

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Галакронд-колоды растут, а натиск Дракон Охотника остановился. Vicious Syndicate мета отчет №158

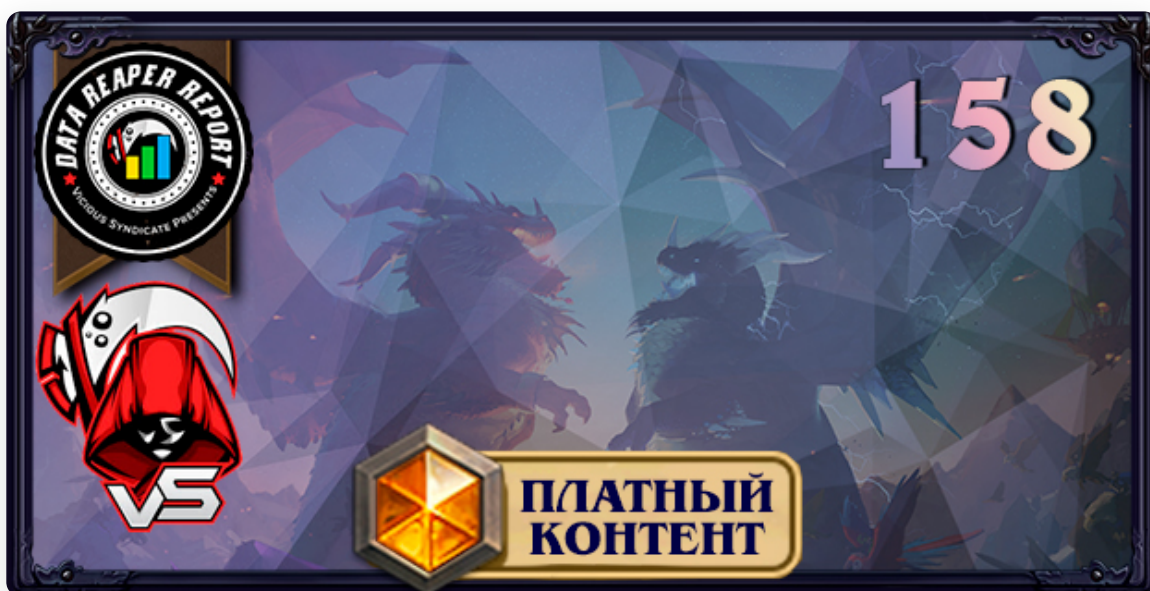
13.03.2020

Мета-отчеты

Мета-отчет

Текущая мета целиком и полностью зависит от поведения Разбойника, Воина и Охотника. Галакронд-колоды растут, а натиск Дракон Охотника остановился. Это повлияло как на показатели некоторых архетипов, так и на эффективность некоторых карт в сборках

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Здравствуйте, уважаемые посетители и подписчики портала kolodahearthstone.ru

Важное сообщение: текущая мета целиком и полностью зависит от поведения Разбойника, Воина и Охотника. Галакронд-колоды растут, а натиск Дракон Охотника остановился. Это повлияло как на показатели некоторых архетипов, так и на эффективность некоторых карт в сборках.

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.

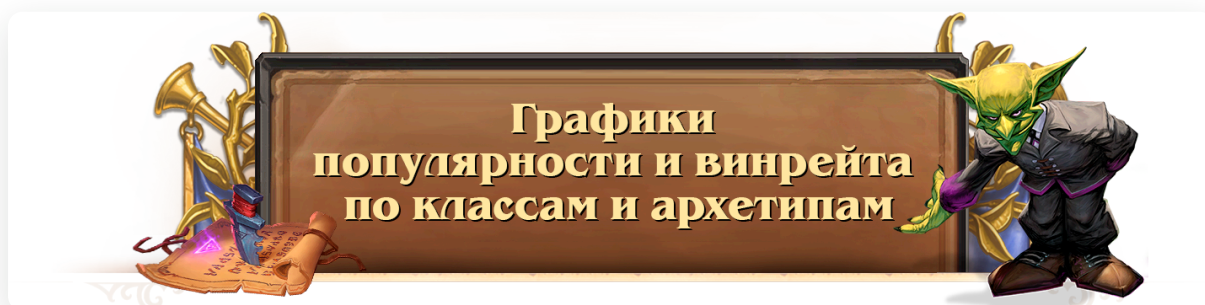
- **Всего проанализировано игр** **25 000**
- На ранге Легенда: 2 000
- На ранге 1-4: 8 000
- На ранге 5-9: 12 000
- На ранге 10-14: 2 000

Содержание мета-отчета:

1. *Графики популярности по классам и архетипам*
2. *Анализ популярности классов*
3. *Графики винрейта и рейтинг архетипов*
4. *Анализ силы архетипов*
5. *Анализ силы классов и актуальные колоды меты*
6. *Разрушители меты*

