

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Временная расстановка сил в мете. ViciousSyndicate мета-отчет 163

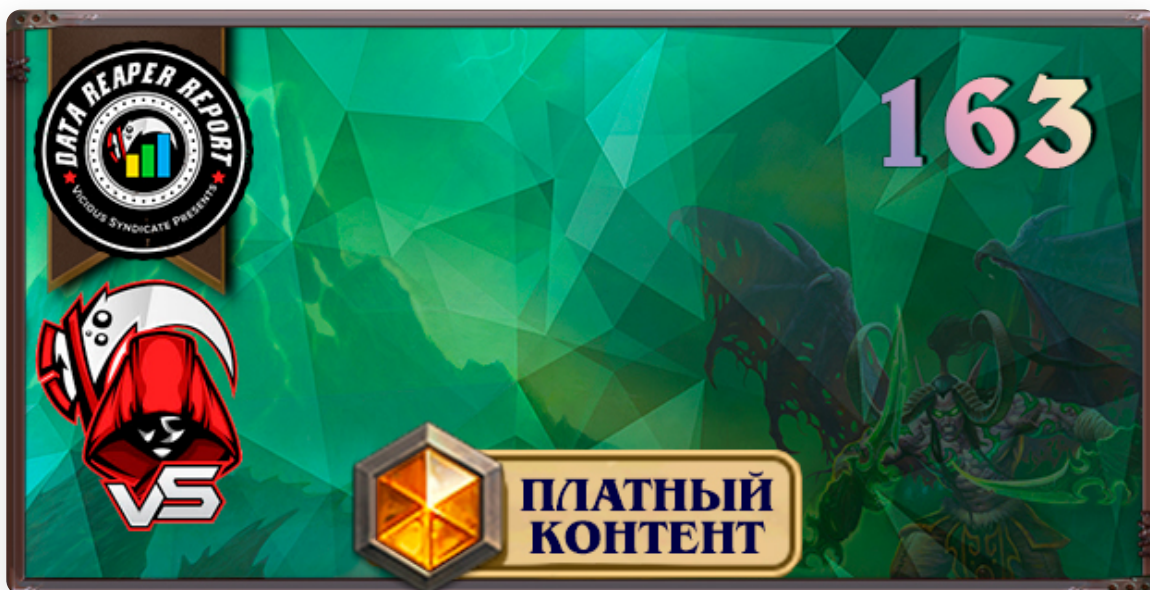
29.05.2020

Мета-отчеты

Мета-отчет

Временная расстановка сил в мете. ViciousSyndicate мета-отчет 163

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



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

Перед тем как начать обзор сил и слабостей классов, стоит упомянуть, что текущая мета еще абсолютно не устоялась. Пока вы читаете этот мета-отчет, вы будете открывать для себя драматичные тренды, которые полностью изменят ваше представление о том, что есть сейчас в мете. Топовые колоды сегодня являются топовыми лишь потому, что их сборки уже давно устоялись, им не нужно приспособливаться и меняться. Их возможности к улучшению ограничены или исчерпаны. В то же время другие колоды ищут способы оптимизировать свою игру, и уровень их мощи скоро может измениться. Та расстановка сил,

которую можно наблюдать в ладдере сейчас, изменится до неузнаваемости через пару недель.

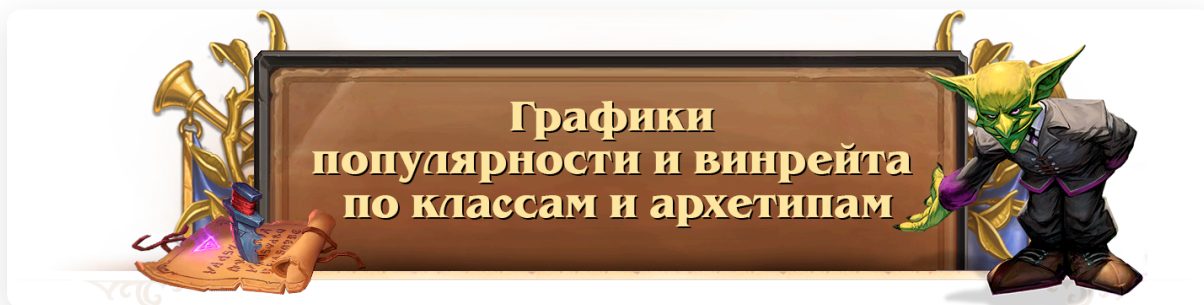
- **Всего проанализировано игр**      **140 000**
- На ранге Легенда:                      50 000
- Алмаз 1-4:                                30 000
- Алмаз 10-5:                              27 000
- Платина:                                 14 000
- Бронза/ Серебро / Золото:        19 000

**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*

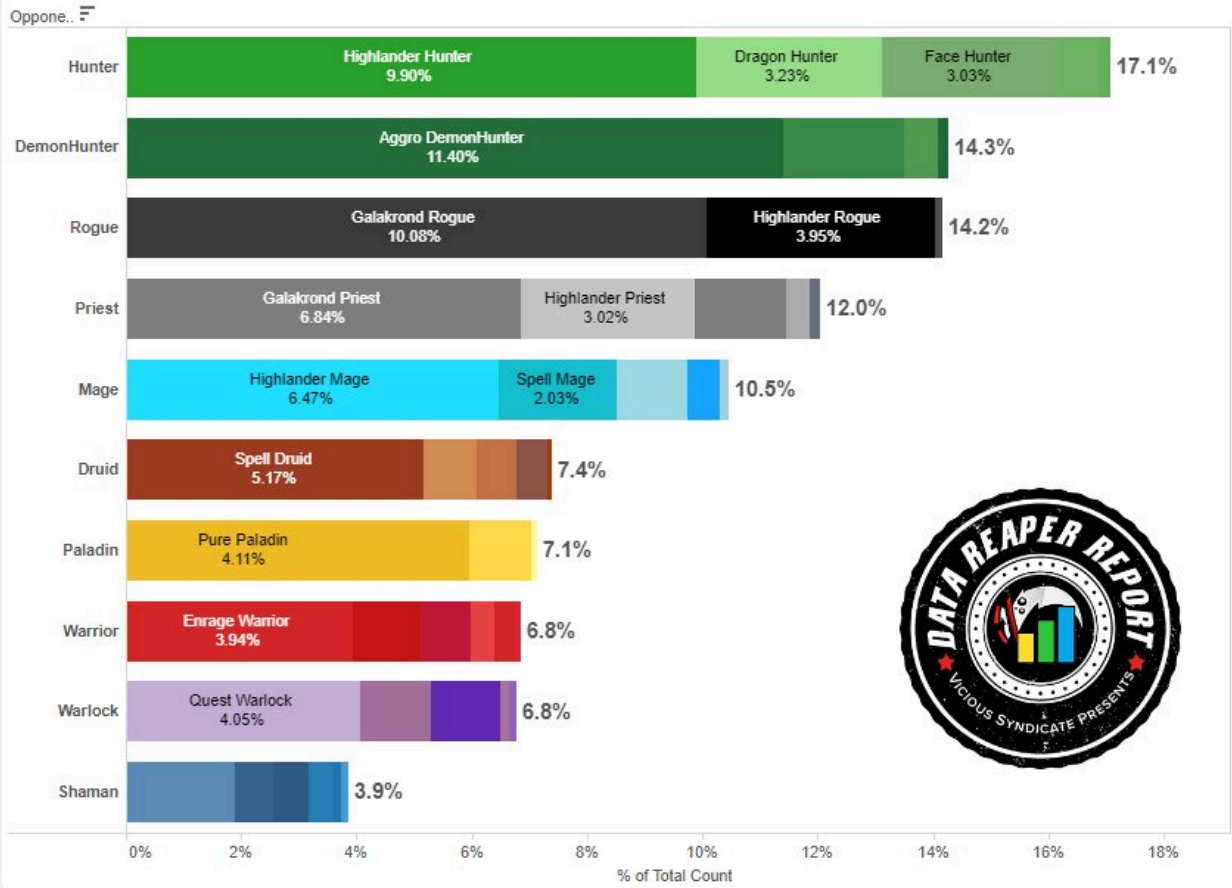
•

•



По всем рангам

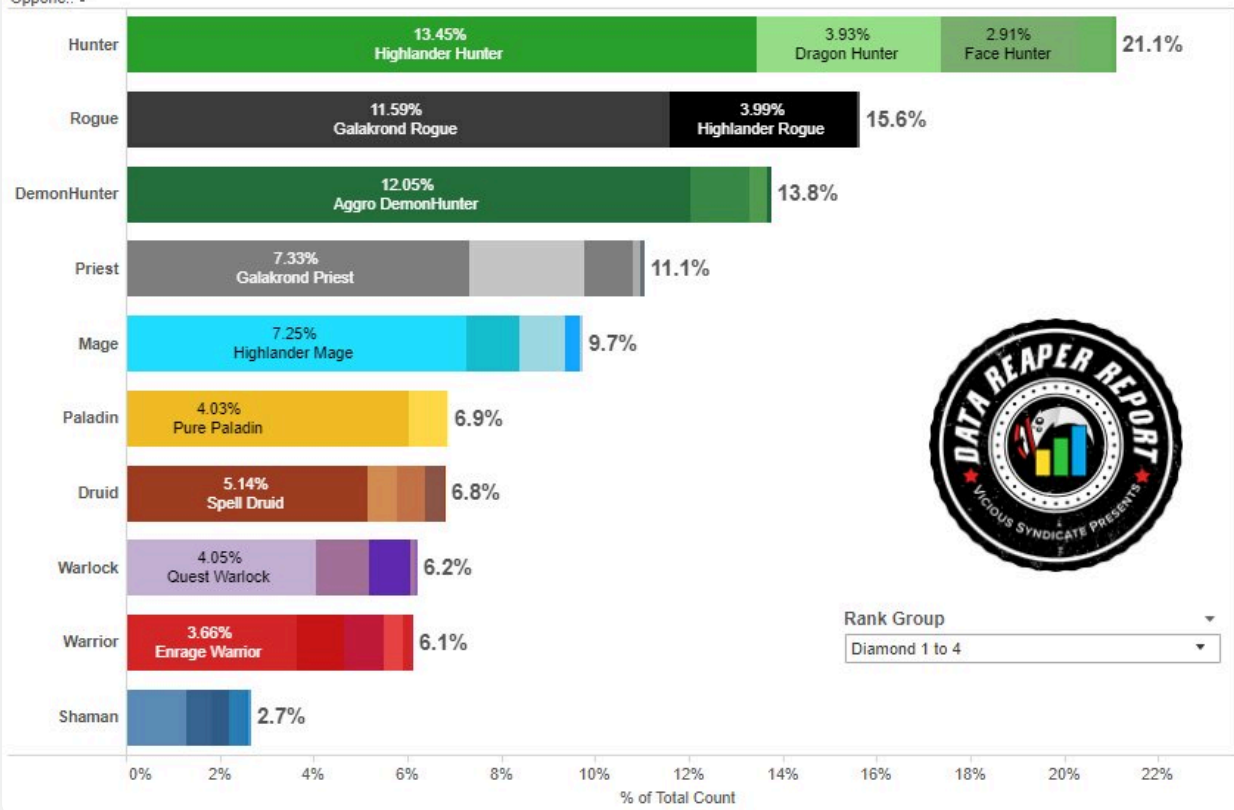
vS Data Reaper # 163 (May 18 - May 26, 2020) - All Ranks



