

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Полная картина меты после очередных нерфов. Vicious Syndicate мета-отчет №167

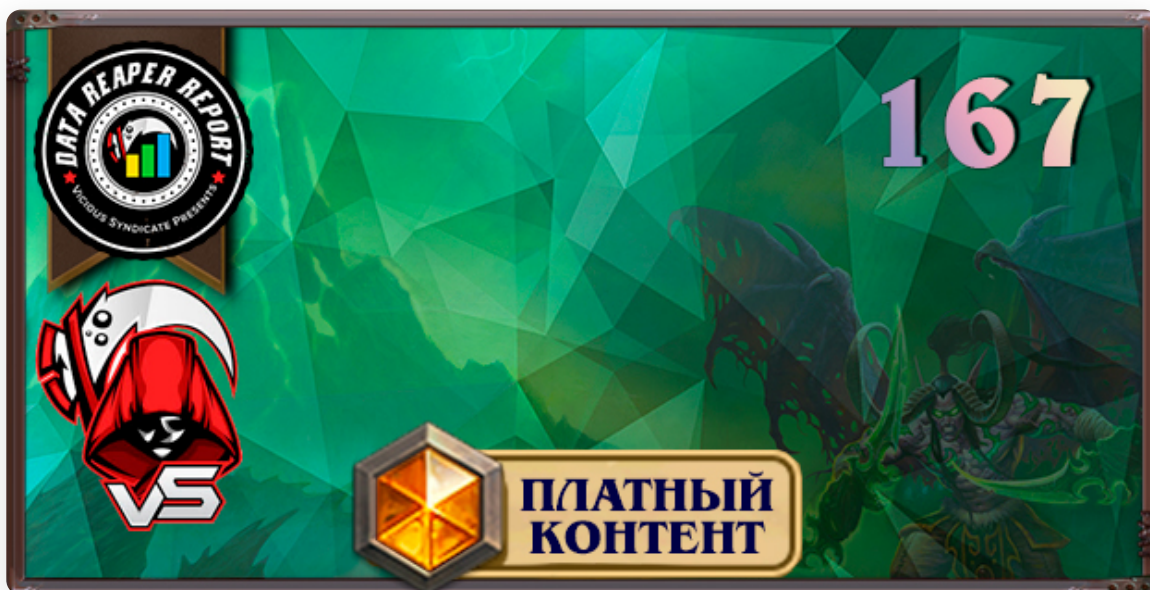
29.06.2020

Мета-отчеты

Мета-отчет

Полная картина меты после очередных нерфов. Vicious Syndicate мета-отчет №167

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Здравствуйте, уважаемые посетители и подписчики портала kolodahearthstone.ru

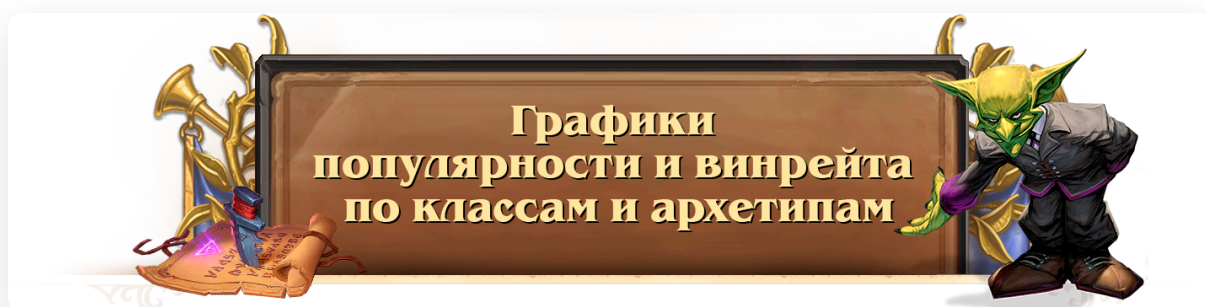
Подробный разбор лучших классов и их колод, разбор ослабления и усиления тех или иных архетипов. Тенденции меты, векторы развития, колоды, мета брейкер и не только.

- **Всего проанализировано игр** **110 000**
- На ранге Легенда: 36 000
- Алмаз 1-4: 20 000
- Алмаз 10-5: 24 000
- Платина: 13 000

