

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Мета после первых нерфов Некроситета. Vicious Syndicate мета-отчет №171

28.08.2020

Мета-отчеты

Мета-отчет

Мета после первых нерфов Некроситета. Vicious Syndicate мета-отчет №171

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Здравствуйте, уважаемые посетители и подписчики портала kolodahearthstone.ru

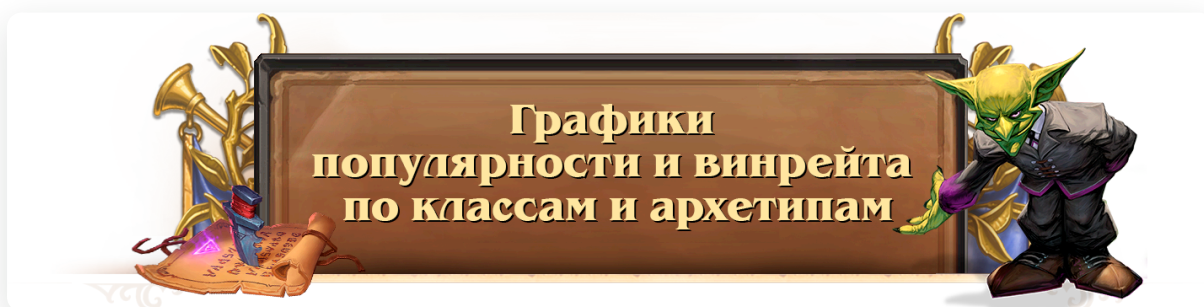
Перед вами первый мета-отчет от VS после патча с нерфами. Ситуация в ладдере серьезно изменилась с обновлением, но многие процессы еще не завершены. Пока что мета Некроситета не выглядит идеально сбалансированной, но Vicious Syndicate предсказывают улучшение ситуации в ближайшие недели.

- **Всего проанализировано игр:** 250 000
- **Топ 1000 ранга Легенда:** 8 000
- На ранге Легенда (за искл Топ 1к): 58 000
- Алмаз 1-4: 48 000
- Алмаз 10-5: 50 000

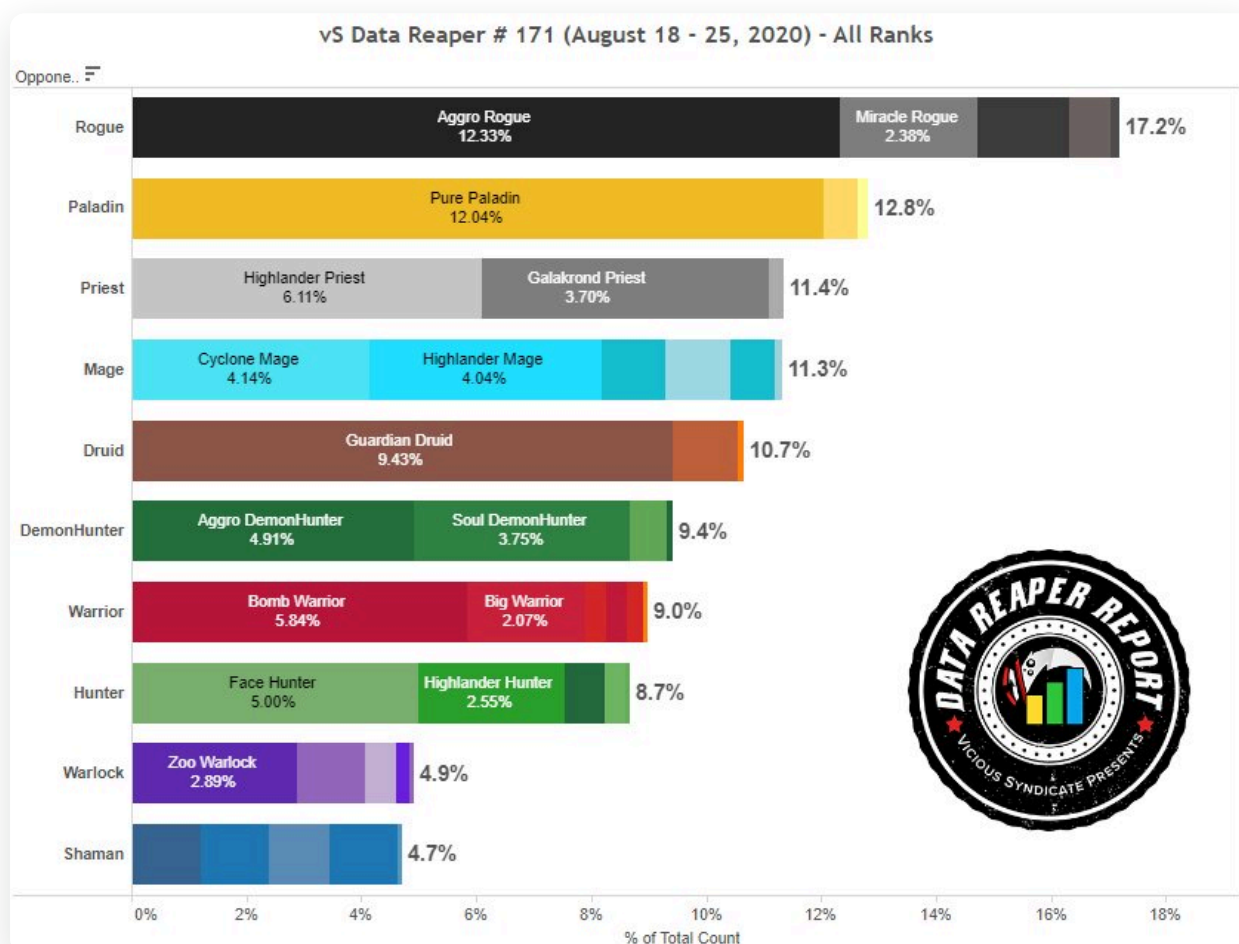
- Платина: 33 000
- Бронза/ Серебро / Золото: 53 000

