из Гниловья** дал старт экспериментам вокруг **Дракон Охотника**. Этот архетип появился на сцене с хорошим запасом популярности, и он вскоре сможет заменить Фейс Охотника в качестве самой агрессивной опции класса.

**Небесный генерал Крагг** стал «будильником» для игроков, наконец-то увидевших всю мощь Квест Охотника. Этот архетип долго не мог набрать популярность, но при этом постоянно оттачивал свой процент побед, и в итоге стал лучшей колодой в игре. Он уже становился разрушителем меты на прошлой неделе, но добавление в сборку **Небесного генерала Крагга** усилило его настолько, что он превзошел все ожидания, став лучшей картой в колоде.

**4 глава Пробуждения Галакронда: Сбежавший манапард выглядит неплохим подспорьем для Зефрис Охотника, так как ему не хватает сильного 4-го хода. Бешеный сквернокрыл может найти место в любой сборке, кроме Квест Охотника.**

#### • Фейс Охотник :

### Токен Фейс Охотник

#### • Бранн Зефрис Охотник :



#### Дракон Зефрис Охотник

#### • Квест Охотник :



#### Раш Квест Охотник

#### • Дракон Охотник :



#### Агро Дракон Охотник

- [назад к выбору класса](#)



**Галакронд Разбойник** – одна из сильнейших колод игры, но процент побед архетипа мог бы быть еще выше, если бы игроки не увлеклись [Базарной кражей](#).

Это поветрие пришло из Китая. Идея состоит в том, что задача не выполняется, а лишь используется для активации [Археолога на задании](#), [Лицензированного героя](#) и [Небесного генерала Крагга](#). Удивительно, но целый ряд ведущих игроков и стримеров действительно поверили, что такая задумка заслуживает внимания.

Вы начинаете игру, имея на руках на одну карту меньше, что вовсе не компенсируется [Археологом на задании](#). Представьте, что вы добавили в стандартную сборку Галакронд Разбойника речного Кроколиска, который, в лучшем случае на второй ход, компенсирует вам случайно выброшенную из руки карту! К моменту, когда вам удастся получить какие-то дивиденды от Задачи, пройдет большая часть поединка – и это с меньшим количеством карт на руке и меньшим пространством для маневра. Для понимания слабости этой вариации колоды вовсе не нужна никакая статистика, но ее наличие лишь подтверждает: если выделить Квест Галакронд Разбойника отдельным архетипом, то в результате он окажется на границе Тир-3 и Тир-4.

Единственный матч-ап, в котором Квест Галакронд Разбойник превосходит обычную сборку – это Квест Друид. Но дело вовсе не в бонусе от карт, поддерживающих [Базарную кражу](#), а в [Авантюристе](#). Если вы хотите улучшить свою статистику именно против Квест Друида, то просто добавьте [Авантюриста](#) в стандартную сборку Галакронд Разбойника, и от него одного будет больше пользы, чем от использования карты Задачи ради получения Монетки от [Лицензированного героя](#) (стоит напомнить: [Убийца из теней](#) плох даже при наличии в сборке [Авантюриста](#)).

**4 глава Пробуждения Галакронда: Галакронд Разбойник с нетерпением ожидает Сбежавшего манапарда, а Бешеный сквернокрыл позволит поэкспериментировать с агрессивными сборками колод Валиры, использующими Крючковатый ятаган и Вихлекирку.**

• **Галакронд Разбойник :**

## Галакронд Разбойник



### Зефрис Галакронд Разбойник

• **Малигос Разбойник :**



### Джепетто Малигос Разбойник

• [назад к выбору класса](#)



Малфурион переживает значительные изменения. **Друид на Увеличении** теряет позиции как в плане процента побед, так и в популярности. Это произошло из-за противодействия меты, о котором рассказывалось в прошлом отчете, и от прорыва Охотника после выхода 3 главы Пробуждения Галакронда.

В то же время многообещающая сборка **Квест Друида** без драконов пользуется повышенным вниманием и на верхних игровых рангах уже стала самой популярной колодой Малфуриона. В сборке объявился **Кенарий**. До этого он ускользал из поля зрения, но по статистике оказалось, что это одна из лучших карт в распоряжении Квест Друида.