•

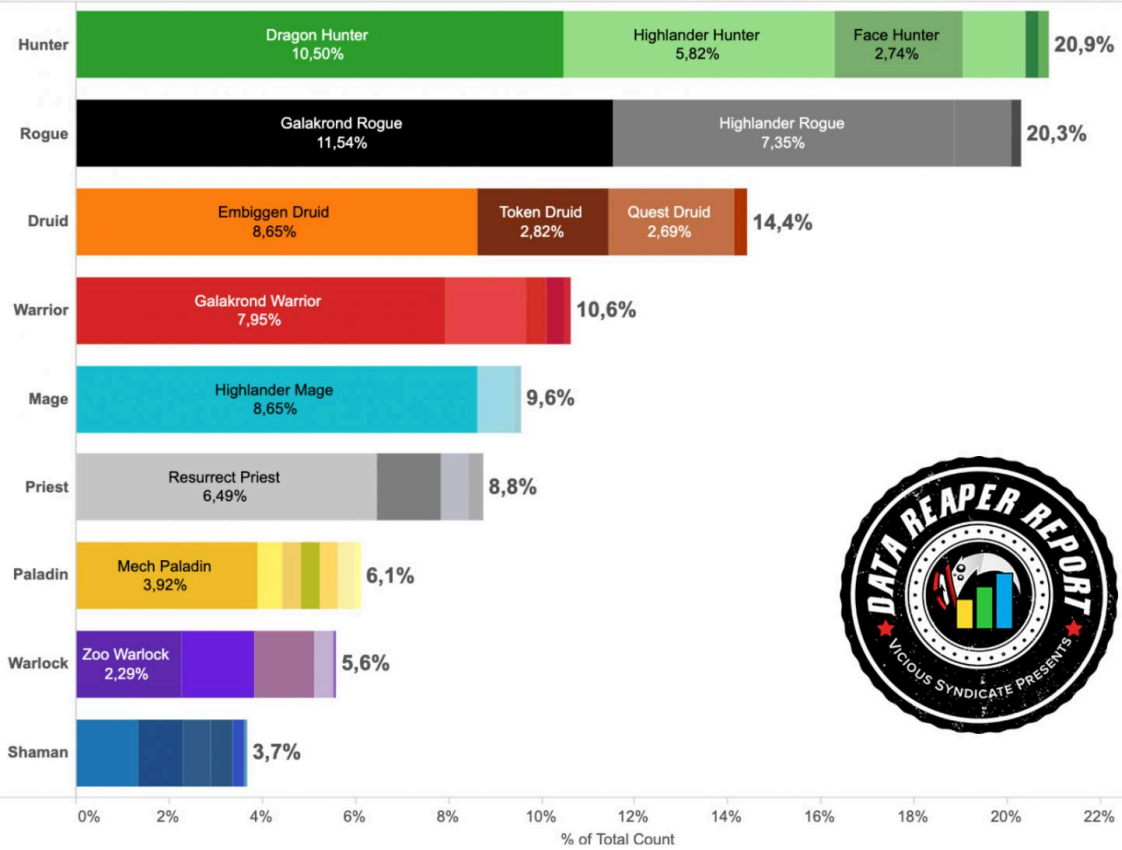
•



По всем рангам

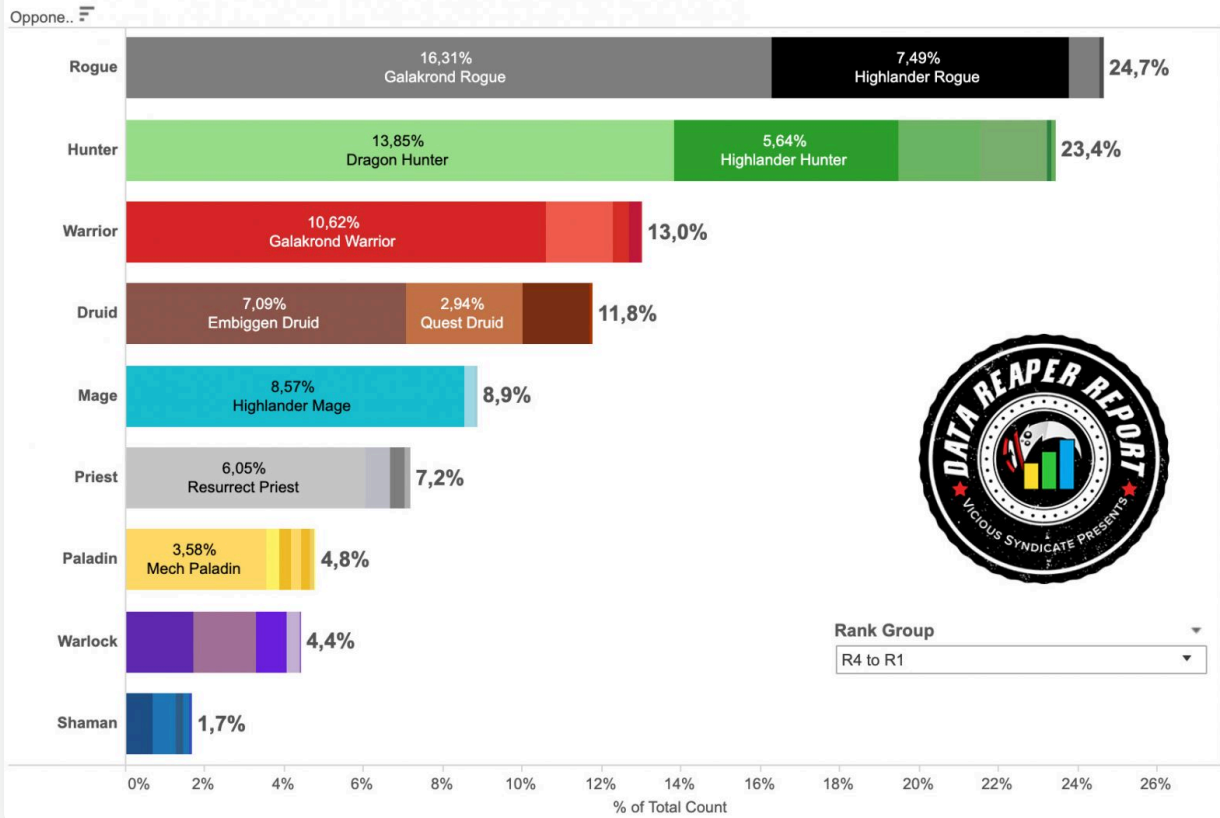
vS Data Reaper # 158 (March 4 - March 10, 2020) - All Ranks

Oppone..



