

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Что ждет мету после нерфа ДХ. Vicious Syndicate мета отчет №166

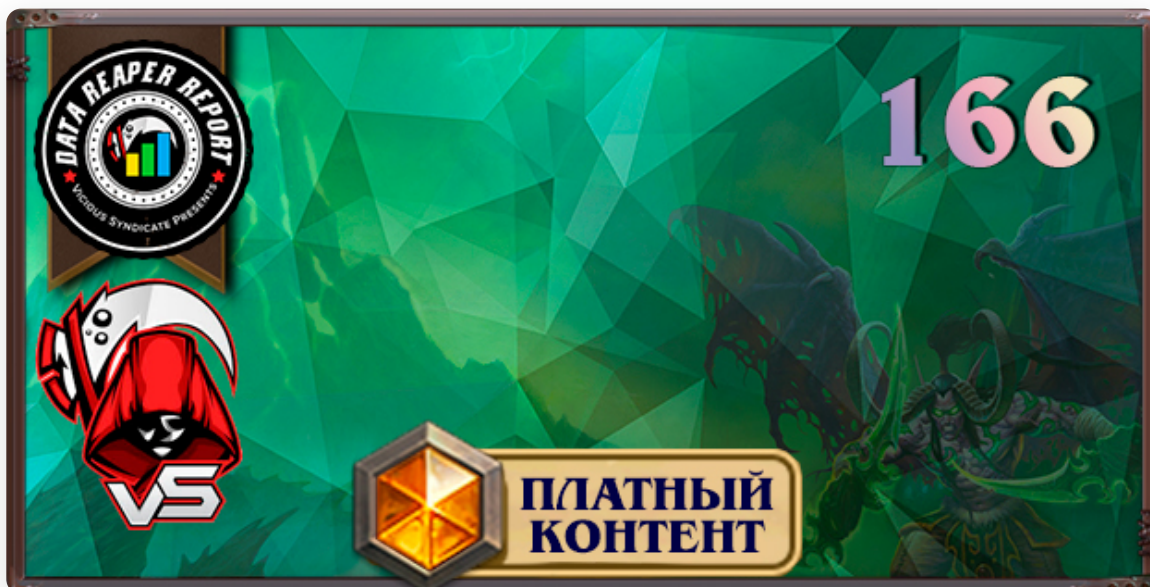
19.06.2020

Мета-отчеты

Мета-отчет

Что ждет меты после нерфа ДХ. Vicious Syndicate мета отчет №166

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



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

Blizzard анонсировали изменения баланса (уже доступны в игре), когда этот мета-отчет уже был готов. **Двойной удар** (и Второй удар) теперь стоит 1 ману и даёт герою +2 к атаке до конца хода. Это весьма значительное изменение, которое наверняка повлияет на мету.

**Ниже в статье вы найдете пометки о возможном влиянии этого изменения на каждый класс**

- **Всего проанализировано игр**      **110 000**
- На ранге Легенда:                      25 000
- Алмаз 1-4:                                 23 000

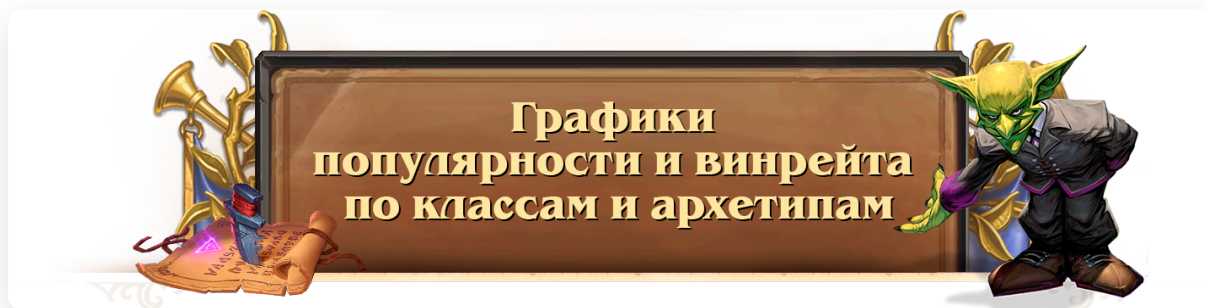
- Алмаз 10-5: 25 000
- Платина: 13 000
- Бронза/ Серебро / Золото: 22 000

**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*

•

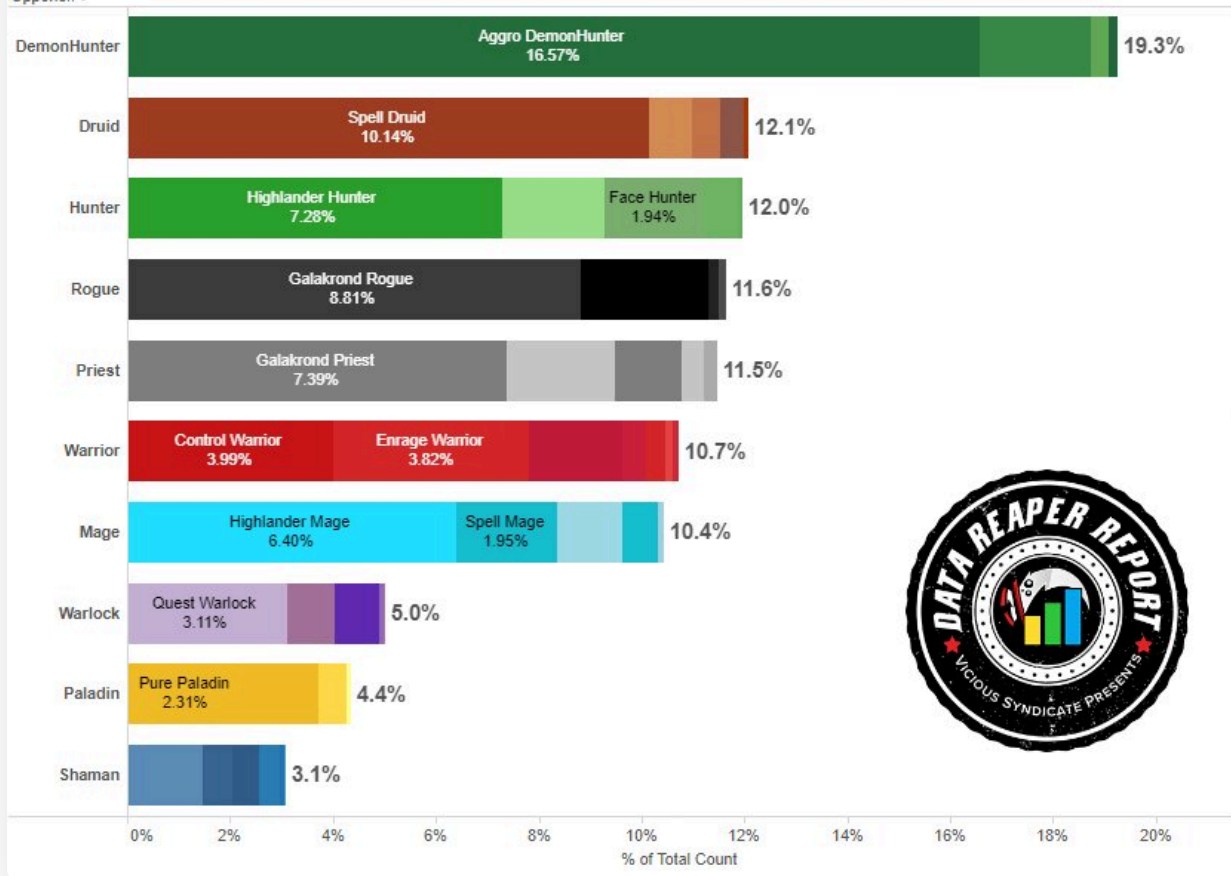
•



По всем рангам

vS Data Reaper # 166 (June 10 - 16, 2020) - All Ranks

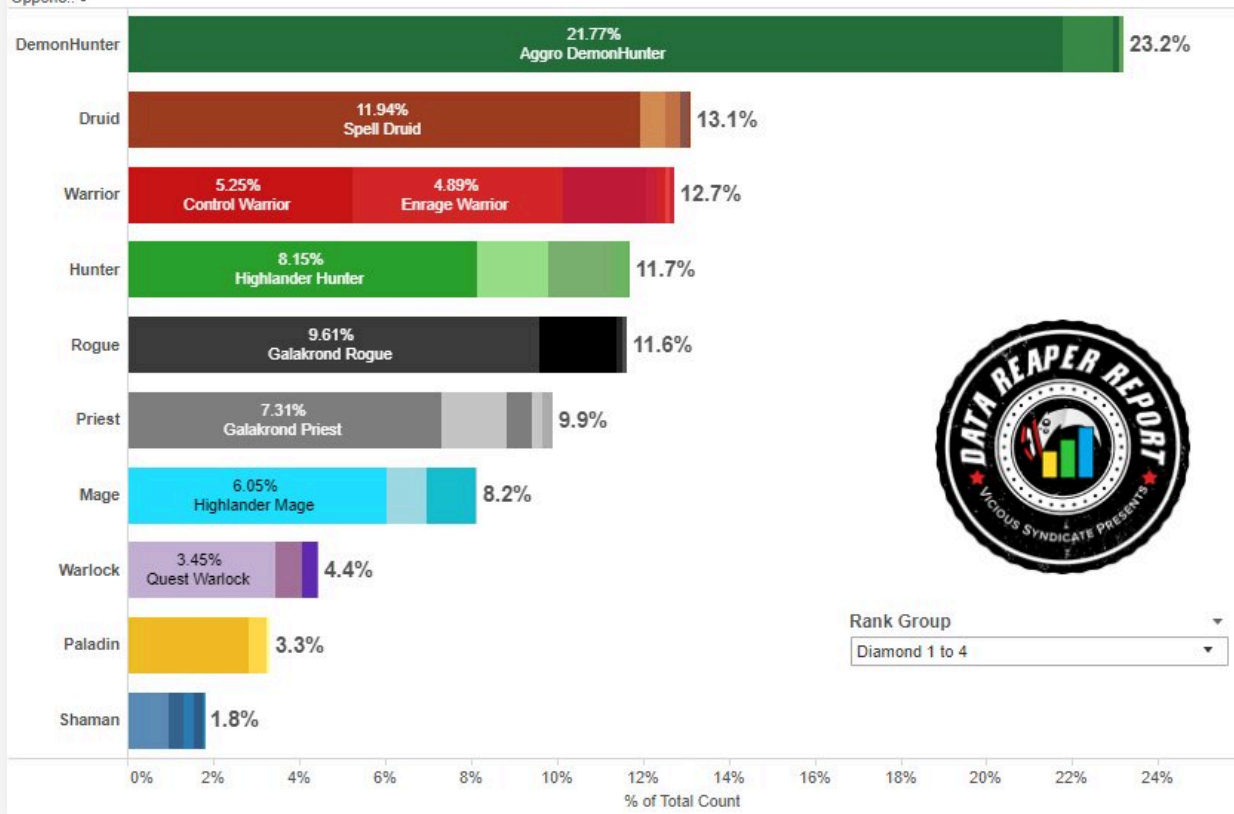
Oppone..