### Содержание мета-отчета:

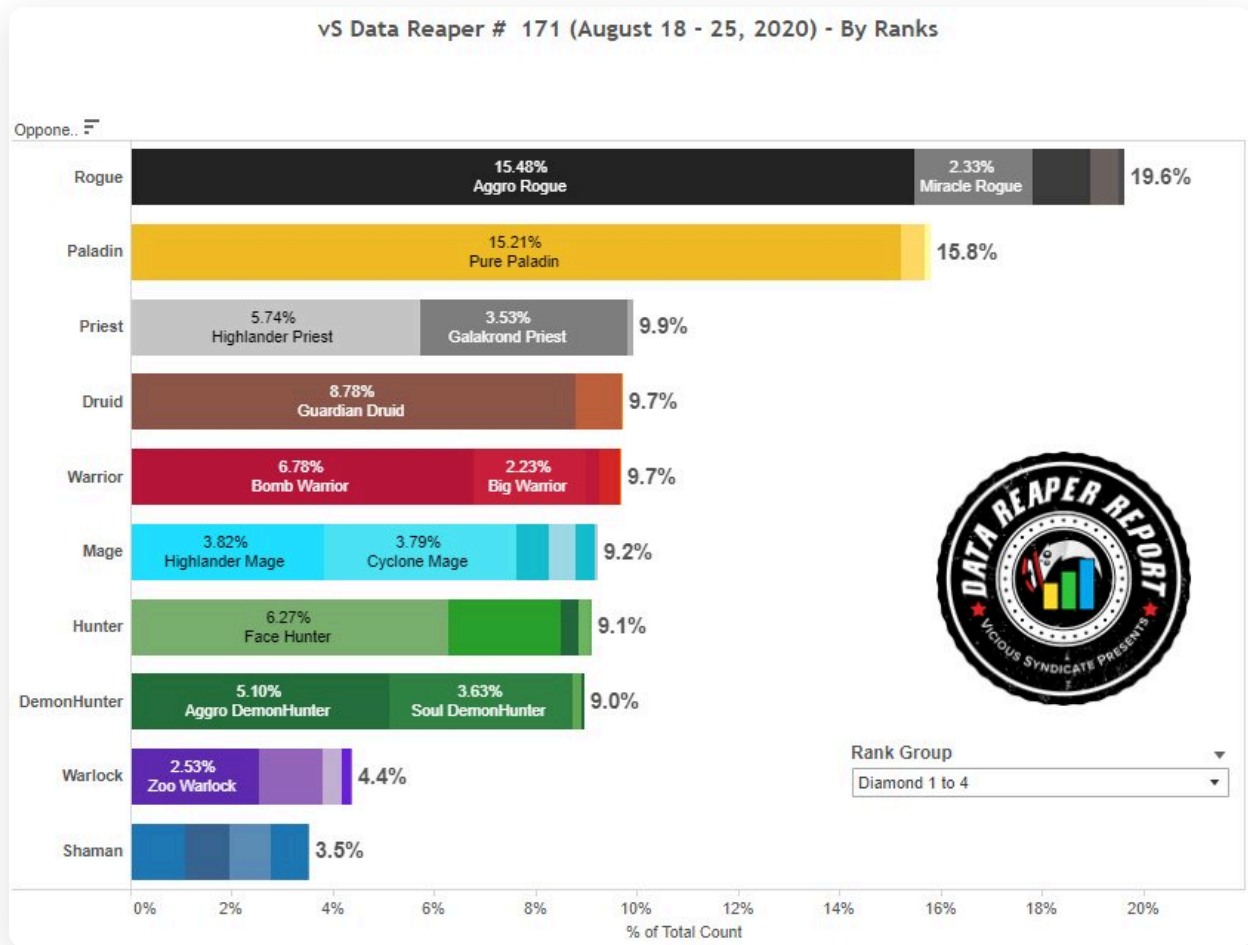
1. Графики популярности по классам и архетипам
2. Анализ популярности классов
3. Графики винрейта и рейтинг архетипов
4. Анализ силы архетипов
5. Анализ силы классов и актуальные колоды меты
6. Разрушители меты



