

Здравствуйте, уважаемые посетители и подписчики портала kolodahearthstone.ru

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

При первом взгляде кажется, что изменения баланса почти не поменяли ландшафт меты, но если начать копаться в данных и строить прогнозы меты, то картина становится интереснее. Вывод из всего этого один: **Агро Охотник на демонов - лучшая колода в игре вчера, Агро Воин - лучшая колода в игре завтра**. Все подробности читайте ниже в мета-отчете.

- **Всего проанализировано игр**      **145 000**
- На ранге Легенда:                      58 000

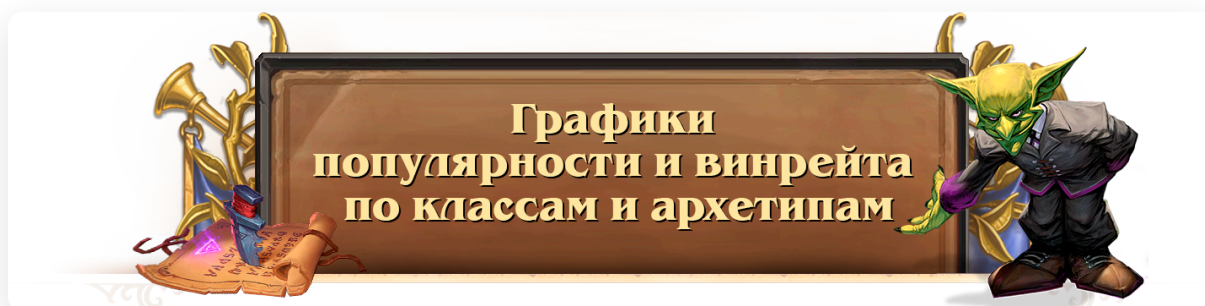
- Алмаз 1-4: 30 000
- Алмаз 10-5: 25 000
- Платина: 15 000
- Бронза/ Серебро / Золото: 17 000

**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*

•

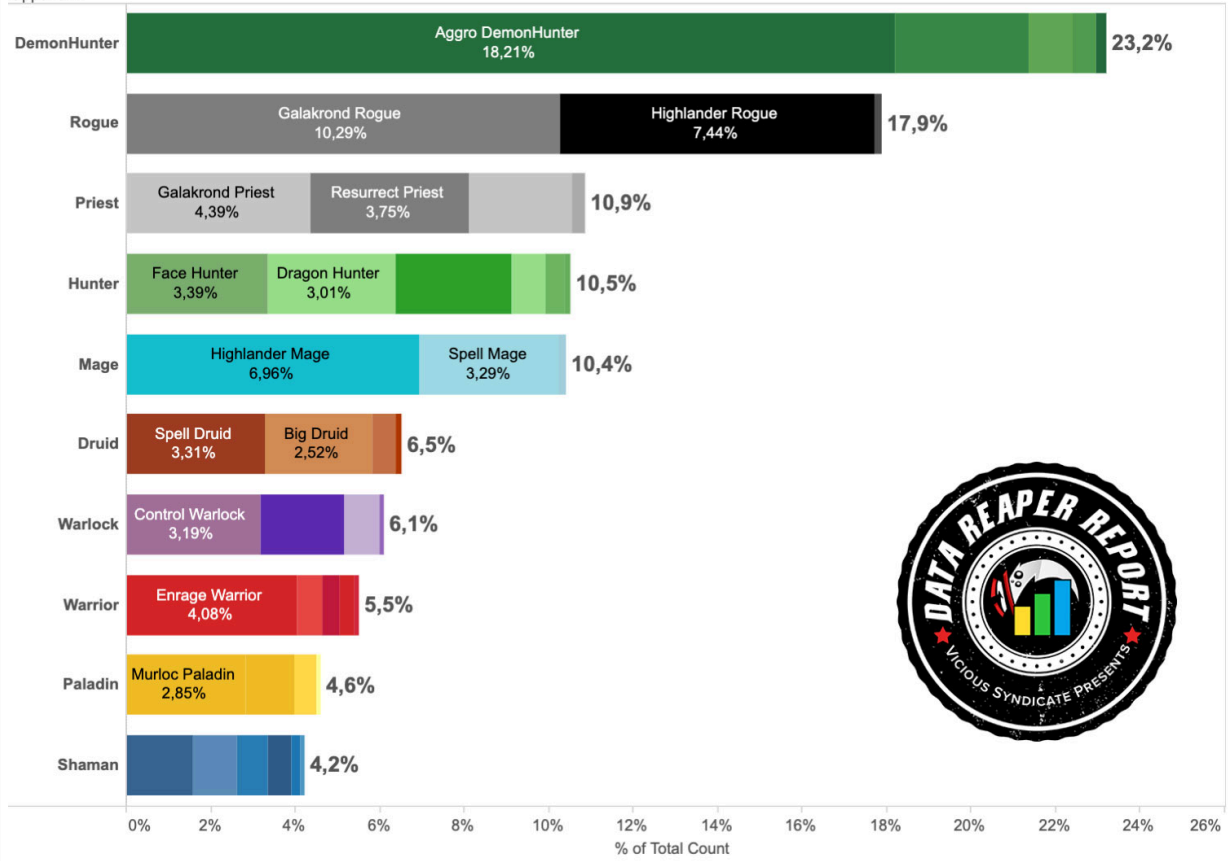
•



По всем рангам

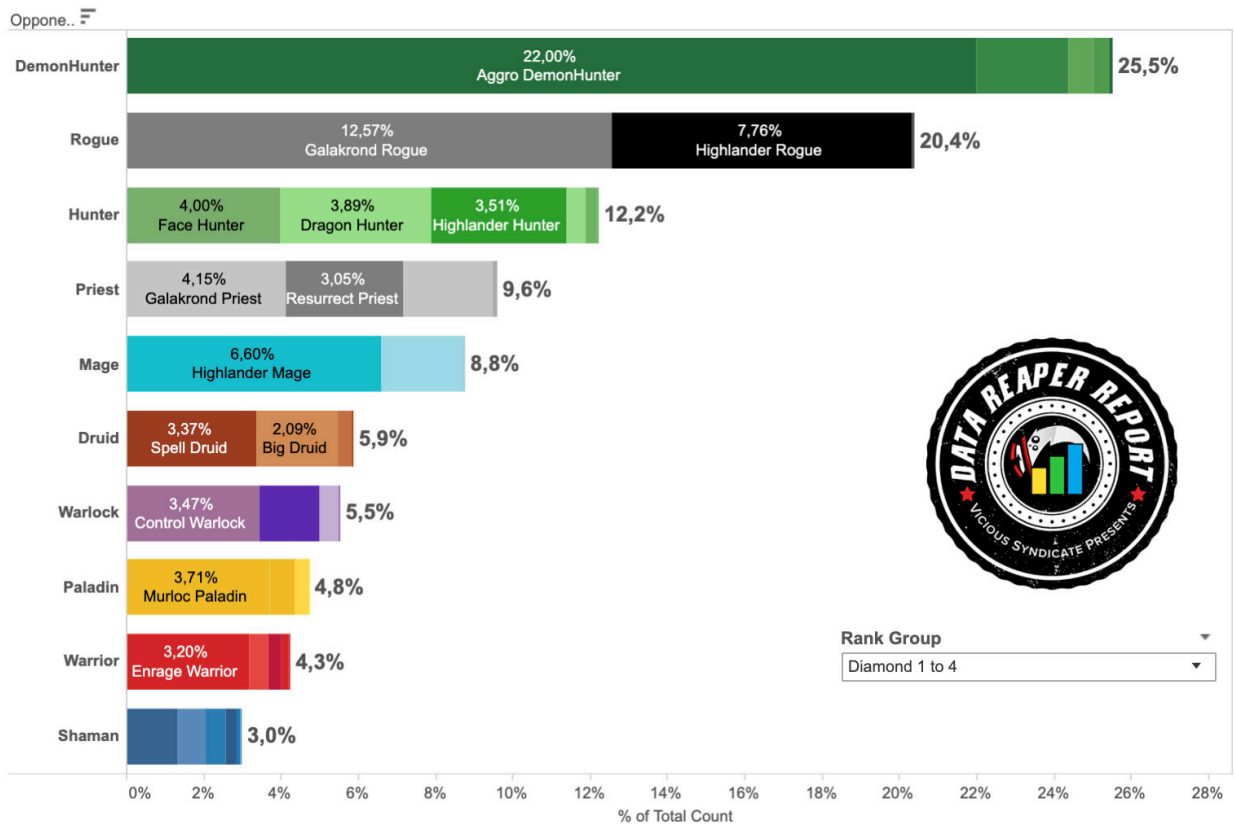
vS Data Reaper # 160 (April 20 - April 28, 2020) - All Ranks

Oppone..