В промежутке ранга Алмаз 4 - 1

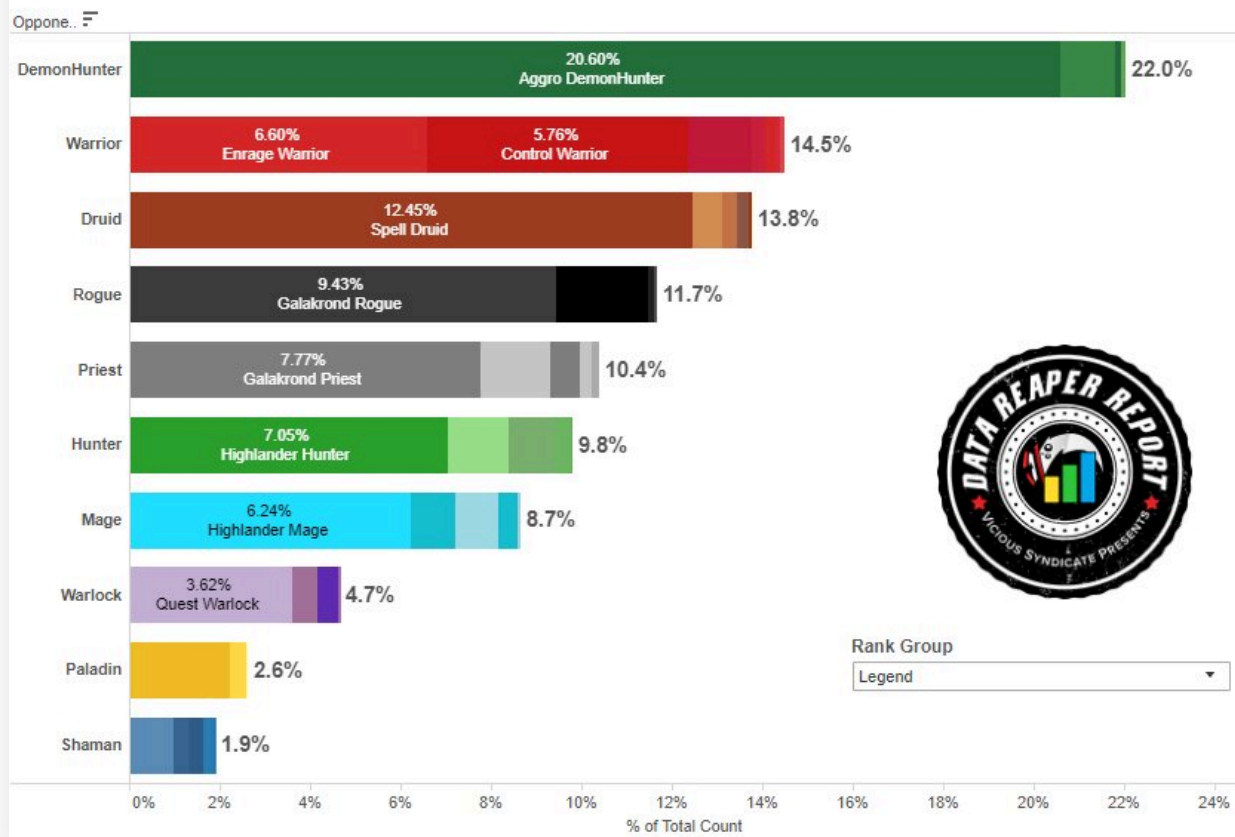
vS Data Reaper # 166 (June 10 - 16, 2020) - By Ranks

Oppone...



На ранге Легенда

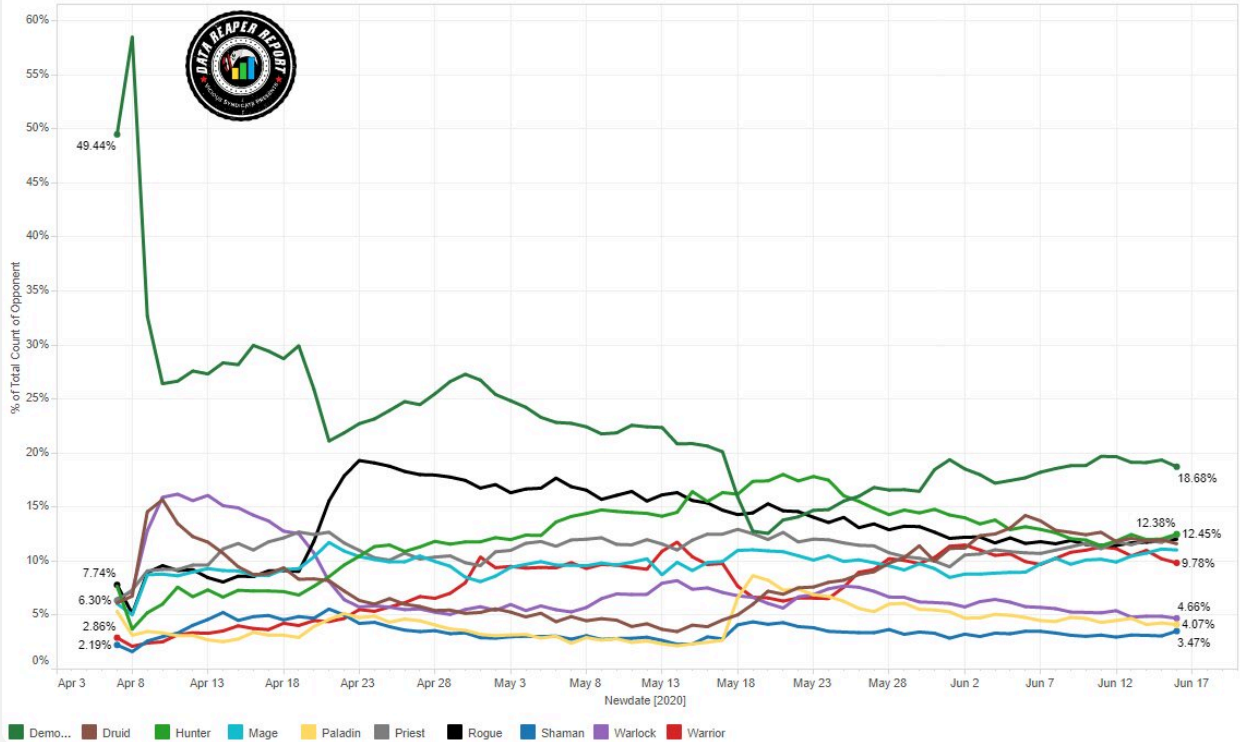
vS Data Reaper # 166 (June 10 - 16, 2020) - By Ranks



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

нажмите, чтобы посмотреть график

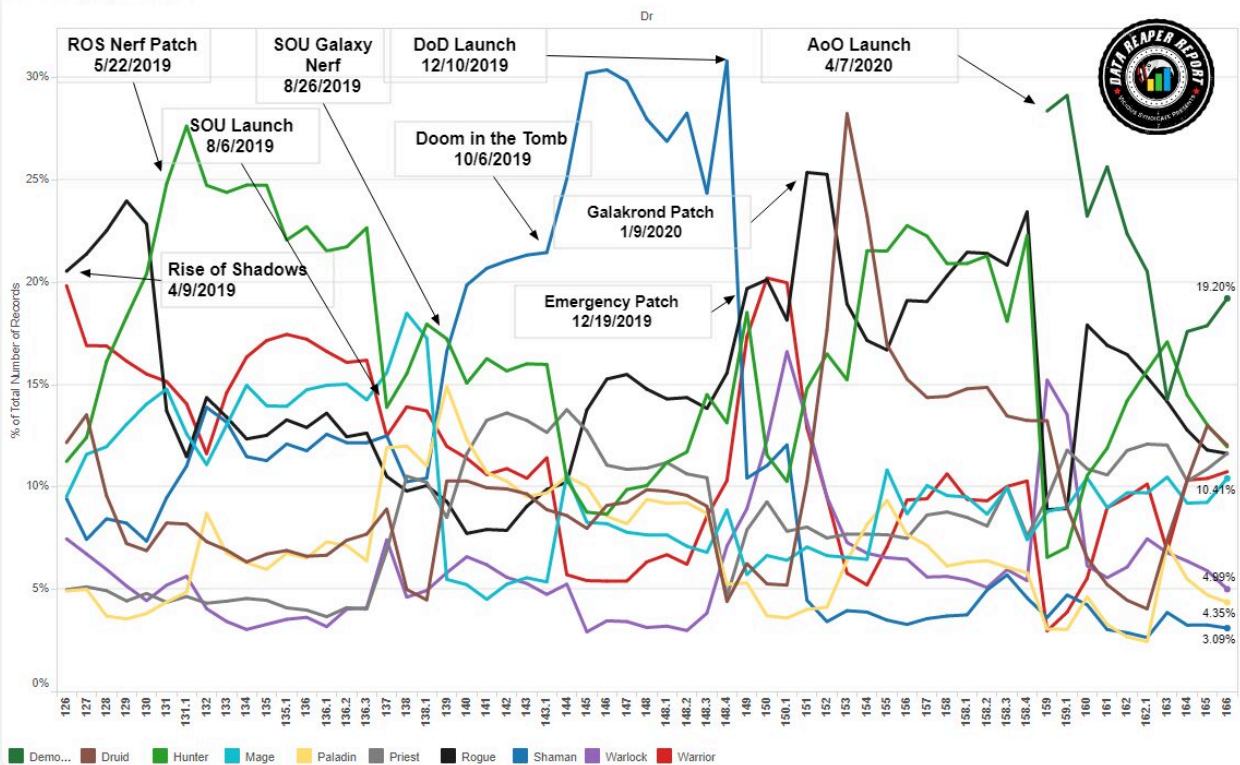
Frequency of Classes played - By day - Since Ashes of Outland Launch  
April 7, 2020 - June 16, 2020



