

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Полная картина меты Руин Запределья в мета-отчете ViciousSyndicate159

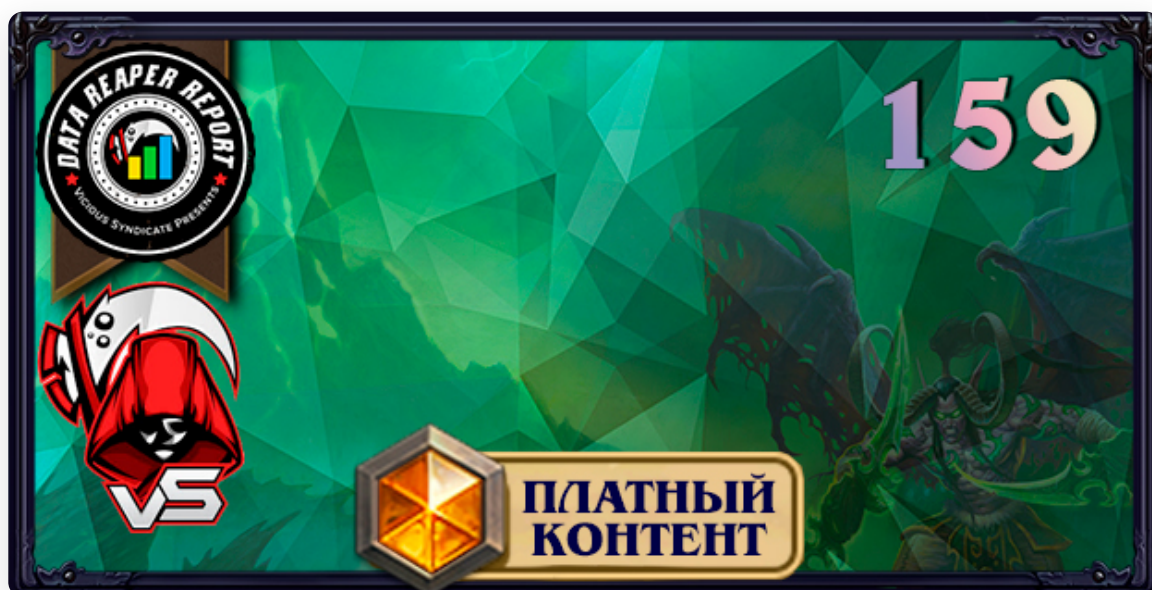
17.04.2020

Мета-отчеты

Мета-отчет

Полная картина меты Руин Запределья в мета-отчете ViciousSyndicate159

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



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

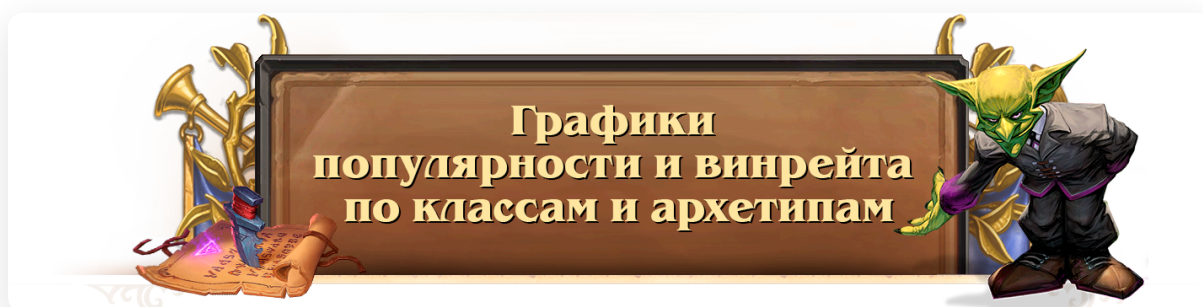
Подробный разбор лучших классов и их колод, разбор ослабления и усиления тех или иных архетипов в новой мете Руин Запределья. Тенденции меты, векторы развития, колоды, мета брейкер и не только.

- **Всего проанализировано игр**      **125 000**
- На ранге Легенда:                      27 000
- Алмаз 1-4:                                30 000
- Алмаз 10-5:                               31 000
- Платина:                                 17 000