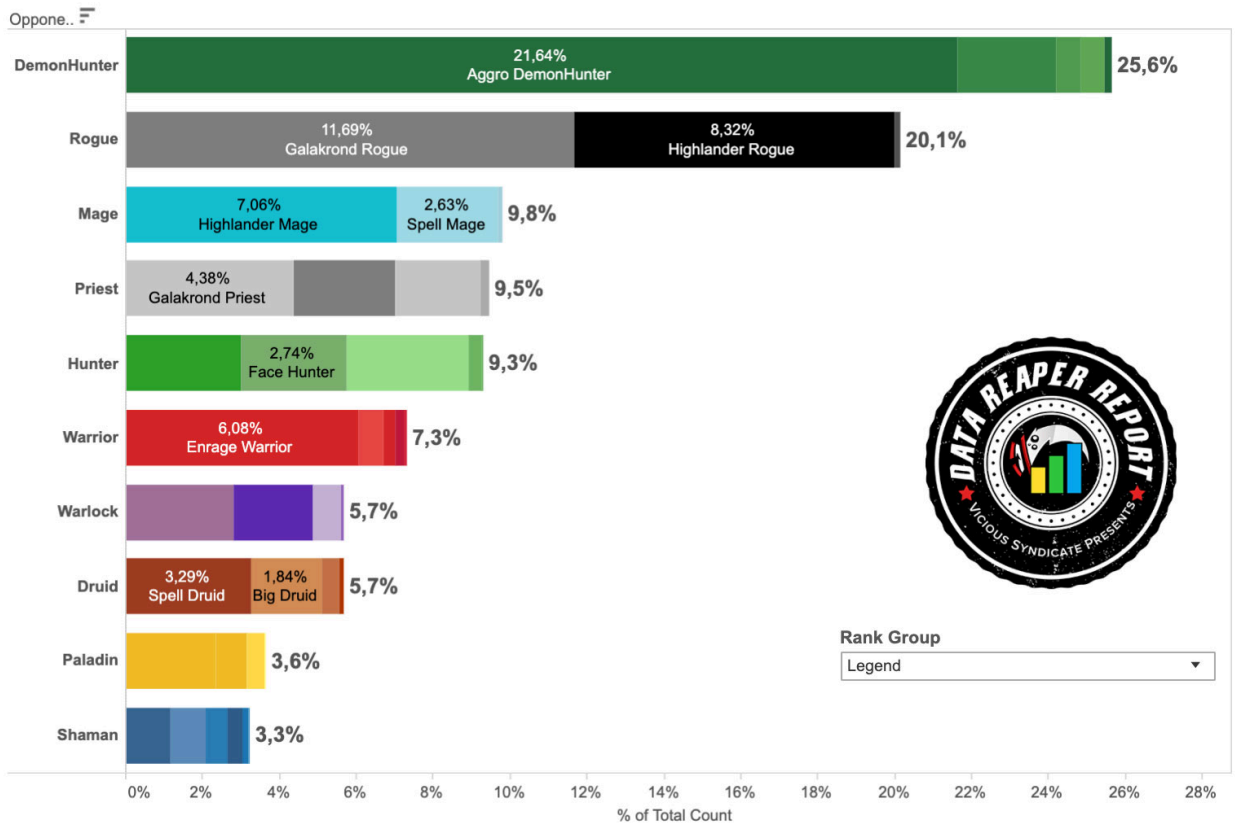
В промежутке ранга Алмаз 4 - 1

vS Data Reaper # 160 (April 20 - April 28, 2020) - By Ranks



На ранге Легенда

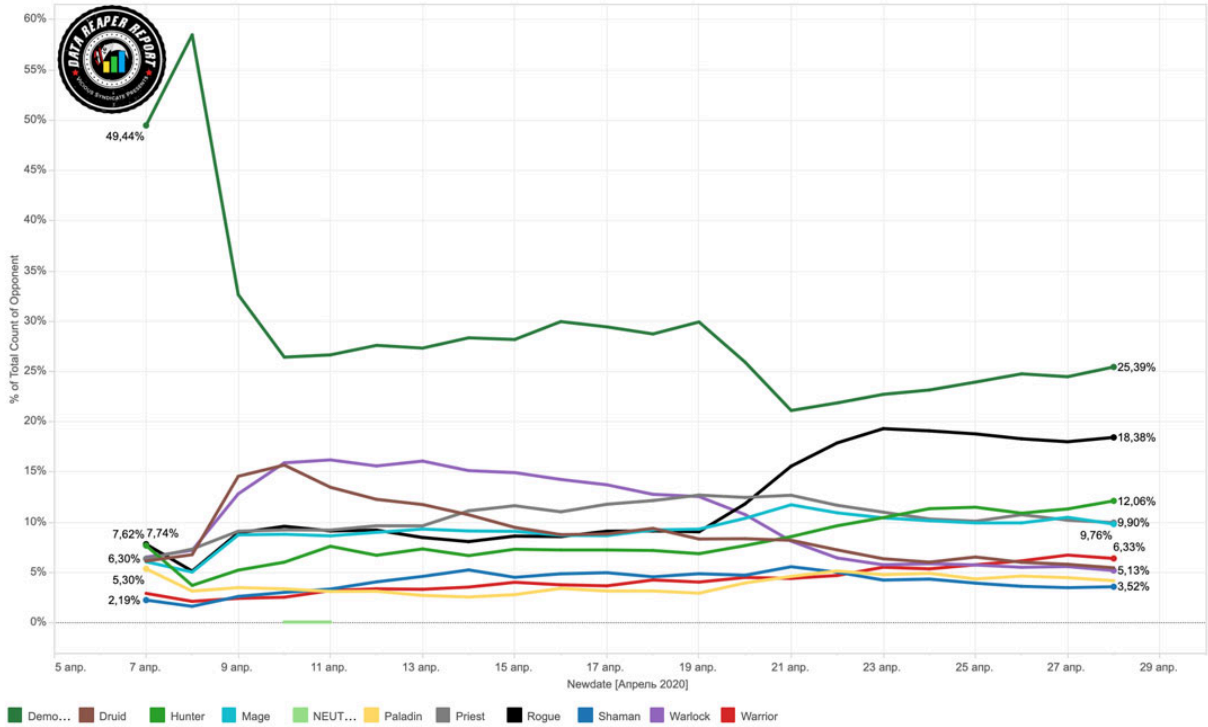
vs Data Reaper # 160 (April 20 - April 28, 2020) - By Ranks



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

нажмите, чтобы посмотреть график

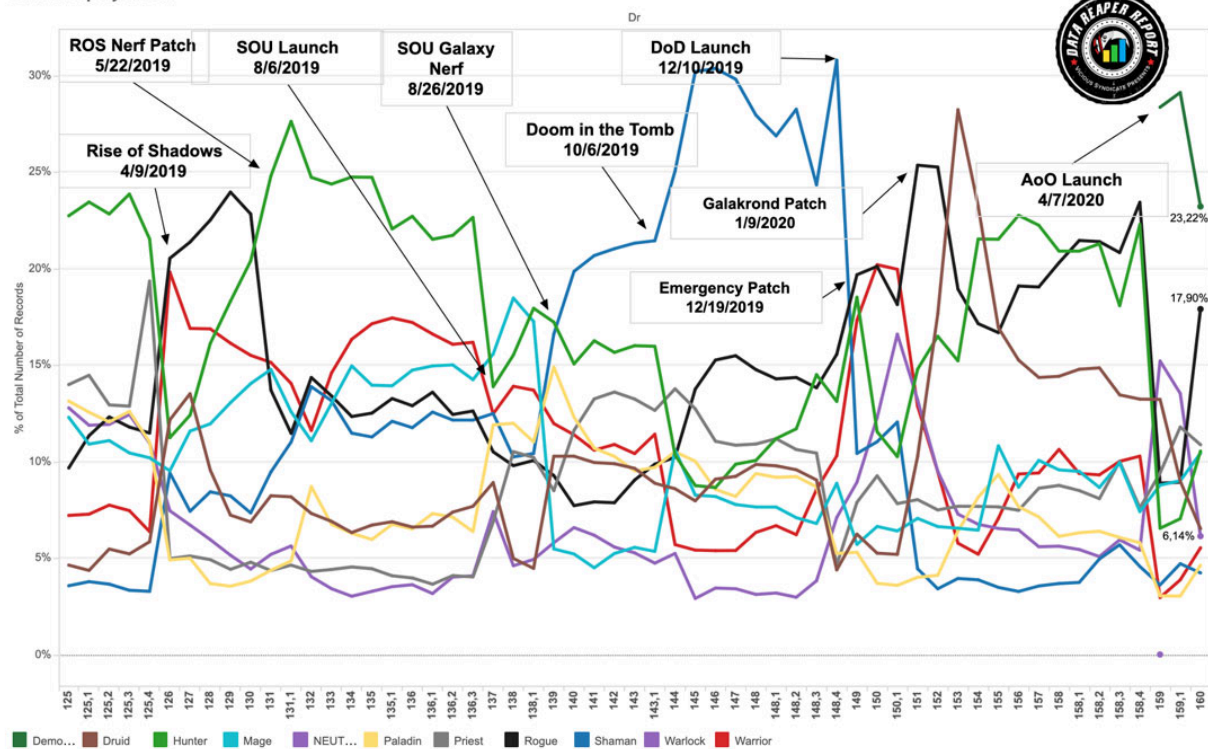
Frequency of Classes played - By day - Since Ashes of Outland Launch  
April 7, 2020 - April 28, 2020



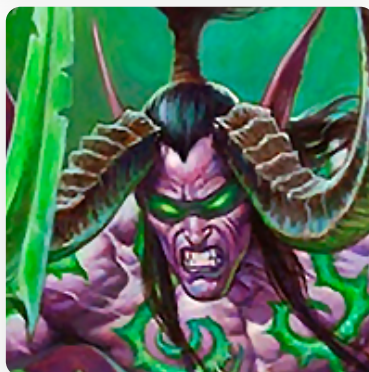
Следующий график показывает прогрессию популярности классов по неделям с момента выхода первого Data Reaper Report

нажмите, чтобы посмотреть график

Class Freq. by Weeks



## Анализ популярности классов



Хорошие новости: второй раунд нерфов снизил популярность **Охотника на демонов**. Плохие новости: Охотник на демонов так и остался самым популярным классом на всех ранговых промежутках. **Агро Охотник на демонов** быстро приспособился к изменениям, добавив в сборку **Жрицу ярости**. Эта сборка быстро захватила 20% Легенды и стала вездесущей. **Комбо Охотник на Демонов** пропал с радаров после нерфа Кель'таса. Некоторые игроки пытаются играть **Зефрис Охотником на демонов**, причем той самой сборкой от Fireba без **Двойного удара**, которую он использовал еще до официального запуска. Прошло 3 недели, удалите уже эту колоду.



**Разбойник** ракетой взлетел в ладдере, где ему стало комфортнее после изменений баланса. **Галакронд** и **Зефрис Разбойник** стали весьма популярны на всех рангах, но именно Галакронд Разбойник стал главным архетипом класса. Тем не менее, эксперименты со сборкой еще не закончены, но вариант с секретами гораздо популярнее сборок с маскировкой.



**Маг** все больше фокусируется на архетипе с **Рено**, так как **Спелл Маг** остался лишь в виде фановой колоды на низких рангах. Рено Маг близок к концу оптимизации сборки, но в данный момент он упускает из виду важную составляющую в большинстве популярных сборок.



Энтузиазм вокруг **Жреца** вырос. **Галакронд Жрец** появился вскоре после изменений баланса и стал основным архетипом класса. **Зефрис Жрец** и **Жрец на воскрешении** периодически видны в ладдере, но их численность сильно снизилась, ведь игроки экспериментируют с новым архетипом.



**Охотник** – еще один класс, который пытается усилить свои позиции после изменений баланса. Три его старых архетипа почти поровну разделили ладдер. **Зефрис Охотник** близок к концу оптимизации сборки, **Дракон Охотник** где-то в середине этого процесса, а **Фейс Охотник** далек от финальной формы.



В первом мета-отчете по Руинам Запределья шла речь об **Агро Воине**, который должен был стать Тир 1 колодой, если бы не изменения баланса. Вышедший патч поставил под сомнение будущие успехи архетипа, но, как можно заметить, Охотник на демонов все еще очень популярен. Агро Воин – единственный стабильный выбор против Охотника на демонов. Агро Воин все больше набирает обороты, особенно на высоких рангах. Его сборка не оптимизирована до конца, но ядро колоды уже определено. Осталось определиться с гибкими слотами: Раненый Тол'вир против **Терона Кровожада/Яйца морского змея** и **Электропика** против **Гайкалибура/Главного подрывника Бума**. Но об этом позже.



Нерф Жертвенного пакта уничтожил **Контроль Чернокнижника**, и класс сильно потерял в популярности. В прошлом Чернокнижник питался Охотниками на демонов, а сейчас его позиция в мете не определена. Спасительным кругом может оказаться **Зоолок**, который стал немного популярнее, а его сборка вокруг Пленного хламобеса становится лучше день ото дня.



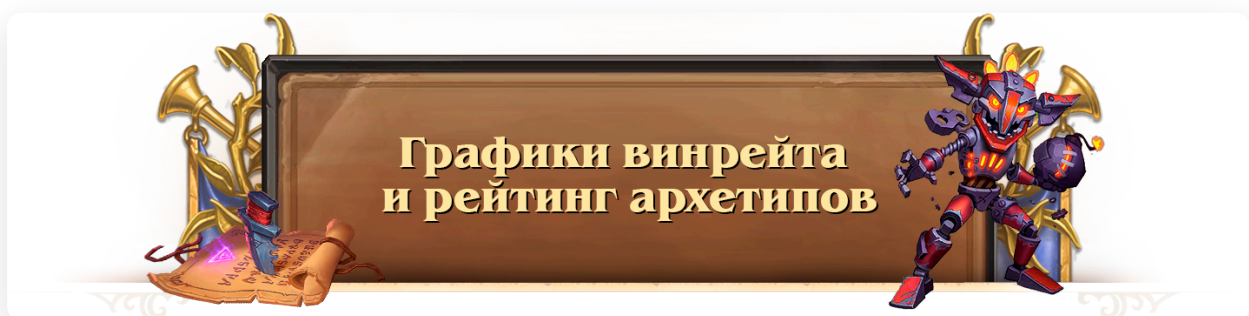
**Друид** – еще один класс, который много потерял после изменений баланса. Кель'тас был ключевой картой **Спелл Друида**, и он попал под нерфы, а **Биг Друид** изначально был не в лидерах меты. Класс стагнирует, и это индикатор того, что у Малфуриона закончились идеи.