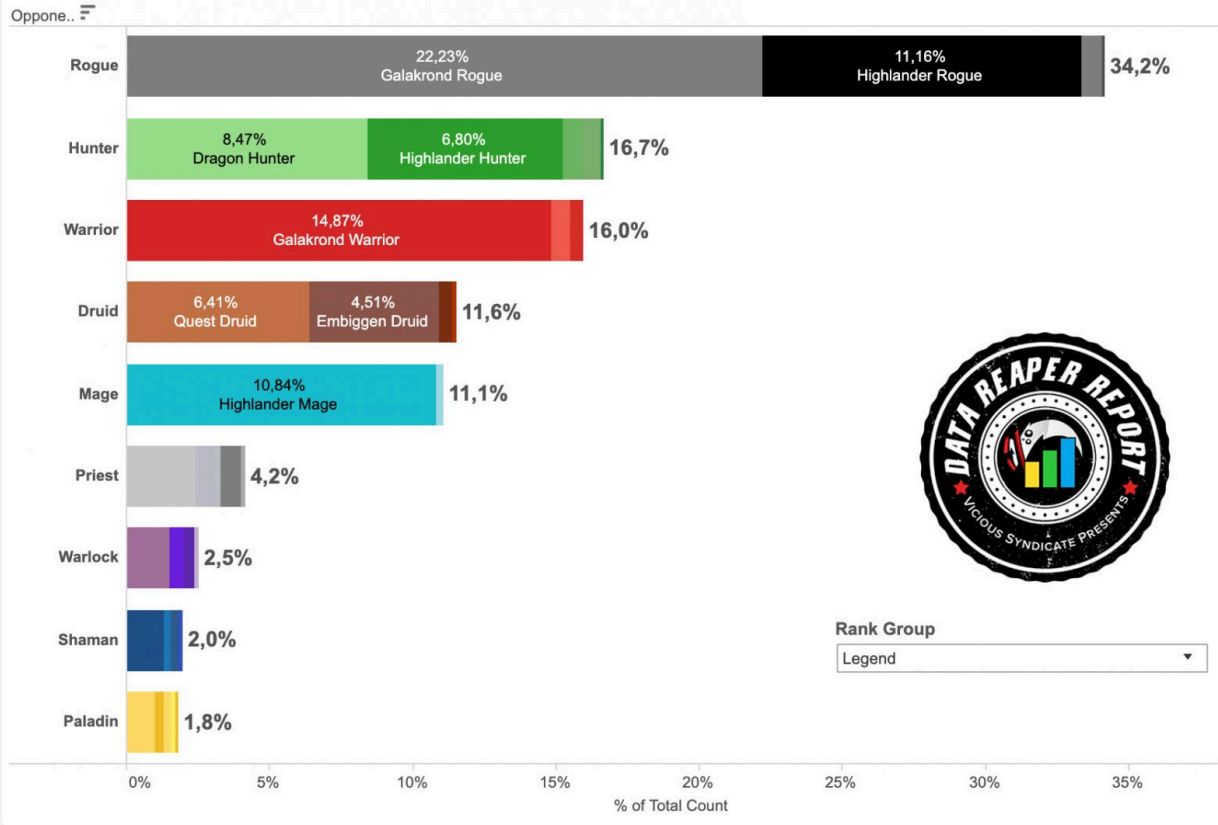
В промежутке 4 - 1 ранг

vS Data Reaper # 158 (March 4 - March 10, 2020) - By Ranks



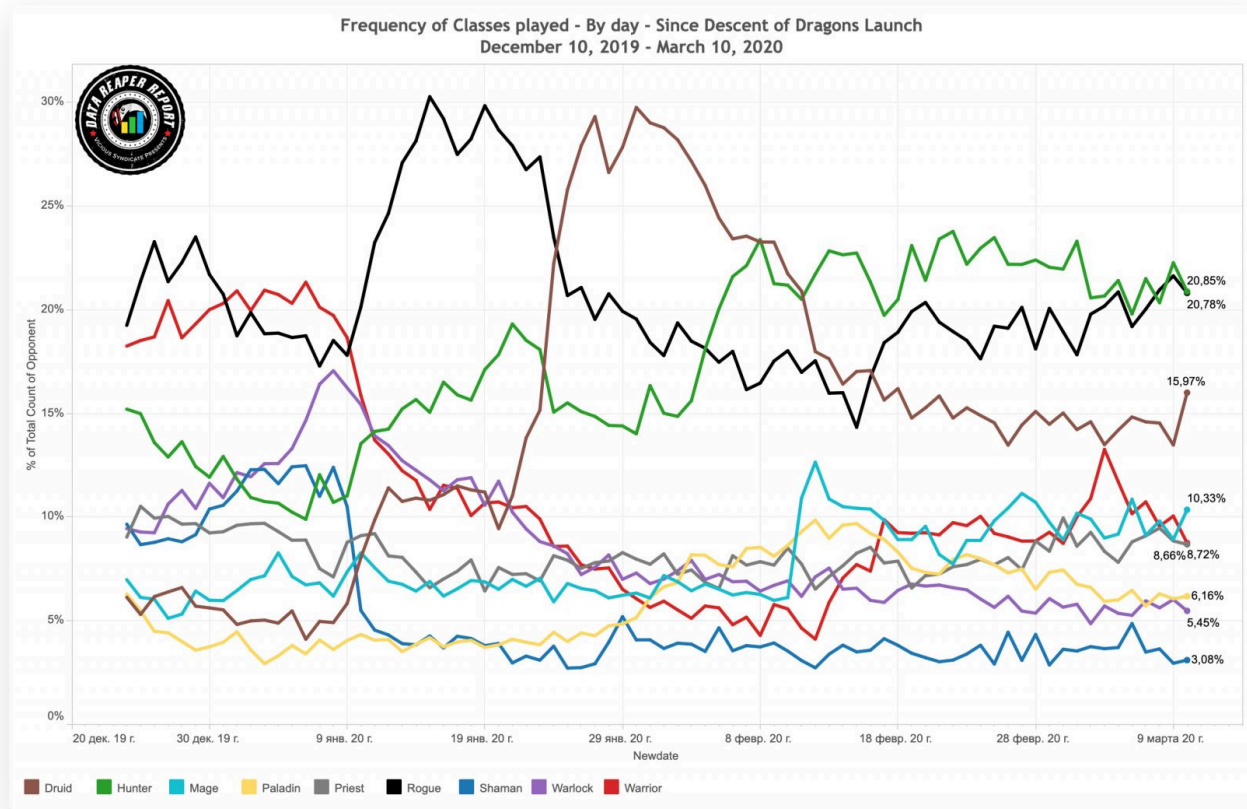
На ранге Легенда

vS Data Reaper # 158 (March 4 - March 10, 2020) - By Ranks



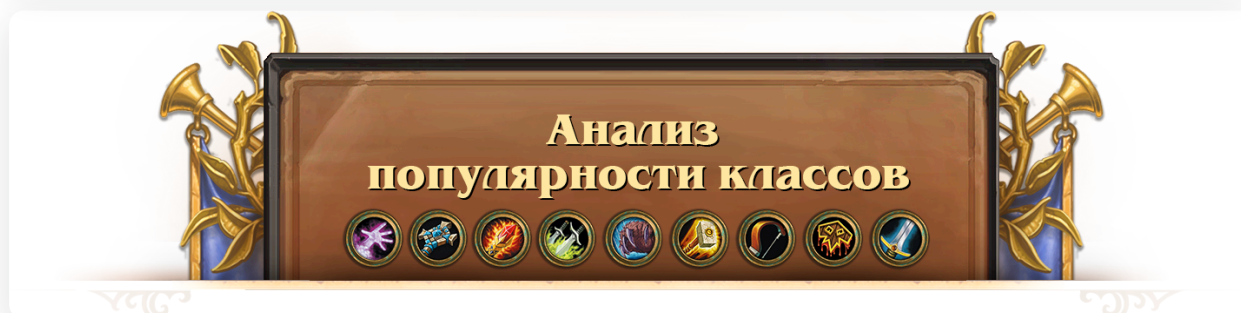
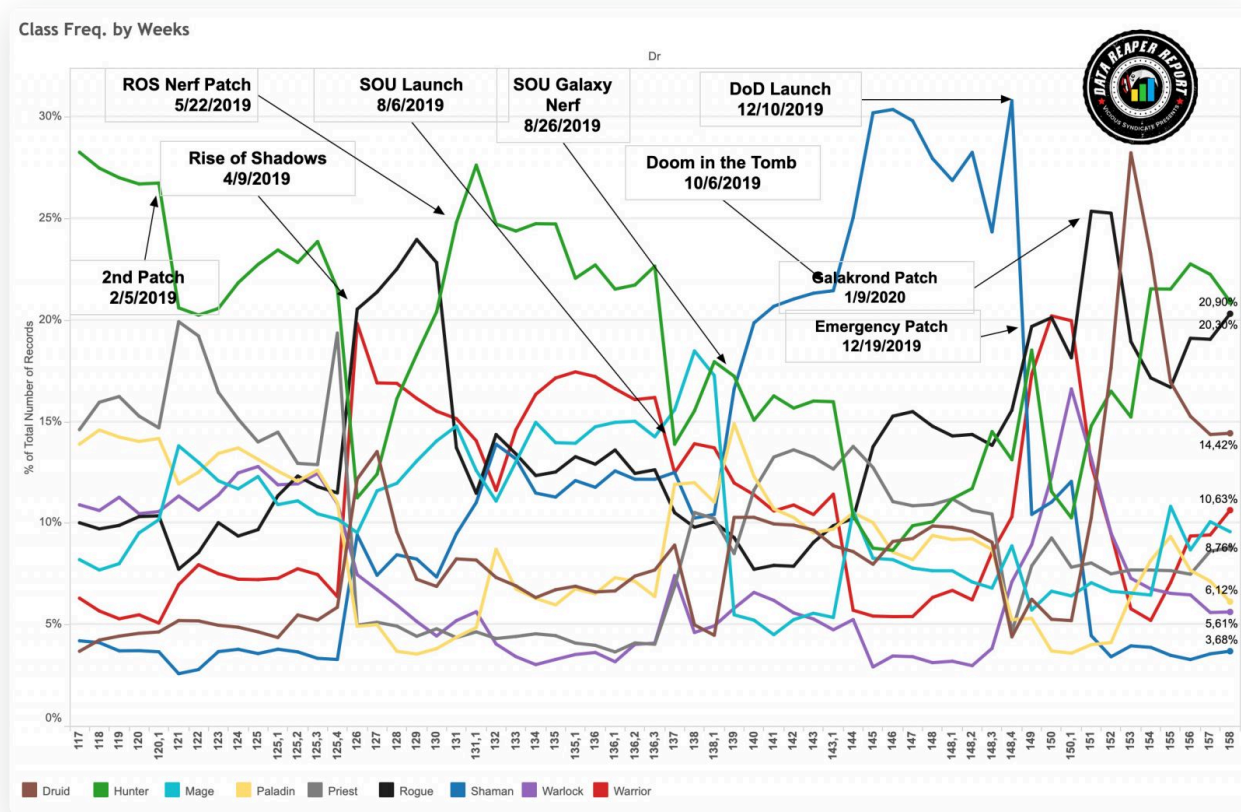
Следующий график показывает прогресс популярности классов с момента выхода дополнения "Натиск Драконов" по дням


нажмите, чтобы посмотреть график





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

нажмите, чтобы посмотреть график



 **Галакронд Разбойник** и **Зефрис Разбойник** выросли. Галакронд Разбойник уже давно доказал, что является очень мощной и стабильной колодой, а Зефрис Разбойник пополз вверх после некоторых индивидуальных успехов. Разбойник очень популярен в Легенде, где занимает примерно 35% ладдера. Легендарная мета в начале месяца часто имитирует топ прошлого месяца, и превосходство Разбойника вне всяких сомнений.

 Популярность **Галакронд Воина** полностью коррелирует с его ролью главной контр-колоды Разбойнику. Чем выше вы взбираетесь по ладдеру, тем чаще встречаете Галакронд Воина. В Легенде его популярность достигает пика, где он сравнивается в числе вместе с Дракон и Зефрис Охотниками вместе взятыми.

 Охотник начал падать вниз, хотя он все еще безумно популярен в ладдере.

Дракон Охотник - доминирующий архетип, но Зефрис Воин чаще встречается в Легенде.



Падение **Друида** остановилось в тот момент, когда начал падение Охотник. **Друид на Увеличении** и **Квест Друид** теперь с надеждой будут глядеть на увеличивающееся количество матч-апов с Разбойниками и Воинами.



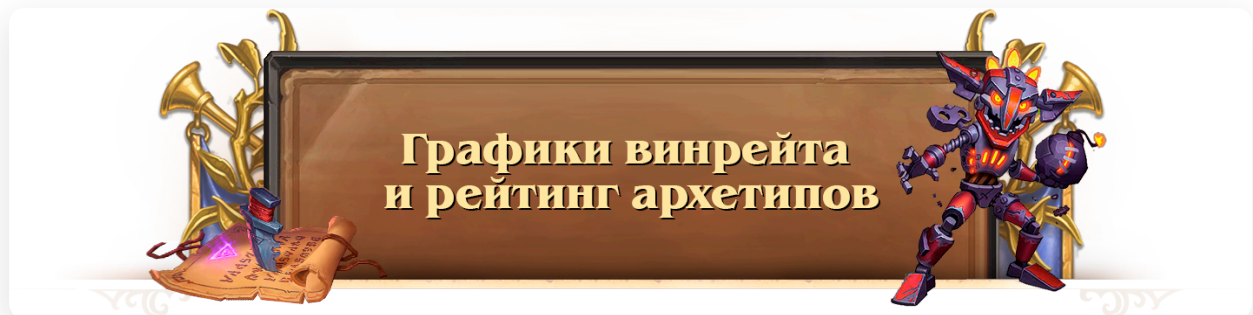
Маг стабилизировался, но ему нужно еще меньше Охотников, чтобы продвинуться в мете. Пока что показатели **Рено Мага** говорят лишь о том, что им играют чуть чаще, чем нужно.