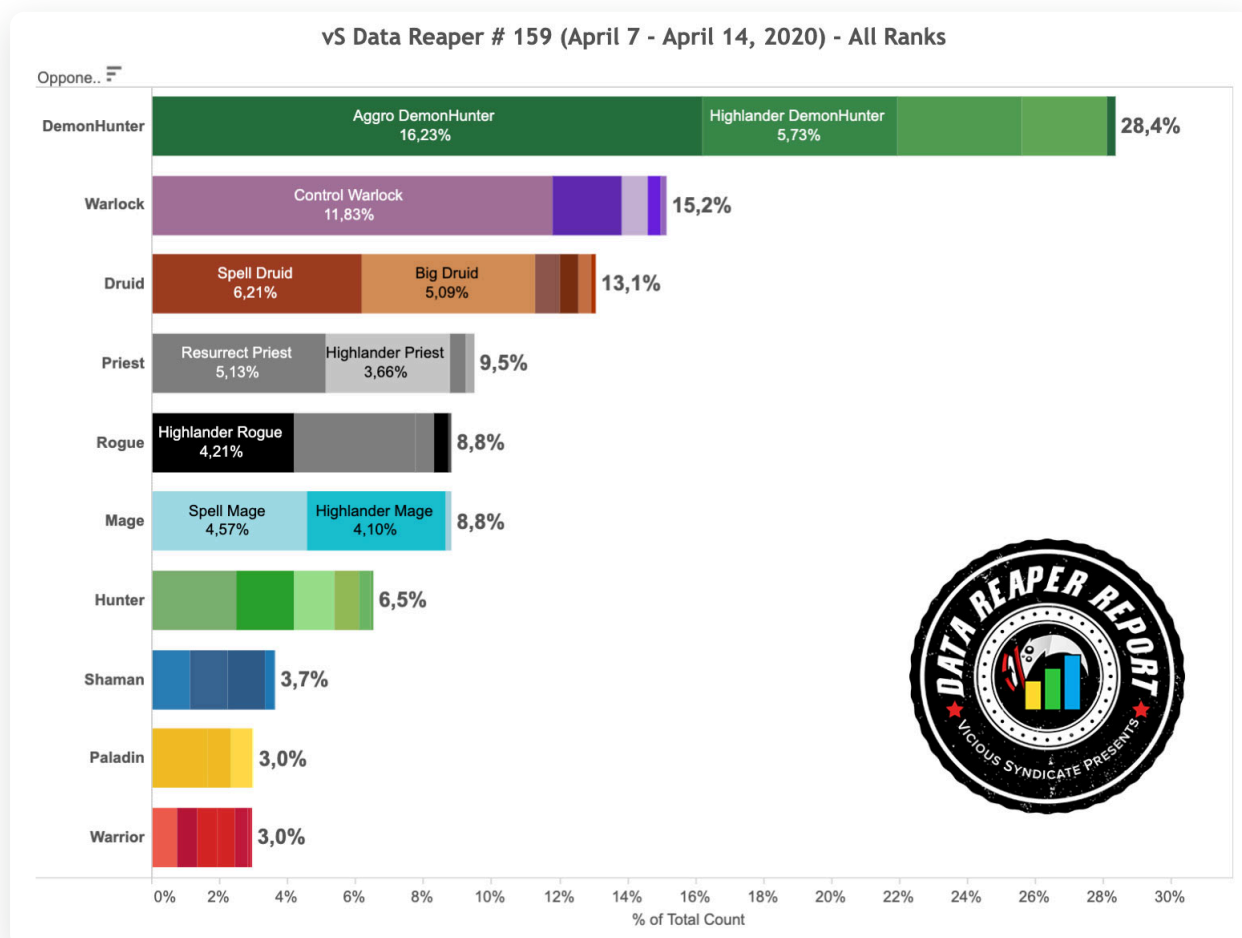
- Бронза/ Серебро / Золото: 20 000

### Содержание мета-отчета:

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

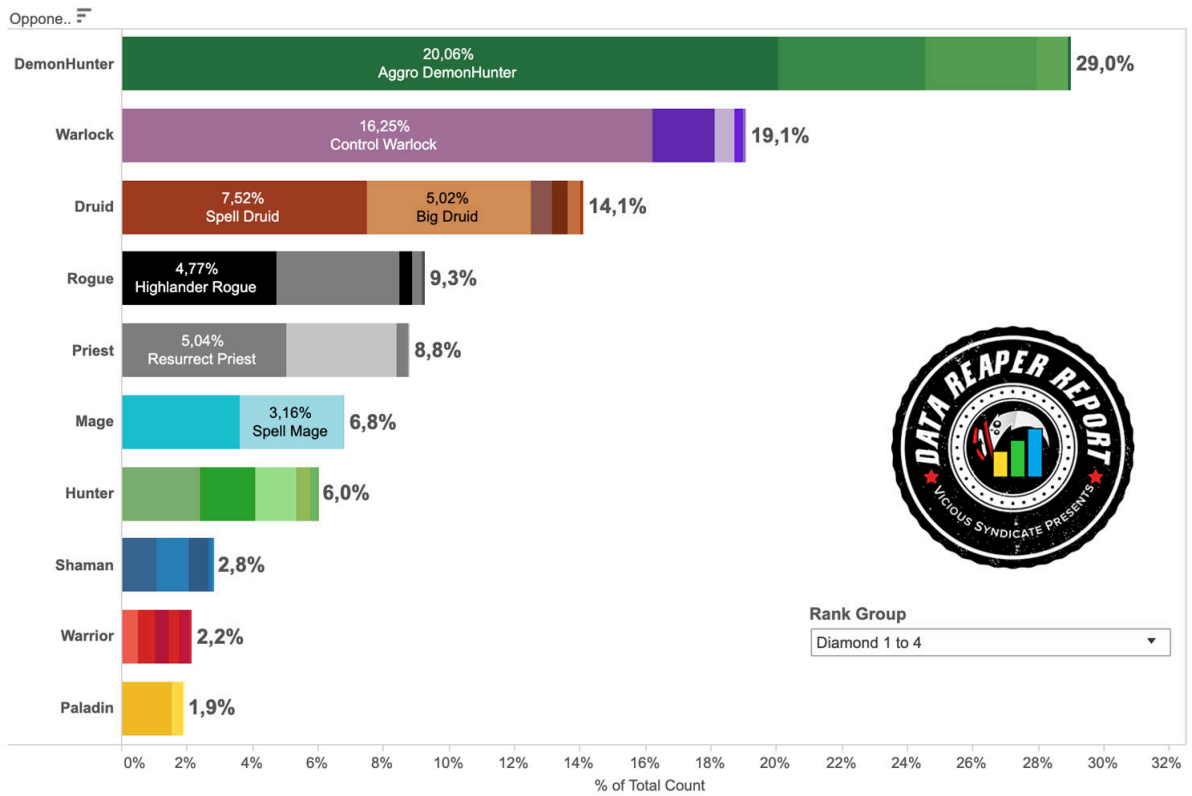


По всем рангам



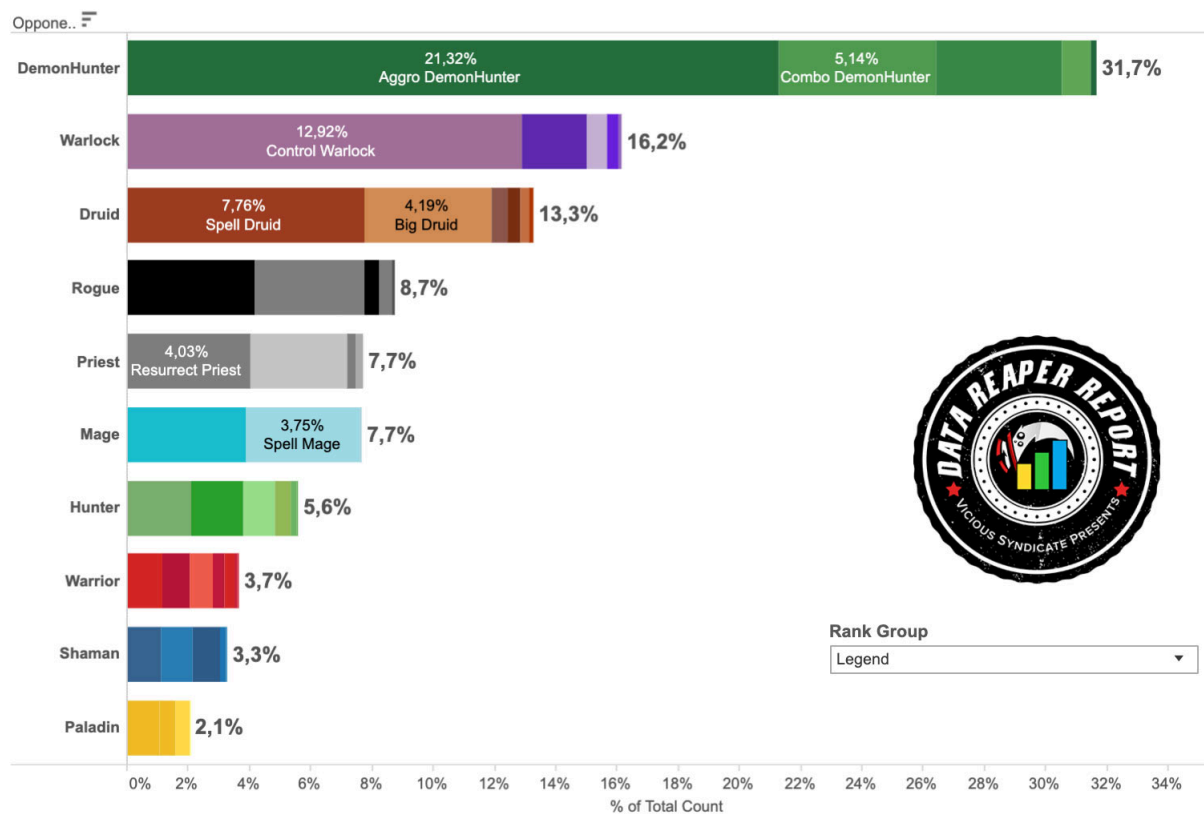
В промежутке ранга Алмаз 4 - 1

vS Data Reaper # 159 (March 4 - March 10, 2020) - By Ranks



На ранге Легенда

### vS Data Reaper # 159 (March 4 - March 10, 2020) - By Ranks

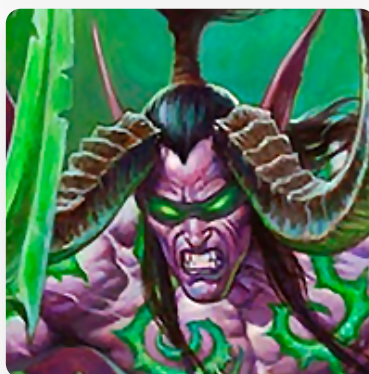
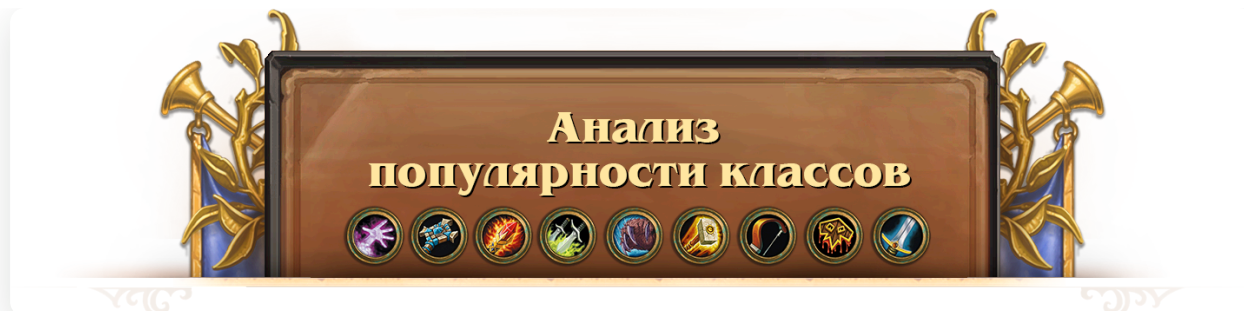


**Следующий график показывает прогресс популярности классов с момента выхода дополнения "Руины Запределья" по дням**

нажмите, чтобы посмотреть график



## Анализ популярности классов



**Охотник на демонов** взорвал мету. Очень сильно взорвал. Буквально перед первыми исправлениями баланса, которые произошли через сутки после запуска Руин Запределья, новый класс занимал 50-60% ладдера на всех рангах! Такого в игре еще не было. Это была взрывная смесь повышенного интереса игроков к новому классу и огромный уровень силы Охотника на демонов. После нерфов новый класс упал до “умеренных” значений популярности в районе 30%, что раньше считалось ненормальным, подавляющим и притесняющим, даже чрезмерным значением для классов.

**Агро Охотник на демонов** - самый популярный архетип в Стандарте. Он уже успел перестроиться после нерфов, перейдя от теорикрафт-сборок с Плененным антеоном и **Жрицами ярости** (которые изначально захватили весь ладдер в мгновение ока) к более быстрым сборкам с **Боевыми клинками Аззинота**. Есть в ладдере и **Комбо ОТК Охотник на демонов**, использующий Кель’таса и **Внутреннего демона** - такая сборка более популярна в Легенде. **Зефрис Охотник на демонов** получил популярность после теорикрафт-стримов, и потому был довольно заметен в течение первой недели дополнения. **Токен Охотник на демонов** существует лишь по одной причине - его раздали всем игрокам бесплатно.



**Чернокнижник** закрепился на втором месте по популярности благодаря архетипу **Галакронд Чернокнижника**, способного сдерживать натиск Агро Охотников на демонов. Матч-ап стал благоприятным для Чернокнижника в основном из-за **Жертвенного договора** - эта карта оказала массивное влияние на текущую мету. **Зоолок** все еще в стадии экспериментов со сборкой, выстроенной вокруг Плененного хламобеса, но этот архетип не так популярен в ладдере.



**Друид** расположился на третьем месте со своими двумя архетипами. **Спелл Друид** наделал шуму сборкой, ядром которой являются **Грибные богатства**, **Рой светлячков** и Кель’тас. **Биг Друид** заменил Друида на **Увеличении**, отойдя от непосредственно **Увеличения** в сторону разгона по мане через **Буйство природы** к

тяжелым угрозам.



**Разбойник** быстро бросил игры со сборками вокруг секретов и маскировки. Уже установившиеся в прошлом архетипы в лице **Галакронд** и **Зефрис Разбойника** укрепились в ладдере. Оба экспериментируют с синергиями вокруг секретов и маскировки, но лучший подход пока еще не определен.



У **Жреца** в ладдере две опции. **Жрец на воскрешении** почти не поменял сборку за исключением пары-тройки карт, поэтому играет все в той же манере. **Зефрис Жрец** менее популярный и более экспериментальный - игроки пытаются найти способ сделать класс актуальным в новой мете.



**Спелл Маг** популярен на низких рангах, но его присутствие в ладдере снижается при продвижении вверх, что говорит о его слабых показателях. **Рено Маг** более стабилен в своих попытках найти новую сборку. И это еще один архетип, который по большей части существует лишь благодаря **Зефрису Великому** и Королеве драконов **Алекстразе**.



**Охотник** сильно потерял позиции после выхода Руин Запределья. В то же время архетипов у него много. Есть и уже знакомые **Дракон** и **Зефрис Охотник**. **Фэйс Охотник** пытается вернуться в мету, являясь самым популярным архетипом класса на данный момент. Есть много сборок, выстроенных вокруг квеста или синергии зверей, но они не слишком популярны.



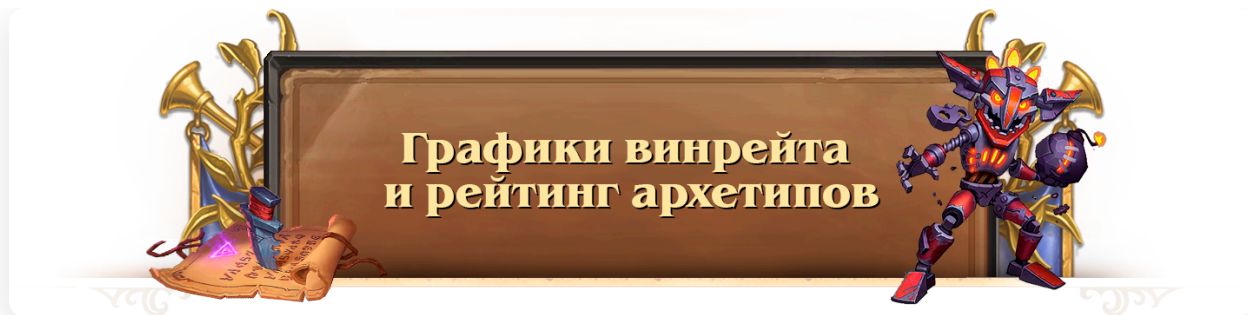
**Шаман** пробует новые роли. У него есть три разных архетипа, которые пытаются использовать Галакронда, поэтому им трудно придумать название без введения игроков в заблуждение. Тут есть и **Контроль Галакронд Шаман**, и **Квест Галакронд Шаман**, и даже **Галакронд Шаман на эволюции**. Еще один архетип, идущий отдельно - **Тотем Шаман**, который только появился на радаре. Эта колода пытается играть вокруг **Тотемного отражения** и **Раскалывающего топора**.



**Паладин** быстро опустился ко дну меты. Класс пытался экспериментировать со сборками **Чистого Паладина** и **Контроль Паладина**, выстроенными вокруг Манускриптов, но эти колоды быстро сдулись и не смогли закрепиться. Есть еще **Мурлок Паладин**, но и его дела не слишком хороши. Класс не может найти себе место в мете, по крайней мере, на данный момент.



**Воин** разбит на множество архетипов, но, как и в случае с Паладином, ни одна из колод не может зацепиться в ладдере. Самая заметная на данный момент сборка - **Агро Воин**, использующий **Кровавую наемницу** вместе с **Яйцами морского змея** и **Тероном Кровожадом**.