По всем рангам



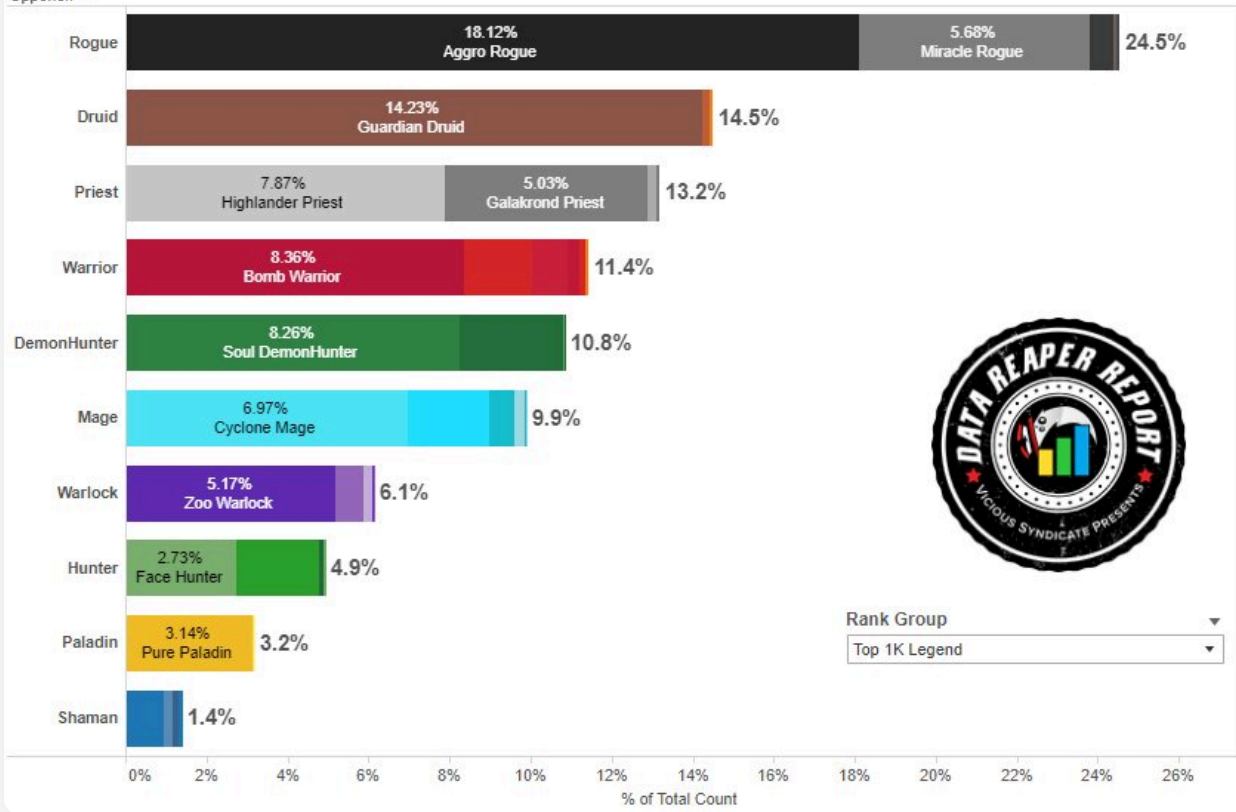
В промежутке ранга Алмаз 4 - 1



Топ 1000 ранга Легенда