Жрец на воскрешении и **Мех Паладин** - достойные колоды для продвижения по ладдеру, но в Легенде их популярность снижается. Жрецы боятся большого количества Разбойников, а Паладину не нравится подъем Галакронд-колод в принципе.



Чернокнижник присоединяется к **Шаману** в списке бесполезных классов. Иногда вы можете встретить представителей этих классов, но чем выше вы поднимаетесь, тем реже это случается.



Диаграммы матч-апов

По всем рангам

Matchup Win rates based on games between 2/19/2020-3/10/2020 (Minimum 80 games required per matchup)



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

В промежутке 4 ранг - Легенда

**Matchup Win rates based on games RANK 4 to LEGEND
between 2/19/2020-3/10/2020
(Minimum 80 games required per matchup)**




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

В промежутке ранга Легенда

на этой неделе графика нет


Таблица % винрейта архетипов с распределением по Тир уровням

All Ranks

 vS Power Rankings
DR # 158

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Dragon Hunter	54,01	-0,16	100,0	91,0	95,5
	Mech Paladin	53,18	0,51	89,7	34,0	61,8
	Resurrect Priest	52,31	0,96	78,8	56,3	67,5
	Galakrond Rogue	52,25	-0,12	78,1	100,0	89,0
	Quest Hunter	52,08	-0,22	76,0	11,8	43,9
Tier 2	Galakrond Warrior	51,63	0,14	70,3	68,9	69,6
	Embiggen Druid	50,94	0,25	61,7	75,0	68,3
	Token Druid	50,70	0,62	58,7	24,4	41,5
	Quest Druid	50,50	1,63	56,3	23,3	39,8
	Highlander Hunter	50,26	-0,71	53,3	50,4	51,8
Tier 3	Zoo Warlock	49,90	0,65	48,7	19,9	34,3
	Highlander Rogue	48,60	0,43	32,5	63,7	48,1
	Highlander Mage	48,43	0,07	30,4	75,0	52,7
	Control Warlock	48,31	-1,28	28,9	11,3	20,1
	Highlander Warrior	47,90	-1,22	23,9	14,8	19,3
Tier 4	Face Hunter	46,70	-1,08	8,9	23,8	16,3

R9 to R5

 vS Power Rankings
DR # 158


Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Dragon Hunter	54,14	-0,19	100,0	100,0	100,0
	Mech Paladin	53,61	0,63	93,6	41,8	67,7
	Galakrond Rogue	52,42	-0,16	79,3	88,3	83,8
	Resurrect Priest	52,36	0,64	78,4	72,4	75,4
	Quest Hunter	52,08	-0,05	75,1	12,1	43,6
Tier 2	Galakrond Warrior	51,35	0,06	66,3	60,2	63,3
	Token Druid	51,07	0,48	62,9	32,1	47,5
	Embiggen Druid	50,41	0,10	54,9	95,5	75,2
	Highlander Hunter	50,27	-0,71	53,2	51,7	52,5
	Zoo Warlock	50,26	0,68	53,1	20,8	37,0
Tier 3	Quest Druid	49,78	1,11	47,3	24,0	35,7
	Highlander Rogue	48,85	0,30	36,2	65,1	50,7
	Highlander Mage	48,75	0,14	34,9	80,5	57,7
	Control Warlock	48,66	-1,23	33,9	12,1	23,0
	Highlander Warrior	47,94	-1,39	25,1	17,4	21,3
Tier 4	Face Hunter	46,45	-1,09	7,1	26,4	16,8

R4 to R1

 vS Power Rankings
DR # 158

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Galakrond Warrior	52,22	-0,23	100,0	65,1	82,6
	Galakrond Rogue	52,08	-0,34	96,8	100,0	98,4
	Dragon Hunter	52,04	-0,02	95,9	84,9	90,4
Tier 2	Resurrect Priest	51,82	-0,08	90,9	37,1	64,0
	Mech Paladin	50,95	-0,61	71,4	21,9	46,7
	Quest Hunter	50,76	-0,87	67,2	12,7	39,9
	Quest Druid	50,70	2,65	65,7	18,0	41,8
	Highlander Hunter	50,46	0,28	60,3	34,6	47,5
	Embiggen Druid	50,03	1,56	50,6	43,5	47,0
Tier 3	Token Druid	48,92	-0,06	25,7	10,4	18,0
	Highlander Rogue	48,61	0,19	18,7	45,9	32,3
	Zoo Warlock	48,28	-0,19	11,2	10,5	10,8
	Highlander Warrior	48,20	-1,63	9,4	10,4	9,9
	Highlander Mage	47,32	-1,03	-10,4	52,5	21,1
Tier 4	Face Hunter	46,77	-0,63	-22,7	10,2	-6,3
	Control Warlock	46,49	-2,72	-29,1	9,8	-9,6

Legend

 vS Power Rankings
DR # 158

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score	
Tier 1	Dragon Hunter	52,78	0,44	100,0	38,1	69,0	
	Quest Druid	52,49	4,19	94,8	28,8	61,8	
Tier 2	Galakrond Warrior	51,93	-0,43	84,8	66,9	75,8	
	Highlander Hunter	51,51	0,10	77,1	30,6	53,9	
	Galakrond Rogue	51,30	-0,86	73,4	100,0	86,7	
	Embiggen Druid	51,29	2,13	73,3	20,3	46,8	
Tier 3	Quest Hunter	50,61	-0,12	61,0	3,2	32,1	
	Resurrect Priest	49,77	-0,31	45,8	11,0	28,4	
	Mech Paladin	49,32	-1,07	37,9	4,6	21,2	
	Highlander Mage	48,72	-1,10	27,0	48,8	37,9	
	Token Druid	48,66	0,47	25,8	2,1	14,0	
	Highlander Rogue	48,17	0,30	17,2	50,2	33,7	
	Face Hunter	47,92	-1,22	12,5	2,8	7,7	
	Zoo Warlock	47,15	-0,32	-1,3	1,4	0,1	
	Tier 4	Highlander Warrior	46,96	-0,57	-4,7	2,8	-0,9
		Control Warlock	45,95	-2,50	-22,9	6,8	-8,1