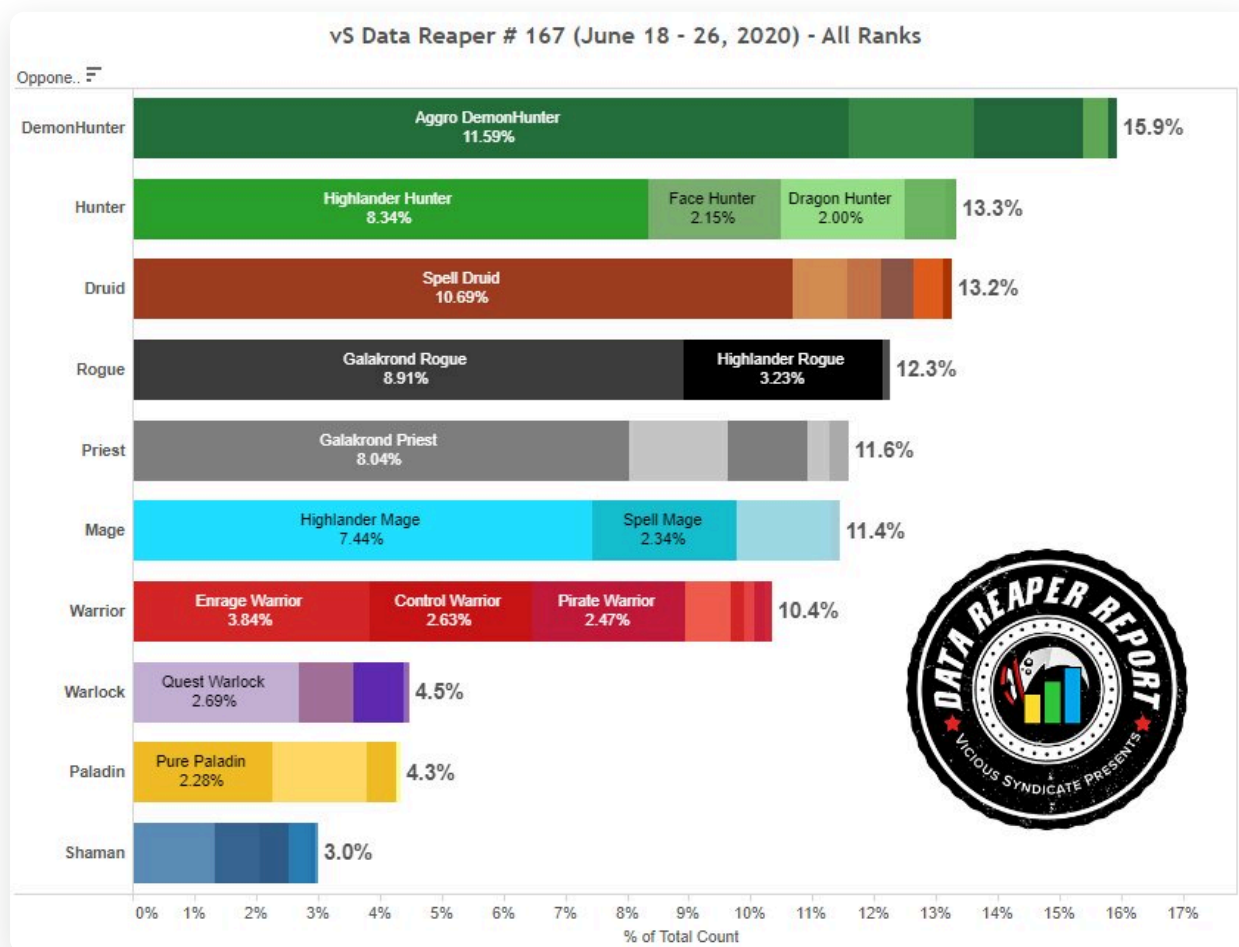
- Бронза/ Серебро / Золото: 17 000

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



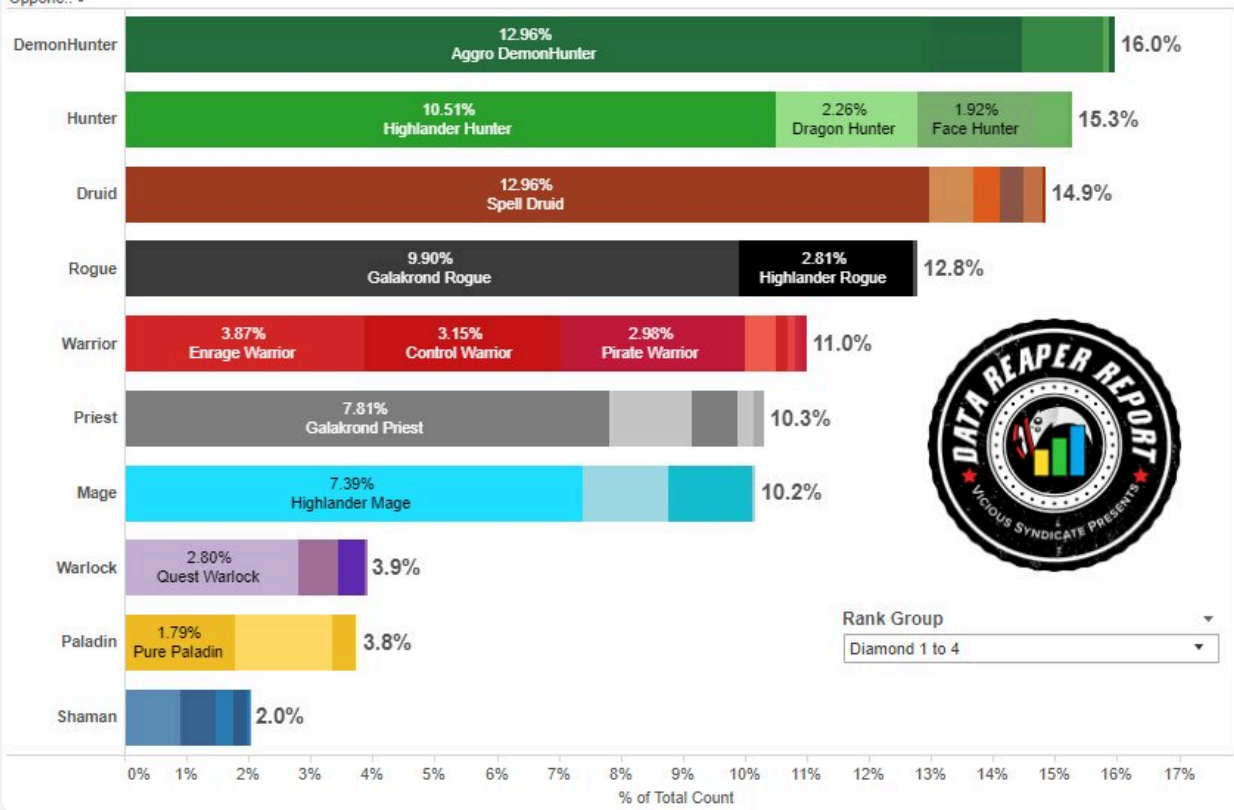
По всем рангам



В промежутке ранга Алмаз 4 - 1

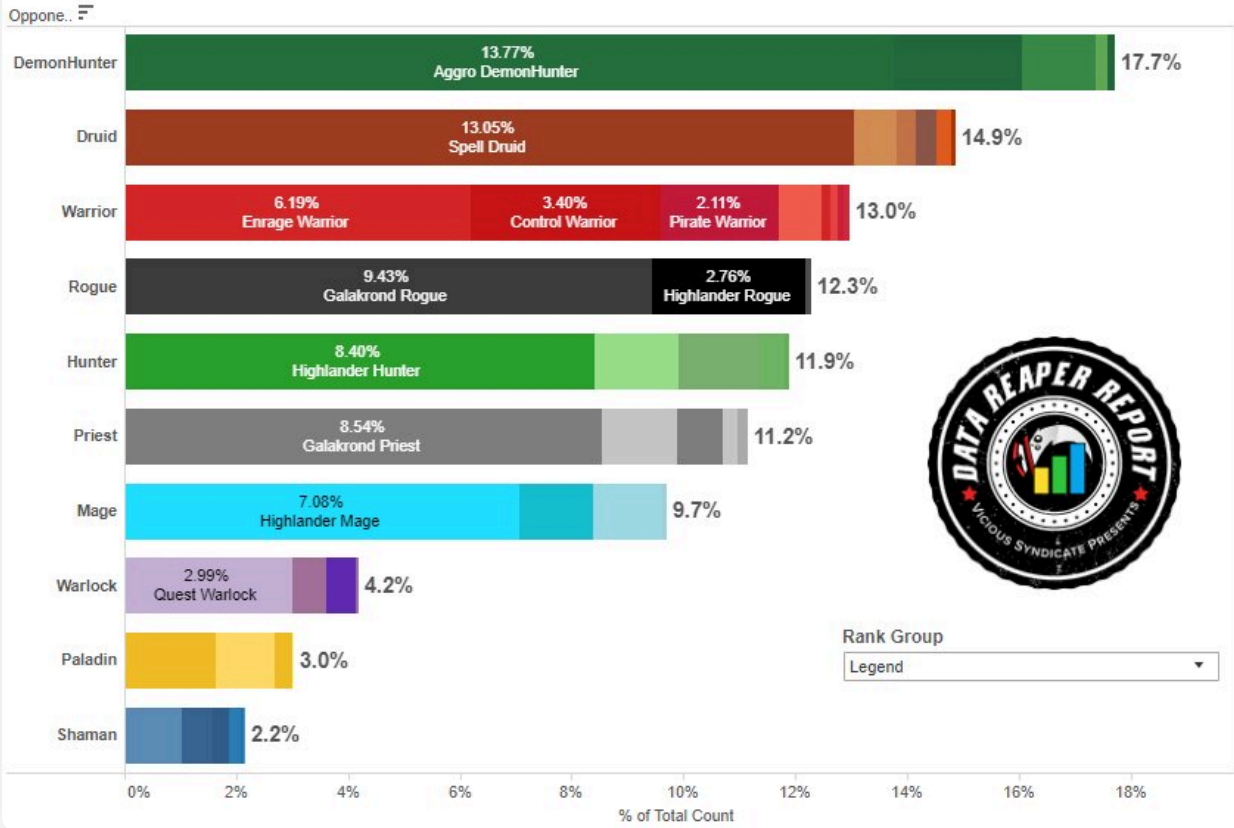
vS Data Reaper # 167 (June 18 - 26, 2020) - By Ranks

Oppone..



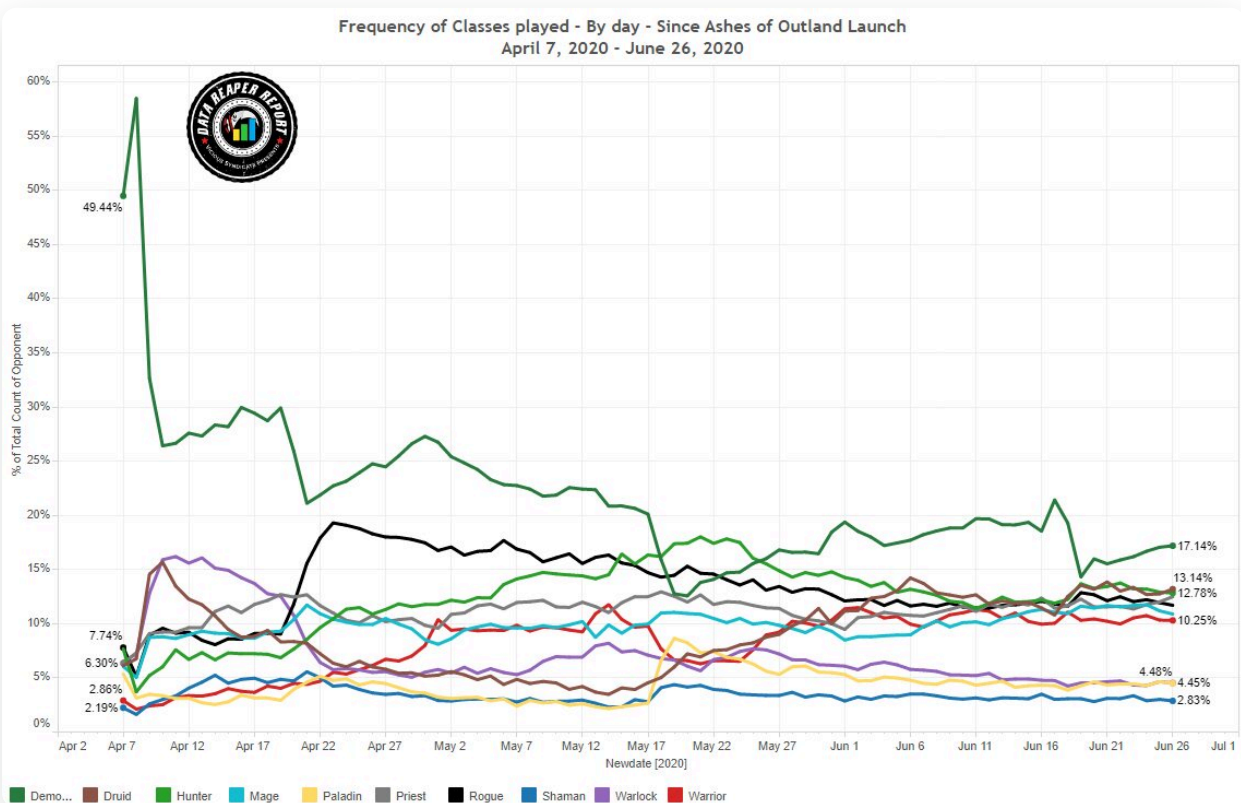
На ранге Легенда

vS Data Reaper # 167 (June 18 - 26, 2020) - By Ranks



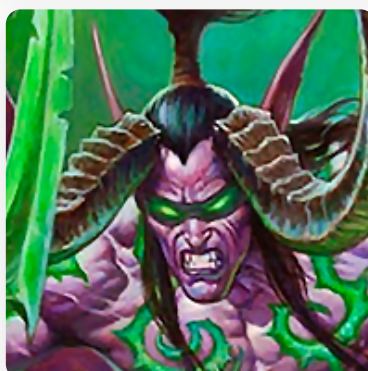
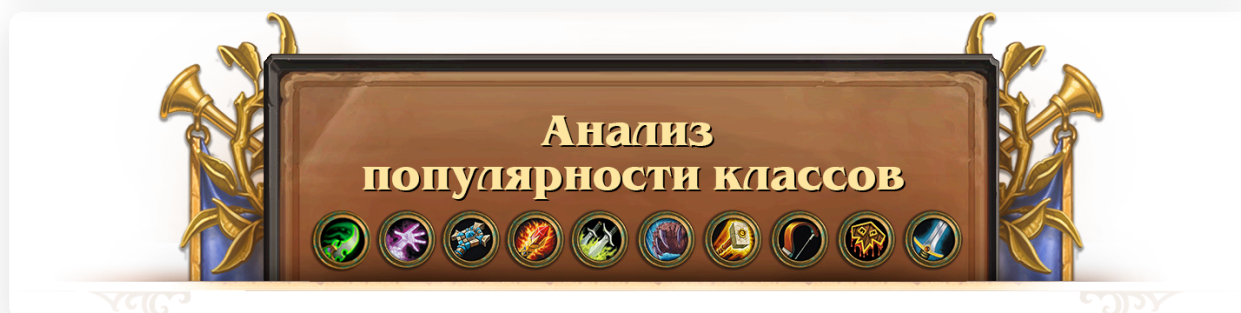
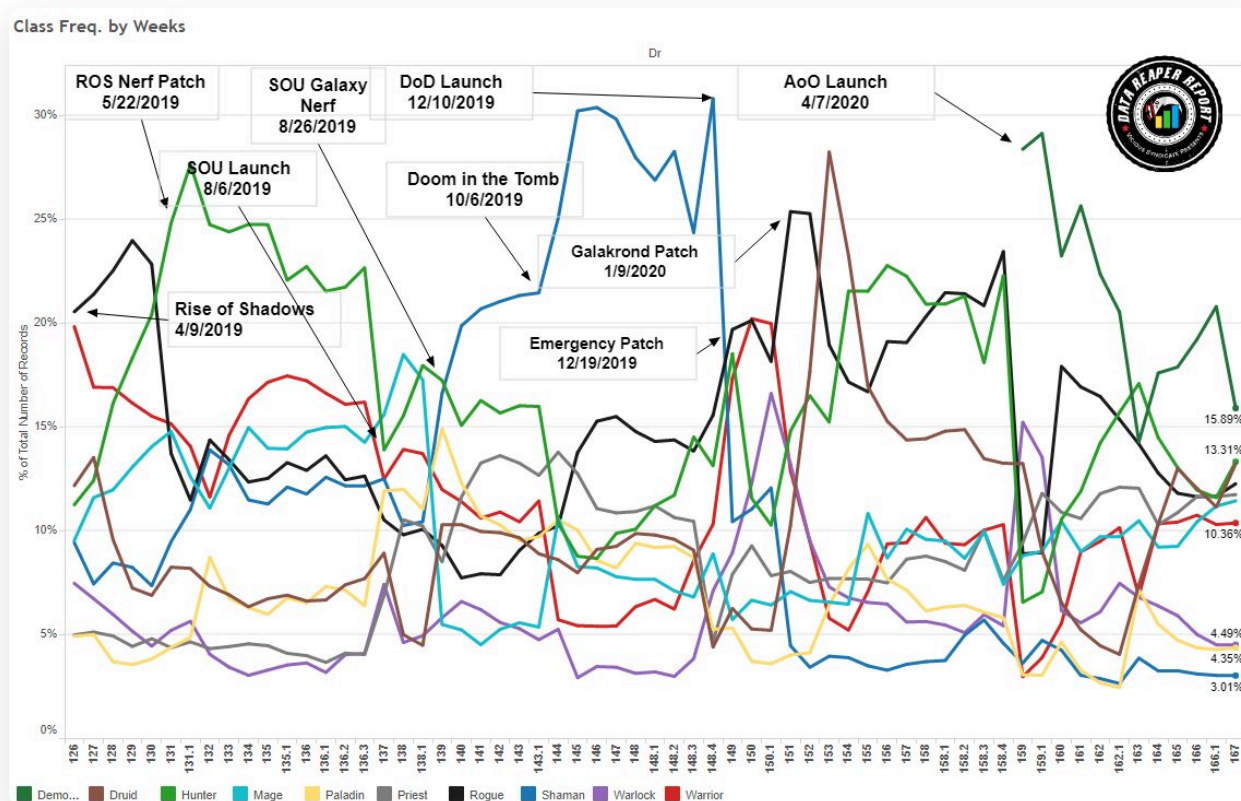
Следующий график показывает прогресс популярности классов с момента выхода дополнения "Руины Запределья" по дням