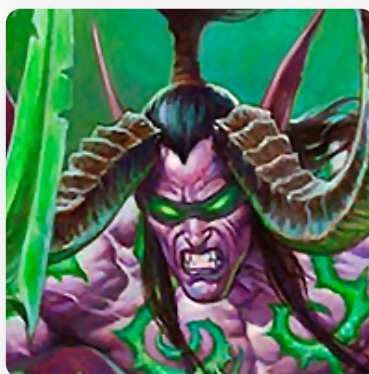
**Следующий график показывает прогрессию популярности классов по неделям с момента выхода первого Data Reaper Report**

нажмите, чтобы посмотреть график

Class Freq. by Weeks



## Анализ популярности классов



**Охотника на демонов** не остановить. В Легенде класс дошел до точки “насыщенности” и перестал расти в численности, он становится безумно популярен на низких рангах, где у него почти нет достойных противников. Вся мета пытается настроиться на матч-ап с Охотником на демонов. Безуспешно.



**Воин** стабилизировался. Класс доказал свои успехи на высоких рангах, но мета начала агрессивно нацеливаться и на него (популярность **Кислотного слизняка** сильно выросла), что наверняка сдержало рост. Количество Воинов в топе Легенды становится невыносимым.



**Друид** сократился в численности, не сумев справиться с огромным количеством Охотников на демонов и Воинов. **Спелл Друид** расчистил сборки и закончил процесс оптимизации, хотя место для еще одного улучшения все же есть, но об этом позже.



**Галакронд Разбойник** также расчищает сборки, и у него довольно много пространства для улучшений. **Авантюрист** все чаще появляется в сборках, а на первое место вышли колоды с синергией маскировки.



**Жрец** вырос в популярности. **Галакронд Жрец** сделал небольшие успехи в топе Легенды благодаря огромному количеству Воинов, и потихоньку этот тренд стал спускаться и на нижние ранги.



**Охотник** продолжает терять популярность из-за плохого матч-апа с Охотником на демонов. Чем выше вы взбираетесь по ладдеру, тем меньше Охотников вы встретите, и это плохие новости для Рексара.



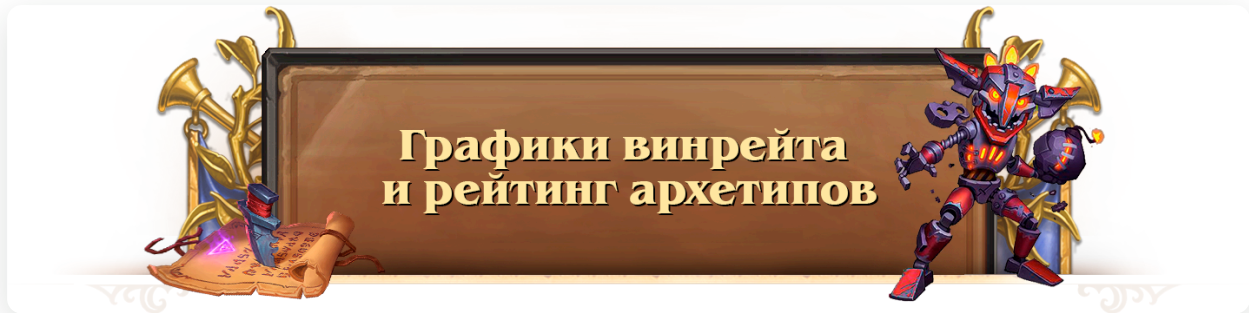
**Маг** вернулся к прежней численности после того, как несколько игроков попали в топ Легенды **Рено Магом**, вселив надежду в сердца других. Судя по данным, Рено Маг заслуживает больше внимания, ведь он хорошо показывает себя в игре.



**Квест Чернокнижник** продолжает терять игроков, оказавшись под ударом Бомб Воина. У колоды не получилось укрепиться ни в одном матч-апе (кроме Жреца), так что будущее для Гул'дана выглядит мрачно.



**Паладин** и **Шаман** не оказывают влияния на текущую мету и не участвуют в ней.



### Диаграммы матч-апов

По всем рангам

Matchup Win rates based on games between 6/3/2020-6/16/2020  
(Minimum 100 games required per matchup)

Rank Group

All Ranks



		Opponent / Opponent Deck																	
		De..	Dru..	Hunter			Mage		Paladin		Priest		Rogue		Sh..	Wa..	Warrior		
Hero	Hero Deck	Aggro Demon..	Spell Druid	Dragon Hunter	Face Hunter	Highlander Hu..	Highlander Ma..	Spell Mage	MurlocPaladin	Pure Paladin	Galakrond Prie..	Highlander Pri..	Galakrond Ro..	Highlander Ro..	Highlander Sh..	Quest Warlock	Control Warrior	Enrage Warrior	Pirate Warrior
DemonHunter	Aggro DemonHunter	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Green
Druid	Spell Druid	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red
Hunter	Dragon Hunter	Red	Green	Black	Red	Green	Green	Green	White	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red
	Face Hunter	Red	Red	Green	Black	Green	Green	Green	White	Red	Red	Red	Green	Green	White	Green	Red	Red	Red
	Highlander Hunter	Red	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red
Mage	Highlander Mage	Green	Red	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Green
	Spell Mage	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Red	Green	Red
Paladin	Murloc Paladin	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Green
	Pure Paladin	Red	Green	Green	Green	Red	Green	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Green
Priest	Galakrond Priest	Red	Green	Green	Red	Red	Green	Red	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Green
	Highlander Priest	Green	Red	Green	Red	Red	Green	Green	White	Green	Red	Black	Red	Red	Green	Red	Green	Green	Green
Rogue	Galakrond Rogue	Red	Red	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Red	Red	Green
	Highlander Rogue	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Black	Green	Red	Red	Red	Green
Shaman	Highlander Shaman	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Green	Green	Green
Warlock	Quest Warlock	Green	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Red	Red	Red
Warrior	Control Warrior	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green
	Enrage Warrior	Green	Red	Green	Green	Green	Red	Red	White	Red	Red	Red	Green	Green	Red	Green	Green	Black	Green
	Pirate Warrior	Red	Green	Green	Green	Green	Red	Green	White	Red	Red	Red	Green	Green	Red	Green	Green	Red	Black

В промежутке рангов Алмаз 4 - Легенды

## Matchup Win rates based on games between 6/3/2020-6/16/2020 (Minimum 100 games required per matchup)

Rank Group

D4 to L



Hero / Hero Deck		Opponent / Opponent Deck																		
		De..	Dru..	Hunter			Mage		Paladin		Priest		Rogue		Sh..	Wa..	Warrior			
Hero	Hero Deck	Aggro Demon..	Spell Druid	Dragon Hunter	Face Hunter	Highlander Hu..	Highlander Ma..	Spell Mage	MurlocPaladin	Pure Paladin	Galakrond Prie..	Highlander Pri..	Galakrond Ro..	Highlander Ro..	Highlander Sh..	Quest Warlock	Control Warrior	Enrage Warrior	Pirate Warrior	
DemonHunter	Aggro DemonHunter	Black	Green	Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green
Druid	Spell Druid	Red	Black	Red	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green
Hunter	Dragon Hunter	Red	Light Green	Black	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green
	Face Hunter	Light Green	Red	Black	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green
	Highlander Hunter	Red	Light Green	Light Green	Light Green	Black	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green
Mage	Highlander Mage	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Red	Black	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green
	Spell Mage	Red	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Black	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green
Paladin	Murloc Paladin	Red	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Black	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green
	Pure Paladin	Red	Light Green	Light Green	Light Green	Red	Red	Black	Light Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
Priest	Galakrond Priest	Red	Light Green	Light Green	Light Green	Red	Red	Light Green	Black	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green
	Highlander Priest	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Red	Red	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green
Rogue	Galakrond Rogue	Red	Red	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green
	Highlander Rogue	Red	Red	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green
Shaman	Highlander Shaman	Red	Red	Light Green	Light Green	Red	Red	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green
Warlock	Quest Warlock	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green
Warrior	Control Warrior	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green
	Enrage Warrior	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green
	Pirate Warrior	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green

На ранге Легенда

Matchup Win rates based on games between 6/3/2020-6/16/2020  
(Minimum 100 games required per matchup)

Rank Group

Legend



Hero / Hero Deck		Opponent / Opponent Deck																	
		De..	Dru..	Hunter		Mage		Paladin		Priest		Rogue		Sh..	Wa..	Warrior			
		Aggro Demon..	Spell Druid	Dragon Hunter	Face Hunter	Highlander Hu..	Highlander Ma..	Spell Mage	MurlocPaladin	Pure Paladin	Galakrond Prie..	Highlander Pri..	Galakrond Ro..	Highlander Ro..	Highlander Sh..	Quest Warlock	Control Warrior	Enrage Warrior	Pirate Warrior
DemonHunter	Aggro DemonHunter	Black	Green			Green	Brown			Green	Green	Brown	Green	Green	Green	Brown	Red	Red	Brown
Druid	Spell Druid	Red	Black			Green	Brown			Brown	Green	Brown	Green	Green	Green	Brown	Brown	Green	
Hunter	Dragon Hunter			Black															
	Face Hunter				Black														
	Highlander Hunter	Red	Red			Black	Green				Green		Brown	Green		Green	Brown	Red	
Mage	Highlander Mage		Brown			Red	Black				Green		Green			Brown	Red	Brown	
	Spell Mage							Black											
Paladin	Murloc Paladin								Black										
	Pure Paladin	Red	Brown							Black									
Priest	Galakrond Priest	Red	Red			Red	Red				Black		Brown	Red		Red	Green	Green	
	Highlander Priest		Brown									Black	Red					Green	
Rogue	Galakrond Rogue	Red	Red			Brown	Red				Brown	Green	Black	Green		Brown	Red	Red	
	Highlander Rogue	Red	Red			Red					Green		Red	Black					
Shaman	Highlander Shaman	Red	Red												Black				
Warlock	Quest Warlock		Brown			Red	Brown				Green		Brown			Black	Red	Red	
Warrior	Control Warrior	Green	Brown			Brown	Green				Red		Green			Green	Black	Brown	
	Enrage Warrior	Green	Red			Green	Brown				Red	Red	Green			Green	Brown	Black	
	Pirate Warrior		Brown																Black