vs Data Reaper # 171 (August 18 - 25, 2020) - By Ranks

Oppone.

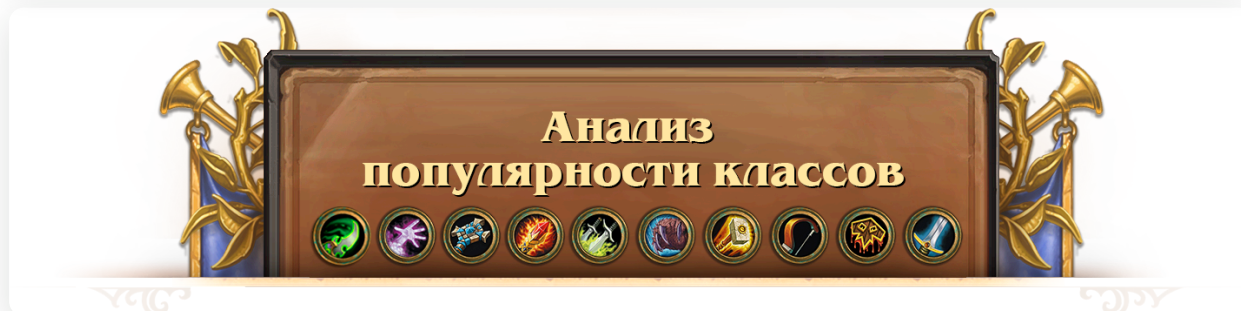
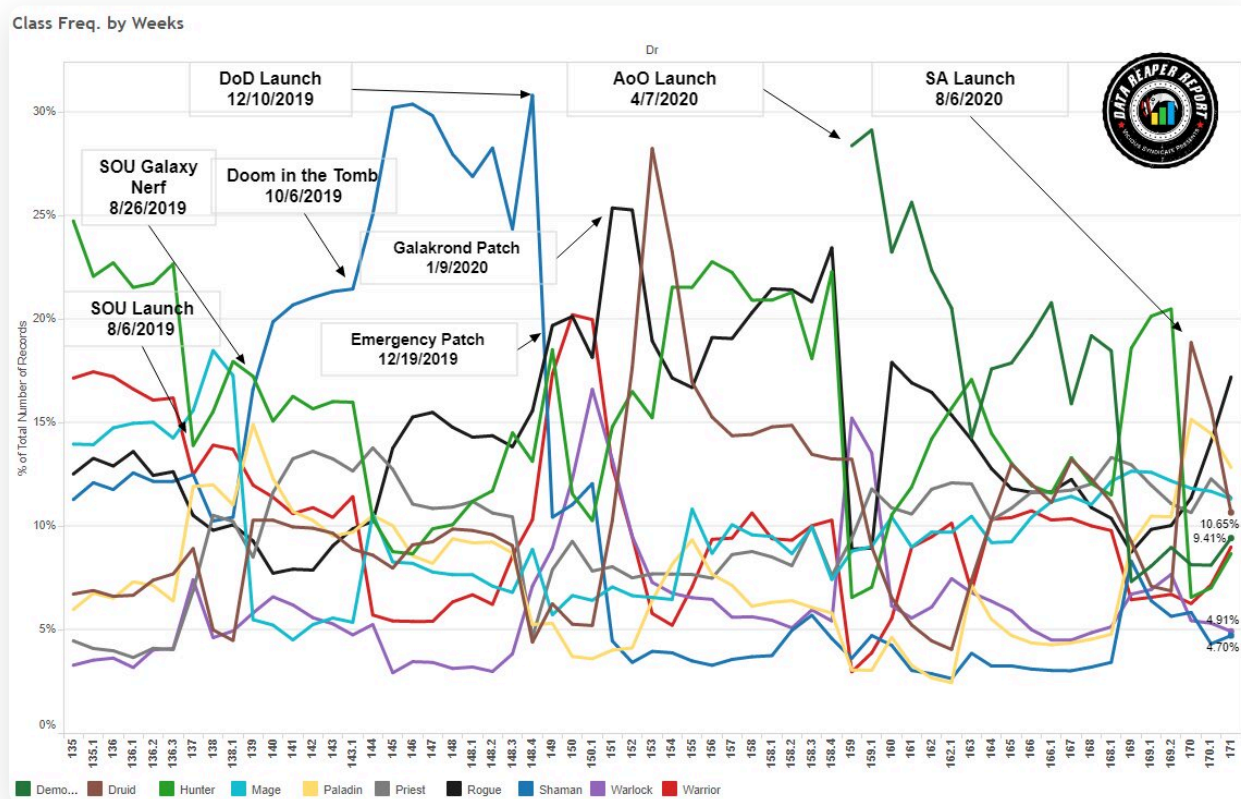