нажмите, чтобы посмотреть график



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

нажмите, чтобы посмотреть график



Нерф **Двойного удара** очень сильно ударил по численности **Охотника на демонов**, хотя класс все равно остался самым популярным внутри формата. Вместе с падением популярности Агро Охотника на демонов в ладдере стали появляться сборки Контроль Охотника на демонов, использующие **Магтеридона**. **Агро Охотник на демонов** и впрямь потерял проценты побед?



Друид и **Охотник** стали чаще встречаться в ладдере, и это именно те два класса, которые должны были вздохнуть свободнее после нерфа Агро Охотника на демонов, который был для них сложным матч-апом. **Спелл**

Друид почти догнал Агро Охотника на демонов по популярности и стал весьма значимой колодой меты, а спуск **Зефрис Охотника** в Тир-2 обратился вспять.



Воин слегка потерял позиции в Легенде, что, скорее всего, вызвано падением численности Охотников на демонов. Архетип, потерявший больше остальных - **Бомб Воин**. Пока непонятно, будет ли он уступать позиции и дальше. **Агро Воин** вполне стабилен, **Пират Воин** чуть-чуть усилился в ладдере.



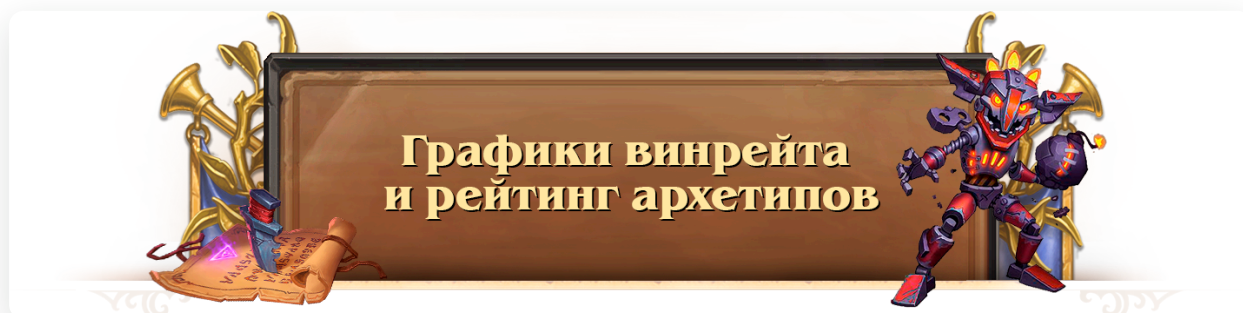
Популярность **Разбойника** и **Жреца** почти не изменилась после патча. Странно, но **Галакронд Жрец** набрал вес в Легенде, несмотря на снижение количества Воинов, которые являются его основным выигрышным матч-апом. **Зефрис Разбойник** исчезает с высоких рангов, а **Галакронд Разбойник** наконец-то завершил свою оптимизацию. **Авантюрист** и **Шпионка** стали основой колоды, вписавшись как в сборки с секретами, так и с маскировкой.



Рено Маг слегка вырос в численности, так как был в отличной форме перед выходом нерфа. Квест **Чернокнижник** пропадает из-ладдера, хотя его основной противник в лице Бомб Воина ослабил свои позиции.



Интерес к **Паладину** (**Чистый** и **Мурлок**) притянул игроков к классу после патча, а вот **Шаман** все так же никому не интересен.



Диаграммы матч-апов

По всем рангам

Matchup Win rates based on games between 6/18/2020-6/26/2020 (Minimum 100 games required per matchup)

Rank Group

All Ranks



Hero		Hero Deck		Opponent / Opponent Deck														
				DemonHunter	Druid	Hun...	Mage	Pala..	Priest	Rogue	War..	Warrior						
		Aggro DemonHunter	Control DemonHunter	Highlander DemonHunter	Spell Druid	Highlander Hunter	Highlander Mage	Spell Mage	Pure Paladin	Galakrond Priest	Highlander Priest	Galakrond Rogue	Highlander Rogue	Quest Warlock	Control Warrior	Enrage Warrior	Pirate Warrior	
DemonHunter	Aggro DemonHunter	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Green	
	Control DemonHunter	Red	Black	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Red	Green	Red	Red	Green	Red	Red	Green	
	Highlander DemonHunter	Red	Green	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green	
Druid	Spell Druid	Red	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
Hunter	Highlander Hunter	Red	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	
Mage	Highlander Mage	Red	Green	Green	Green	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Spell Mage	Red	Green	Green	Red	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	
Paladin	Pure Paladin	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Black	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	
Priest	Galakrond Priest	Red	Green	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Black	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Red	
	Highlander Priest	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Black	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	
Rogue	Galakrond Rogue	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Red	Red	Red	
	Highlander Rogue	Red	Green	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Red	Black	Red	Red	Red	Green	
Warlock	Quest Warlock	Red	Green	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Red	Green	Red	
Warrior	Control Warrior	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Black	Green	Green	
	Enrage Warrior	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Black	Green	
	Pirate Warrior	Red	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Black	

В промежутке рангов Алмаз 4 - Легенды

Matchup Win rates based on games between 6/18/2020-6/26/2020
(Minimum 100 games required per matchup)

Rank Group

D4 to L



Hero		Hero Deck		Opponent / Opponent Deck														
				DemonHunter			Druid		Hun...		Mage		Pala..	Priest		Rogue		War..
		Aggro DemonHunter	Control DemonHunter	Highlander DemonHunter	Spell Druid	Highlander Hunter	Highlander Mage	Spell Mage	Pure Paladin	Galakrond Priest	Highlander Priest	Galakrond Rogue	Highlander Rogue	Quest Warlock	Control Warrior	Enrage Warrior	Pirate Warrior	
DemonHunter	Aggro DemonHunter	Black	Light	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Green	
	Control DemonHunter	Light	Black	Green	Red	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Red	Red	Light	
	Highlander DemonHunter	Red	Light	Black	Red	Red	Red	Light	Light	Red	Green	Red	Light	Light	Light	Light	Light	
Druid	Spell Druid	Red	Green	Green	Black	Light	Light	Green	Green	Light	Light	Light	Green	Light	Light	Light	Light	
Hunter	Highlander Hunter	Red	Light	Green	Light	Black	Green	Green	Red	Green	Green	Red	Light	Light	Light	Light	Red	
Mage	Highlander Mage	Red	Light	Green	Light	Red	Black	Green	Light	Light	Light	Light	Light	Red	Light	Light	Green	
	Spell Mage	Red	Light	Light	Red	Red	Red	Black	Light	Light	Light	Red	Light	Light	Light	Light	Light	
Paladin	Pure Paladin	Red	Light	Light	Red	Green	Light	Light	Black	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light	
Priest	Galakrond Priest	Red	Light	Green	Light	Red	Light	Light	Light	Black	Light	Red	Red	Red	Green	Green	Red	
	Highlander Priest	Red	Light	Light	Light	Red	Light	Light	Light	Light	Black	Red	Light	Light	Light	Green	Light	
Rogue	Galakrond Rogue	Light	Green	Green	Red	Green	Light	Green	Light	Green	Green	Black	Light	Light	Light	Red	Red	
	Highlander Rogue	Red	Light	Light	Red	Red	Red	Light	Light	Green	Light	Red	Black	Red	Red	Red	Light	
Warlock	Quest Warlock	Red	Light	Light	Light	Red	Green	Light	Light	Green	Light	Light	Green	Black	Red	Red	Light	
Warrior	Control Warrior	Green	Green	Light	Light	Red	Light	Light	Light	Red	Light	Light	Green	Green	Black	Light	Light	
	Enrage Warrior	Green	Green	Light	Light	Light	Red	Light	Light	Red	Red	Green	Green	Green	Light	Black	Green	
	Pirate Warrior	Red	Light	Light	Light	Green	Red	Light	Light	Green	Light	Green	Light	Light	Light	Red	Black	

На ранге Легенда

Matchup Win rates based on games between 6/18/2020-6/26/2020
(Minimum 100 games required per matchup)