Таблица % винрейта архетипов с распределением по Тир уровням

Platinum



### vS Power Rankings DR # 166

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Aggro DemonHunter	55.42	0.80	100.0	100.0	100.0
	Highlander Mage	52.73	-0.14	75.2	52.5	63.9
	Highlander Hunter	52.54	0.01	73.4	55.6	64.5
Tier 2	Dragon Hunter	51.66	-0.30	65.4	19.7	42.5
	Spell Druid	51.46	-0.04	63.5	58.9	61.2
	Enrage Warrior	51.35	-0.16	62.5	15.0	38.8
	Control Warrior	51.33	-0.44	62.3	19.6	40.9
	Galakrond Rogue	51.05	0.43	59.7	61.2	60.4
	Pirate Warrior	50.92	0.02	58.5	14.4	36.4
	Face Hunter	50.90	0.48	58.3	18.9	38.6
	Murloc Paladin	50.21	0.66	51.9	15.0	33.5
	Tier 3	Quest Warlock	49.19	-0.68	42.6	22.1
Pure Paladin		48.64	0.26	37.4	19.2	28.3
Highlander Priest		48.62	0.02	37.2	17.3	27.3
Galakrond Priest		48.36	0.17	34.8	55.1	45.0
Highlander Rogue		47.47	-0.44	26.7	20.6	23.7
Tier 4	Spell Mage	43.54	0.16	-9.6	16.8	3.6
	Highlander Shaman	42.86	-0.78	-15.9	13.2	-1.4

Diamond 5 to 10



### vS Power Rankings DR # 166

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Aggro DemonHunter	54.86	0.71	100.0	100.0	100.0
	Highlander Mage	52.71	0.31	77.9	43.2	60.5
Tier 2	Highlander Hunter	51.93	0.18	69.9	51.3	60.6
	Spell Druid	51.54	0.10	65.9	72.6	69.3
	Dragon Hunter	51.45	0.11	64.9	14.6	39.8
	Enrage Warrior	51.38	-0.29	64.2	20.8	42.5
	Control Warrior	51.28	-0.77	63.2	26.0	44.6
	Face Hunter	50.68	0.53	57.0	12.9	34.9
	Galakrond Rogue	50.61	0.46	56.3	58.5	57.4
	Pirate Warrior	50.42	-0.36	54.3	12.8	33.6
	Tier 3	Murloc Paladin	49.70	0.59	46.9	10.7
Quest Warlock		48.98	-0.15	39.5	21.7	30.6
Highlander Priest		48.51	0.21	34.6	13.6	24.1
Pure Paladin		48.36	0.20	33.1	17.3	25.2
Galakrond Priest		48.31	0.30	32.6	51.1	41.9
Tier 4	Highlander Rogue	46.97	-0.90	18.8	18.3	18.6
	Spell Mage	43.54	0.45	-16.5	11.8	-2.4
	Highlander Shaman	43.10	-0.48	-21.1	11.5	-4.8

Diamond 1 to 4



### vS Power Rankings DR # 166

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Aggro DemonHunter	53.26	0.43	100.0	100.0	100.0
	Enrage Warrior	52.31	-0.09	85.5	22.5	54.0
	Control Warrior	52.03	-0.49	81.1	24.1	52.6
Tier 2	Highlander Mage	51.53	0.43	73.5	27.8	50.6
	Spell Druid	50.36	-0.17	55.6	54.9	55.2
	Highlander Hunter	50.29	-0.30	54.4	37.4	45.9
	Face Hunter	50.19	0.84	52.9	7.0	29.9
	Pirate Warrior	50.01	-0.39	50.1	8.9	29.5
	Dragon Hunter	50.01	-0.24	50.1	7.5	28.8
Tier 3	Galakrond Rogue	49.39	0.42	40.6	44.1	42.4
	Highlander Priest	48.27	-0.18	23.4	7.0	15.2
	Galakrond Priest	48.26	0.36	23.4	33.6	28.5
	Quest Warlock	48.22	-0.27	22.6	15.8	19.2
	Murloc Paladin	47.76	0.23	15.7	5.1	10.4
	Pure Paladin	47.70	-0.44	14.7	7.9	11.3
Tier 4	Highlander Rogue	45.75	-1.61	-15.3	8.1	-3.6
	Highlander Shaman	43.06	-0.38	-56.5	4.5	-26.0
	Spell Mage	42.54	0.14	-64.5	3.9	-30.3

Legend



### vS Power Rankings DR # 166

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Aggro DemonHunter	52.44	-0.02	100.0	100.0	100.0
	Enrage Warrior	52.42	0.32	99.5	32.0	65.8
	Control Warrior	52.31	-0.16	97.3	27.9	62.6
Tier 2	Highlander Mage	51.75	0.48	85.7	30.3	58.0
	Highlander Hunter	50.65	-0.08	63.4	34.2	48.8
	Spell Druid	50.62	0.01	62.7	60.5	61.6
	Dragon Hunter	50.47	-0.11	59.6	6.5	33.1
	Face Hunter	50.24	1.10	55.0	4.8	29.9
Tier 3	Pirate Warrior	49.84	-0.38	46.8	6.9	26.9
	Galakrond Rogue	49.34	0.55	36.5	45.8	41.2
	Galakrond Priest	48.80	0.19	25.5	37.7	31.6
	Highlander Priest	48.61	-0.33	21.5	7.4	14.5
	Quest Warlock	48.18	-0.31	12.7	17.6	15.1
	Pure Paladin	47.76	-0.45	4.1	7.2	5.7
Tier 4	Murloc Paladin	47.42	0.28	-2.9	3.7	0.4
	Highlander Rogue	45.81	-1.47	-35.7	9.9	-12.9
	Highlander Shaman	43.27	-0.51	-87.8	4.7	-41.5
Spell Mage	43.11	0.18	-90.9	4.7	-43.1	

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

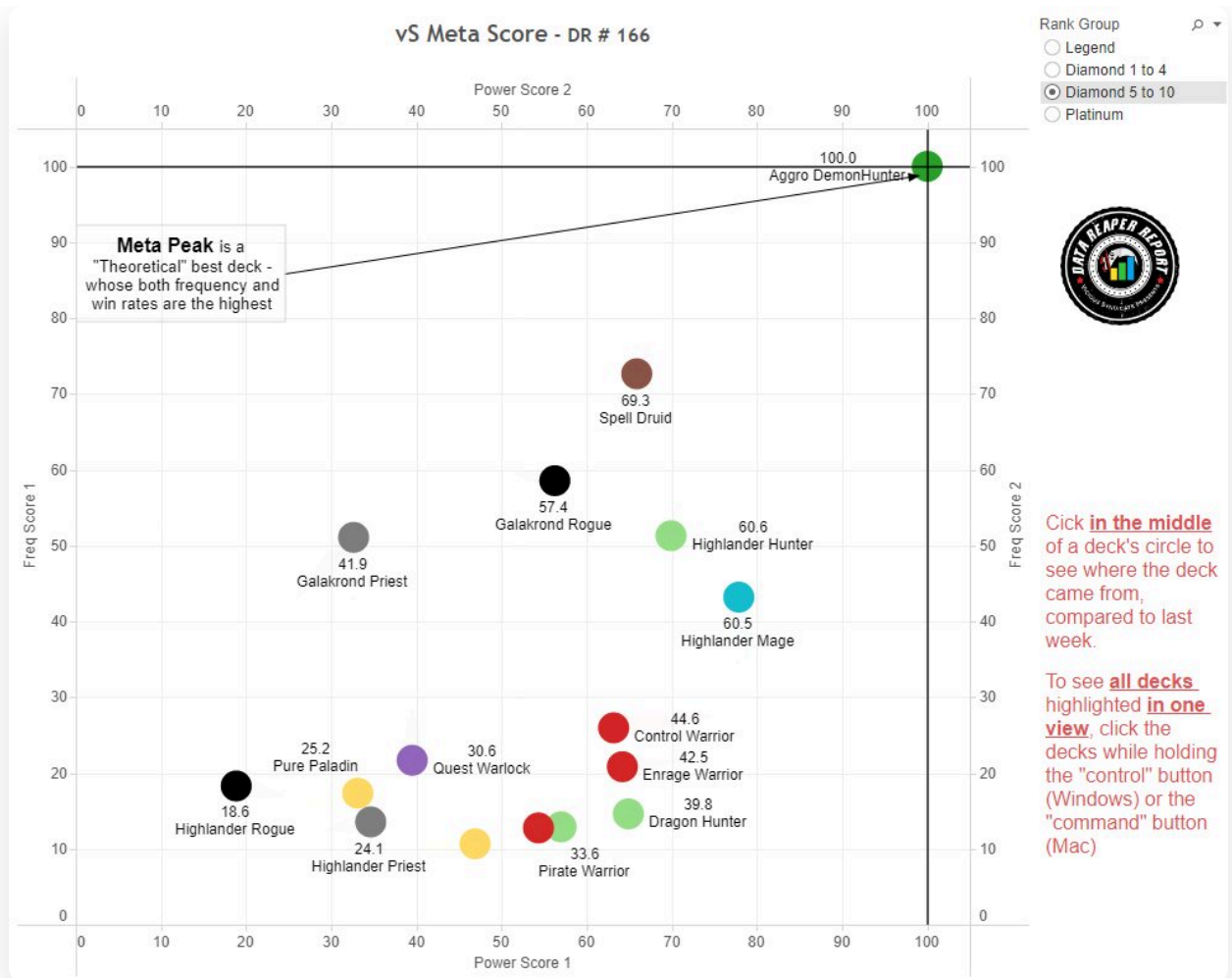
All Ranks						
All Ranks						
Legend						
R4 to R1						
R9 to R5						
R14 to R10						
Tiers	Hero Deck	vS Dec k P..	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Odd Paladin	54,38	0,70	100,0	100,0	100,0
	Token Druid	52,83	0,52	82,3	47,8	65,0