В промежутке ранга Алмаз 4 - 1

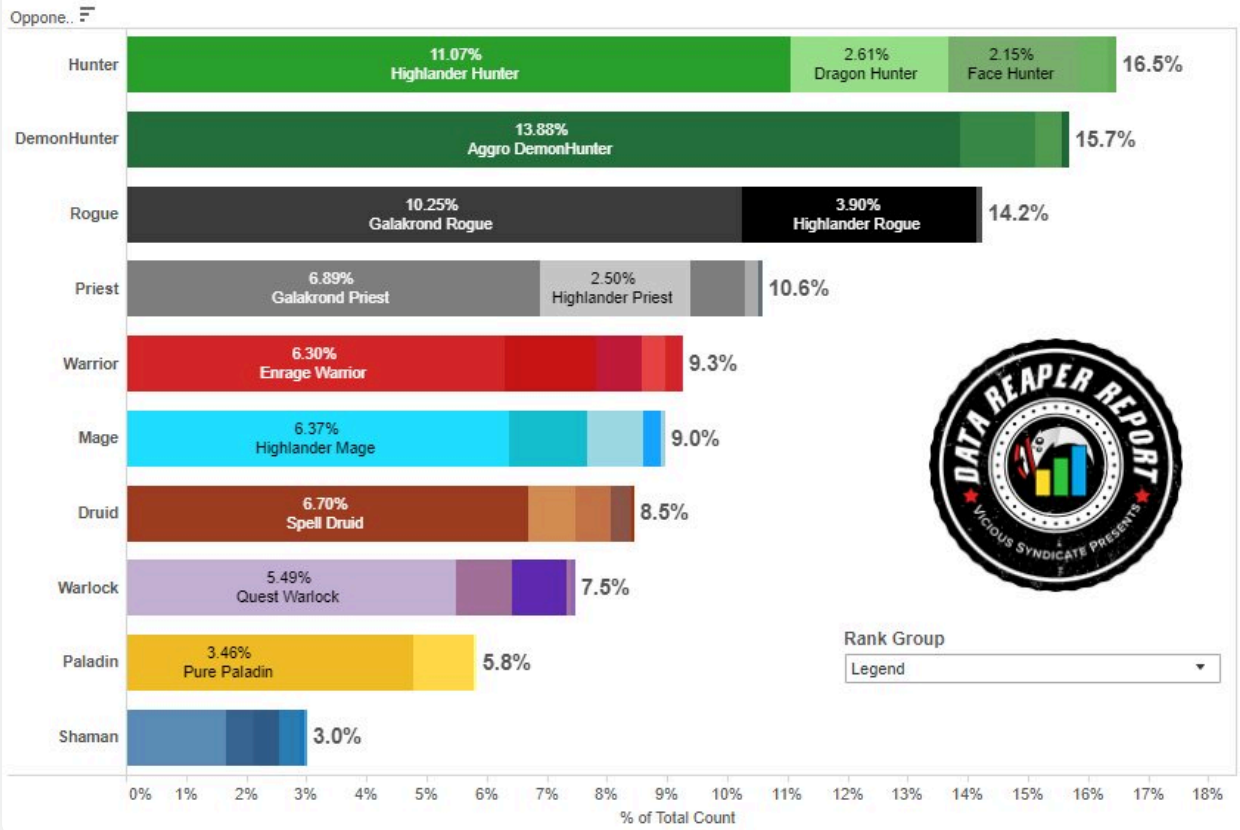
vS Data Reaper # 163 (May 18 - May 26, 2020) - By Ranks

Oppone..



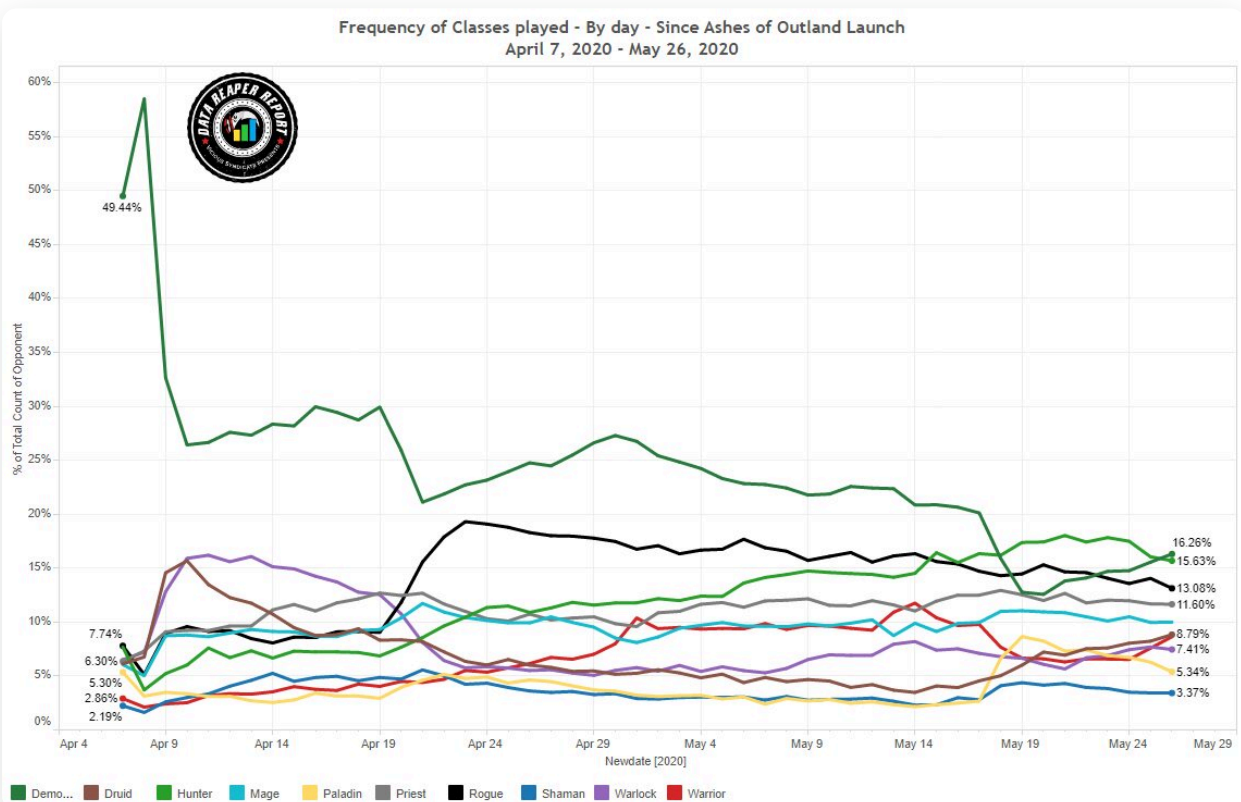
На ранге Легенда

vS Data Reaper # 163 (May 18 - May 26, 2020) - By Ranks



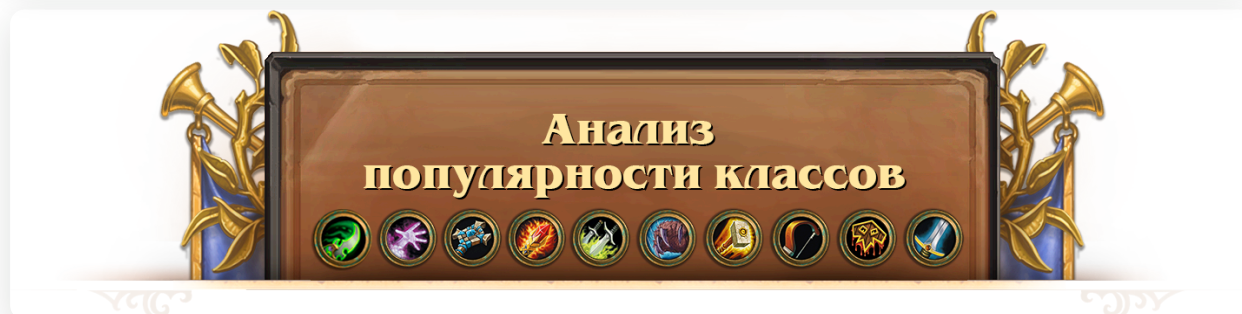
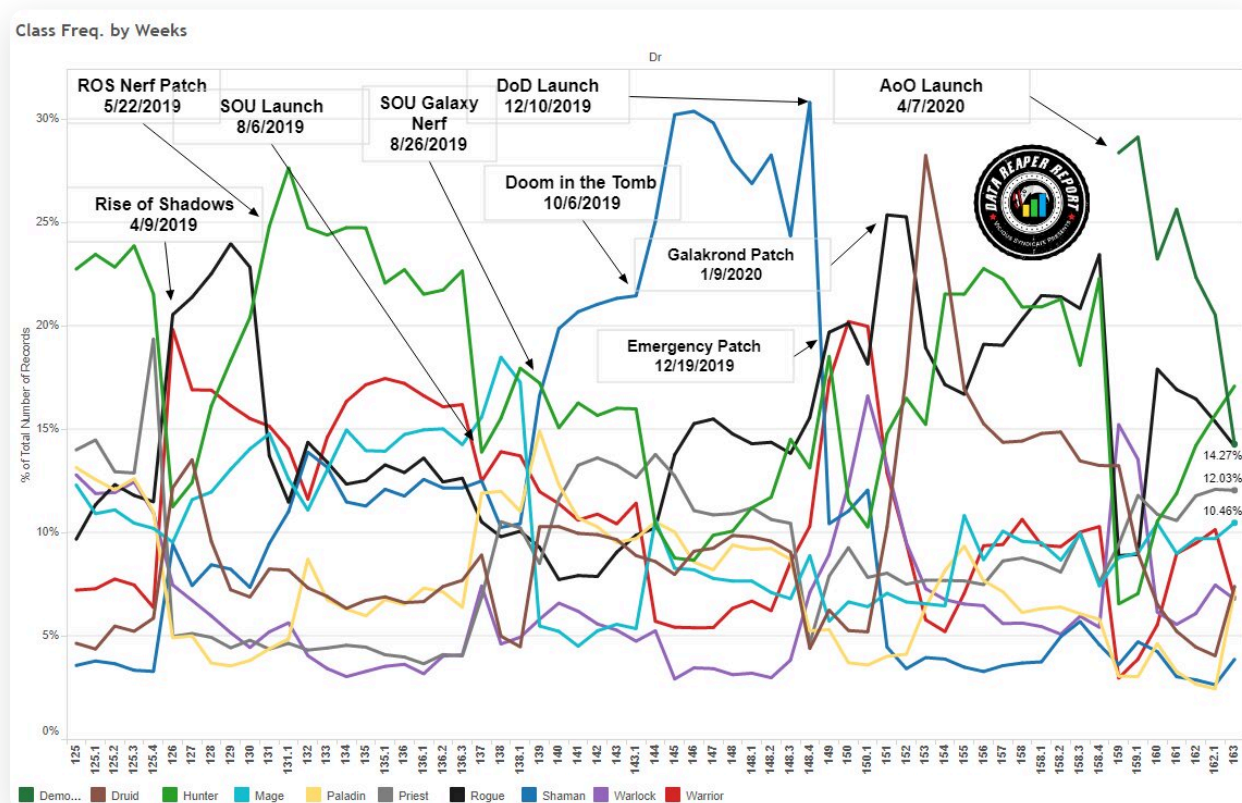
Следующий график показывает прогресс популярности классов с момента выхода дополнения "Руины Запределья" по дням

нажмите, чтобы посмотреть график

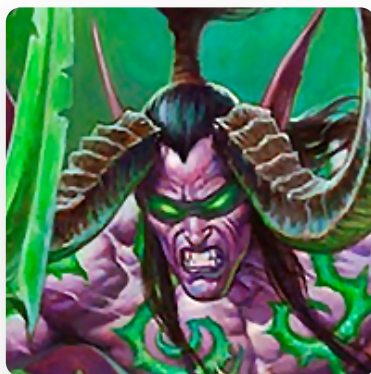


## Следующий график показывает прогрессию популярности классов по неделям с момента выхода первого Data Reaper Report

нажмите, чтобы посмотреть график



Изменения баланса часто влияют не только на расстановку сил в ладдере и мощь отдельных архетипов, но и на психологию игроков. Воин, Разбойник и Охотник на демонов попали под нерфы, и игроки нашли альтернативу в **Зефрис Охотнике**. Сам **Охотник** тоже столкнулся с нерфом **Охотничьей уловки**, но это повлияло на более быстрые архетипы Охотника, которые использовали эту карту вместе с **Вепрем-камнеклыком**. Эти колоды сильно упали в численности. Зефрис Охотник же удвоил свое присутствие на некоторых ранговых промежутках, превратившись в одну из популярнейших колод Стандартного формата.