Rank Group

Legend



Hero		Hero Deck		Opponent / Opponent Deck														
				DemonHunter			Druid		Hun...		Mage		Pala..	Priest		Rogue		War..
		Aggro DemonHunter	Control DemonHunter	Highlander DemonHunter	Spell Druid	Highlander Hunter	Highlander Mage	Spell Mage	Pure Paladin	Galakrond Priest	Highlander Priest	Galakrond Rogue	Highlander Rogue	Quest Warlock	Control Warrior	Enrage Warrior	Pirate Warrior	
DemonHunter	Aggro DemonHunter	Black	Light	Green	Green	Green	Green			Green	Light	Light	Green	Green	Red	Red	Green	
	Control DemonHunter	Light	Black		Red	Light	Red			Green		Red			Red	Red		
	Highlander DemonHunter	Red		Black	Red	Red						Red						
Druid	Spell Druid	Red	Green	Green	Black	Light	Green			Light	Light	Green	Green	Green	Light	Light	Light	
Hunter	Highlander Hunter	Red	Light	Green	Light	Black	Green			Green		Light	Green	Green	Green	Light		
Mage	Highlander Mage	Red	Green		Red	Red	Black			Green	Light	Light	Green	Red	Light	Light		
	Spell Mage						Black											
Paladin	Pure Paladin							Black										
Priest	Galakrond Priest	Red	Red		Light	Red	Red			Black		Red	Red	Red	Green	Green		
	Highlander Priest	Light			Light		Light				Black							
Rogue	Galakrond Rogue	Light	Green	Green	Red	Light	Light			Green		Black	Green	Light	Red	Red	Red	
	Highlander Rogue	Red			Red	Red	Red			Green		Red	Black		Red			
Warlock	Quest Warlock	Red			Red	Red	Green			Green	Light			Black		Red		
Warrior	Control Warrior	Green	Green		Light	Red	Light			Red		Green	Green		Black	Light		
	Enrage Warrior	Green	Green		Light	Light	Light			Red		Green		Green	Light	Black		
	Pirate Warrior	Red			Light							Green					Black	

Таблица % винрейта архетипов с распределением по Тир уровням

Platinum



vS Power Rankings
DR # 167

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Aggro DemonHunter	54.88	-0.54	100.0	100.0	100.0
	Spell Druid	52.85	1.38	79.2	80.7	79.9
	Highlander Mage	52.70	-0.03	77.7	73.4	75.6
	Highlander Hunter	52.54	0.00	76.0	80.3	78.2
Tier 2	Enrage Warrior	51.75	0.40	67.9	22.2	45.1
	Galakrond Rogue	51.59	0.54	66.3	81.5	73.9
	Pirate Warrior	51.59	0.67	66.3	27.7	47.0
	Control Warrior	50.58	-0.75	55.9	17.5	36.7
Tier 3	Quest Warlock	49.73	0.54	47.3	23.6	35.4
	Highlander Priest	48.82	0.20	37.9	18.6	28.2
	Pure Paladin	48.41	-0.22	33.7	28.4	31.0
	Galakrond Priest	47.90	-0.46	28.5	78.4	53.4
	Highlander Rogue	47.65	0.18	25.9	34.6	30.3
Tier 4	Control DemonHunter	45.40		2.9	12.7	7.8
	Highlander DemonHunter	44.02		-11.3	21.3	5.0
	Spell Mage	43.33	-0.21	-18.4	27.9	4.8

Diamond 5 to 10



vS Power Rankings
DR # 167

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Aggro DemonHunter	54.30	-0.55	100.0	99.9	99.9
	Spell Druid	52.90	1.35	83.7	100.0	91.8
	Highlander Mage	52.29	-0.42	76.6	73.1	74.8
	Highlander Hunter	52.21	0.28	75.7	82.2	79.0
Tier 2	Enrage Warrior	51.88	0.50	71.9	28.0	49.9
	Pirate Warrior	51.29	0.87	65.0	25.3	45.1
	Galakrond Rogue	51.25	0.64	64.5	92.5	78.5
	Control Warrior	51.02	-0.25	61.9	26.5	44.2
Tier 3	Quest Warlock	49.32	0.34	42.1	29.0	35.6
	Highlander Priest	48.82	0.31	36.3	14.1	25.2
	Galakrond Priest	48.17	-0.14	28.7	77.9	53.3
	Pure Paladin	48.13	-0.23	28.3	24.5	26.4
	Highlander Rogue	47.27	0.30	18.3	33.7	26.0
Tier 4	Control DemonHunter	44.91		-9.2	18.6	4.7
	Highlander DemonHunter	43.68		-23.4	19.2	-2.1
	Spell Mage	43.16	-0.38	-29.6	22.9	-3.3

Diamond 1 to 4



vS Power Rankings
DR # 167

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Aggro DemonHunter	53.62	0.36	100.0	100.0	100.0
	Enrage Warrior	52.47	0.16	84.1	29.9	57.0
Tier 2	Spell Druid	51.68	1.31	73.2	100.0	86.6
	Highlander Hunter	51.24	0.95	67.1	81.1	74.1
	Highlander Mage	51.03	-0.50	64.3	57.0	60.7
	Control Warrior	50.99	-1.04	63.7	24.3	44.0
	Pirate Warrior	50.66	0.65	59.1	23.0	41.0
	Galakrond Rogue	50.63	1.24	58.8	76.4	67.6
Tier 3	Quest Warlock	48.32	0.11	26.9	21.6	24.2
	Highlander Priest	48.20	-0.07	25.1	10.3	17.7
	Pure Paladin	48.00	0.30	22.4	13.8	18.1
	Galakrond Priest	47.64	-0.63	17.4	60.2	38.8
Tier 4	Highlander Rogue	46.27	0.53	-1.5	21.7	10.1
	Control DemonHunter	44.94		-19.9	11.6	-4.2
	Highlander DemonHunter	43.15		-44.7	10.1	-17.3
	Spell Mage	42.36	-0.19	-55.6	10.4	-22.6

Legend



vS Power Rankings
DR # 167

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Aggro DemonHunter	53.16	0.72	100.0	100.0	100.0
	Enrage Warrior	52.37	-0.05	87.5	44.9	66.2
Tier 2	Spell Druid	51.84	1.22	79.1	94.8	86.9
	Highlander Hunter	51.48	0.83	73.4	61.0	67.2
	Highlander Mage	51.34	-0.41	71.1	51.4	61.3
	Control Warrior	51.07	-1.24	66.9	24.7	45.8
	Galakrond Rogue	50.57	1.23	59.1	68.5	63.8
	Pirate Warrior	50.43	0.59	56.8	15.3	36.1
Tier 3	Highlander Priest	48.96	0.35	33.5	9.8	21.7
	Quest Warlock	48.60	0.42	27.9	21.7	24.8
	Pure Paladin	48.36	0.60	24.0	11.8	17.9
	Galakrond Priest	48.26	-0.54	22.5	62.0	42.3
Tier 4	Highlander Rogue	46.49	0.67	-5.6	20.1	7.2
	Control DemonHunter	44.52		-36.7	16.6	-10.1
	Spell Mage	43.02	-0.10	-60.5	9.5	-25.5
	Highlander DemonHunter	42.88		-62.7	9.7	-26.5

Low Sample Tier Estimates

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

Tier	Hero Deck
T2	Dragon Hunter
	Face Hunter
	Murloc Paladin
T4	Highlander Shaman
	Puzzle-Box Mage

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

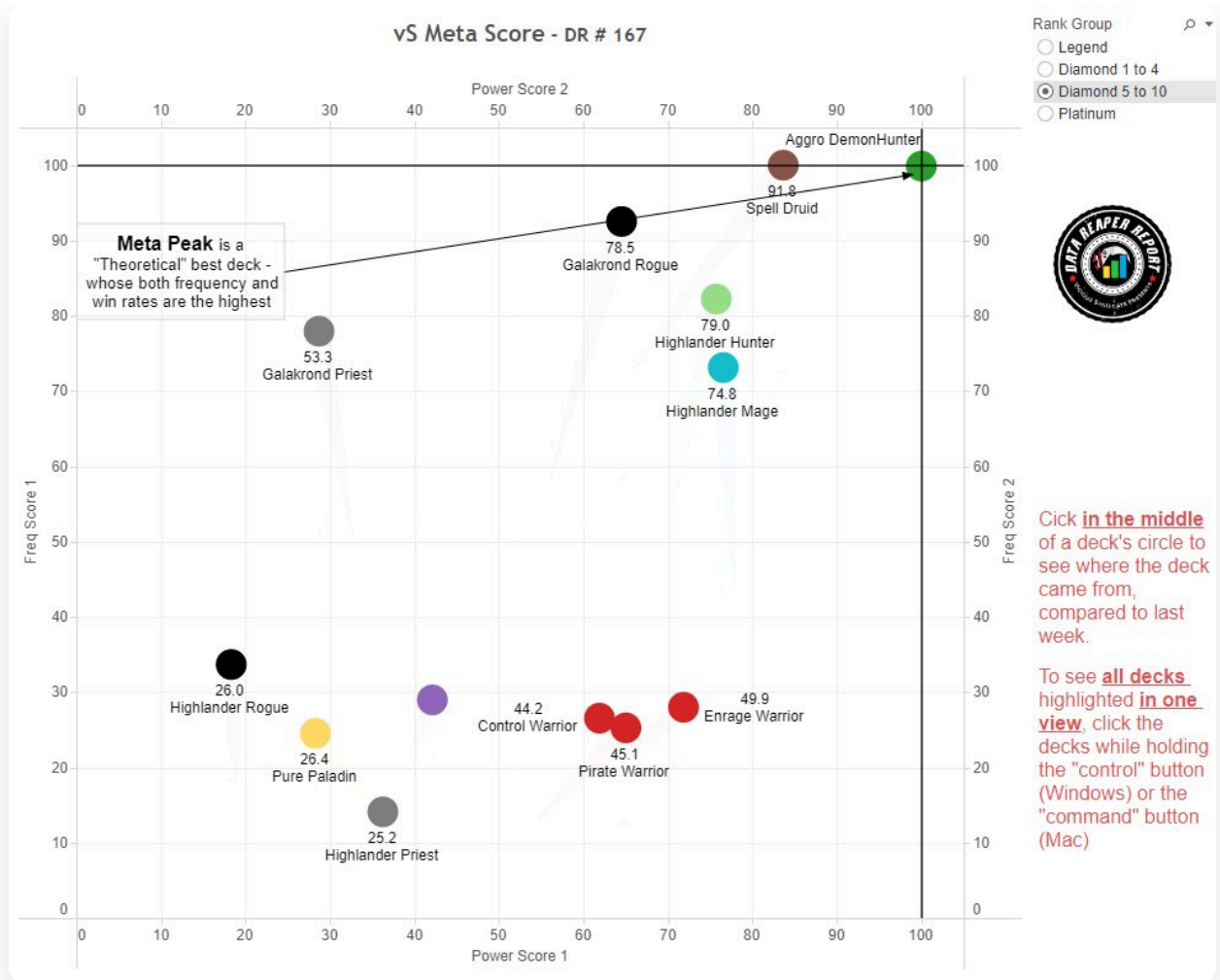
Tiers	Hero Deck	vS Dec k P.	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Odd Paladin	54,38	0,70	100,0	100,0	100,0
	Token Druid	52,83	0,52	82,3	47,8	65,0