## Диаграммы матч-апов

По всем рангам

Matchup Win rates based on games between 4/8/2020-4/14/2020  
(Minimum 100 games required per matchup)



Hero	Hero Deck	Opponent / Opponent Deck																					
		DemonHunter				Druid		Hunter			Mage		Pa..	Priest		Rogue		Shaman		Warlock			
		Aggro Demon..	Combo Demo..	Highlander De..	Token Demon..	Big Druid	Spell Druid	Dragon Hunter	Face Hunter	Highlander Hu..	Highlander Ma..	Spell Mage	Pure Paladin	Highlander Pri..	Resurrect Priest	Galakrond Ro..	Highlander Ro..	Control Shaman	Evolve Shaman	Totem Shaman	Control Warlock	Zoo Warlock	
DemonHunter	Aggro DemonHunter	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Combo DemonHunter	Red	Black	Red	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Highlander DemonHunter	Red	Green	Black	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Token DemonHunter	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
Druid	Big Druid	Red	Green	Green	Green	Black	Red	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Red	Red	Red	Red	
	Spell Druid	Red	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red
Hunter	Dragon Hunter	Red	Green	Green	Green	Green	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Face Hunter	Red	Green	Green	Green	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Highlander Hunter	Red	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Mage	Highlander Mage	Red	Green	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Spell Mage	Red	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Paladin	Pure Paladin	Red	Green	Red	Green	Red	Red	Green	Green	Red	Red	Black	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
Priest	Highlander Priest	Red	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Resurrect Priest	Red	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
Rogue	Galakrond Rogue	Red	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Green	Green	Green	Green	Green
	Highlander Rogue	Red	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green
Shaman	Control Shaman	Red	Green	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red
	Evolve Shaman	Red	Green	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red
	Totem Shaman	Red	Green	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red
Warlock	Control Warlock	Red	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Zoo Warlock	Red	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red

В промежутке рангов Алмаз 10 - Легенды

# Matchup Win rates based on games between 4/8/2020-4/14/2020

Ranks **Diamond 10 to Legend**

(Minimum 100 games required per matchup)



Hero	Hero Deck	Opponent / Opponent Deck																					
		DemonHunter				Druid		Hunter			Mage		P.	Priest	Rogue		Shaman			Warlock			
		Aggro Demon..	Combo Demo..	Highlander De..	Token Demon..	Big Druid	Spell Druid	Dragon Hunter	Face Hunter	Highlander Hu..	Highlander Ma..	Spell Mage	Pure Paladin	Highlander Pri..	Resurrect Priest	Galakrond Ro..	Highlander Ro..	Control Shaman	Evolve Shaman	Totem Shaman	Control Warlock	Zoo Warlock	
<b>DemonHunter</b>	Aggro DemonHunter	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Green	
	Combo DemonHunter	Red	Black	Red		Red	Red				Red	Red	Red	Red	Red								
	Highlander DemonHunter	Red	Green	Black		Red	Red			Red		Red	Green	Red	Red	Red						Red	Red
	Token DemonHunter	Red			Black																	Red	
<b>Druid</b>	Big Druid	Red	Green	Green		Black	Red		Green	Red	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Red				Red	Red	Red
	Spell Druid	Red	Green	Red		Green	Black	Green		Green		Red	Red	Red	Red	Green	Green	Red	Red		Red	Green	Red
<b>Hunter</b>	Dragon Hunter	Red						Black															
	Face Hunter	Red		Red		Red	Red		Black		Green	Green	Red	Red	Red	Green	Red					Green	Red
	Highlander Hunter	Red		Green		Green	Red		Black		Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red					Red	Red
<b>Mage</b>	Highlander Mage	Red	Green	Red		Green	Red		Red	Red	Black		Red	Red	Red	Red	Red					Red	Red
	Spell Mage	Red	Green	Green		Red	Red		Red	Red	Black		Red	Red	Red	Red	Red					Red	Red
<b>Paladin</b>	Pure Paladin	Red	Green	Red		Green	Red		Green	Red	Red		Black	Red	Red	Red	Red					Red	Red
<b>Priest</b>	Highlander Priest	Red	Green	Green		Green	Red		Red	Red	Red		Red	Red	Red	Red	Red					Red	Red
	Resurrect Priest	Red	Green	Green		Green	Red		Green	Red	Red		Red	Red	Red	Red	Red					Red	Red
<b>Rogue</b>	Galakrond Rogue	Red	Green	Green		Red	Red		Red	Red	Red		Red	Red	Red	Red	Red					Red	Red
	Highlander Rogue	Red	Green	Green		Red	Red		Red	Red	Red		Red	Red	Red	Red	Red					Red	Red
<b>Shaman</b>	Control Shaman	Red																			Black	Red	Red
	Evolve Shaman	Red																			Black	Red	Red
	Totem Shaman	Red				Green	Green					Green	Green								Black	Red	Red
<b>Warlock</b>	Control Warlock	Green	Green	Green		Red	Red		Red	Red	Red		Red	Red	Red	Red	Red					Black	Red
	Zoo Warlock	Red	Red	Red		Green	Green															Red	Black

В промежутке рангов Алмаз 4 - Легенды





## Legend Matchup

Win rates based on games at Legend  
between 4/8/2020-4/14/2020  
(Minimum 80 games required per matchup)

Hero	Hero Deck	Opponent / Opponent Deck																
		DemonHunter			Druid			Hunter		Mage		Pal..	Priest		Rogue		Warlock	
		Aggro DemonHunter	Combo DemonHunter	Highlander DemonHunter	Big Druid	Embiggen Druid	Spell Druid	Face Hunter	Highlander Hunter	Highlander Mage	Spell Mage	Pure Paladin	Highlander Priest	Resurrect Priest	Galakrond Rogue	Highlander Rogue	Control Warlock	Zoo Warlock
DemonHunter	Aggro DemonHunter	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Combo DemonHunter	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Highlander DemonHunter	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Druid	Big Druid	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Spell Druid	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Hunter	Dragon Hunter	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Face Hunter	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Highlander Hunter	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Mage	Highlander Mage	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Spell Mage	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Paladin	Pure Paladin	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Priest	Highlander Priest	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Resurrect Priest	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Rogue	Galakrond Rogue	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Highlander Rogue	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Warlock	Control Warlock	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Zoo Warlock	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green

Таблица % винрейта архетипов с распределением по Тир уровням

Platinum



### vS Power Rankings DR # 159

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score	
Tier 1	Aggro DemonHunter	57,49	100,0	100,0	100,0	
	Control Warlock	54,97	83,1	74,5	78,8	
	Dragon Hunter	52,15	64,3	9,5	36,9	
Tier 2	Spell Druid	51,96	63,1	30,7	46,9	
	Highlander Rogue	51,78	61,9	30,2	46,0	
	Highlander Hunter	51,72	61,5	12,2	36,8	
	Galakrond Rogue	51,64	61,0	26,4	43,7	
	Highlander Mage	51,08	57,2	31,8	44,5	
Tier 3	Resurrect Priest	49,41	46,1	46,9	46,5	
	Totem Shaman	49,32	45,4	9,5	27,5	
	Highlander DemonHunter	49,13	44,2	56,3	50,3	
	Evolve Shaman	48,78	41,8	10,6	26,2	
	Highlander Priest	48,72	41,4	32,4	36,9	
	Zoo Warlock	48,36	39,0	14,8	26,9	
	Big Druid	48,25	38,4	30,8	34,6	
	Face Hunter	48,20	38,0	21,6	29,8	
	Tier 4	Spell Mage	46,97	29,7	44,2	37,0
		Pure Paladin	46,01	23,4	19,7	21,5
Combo DemonHunter		45,69	21,3	25,7	23,5	
Token DemonHunter		43,38	5,8	22,3	14,0	
Control Shaman		40,93	-10,5	9,6	-0,5	

#### 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	Enrage Warrior	
T3	Murloc Paladin	
T4	What about..Deck X	

Diamond 5 to 10



### vS Power Rankings DR # 159

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score	
Tier 1	Aggro DemonHunter	57,34	100,0	100,0	100,0	
	Control Warlock	54,11	78,0	84,1	81,0	
	Dragon Hunter	52,11	64,4	9,4	36,9	
	Spell Druid	52,01	63,7	42,1	52,9	
Tier 2	Highlander Hunter	51,46	59,9	15,2	37,5	
	Highlander Rogue	51,44	59,8	33,9	46,8	
	Galakrond Rogue	51,05	57,1	26,9	42,0	
	Highlander Mage	50,72	54,9	30,9	42,9	
Tier 3	Totem Shaman	49,72	48,1	8,4	28,2	
	Resurrect Priest	49,00	43,2	42,5	42,8	
	Evolve Shaman	48,77	41,6	9,7	25,7	
	Highlander DemonHunter	48,69	41,1	43,8	42,5	
	Highlander Priest	48,60	40,5	29,3	34,9	
	Zoo Warlock	48,17	37,5	15,9	26,7	
	Face Hunter	48,16	37,4	20,8	29,1	
	Big Druid	48,00	36,3	34,1	35,2	
	Tier 4	Spell Mage	46,72	27,6	38,7	33,2
		Pure Paladin	45,98	22,6	14,2	18,4
Combo DemonHunter		45,43	18,8	26,4	22,6	
Token DemonHunter		43,06	2,7	13,7	8,2	
Control Shaman		40,57	-14,2	10,0	-2,1	

Diamond 1 to 4						
vS Power Rankings DR # 159						
Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score	
Tier 1	Aggro DemonHunter	55,72	100,0	100,0	100,0	
	Control Warlock	53,10	77,1	81,0	79,1	
Tier 2	Spell Druid	51,07	59,3	35,0	47,2	
	Galakrond Rogue	50,49	54,3	18,6	36,4	
	Dragon Hunter	50,41	53,6	6,5	30,0	
	Highlander Hunter	50,28	52,5	8,3	30,4	
	Highlander Rogue	50,16	51,4	23,8	37,6	
Tier 3	Highlander Mage	49,46	45,3	18,0	31,6	
	Totem Shaman	48,18	34,1	5,4	19,8	
	Face Hunter	47,91	31,7	12,0	21,9	
	Resurrect Priest	47,35	26,8	25,1	26,0	
	Evolve Shaman	47,22	25,7	4,8	15,3	
Tier 4	Combo DemonHunter	46,76	21,7	17,0	19,3	
	Zoo Warlock	46,69	21,1	9,4	15,3	
	Big Druid	46,62	20,5	18,7	19,6	
	Highlander DemonHunter	46,56	19,9	22,5	21,2	
	Highlander Priest	46,55	19,9	16,8	18,3	
	Spell Mage	46,14	16,3	15,8	16,0	
	Pure Paladin	44,08	-1,8	4,6	1,4	
	Token DemonHunter	41,64	-23,1	4,7	-9,2	
	Control Shaman	38,90	-47,0	3,0	-22,0	

Legend						
vS Power Rankings DR # 159						
Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score	
Tier 1	Aggro DemonHunter	55,85	100,0	100,0	100,0	
	Control Warlock	53,15	76,9	60,6	68,7	
Tier 2	Spell Druid	50,83	57,1	34,6	45,8	
	Dragon Hunter	50,53	54,6	4,9	29,7	
	Highlander Hunter	50,47	54,0	7,9	31,0	
	Galakrond Rogue	50,39	53,4	16,9	35,1	
	Highlander Rogue	50,17	51,5	19,6	35,6	
Tier 3	Highlander Mage	49,44	45,2	18,3	31,8	
	Combo DemonHunter	48,29	35,4	24,1	29,7	
	Resurrect Priest	47,91	32,1	18,9	25,5	
	Totem Shaman	47,68	30,2	5,3	17,7	
	Face Hunter	47,54	29,0	10,0	19,5	
	Evolve Shaman	47,41	27,9	5,0	16,4	
	Highlander DemonHunter	47,28	26,8	19,2	23,0	
	Highlander Priest	47,26	26,6	14,9	20,7	
	Big Druid	47,19	26,0	14,9	20,4	
	Zoo Warlock	47,14	25,6	9,9	17,8	
Tier 4	Spell Mage	46,48	19,9	17,6	18,7	
	Pure Paladin	44,81	5,7	5,1	5,4	
	Token DemonHunter	41,82	-20,0	4,4	-7,8	
	Control Shaman	39,28	-41,6	4,2	-18,7	