**Паладин** захвачен **мурлоками**, и даже бафф **Манускрипта справедливости** не вынудил класс обратиться к новым картам (не удивительно, ведь этот бафф не решил основную проблему класса). **Мурлок Паладин** – единственная надежда класса, но с таким количеством Охотников на демонов и Разбойников в мете ему вряд ли будет комфортно.



**Шаман** вновь оказался на дне меты. Он разбит на множество плохих и плохих фановых колод. Класс в серьезной опасности исчезновения из меты. Опять же, пока Разбойник и Охотник на демонов доминируют в раннем захвате стола, колоды, полагающиеся на закрепление на столе и наращивание преимущества (**Тотем Шаман**), не смогут найти себе уголок в мете.



### Диаграммы матч-апов

По всем рангам

Rank Group

All Ranks



		Opponent / Opponent Deck																					
		Demon..		Druid		Hunter			Mage		Paladin		Priest			Rogue		Shaman		Warlock		W..	
Hero	Hero Deck	Aggro Demon..	Highlander De..	Big Druid	Spell Druid	Dragon Hunter	Face Hunter	Highlander Hu..	Highlander Ma..	Spell Mage	Murloc Paladin	Pure Paladin	Galakrond Prie..	Highlander Pri..	Resurrect Priest	Galakrond Ro..	Highlander Ro..	Highlander Sh..	Totem Shaman	Control Warlock	Zoo Warlock	Enrage Warrior	
DemonHunter	Aggro DemonHunter	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red
	Highlander DemonHunter	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	White	Green	Red	Green	Green
Druid	Big Druid	Red	Green	Black	Red	Red	Green	Green	Red	Green	Red	White	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Red	Green
	Spell Druid	Red	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Red
Hunter	Dragon Hunter	Green	Green	Green	Red	Black	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Green	Red	Red	Green	Green	White	Green	Green	Green	Red	Red
	Face Hunter	Green	Green	Green	Red	Green	Black	Green	Green	Red	Red	Red	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Red
	Highlander Hunter	Red	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Red	Red	White	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Green
Mage	Highlander Mage	Red	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green
	Spell Mage	Red	Green	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Black	Green	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green
Paladin	Murloc Paladin	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Red	Green	Green	Red
	Pure Paladin	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Black	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	White	White	White	White	White
Priest	Galakrond Priest	Red	Green	Green	Green	Red	Green	Red	Red	Green	Red	Red	Black	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green
	Highlander Priest	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green
	Resurrect Priest	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Red	Green	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Green	Red	Red	Green
Rogue	Galakrond Rogue	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Red
	Highlander Rogue	Red	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Black	Green	Green	Red	Red	Red	Green
Shaman	Highlander Shaman	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Black	White	White	White	White	White
	Totem Shaman	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Red	Red	White	Black	Green	Green	Red	Red
Warlock	Control Warlock	Red	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Red	Black	Green	Red	Red
	Zoo Warlock	Red	Red	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	White	Red	Black	Green	Red	Red
Warrior	Enrage Warrior	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black

В промежутке рангов Алмаз 4 - Легенды



Rank Group


Legend



Hero		Hero Deck		Opponent / Opponent Deck																			
				Demon..	Druid	Hunter		Mage		Paladin		Priest		Rogue		Shaman	Warlock	W..					
		Aggro Demon..	Highlander De..	Big Druid	Spell Druid	Dragon Hunter	Face Hunter	Highlander Hu..	Highlander Ma..	Spell Mage	Murloc Paladin	Pure Paladin	Galakrond Pri..	Highlander Pri..	Resurrect Priest	Galakrond Ro..	Highlander Ro..	Highlander Sh..	Totem Shaman	Control Warlock	Zoo Warlock	Enrage Warrior	
DemonHunter	Aggro DemonHunter	Black	Green	Green	Green	Orange	Orange	Orange	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red
	Highlander DemonHunter	Red	Black					Orange	Orange					Red		Red	Red						Orange
Druid	Big Druid	Red		Black				Red								Red	Red						
	Spell Druid	Red		Black	Green	Green	Orange	Orange					Red	Red		Green	Orange						Red
Hunter	Dragon Hunter	Orange				Black		Green					Green			Orange	Red					Red	Red
	Face Hunter				Red	Black	Green	Green					Red			Green	Orange					Red	Red
	Highlander Hunter		Orange		Red	Red	Black	Green		Red			Green	Green		Orange	Green				Red	Orange	Orange
Mage	Highlander Mage	Red	Orange	Green	Orange	Red	Red	Red	Black	Green	Green		Orange	Green	Green	Orange	Green				Orange	Orange	Orange
	Spell Mage	Red						Red	Black				Red			Orange	Orange						
Paladin	Murloc Paladin	Red						Green	Red		Black		Orange			Red	Red						Red
	Pure Paladin	Red									Black												
Priest	Galakrond Priest	Orange	Green		Green	Red	Green	Red	Orange	Green	Orange		Black	Orange		Red	Red					Red	Green
	Highlander Priest	Red			Green			Red	Red				Orange	Black		Red	Red						Green
	Resurrect Priest	Red						Red	Red					Black	Black	Red	Red						Green
Rogue	Galakrond Rogue	Orange	Green	Green	Red	Orange	Red	Orange	Orange	Orange			Green	Green	Green	Black	Orange	Green	Green	Orange	Orange	Red	Red
	Highlander Rogue	Red	Green	Green	Orange	Orange	Red	Red	Red				Green	Green	Green	Orange	Black			Red	Red	Red	Red
Shaman	Highlander Shaman	Red														Red		Black					
	Totem Shaman	Red														Red		Black	Black				
Warlock	Control Warlock	Red							Orange							Orange	Green				Black		Red
	Zoo Warlock	Red						Green	Orange					Green		Green	Green					Black	Red
Warrior	Enrage Warrior	Green	Orange		Green	Green	Green	Orange	Orange		Green		Red	Red		Green	Green				Green	Green	Black

Таблица % винрейта архетипов с распределением по Тир уровням

Platinum



### vS Power Rankings DR # 160

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Aggro DemonHunter	56,60	100,0	100,0	100,0
	Highlander Hunter	54,18	81,7	14,0	47,8
	Galakrond Rogue	54,06	80,8	61,2	71,0
	Dragon Hunter	52,56	69,4	22,1	45,8
	Face Hunter	52,33	67,6	30,4	49,0
Tier 2	Enrage Warrior	51,29	59,8	17,0	38,4
	Highlander Rogue	50,82	56,2	45,8	51,0
	Murloc Paladin	50,66	55,0	22,0	38,5
	Highlander Mage	50,58	54,4	48,5	51,4
	Totem Shaman	50,37	52,8	16,4	34,6
	Highlander Priest	50,13	51,0	19,7	35,3
Tier 3	Zoo Warlock	49,55	46,6	14,5	30,5
	Spell Druid	48,91	41,7	27,1	34,4
	Control Warlock	48,58	39,3	27,4	33,3
	Galakrond Priest	48,57	39,2	29,2	34,2
	Big Druid	47,92	34,2	30,2	32,2
	Resurrect Priest	47,25	29,1	42,2	35,7
	Tier 4	Highlander DemonHunter	46,45	23,1	30,0
Spell Mage		45,29	14,3	32,8	23,5
Pure Paladin		44,99	12,0	12,8	12,4
Highlander Shaman		42,02	-10,5	11,4	0,5


Diamond 5 to 10



### vS Power Rankings DR # 160

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Aggro DemonHunter	56,07	100,0	100,0	100,0
	Highlander Hunter	54,05	83,3	19,1	51,2
	Galakrond Rogue	53,86	81,7	67,2	74,5
	Dragon Hunter	52,26	68,6	24,3	46,4
Tier 2	Face Hunter	51,88	65,5	27,1	46,3
	Enrage Warrior	51,53	62,6	24,1	43,4
	Highlander Rogue	50,60	54,9	52,2	53,6
	Murloc Paladin	50,33	52,8	25,1	38,9
Tier 3	Highlander Mage	50,25	52,1	49,0	50,5
	Zoo Warlock	49,90	49,2	14,6	31,9
	Totem Shaman	49,45	45,4	14,5	30,0
	Highlander Priest	49,40	45,0	21,4	33,2
	Spell Druid	48,76	39,8	25,5	32,7
	Control Warlock	48,63	38,8	26,2	32,5
Tier 4	Galakrond Priest	47,99	33,5	35,7	34,6
	Big Druid	47,67	30,8	24,0	27,4
	Highlander DemonHunter	46,46	20,9	20,9	20,9
	Resurrect Priest	46,35	20,0	33,4	26,7
	Spell Mage	45,31	11,4	25,5	18,5
	Pure Paladin	44,70	6,4	10,5	8,5
	Highlander Shaman	41,82	-17,3	10,6	-3,4


Diamond 1 to 4



### vS Power Rankings DR # 160

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Aggro DemonHunter	54,42	100,0	100,0	100,0
	Enrage Warrior	53,31	87,4	14,6	51,0
	Galakrond Rogue	52,38	76,9	57,2	67,0
	Highlander Hunter	52,27	75,6	15,9	45,8
Tier 2	Face Hunter	51,84	70,8	18,2	44,5
	Dragon Hunter	51,33	65,0	17,7	41,4
Tier 3	Highlander Rogue	49,25	41,5	35,3	38,4
	Zoo Warlock	48,90	37,6	7,0	22,3
	Spell Druid	48,85	37,0	15,3	26,2
	Murloc Paladin	48,24	30,1	16,9	23,5
	Highlander Priest	48,24	30,1	10,4	20,2
	Highlander Mage	48,21	29,7	30,0	29,9
	Control Warlock	47,79	25,0	15,8	20,4
	Tier 4	Galakrond Priest	46,98	15,9	18,9
Big Druid		46,24	7,4	9,5	8,5
Totem Shaman		45,81	2,5	6,0	4,3
Highlander DemonHunter		45,76	2,1	11,0	6,5
Resurrect Priest		44,92	-7,5	13,9	3,2
Spell Mage		44,72	-9,8	9,8	0,0
Pure Paladin		43,38	-24,8	3,1	-10,9
Highlander Shaman		40,11	-61,9	3,4	-29,3

Legend



### vS Power Rankings DR # 160

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Aggro DemonHunter	54,25	100,0	100,0	100,0
	Enrage Warrior	52,85	83,5	28,1	55,8
	Highlander Hunter	52,70	81,8	14,0	47,9
	Galakrond Rogue	52,35	77,6	54,0	65,8
Tier 2	Face Hunter	51,92	72,6	12,7	42,6
	Dragon Hunter	51,71	70,1	12,1	41,1
Tier 3	Highlander Rogue	49,27	41,5	38,4	40,0
	Zoo Warlock	48,96	37,8	9,5	23,7
	Spell Druid	48,81	36,0	15,2	25,6
	Highlander Mage	48,73	35,1	32,6	33,9
	Highlander Priest	48,41	31,3	10,3	20,8
	Control Warlock	47,99	26,3	13,0	19,7
	Galakrond Priest	47,64	22,3	20,2	21,3
	Murloc Paladin	47,40	19,4	10,9	15,2
Tier 4	Big Druid	47,37	19,0	8,5	13,8
	Highlander DemonHunter	45,93	2,2	11,8	7,0
	Spell Mage	45,59	-1,9	12,2	5,1
	Resurrect Priest	45,55	-2,4	12,2	4,9
	Totem Shaman	45,46	-3,4	5,5	1,1
	Pure Paladin	43,77	-23,3	3,7	-9,8
	Highlander Shaman	40,17	-65,6	4,1	-30,7