На ранге Легенда



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

нажмите, чтобы посмотреть график



Мета Некроситета стала очень разнообразной после изменений баланса. 7 классов показывают схожие результаты по всему ладдеру. При этом разнообразие наблюдается и внутри классов, так что мета находится в отличном состоянии.



Лишь один класс держит голову выше остальных - **Разбойник**. Это самый влиятельный класс в мете. Разбойник наиболее популярен в Алмазе и выше - спасибо архетипу Агро Разбойника. У него две вариации (Маскировка и Маскировка + Танцующая с клинками), причем они во многом схожи. Миракл Разбойник менее популярен, но чаще встречается в топе Легенды.



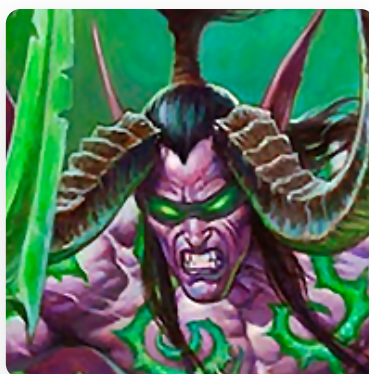
**Бист Спелл Дрийд** пытается приспособиться к нерфу Кель'таса, и сейчас уходит от сборки с Выживанием сильнейших к сборкам с Малигосом. Этот процесс в основном происходит в Легенде, где друид уступает по популярности только Разбойнику.



**Жрец** весьма популярен в ладдере со своими двумя архетипами, но это самый хаотичный класс в игре на данный момент. Зефрис и Галакронд Жрец начали сумасшедшие эксперименты в ответ на сдвиги в мете, при этом ни одна из сборок так и не закрепилась в ладдере. Зефрис Жрец был вполне оптимизирован на старте дополнения, но зачем-то стал обращаться к старым опциям. Галакронд Жрец как был далек от оптимальной сборки, так и остался.



**Воин** хорошо подтянулся после первых дней Некроситета. Бомб Воин - самая популярная колода класса, а Биг Воин резко сократил свои позиции, другие архетипы же и вовсе исчезли. Бомб Воин разделился на 2 вариации - с **Боевым якоррем** и с Галакрондом (есть и смешанная сборка), причем второй вариант наиболее популярен.