### Диаграмма Meta Score

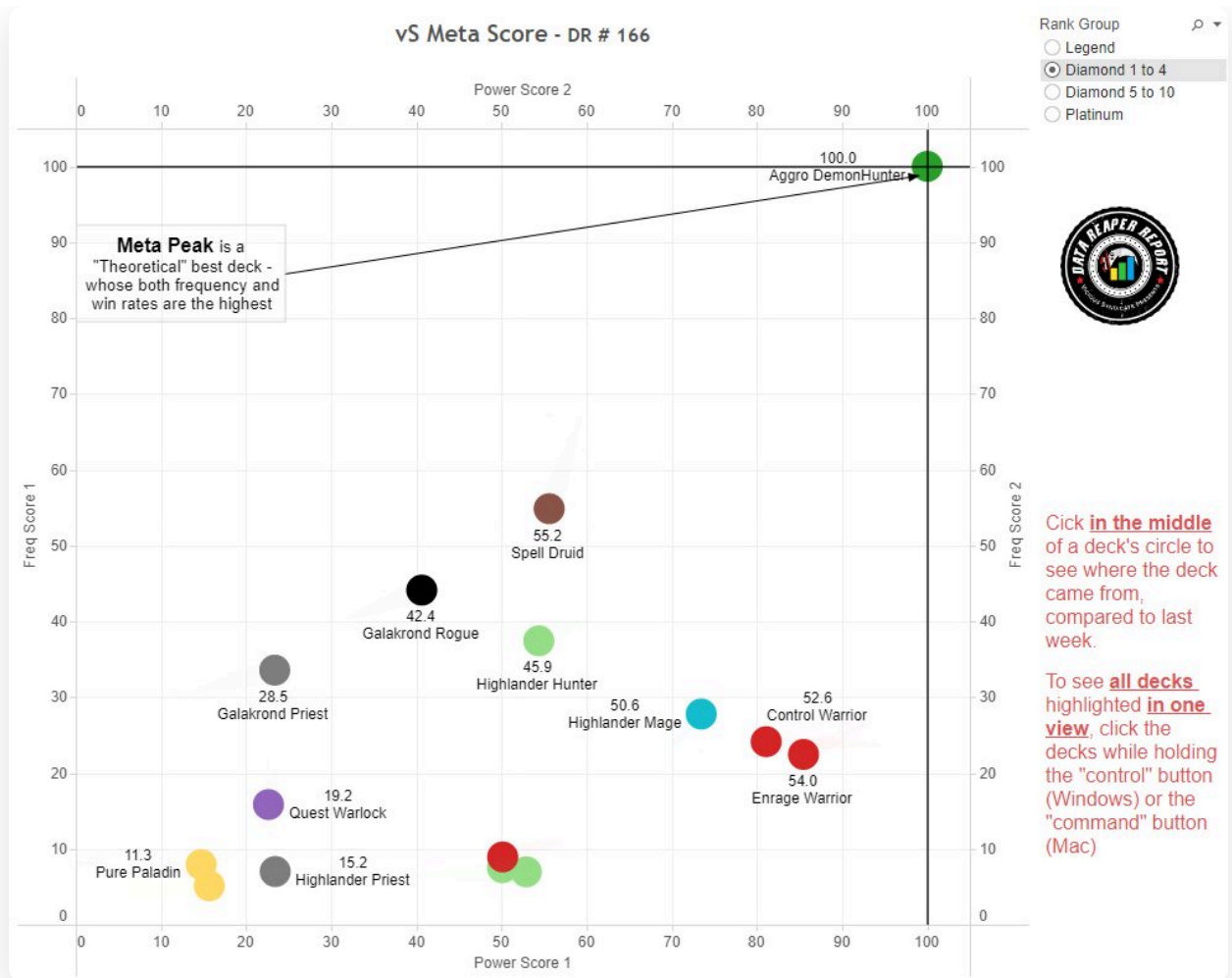
vS Meta Score диаграмма - отображает одновременно и уровень силы архетипов (ось абсцисс X), и их популярность (ось ординат Y). Исследовав этот график, вы сможете нагляднее увидеть и проще понять состояние текущей меты.

Чем выше и правее находится определенная колода, тем более мощной и нездоровой для меты она является. В правом верхнем углу графика показан теоретический король меты, максимально сильный и максимально популярный. Можно сравнить, как близко к нему подобрались существующие архетипы.