**Агро Охотник на демонов** сильно просел после третьих нерфов за 2 месяца. Забавно, но он все еще остался самой популярной колодой в Легенде, так что, видимо, он не так сильно страдает от исправлений баланса. После нерфа Жрицы Ярости архетип был захвачен сборками, не использующими эту карту. Есть некоторые расхождения в сборках относительно Гонца кровавой Печати и возможных замен, но в остальном архетип выглядит весьма чисто.



**Разбойник** в каком-то хаотичном состоянии. **Галакронд Разбойник** с секретами до сих пор выигрывает в численности, но и версия с маскировкой смогла зацепиться в ладдере после долгих экспериментов. Зефрис Разбойник тоже пытается приспособиться к нерфам **Темного ювелира Ханара** и **Бандитки с дубинкой** через сборки без секретов.



Популярность **Жреца** почти не изменилась, хотя наблюдается небольшой рост в количестве **Зефрис Жрецов**. Сборка Галакронд Жреца выглядит весьма чисто и оптимизированно, экспериментов после патча не наблюдается.



Агро **Воин** сильно просел по популярности, потеряв более 50% в Легенде в ответ на нерфы. Такая реакция игроков кажется чрезмерной, ведь никто не ожидал, что изменения баланса заденут архетип так сильно. К тому же архетип не изменил ни единой карты после патча, а распределение между сборкой с **Яйцом морского змея** и сборкой без него осталось в районе 50 на 50.

В дополнение к этому, есть еще два архетипа Воина, которые набирают популярность. Первый - **Бомб Воин**, играющий в контрольном стиле. Важно дифференцировать этот архетип от Агро Воина, использующего **Гайкалибур** вместо **Электропики**.

Второй архетип, имеющий пока крайне небольшую выборку, - **Пират Воин**. Архетип сейчас использует много прямого урона (**Удар героя**, **Смертельный удар**) и Плененного ган'арга.



**Маг** - еще один класс, не попавший под нерфы, и потому его популярность выросла. **Рено Маг** - единственный архетип класса, чья сборка устоялась и способна играть соревновательно.



**Друид** возвращается в мету благодаря **Спелл Друиду**, играющего вокруг **Грибных богатств** и **Роя светлячков**. Архетип разделился на две сборки, которые

сильно различаются, но имеют общую раннюю игру, из-за чего их трудно дифференцировать в отчете. **Первая** - это обычный Спелл Друид, использующий **Рой светлячков** и Торговку скакунами с **Диким ревом**. **Вторая** - новый вариант, который отдает предпочтение **Дыханию снов** и тяжелым драконам, вроде **Алекстры** и **Малигоса**.



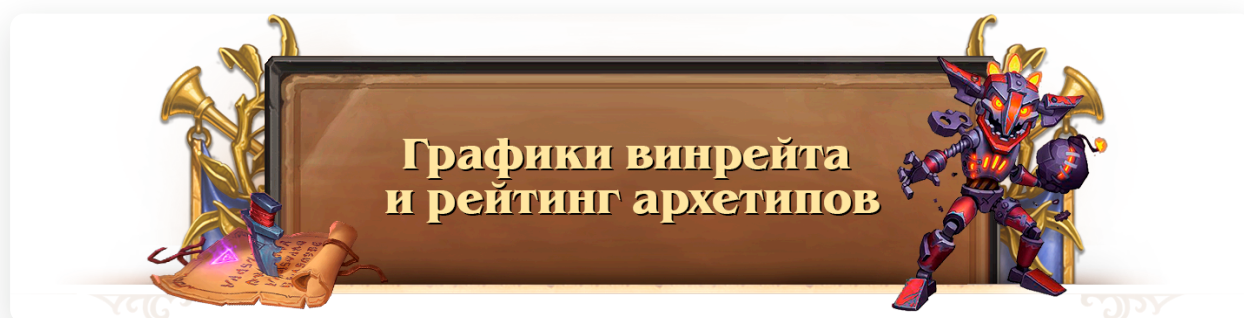
**Чернокнижник** перевернулся с ног на голову. Нерф Пленного хламобеса уничтожил **Зоолока**, да и **Контроль Чернокнижник** остается не особо популярным. В то же время **Квест Чернокнижник** стал главным локомотивом класса. Колода пока оптимизируется, но привлекает внимание многих топовых игроков после изменений баланса.



**Паладин** тоже пытается вернуться в игру. **Чистый Паладин** стал весьма заметен в ладдере, подогретый нерфами топовых архетипов и баффом Алдор-служительницы. **Мурлок Паладин** периодически попадает в ладдере, ну а **Контроль Паладин** идет на 3-ем месте по популярности внутри класса.



**Шаман** не вызвал особого энтузиазма. **Зефрис Шаман** наиболее заметен, ведь игроки попытались выстроить колоду вокруг бафнутых ремувалов Шамана, добавив что-то вроде финишеров, способных выигрывать матчи в Hearthstone.



### Диаграммы матч-апов

По всем рангам

## Matchup Win rates based on games between 5/18/2020-5/26/2020 (Minimum 100 games required per matchup)

Rank Group

All Ranks



Hero		Hero Deck		Opponent / Opponent Deck															
				De..	Druid	Hunter		Mage		Paladin		Priest		Rogue		Sha..	Warl..	War..	
		Aggro	Spell	Dragon	Face	Highlander	Highlander	Spell	Murloc	Pure	Galakrond	Highlander	Galakrond	Highlander	Highlander	Quest	Enrage		
		Demon	Druid	Hunter	Hunter	Hunter	Mage	Mage	Paladin	Paladin	Priest	Priest	Rogue	Rogue	Shaman	Warlock	Warrior		
DemonHunter	Aggro DemonHunter	Black	Green	Green	Yellow	Green	Green	Green	Green	Yellow	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	
Druid	Spell Druid	Red	Black	Red	Green	Yellow	Yellow	Green	Red	Red	Yellow	Yellow	Green	Green	Yellow	Yellow	Yellow	Green	
Hunter	Dragon Hunter	Red	Green	Black	Green	Yellow	Green	Green	Red	Red	Green	Yellow	Green	Green	Green	Green	Green	Red	
	Face Hunter	Yellow	Red	Red	Black	Yellow	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Red	
	Highlander Hunter	Red	Yellow	Yellow	Yellow	Black	Green	Green	Yellow	Yellow	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Yellow	Yellow	
Mage	Highlander Mage	Red	Yellow	Red	Red	Red	Black	Yellow	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Spell Mage	Red	Red	Red	Red	Red	Yellow	Black	White	Yellow	Red	Green	Yellow	Red	Green	Green	Green	Green	
Paladin	Murloc Paladin	Red	Green	Green	Green	Yellow	Red	White	Black	Green	Green	Yellow	Red	Green	White	Red	Red	Red	
	Pure Paladin	Yellow	Green	Green	Green	Red	Red	Yellow	Red	Black	Red	Yellow	Red	Red	Green	Red	Yellow	Green	
Priest	Galakrond Priest	Red	Yellow	Red	Green	Red	Red	Green	Red	Green	Black	Green	Red	Red	Green	Red	Red	Green	
	Highlander Priest	Red	Yellow	Yellow	Green	Red	Red	Red	Yellow	Yellow	Red	Black	Red	Red	Yellow	Red	Red	Green	
Rogue	Galakrond Rogue	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Yellow	Green	Green	Green	Green	Black	Yellow	Green	Yellow	Red	Red	
	Highlander Rogue	Red	Yellow	Yellow	Red	Red	Red	Green	Red	Green	Green	Green	Yellow	Black	Green	Red	Red	Red	
Shaman	Highlander Shaman	Red	Yellow	Red	Red	Red	Red	Red	White	Red	Red	Yellow	Red	Red	Black	Red	Yellow	Yellow	
Warlock	Quest Warlock	Red	Yellow	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Yellow	Green	Green	Black	Yellow	Yellow	
Warrior	Enrage Warrior	Green	Red	Green	Green	Yellow	Red	Red	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Yellow	Yellow	Black	Black	

В промежутке рангов Алмаз 4 - Легенды

## Matchup Win rates based on games between 5/18/2020-5/26/2020 (Minimum 100 games required per matchup)

Rank Group

D4 to L



Hero		Hero Deck		Opponent / Opponent Deck															
				De..	Druid	Hunter		Mage		Paladin		Priest		Rogue		Sha..	Warl..	War..	
		Aggro	Spell	Dragon	Face	Highlander	Highlander	Spell	Murloc	Pure	Galakrond	Highlander	Galakrond	Highlander	Highlander	Quest	Enrage		
		DemonHunter	Druid	Hunter	Hunter	Hunter	Mage	Mage	Paladin	Paladin	Priest	Priest	Rogue	Rogue	Shaman	Warlock	Warrior		
DemonHunter	Aggro DemonHunter	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	
Druid	Spell Druid	Red	Black	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
Hunter	Dragon Hunter	Red	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	
	Face Hunter	Green	Red	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	
	Highlander Hunter	Red	Green	Red	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
Mage	Highlander Mage	Red	Green	Red	Red	Red	Black	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Spell Mage	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
Paladin	Murloc Paladin	Red	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Black	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Green	
	Pure Paladin	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Green	Black	Red	Green	Green	Red	Red	Green	Red	Green	Green	
Priest	Galakrond Priest	Red	Green	Red	Green	Red	Red	Green	Red	Green	Black	Green	Red	Red	Green	Red	Green	Green	
	Highlander Priest	Red	Green	Red	Green	Red	Red	Green	Green	Red	Black	Green	Red	Red	Green	Red	Green	Green	
Rogue	Galakrond Rogue	Green	Red	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Red	Red	Red	
	Highlander Rogue	Green	Red	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Red	Red	Red	
Shaman	Highlander Shaman	Red	Green	Green	Red	Red	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Black	Red	Green	Green	
Warlock	Quest Warlock	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	
Warrior	Enrage Warrior	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Red	Green	Black	Black	