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

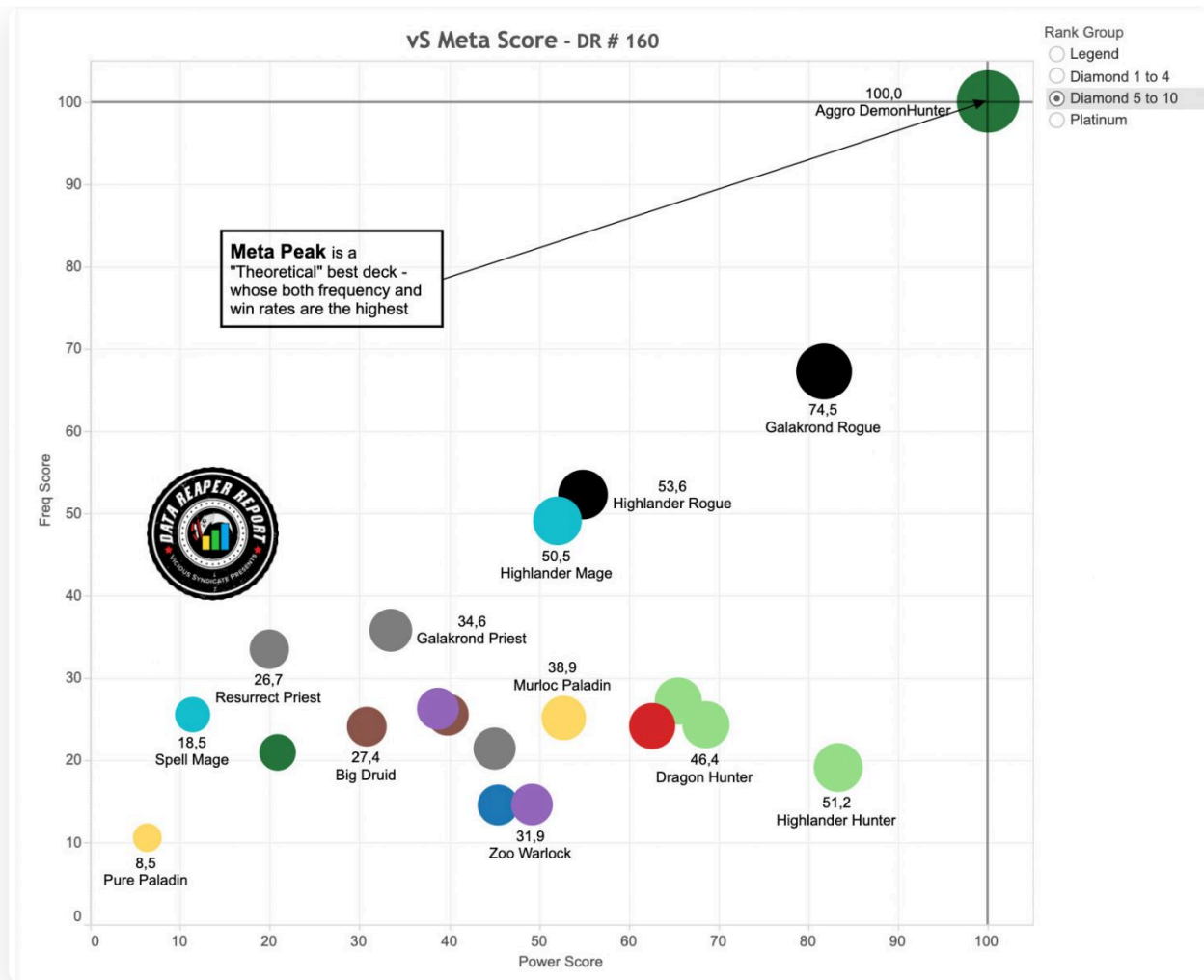
All Ranks						
All Ranks						
Legend						
R4 to R1						
R9 to R5						
R14 to R10						
Tiers	Hero Deck	vS Dec k P..	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Odd Paladin	54,38	0,70	100,0	100,0	100,0
	Token Druid	52,83	0,52	82,3	47,8	65,0

### Диаграмма Meta Score

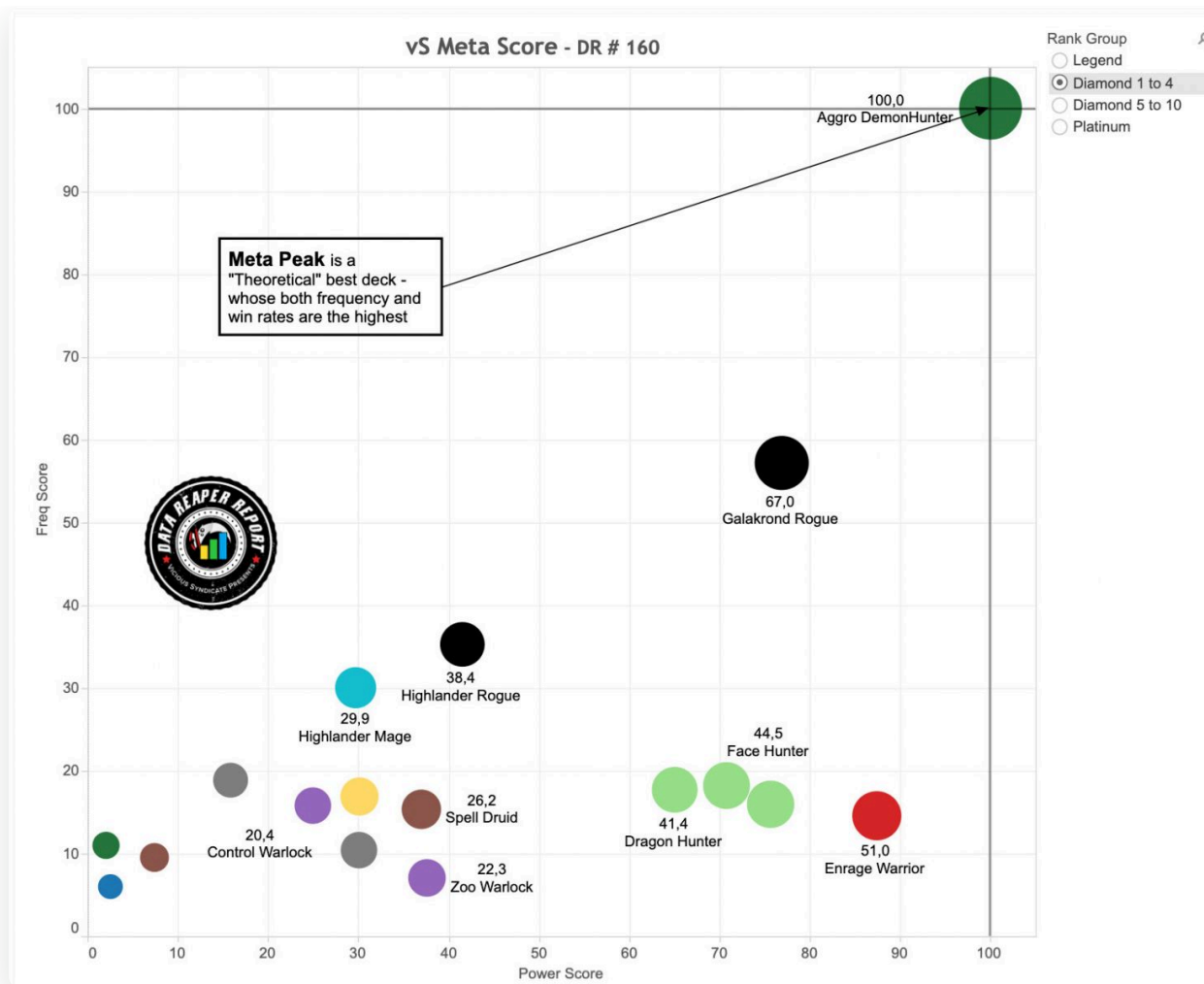
vS Meta Score диаграмма - отображает одновременно и уровень силы архетипов (ось абсцисс X), и их популярность (ось ординат Y). Исследовав этот график, вы сможете нагляднее увидеть и проще понять состояние текущей меты.

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.