Появилась возможность оценить и силу **Небесного генерала Крагга**. Хотя он не настолько хорош в сравнении с **Кенарием**, но все же заслуживает место в сборке, особенно в плане противодействия Охотнику. Эти карты добавлены вместо **Удачной экспедиции**, а **Король Фаорис** – доступная опция, если вы захотите еще больше усилить позднюю игру колоды.

**4 глава Пробуждения Галакронда: несколько карт вызывают интерес, но все же вряд ли приживутся в сборке Квест Друида (Стальной жук, Сбежавший манапард). Друид на Увеличении с нетерпением дожидается Бешеного сквернокрыла.**

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

## Дракон Друид на Увеличении

• **Токен Друид :**



### Токен Друид

• **Квест Друид :**



### Изера Квест Друид



• [назад к выбору класса](#)



• Гул'дан теряет свое разнообразие, и только Контроль Чернокнижник поддерживает стабильный уровень игры, в то время как число Зоолоков и Хэндлоков уменьшается.

**Контроль Чернокнижник** выжил в мете, так как он имеет равные шансы в поединках против всех сильных колод. Хотя он никого не побеждает гарантированно, тот факт, что он не «отлетает в ноль» от Разбойника, Друида и Охотника, уже является достижением, учитывая состояние других колод в представленной ниже шестерке слабых классов. **Проклятый альбатрос** набирает обороты и заменяет собой **Демонические обряды** — это изменение в последних турнирных сборках вполне оправданно.

Процент побед **Зоолока** снижается из-за падения популярности Друида на **Увеличении**, матч-апа, который приносил ему большую часть успеха. Галакронд и не-Галакронд сборки одинаково посредственны. Рост Квест Охотника, который с легкостью уничтожает Зоолока – плохая новость для перспектив архетипа. В скором времени он может полностью исчезнуть.

**Хэндлоком** вряд ли возможно играть в данный момент. Рост популярности Охотников стал невосполнимой потерей для архетипа и забил последний гвоздь в крышку гроба колоды, которая уже проигрывала двум из трех самых популярных классов.

**Примечания к главе 4: Взорень хаоса — хорошая карта для Контроль Чернокнижника, но не более того. Великий Прихвостень Эрк интересно смотрелся бы в Хэндлоке, если бы колода не была мертва. Зоолок, как и любая агрессивная колода, будет стремиться добавить в сборку Бешеного сквернокрыла.**

◦ **Зоолок :**

## ГалоЗоолок

◦ **Хэндлок :**



### Хэндлок на прихвостнях

◦ **Контроль Чернокнижник :**



### Контроль Галакронд Чернокнижник



• [назад к выбору класса](#)



- Помните, что было сказано об ожесточенной борьбе между Магом и Охотником и о том, как Маг молится о сокращении численности Охотников? Худшие опасения подтвердились: Охотник не только никуда не делся, но и прочно закрепился в списке лидеров нынешней меты.

Это означает, что положение Мага только ухудшилось, этим классом трудно достичь успеха в ладдере, пока в игре столько Охотников. Переигрывать их класс не может от слова совсем.

**Примечание к главе 4: Сбежавший манапард хорошо вписывается в план игры Рено Мага. Чего не скажешь о Рено Потрясающем.**

◦ Рено Маг :

## Дракон Рено Маг



• назад к выбору класса



- **Мех Паладин** полностью доволен тенденциями меты. Колода легко расправляется с Охотниками и встречает сопротивление только в схватке с Квест Охотником, который является для архетипа равным противником. Мех Паладин не хочет встречать на своем пути Разбойников, хотя многие игроки заметили, что этот матч-ап не настолько плох, как его часто воспринимают. Шансы примерно 60/40, тотальной просадки процента побед нет, как, например, в матче Квест Разбойника и Нечетного Воина. Несмотря на то, что Разбойник довольно популярен, это не компенсирует многочисленные положительные поединки Мех Паладина.

**Примечание к главе 4: Обстрелобот, вероятно, заменит два гибких слота в колоде Мех Паладина.**

◦ ОТК Холи Паладин :

## Сатроварр Холи Паладин



◦ Мех Паладин :

### Мех Паладин



• назад к выбору класса



- Воин застоялся, и хотя были замечены эксперименты с несколькими «мемными» колодами, самые сильные архетипы не показывают значительных результатов. С точки зрения сборок сказать особо нечего. Время показало, что **Боевая ярость** — плохая карта. Тем не менее люди продолжают играть ею. Нужно просто подождать, пока в Китае появится новая колода, которая будет использовать квест **Взлом**

системы вместе с существами, синергирующими с ним, и череда неудач будет пройдена.