Диаграмма Meta Score

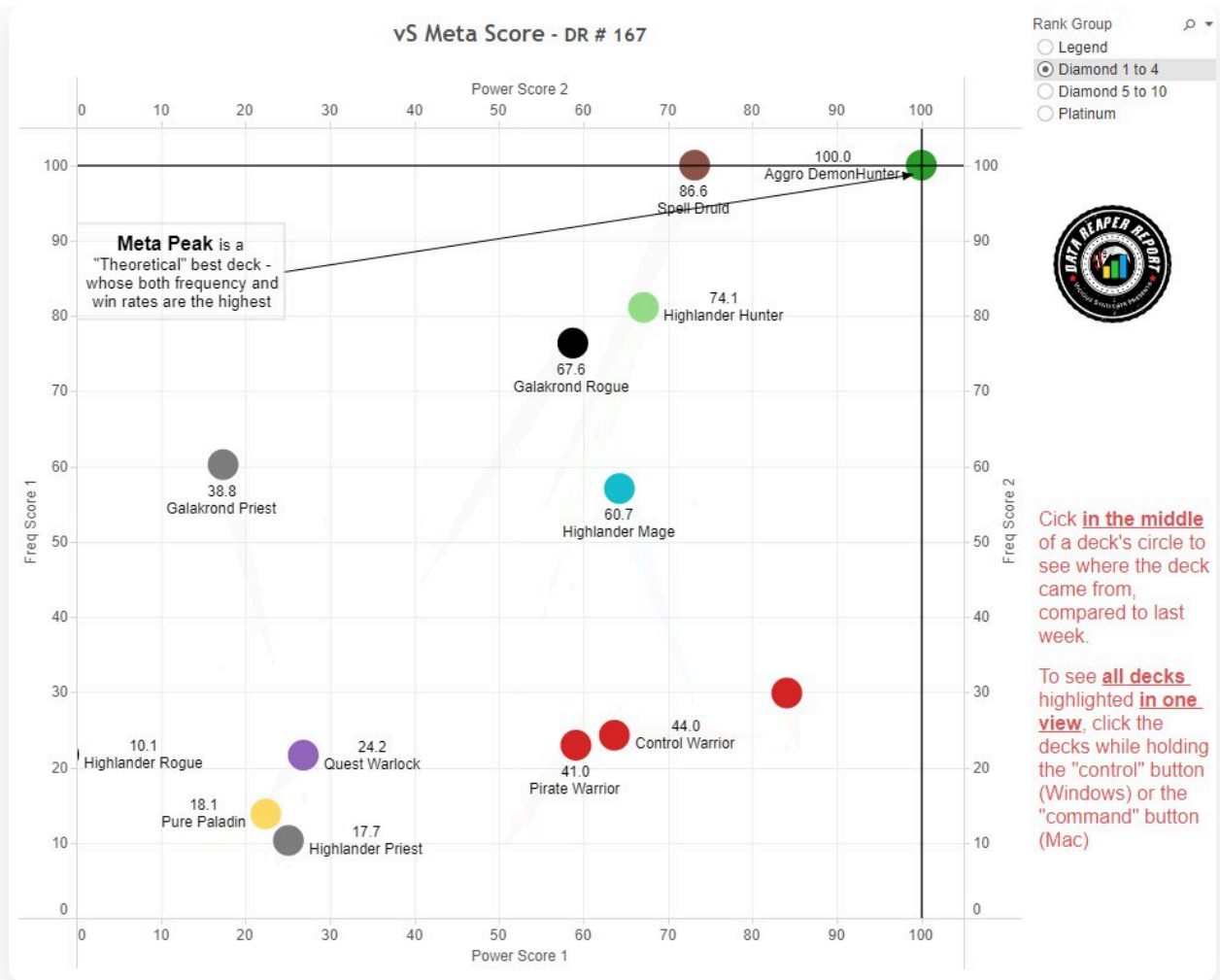
vS Meta Score диаграмма - отображает одновременно и уровень силы архетипов (ось абсцисс X), и их популярность (ось ординат Y). Исследовав этот график, вы сможете нагляднее увидеть и проще понять состояние текущей меты.

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

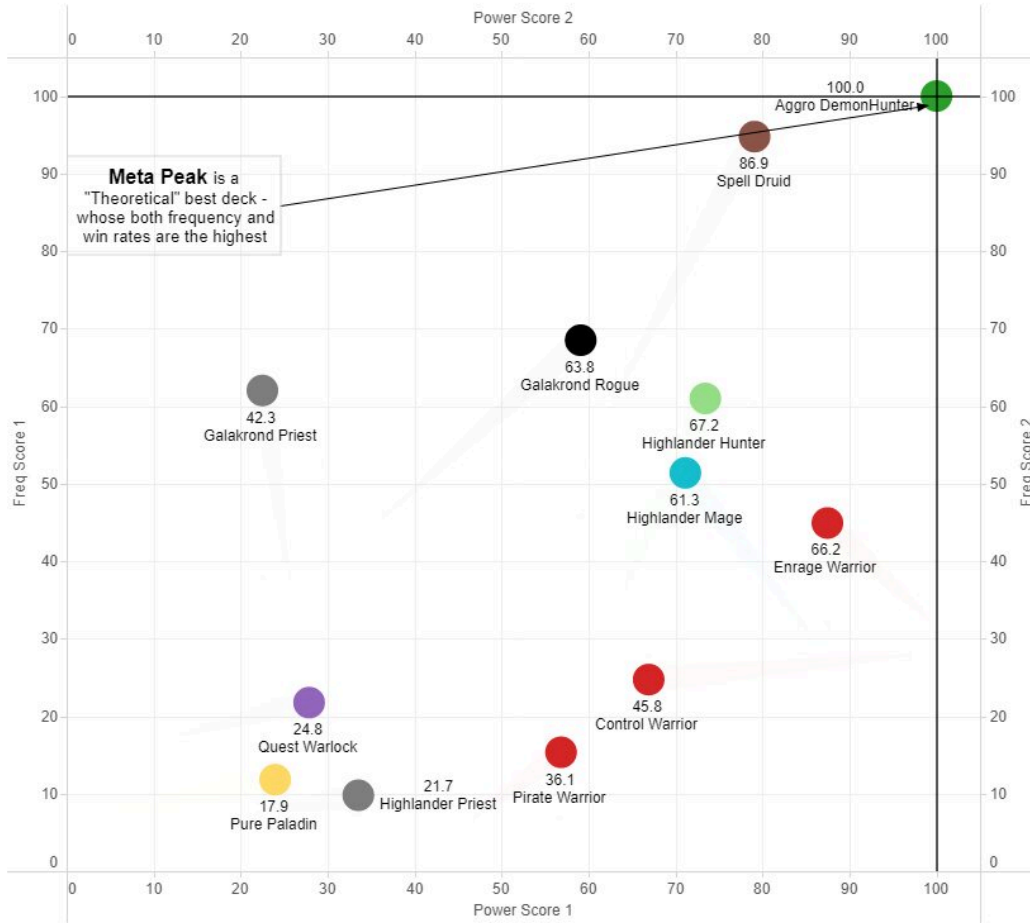


Алмаз 4 - 1 ранг



На легендарном ранге

vS Meta Score - DR # 167



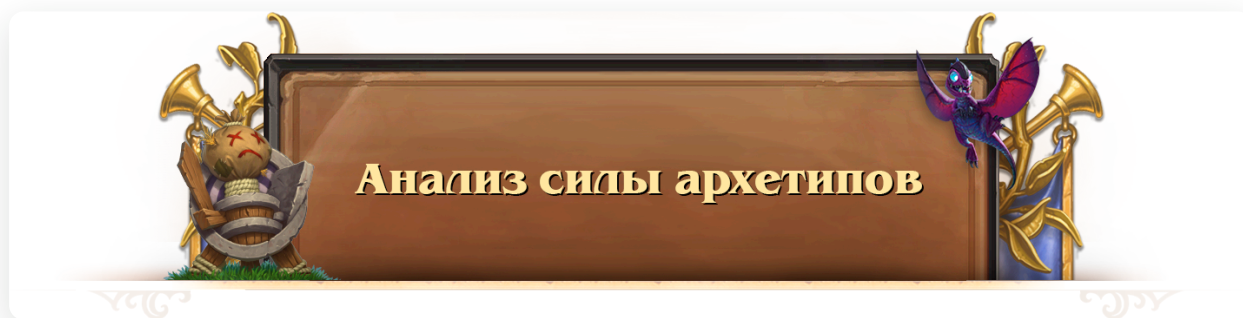
Meta Peak is a "Theoretical" best deck - whose both frequency and win rates are the highest

- 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)



Агро Охотник на демонов остается неприкасаемым. Изменение **Двойного удара** никак не повлияло на его уровень мощи. Архетип стал даже сильнее после патча, ведь мета стала более благосклонной к нему, так как все вокруг подумали, что этот нерф ослабит его! Агро Охотник на демонов не ослабел и остается самой мощной колодой с почти идеальным разбросом матч-апов. Сопротивление ему оказывают лишь два архетипа Воина и одна вариация Галакронд Разбойника.

Тем не менее, есть изменения в успехах **Агро Охотника на демонов** в отдельных матчапах. С одной стороны, повышение стоимости **Двойного удара** замедлило способность Охотника на демонов к наращиванию раннего преимущества, так что матчи со Спелл Друидами и Зефрис Охотниками для него стали малость сложнее. С другой стороны, новый **Двойной удар** повысил потенциальный урон архетипа в поздней игре, так что Агро Охотник на демонов теперь лучше играет против защищающихся колод вроде Галакронд Жреца, Бомб Воина и Квест Чернокнижника.

Таким образом Агро Охотник на демонов ослабил свою экстремально быструю раннюю игру, но ослабил недостаточно сильно, чтобы дать другим агрессивным колодам, играющим от стола, пространство для маневра. В то же время, медленным колодам

теперь стало даже сложнее победить его. Найдена и потенциальная новая сборка, которая может помочь Агро Охотнику на демонов вновь укрепить свою раннюю игру, чтобы нагнать потерянные проценты побед в матчах с Друидами и Охотниками без ослабления медленных матч-апов. Вопрос заключается лишь в том, достаточно хороша ли эта сборка в зеркальных матч-апах. Об этом в классовой секции.