На ранге Легенда

**Matchup Win rates based on games between 5/18/2020-5/26/2020**  
 (Minimum 100 games required per matchup)

Rank Group

Legend



Hero		Opponent / Opponent Deck																
		De..	Druid		Hunter			Mage		Paladin		Priest		Rogue		Sha..	Warl..	War..
2+	Hero Deck	Aggro DemonHunter	Spell Druid	Dragon Hunter	Face Hunter	Highlander Hunter	Highlander Mage	Spell Mage	MurlocPaladin	Pure Paladin	Galakrond Priest	Highlander Priest	Galakrond Rogue	Highlander Rogue	Highlander Shaman	Quest Warlock	Enrage Warrior	
DemonHunter	Aggro DemonHunter	Black	Green	Green	Yellow	Green	Green	Green		Yellow	Green	Green	Yellow	Green	Green	Green	Green	Red
Druid	Spell Druid	Red	Black	Yellow		Yellow	Yellow			Yellow	Red	Green	Green	Green	Yellow	Yellow	Green	
Hunter	Dragon Hunter	Red	Yellow	Black		Green	Green				Green		Red					
	Face Hunter	Yellow			Black	Green							Green					
	Highlander Hunter	Red	Yellow	Red	Red	Black	Green	Green		Green	Green	Green	Green	Yellow	Green	Green	Yellow	
Mage	Highlander Mage	Red	Yellow	Red		Red	Black			Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Spell Mage	Red				Red	Black	Black					Yellow					
Paladin	Murloc Paladin							Black	Black									
	Pure Paladin	Yellow	Yellow			Red	Red		Black	Red			Red	Red		Red	Green	
Priest	Galakrond Priest	Red	Green	Red		Red	Red			Green	Black	Green	Red	Yellow	Green	Red	Green	
	Highlander Priest	Red	Red			Red	Red				Red	Black	Red			Red	Green	
Rogue	Galakrond Rogue	Yellow	Red	Green	Red	Red	Red	Yellow		Green	Green	Green	Black	Yellow	Green	Red	Red	
	Highlander Rogue	Red	Red			Yellow	Red			Green	Yellow		Yellow	Black		Red	Yellow	
Shaman	Highlander Shaman	Red	Yellow			Red	Red				Red		Red		Black	Red		
Warlock	Quest Warlock	Red	Yellow			Red	Red			Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Yellow	
Warrior	Enrage Warrior	Green	Red			Yellow	Red			Red	Red	Red	Green	Yellow		Yellow	Black	

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

Platinum



### vS Power Rankings DR # 163

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
<b>Tier 1</b>	Aggro DemonHunter	54,98	100,0	96,3	98,1
	Highlander Hunter	54,90	99,2	77,2	88,2
	Highlander Mage	53,18	81,9	62,8	72,3
	Dragon Hunter	52,95	79,6	36,4	58,0
<b>Tier 2</b>	Galakrond Rogue	51,89	68,9	100,0	84,5
	Spell Druid	51,53	65,3	37,7	51,5
	Quest Warlock	51,25	62,5	28,3	45,4
	Enrage Warrior	50,92	59,2	22,0	40,6
	Face Hunter	50,37	53,7	45,1	49,4
<b>Tier 3</b>	Galakrond Priest	49,81	48,0	66,1	57,1
	Murloc Paladin	49,44	44,3	25,4	34,9
	Pure Paladin	49,39	43,8	46,1	45,0
	Highlander Rogue	49,10	41,0	40,3	40,6
	Highlander Priest	48,99	39,9	39,5	39,7
<b>Tier 4</b>	Spell Mage	45,70	6,9	30,5	18,7
	Highlander Shaman	44,37	-6,5	24,1	8,8

Diamond 5 to 10



### vS Power Rankings DR # 163

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
<b>Tier 1</b>	Aggro DemonHunter	54,68	100,0	94,3	97,1
	Highlander Hunter	54,66	99,9	89,7	94,8
	Highlander Mage	53,19	84,2	65,6	74,9
	Dragon Hunter	52,51	76,9	36,4	56,6
<b>Tier 2</b>	Galakrond Rogue	51,55	66,6	100,0	83,3
	Spell Druid	51,23	63,2	49,5	56,4
	Quest Warlock	51,00	60,7	37,5	49,1
	Enrage Warrior	50,65	57,0	28,1	42,6
<b>Tier 3</b>	Face Hunter	49,63	46,1	34,4	40,2
	Galakrond Priest	49,16	41,0	73,6	57,3
	Highlander Rogue	49,13	40,7	40,5	40,6
	Murloc Paladin	49,05	39,8	21,9	30,9
	Pure Paladin	48,65	35,6	50,4	43,0
<b>Tier 4</b>	Highlander Priest	48,32	32,0	32,5	32,3
	Spell Mage	45,68	3,8	20,8	12,3
	Highlander Shaman	43,73	-17,1	25,3	4,1

Diamond 1 to 4

**vS Power Rankings**  
DR # 163

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Aggro DemonHunter	54,23	100,0	89,5	94,8
	Highlander Hunter	53,16	87,4	100,0	93,7
Tier 2	Dragon Hunter	51,92	72,7	29,2	51,0
	Highlander Mage	51,59	68,7	53,9	61,3
	Enrage Warrior	51,47	67,4	27,2	47,3
	Spell Druid	51,30	65,3	38,2	51,8
	Galakrond Rogue	50,55	56,5	86,1	71,3
	Quest Warlock	50,27	53,2	30,1	41,6
	Tier 3	Face Hunter	49,92	49,1	21,6
Highlander Rogue		48,73	35,0	29,6	32,3
Murloc Paladin		48,05	27,0	14,9	20,9
Galakrond Priest		47,70	22,8	54,5	38,7
Pure Paladin		47,41	19,3	29,9	24,6
Highlander Priest		47,31	18,2	18,1	18,1
Tier 4		Spell Mage	44,84	-11,0	8,5
	Highlander Shaman	42,34	-40,5	9,5	-15,5

Legend

**vS Power Rankings**  
DR # 163

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Aggro DemonHunter	53,36	100,0	100,0	100,0
	Highlander Hunter	53,07	95,6	79,7	87,7
	Enrage Warrior	52,29	84,1	45,4	64,7
Tier 2	Highlander Mage	52,08	80,9	45,9	63,4
	Dragon Hunter	51,80	76,8	18,8	47,8
	Spell Druid	51,34	70,0	48,3	59,1
Tier 3	Quest Warlock	50,23	53,5	39,5	46,5
	Galakrond Rogue	50,20	53,0	73,8	63,4
	Face Hunter	49,78	46,7	15,5	31,1
	Galakrond Priest	48,70	30,7	49,7	40,2
	Highlander Rogue	48,59	29,1	28,1	28,6
	Highlander Priest	48,01	20,4	18,0	19,2
	Pure Paladin	47,81	17,4	24,9	21,2
Tier 4	Murloc Paladin	47,25	9,1	9,5	9,3
	Spell Mage	45,75	-13,2	9,4	-1,9
	Highlander Shaman	42,95	-54,8	12,0	-21,4

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

Tier	Hero Deck
T1	Control Warrior
	Pirate Warrior
T3	Control Warlock
T4	Resurrect Priest
	Zoo Warlock

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

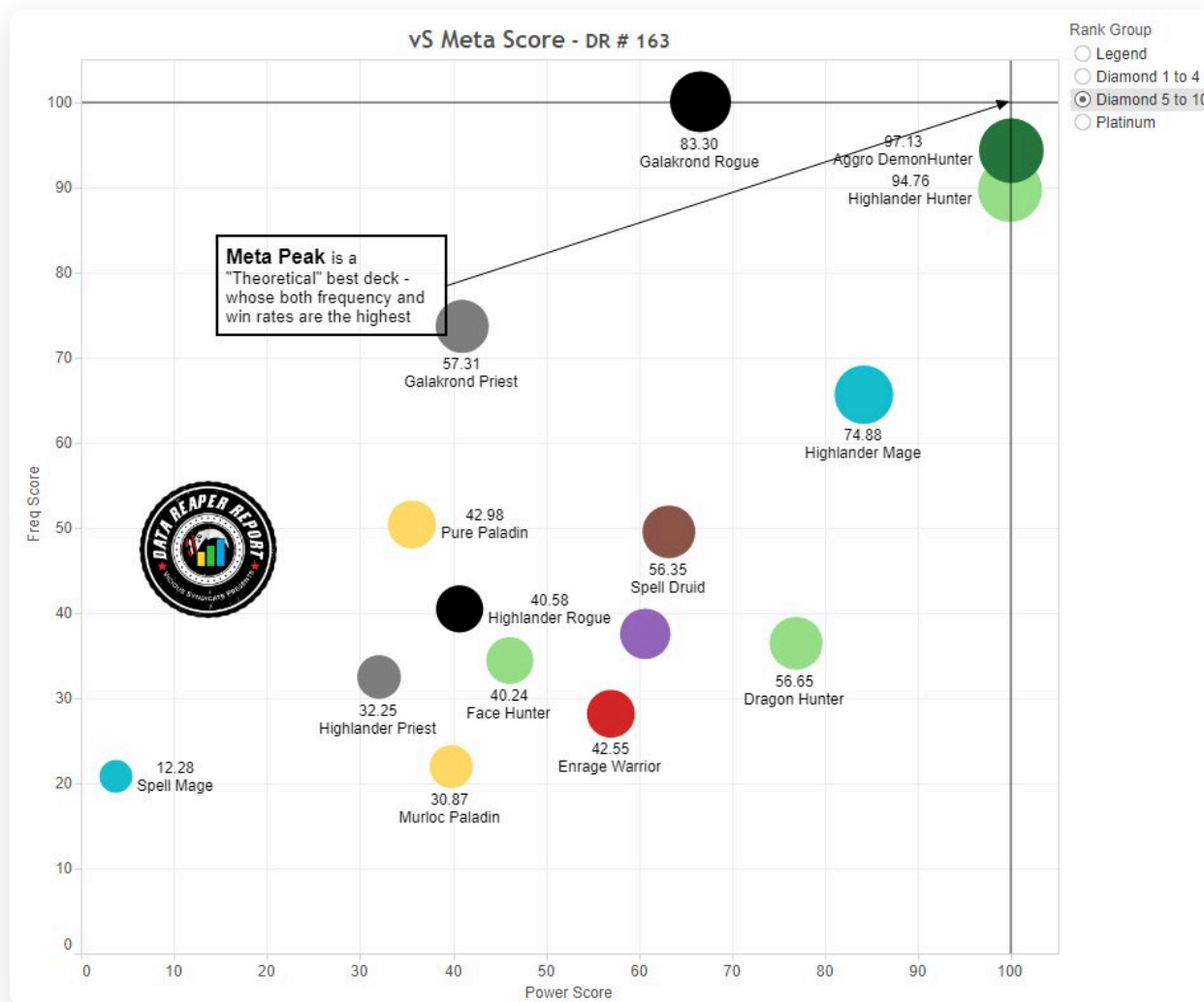
Tiers	Hero Deck	vS Deck P.	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Odd Paladin	54,38	0,70	100,0	100,0	100,0
	Token Druid	52,83	0,52	82,3	47,8	65,0