Алмаз 10-5

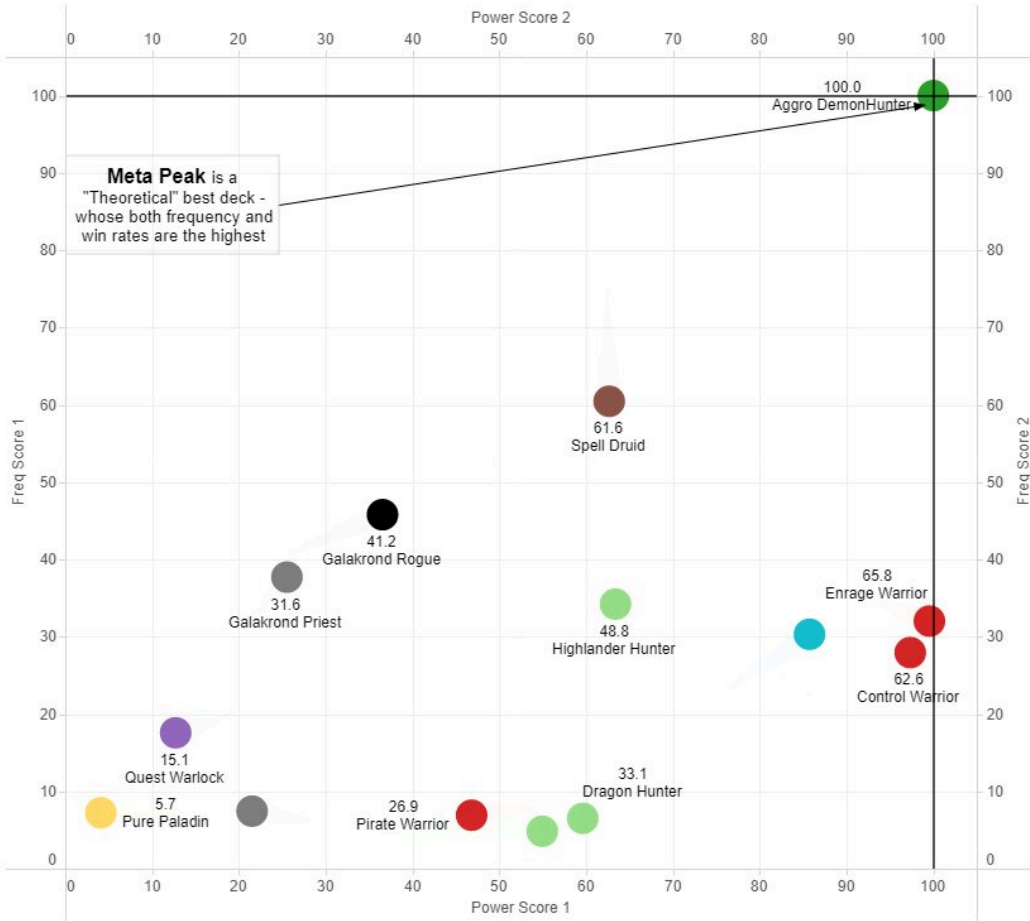


Алмаз 4 - 1 ранг



На легендарном ранге

### vS Meta Score - DR # 166



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



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

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

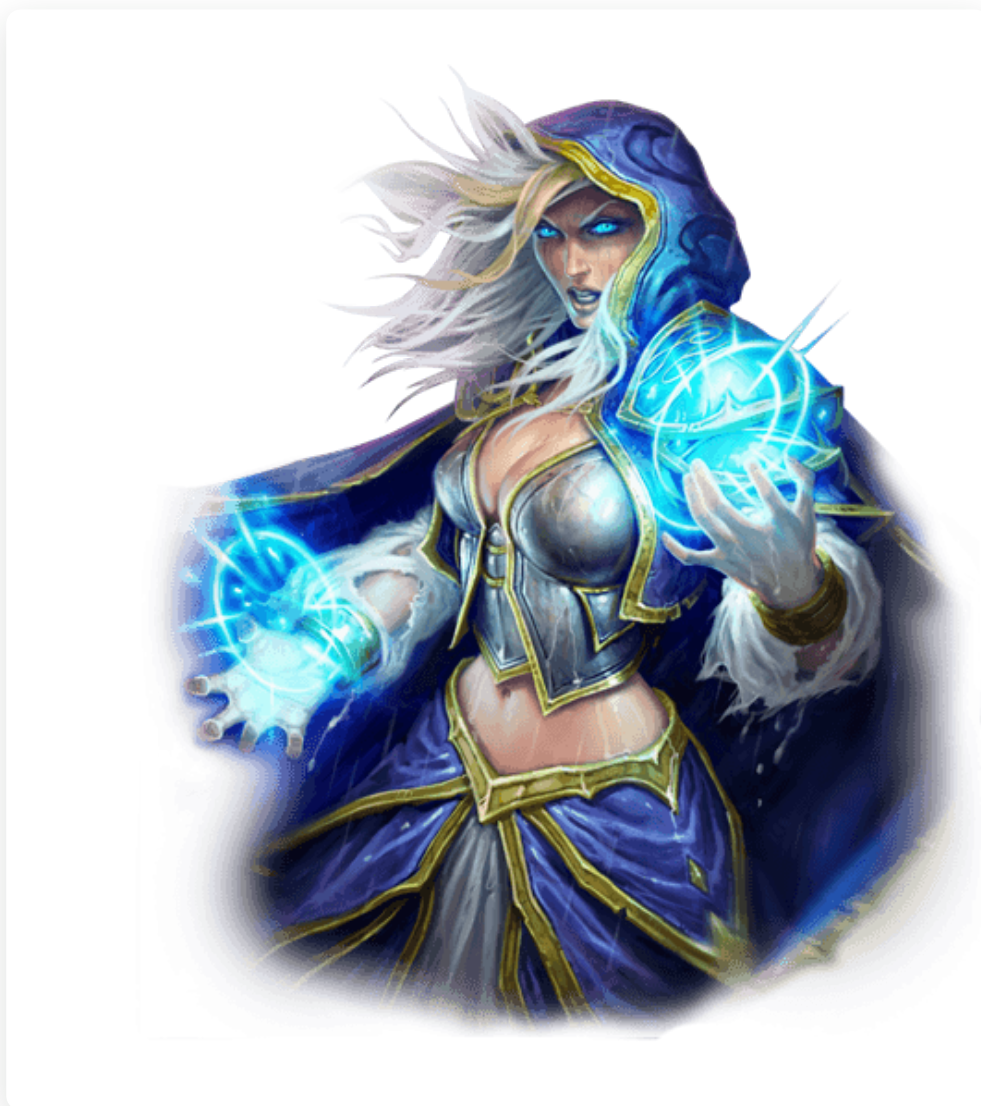
## Анализ силы архетипов



С увеличением количества Жрецов и **Кислотных слизняков** резкий рост **Бомб Воина** остановился. Поразительный прирост процентов побед, который закрепил бы колоду в звании лучшей, уперся в потолок. Это породило трехстороннюю ничью между Агро Охотником на демонов, Агро Воином и Бомб Воином в Легенде. Ни одна колода не уступает и сантиметра. Чем выше вы взбираетесь по ладдеру, тем больше этих колод вы встретите.

Мета застряла в положении, где **Охотник на демонов** и **Воин** сильнее всех остальных. Другие классы не смогли оправдать тех ожиданий, которые появились в начале меты после предыдущего патча. Удивительно, что Охотник на демонов смог оптимизировать матч-апы, а не стал искать новый подход. Это позволило ему сохранить отрыв против остальных классов, несмотря на рост их эффективности.

**Заметка:** Теат 5 наверняка заметила то же самое. Был некий оптимизм, что отрыв между новым классом и остальными сойдет на нет после нерфов, но стало ясно, что этого не происходит.



Если взглянуть на оставшиеся классы, **Маг** выглядит ОЧЕНЬ недооцененным, учитывая то, что он встречается реже Друида, Разбойника, Жреца и Охотника, но при этом играет лучше их всех. Его разброс матч-апов улучшился на прошедшей неделе, и игроки, положившие **Кислотного слизнюка** в колоды, получили значительную прибавку к винрейту против Бомб Воина. Только Охотник остается плохим матч-апом для Мага, но, как было упомянуто ранее, он встречается в ладдере все реже.

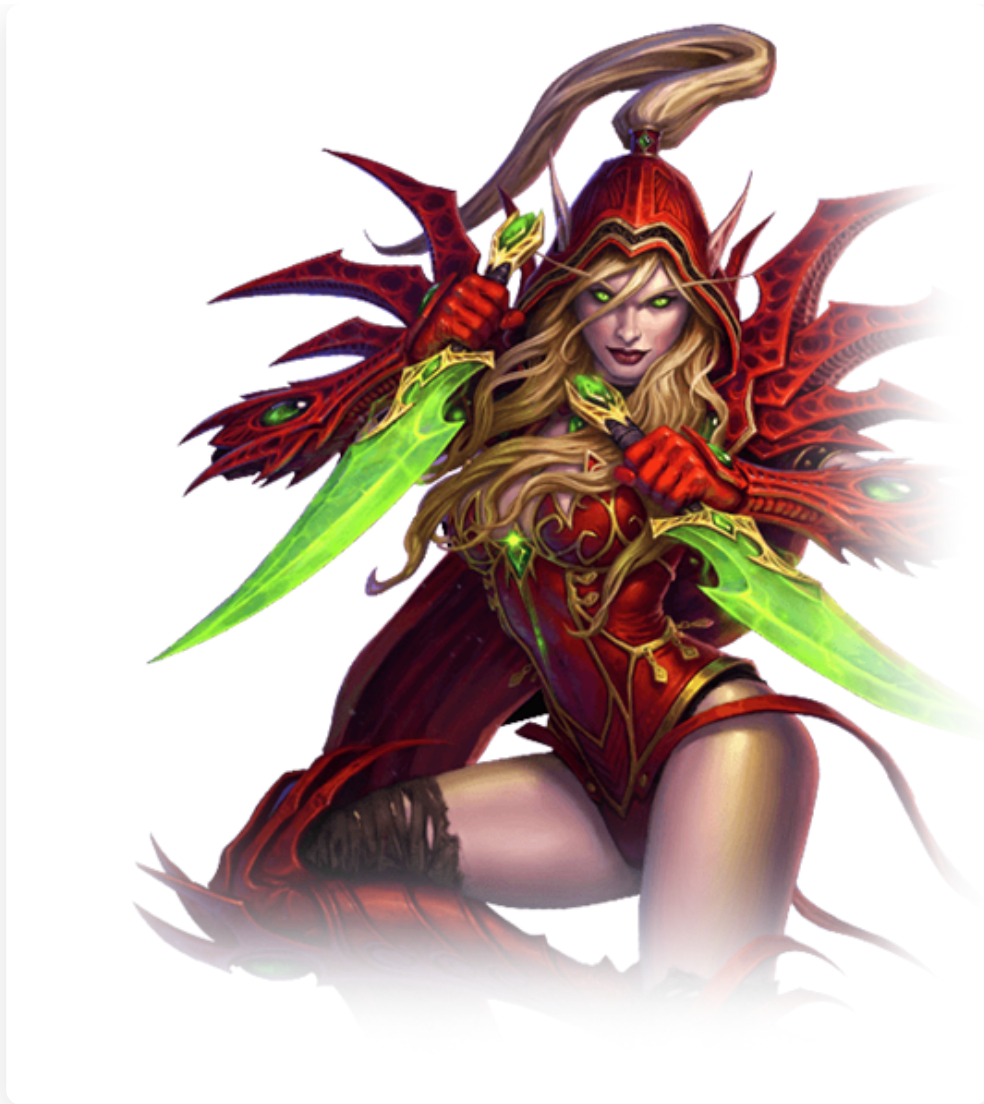


Кстати об **Охотнике**: не ожидайте от него возвращения в строй. Он, скорее всего, останется игральным и соревновательным, но у него нет пространства для улучшений. До тех пор, пока Охотник на демонов не пострадает от массивной просадки по винрейту и популярности, хороших новостей для Рексара не предвидится.



**Друид** не может совершить рывок вперед. Хотя у класса есть возможность поменять некоторые карты, чтобы улучшить показатели **Спелл Друида**, это не поможет в борьбе с Охотником на демонов. Если матч-ап с лидером меты плох, прогресса не видать. Спросите Охотника.

**Примечание:** Кто-то заказывал свержение Охотника на демонов с трона?



Разбойник потихоньку развивается, но процесс идет медленно. Рост его винрейта связан с широким распространением лучшей сборки **Галакрод Разбойника**. Кажется, архетип сможет комфортно сесть в Тир-2, но Тир-1 ему не видать.



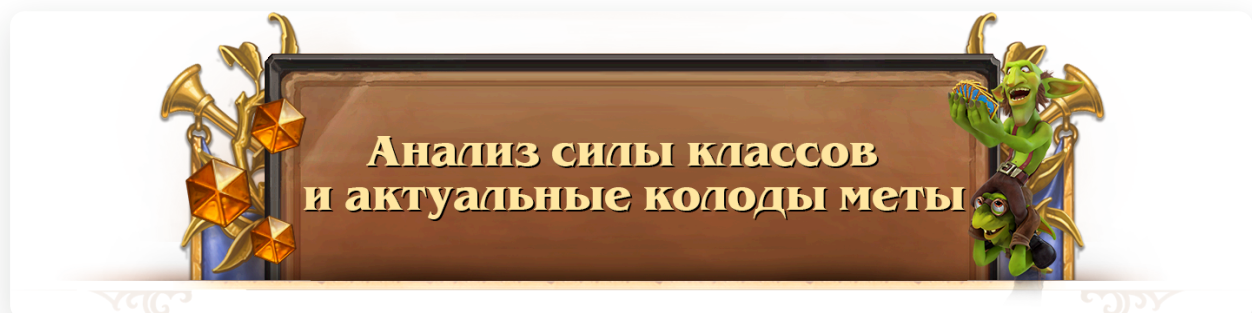
**Галакронд Жрец** также совершает небольшие шаги вперед, но это вряд ли улучшит ситуацию архетипа во всем ладдере, за исключением переполненной Воинами Легенды. Его разброс матч-апов плох, и лишь Гаррош позволяет ему существовать.



Параллельно с падением популярности **Квест Чернокнижник** теряет и проценты побед. Вряд ли он займет место выше Тир-3, пока Бомб Воин является лучшей колодой в игре.