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

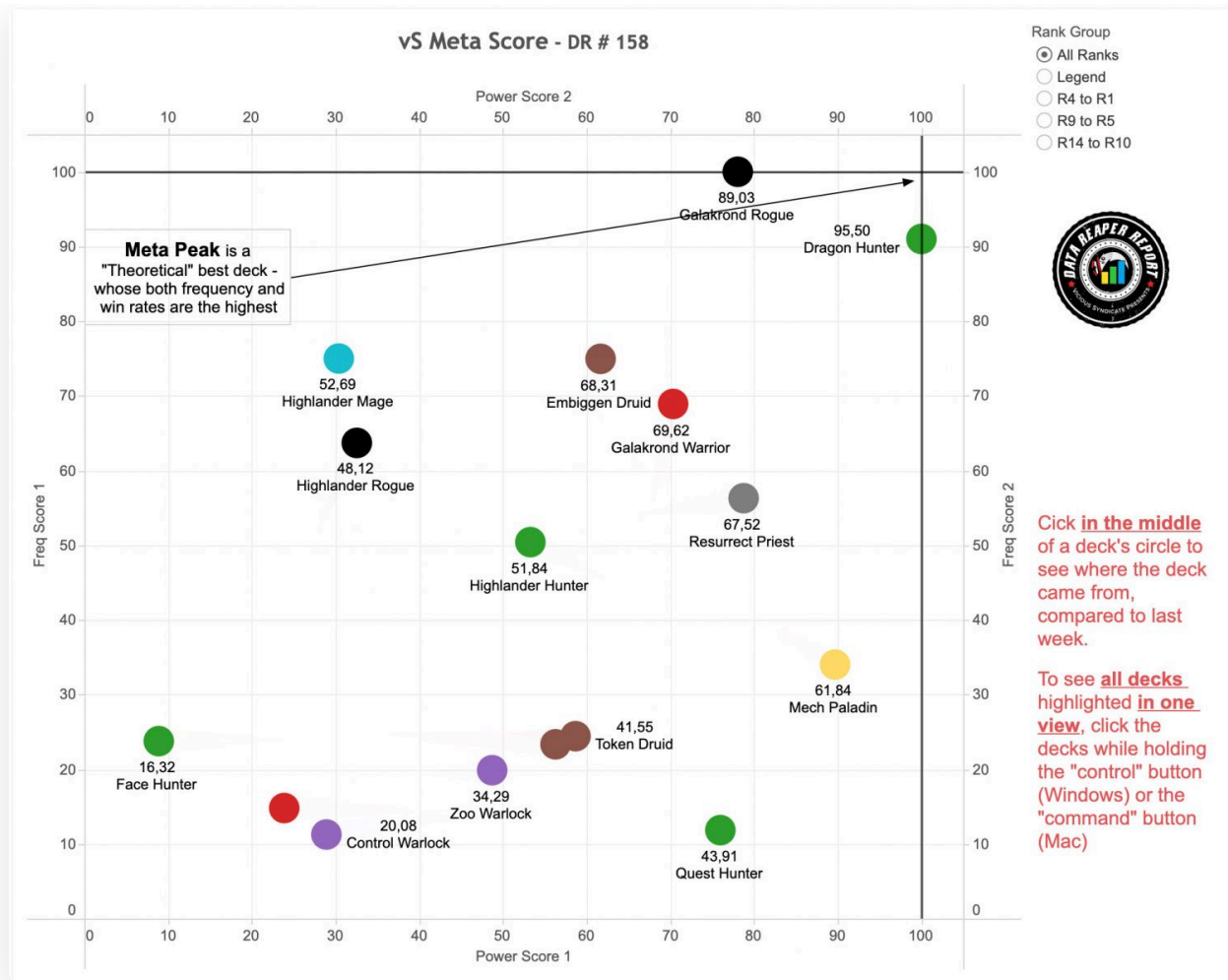
All Ranks						
All Ranks						
Legend						
R4 to R1						
R9 to R5						
R14 to R10						
Tiers	Hero Deck	vS Dec k P..	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Odd Paladin	54,38	0,70	100,0	100,0	100,0
	Token Druid	52,83	0,52	82,3	47,8	65,0

Диаграмма Meta Score

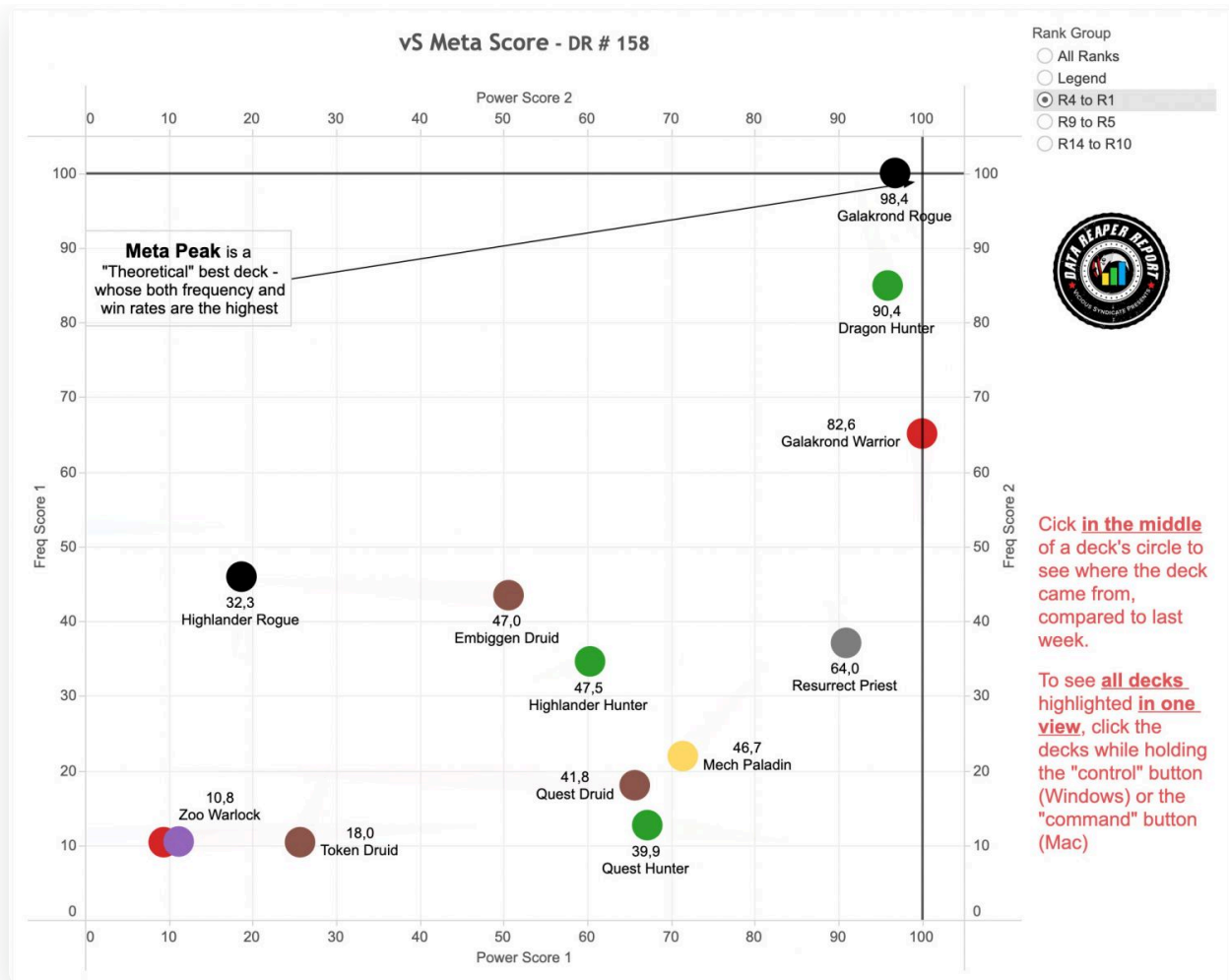
vS Meta Score диаграмма - отображает одновременно и уровень силы архетипов (ось абсцисс X), и их популярность (ось ординат Y). Исследовав этот график, вы сможете нагляднее увидеть и проще понять состояние текущей меты.