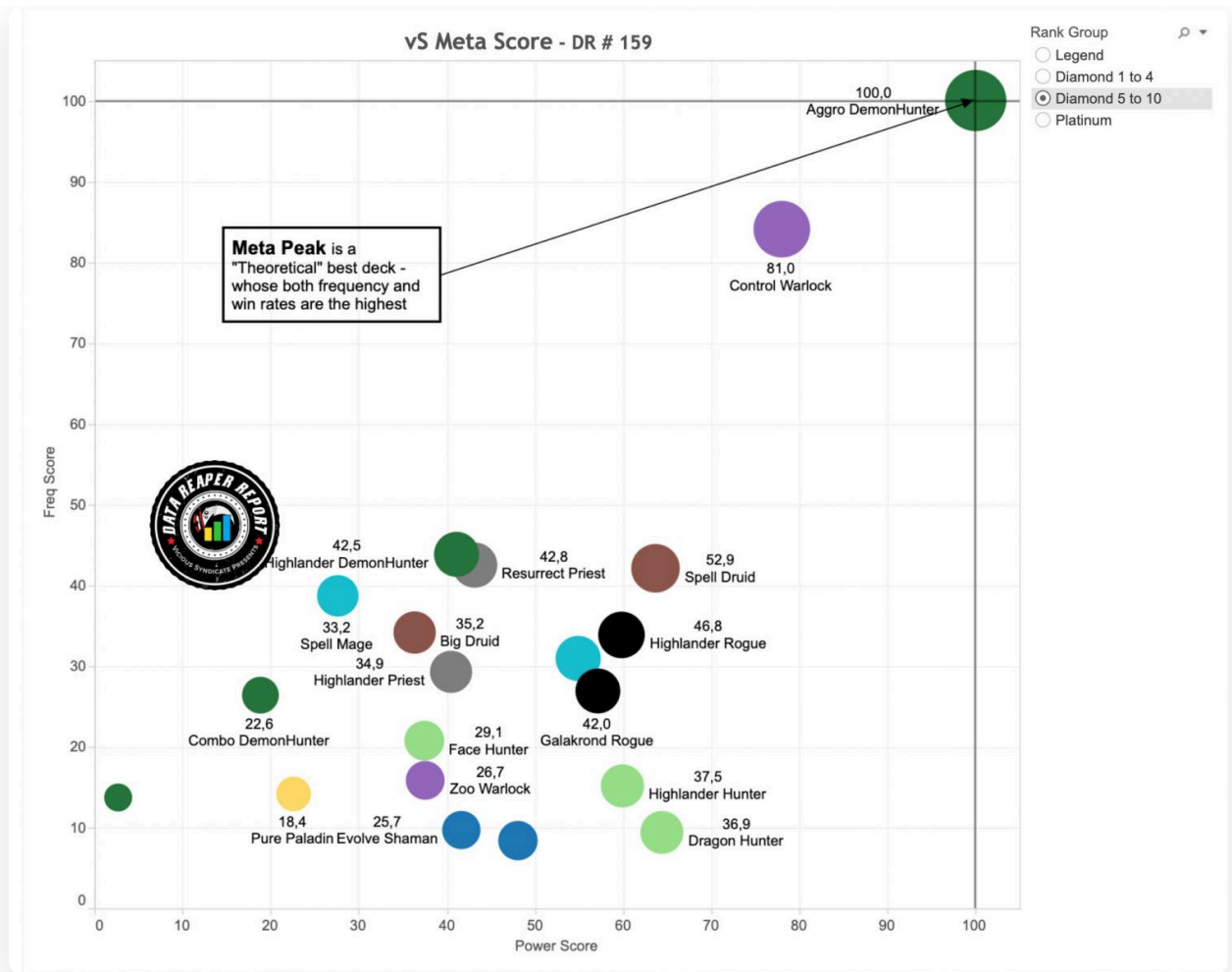
чтобы выбрать диапазон Рангов нажмите на выпадающий список вверху таблицы в открывшемся окне

vS						
Tiers	Hero Deck	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

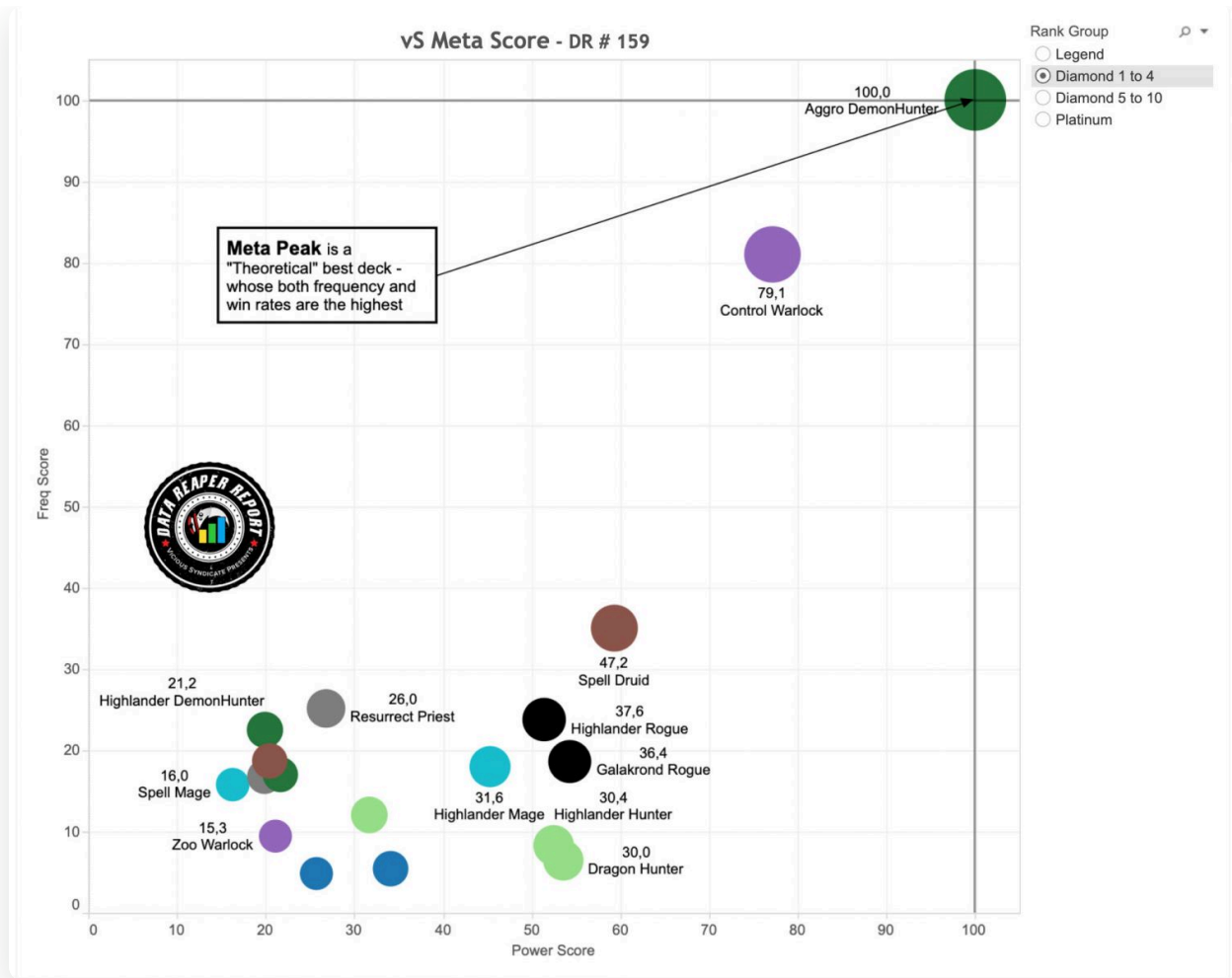
### Диаграмма Meta Score

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.

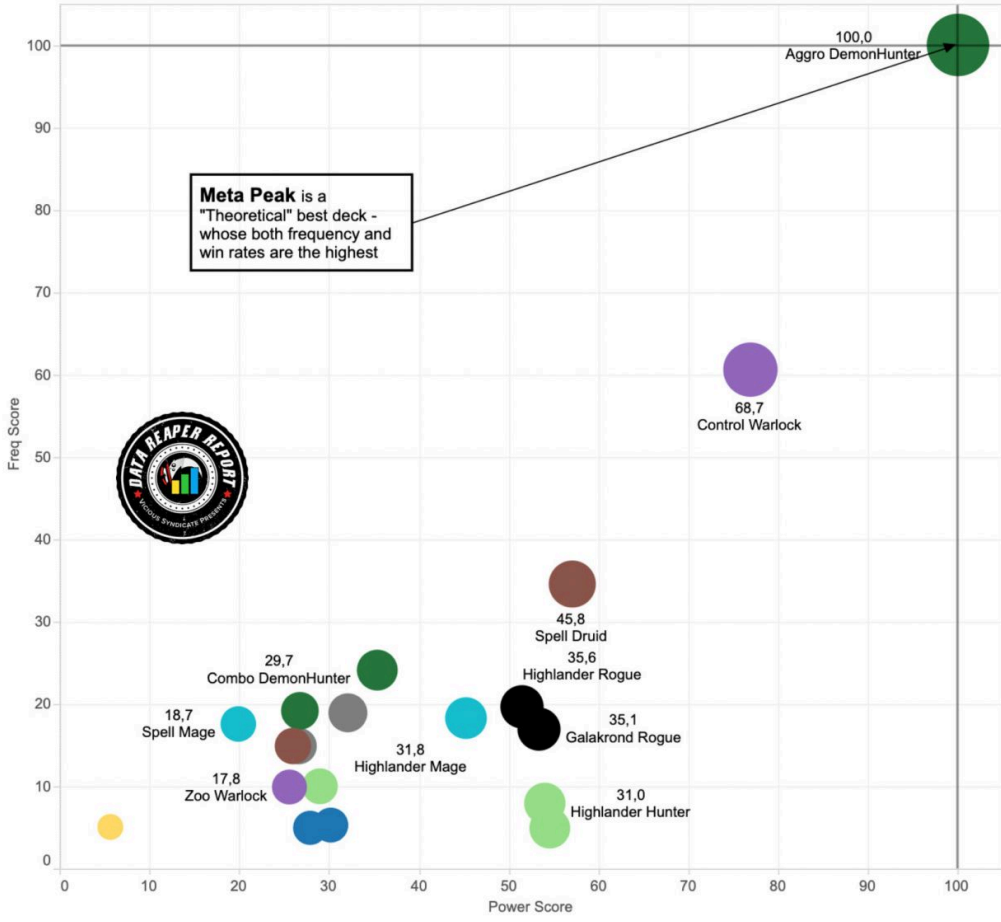


Алмаз 4 - 1 ранг



На легендарном ранге

vS Meta Score - DR # 159



- Rank Group
- Legend
  - Diamond 1 to 4
  - Diamond 5 to 10
  - Platinum

## Анализ силы архетипов



Несмотря на быстрые исправления баланса, **Агро Охотник на демонов** все еще слишком силен. Его популярность и мощь достигают исторических значений в своем давлении. Он находится на одном уровне с Джейд Друидом времен Рыцарей Ледяного Трона, Мидрейндж Шаманом из Вечеринки в Каражане, Четным Паладином из Ведьминого леса и Галакронд Шаманом из Натиска Драконов. Можно поспорить насчет того, что на самом деле Агро Охотник на демонов даже сильнее всех этих колод, учитывая то, что он продолжает оптимизировать сборку и улучшать свои показатели.