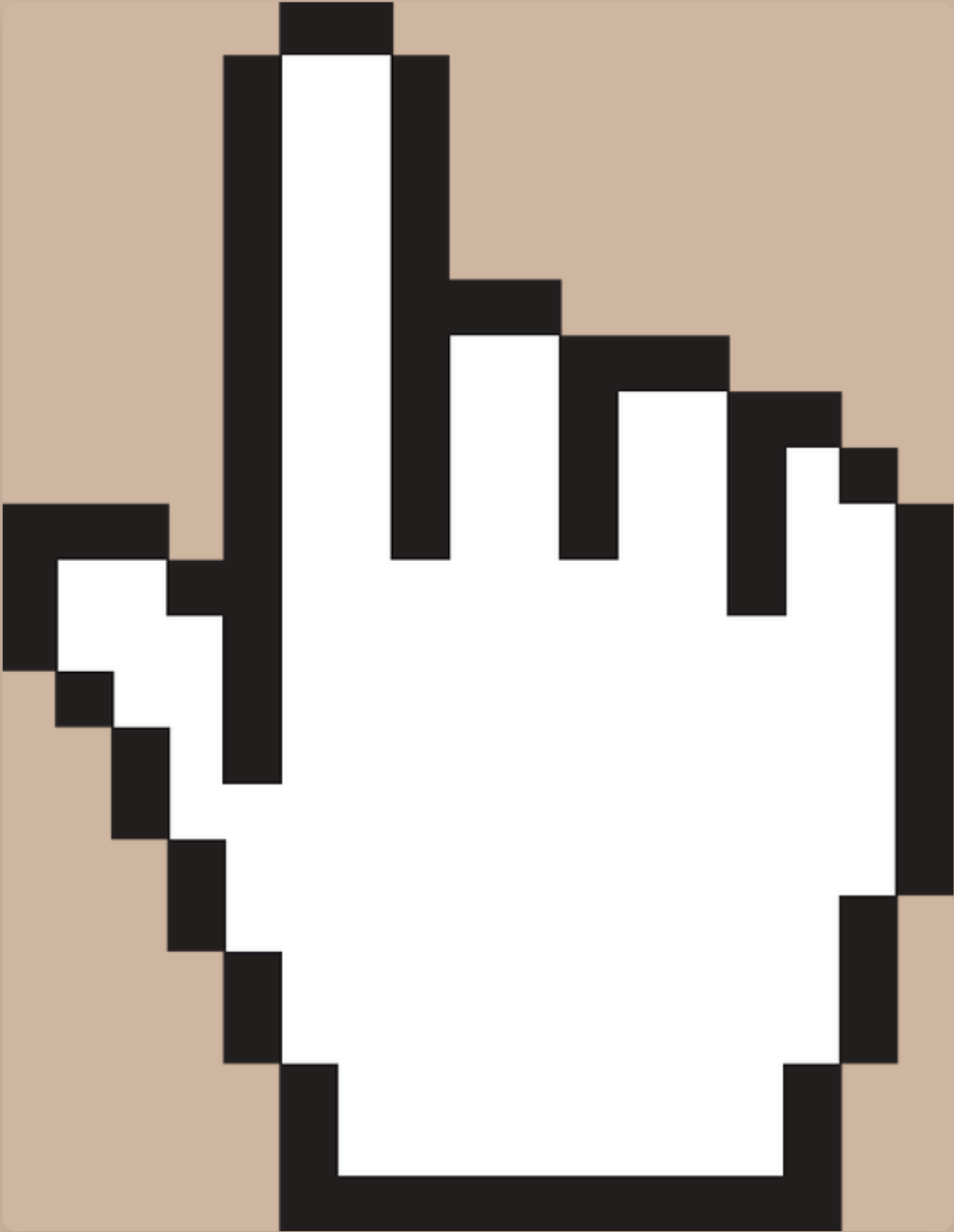
Короткие шутки про **Паладина** и **Шамана** закончились. Паладин плох, Шаман еще хуже. У них нет ни шанса, пока не произойдет каких-то крупных изменений баланса или не появятся новые карты.

**Примечание:** у Шамана и Паладина появилось несколько интересных дней впереди, пока все снова не поймут, что эти классы ужасны (скорее всего).



- **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.



**Агро Охотник на демонов** распался на 2 вариации, которые отличаются друг от друга 3-4 картами. Впрочем, обе отлично чувствуют себя в текущей мете. Вы можете сфокусировать свою колоду либо на агрессивном старте, либо на более надежном финише.

Сборка с **Костеглодом-буяном** лучше подходит для быстрых матч-апов, поскольку она позволяет надежнее занимать стол в ранней игре. Сам **Костеглод-буян** - довольно неприятная угроза, которую трудно убрать со стола, если в пару к нему нашелся **Продавец щитов** или **Веселая спутница**.

Сборка с перебором колоды полезнее в медленных матч-апах, т.к. комбинации с **Алтруисом Изгоем** в этом случае имеют более высокий потенциал в поздней игре. На прошлой неделе этот вариант Агро Охотника на демонов выглядел слабее первого, однако рост числа Жрецов и снижение Друидов сделали выбор между сборками менее однозначным.

***Примечание: Двойной удар, несомненно, сильнейшая карта Агро Охотника на демонов, которая значительно ограничивает возможности других классов оставаться конкурентоспособными. Это заклинание не только позволяет Иллидану с его силой героя доминировать в ранней игре, но и предоставляет важнейшую синергию для главного финишера колоды, Алтруиса Изгоя.***

*Нерф этой карты стал самым болезненным для класса за всю историю изменений, поскольку **Двойной удар** является ключевым компонентом успеха Охотника на демонов на любой стадии игры. **Боевой мерзотень, Сатир-надзиратель, Мастер глефы, Боевые клинки Аззинота, Алтруис Изгой** - все эти карты напрямую будут затронуты нерфом **Двойного удара**. Теперь во многих ситуациях Иллидан сможет реализовать свой план на игру на ход позже. Стоит отметить, что новый **Двойной удар** - все еще сильная карта, и можно предположить, что Охотник на демонов сможет подстроиться под это изменение. Тем не менее, теперь у его оппонентов будет хотя бы 1 или 2 лишних хода, чтобы наладить более успешную оборону.*

## • Агро Охотник на демонов :



### Агро Охотник на демонов с Костеглод-буяном



### Агро Охотник на демонов



• [назад к выбору класса](#)



- Воин, пожалуй, сильнейший класс в игре, особенно на высоких рангах, где он занимает доминирующее положение.

Поскольку сборка **Агро Воина** с **Тероном Кровожадом** и **Яйцом морского змея** все еще очень популярна, она присутствует в этом отчете. Противостоять ей будет вариация с **Капитаном Зеленымсом** и **Смертокрылом безумным** аспектом. Обе колоды одинаково сильны, но отличаются разбросом матч-апов.

Сборка с **Тероном Кровожадом** сфокусирована на ранней игре, и лучше показывает себя против **Охотника на демонов** и **Охотника**. Она может сгенерировать невероятно взрывной старт, однако с каждым последующим ходом ценность **Яйца морского змея** и **Терона Кровожада** убывают. Таким образом, если ранняя игра не привела вас к победе, вы с трудом осуществите ее позднее.

Вариация с **Капитаном Зеленымсом** нацелена на позднюю игру. Она сильнее в трех самых сложных противостояниях для Агро Воина: **Жрец**, **Маг** и **Друид**. Ваш старт не такой примечательный, однако потенциал для комбинаций в поздней игре намного выше (спасибо 2-му Кор'кронскому воину). Кроме того, **Капитан Зеленымс** отлично нагнетает давление на оппонента, в то время как **Смертокрыл безумный** аспект дает возможность вернуться в партию, если вы потеряли контроль над происходящим.

Сборка **Бомб Воина** идеальна. Единственная замена, которую вы можете сделать - это положить вместо **Капитана Зеленымса** **Грабительницу**, и то только в том случае, если на вашем пути часто встают слизи. **Капитан Зеленымс** - более сильная карта, нежели **Грабительница**, поскольку имеет более высокие характеристики и оказывает большее давление на оппонента. Осуществляйте замену только в том случае, если противники постоянно ломают ваши **Гайкалибуры**.

***Примечание: Многие игроки могут подумать, что положение Воина в мете под угрозой, поскольку большая часть его успеха приходится на возможность противостояния Охотнику на демонов. Тем не менее, Воин - очень гибкий и хорошо оснащенный класс, который может подстроиться и под другую мету. Агро Воин выберет сборку с Зеленымсом, если медленные противостояния станут обыденностью, в то время как Бомб Воин и так располагает отличным разбросом матч-апов, не считая Жреца. Даже Пират Воин может извлечь выгоду из ослабления Охотника на демонов. Мета еще должна доказать, что может остановить Воина. Нельзя надеяться на одного лишь Андуйна.***

- **Агро Воин :**

## **Агро Воин с Громашем**



## **Агро Воин с Тероном Кровожадом**

- **Бомб Воин :**



## **Бомб Воин Руин Запределья**

- **Пират Воин :**



## Пират Воин Руин Запределья



назад к выбору класс



- **Спелл Дриуд** просел по показателям на этой неделе, после того как понял, что Охотник на демонов и Воин - слишком большие фигуры в текущей мете, которые не позволят ему пробиться в лидеры. Тем не менее, архетип все еще находится в неплохом положении, и прошедшая неделя дала ему еще один толчок для улучшения сборки.

Оба финалиста прошедшего Masters Tour в Йенчепинге, Warma и Pignas, взяли в свой лайн-ап Дракон Спелл Дриуда, в котором было по 2 копии как **Лунного огня**, так и **Когтя**. Первые эксперименты со сборкой в ладдере показали, что такое решение только улучшает целостность Торговки скакунами в колоде. Проблемой является то, что ради всех 4 карт приходится жертвовать либо Силой дикой природы, либо **Диким ревом**. И это значительная цена.

Эту цену можно минимизировать, избавившись от карты, которая залежалась в сборке. Речь идет о **Душе леса**, которая в какой-то степени является балластом для колоды. Она вполне оправдана на турнирах, где все еще популярен Квест Чернокнижник, однако для ладдера это довольно спорное решение, особенно с учетом того, что в последних тенденциях меты Чернокнижник никак не упоминается. В остальных же матч-апах **Душа леса** не является сколь бы то ни было важным элементом колоды, поэтому вполне можно обойтись без нее.

Таким образом, обе сборки Спелл Дриуда выглядят слегка иначе. Стандартный Спелл Токен Дриуд может позволить себе сохранить обе копии как **Силы дикой природы**, так и **Дикого рева**, избавившись от **Души леса** и одной копии **Гнева**. Дракон Спелл Дриуд остается только с одной копией **Силы дикой природы** и двумя **Дикими ревами**.

Кого же из Спелл Дриудов использовать? Решение довольно простое. Чем выше ваш ранг, тем больше Воинов вы встречаете, и тем полезнее становятся **Дыхание снов** и **Зеленая исследовательница**. В этом случае вы слегка жертвуете винрейтом в других матч-апах (поскольку снижаете потенциал **Грибных богатств** и **Роя светлячков**), но значительно улучшаете противостояние с Воином (+5% винрейта).