Алмаз 10-5

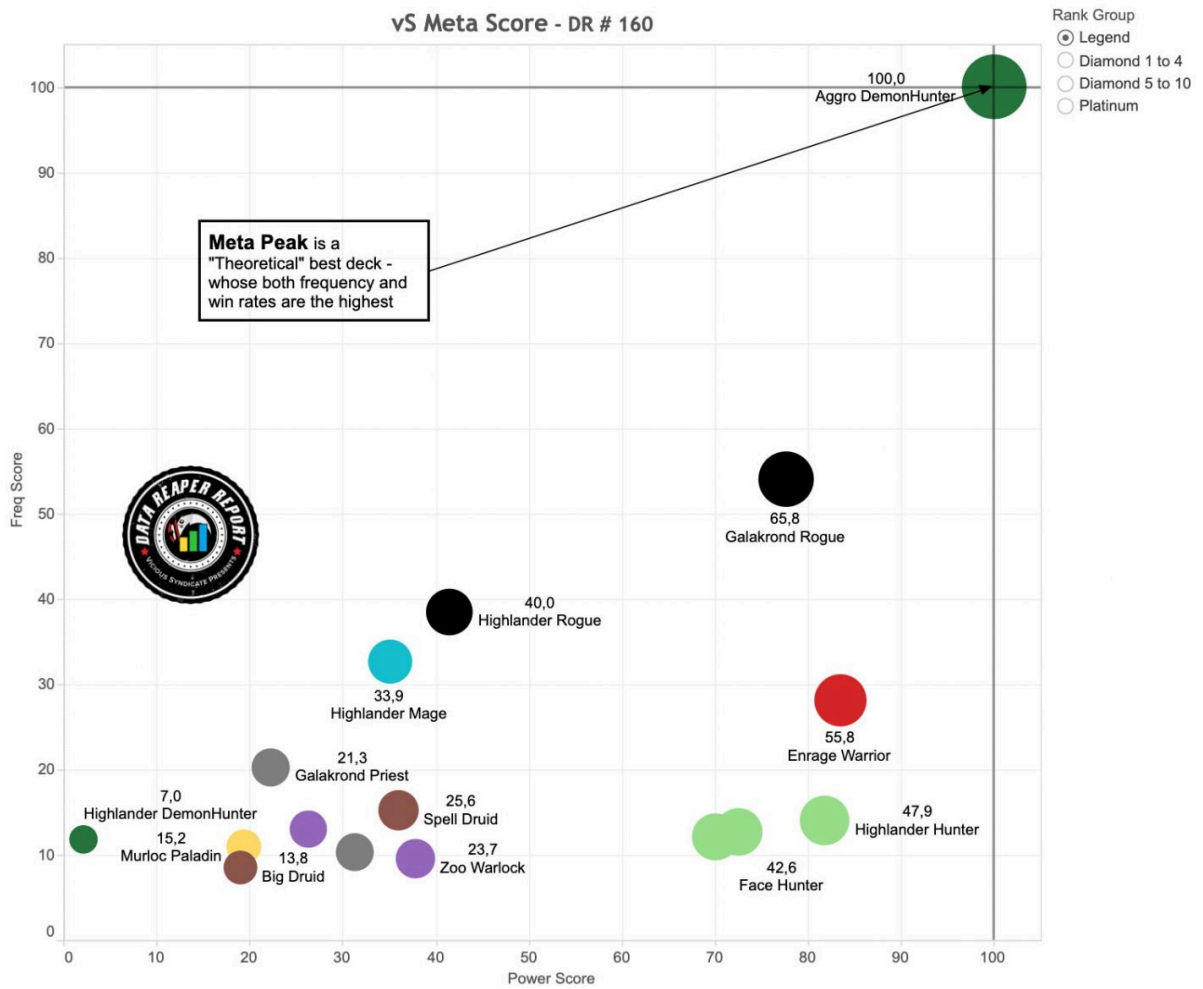


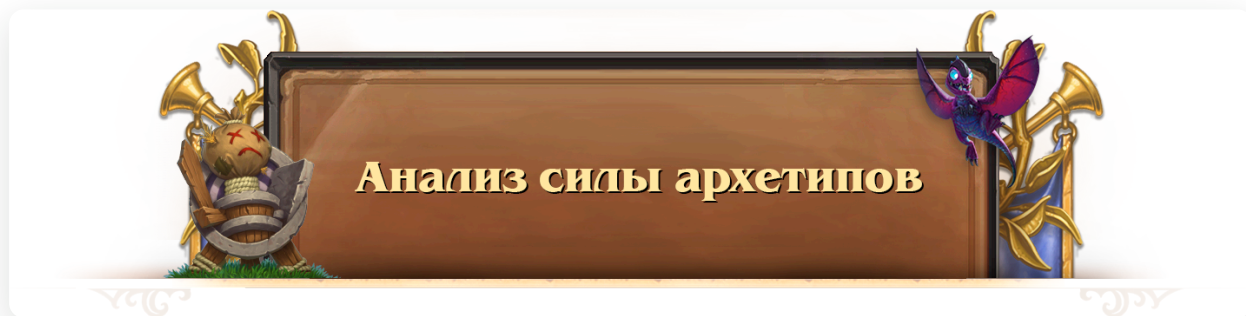
Алмаз 4 - 1 ранг



На легендарном ранге

### vS Meta Score - DR # 160





## Анализ силы архетипов



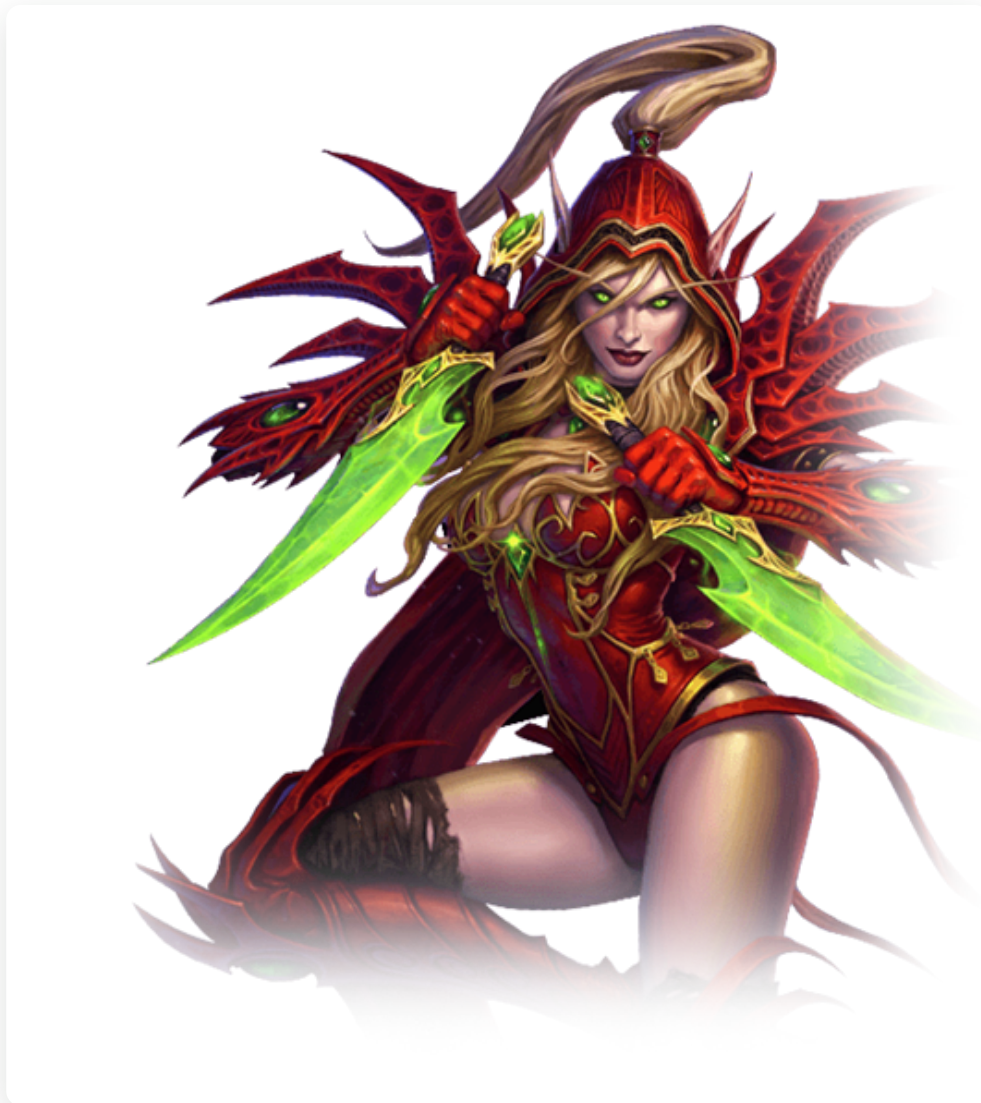
После двух патчей с изменениями баланса **Агро Темпо Охотник на демонов** остается на вершине меты. Да, его процент побед снизился, но он все еще заметно высок, несмотря на попытки меты законтрить диктатора. Почти каждая колода в игре проигрывает ему раннюю стадию, кроме Агро Воина. Агро Охотник на демонов занимает лучшую позицию на диаграмме на всех рангах. Неужели ничего не изменилось?



При первом взгляде кажется, что изменения баланса почти не поменяли ландшафт меты, но если начать копаться в данных и строить прогнозы меты, то картина становится интереснее. Вывод из всего этого один: **Агро Охотник на демонов – лучшая колода в игре вчера, Агро Воин – лучшая колода в игре завтра.** И вот почему:

- 1) Процесс оптимизации сборки для Агро Воина еще не завершен, и его процент побед растет каждый день, так как игроки переходят к более сильным сборкам. Если взять за основу данные по текущим разнообразным сборкам архетипа, Агро Воин с большой вероятностью возглавит мету в ближайшем будущем (как минимум в Легенде) и превзойдет Агро Охотника на демонов, как только найдет оптимальную сборку.
- 2) Эта самая требовательная к игроку колода в Стандарте. Многие матч-апы на высоких рангах улучшаются каждый день, а архетип показывает очень крутую кривую обучения, напоминающую о некоторых значимых колодах из прошлого (например, о Комбо Жреце). Игроки улучшают свои навыки пилотирования этой колоды со временем, что помогает архетипу наращивать процент побед.
- 3) Разброс матч-апов Агро Воина похож на разброс матч-апов Агро Охотника на демонов. Единственный класс, способный остановить Воина – Жрец, и если Воин найдет подход и к нему, то станет Тир S колодой, отпор которой сможет дать лишь призрачный Биг Друид.
4. **Главный спойлер:** подход к Жрецу уже найден! Этот матч-ап можно сделать менее полярным и в теории уничтожить Жреца как единственную контрмеру против Агро

Воина. Речь об этом пойдет в секции Воина. **Агро Воин в нескольких шагах от уничтожения текущей меты.**



**Галакронд Разбойник** резко нарастил свои показатели и стал Тир 1 колодой. Сборка с секретами стала гораздо лучше и захватила большую часть архетипа, но есть несколько спорных моментов касаясь сборки и геймплея колоды. Сейчас матч-ап с Охотником на демонов выглядит равным, но дальнейшие улучшения сборки могут дать Валире желанные проценты побед.

**Зефрис Разбойник** наоборот в упадке. Это результат провальных попыток подстроиться к матч-апу с Охотником на демонов, которые лишь сделали колоду хуже. Архетип смог вернуться в Тир 2, но он так и останется тенью Галакронд Разбойника, как это было в Натиске Драконов.

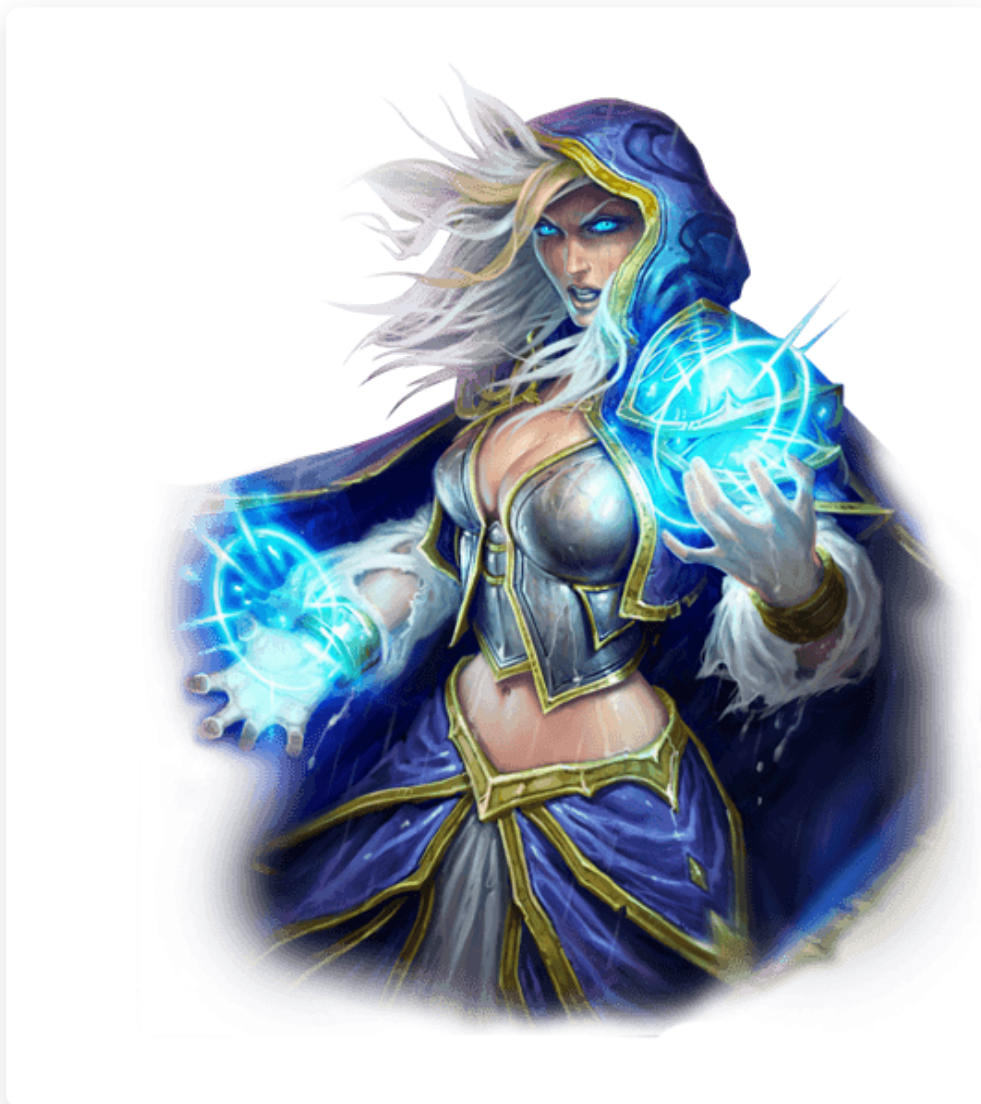


**Охотник** – четвертый класс в списке лучших. При этом он самый разнообразный: Зефрис, Дракон и Фейс Охотник выглядят весьма стабильно.