Охотник на демонов крушит мету, и это фантастический пример того, что происходит, когда баланс в игре нарушен. Агро Охотник на демонов является лучшей колодой на всех рангах, и он намного впереди всех остальных колод, оттесняя их к левому нижнему углу графика, что символизирует его доминацию.

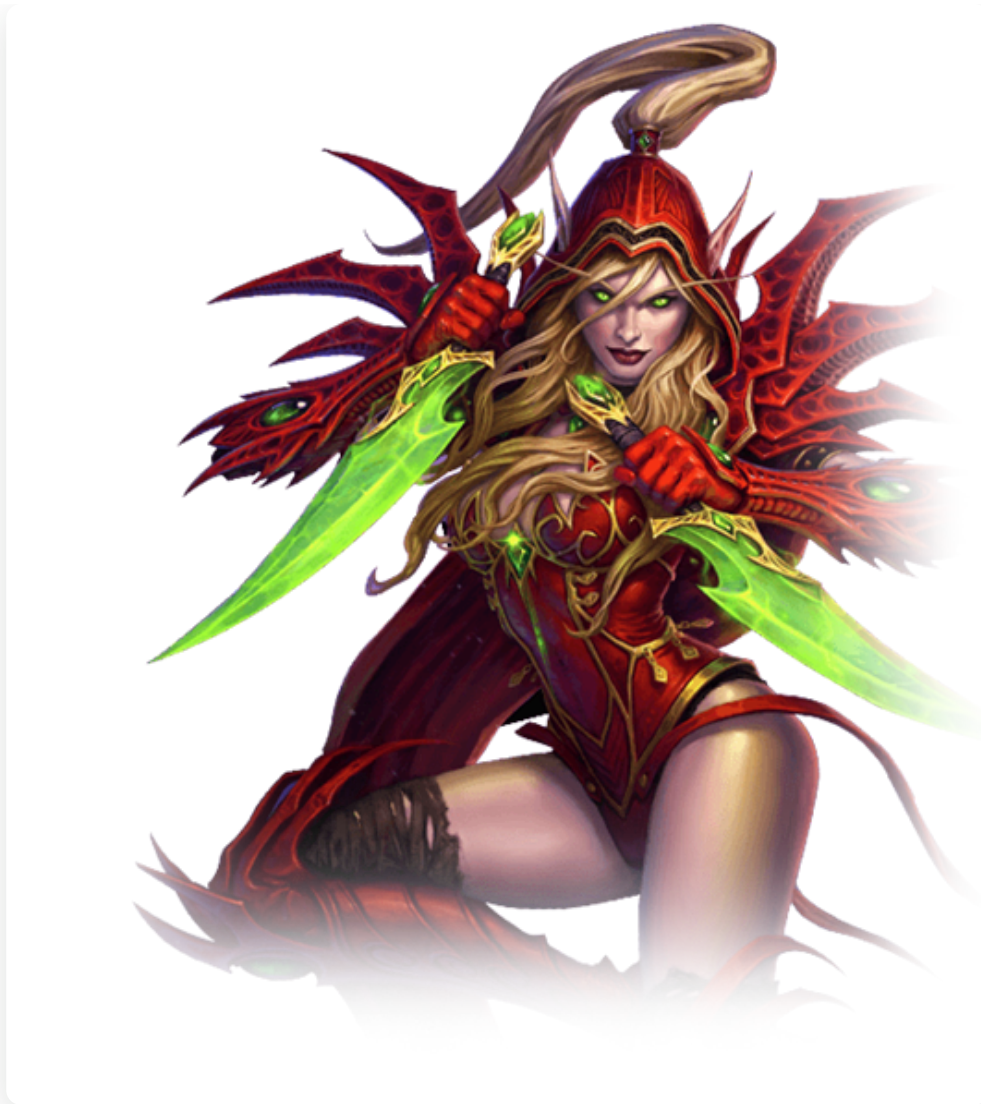


Разброс матч-апов Агро Охотника на демонов имеет зеленый цвет абсолютно везде. Он с легкостью справляется со всеми, кроме одной конкретной колоды, которая является второй лучшей колодой в игре и единственным представителем Тир-1 помимо самого Охотника на демонов. **Галакронд Чернокнижник** - единственный оппонент, способный оказывать эффективное сопротивление тирании Иллидана. Естественно, что этот позитивный матч-ап и обеспечивает Галакронд Чернокнижнику успех в текущей мете.



**Спелл Дриид** закрепляется на третьем месте. Ему трудно справляться с Охотниками на демонов, но в остальном его разброс матч-апов весьма неплох, и он побеждает Галакронд Чернокнижника. У Спелл Дриида были шансы стать колодой номер один, но под нерфы попадет не только Охотник на демонов, но и Кель'тас, так что будущее главного архетипа Дриида пока не определено.

Есть несколько колод, которые каким-то образом смогли выжить в текущей мете. Процент побед ставит их на уверенные и крепкие позиции в Тир-2. Эти колоды - архетипы Разбойника и Охотника, которые нашли себе место в Руинах Запределья. Скорее всего, они будут чувствовать себя хорошо и дальше.



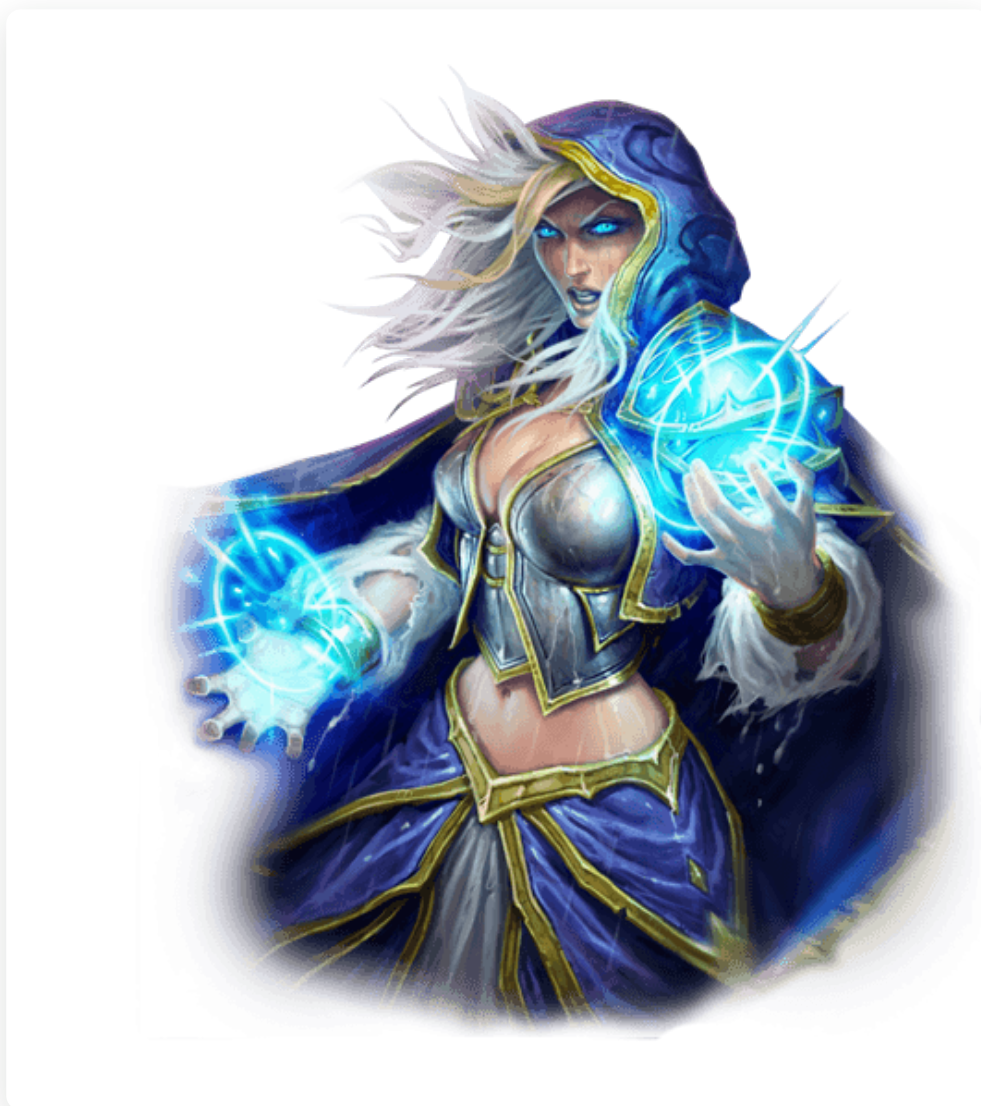
И **Галакронд**, и **Зефрис Разбойник** выглядят многообещающе. Валира вполне сможет вернуть себе первые места меты после следующего нерфа Иллидана. К тому же обе колоды Разбойника еще не нашли свои новые сборки, так что процесс оптимизации лишь улучшит их позиции в будущем.



**Дракон** и **Зефрис Охотник** сдерживаются тремя лучшими колодами меты. Это хорошо заметно по их разбросу матч-апов. Это значит, что и Охотник сможет побороться за место под солнцем после изменений баланса, которые затронут и Охотника на демонов, и Чернокнижника, и Спелл Друида.



Есть еще один архетип, который только ворвался в мету, и по этой причине не может быть отображен в таблице из-за низкой выборки. А еще этот архетип стал лучшей контр-колодой для Охотника на демонов (даже лучше, чем Галакронд Чернокнижник). Речь идет о **Агро Воине**. Этот архетип выглядит отлично, и он наверняка бы ворвался в Тир-1 и стал разрушителем меты, если бы не объявленный патч с нерфом его главной жертвы. В любом случае, если вы хотите дать отпор сильнейшему архетипу Hearthstone в истории - берите Агро Воина.