Диаграмма Meta Score

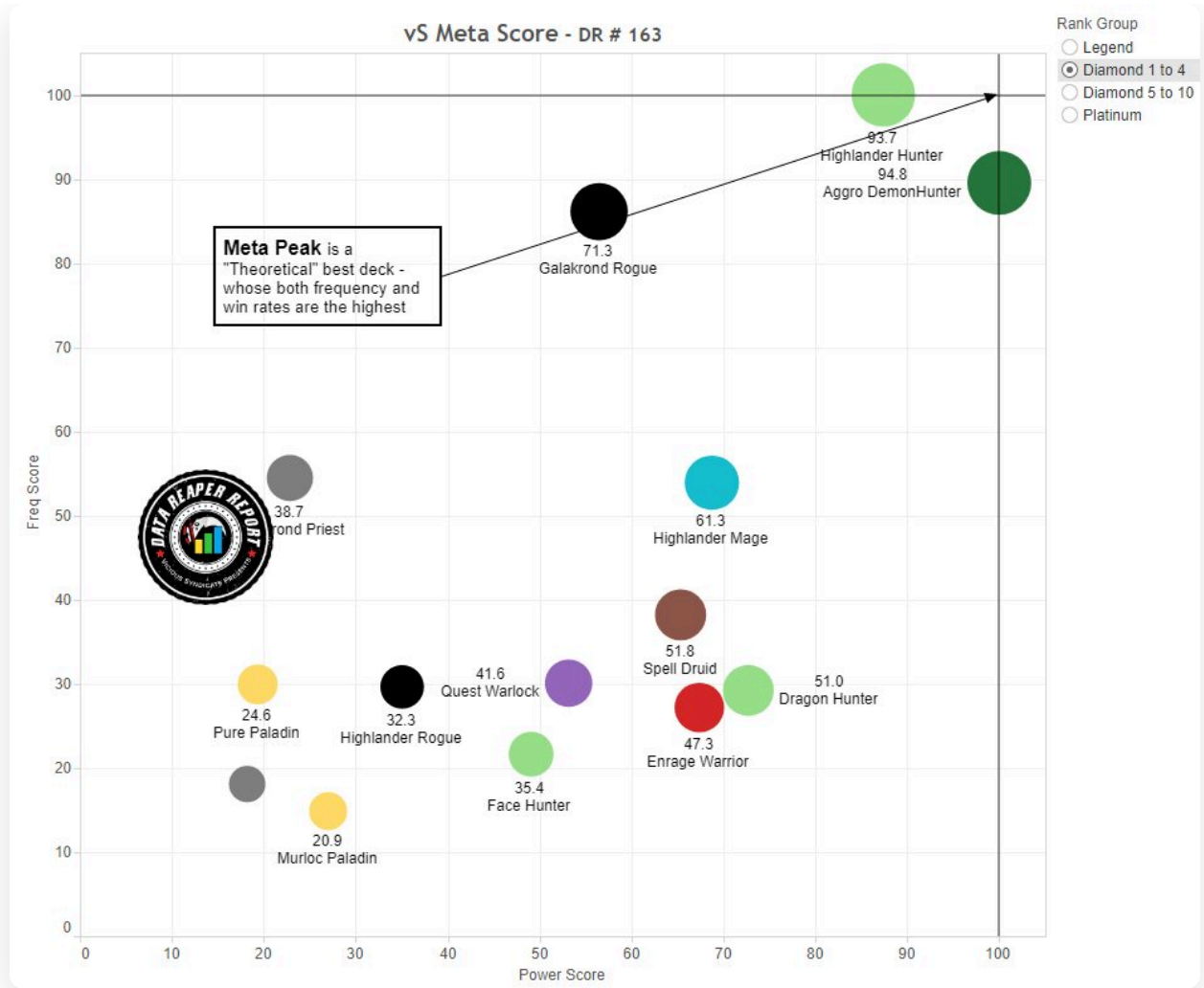
vS Meta Score диаграмма - отображает одновременно и уровень силы архетипов (ось абсцисс X), и их популярность (ось ординат Y). Исследовав этот график, вы сможете нагляднее увидеть и проще понять состояние текущей меты.

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 подошлись существующие архетипы.

### Алмаз 10-5



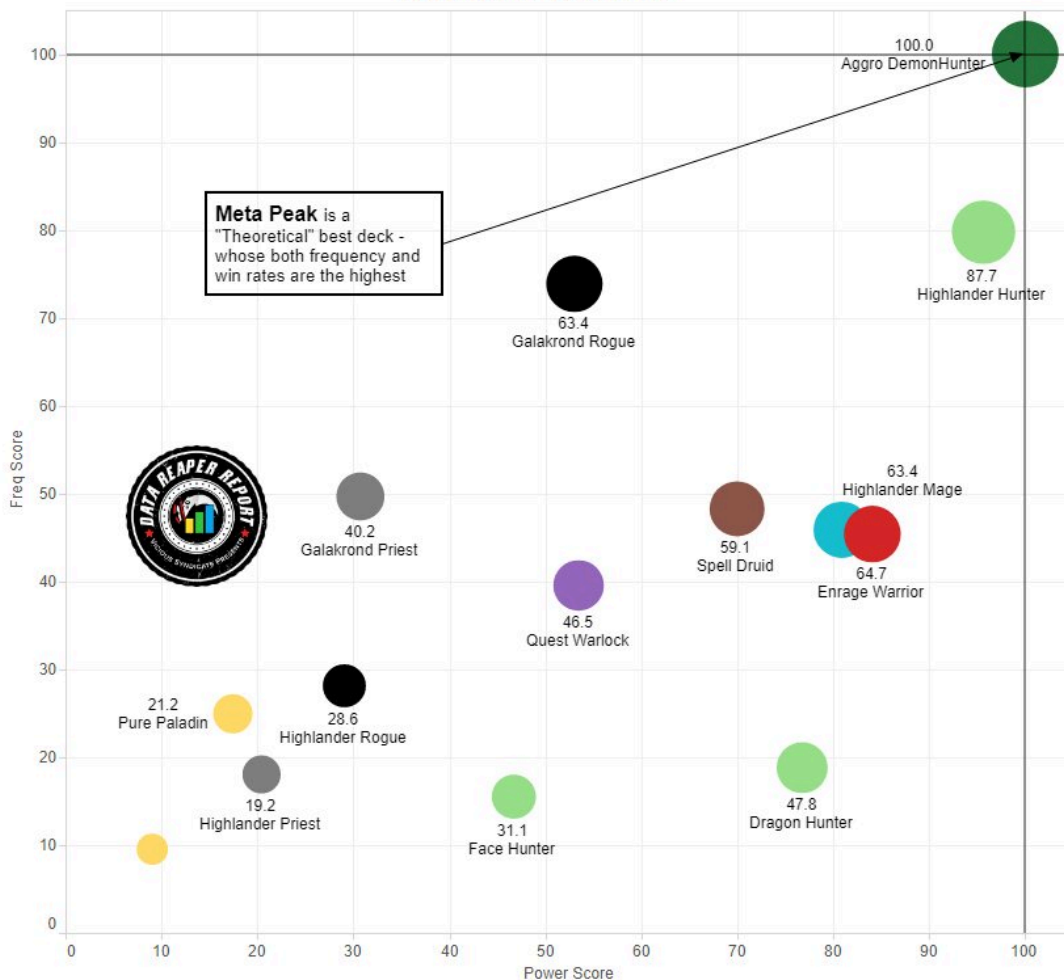
### Алмаз 4 - 1 ранг



На легендарном ранге

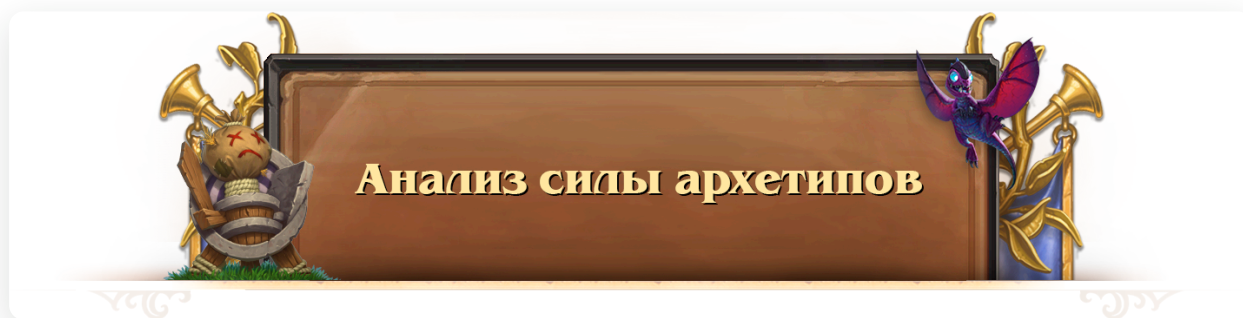
vS Meta Score - DR # 163

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



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





## Анализ силы архетипов

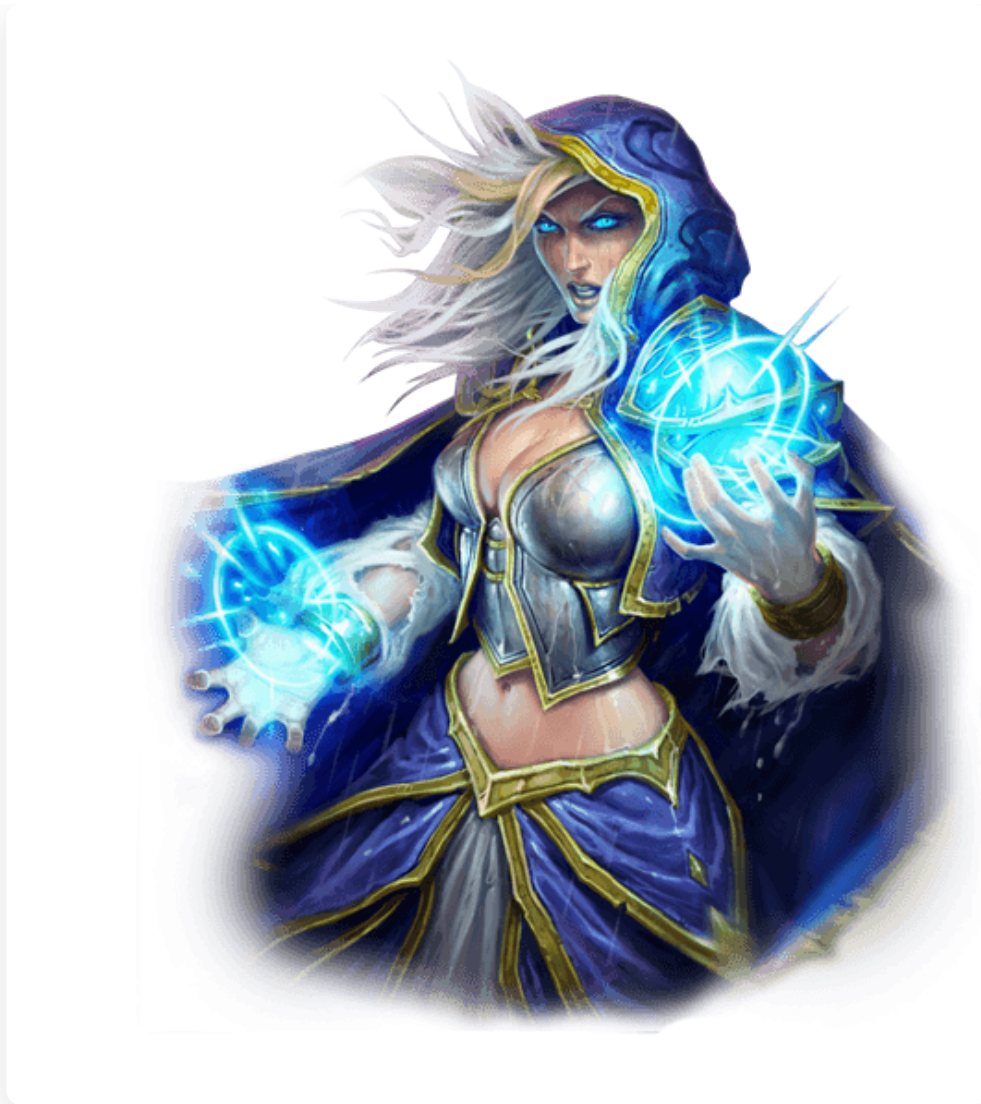


**Агро Охотник на демонов** получил нерф-хаммером по лицу в третий раз, но и этого недостаточно, чтобы сбить его с первой позиции на каждом ранговом промежутке. Его разброс матч-апов почти целиком окрашен в зеленый цвет, и лишь Агро Воин закрасил нужный квадратик темно-красным (нерф Жрица Ярости усложнил Иллидану жизнь в этом матч-апе, сейчас он стал играть даже хуже против Агро Воина). Охотник на демонов попал под нерфы, но снижение количества Агро Воинов, попавших под изменения баланса, лишь помогло ему закрепиться в ранней мете, которая очень ему благоволила. Другие классы, начавшие вновь искать подходы к игре, также помогли Охотнику на демонов снова залезть на трон, да и выстреливший вверх Зефрис Охотник подкормил статистику, являясь главной пищей для Иллидана.