**Примечание: Малфурион напрямую и непременно выигрывает от нерфа Двойного удара, поскольку Дриуд - один из наиболее уязвимых классов перед ранней игрой Охотника на демонов. Не считая Иллидана, разброс матч-апов для Дриуда практически безупречен, поэтому ожидайте рост популярности этого класса.**

◦ Спелл Дриуд :



## Токен Spell Дриуд с Диким ревом



## Дракон Spell Дриуд



назад к выбору класса



- Сборки **Галакронд Разбойника** наконец-то устоялись, что дало свои плоды. Возросла популярность **Шпионки** и **Авантюриста**, а также вариаций с маскировкой.

Обе представленные в отчете сборки хорошо адаптированы к текущей мете. Вариант с маскировкой подходит для игры в ладдере больше, чем вариант с секретами. Особенно это проявляется в матч-апе с Охотником на демонов (здесь у Галакронд Разбойника на маскировке статистика на 10% лучше, что делает его лучшей контрколодой Иллидану, не считая Воина). Также он увереннее смотрится против Рексара и Гарроша. Сборка с секретами лучше против Жреца (примерно на 5%), а также Мага и Друида за счет **Бандитки** с дубинкой.

*Примечание: В теории, у Валиры есть ответ практически на любого соперника. Сложность лишь в том, чтобы оптимальным образом объединить все эти ответы в одной колоде. Рост популярности Друидов может стать проблемой и еще больше приводит к необходимости использовать **Авантюриста**, но остальные вопросы остаются неотвеченными (Маскировка или секреты? Насколько много поздних карт может позволить себе Валира?) Скорее всего Разбойник не успеет быстро адаптироваться к новой ситуации в мете после патча, и ему понадобится время для очередной оптимизации колод.*

- ◦ **Зефрис Разбойник :**

## Оборонительный Зефрис Разбойник

- ◦ **Галакронд Разбойник :**



## Стелс Галакронд Разбойник



- ◦ **Секрет Галакронд Разбойник**



- ◦ назад к выбору класса



- Успехи Воина продолжают, следовательно, **Галакронд Жрец** чувствует себя хорошо. Присутствие Андуина – практически единственное, что отделяет Гарроша от абсолютного господства. В целом с остальными сильными колодами Жрец играет неважно, но отличный матч-ап с ведущими колодами меты (Бомб Контроль Воином и вариацией Агро Воина с **Тероном Кровожадом** и **Яйцами морского змея**) все перевешивает. Некоторые игроки даже включают в сборку **Кислотного слизняка**, чтобы еще больше отравить жизнь Гаррошу, но это техническая карта не особо нужна, тем более, что потеря **Сетеккской ворожеи** сказывается на других противостояниях.

Таким образом, у Андуина сейчас две роли в мете. Во-первых, он выступает в качестве «последнего довода» против засилья Воинов на вершине Легенды. Во-вторых, одним своим существованием раздражать игроков в остальном ладдере.

**Примечание:** Жрецу в какой-то мере нынешняя мета благоприятна, поэтому большее разнообразие в ладдере скорее ослабит его. Галакронд Жрецу надо научиться обыгрывать кого-то еще помимо Воина, чтобы стать ведущей колодой в мете после обновления. Особенно надо обратить внимание на ужасный матч-ап с **Зефрис Охотником**.

**Вдобавок, если мета замедлится, то остальные классы смогут себе позволить добавить в сборки больше дорогих карт и наказать Андуина в поздней игре. В целом изменения в балансе не сулят Жрецу ничего хорошего.**

#### ◦ Зефрис Жрец:

## Зефрис Жрец Руин Запределья

#### ◦ Жрец на воскрешении:



### Галакронд Жрец VS



• [назад к выбору класса](#)



- Охотник пережил драматичное падение всего за пару недель. Из одного из сильнейших классов в ладдере он превратился в едва конкурентоспособный. Проблема в том, что **Зефрис Охотник** и **Дракон Охотник** так и не смогли эффективно подстроиться под Охотника на демонов, который наводнил мету. Если добавить к этому, что остальные соперники также оптимизировали свои колоды, вы получите закономерный результат: Рексар в стагнации.

**Примечание:** Стоит ожидать, что множество игроков незамедлительно бросятся играть **Зефрис Охотником**, поскольку именно неудачный матч-ап с **Иллиданом** во многом останавливал эту колоду. Ждите, что **Рексара** будет

очень много в течение нескольких дней после обновления. Вопрос только в том, скатится ли он вновь на задворки меты после того, как пыль уляжется?

- Фейс Охотник :

## Фейс Охотник Руин Запределья

- Бранн Зефрис Охотник :



## Зефрис Охотник Руин Запределья

- Дракон Охотник :



## Дракон Охотник Руин Запределья

-  назад к выбору класса



- Похоже, на прошлой неделе игроки вновь открыли для себя **Рено Мага**, заметив его неплохую статистику против большинства ведущих колод меты. В сборках появился **Кислотный слизнюк** – отличное техническое решение для противодействия обеим ведущим колодам Гарроша. Поединок с Бомб Контроль Воином за счет нее проходит практически на равных. **Кислотный слизнюк** подходит Рено Магу больше, чем другим архетипам, по двум причинам: сила колоды сосредоточена в отдельных картах, оставляя место для подобных технических добавлений; это колода оборонительного плана, которая может себе позволить отдать инициативу (в отличие от того же Зефрис Охотника) и придержать карты на руках.

Однако **Кислотного слизнюка** не стоит оставлять в руке в муллигане против Охотника на демонов. Тем самым вы только снижаете свои шансы на успех, необходимо искать другие ключевые карты для сдерживания натиска (а таких в колоде штук 10).

Оставляйте эту техническую карту, только если остальные карты идеальны и вам есть чем заняться вплоть до 5 хода.

**Примечание: Рено Маг может пострадать от восхождения Зефрис Охотника, но способен компенсировать это на других направлениях. На данный момент секреты необходимы Джайне, чтобы сдерживать натиск Иллидана, но если Охотник на демонов не оправится от нерфов, то у Рено Мага освободятся места в сборке для мощных опций в поздней игре (например, **Воля призывателя**). Таким образом, Джайна может несколько просесть в первые дни после обновления из-за засилья Зефрис Охотников, но не стоит забывать, что в целом ее таблица противостояний благоприятна против всех остальных классов и Рено Маг славится своей способностью подстроить сборку под конкретные обстоятельства.**

- Рено Маг :



## Рено Маг



назад к выбору класса

o



- o Влияние **Квест Чернокнижника** на ладдер сильно снизилось из-за повышения популярности Бомб Воина. Использование **Кислотного слизняка** не облегчает жизнь Чернокнижника, матч-ап с Воином все еще причиняет архетипу много боли. А во всех остальных поединках слизняк попросту бесполезен.

Плохая новость заключается в том, что этот архетип — единственный оставшийся у Чернокнижника. Контроль Чернокнижник и Зоолок исчезли из меты, и классу остается лишь ждать следующего дополнения.

**Примечание: единственное, что может спасти Чернокнижника, это ослабление позиции Бомб Воина после патча, но такое вряд ли произойдет. Этот архетип слишком хорош. А учитывая ожидаемый рост популярности Зефрис Охотника, на возрождение Квест Чернокнижника не приходится рассчитывать вовсе.**

- o **Квест Чернокнижник :**

## Малигос Квест Чернокнижник



назад к выбору класса

o



- o Никаких новостей у этих двух классов не наблюдается. Виннуhorror достиг легендарного ранга с невероятным винрейтом в 83% Зефрис Шаманом с **Малигосом** от Wiger (матчей, правда, было сыграно всего 6). Колода, скорее всего, так же плоха, как и простой Зефрис Шаман, но дополнительный способ победы в медленных матч-апах смотрится неплохо. Проблема Шамана заключается в том, что он не может добивать противников. Он как разъяренный ленивец, просто сидит и ждёт, пока оппонент не смутится от того, что проигрывает Шаману, и не сдастся. Именно так и происходит в 40% случаев.

**Примечание: не стоит надеяться на чудо. Шаман по-прежнему не способен ни добить оппонента на поздних этапах игры, ни занять стол на ранних. И нерф Охотника на демонов не решает эту проблему. У Паладина до сих пор не хватает инструментов добора, которые позволили бы ему конкурировать с более мощными картами для поздней игры других классов. Вряд ли хоть один из этих классов сможет выбраться из мусорного контейнера.**

- ■ Мурлок Паладин :

## Октосари Мурлок Паладин

- ■ Чистый Паладин :



## Чистый Паладин

- ■ Зефрис Шаман :

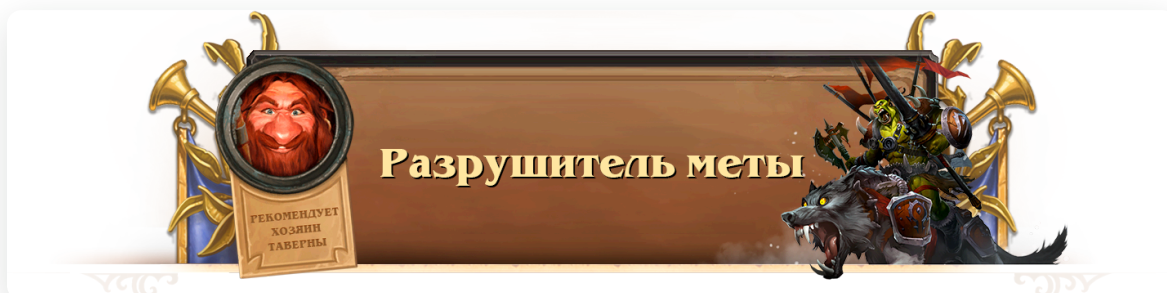


## Зефрис Шаман с Малигосом



◦ назад к выбору класса

- 



Ничто не может по-настоящему разрушить мету, возглавляемую Воином и Охотником на демонов. Любой класс на их фоне выглядит намного хуже, но если нужно выбрать лучшего из худших, то это, как ни странно, Рено Маг. Архетип быстро приспособился к возросшей популярности Бомб Воина и неплохо противостоит ему. Единственная уязвимая точка архетипа — Охотник, который, возможно, продолжит медленно терять свою популярность. Если вы не хотите играть одним из двух топовых классов меты, лучшим выбором будет молить Йогг-Сарона о спасении.

**Примечание: Друид и Охотник больше всего выиграли от изменений баланса. Имейте их в виду.**

- ◦ ■ Рено Маг :



## Рено Маг



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