**Зефрис Охотник** наиболее оптимизирован, да и его разброс матч-апов выглядит самым сбалансированным. Его способность сопротивляться Агро Воину станет важным аспектом в будущем.

**Дракон Охотник** имеет большой потенциал к улучшению своей сборки, но матч-апы с Жрецами и Воинами для него проблематичны. Склонность к долгой борьбе становится важнее взрывной ранней игры в текущей мете, и по этой причине Зефрис Охотник превосходит Дракон Охотника.

**Фейс Охотник** имеет самый большой простор для улучшения сборки, но его абсолютно «контрят» Воины и Жрецы. Велика опасность, что любые улучшения колоды окажутся в тени растущего Агро Воина. Однако, Фейс Охотник показывает равный матч-ап с Агро Охотником на демонов и может доставить проблем Разбойнику, если подкорректирует сборку (текущие слишком уязвимы для Бандитки с дубинкой).



**Рено Маг** выглядит весьма слабо. Он хорошо играет с большинством колод меты, но не может справиться с Охотниками и Охотниками на демонов. Однако, у архетипа есть один туз в рукаве, который почему-то используется не всеми. Речь о четвертой лучшей карте архетипа – о Плененном наблюдателе. Если бы эту карту включили в ядро колоды все игроки, архетип уже сидел бы в Тир 2. Да, наличие лишь одной карты в колоде создает огромную разницу. Игрокам пора бы взять это на вооружение.



**Контроль Чернокнижник** потерял былую мощь, ведь матч-ап с Охотником на демонов перевернулся с ног на голову после нерфа Жертвенного пакта. Плохие показатели в матчах с Воином и Охотником скорее всего приведут к его полному исчезновению.

**Зоолок** справляется лучше, наращивая свой винрейт вместе с отшлифовкой своей сборки. Да и нерфы Охотника на демонов пошли ему на пользу. Вряд ли он станет топовой колодой в игре (все-таки матч-апы с Воином и Охотником на демонов для него проблематичны), но он не выглядит как плохая колода.



**Галакронд Жрец** слегка переоценен. Не хочется списывать его со счетов, ведь это новая колода, и у нее есть потенциал к улучшению, но сильный матч-ап с Агро Воином позволил архетипу переоценить свои силы. Галакронд Жрец не побеждает никого из списка топовых колод, за исключением Воина и Фейс Охотника. Оба архетипа Разбойника и не-Фейс Охотники сотрут его в порошок. Просто его разброс матч-апов выглядит малообещающе, и даже **Зефрис Жрец** превосходит его на всех рангах. Возможно, это индикатор проблем с ядром колоды. Галакронд Жрец – очень жадная колода, которой нечем завершать матч.

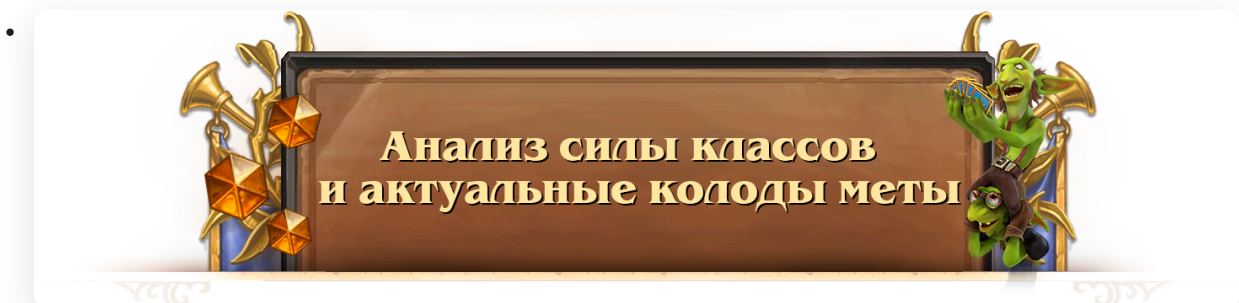


Для **Спелл Друида** все выглядит плачевно. Он не справляется с двумя топовыми колодами меты и живет лишь за счет небольшого преимущества над Разбойниками. **Биг Друид** может похвастаться хорошим матч-апом с Агро Воином, но проигрывает всем подряд, кроме некоторых Тир 4 колод. Малфуриону досталась последняя роль в мете.





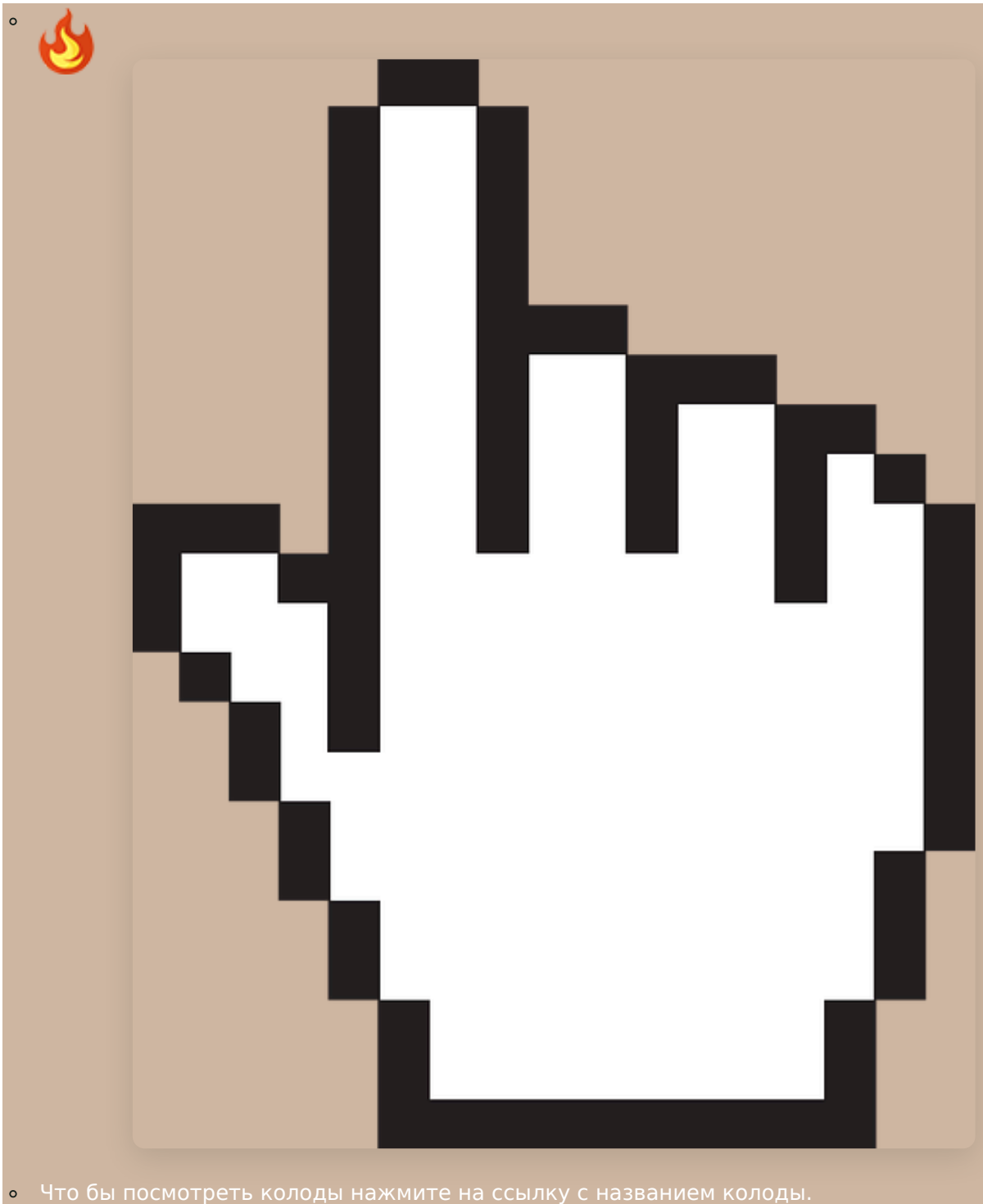


А у **Шамана** и **Паладина** есть роли? Вряд ли. **Мурлок Паладин** и **Тотем Шаман** крайне плохи в текущей мете. Трио Охотника на демонов/Разбойника/Воина уничтожает обе колоды на корню. Пока не произойдет каких-то глобальных изменений, эти классы останутся на дне меты со своими архетипами.



- **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.



После двух патчей с нерфами **Агро Темпо Охотник** на демонов остается лучшей колодой в ладдере. Он встречает больше сопротивления на топовых рангах и уже не так доминирует, как до последнего нерфа, но все равно это крайне тяжелый противник для любой колоды, кроме Агро Воина.

Жертвенный пакт больше не может выбирать целью вражеских демонов, поэтому **Жрица ярости** вернулась в сборки Охотника на демонов, и эта карта показывает

отличные результаты в паре с **Крикуней Скверны**. Эти 2 карты заменили **Бешеного сквернокрыла** и **Призрачное зрение**.

**Бешеный сквернокрыл** стал рискованной картой в сборке, так как 2 единицы здоровья сделали его таким же уязвимым к AoE, как и другие ранние существа Охотника на демонов. Размеренная игра и выживание неэффективных ремувалов из руки оппонента – более разумный подход, так как теперь у Охотника на демонов есть более тяжелые угрозы для завершения матча. Способность уничтожить оппонента на поздней стадии игры, даже если с ранними угрозами он справился, очень важна.

**Призрачное зрение** плохо работает с кривой маны при наличии **Жрицы ярости** в сборке. Это была хорошая карта, когда сборка была ориентирована на более легкие карты, которые можно было с легкостью разыгрывать, получая дополнительный эффект от карт с ключевым словом Изгой. Теперь сборка стала тяжелее, из-за чего **Призрачное зрение** дольше застревает в руке (как и **Череп Гул’дана**). Вдобавок, максимизирование добора карт больше не является важным аспектом колоды, так как **Жрица ярости** несет в себе много мощи в финале игры, а **Альтруис Изгой** больше не так сломан, как раньше. Верьте или нет, но нерф внес влияние относительно него. Альтруис хорош, но больше не является лучшей картой в колоде.

Игроки продолжают экспериментировать с **Зефрис Охотником на демонов**, но трудно сказать, насколько хорош этот архетип, когда игроки используют сборку, сделанную еще до выхода дополнения. Ниже вы найдете сборку, близкую к той, которая имела успех на высоких рангах Легенды не так давно.

## • **Агро Охотник на демонов :**



### **Темпо Агро Охотник на демонов**

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



#### • **Зефрис Охотник на демонов**

•



• [назад к выбору класса](#)

•



- Ожидалось, что изменения баланса принесут хорошие новости для Валиры. Собственно, так и произошло. Разбойник теперь может на равных бороться с Охотником на демонов, что делает его одним из сильнейших классов в игре.
- Перед изменениями баланса считалось, что **Галакрод Разбойник с маскировкой** лучше подготовлен для борьбы с Агро Охотником на демонов. Теперь Охотник на демонов замедлился, обратившись к **Жрицам ярости**, так что теперь Разбойнику следует играть от секретов. Проще говоря: Маскировка лучше против Охотника на

демонов. Секреты лучше в медленных матч-апах, против Воинов и в зеркальных боях. Отсюда легко понять, почему сборка с секретами стала популярнее.