**Примечание к главе 4: Бешеный сквернокрыл может отлично вписаться в колоду Галакронд Воина, так как в теории он прекрасно взаимодействует с силой героя.**

◦ **Галакронд Воин :**

## Галакронд Воин с Погонщицей взрыв-ботов

◦ **Зефрис Воин :**



### Контроль Зефрис Воин

◦ **Пират Воин :**



### Агро Пират Воин



• [назад к выбору класс](#)



- В то время как большая часть шести нижних классов, представленных здесь, нервно курит в сторонке, **Жрец на воскрешении** совершил крупный прорыв, когда на смену сборке с квестом пришла сборка с Галакрондом и без квеста. Интересно то, что небольшой набор синергирующих с Галакрондом карт (**Временной разрыв** и сам Галакронд) по силе не дотягивают до уровня базового набора, он сильнее, чем другие условные ремувалы, доступные классу. Отказ от квеста также может быть причиной успеха архетипа, поскольку взятие дополнительной карты в начале игры может быть более важным в текущей мете, чем полученная за квест награда в поздней игре. **Проклятый альбатрос** — еще одна карта, показывающая важность ранней игры. Она хороша для третьего хода, и ее сила в поединке только растет с течением времени.

**Примечание к главе 4: Жрец не слишком силен здесь. Сбежавший Манапард дает шанс Жрецу на воскрешении превратить его в Защитника Хартута на следующий ход. Это неплохо, но, вероятно, слишком натянуто.**

◦ **Комбо Жрец:**

## Бвонсамди Комбо Жрец

◦ **Квест Жрец на воскрешении:**



### Галакронд Жрец на воскрешении

- [назад к выбору класса](#)



- Шаман — отстой.

**Примечание к главе 4: Шаман всё равно отстой.**

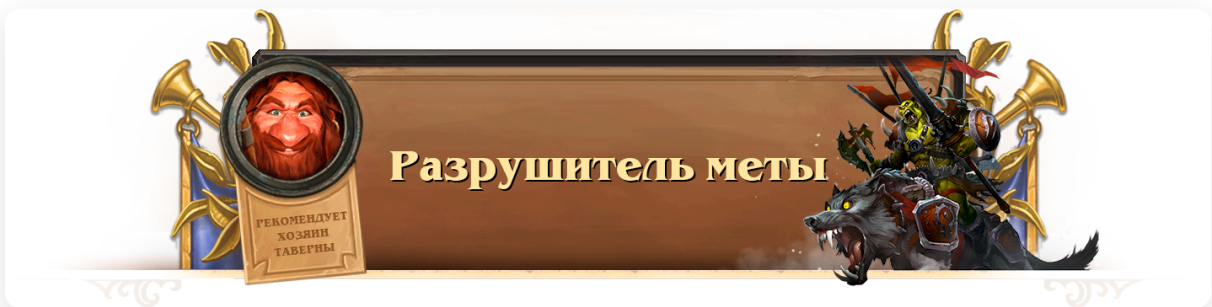
- **Галакронд Шаман :**



## Галакронд Шаман с Духом жабы



- [назад к выбору класса](#)



**Квест Охотника** запросто можно назвать лучшей колодой в игре и самым надежным способом быстро покорить ладдер, если вы заинтересованы в колоде, которая может превзойти любую другую (единственное исключение - Фейс Охотник). Небесный Генерал Крагг действительно очень хорош.

Другой претендент на звание **Разрушителя** меты недели — Квест Друид. Это отличный ответ Галакронд Разбойникам, и, если агрессивные стратегии, которые могут наказать архетип за пассивную раннюю игру, не станут сильнее из-за **Бешеного сквернокрыла**, он будет уверенно занимать хорошее положение в мете.

Карты, необходимые для сборки **Квест Друида**, очевидны, за исключением **Короля Фаориса**. Фаорис силен в зеркальных и в медленных матч-апах, что является плюсом скорее для Легенды, чем для всего остального ладдера в текущей мете. Однако это может измениться в будущем, если Квест Друид начнет просачиваться на все уровни игры, так что не спускайте глаз с Короля.

- **Квест Друид :**



## Изера Квест Друид

- **Квест Охотник :**



## Раш Квест Охотник



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