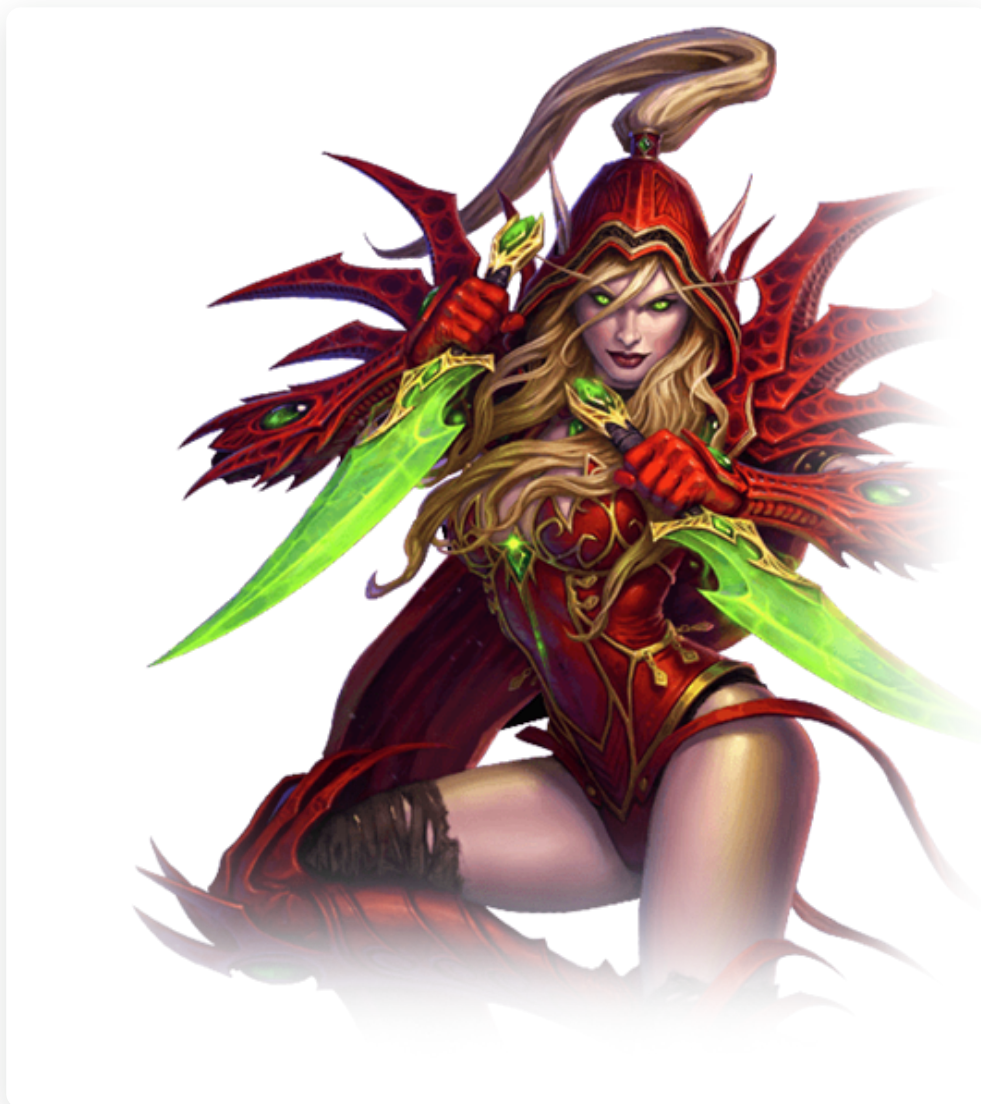
Агро Воин сейчас является вторым архетипом в игре, несмотря на ожидания, что он полностью догонит Агро Охотника на демонов после нерфа. Агро Воин получил несколько улучшений в свою сборку, которые должны улучшить ситуацию с несколькими другими колодами. Архетип не растеря проценты побед, хотя по трендам меты может показаться обратное.

Бомб Воин определенно ослабел из-за повышенного внимания со стороны меты, снижения количества Агро Охотников на демонов и ухудшения матч-апа с ними. Архетипу трудно найти баланс между борьбой с Друидами и борьбой с Охотниками на демонов, чья популярность примерно равна.





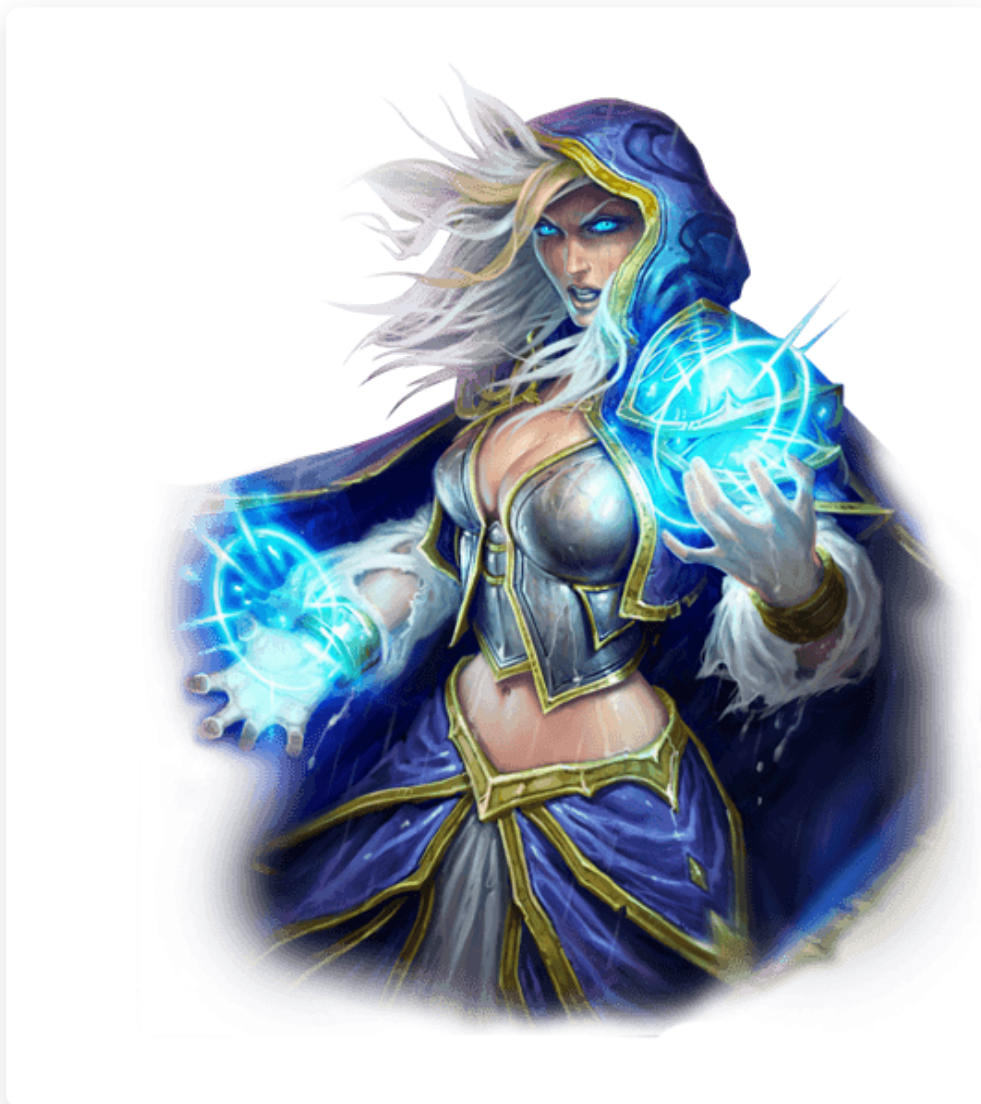
Спелл Дриид и **Зефрис Охотник** сейчас выглядят довольно сильно. Их разброс матч-апов почти идеален, и лишь Агро Охотник на демонов не дает им проложить дорожку в Тир-1. Интересно, как поменяется этот матч-ап в течение следующих недель, ведь именно это в дальнейшем определит путь Спелл Дриида и Зефрис Охотника.



Галакронд Разбойник оправился после тяжелого периода и теперь расположился там, где должен. Разница между сборками с маскировкой и сборками с секретами сейчас очень мала, будущее за маскировкой. Агро Охотник на демонов наверняка вновь наберет популярность, и по этой причине сборка с маскировкой будет играть лучше.



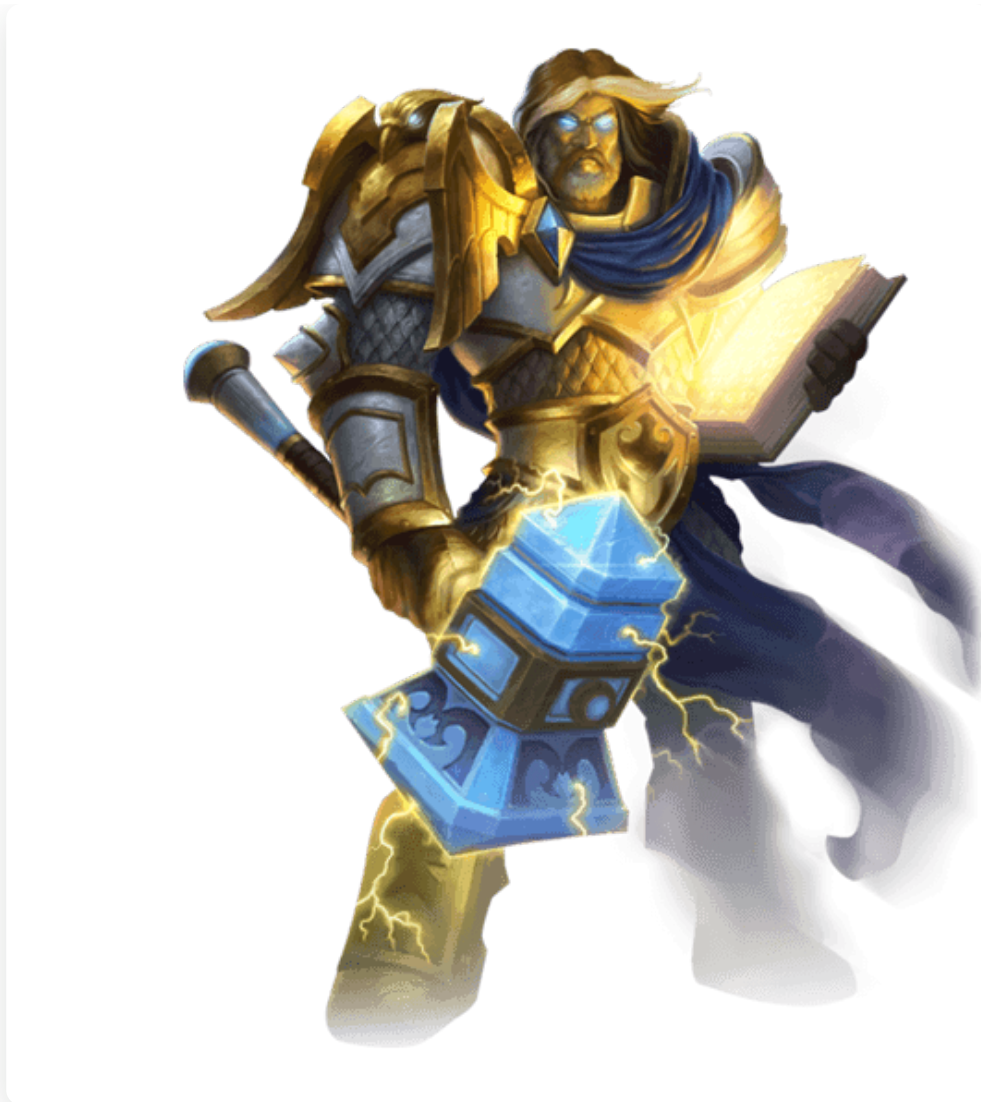
Положение **Галакронд Жреца** в ладдере стало хуже, что неудивительно, если учитывать снижение количества Воинов и рост Зефрис Охотников. Зефрис Жрец играет чуть лучше в текущей мете, но обе колоды весьма непоследовательны при подъеме по ладдере. Им не хватает положительных матч-апов против других топовых колод.