- **Правильная сборка с секретами** родилась на прошлой неделе. Один из больших вопросов: сколько секретов нужно брать в колоду, чтобы **Темный ювелир Ханар** и **Бандитка с дубинкой** не лежали в руке без дела. Ответ: 4. Число секретов пришлось сократить, так как они не очень хороши сами по себе. Особенно **Грязные приемы** и **Махинация**, вокруг которых очень легко играть в большинстве сценариев. **Внезапный удар** – более полезный секрет, поэтому его стоит брать в двух экземплярах.
- Игрокам, выбравшим **Галакронд Разбойника**, стоит помнить, что секреты нужны лишь для активации Ханара и **Бандитки с дубинкой**. Будьте очень осторожны, оставляя секреты в начальной руке. Обычно это не лучший вариант, и уж точно не стоит оставлять **Грязные приемы**, когда у оппонента есть **Монетка**. Единственный вариант, когда секрет стоит оставлять в руке – когда **Темный ювелир Ханар** пришел вместе с секретом.
- Одна карта, о которой многие не подозревают – это **Шпионка**. Большинство сборок с секретами не берут эту карту в расчет, считая, что она подходит лишь для сборок с маскировкой. **Шпионка** отлично себя показывает в колоде даже при отсутствии синергий. Скорее всего сборка с маскировкой лучше играет против Охотника на демонов именно благодаря этой карте.
- Последние два слота делятся между **Потрошением** и **Безликой осквернительницей**. Поверьте, **Потрошение** показывает себя лучше. Лучше в зеркальных матчах, лучше против Охотника на демонов. **Шаг сквозь тень** хорош только в сборке с маскировкой из-за **Волхвицы Серого Сердца**.
- Оптимизация **Галакронд Разбойника** идет вовсю, а **Зефрис Разбойник** вновь выглядит более слабым архетипом. Многие игроки пытались подстроить сборку Зефрис Разбойника к матчам с Охотниками на демонов, добавляя провокации (**Защитник Хартута**, **Костяной дух**) и даже **Вороватого кобольда**. Это не работает: такие карты не только портят другие матч-апы, но и совсем не улучшают матчи с Охотниками на демонов!
- Причина в том, что у Охотника на демонов есть часы. Эти часы показывают неизбежность и огромное количество урона. Нельзя просто сдерживать Охотника на демонов и пытаться выжить. Разбойнику нужно быстро переворачивать стол в середине игры и убивать Охотника на демонов, потому что этот матч-ап очень быстро превращается в гонку. Если ждать слишком долго и фокусироваться на выживании, а не на победе, вы скоро услышите заветное “YOU MUST SEE WHAT MUST BE DONE!”

◦ **Зефрис Разбойник :**

## Гибрид Зефрис Разбойник

◦ Галакрод Разбойник :



### Стелс Галакрод Разбойник



### Секрет Галакрод Разбойник



назад к выбору класса



Охотник — еще один класс, который извлек выгоду из изменений баланса. Более медленные сборки Охотника на демонов дают Рексару больше времени и пространства, чтобы диктовать свой собственный план на игру. Класс довольно равномерно разделен между тремя своими основными архетипами, теми же самыми, что были представлены в Натиске драконов.

**Зефрис Охотник**, возможно лучший из этой тройки, поскольку его разброс матч-апов выглядит очень плавным: у него нет явной контр колоды. Он показывает равные результаты в поединках с Разбойником и Охотником на демонов, одновременно доминируя над Жрецом и Магом. Архетип также неуязвим для Воина.

Сборка, близкая к той, которая была представлена до патча, выглядит очень хорошо. Были внесены только два изменения: **Ткачиха мороза** — более эффективный третий дроп, чем **Самоуверенный орк**, хотя он все еще оказывается полезен как защитный инструмент. **Бешеный сквернокрыл** стал слабее, и на его замену пришел другой демон — **Пленный сквернозуб**. Много размышлений было по поводу рациональности **Грома в Награнде**, но карта стала показывать себя лучше после патча, так как мета замедлилась. Она все еще ужасна в матчах против Охотника на демонов, но довольно хороша против набирающих популярность Разбойников.

Если говорить кратко о **Пленном сквернозубе** — он оказался потрясающей картой сразу, как только появился. Карта настолько мощная, что не было замечено ни одной колоды Охотника, которая его не использовала бы. В отличие от большинства других существ со спячкой, его уровень силы не снижается даже к концу игры. Просто доверьтесь и положите его в свою колоду: только **Зефрис** и **Укротитель ящеров Бранн** обгоняют эту карту по силе в Зефрис Охотнике.

**Дракон Охотник** добился значительного прогресса в своей доработке благодаря росту популярности сборки Meati. **Пленный сквернозуб** безумно силен в этой колоде. **Вепрь-камнеклык** — лучший способ получить выгоду от **Охотничьей уловки** вместе с **Фазовым хищником**. Кроме того, игроки забывают о **Драконьей Погибели** по непонятной причине. Запомните: **Драконья Погибель** — основа любой современной колоды Охотника.

**Фейс Охотник**, возможно, самый уязвимый архетип из трех, поскольку у него есть серьезные контрклассы в лице Воина и Жреца, которые доставляют ему много боли, но

это также наименее сложный архетип.

Здесь представлена новая сборка Фейс Охотника, которая основана на выводах, сделанных при анализе сборок Дракон Охотника, а также текущих сборок Фейс Охотника. **Пленный сквернозуб** должен хорошо показывать себя в этой колоде, так что попробуйте включить его в сборку и тем самым помогите собрать нужные данные для подтверждения этого суждения.

Сборки, использующие **Вепря-камнеклыка** и **Охотничью уловку** подают признаки улучшения своего положения, и, похоже, такой подход к сборке выгодно отличается от сборки с **Усиленным дикобразом** и **Мок`наталской львицы**. Кабаны также вынуждают оставлять **Фазового хищника** на муллигане, превращая **Охотничью уловку** в намного более сильную карту в середине игры, которая может найти взрывной урон. **Лепрогномы** слабы и излишни, поскольку в колоде достаточно опций для ранней игры, которые намного более эффективны и которые стоит оставлять в стартовой руке. Звери-компаньоны также очень медлительны: помните, что шанс выпадения **Хаффера** всего-навсего 33%. **Выстрел хламом** можно направить в героя противника, и с кабаном в руке он дает очень полезный эффект. **Спустить собак** — очень хорошая карта против Разбойника. **Тактика стаи** будет проигрывать вам игры. **Драконья Погибель** — лучшая карта в колоде.

#### • Фейс Охотник :



### Фейс Охотник Руин Запределья

#### • Бранн Зефрис Охотник :



### Дракон Зефрис Охотник Руин Запределья

#### • Дракон Охотник :



### Дракон Охотник Руин Запределья



назад к выбору класса



- Слабые места **Рено Мага** четко определены. У него близкие поединки с самыми распространенными колодами меты, но он сдает позиции против Охотников на демонов и Охотников. Это делает Мага классом, которому не очень-то по душе нынешняя мета.

Тем не менее, есть возможности для улучшения показателей, особенно в этих матчах. Сейчас актуально то, что было сказано перед патчем о **Пленном наблюдателе**. Это одна из лучших карт в колоде, и игроки сильно недоумевают, почему в этом матч-апе не произошло существенных изменений. По некоторым оценкам, **Пленный наблюдатель** улучшает показатели колоды против Охотников на демонов более чем

на 5%, а общий показатель винрейта повышается на 2%. Это огромное повышение уровня силы с одной лишь картой! Можете ли вы представить себе Рено Мага без Рено? Ну так это то же самое, что все делают сейчас, не включая в сборку [Пленного наблюдателя](#).

Другим шагом в совершенствовании сборки Рено Мага было добавление секретов. [Древние загадки](#), [Ледяная преграда](#) и [Огненный оберег](#) — мощный набор, который необходимо включить в сборку в текущей мете, поэтому список основных карт колоды был обновлен. [Головоломка Йогг-Сарона](#) стала сильнее после патча, так как у Мага появилось время, чтобы разыграть ее, или раскопать через [Тортолланку-пилигримку](#), или удешевить с помощью [Драконьего мага](#).

**Спелл Маг** сдулся, нельзя порекомендовать играть этой колодой. Было замечено несколько попыток создать Контроль Мага, сосредоточенного вокруг [Драконьего мага](#) и [Глубокой заморозки](#), [Силы созидания](#) и [Головоломки Йогг-Сарона](#). Пока эти сборки выглядят не очень многообещающе. Может быть, если в колоду добавить [Пленного наблюдателя](#), что-то изменится...

## ◦ Рено Маг :



## Рено Маг Руин Запределья

### ◦ Спелл Маг :



## Спелл Маг Руин Запределья



• [назад к выбору класса](#)



- Жрец выглядит как жизнеспособный класс в текущей мете. **Галакронд Жрец** появился незадолго до изменений баланса и впоследствии продолжал развиваться. Его успех во многом обусловлен положительным матч-апом с Агро Воином, который является практически непобедимым для всех остальных классов, имеющий, однако, одну ахиллесову пяту — Жреца. Несколько игроков на этой колоде достигли высших строчек Легенды благодаря именно этому матч-апу. Галакронд Жрец может быть полезен в таких ситуациях, но есть основания полагать, что архетип в целом переоценен.

На всех ранговых промежутках Галакронд Жрец выглядит довольно слабым. Агро Воин и Спелл Друид не очень распространены, они не побеждают Охотника на демонов и ужасно показывают себя против Разбойников. Зефрис Охотник — еще одна колода, от которой игроки ожидают увидеть больше, чем сейчас, и которая доставляет Жрецу много неприятных хлопот.

Представленная сборка вдохновлена сборкой игрока Tictac с парой дополнений. Многим нравится [Дорнозму Бесконечный](#), так как он может принести огромную

пользу в сложном матче против Разбойника. **Прославление** показывает себя настолько хорошо, что включение двух копий не будет лишним. Карта особенно сильна против Охотников на демонов. Второе **Слово Тьмы: Смерть** лучше, чем **Кара гибельная**, или, по крайней мере, так же хорошо. Нельзя ничего точно сказать насчет **Сетеккской ворожеи**. Она выглядит полезной только в поздней игре, так что одной копии будет достаточно, но Жрецу может не понадобится тот эффект, который она предлагает. На данный момент карта исключена из сборки, но изменения могут прийти с поступлением большего количества данных. Просто помните, что эта карта ужасна в ранней игре.

**Другие архетипы Жреца** пришли в упадок, что неудивительно, так как мета стала для них менее благоприятной. Тем не менее, **Зефрис Жрец** на данный момент превосходит Галакронд Жреца, что немного неожиданно, а его сильное место — лучшие поединки против Охотников. Сборка была обновлена, добавилось больше ремувалов. **Жрец на воскрешении**, как и ожидалось, неконкурентоспособен в текущей мете.