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

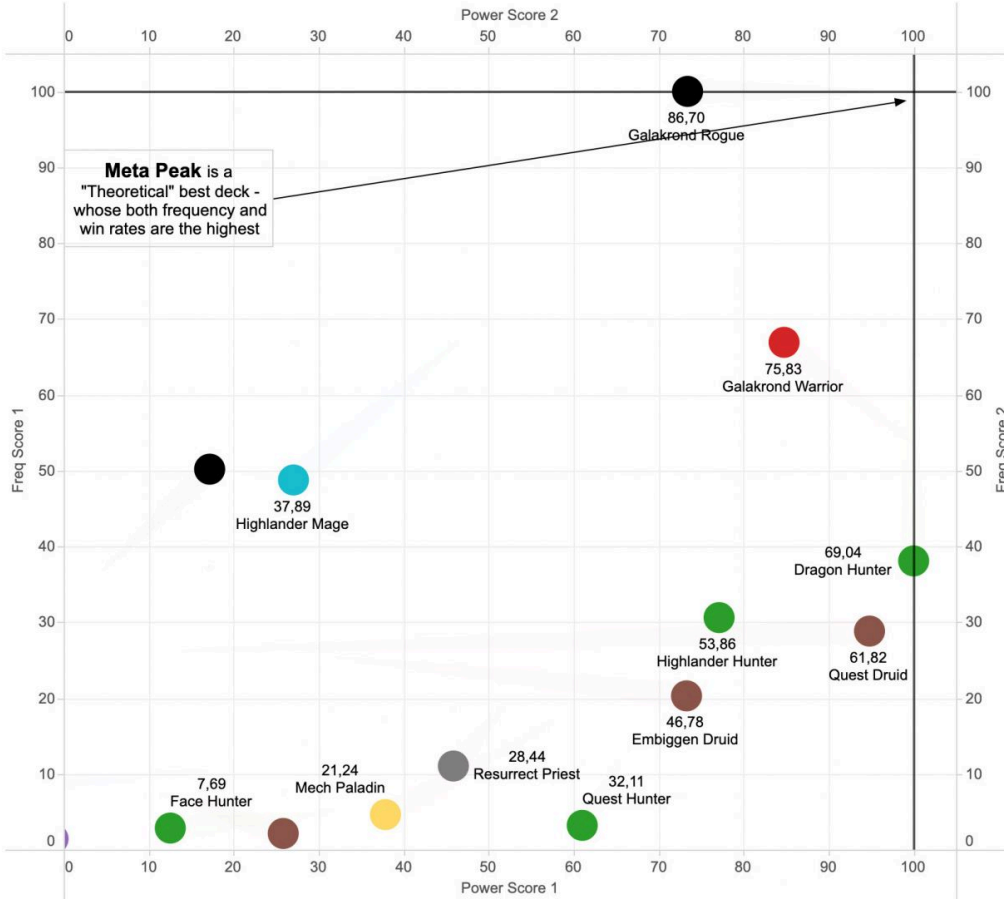


На легендарном ранге

vS Meta Score - DR # 158

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



Мета перекосилась в сторону Галакронд-архетипов, достигнув той точки, в которой Друид способен ворваться в игру. Это особенно касается Легенды, где винрейт **Квест Друида** вырос на 4% - все благодаря шикарным матч-апам с Воинами и Разбойниками.

Друид на Увеличении тоже расправил крылья - колода вновь показывает положительный процент побед, и все по той же причине - Разбойники и Воины. Его основная проблема - низкий потолок мастерства, заметный по постоянно ухудшающимся матч-апам на высоких рангах.

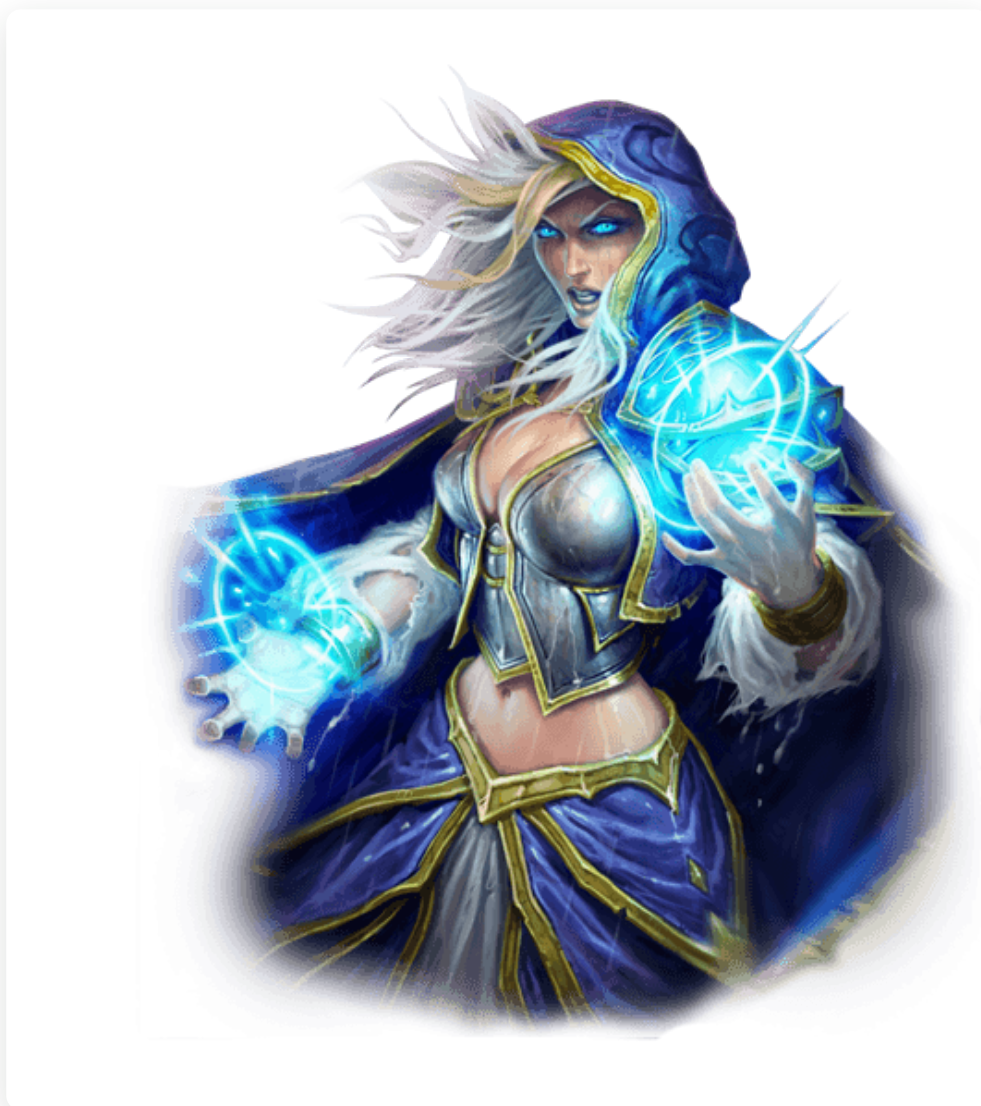




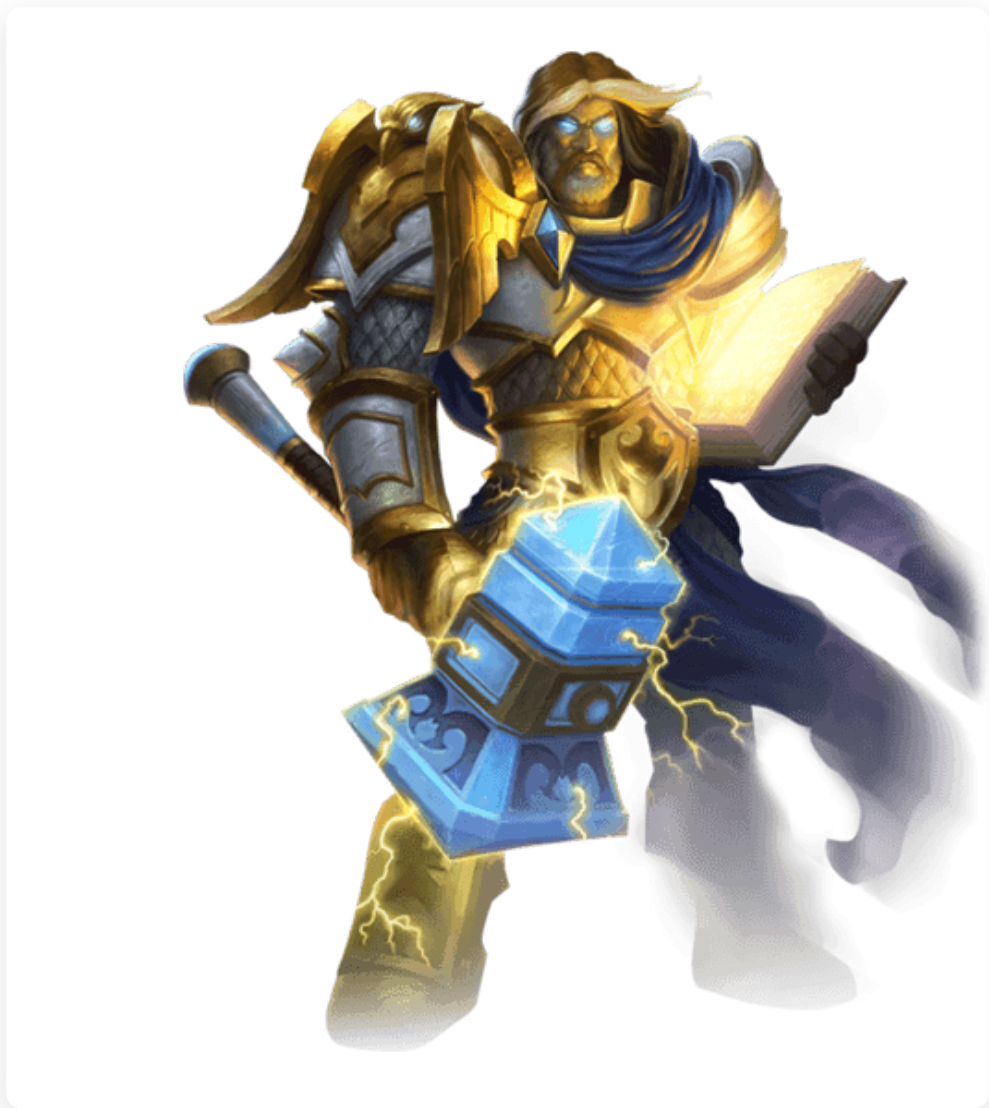
Важно знать, что **Галакронд Воин** и **Галакронд Разбойник** - лучшие колоды для ладдера. Единственное, что можно вынести из этого - когда их много, появляются пути борьбы с ними.