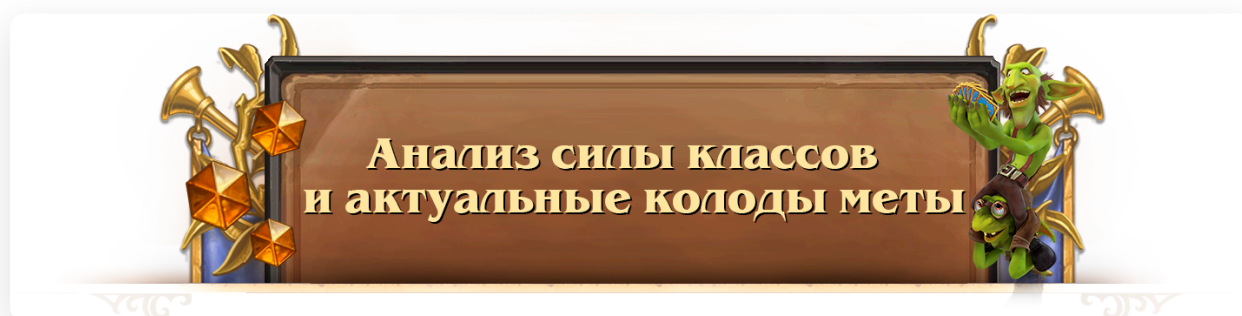
Рено Маг держится молодцом, но его затмевают Дриид и Охотник. Все стало чуточку сложнее из-за роста количества Зефрис Охотников, но проблема Мага еще и в собственной сборке. Многие стали отказываться от [Древних загадок](#) и [Огненного оберега](#), надеясь на ослабление Охотника на демонов, но это сильно ухудшило не только конкретный матч-ап, но и общее положение Мага в мете.



Квест Чернокнижник слегка нарастил винрейт после снижения количества Бомб Воинов. К сожалению, в ладдере стало больше Зефрис Охотников, а Агро Охотник на демонов стал сильнее в матч-апе с Квест Чернокнижником, и все это перекрывает потенциальное пространство для роста, которое было у Гул'дана.



Позитивные изменения после патча относятся к Паладину. **Чистый Паладин** и **Мурлок Паладин** показывают достойные результаты, которые могут вытащить их из Тир-Шамана. Чистый Паладин вполне сносно играет на уровне Квест Чернокнижника и Галакронд Жреца, а Мурлок Паладин потенциально может стать отличной колодой для подъема в Легенду. Вопрос лишь в том, смогут ли эти колоды выжить после того, как пыль от нерфов в ладдере осядет и Агро Охотник на демонов вновь наберет популярность и станет эффективным. Прогноз говорит: “Нет.”

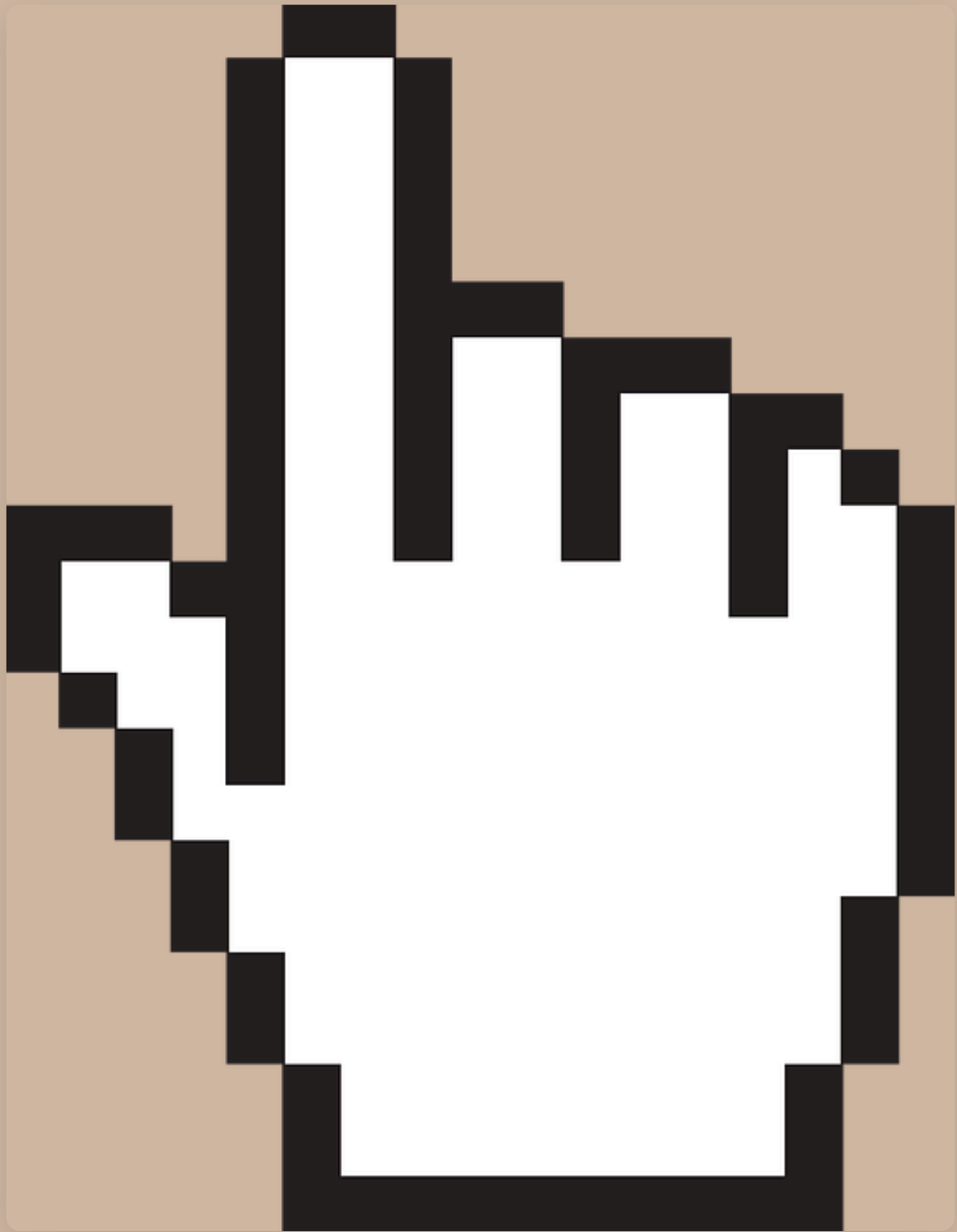


- **Друид | Воин | Разбойник | Паладин | Маг | Жрец**
- **Охотник на демонов | Охотник | Шаман | Чернокнижник**





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 не дает сломить себя нерфами. Спустя три месяца непрекращающихся изменений в балансе архетип все еще может оказаться лучшим в игре.

Изменение механики **Двойного удара** нельзя назвать однозначным ослаблением. Общая статистика колоды от этого не изменилась, хотя произошли небольшие сдвиги в некоторых матч-апах. Слабее стала ранняя игра Агро Охотника на демонов, теперь не всегда удается вернуть **Двойной удар** в нужный момент. В первую очередь от этого пострадали противостояния, в которых Иллидан полагался на быстрый захват стола и наращивание преимущества с первых ходов. С другой стороны, поздняя игра колоды от этого стала сильнее – переработанный **Двойной удар** предоставил дополнительный взрывной урон, который не зависит от того, нашли ли вы **Алтруиса Изгоя** (таким образом, сборка с акцентом на перебор колоды уже не столь актуальна). Улучшились матч-апы, в котором Охотнику на демонов не хватало ресурсов, чтобы добить соперника.

Более того, был найден вариант, который смотрится в начале поединка не хуже прежней сборки. MrLiu выиграл чемпионат Китая с Агро Охотником на демонов, использующим двух **Аманийских берсерков** и **Продавцов щитов**. Его инновационную сборку нельзя назвать идеальной (нет одной копии **Двойного удара** и **Алтруиса Изгоя**, которого все же следует считать неприкасаемым), но появление **Аманийского берсерка** в ладдере впечатляет.

Ранняя игра основана на синергии **Костеглода-буяна** и **Аманийского берсерка** с **Продавцом щитов** и **Веселой спутницей**. **Продавец щитов** хорош настолько, что заслуживает использования обеих копий. Но до идеи MrLiu у него не было другой хорошей цели, кроме **Костеглода-буяна**. **Аманийский берсерк** занял именно эту нишу.

Представленная в данном мета-отчете сборка возвращает **Алтруиса Изгоя** и **Двойной удар**, отказываясь от **Пронзающего взгляда** и одной копии **Ткачихи мороза**. Такой выбор позволяет сохранить преимущество в медленных поединках, в то же время возвращая инициативу против Друида и Охотника. Поразительно, что комплект карт для ранней игры настолько силен и надежен, что отказ от **Пронзающего взгляда** и **Ткачихи мороза** проходит практически безболезненно для зеркального поединка (раньше **Пронзающий взгляд** был очень важен для него). Теперь необходимо собрать статистику по получившемуся варианту и решить, действительно ли он так хорош, как кажется.

Игроки экспериментировали и с другими колодами Иллидана. Однако **Контроль Охотника на демонов** и **Зефрис Охотника на демонов** сложно назвать конкурентоспособными. Потенциальных решений, которые могли бы исправить подобное положение вещей, пока также не просматривается. К следующему мета-отчету станет понятно, не затерялась ли среди этого хлама настоящая жемчужина.