#### ◦ Зефрис Жрец:



### Зефрис Жрец Руин Запределья

#### ◦ Жрец на воскрешении:



### Квест Жрец на воскрешении Руин Запределья

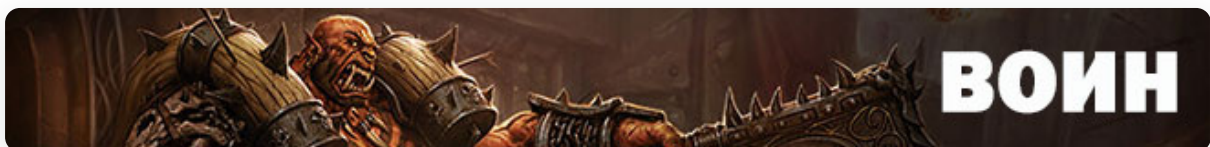
#### ◦ Жрец на воскрешении:



### Галакронд Жрец



• [назад к выбору класса](#)



- Изменения баланса не помешали **Агро Воину** подняться до статуса разрушителя меты. Агро Охотник на демонов по-прежнему очень силен, и Воин — сильнейшее оружие против этого тирана меты. Но Агро Воин — не просто какая-то контрколода: он отлично справляется с любыми классами, кроме Жреца, которого можно считать немного переоцененным, и он вряд ли станет слишком популярным, если не найдет что-то, радикально меняющее его силу.

Агро Воин впервые был собран и популяризирован игроком NoHandsGamer. Hunterface сделал одно важное дополнение, добавив **Претендентку Боевого Молота** вместо **Пленного мерзотня**. **Мерзотень** хорош в начале игры, но слаб в конце. Претендентка хороша на всех этапах игры. Также было замечено, как игроки экспериментируют с

Гайкалибуром вместе с Главным подрывником Бумом, заменяя ими Электропику. Однако такой подход не добавляет колоде эффективности.

Оптимальные сборки Агро Воина используют либо **Яйцо морского змея** и **Терона Кровожада**, либо **Раненого тол'вира** и **Громмаша Адского Крика**. Обе сборки в целом дают похожие результаты, отличаясь лишь в некоторых матч-апах. В текущих условиях предпочтительнее смотрятся **Громмаш Адский Крик** и **Раненый тол'вир** (у них преимущество в поединках против Разбойника, Жреца и Мага, а у вариации с **Яйцом морского змея** и **Тероном Кровожадом** — в зеркальном поединке и против Охотника).

Изначально **Яйцо морского змея** выглядело предпочтительнее **Раненого тол'вира**, но патч нивелировал разницу за счет набравшего популярность **Разбойника**. Важнее присутствие в сборке **Громмаша Адского Крика**: он примерно на 10% увеличивает шансы Гарроша в поединке с самым неудобным соперником, **Жрецом**. Против **Андуина Воину** зачастую нужно вытянуть всю колоду, чтобы собрать комбинацию с **Кор'кронским воином** и **Кровавой наемницей**. **Громмаш Адский Крик** дает еще один источник большого урона с руки. За счет этого решения шансы Воина против **Жреца** повышаются почти до равных.

Возможно, вы задались вопросом, почему нельзя было просто добавить **Громмаша Адского Крика** в сборку с **Тероном Кровожадом** и **Яйцом морского змея**. Но другие карты убрать из сборки не получается. **Мастер брони** незаменим против **Охотника** на демонов, исключение одного **Кор'кронского воина** или **Буйства** лишает смысла всей затеи: они крайне необходимы против **Жреца**, **Громмаш Адский Крик** лишь дополнительно их усиливает. Возможно, правильным решением, особенно если зеркальных поединков станет очень много, будет отказ от одной **Погонщицы взрыв-ботов**. Таким образом будет сохранено лучшее от обеих сборок: **Терон Кровожад** и **Яйцо морского змея** для битвы с другими Воинами, **Громмаш Адский Крик** — для противодействия **Жрецу**.

- **Агро Воин :**



## Агро Воин



назад к выбору класс



- Малфуриону приходится непросто после изменений в балансе. **Принц Кель'тас** все еще хорошо смотрится в **Спелл Друиде**, хотя дополнительный кристалл маны в стоимости дает о себе знать. **Охотнику** на демонов все также тяжело противостоять, а набирающие популярность **Воин** и **Жрец** добавляют головной боли **Друиду**. К тому же, **Спелл Друид** вовсе не стал универсальным оружием против **Разбойника**, как это ему приписывали.

Спелл Друид не получил развития в плане новых вариаций колоды, которые заслуживали бы внимания. А **Биг Друид** выглядит вымирающим архетипом. В целом класс находится в застое, и дальнейшее развитие меты в пользу Воина и Жреца только ухудшит его положение.

◦ **Биг Друид :**

## Биг Друид

◦ **Спелл Друид :**



## Спелл Друид



• [назад к выбору класса](#)



- Акции Контроль Чернокнижника падают, а Зоолок, наоборот, набирает вес. Архетипы уже встретились в Тир 3, но их пути могут разойтись. Зоолок — теперь главная надежда Гул’дана.

**Контроль Чернокнижник** серьезно пострадал от изменений в балансе. После нерфа **Жертвенного договора** поединок с Охотником на демонов перестал быть благоприятным. Теперь новый класс оставляет Гул’дану минимум шансов, что лишь подчеркивает насколько ключевым **Жертвенный договор** был в этом противостоянии. Прибавьте к этому неудобные матч-апы с Воином и Охотником, и получается архетип, которому настолько тяжело играть с агрессивными соперниками, что под вопрос ставится само его существование. Удивляет еще и то, что многие продолжают включать в сборку **Проклятого альбатроса**. Птичку жалко, но замените ее на что-нибудь игральное вроде **Ткачихи мороза** или **Самоуверенного орка**.

Для **Зоолока** наступил благоприятный момент. Некоторое замедление меты дает ему время для претворения в жизнь своих козней. Анализ показывает, что архетип целиком зависит от **Пленного хламобеса** и Руки Гул’дана. Муллиган должен быть полностью посвящен поиску этих карт. Идеальная стартовая рука для Зоолока: **Пленный хламобес**, Рука Гул’дана и **Торговка гнильем**. Все остальное можно выбрасывать. Нет особого смысла оставлять в руке даже **Огненного беса**. Все существа за одну единицу маны нужны в колоде для использования **Ковра-самолета** в середине игры. Иногда есть смысл, вообще, никого не разыгрывать до пробуждения вашего **Пленного хламобеса**. Новый Зоолок — это не агрессивная колода, выставляющая существ по кривой маны. По стилю игры он больше напоминает Разбойника, использующего комбинацию **Экспериментатора с некрием** и **Анубисата-завоевателя**. Ваш план на игру целиком строится на **Пленном хламобесе** и Руке Гул’дана. Найдите их в колоде любой ценой.

Представленная в отчете сборка подчеркивает данную стратегию. Она целиком состоит из существ за 1 ману (желательно тех, что извлекут максимум из баффа), [Пленного хламобеса](#), [Ковра-самолета](#), Руки Гул'дана и способов ее сбросить. Больше вам в таком Зоолоке ничего не нужно.

#### ◦ Зоолок :



### Зоолок Руин Запределья

#### ◦ Контроль Чернокнижник :



### Контроль Галакронд Чернокнижник Руин Запределья



• [назад к выбору класса](#)



- Изменения в балансе никак не помогли Утеру в плане конкурентоспособности. Да, [Манускрипт справедливости](#) — сильная карта, которая стала еще сильнее, но проблемы класса лежат в ранней игре и доборе. Несколько мощных карт ничего не значат, если вы не можете на регулярной основе их находить, а остальная сборка заполнена всяким хламом.

Есть подозрения, что [Манускрипт справедливости](#) еще успеет набить оскомину игрокам, если Утер получит все необходимое для его эффективного использования. Здесь можно вспомнить [Кару огненную](#) у Чернокнижника. В Спасителях Ульдума она не получила особого распространения, так как Гул'дан не мог эффективно использовать карту, но в Вольном формате [Кара огненная](#) оказалась сверхсильной.

**Мурлок Паладин** относительно играбелен, но изменения в балансе не слишком встряхнули мету. Архетип все также проигрывает Охотнику на демонов, Воину и Разбойнику, которые удержали свое превосходство. Эти матч-апы не сулят Утеру ничего хорошего, но если вы настаиваете на игре именно этой колодой, то хотя бы замените [Серебряный клинок](#) на [Освящение](#). Так появляется шанс отбиться от Охотника на демонов. Представленная в отчете сборка делает акцент на этих противостояниях.

#### ◦ Мурлок Паладин :



### Октосари Мурлок Паладин



• [назад к выбору класса](#)



- Тралл не в силах выбраться со дна меты. Его самый многообещающий архетип, **Тотем Шаман**, после патча не может зацепиться в ладдере. Охотник на демонов все так же сокрушительен, а теперь к нему присоединились Валира и Гаррош. Тралл ничего не может сделать в этих поединках: противники играючи разбираются с тотемами и не позволяют ему вернуться на доску.

Представленная сборка придумана WiReg, который попытался обойти трудности колоды, защищая тотемы **Щитоносцем** и **Веселой спутницей**. Однако выяснилось, что Тотем Шаман проигрывает в этих противостояниях независимо от сборки. Таким образом, архетип обречен на забвение.

Все остальные колоды класса уже мертвы. Тралл господствовал всего несколько месяцев назад, а теперь практически не показывается в ладдере. Может, после ухода Дрыжеглота и **Духа жабы** из Стандарта, стоит задуматься об отмене нерфов, затронувших **Галакронд Шамана**? Теоретически Галакронд Шаман до нерфов мог бы совладать с нынешним Охотником на демонов (сила героя убивает существ с двумя единицами здоровья, провокаторы, заморозка, **Ведьино варево** и **Живой источник** для восстановления здоровья героя, **Сглаз** для ответа на **Жрицу ярости**).

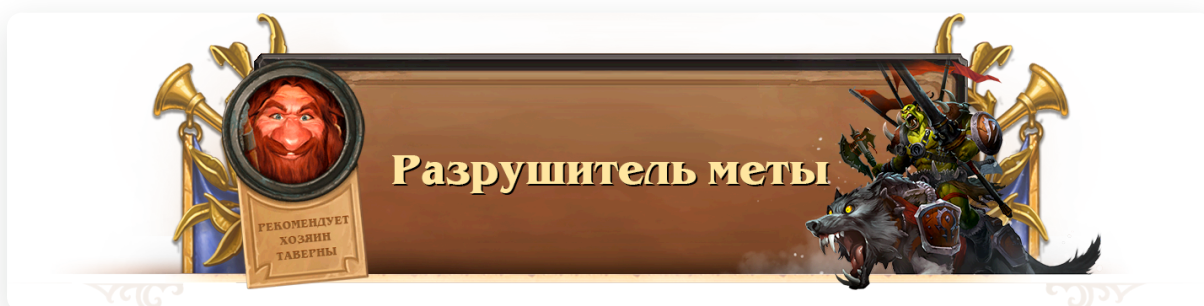
- **Тотем Шаман :**



## Тотем Шаман



назад к выбору класс



Весьма вероятно, что на высоких игровых рангах один диктатор сменит другого. Сейчас царит культ личности Агро Охотника на демонов, но в недалеком будущем ему на смену может прийти Агро Воин. У архетипа невероятный потенциал, он очень силен и требователен к игровому навыку.

Представленная сборка нацелена на уничтожение Жрецов, которые считали Агро Воина своей легкой добычей. **Громмаш Адский Крик** призван показать им, что они сильно ошибались.

Указаны и возможные варианты замены карт на случай, если Агро Воинов станет настолько много, что зеркальные поединки превратятся в обыденность. Однако колода требовательна к навыку и может не получить повсеместного распространения. Если же

когда-то давно вам нравился Патрон Воин, то добро пожаловать в объятия этого архетипа. Все сюда, навались!

- **Агро Воин :**



## **Агро Воин**

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