Несмотря на то, что **Дракон Охотник** слегка упал на этой неделе, нет ни одного индикатора того, что колода стала хуже. Возможно, что повышенное внимание к Разбойнику и Воину сыграет Охотнику на руку, ведь в ответ на рост Галакронд-колод растёт и главная добыча Дракон Охотника (Рено Маг и Квест Друид). Это похоже на цикличную мету, разворачивающуюся между топовыми колодами, которая будет тянуться до апреля. **Зефрис** и **Квест Охотник** остаются хорошими соревновательными опциями для класса, но они уступают Дракон Охотнику.



Так как Охотник вряд ли исчезнет из ладдера, вряд ли **Рено Маг** станет лучше, чем он был в начале натиска Драконов. Да, он способен на хай-роллы и иногда его трудно остановить, но матч-апы с Охотником не делают его стабильной колодой.

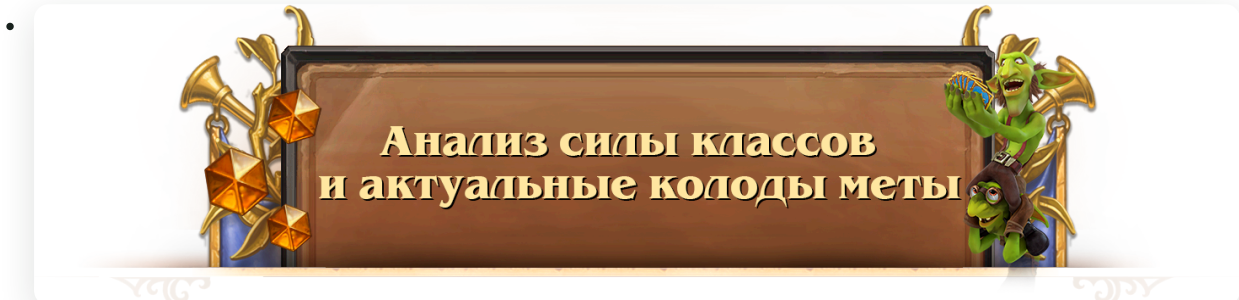




Жрец на воскрешении и **Мех Паладин** имеют разные успехи на разных ранговых промежутках. На низких рангах они входят в Тир 1. С 4 по 1 ранг они крепко сидят в Тир 2. В Легенде они падают в Тир 3, что и объясняет их малую численность. Все это вызвано разной метой на разных ранговых промежутках. Жрец находится под гнетом растущего количества Разбойников, а Паладин не может справиться ни с Галакронд Воином, ни с Галакронд Разбойником. Если учитывать гипотетический цикл в мете, Жрец и Паладин станут лучше играть, когда Охотник вновь наберет обороты, чтобы контрить Друида (который контрит Разбойников и Воинов).



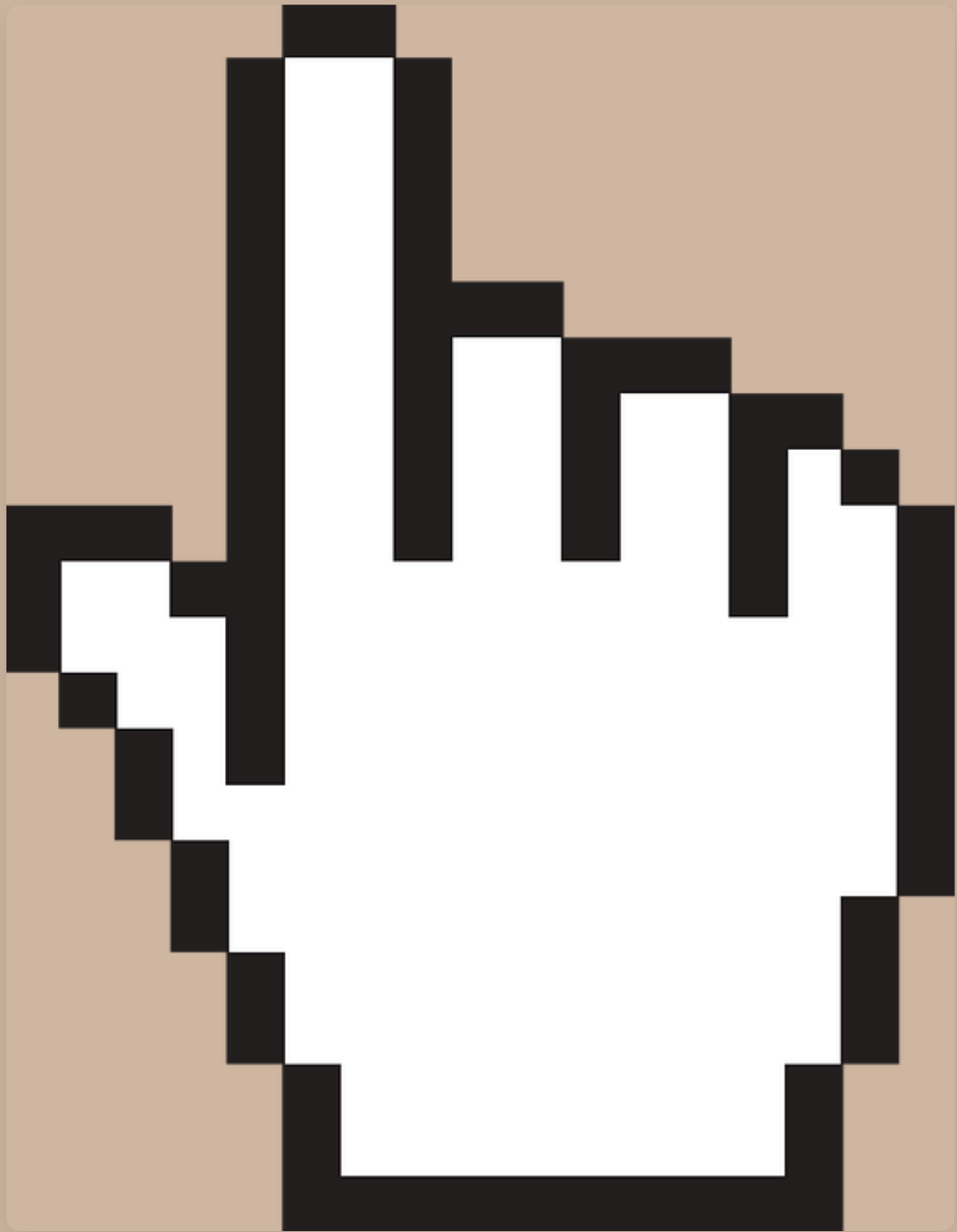
Чернокнижник и Шаман не принимают участия в этом цикле. **Зоолок** - средненькая агрессивная колода, которая справляется с мидрейнджевым Дракон Охотником, но проигрывает Галакронд-архетипам и контроль-колодам с мощными AoE (Жрец, Маг). **Контроль Чернокнижник** сильно просел по винрейту, так как обрел ужасный матч-ап в лице Воина. У **Шамана** нет ни одной колоды, которая была бы похожа на что-то соревновательное. Возможно, что некоторые агрессивные архетипы Шамана могут обитать на дне Тир 3 в лучшие дни, но на этом все. Бафф **Склизкого хлюпня** может помочь.



- **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.



- Разбойник — самый популярный класс на 4 ранге и выше, и чем выше вы подниметесь по ладдеру, тем сильнее будет класс. **Галакронд Разбойник** очень надежен, у него имеются хорошие матч-апы против большей части архетипов меты, за исключением

архетипов Друида. Поскольку зеркальный поединок становится все более распространенным, сила Галакронд Воина постоянно растет, а Охотника — падает, лучше всего использовать **Бандитку с пистолетом**.

Интерес к **Зефрис Разбойнику** возрос благодаря недавнему успеху нескольких игроков, хотя колода по-прежнему выглядит значительно хуже Галакронд Разбойника. Сборка Jambre смотрится лучше всех.