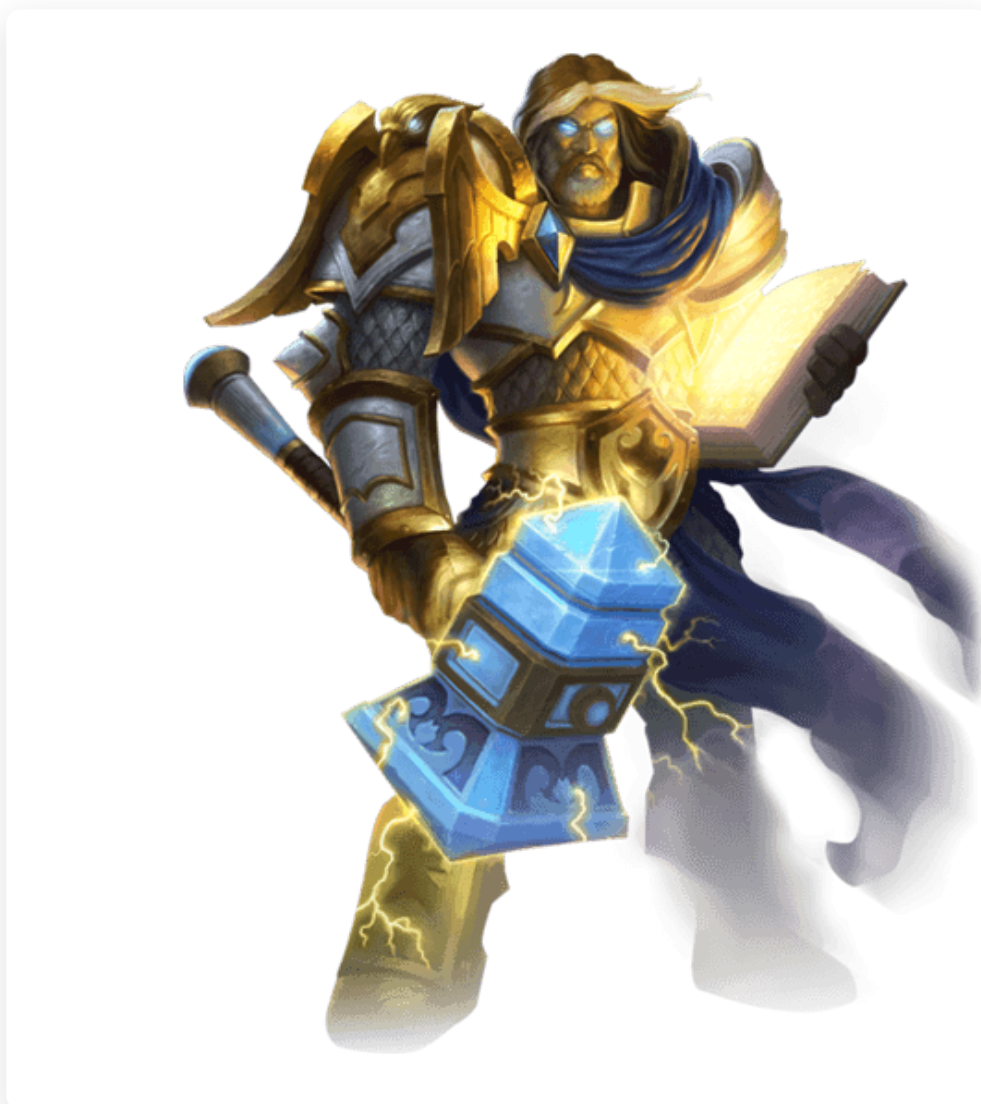


**Рено Маг** поднял голову. Да, он страдает от Агро Охотников на демонов, но ранее он страдал от Охотников, которых в настоящее время немного в мете. Игрокам нужно надеяться, что после нерфа Охотник не вернется в мету на место Охотника на демонов, и лишь в таком случае Рено Маг сможет стать сильной опцией в ладдере. Такой сценарий, конечно, выглядит малореально, но он возможен. В конце концов, мета-отчет должен не только рассматривать текущее положение дел, но и заглядывать в будущее, чтобы игроки были к нему готовы.

**Оставшиеся классы** растворяются в ладдере, будучи неспособными справиться с теми силами, что правят текущей метой. Шаман и Паладин находятся в сложной позиции, но у обоих есть “спящие” колоды, которые могут показать хорошие результаты после нерфа.



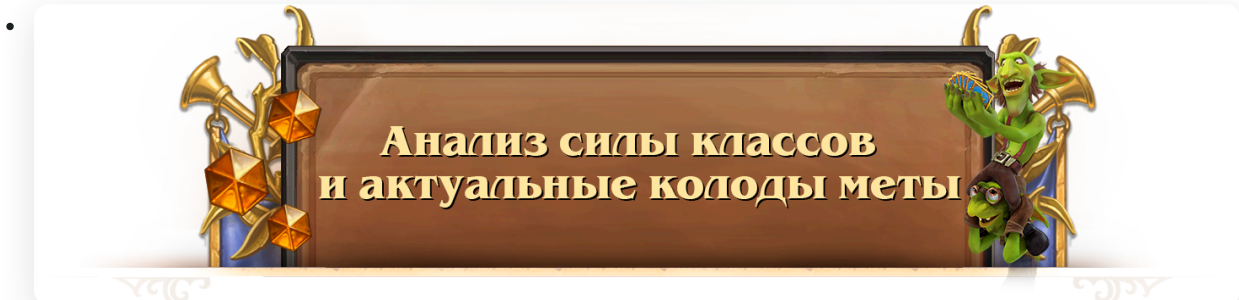
**Тотем Шаман** - отличный пример колоды, которой тяжело в мете. Он может уничтожать пассивные стратегии, вроде Друида и Жреца, но не способен давать отпор Охотникам на демонов и Разбойникам, так что ему остается надеяться на падение популярности своих сложных матч-апov. Если это произойдет, то игроки смогут наблюдать самую невероятную историю успеха. Не обманывайте себя текущей позицией архетипа, смотрите на его разброс матч-апov и мечтайте о будущем.



**Мурлок Паладин** почти не появляется в ладдере из-за матч-апа с Охотником на демонов. Но он хорошо играет с другими противниками. Несмотря на то, что сейчас его дела в мете плохи, он вполне может найти себе место в будущем.



Бледнее всех выглядит Жрец. **Жрец на воскрешении** пока держится, а некоторые игроки даже жалуются на него, как на слишком мощную колоду. Однако этот архетип лишь пострадает от нерфа Охотника на демонов, ведь его позиция лишь упадет вниз, потому что Иллидан сдерживал множество естественных противников Жреца. **Зеффрис Жрец** тоже вряд ли станет спасением класса. У других классов есть пространство для роста и улучшения показателей, пускай и не все оправдают надежды. Но когда речь заходит о будущем Жреца, разговор редко принимает положительный оттенок. Жрецу нужен какой-то другой архетип, которого пока нет в ладдере.



- **Друид | Воин | Разбойник | Паладин | Маг | Жрец**
  - **Охотник на демонов | 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.



Первые два дня после выхода Руин Запределья класс демонстрировал себя как один из самых сломанных классов всех времен. Сборка Охотника на демонов, которая была описана в нашей статье, посвященной теорикрафт колодам, была просто абсурдно

сильна и распространялась по ладдеру, как лесной пожар. Синергия Пленного антеона и **Жрицы ярости** оказалась невероятной. **Череп Гул'дана** оказался силен ровно настолько, насколько все думали. **Альдрахийские клинки** и **Пронзающий взгляд** не позволяли другим агрессивным стратегиям соперничать с Охотником на демонов. Это была неудержимая колода, у которой не было абсолютно никаких слабых мест.

Но даже несмотря на то, что карты Охотника на демонов до запуска дополнения выглядели очень мощными, игроки все же верили в то, что они прошли этап тестирования. Что и говорить, они действительно были тщательно протестированы... в открытом бета-тесте, который был запущен 7 апреля!

После изменений баланса Охотнику на демонов нужно было приспособиться, и он сделал это довольно эффективно. **Агро Охотник на демонов** продолжает успешно совершенствоваться и укреплять свои позиции. Нерф Пленного антеона и рост популярности **Жертвенного договора** оттолкнули игроков от **Жрицы ярости**. Нерф **Череп Гул'дана** замедлил колоду и кривую маны, что сделало более вероятной ситуацию, в которой можно сразу же разыграть взятые с его помощью карты. Нерф **Альдрахийских клинков** и **Пронзающего взгляда** означал, что потенциал возвращения в игру у Охотника на демонов в зеркальном матч-апе снизился, и поощряет агрессивные стратегии, в то же время предоставляя свободу выбора в пользу другого оружия вместо некогда сверхмощных **Альдрахийских клинков**.

Все эти факторы привели к появлению альтернативного финишера в лице **Боевых клинков Аззинота**. Представленная сборка повышает эффективность Агро Охотника на демонов в противостоянии с Галакронд Чернокнижником, его злейшим врагом, за счет максимального увеличения разнообразия карт и скорости добора. Представленные ниже опциональные карты (**Удар Хаоса**, **Мастер Глефы**), призваны усилить давление в начале игры. Они очень эффективны в матче против Друидов, в котором **Король Мукла** раскрывается на все 100.

**Комбо ОТК Охотник на демонов**, использующий связку **Кель'Тас + Внутренний демон**, который был показан ещё до выхода дополнения, был также крайне успешным архетипом на старте аддона. Увы, быстрые изменения баланса сильно подорвали его эффективность по сравнению с более агрессивным архетипом. Его успех был сильно зависим от уровня силы **Альдрахийских клинков** и **Череп Гул'дана**. Колода подает признаки жизни, и ее эффективность несколько выше в руках более опытных игроков.

Тем не менее, даже при своих пиковых показателях это не очень хорошая колода для большинства рангов, и она далеко не так хороша, как Агро Охотник на демонов. Она может хорошо себя чувствовать в крайне ограниченной мете, часто наблюдаемой на высших строчках Легенды, так как у архетипа равные шансы в матч-апе с Агро Охотником на демонов и положительный процент побед в поединке с Галакронд Чернокнижником. Гораздо хуже колода чувствует себя в более широко представленной мете. У нее сложные матчи с Друидами, Магами, Жрецами и Воинами, поэтому нельзя рекомендовать эту колоду большинству игроков. Здесь представлена самая распространенная сборка, которой Orange достиг первой строчки Легенды. Многие закономерно задаются вопросом, стоит ли включать в колоду Зеффриса, или лучше вместо этого использовать Танец Клинка для улучшения эффективности на ранних этапах. На данный момент решить трудно.

## • Агро Охотник на демонов :



## Агро Охотник на демонов

### • Комбо (ОТК) Охотник на демонов :



### • ОТК Охотник на демонов

•



• [назад к выбору класса](#)

•



- Чернокнижник крайне быстро занял доминирующее положение благодаря положительному поединку **Галакрон Чернокнижника** с Агро Охотником на демонов. Плотину прорвало, а Галакронд Чернокнижник сунул палец в дырку, чтобы остановить хлынувший поток. Этот палец — **Жертвенный договор**. Действительно, такое хорошее положение Чернокнижника во многом обусловлено наличием одной-единственной карты сомнительной до этого эффективности, которая была создана на ранних стадиях существования Hearthstone и в основном предполагалась для использования на собственных демонах Чернокнижника.

Можно усомниться в том, что Чернокнижник смог бы остановить Охотника на демонов без наличия мощного заклинания за 0 маны. Фактически **Жертвенный договор** является второй лучшей картой в Галакронд Чернокнижнике в текущей мете. Единственная карта, которая более важна, чем договор — Галакронд.

Что касается сборок, большинство Галакронд Чернокнижников использует похожую сборку. Слот для 3 дропов может быть заполнен **Проклятым альбатросом** или **Самоуверенным орком**. Альбатрос сильнее в медленных матчах, а орк лучше показывает себя против агрессивных колод.

**Зоолок** до сих пор не смог прочно закрепиться в мете. В его наиболее распространенных сборках используется Пленный хламобес и куча первых дропов, что напоминает Квест Разбойника с **Вепрем-камнеклыком**. **Ожог души** немного переоценен в этой колоде, и более выгодным решением будет расширить синергию с первыми дропами с помощью **Ковра-самолета**. Майев Песнь теней особенно хорошо показывает себя в Зоолоке, поскольку использование ее на собственном Пленном хламобесе на самом деле является неплохим планом в некоторых ситуациях. Основная проблема этой сборки заключается в том, что она сильно зависит от вовремя разыгранного хламобеса, что делает ее очень зависимой от захода. Без него довольно сложно выигрывать игры в Hearthstone.