**Зефрис Охотник** в начале меты показывает себя очень сильно. Это еще один архетип, чей разброс матч-апов зелен от и до, за исключением матчей с Агро Охотником на демонов. Этот плохой матч-ап не даст Зефрис Охотнику выйти на первую позицию, но он все равно останется очень мощной колодой. Однако в сборке Зефрис Охотника нет места для улучшения. Могут ли другие соперники улучшить свои показатели в матчах с ним после оптимизации? Абсолютно точно.

Быстрые архетипы Охотника просели. **Дракон Охотник** остался сильной колодой, и ему лишь нужно немного времени, чтобы приспособиться к потере **Вепря-камнеклыка**. Фэйс Охотник в этом плане имеет более мрачные перспективы.



**Рено Маг** выглядит отлично. После нерфа Агро Охотника на демонов матч-ап стал чуть ближе к 50/50. Рено Маг играет хорошо со всеми представителями меты, кроме Охотников, но с Зефрис Охотником он играет лучше всего. Однако сам Рено Маг не изменился после исправлений баланса, так что его текущий успех кроется лишь в хороших условиях ладдера.

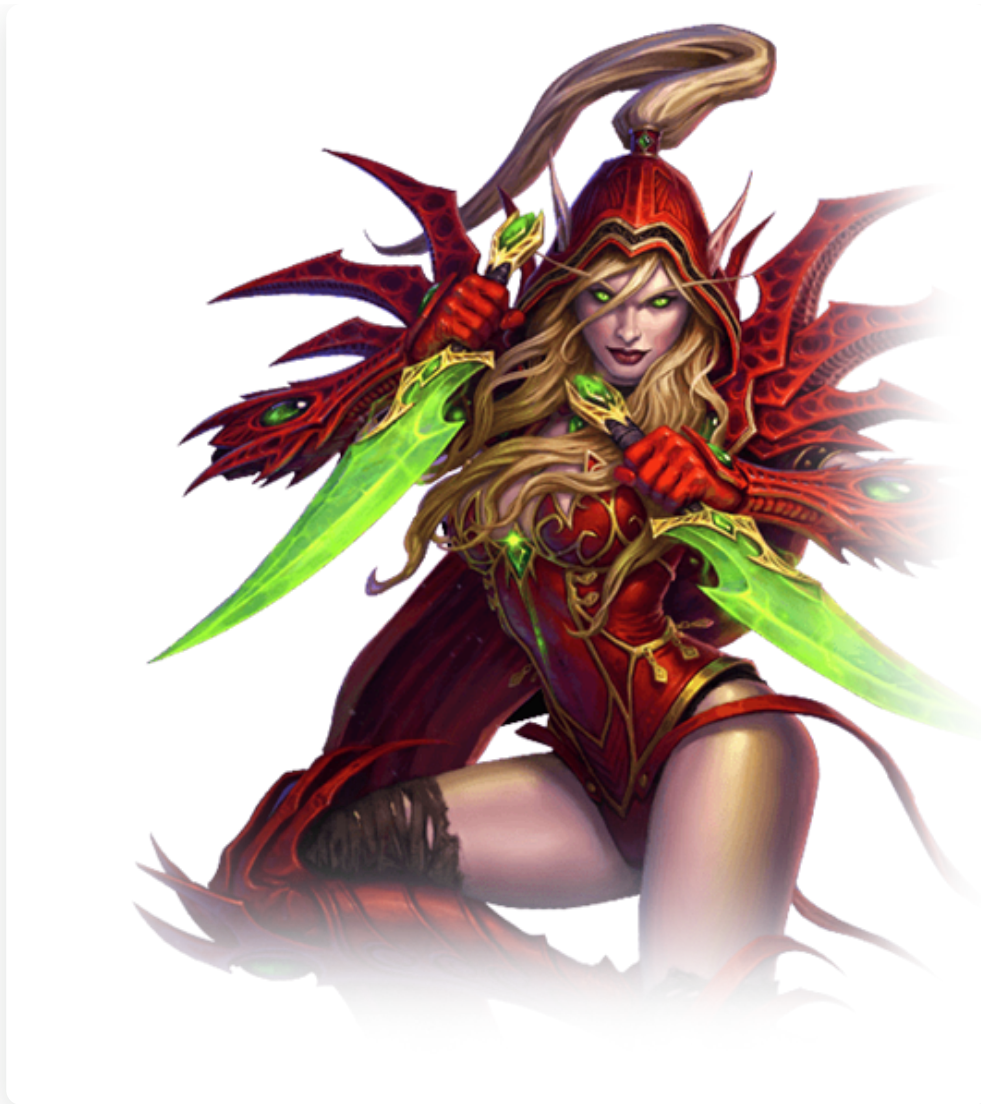


Снижение количества Воинов - чрезмерная реакция игроков. Да, **Агро Воин** больше не выглядит неостановимым. Есть даже несколько матч-апов, помимо Галакронд Жреца, в которых он выглядит уязвимым. Но его безоговорочная победа над Агро Охотниками на демонов и способность адаптироваться к матч-апам помогут ему остаться в звании актуальной колоды в мете.

Но это не все о Воине. У него в арсенале есть еще два архетипа, которые превосходно чувствуют себя в ладдере, но имеют слишком маленькую выборку. **Пират Воин** - очень мощная агрессивная колода, позволяющая игроку очень быстро взбираться по ладдеру благодаря ничего не подозревающим противникам. **Бомб Воин** - потенциальный разрушитель меты. Он хорошо играет со всеми архетипами ладдера, включая положительный матч-ап с Агро Охотником на демонов. Единственная слабость - Жрецы. Но что, если есть способ решить проблему с Жрецами? Неужели у меты появится новый безоговорочный тиран?



Если вы думаете, что другие классы не посягают на Тир-1, то посмотрите на Друида. **Спелл Друид** выглядит очень мощно, и никто не удивится, если он доберется до верхних позиций. Процесс его оптимизации протекает крайне занятно, ведь обе сборки архетипа имеют свои сильные стороны. Сборка с **Диким ревом** играет сильнее на данный момент, но вариант с драконами может обойти ее в ближайшем будущем.



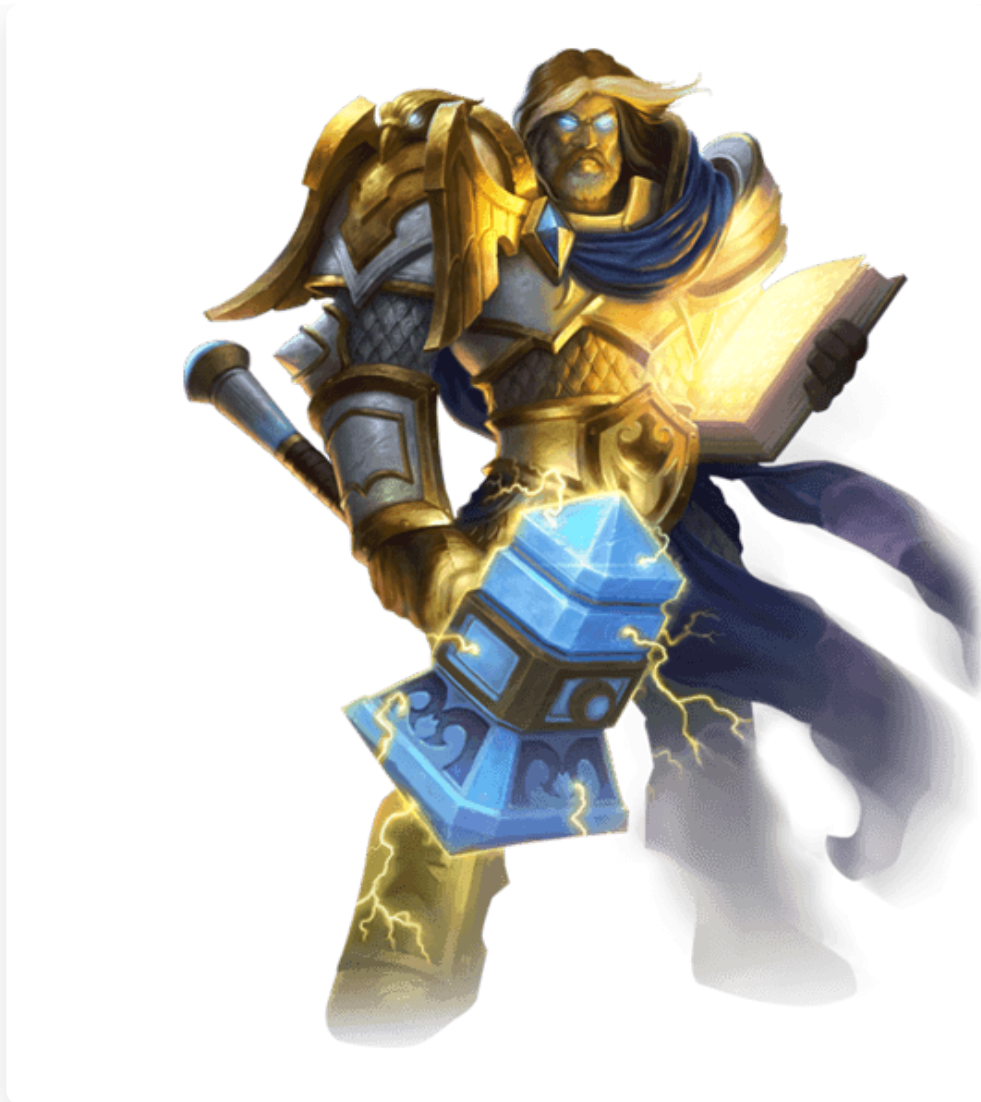
А есть еще и **Галакрод Разбойник**, который сейчас в легком замешательстве. Сборка с секретами сильно просела по своим показателям, но вариант с синергией маскировки может вырваться вперед, если успешно пройдет оптимизацию. Нельзя сказать, что у Разбойника большой потенциал на попадание в Тир-1, но ему точно стоит поиграться вокруг [Волхвицы Серого Сердца](#).



Развитие **Квест Чернокнижника** протекает очень интересно. Возможно, о нем можно было бы говорить даже более возвышенно, если бы не Гаррош с **Гайкалибуром** наперевес. У Квест Чернокнижника нет по настоящему ужасных матч-апов, за исключением Бомб Воина, который играет с ним 80/20. Если Бомб Воин вырастет до больших размеров, у Квест Чернокнижника будут неприятности.



Жрец сидит там, где сидел до правок баланса. Слишком много плохих матч-апов вокруг него. Сборка архетипа уже устоялась, и у него почти нет места для адаптации. Мета может стать более благоприятной для **Галакронд Жреца**, если популярность Воинов и Друидов вырастет, но даже при таком сценарии он вряд ли станет мощным и последовательным выбором для ладдера.

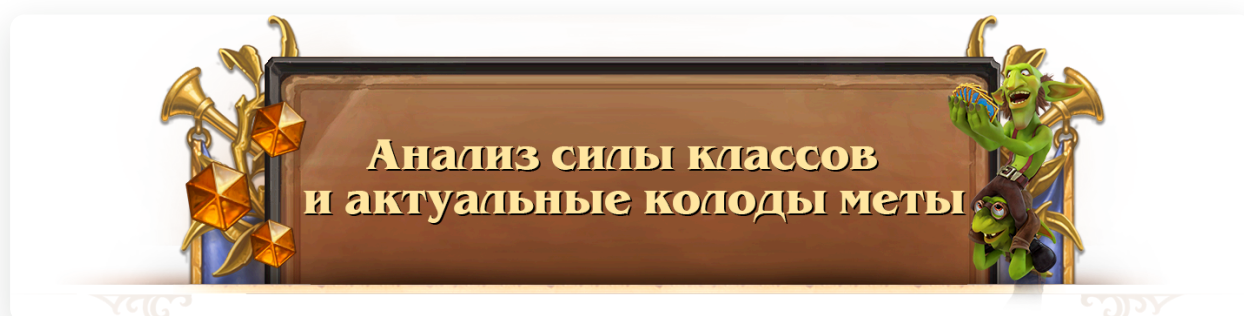


Паладин недалек от возможности играть соревновательно после изменений баланса, но ему все равно чего-то не хватает для того, чтобы полноценно закрепиться в ладдере.