◦ Галакронд Разбойник :



Галакронд Разбойник с Бандиткой с пистолетом



• Зефрис Галакронд Разбойник

◦ Малигос Разбойник :



Джепетто Малигос Разбойник



• назад к выбору класса



Мета крутится вокруг Разбойника и Воина, а трудный матч-ап Рексара с Галакронд Воином — самое большое препятствие для успешной игры этим классом.

Дракон Охотник не может окончательно приспособиться к изменениям меты. Он сильно зависит от эффективности своей кривой маны, а технические замены обычно наносят ущерб целостности колоды.

Зефрис Охотник же не так сильно зависим от своей кривой, его карты предлагают большую вариативность. Сейчас Разбойник и Воин настолько популярны, что **Бандитка с пистолетом** приносит архетипу только пользу, даже несмотря на необходимость пожертвовать парой секретов для включения существа в колоду.

• 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



- После подъема **Галакронд Воина** на вершину меты класс может считаться третьим по силе и влиянию в ней. Колода отлично себя показывает на всех уровнях игры.

Предпосылок для изменения текущей сборки практически нет. Все предыдущие выводы об этой колоде верны и сегодня, включая важность **Этерниевого ровера**, **КЛНК-КЛ4Ка** и **Лироя Дженкинса**.

Зефрис Воин находится в прямо противоположном состоянии — под угрозой исчезновения. Если Галакронд Воин может просто хорошо противостоять Охотнику, то Зефрис Воин полностью полагался на популярность этого архетипа, чтобы оставаться конкурентоспособным в ладдере, поэтому переход лидерства от Охотника к Разбойнику пошатнул его позиции на поле боя.

- ◦ **Галакронд Воин :**

Галакронд Воин с Рисковым шкипером

- ◦ **Зефрис Воин :**



Контроль Зефрис Воин



назад к выбору класс



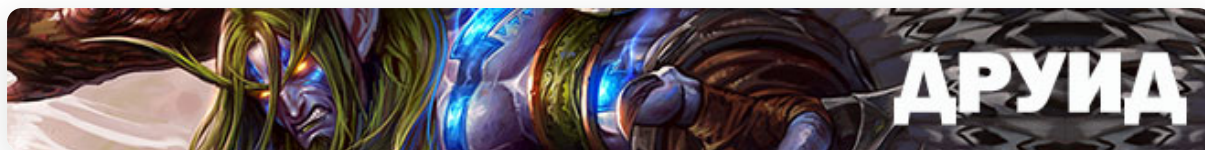
- Несмотря на то, что Охотник сдает позиции, **Рено Маг** все еще находится в довольно печальном положении. Кажется, что Маг попросту не может получить преимущество над любой Галакронд колодой, что крайне важно для показателей любого архетипа в ладдере. Хотя Разбойник и Воин не убивают противников быстро, они располагают слишком большим количеством угроз, чтобы Маг мог стабилизироваться и набрать обороты. В отличие от Квест Друида, у Мага мало опций для лечения, так что любая полученная героем единица урона отдаляет вас от победы. Даже если игра длится долго, у Галакронд колод всегда есть шанс победить Мага, прежде чем они сами будут уничтожены. Поэтому эти матч-апы сложные.

- ◦ **Рено Маг :**

Дракон Рено Маг



• назад к выбору класса



После двух недель страданий дела у Друида идут в гору. Мета Галакронда благоприятна для него, а ненавистный Дракон Охотник на наконец сдает позиции. Это хорошая возможность для Квест Друида и Друида на **Увеличении** проявить себя, так как они хорошо справляются с Разбойниками и Воинами.

План на игру **Квест Друида** против Галакронд колод довольно прост. Они, как правило, недостаточно быстры, чтобы воспрепятствовать его игре, и Оазисный Волноплеск напару с **Тайным оазисом** вовремя стабилизируют Друида в поединке, а множество карт с исцелением и броней прекрасно компенсируют постоянный поток получаемого урона. Обе сильнейших Галакронд колоды меты имеют не слишком много способов борьбы с сильным столом, а это значит, что одна лишь **Изера** в конечном итоге может сокрушить их. Тем не менее, Друид часто может занимать стол намного раньше выхода **Изеры** и заканчивать игры с помощью **Кенария**.

Друид на Увеличении — еще одна колода, которая наказывает противников, позволяющих ей разогнаться до такой степени, что они уже не могут ничего ей противопоставить. Галакронд колоды с трудом борются с постоянным потоком баффнутых угроз, так как их ремувалы обычно не столь эффективны.

• Друид на Увеличении (Биг Друид) :

Дракон Друид на Увеличении

• Токен Друид :



Токен Друид

• Квест Друид :



Изера Квест Друид



• назад к выбору класса



- В последние пару недель **Жрец на воскрешении** только и делал, что нещадно фармил Галакронд Воинов, но возрождение Разбойника лишает его этого удовольствия. Доминирование Галакронд Разбойника в легенде привело Жреца на

воскрешении к почти полному исчезновению в ней, но колода все еще конкурентоспособна на всех промежутках ладдера. Просто с каждым новым рангом мета становится для Жреца все менее и менее благоприятной.

◦ Комбо Жрец:

Бвонсамди Комбо Жрец

◦ Квест Жрец на воскрешении:



Галакронд Жрец на воскрешении



• назад к выбору класса



- Последние изменения меты не несут ничего хорошего Паладину. Увеличение числа Галакронд колод — то, что **Мех Паладин** хотел увидеть меньше всего. Из-за этого Мех Паладин почти исчез из верхних рангов враждебного к нему ладдера.

Это не было бы такой большой проблемой, если бы у Паладина была еще одна хорошая колода, которой можно играть, даже если бы она была немного хуже Мех Паладина, но такого варианта на самом деле нет.

◦ ОТК Холи Паладин :

Сатроварр Холи Паладин

◦ Мех Паладин :



Мех Паладин с Обстрелоботом



• назад к выбору класса



- Чернокнижник, похоже, взял себе в наставники Шамана. Не существует ни одной колоды Чернокнижника с винрейтом выше 50% или популярностью превышающей 2% от 4 ранга и выше. Сила всех его архетипов варьируется от «отстой» до «полный отстой». И нет никаких надежд на изменение ситуации. Бедный, несчастный Гул'дан.

◦ Зоолок :

ГалоЗоолок

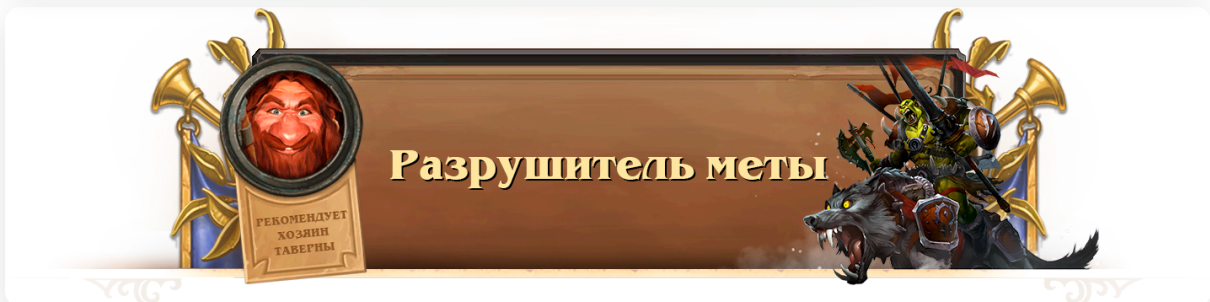
Контроль Чернокнижник :



Контроль Галакронд Чернокнижник



• назад к выбору класса



После нескольких недель страданий на задворках, Друид вновь готов вернуться в ладдер. **Квест Друид** начинает брать преимущество в мете, фиксированной на Галакронд-архетипах.

Но, все это лишь часть цикличной меты, в которой:

- 1) Охотник доминирует, а Жрец и Паладин находятся в более комфортном положении
- 2) Воин растет, чтобы "законтрить" Охотника, параллельно растет Разбойник, что ограничивает Жреца и Паладина
- 3) Друид растет, чтобы законтрить Воинов и Разбойников, параллельно растет Маг, который "контрит" Друида
- 4) Охотник восстает, чтобы сдержать Друида и Мага.

Запомните этот цикл, и вы будете на шаг впереди меты.

• Квест Друид :

Изера Квест Друид



• Источник www.viciousyndicate.com на языке оригинала