## ◦ Зоолок :



## Зоолок Руин Запределья

◦ Контроль Чернокнижник :



## Контроль Галакронд Чернокнижник Руин Запределья



• назад к выбору класса



- Друид — еще один класс, который отлично справляется с огромным количеством Охотников на демонов. Его самым успешным архетипом оказался **Спелл Друид**, в основе которого лежат карты **Грибные богатства**, **Рой светлячков** и **Кель'тас**. Его способность практически бесконечного наращивания мощи заставляет противников давить на него в ранней игре, если впоследствии не хотят быть уничтоженными.

Наиболее распространенные сборки Спелл Друида используют Торговку скакунами, но есть основания полагать, что карта переоценена как условие победы. Она не создает ресурсы сама по себе, а требует поддержки карт-активаторов в руке, и это может быть очень неудобно. Это также вынуждает игроков использовать **Лунный огонь**, который является не очень универсальной картой по сравнению с **Гневом** или **Силой кристаллов**. Существуют сборки без Торговки скакунами, и они показывают большой потенциал, который стоит изучить. Пока трудно определить однозначно, лучше они или хуже, но на данный момент это выглядит так.

Представленная сборка основывается на альтернативном подходе. **Сила леса** — карта, которая может дважды заполнить стол, без необходимости использования вспомогательных средств. Она также может быть использована с **Кель'Тасом**. Кроме того, **Дикий рев** сильно недооценен в этом архетипе, и можно полагать, что он на самом деле является ее основой, особенно когда игроку намного проще заполнять стол с помощью одной карты. **Душа леса** особенно ценна в матч-апе с Чернокнижником, но она также побеждает в игре против других классов, у которых нет возможности ответить на связку **Рой светлячков** + **Душа леса**. Эта сборка уничтожает Чернокнижников, и, похоже, не заставляет игрока ничем жертвовать в более быстрых матч-апах.

Другим распространенным архетипом является **Биг Друид**, он пытается найти хорошие матч-апы в текущей мете. Биг Друид — это Друид на **Увеличении**, который убрал свою ключевую карту из сборки, чтобы улучшить свою кривую маны и максимизировать пользу **Буйства природы** в ранней игре. Архетип также использует **Железную кору** и **Болотный луч**, которые после розыгрыша **Буйства природы** стоят 0 маны. Биг Друид — еще один архетип, использующий Торговку скакунами, и в этой колоде карта действительно является ловушкой. Вы будете удивлены, узнав, что **Болотная гидра** на самом деле крайне сильна и должна быть включена в колоду вместо Торговки скакунами.

## ◦ Биг Друид :



## Биг Друид

### ◦ Spell Druid :



## Spell Druid



• [назад к выбору класса](#)



- Разбойник находится в обманчиво хорошей позиции в мете и, возможно, даже несколько недооценен. Его устоявшиеся архетипы пока не были отшлифованы до окончательного состояния – в некоторых случаях пока непонятно, какой из подходов лучше. Сами по себе наборы карт с маскировкой и секретами не породили новые архетипы, что является одной из причин несколько пренебрежительного отношения к классу со стороны игроков.

**Галакронд Разбойник** обкатывает в своих сборках карты как с секретами, так и с маскировкой. Предварительно можно говорить, что набор с маскировкой посильнее, хотя не факт, что окончательная сборка обойдется без обоих подходов сразу. Сборки с секретами часто попадают в ладдере, но они тут же вызывают вопросы: если секретов слишком много, колода перестает быть гибкой и требует больших вложений ради сомнительной выгоды. А если карт секретов всего несколько, то едва ли оправдано само использование [Бандитки с дубинкой](#).

Если смотреть в сторону карт с маскировкой, то по сути все сводится к вопросу: хотите ли вы использовать [Волхвицу Серого Сердца](#) и [Небесного капера](#). [Шпионка](#) и так без раздумий включается в любую колоду Валиры, да и [Акама](#) выглядит солидно сам по себе. [Волхвицы Серого Сердца](#) хорошо показывают себя даже при наличии всего пяти существ с маскировкой, поэтому без [Сбежавшего манапарда](#) можно обойтись. Для дорогих существ тяжелее отыскать место в сборке, так как при таком доборе карт появляется риск, что они забьют руку. Стратегия сборки теперь целиком строится вокруг того, чтобы как можно быстрее разыграть [Короля воров Вихлепыха](#) и [Галакронда Кошмарного](#). Дешевые карты для такой задачи подходят лучше – вот почему [Потрошение](#) и [Шаг сквозь тень](#) здесь предпочтительнее [Безликой осквернительницы](#).

**Зефрис Разбойник** ближе к оптимальной сборке. Поскольку игра через секреты во многом построена вокруг [Темного ювелира Ханара](#), Зефрис Разбойник идеально подходит для этой стратегии. Можно ограничиться лишь тремя разными секретами в сборке, одной [Бандиткой с дубинкой](#) и [Темным ювелиром Ханаром](#) без принесения в жертву надежности. [Темный ювелир Ханар](#) – одна из лучших карт архетипа.

Однако это не значит, что в сборке не отыщется место и для существ с маскировкой. [Волхвица Серого Сердца](#) работает и без выстраивания всей колоды вокруг нее, ведь

вы в любом случае включаете в сборку всех четырех лучших существ с маскировкой (в Зефрис Разбойнике **Сбежавший манапард** смотрится вполне достойно). В жертву же приносятся карты, служившие для **Вендетты**. **Домушница** не дотягивает до нынешнего уровня колоды, а **Скупщица краденого** все равно слишком медлительна для ответа на **Боевого мерзотня** (**Агент ШРУ** справляется с этой задачей лучше). Даже сама **Вендетта** не очень подходит для нынешней меты, хотя это и сильная карта. В сборке остается только **Драконье сокровище**, которое сильно само по себе.

Прежде чем вы зададитесь вопросом: «А зачем так стараться ради **Волхвицы Серого Сердца**?» – для вас уже есть наготове ответ. Дополнительный добор с помощью **Грязных приемов** и **Волхвицы Серого Сердца** здорово повышает шансы Валиры найти в колоде ее сильнейшие карты. А когда архетип с Зефрисом регулярно находит нужные карты, он становится по-настоящему опасным.

#### ◦ **Зефрис Разбойник :**



### **Гибрид Зефрис Разбойник**

#### ◦ **Галакронд Разбойник :**



### **Стелс Галакронд Разбойник**



• [назад к выбору класса](#)



- С точки зрения статистики, Джайна часто не соответствует сложившемуся среди игроков мнению. В Натиске драконов многие полагали, что **Рено Маг** – одна из лучших колод меты, хотя статистика это и не подтверждала. Сегодня ситуация обратная – Маг сильнее, чем кажется.

Разгадка проста. Сколько Охотников вам попадалось в последнее время? Очевидно, что не так много, как в Натиске драконов, а это значит, что **Рено Маг** может опасаться своего заклятого врага в меньшей степени. Разумеется, Агро Охотник на демонов тоже не подарок, но против него Джайне проще подобрать технические карты. Маг неплохо показывает себя против Чернокнижников. Да и других совсем уж неудобных для архетипа матч-апов не наблюдается. Все это ставит Рено Мага в выгодную позицию.

Вдобавок потенциал класса еще выше. Помните **Пленного наблюдателя**, которого большинство игроков считало худшей из карт со спячкой? Выяснилось, что карта великолепна в нынешней мете. Настолько, что сопоставима по важности для колоды с **Зефрисом Великим**, **Рено Потрясающим** и **Алекстразой**. Кроме шуток, массовая зачистка 2 единицами урона выигрывает поединки против Охотника на демонов, у которого большинство существ именно столько единиц здоровья, а массового усиления в распоряжении нет. Если вы разыграли **Пленного наблюдателя** на 3 ход, Охотнику на демонов крайне сложно подготовиться к его пробуждению. Пока карта

совершенно не пользуется популярностью, но если вы добавите ее в свою сборку, то незамедлительно почувствуете положительный эффект.

Другие хорошие карты: [Звездная провидица](#) (добор), [Драконья наездница](#) (2 единицы урона на ранней стадии игры стоят того), [Самоуверенный орк](#) (будто созданный для Рено Мага) и [Ржавоциклистка](#) (позволяет стабилизироваться против агрессивного соперника, хорошо смотрится против [Мастера глефы](#) и [Щита Галакронда](#)).

**Спелл Маг** неплохо стартовал в Руинах Запределья, но быстро сдал позиции и вряд ли останется конкурентоспособной колодой. Наиболее удачно архетип играл при использовании [Рено Потрясающего](#). Ледяная приграда смотрится лучше [Портала ветра Пустоты](#) из-за того количества урона, что способен выдать Охотник на демонов, а [Огненные шары](#) помогают добить противника, так как Спелл Маг не может похвастаться большим количеством угроз. [Источник силы](#) и [Апекситовый заряд](#) выглядят отличными картами: архетипу нужно чем-то дополнительно угрожать сопернику.

## ◦ Рено Маг :



### Рено Маг Руин Запределья

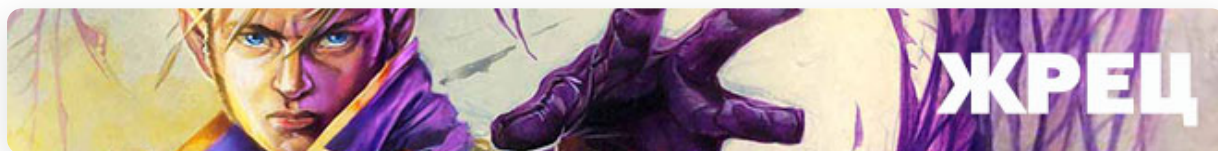
#### ◦ Спелл Маг :



### Спелл Маг Руин Запределья



• [назад к выбору класса](#)



- Обычное дело для Жреца - это хорошо выступать на низких рангах, чтобы вызывать ярость игроков и требования нерфов, при этом будучи заурядной посредственностью наверху лadders? Возможно, заурядная посредственность - не самая правильная фраза. Положение Жреца выглядит откровенно мрачным, если рассматривать мету в контексте ее будущего и возможных изменений баланса. Его матч-апы с колодами, которые выиграют от нерфов Охотника на демонов, не очень хороши. Класс может быть полностью уничтожен, если Валира вернет свои позиции в мете.

**Жрец на воскрешении** продолжает болтаться в ладдере, но на самом деле ему нечего предложить. Нет, он не «контрит» Агро Охотников на демонов. Он не побеждает Чернокнижников. Он все еще проигрывает Магу. Нет уверенности, что он сможет превзойти Спелл Друида, если Друид перейдет к сборке, которая предложена в этом отчете. Жрец будет надеяться на драматическое развитие событий, как рост Агро Воинов, чтобы получить свой 70/30 матч-ап и занять конкурентное место в мете.

Архетип довольно легко доработать, так как основная проблема заключается в том, «как мы победим Охотника на демонов?». Всегда берите AoE на 2 ед. урона. Всегда берите провокации с большим количеством здоровья. [Зеркало души](#) очень сильно,

забудьте об антисинергии с воскрешением. Есть опция поменять пять карт и поэкспериментировать с квестом. Пока нет уверенности, какой из вариантов на данном этапе лучше или хуже, потому что большинство сборок с квестом не оптимальны. **Реликварий душ** на самом деле просто мусор для Жреца на воскрешении, потому что у него нет добора. Просто забудьте о нем.