**Чистый Паладин** плохо играет с медленными колодами, вроде Галакронд Разбойника и Рено Мага. **Мурлок Паладин** страдает от тех, от кого страдал и раньше - Воины, Охотники на демонов и Разбойники просто не позволяют ему выстроить стол.



**Шаман** остается на свалке. У класса нет ничего, что даже отдаленно было бы похоже на игральную колоду, а баффы, которые он получил, не решают его основных проблем. Зефрис Шаман попадает в Тир-5 в солнечный день, больше тут ничего и не попишешь.



- **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.



## ОХОТНИК

- **Зефрис Охотник** доволен первой неделей после патча. Естественной реакцией игроков на ослабление Воина, Охотника на демонов и Разбойника стало переключение на следующий по силе класс. Им стал Рексар. Зефрис Охотник не особо сильно пострадал от нерфа **Охотничьей уловки**, поскольку та использовалась в основном для поиска в колоде **Зиксора сверххищника**, а он по-прежнему силен. В результате популярность архетипа резко подскочила.

Снижение числа Воинов и Охотников на демонов тоже пошло на пользу Зефрис Охотнику, и он с комфортом разместился в Тир-1.

Сборке не понадобилось много изменений. Отлично справляется и вариант, который фигурировал в мета-отчетах до обновления. В нем лишь заменена Команда «Взять!» на **Драконью наездницу**. Попытки использовать **Фазового хищника** с парой секретов не дали никакого преимущества. **Гром в Награнде** часто убирают из сборки, но карта все еще хороша, особенно в медленных противостояниях. Но если вам чаще

попадают быстрые соперники, например, Охотник на демонов или другие Охотники, то карту можно заменить на Команду «Взять!».

**Дракон Охотник** выглядит несколько слабее Зефрис Охотника, но у него еще есть пространство для роста. Большинство игроков все еще используют старые сборки с **Вепрем-камнеклыком**. Но ослабление **Охотничьей уловки** подталкивает к использованию **Зиксора сверххищника**. В отчете представлена сборка без **Вепрей-камнеклыков** и Команды «Взять!», нацеленная на более медленную игру. Похоже, в нынешней мете такой подход оправдан.

**Фейс Охотник** больше всех пострадал от нерфа **Охотничьей уловки**. Стратегия архетипа во многом строилась на усиленных **Вепрях-камнеклыках**, а **Зиксор сверххищник** слишком медленный, чтобы компенсировать эту потерю. Сборки с **Усиленным дикобразом** оказались пустой тратой времени, поэтому Фейс Охотник может оказаться на обочине меты. Его статистику нельзя назвать ужасной, но два других архетипа Рексара, определенно, сильнее.

#### • Фейс Охотник :

### Фейс Охотник Руин Запределья

#### • Бранн Зефрис Охотник :



### Зефрис Охотник Руин Запределья

#### • Дракон Охотник :



### Дракон Охотник Руин Запределья



• [назад к выбору класса](#)



**Агро Охотник на демонов** ослаблен уже трижды, но колода все еще остается одной из сильнейших в игре. В частности ей помог нерф Агро Воина, единственной контрколоды Иллидана. Пока Гаррош не наверстает упущенные позиции, Агро Охотник на демонов может наслаждаться исключительно благоприятной для себя метой, что сглаживает снижение общей силы этой колоды.

Если кто-то и сомневался в силе **Жрицы ярости**, нерф со стороны разработчиков подтвердил ее. Теперь у **Жриц ярости** осталось только 5 единиц здоровья, и убрать их слишком просто. Пора переключаться на сборки без них.

В отношении нового варианта сборки возникает интересный вопрос: стоит ли продолжать использовать **Гонца Кровавой Печати** или его нужно заменить другой картой? Несмотря на ослабление, карта все еще достаточно хороша, чтобы присутствовать в колоде. Если же вы все-таки хотите избавиться от **Гонца Кровавой Печати**, то альтернативой будут **Незрячий наблюдатель** или **Вульпера-плутовка**. Существо за 2 кристалла маны сделает вашу колоду более надежной в начале поединка, а **Вульпера-плутовка** добавляет выгоды, так как у нее очень хороший выбор заклинаний, способных склонить чашу весов в пользу Иллидана. Правда, именно на 3 ход она не идеальна.

## • Агро Охотник на демонов :



### Агро Охотник на демонов



• [назад к выбору класса](#)



- У Валиры возникли сложности на вершине меты после изменений в балансе, так как игроки не сразу оправились от нерфов **Темного ювелира Ханара** и **Бандитки с дубинкой**.

Хотя обе карты все еще достаточно сильны, **Галакронд Разбойник** с секретами явно потерял мощь. Он остался конкурентоспособным, но матч-апы с другими ведущими колодами меты не выглядят многообещающе. В сложившейся мете рекомендуется использовать **Потрошение**, а **Безликую осквернительницу** вернуть в сборку только в случае возвращения Гарроша.

Однако у **Галакронд Разбойника** есть альтернативный подход, после патча выглядящий весьма перспективно. Даже в неоптимальном состоянии вариация с маскировкой превосходит сборку с секретами. **Представленная здесь стандартная сборка** суммирует все лучшее из встреченного в ладдере. **Безликая осквернительница** и **Шаг сквозь тень** смотрятся в сборке с маскировкой сильнее, а за счет дополнительного добора от **Волхвицы Серого Сердца** и **Небесного капера** можно использовать только одну копию **Преданного безумца**.

Более того, для **Галакронд Разбойника с маскировкой** есть еще один неочевидный подход. Он строится вокруг **Волхвицы Серого Сердца**. Статистика показывает, что эта карта наряду с **Шагом сквозь тень** может быть одним из лучших способов добора карт в формате. Но в стандартной сборке **Волхвице Серого Сердца** не хватает существ с маскировкой. Если же **Галакронд Разбойнику** удастся быстро отыскать существо с маскировкой и **Волхвицу Серого Сердца**, то его шансы на победу значительно возрастают (лучше может быть только идеальный **Эдвин ван Клиф**).

Исходя из этого был создан вариант сборки с максимальным акцентом на маскировку. В ней используется сразу семь существ с маскировкой, включая **Воргена-разведчика** и **Акаму**, и многочисленные возможности взывать к Галакронду. Однако для этого пришлось пожертвовать картами, которые прежде считались ее костяком: **Кошкой фараона** и **Негодяем ЗЛА**. Они обе соперничают с **Волхвицей Серого Сердца** в муллигане, а также добавляют карты в руку, что может помешать во время комбинации с **Шагом сквозь тень** на поздней стадии игры.

Стратегия сборки следующая: агрессивный поиск **Волхвицы Серого Сердца** во время муллигана (особенно в медленных противостояниях) и ее активация на 3 или 4 ход вместе с **Шагом сквозь тень**. Преимущество по ресурсам позволит часто взывать к Галакронду, найти его и выиграть. **Безликая осквернительница** еще лучше проявляет себя при большем количестве существ с маскировкой, а **Акама Совершенный** не станет помехой. С таким количеством добора даже **Козни Вихлепыха** не кажутся такой уж безумной идеей (особенно с учетом Бомб Воина). Но если вы все же решитесь использовать **Козни Вихлепыха** в сборке, не стоит оставлять их в стартовой руке, если только это не поединок против Андуина. Многие игроки допускают эту ошибку, снижая свои шансы на успех.

Как бывает со сборками, выведенными теоретически, такой подход может не сработать, но он определенно заслуживает внимания и дальнейшей шлифовки после сбора статистики. Если потенциал **Волхвицы Серого Сердца** действительно сдерживается лишь нехваткой существ-активаторов, и отказ от некоторых хороших карт ради них оправдан, то Галакронд Разбойник с маскировкой может стать новым разрушителем меты.

**Зефрис Разбойник** выглядит не столь многообещающе. Он также сильно пострадал от ослабления **Темного ювелира Ханара** и **Бандитки с дубинкой**, но, в отличие от Галакронд Разбойника, пространства для маневра у этого архетипа немного. Некоторые игроки пробовали отказаться от секретов ради более защитных карт, что, конечно, может помочь против Иллидана и Рексара. Но в целом потенциал колоды значительно ниже, чем у Галакронд Разбойника, независимо от сборки, и вряд ли ей удастся изменить подобное положение вещей.

- **Зефрис Разбойник :**



## **Оборонительный Зефрис Разбойник**

- **Галакронд Разбойник :**





## Секрет Галакронд Разбойник

- 



## Стелс Галакронд Разбойник

- 



## Турбо Галакронд Разбойник

Стелс

- 



- [назад к выбору класса](#)



Ведущие колоды меты были ослаблены патчем, и многие игроки надеялись на улучшение позиций Жреца. Однако этого не случилось – **Галакронд Жрец** выглядит в мете все так же невразумительно. В частности, он ужасно играет против Зефрис Охотника (одной из самых популярных колод формата) и уступает набирающему популярность Квест Чернокнижнику. Несмотря на нерфы, Валира по-прежнему превосходит Андуина, и ее преимущество в этом матч-апе будет только расти, так как сборки Разбойника пока в неоптимальном состоянии, а у Жреца уже не осталось пространства для дальнейшего развития – все его лучшие карты уже хорошо известны.

Галакронд Жрецу остается надеяться, что взлетят два многообещающих класса: Воин и Друид. Данный архетип все еще хорошо играет против Агро Воина, хотя преимущество перестало быть таким подавляющим после того, как колоду Гарроша поправили соответствующим образом: исключили **Яйца морского змея** и добавили **Капитана Зеленымса** и двух Кор'кронских воинов. Так или иначе, сложно представить, что Галакронд Жрец может занять в мете господствующее положение.

Возможно, больше шансов проявить себя у **Зефрис Жреца**. Архетип сильно просел по статистике, так как после изменений в балансе игроки стали пробовать в своих сборках разные слабые карты. Но колода, представленная в данном мета-отчете, по-прежнему лучший из возможных вариантов, пусть и не блестящий.

- **Зефрис Жрец:**

## Зефрис Жрец Руин Запределья

- **Жрец на воскрешении:**



## Галакронд Жрец VS

- [назад к выбору класса](#)



- Изменения в балансе всегда оказывают и психологический эффект на игроков: популярность Воина резко упала после обновления. Но **Агро Воин** так и остался одной из сильнейших колод в игре.

Оптимальная сборка Агро Воина – это все тот же вариант от Meati с **Капитаном Зеленымсом** и **Смертокрылом безумным аспектом**. Она дает в среднем на 10% больше шанс победы против Жреца, чем сборки с **Яйцом морского змея**.

На этой неделе состоялся показательный матч из 11 поединков, в котором сошлись лучшие игроки за Агро Воина (Meati и Gaby) и лучшие игроки за Галакронд Жреца (Zanan и TiсTас). Итоговый счет – 8-3 в пользу Гарроша! Хотя выборка слишком мала, чтобы делать далеко идущие выводы, все же очевидно, что матч-ап не настолько безнадежен для Воина, если у него оптимальны сборка и план на игру. Как уже говорилось ранее, Агро Воин – далеко не самая простая для безупречной игры колода.

Но после обновления Воин не ограничивается лишь одной колодой в мете. Есть верные признаки того, что класс может обзавестись другими сильными архетипами! **Бомб Воин** показывает себя настолько хорошо, что может даже выступить в качестве разрушителя меты.