• Агро Охотник на демонов :



Агро Охотник на демонов с Костеглод-буяном



• [назад к выбору класса](#)



- **Спелл Друид** рад изменению **Двойного удара** у Иллидана. Единственный плохой матч-ап Малфуриона, Агро Охотник на демонов, теперь не так хорош на старте поединка. Однако, возможно, радоваться пока все же рановато, если рассуждения о новой сборке для Иллидана окажутся пророческими. Спелл Друиду очень не хочется встречаться с **Аманийскими берсерками**, поддерживаемыми **Продавцами щитов**.

Сформировавшиеся еще до патча сборки по-прежнему актуальны. **Коготь** и **Лунный огонь** дают ранние ремувалы и хорошо сочетаются с Торговкой скакунами. **Как в вариации с Дыханием снов, так и без нее**, было решено вернуть в колоду одну копию **Души леса** вместо **Силы дикой природы**. Обе карты почти равноценны в сложившейся мете, поэтому можно разнообразить опции колоды в конкретных матч-апах засчет этого уникального эффекта. В любом случае, выбор 30-ой карты сборки не окончателен.

Стоит повториться о назначении двух сборок. **Вариант с Дыханием снов** лучше играет с Воином, поэтому больше подходит для локальной меты, где Гаррош встречается часто, например, на вершине Легенды. Для остальных случаев лучше выбрать сборку без **Дыхания снов**.

◦ Спелл Друид :



Токен Спелл Друид с Диким ревом



• Дракон Спелл Друид



• назад к выбору класса



- На прошедшей неделе игроки сосредоточились на улучшении противостояния со Спелл Друидом, который остается для Воина весьма непростым.

В сборках **Агро Воина** неплохо себя зарекомендовала **Казнь**, претендуя на включение обеих копий. Карта не только великолепна против Малфуриона, но и в зеркальных поединках, а также против Разбойника, Жреца и Чернокнижника. Но в играх против Охотника на демонов и Охотника часто будет лежать мертвым грузом.

Бомб Воин начал играть сразу две копии **Потасовки**, чтобы ответить на **Рой светлячков**, Торговку скакунами и **Изеру Освобожденную**. Ради второй **Потасовки** чаще всего отказываются от одного **Щита** и **меча**.

Пират Воин несколько замедлился, включив в колоду **Улучшение**, а **Майев Песнь Теней** стали использовать против Друидов, пытающихся стабилизировать положение **Железной корой**.

- ◦ **Агро Воин :**



Агро Воин с Казнью



- Бомб Воин :



Бомб Воин Руин Запределья



- Пират Воин :



Пират Воин (обновленный)



назад к выбору класс



- **Галакронд Разбойник** выправил свою статистику и вновь вернулся в Тир-2. Однако обновление тут не при чем. Игроки наконец осознали важность **Шпионки** и **Авантюриста** в текущей мете и стали включать их в свои сборки.

В целом, оба варианта Галакронд Разбойника остаются неизменными. Сборка с маскировкой лучше подходит для игры в ладдере благодаря матч-апу с Охотником на демонов, где смотрится весьма неплохо. Галакронд Разбойник на маскировке – по-прежнему единственная колода, кроме Воинов, которая на регулярной основе переигрывает Иллидана.

- **Зефрис Разбойник :**

Оборонительный Зефрис Разбойник

- **Галакронд Разбойник :**



Стелс Галакронд Разбойник



- **Секрет Галакронд Разбойник**



- назад к выбору класса



- Как и ожидалось, изменения в балансе оказались выгодны Рексару. Вопрос лишь в том, сможет ли **Зефрис Охотник** поддерживать статистику против Агро Охотника на демонов на приемлемом уровне или вновь откатится назад, когда Иллидан подстроится под новые условия.

Проблема в том, что в распоряжении класса нет карт, которые могли бы эффективно улучшить это противостояние. **Кислотный слизнюк** практически никак не помогает сдерживать натиск Охотника на демонов. Представленная в отчете сборка – лучшее, что есть у архетипа.

Дракон Охотник и **Фейс Охотник** улучшили свою статистику после патча, но, возможно, это объясняется лишь экспериментами соперников с различными сырыми сборками. Сумеют ли они сохранить ее после того, как мета устаканится – большой вопрос.

- **Фейс Охотник :**

Фейс Охотник Руин Запределья

- **Бранн Зефрис Охотник :**



Зефрис Охотник Руин Запределья

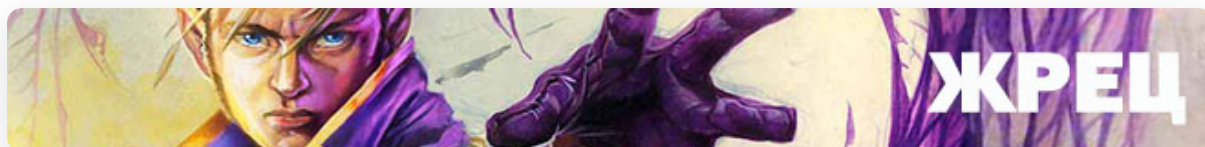
- **Дракон Охотник :**



Дракон Охотник



назад к выбору класса



- **Галакронд Жрец** пострадал от изменения **Двойного удара** больше всех, так как Охотнику на демонов часто не хватало взрывного урона в этом противостоянии. К тому же, проявившееся многообразие колод в мете и восхождение Зефрис Охотника дали понять, что сильные стороны Андуина слишком ограничены. Класс может надеяться поправить свои позиции, если мета сделает шаг в сторону Воинов, особенно на вершине Ладдера. Тогда Галакронд Жрец сможет проявить себя, а пока его дела идут неважно.

И не думайте, что **Шальная ракетчица** вам поможет.

- **Зефрис Жрец:**

Зефрис Жрец Руин Запределья

- **Жрец на воскрешении:**



Галакронд Жрец VS



назад к выбору класса

o



- o Винрейт **Рено Мага** в последнее время снизился — многие колоды научились лучше противостоять архетипу. Однако это может быть временным явлением, которое сойдет на нет, когда мета устаканится. Никаких важных изменений в колоде не произошло. Единственное, что стоит отметить — не надо убирать из сборки набор секретов, крайне полезный в борьбе с Агро Охотником на демонов, который, как ожидается, вернет свою популярность в ближайшие недели.

▪ Рено Маг :



Рено Маг



назад к выбору класса

▪



- o ▪ **Квест Чернокнижник** не изменил свою позицию в мете. Она абсолютно не располагает к росту его мощи — Друид и Охотник набирают популярность, а Воин сдает позиции. Представленная сборка хорошо сбалансирована. Важно помнить, что Слизнюк довольно плохо показывает себя в колоде, если только вы не встречаете много Воинов. Замена **Ожога души** и **Археолога на задании** принесет вам больше вреда, чем можно представить.

▪ Квест Чернокнижник :

Малигос Квест Чернокнижник



назад к выбору класса

▪



- В первую неделю после патча Паладин начал подавать признаки жизни, но нельзя сказать точно, как долго это продлится. **Чистый Паладин** улучшил показатели в матч-апе с Агро Охотником на демонов, но у тирана меты уже наблюдаются некоторые изменения, которые могут свести на нет все заслуги

Паладина. Этот матч-ап становится все сложнее для Паладина с каждым новым рангом в ладдере.

Мурлок Паладин был только рад росту популярности Охотника и Друида и спаду Охотника на демонов и Воина. Однако все указывает на то, что две лучшие колоды в игре (Агро Охотник на демонов и Агро Воин) могут вернуться и снова начать доминировать в ладдере. Обе эти колоды — худшие противники Мурлок Паладина. Так что на следующей неделе позиция архетипа имеет все шансы выглядеть весьма удручающе.

- **Мурлок Паладин :**



Мурлок Паладин

- **Чистый Паладин :**



Чистый Паладин



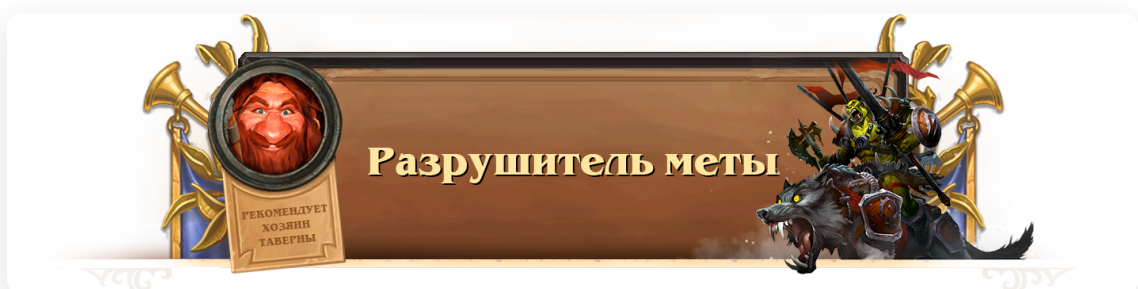
- ◦ Внутри класса не было замечено ничего нового. Он все еще выглядит как неиграбельная колода и пустая трата времени. Еще один месяц ожидания нового дополнения.

- ▪ **Зефрис Шаман :**

Зефрис Шаман с Малигосом



- [назад к выбору класса](#)



Агро Охотник на демонов — лучшая колода в игре, и она может стать еще лучше, если оправится от нерфа **Двойного удара**. **Ткачиха мороза** и **Пронзающий взгляд** — хорошие карты для зеркального матч-апа, которые, в теории, можно заменить, если получится найти сборку, способную на равных сражаться в зеркальном матч-апе. Эти две карты не слишком эффективны против других оппонентов.

Представленная сборка призвана повысить эффективность ранней игры архетипа настолько, чтобы она всегда имела растущий снежный ком уже ко второму ходу. Также важно помнить, что Двойной удар стал сильнее в поздней игре. Теперь эта карта выглядит сильной для добивания противника после того, как вы “размягчили” его лицо кучей урона в ранней игре. **Увеличение** стоимости карты позволяет задуматься о других способах раннего давления, кроме первых дропов и Сатира Надзирателя.

Костеглод-буян, Храмовый берсерк и Веселая спутница — простой, даже “ванильный” план, однако он все еще работает благодаря инструментам, помогающим классу в контроле стола. Этот набор позволяет получить неплохое преимущество. Никаких важных изменений в матч-апах колода не претерпела: вы всё ещё хотите видеть в противниках кого угодно, кроме Воина.

Поэтому на данный момент Агро Охотник на демонов сильно недооценен. Но это ненадолго.

▫ Агро Охотник на демонов :



Агро Охотник на демонов с Костеглод-буяном

- Источник www.viciousyndicate.com на языке оригинала