**Зефрис Жрец** – легкая попытка сделать слабый класс играбельным. Зефрис и **Алекстраза**, безусловно, могут вытащить некоторые игры, но этот архетип со временем только ухудшается, поскольку мета продолжает оптимизироваться и становится более эффективной, обнажая нехватку Жреца... во всем.

Да, этот раздел в основном пытался обратить порчу Жреца во благо, жестко ругая класс. Время покажет, сработает ли.

#### ◦ Зефрис Жрец:



### Зефрис Жрец Руин Запределья

#### ◦ Жрец на воскрешении:



### Жрец на воскрешении Руин Запределья



назад к выбору класса



Процент побед Охотника полностью рухнул с запуском дополнения, так как на ландшафте Hearthstone появились Охотники, охотящиеся на демонов.

Но процент побед Охотника вряд ли является показателем его уровня мощности. Класс на самом деле довольно хорош и является одним из сильнейших, не считая явно ослабленного новичка. И Зефрис, и Дракон Охотники выглядят солидно, в то время как эксперименты по оживлению Фейс Ханта еще продолжаются.

Самая популярная сборка **Зефрис Охотника** получилась непосредственно из теорикрафт статьи, и она выглядит очень хорошо. Нет уверенности насчет пары карт, нужно больше времени и данных, чтобы сделать какие-то важные выводы, но колода должна удивительно хорошо работать в текущей мете. Прекрасно работает минимизация количества зверей для быстрого добора **Зиксора сверххищника** с помощью **Охотничьей уловки** и **Стремительного грифона**.

**Дракон Охотник** также экспериментировал с набором **Зиксора сверххищника** и **Охотничьей уловки**, но здесь он выглядит слабее. Думается, что стандартная сборка, вероятно, лучше, так как Дракон Охотник намного быстрее, чем Зефрис Охотник. Он должен давить сильно и рано и обычно не может позволить себе ждать прихода **Зиксора Совершенного** в руку. Также нельзя отказываться от **Фазовых хищников**, что означает, что **Охотничья уловка** не даст стопроцентного добора **Зиксора**. Что касается секретов, необходимы две **Взрывные ловушки** и больше ничего. **Тактика стаи** ужасна в

этой колоде, так что нужно только AoE на 2 ед. урона, чтобы заблокировать Охотников на демонов.

Еще одно дополнение, где **Фейс Охотник** на слуху, пока не выяснится, что это худшая колода Охотника? Пока это определенно выглядит так. Главное, что делает Фейс Охотник – это то, что он побеждает Чернокнижника, поэтому он попал в популярный турнирный лайн-ап, нацеленный на противодействие Чернокнижникам, и несколько игроков добились успеха с ним.

Но больше он не выигрывает ни у кого, кроме несчастных Магов, которые не могли с ним справиться и раньше. Думается, что Фейс Охотник не очень оптимизирован. **Усиленный дикобраз / Охотничья уловка / Мок'наталская львица** – это солидный набор, который, кажется, хорошо вписывается в колоду, но по какой-то причине кто-то забыл, что **Драконья Погибель** – одна из лучших карт для Фейс Охотника, и все повыкидывали ее из сборок. Кроме того, единственный правильный набор секретов в ладдере – две **Взрывные ловушки**, по той же причине, что и у Дракон Охотника (**Тактика стаи** хороша только в теории).

## • Фейс Охотник :



### Фейс Охотник Руин Запределья

#### • Бранн Зефрис Охотник :



### Дракон Зефрис Охотник Руин Запределья

#### • Дракон Охотник :



### Агро Дракон Охотник Руин Запределья



• [назад к выбору класса](#)



- Воин не очень хорошо стартовал в Руинах Запределья. Все его архетипы провалились. Даже **Контроль Воин** не мог угнаться за Охотником на демонов из-за его безумного добора карт и угроз. Было несколько дней, когда казалось, что Воин уже был на грани смерти. **Бомб Воин**, **Таунт Воин**, **Зефрис Воин** и **Галакронд Воин** оценивались по шкале от «типа мусорный бак» до «реальный мусорный бак». Потеря **Этерниевое ровера**, **Городского глашатая** и **Безумного гения Бума** действительно ощущалась. Все знали, насколько хороши эти карты, но их потеря очень тяжела.

Но затем появилась одна колода, и это единственная сборка, о которой стоит поговорить в этом разделе. **Агро Воин с Яйцом** – единственный архетип в игре, кроме Контроль Чернокнижника, который имеет положительный процент побед с Агро Охотником на демонов, и для этого ему не требуется **Жертвенный договор**. Он

использует **Корсарский тайник** в связке с **Боевым Якоррем** и **Электропикой**. Он использует **Кровавую наемницу** и **Погонщицу взрыв-ботов**, которые «оставили» Галакронда гнить в одиночестве. Он задействует **Яйцо морского змея** вместе с **Тероном Кровожадом** и включает **Буйство** вместе с **Внутренней яростью**. Потенциал **Громилы Гуртогга** раскрывается с помощью **Рискового шкипера**.

Излишне говорить, что эта агрессивная колода с защитными опциями (**Мастер брони**) побеждает Охотников на демонов. Карта, которая показывает удивительную эффективность – **Пленный мерзотень**. Существа в спячке из этого дополнения были действительно недооценены всеми. **Пленный мерзотень** чрезвычайно силен на ранних этапах, хотя к концу партии он явно ослабевает, но в целом эта карта явно стоит слота в сборке в текущей мете. Напротив, **Раненый тол'вир**, который до этого использовался в качестве второго дропа для архетипа, почти исчез. Данная сборка выглядит оптимально, с небольшими поправками: если мета замедлится, замените одного **Пленного мерзотня** **Капитаном Зеленымсом**.

- **Агро Воин :**



## Агро Воин с Яйцом



назад к выбору класс



- Шаман сделал то, что от него и ожидали: он начал экспериментировать наугад. Правда от **Контроль Шамана** не удалось получить ничего хорошего, а самый яркий архетип, который появился в начале дополнения **Руины Запределья**, был **Галакронд Шаман на Эволюции**, который пытался объединить два условия победы, компенсировав потерю **Дрыжеглота**.

Изначально колода проявляла себя неплохо, однако сейчас более мощные колоды начинают укреплять свое положение в мете, что делает данную сборку неэффективной.

Только недавно Шаман начал прочно держаться на ногах, благодаря архетипу **Тотем Шамана**. Этот архетип показывает хорошие результаты благодаря появлению карты **Тотемное Отражение**. План на игру состоит в том, чтобы набрать темп и перехватить инициативу на столе. В колоде есть **Выброс Лавы**, который является одной из главных угроз сборки, несмотря на то, что в ней еще присутствуют **Жажда Крови** и **Вессина**.

Что известно о тактике **Тотем Шамана**? Он должен быстро заканчивать игры, наказывая оппонентов за ошибки в контроле стола. Большое количество взрывного урона и контроль стола выглядят странной комбинацией для победы, однако это работает. Стоит пока настороженно относиться к будущему колоды, ибо главной ее проблемой является ранняя доминация противника: если оппонент с самого начала будет контролировать тотемы, то Шаман мало что сделает. Колода выигрывает

Друида и Жреца, однако в матчах с Охотником на Демонах способна наносить лишь комариные укусы.

- **Галакронд Шаман :**



## Галакронд Шаман на Эволюции

- **Тотем Шаман :**



## Тотем Шаман



назад к выбору класс



# ПАЛАДИН

- У игроков были больше надежды на Паладина, однако на этой неделе они потерпели крах. Колода **Паладина на Манускриптах** выглядит неиграбельной, но важно отметить, почему так происходит, ибо сам архетип интересен.

Когда надо оценивать колоды “Чистого” и Контроль Паладина, Паладин на Манускриптах выглядит выигрышно. Это говорит о том, что механика манускриптов сама по себе сильная, однако составляющая класса - слабая. Набор карт Паладина во времена Года Дракона был очень плох, и было понятно, к чему это приведет.

Но игрокам на Паладине нужно просто надеяться на манускрипты. Друид получил свой набор в Спасателях Ульдума, но Квест Друид попал на пик известности после изменения баланса для Рено Мага и Комбо Жреца. С Друидом это произошло снова, когда он получил **Увеличение**, **Дыхание Снов** и задачу **Численное Преимущество**, когда польза от Галакронд колод убавилась. Возможно, это и нужно Паладину.

Однако главным отличием Друида в Спасателях Ульдума и Паладина в Руинах Запределья является розыгрыш карт. Если бы у Паладина были хорошие варианты розыгрыша карт, он был конкурентоспособным. До тех пор, пока не ослабят Галакронд Чернокнижника и Охотника на Демонов или пока не добавят хороший набор в последующих дополнениях, у Паладина не будет плана на позднюю игру.

А вот **Мурлок Паладин**, напротив, имеет шансы быть конкурентоспособной колодой после грядущих нерфов Охотника на Демонов. **Пленные лучежабры** и **Удочка Темносвета** - отличное дополнение к колоде. **Пленных лучежабров** нужно добавить в список недооцененных существ со спячкой. Да этот архетип не раз попадал в высокий рейтинг, но сборка, которая представлена в данном мета-отчете, является лучшей среди всех возможных. Единственное изменение, которое было допущено, это добавление Печати Королей.

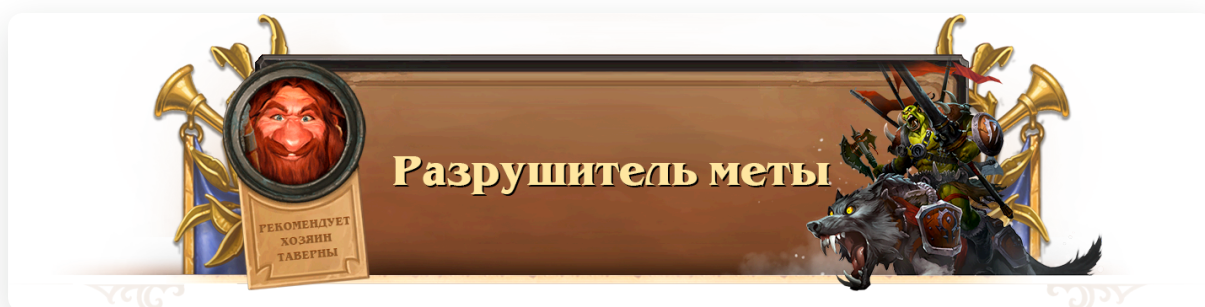
## ◦ Мурлок Паладин :



### Мурлок Паладин Руин Запределья



[назад к выбору класса](#)



Изменения баланса неизбежны. Они будут осуществлены уже в начале следующей недели! Пока этого еще не произошло, есть надежный способ победить Охотника на Демонов, и это не Галакронд Чернокнижник, а Агро Воин. Эта колода станет популярной на следующей неделе и войдет в Тир-1. Злоупотребляйте этим, пока можете.

Ну а теперь объявляется охота на Иллидана!

- ◦ **Агро Воин :**



## **Агро Воин на яйцах**

- Источник [www.vicioussyndicate.com](http://www.vicioussyndicate.com) на языке оригинала