Проблема Бомб Воина лишь в ужасном поединке со Жрецами. С остальными классами он играет весьма уверенно. Однако, возможно, найдено решение, которое поправит статистику против Андуина, не жертвуя при этом процентом побед в схватках с агро колодами. В представленной сборке была использована та же идея, что и в Агро Воине: добавлены **Капитан Зеленымс** и **Громмаш Адский Крик** для недостающего в конце поединка урона. Статистики по такому варианту собрано еще очень мало, но пока она свидетельствует о том, что архетип войдет в число лучших. Помните, что **Щит и меч** также могут активировать **Громмаша Адского Крика**. Часто в сборку включают и **Каргата Острорукого**, но, скорее всего, он не заслуживает места в колоде.

**Пират Воин** также отлично показывает себя. Возможно, это еще одна сильная колода, которая лишь дожидается своего часа. Пленного ган'арга недооценивали, а он может вывести архетип на новый уровень. Представленная здесь сборка – это сплав наиболее удачных вариаций, засветившихся в ладдере, из которых были убраны все сомнительные карты (например, **Железноклюв** или **Арканитовый жнец**).

- **Агро Воин :**



## Агро Воин с Громмашем

- **Бомб Воин :**



## Бомб Воин Руин Запределья

◦ Пират Воин :



## Пират Воин Руин Запределья



• назад к выбору класс



- **Рено Маг** отлично показывает себя в мете после нерфов. Хотя матчи с Зефрис Охотниками причиняют ему много боли, они далеко не так опасны для архетипа, как более быстрые колоды Рексара: Охотник на драконах и Фейс Охотник, которые сейчас не так популярны. Кроме того, Агро Охотник на Демонов, и Агро Воин были убиты, и это как нельзя лучше сказалось на показателе винрейта Мага в этих матч-апах. Матч-ап против Охотника на Демонов Маг играет на равных, а в поединке с Воином и вовсе держится лидером (это может измениться, если игроки найдут оптимальную сборку).

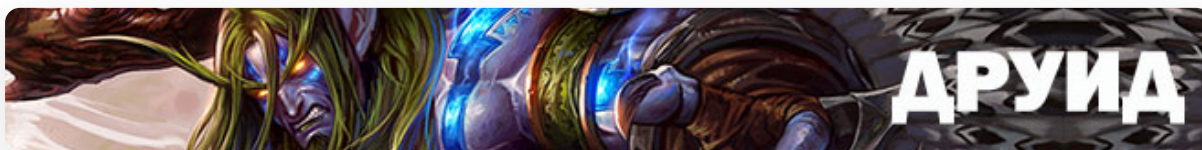
В сборке Рено Мага ничего не поменялось. Разве что можно добавить в колоду Волю Призывателя для улучшения показателей в более медленных матч-апах (Жрец, Разбойник, Чернокнижник), но вряд ли Маг может себе это позволить. Воин больше не использует яйца, он стремится задавить оппонента своим оружием с **Капитаном Зеленымсом**, и при таком раскладе **Кислотный слизнюк** — эффективная карта для борьбы с ним.

◦ Рено Маг :

## Рено Маг Руин Запределья



• назад к выбору класса



- Друид встал с колен и показывает себя как один из сильнейших и самых многообещающих классов в мете после нерфов. Изменения баланса дали Друиду время для разгона, которое так необходимо для использования некоторых его карт, например, **Буйства природы**.

**Спелл Друид** был неплохим вариантом для игроков, желающих добиться успеха в ладдере, но сейчас архетип имеет две вариации, и выделить лучшую из них сложно.

Первая вариация использует **Дикий рев** в качестве финишера, Торговку скакунами и **Рой светлячков**, помогающие в замедленной мете, дающей игроку дополнительный ход для успешной реализации этих карт. **Дикий рев** крайне удачно смотрится в

колоде, рекомендуется взять две копии. Использовать только одну — ошибка. **Изера** показывает себя не очень хорошо в этой колоде, она попросту слишком медленная. Одна копия **Буйного роста** дает неплохой разгон по мане, а **Душа леса** отлично показывает себя в сочетании с **Роем светлячков** в медленных матч-апах.

**Вторая вариация сборки** использует **Дыхание снов** и тяжелых драконов, максимизирующих эффективность возможности быстрого роста Друида по мане. Сборки этой вариации до конца не определены, но важно помнить о нескольких моментах: **Пленный сатир** плох. Торговка скакунами хороша. Можно брать две копии. **Дыхание снов** лучше, чем **Грибные богатства**, которые могут сбросить важных существ, так что лучше заменить их на еще одного дракона, например, **Лазурную исследовательницу**.

Проблема этой колоды в том, что многие игроки используют **Малигоса**, но **Малигос** — слабейший дракон в этой сборке. **Лунный огонь** намного чаще используется в качестве активатора Торговки скакунами, а без **Пленного сатира** (который, как уже было сказано, не очень хорош) карту невозможно удешевить и использовать в действительно нужный момент. **Малигос** неплох, но обычно вы будете выигрывать другими картами.

Какой из этих вариантов лучше? Вариация с **Диким ревом** сильнее против Охотников и Чернокнижников, вариация с драконами — против Охотников на демонов и Воинов. Остальные матч-апы примерно похожи. На данный момент сборка с **Диким ревом** лучше, но истинная сила вариации с драконами проявится, когда мета немного устаканится.

#### ◦ **Спелл Друид :**



### **Токен Спелл Друид**



### **Дракон Спелл Друид**



назад к выбору класса

◦



- Изменения баланса чрезвычайно положительно сказались на Чернокнижнике. Зоолок сильно потерял в темпе и винрейте из-за нерфа **Пленного хламобеса**. И это неудивительно. Архетип может спасти только новая, менее зависимая от **Пленного хламобеса** сборка, но в этом отчёте её нет. Помните главное — все сборки, бывшие актуальными перед патчем, сейчас крайне слабы.

**Квест Чернокнижник** был настоящим открытием перед патчем, а правки баланса еще больше усилили архетип. На данный момент это лучшая колода Чернокнижника и серьезный претендент на пьедестал меты, к тому же неплохо выступивший на турнире Grandmasters на прошлой неделе. У Квест Чернокнижника

сбалансированный разброс матч-апов, со многими оппонентами он играет на равных, а единственная его слабость — Охотники.

Его сборки также ещё не окончательны. Orange играл этим архетипом и сделал интересную замену — вместо **Защитников Хартута** он взял **Призывательницу абиссалов**. Это карта универсальнее, предоставляет как защиту, так и угрозу вашему оппоненту в медленных поединках. Карта даёт возможность Квест Чернокнижнику рассчитывать на победу не из-за своей комбинации с **Малигосом**, а благодаря давлению на стол. Карта сильна, но одной ее копии будет достаточно.

Однако возросшая популярность **Гайкалибура** дает повод думать, что Квест Чернокнижник не станет такой уж сильной колодой для ладдера в будущем.

#### ■ Контроль Чернокнижник :

## Контроль Чернокнижник с Прихвостнями

#### ■ Квест Чернокнижник :



### Малигос Квест Чернокнижник



о назад к выбору класса

о



- о Ещё бы чуть-чуть, и... Эта фраза идеально описывает состояние Паладина на данный момент. Чистый Паладин и Мурлок Паладин близки к тому, чтобы стать конкурентоспособными колодами, но у них есть определенные недостатки, которые, скорее всего, не позволят им сделать это, когда мета устаканится и колоды оппонентов станут более эффективными.

Сборка **Мурлок Паладина** не изменилась, и видимого решения проблем архетипа на данный момент не существует. Если стол Паладина будет зачищен, он особо ничем не может ответить оппоненту на зачистку. А в текущей мете есть несколько колод, которые превосходно справляются с зачисткой стола и сводят на “нет” его синергии с мурлоками. И эти колоды становятся только популярнее.

**Чистый Паладин** показывает неплохой потенциал, который может улучшиться, если он когда-нибудь получит хороший инструмент добора наравне с **Длanyю А'дала**. Были замечены эксперименты с картой **Приключения зовут** и **Алдор-служительницей**, но **Пленные лучежабры** слишком хороши, чтобы заменять их на эту синергию.

Если говорить о главной проблеме архетипа, то это, скорее всего, завершающий этап партии. Чистый Паладин хорош, когда речь идет о выживаемости и обороне, он имеет положительный винрейт даже против Агро Воина. Но архетипу не хватает финишеров для медленных оппонентов вроде Мага, Разбойника и Жреца.

Возможное улучшение кроется в карте, которую никто даже и не помнит:  
Благословение силы.

Она синергирует со способностью архетипа разыгрывать множество копий **Манускрипта мудрости**, дает колоде взрывной урон при условии, если любое союзное существо есть на столе в поздней игре. Воспринимайте эту карту как псевдо-**Лироя Дженкинса**. Еще одна неплохая карта — **Подчинение**, которая является точечным ремувалом, способным сохранить ваш **Манускрипт справедливости** для АОЕ целей. Из сборки был убран **Бронзовый исследователь**, потому что эта карта просто отстой. Представленная здесь сборка — лучшая, которую только можно найти для Чистый Паладина.

■ **Мурлок Паладин :**

## Октосари Мурлок Паладин

■ **Чистый Паладин :**



**Чистый Паладин**



назад к выбору класса

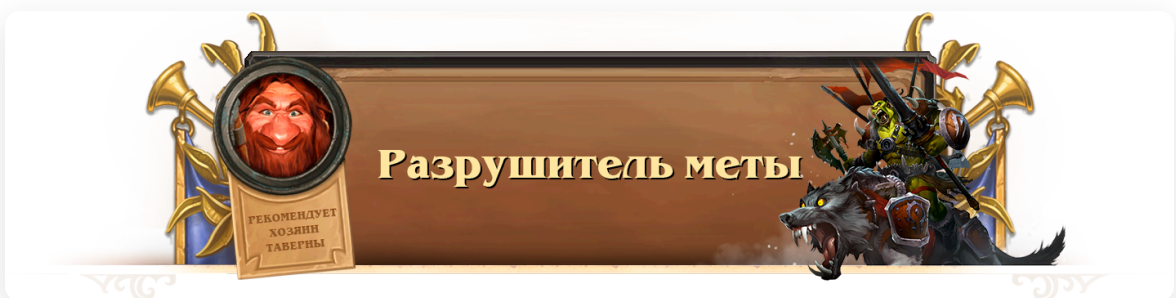




o

o [назад к выбору класс](#)

o



Давно ни в одном мета-отчете не было так много изменяющих мету событий, и хотя сейчас она выглядит похожей на предыдущую, так как Охотник на Демонов все еще лидирует по винрейту среди всех архетипов, вряд ли это продлится долго.

Претендентов на звание Разрушителя меты недели много, но **Бомб Воин** выглядит наиболее похожим на настоящего. Грядущий рост популярности этой колоды позволит больше узнать об ее истинном уровне силы. Подумайте только о том, как архетип повлияет на Зефрис колоды. К тому же это прямая контр-колода для Охотников на Демонов.

Главная проблема Бомб Воина заключается в матч-апе со Жрецом. Он все еще сложен, но уже не так безнадежен, как было раньше. Это стало возможным благодаря возможности наносить невероятное количество урона с помощью **Капитана Зелениямса** и **Гайкалибура**, а также благодаря отличному финишеру в лице **Громмаша Адского Крика**. Две эти карта помогают Воину быстро завершать партии и не дать противникам времени собраться с силами для ответной атаки.

В то время как Агро Воин дает игрокам возможность поностальгировать по Патрон Воину, Бомб Воин позволяет вновь почувствовать атмосферу классического Контроль Воина. Играя им, нужно не просто сидеть и зачищать угрозы. Нужно уничтожать их и давать оппоненту почувствовать вкус лезвия папочки.

- **Бомб Воин :**



## **Бомб Воин Руин Запределья**



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