**Охотник на демонов** также поменялся. Контроль Охотник на демонов стал чаще встречаться в ладдере, особенно в топе Легенды, где он находится в активной экспериментальной стадии. Агро Охотник на демонов популярен в ладдере, но в Легенде уступает новому собрату.



**Маг** активно и успешно экспериментирует в ладдере. Циклон Маг - самый популярный архетип, и он только набирает обороты благодаря хорошим показателям в матчах с Агро Разбойником. Рено Маг встречается в ладдере, но чем выше - тем реже. ОТК Фриз Маг растворяется в ладдере, что неудивительно, если посмотреть на его процент побед. Некоторые игроки развлекаются с Дрыжеглот Магом (архетип, использующий **Тортолланку-пилигримку**, **Зелье иллюзии** и существ с боевыми кличками), но эта колода все еще имеет статус фановой.



**Чистый Паладин** очень популярен на подъеме в Легенду, но его численность резко падает в Легенде. Эффективность других классов не стояла на месте, да и контр-колоды в лице Миракл Разбойника и Циклон Мага закрепились в игре.



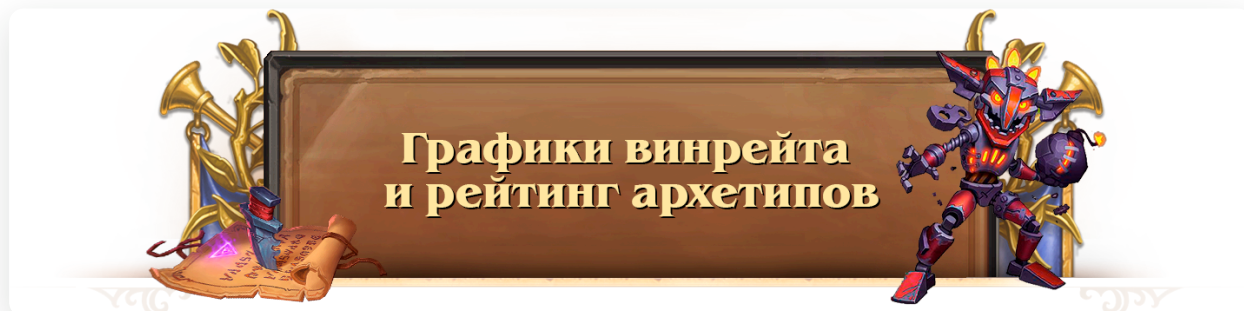
**Охотник** равномерно наращивает популярность, при этом переживая внутренние изменения. Фэйс Охотник обогнал Зефрис Охотника, показывая хорошие результаты в борьбе с Агро Разбойниками. При этом сама колода еще не нашла оптимальную сборку, и ей нужно определиться с финальными инструментами.



**Чернокнижник** теряет позиции, так как игроки отказались от медленных архетипов из-за весьма агрессивной меты. Лишь Зоолок довольно заметен со своей сборкой мазохиста (множество карт, извлекающих синергию из нанесения урона по своему герою).



**Шаман** на дне меты (никогда такого не было, и вот опять), ведь ни одна из его колод не может закрепиться в ладдере. Квест Шаман - основной объект экспериментов на высших рангах, и многие надеются на то, что этот архетип сможет спасти класс от забвения.



### Диаграммы матч-апов

По всем рангам

## Matchup Win rates based on games between 8/18/2020-8/25/2020 (Minimum 100 games required per matchup)

Rank Group

All Ranks



Hero / Hero Deck		Opponent / Opponent Deck																					
		Demon..	Dr..	Hunter	Mage	Pal..	Priest	Rogue	Shaman	Warlock	Warrior	Demon..	Dr..	Hunter	Mage	Pal..	Priest	Rogue	Shaman	Warlock	Warrior		
DemonHunter	Aggro DemonHunter	Black	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Soul DemonHunter	Green	Black	Red	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red
Druid	Guardian Druid	Green	Green	Black	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Hunter	Face Hunter	Red	Red	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Highlander Hunter	Red	Red	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Mage	Cyclone Mage	Green	Red	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Highlander Mage	Green	Red	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Paladin	Pure Paladin	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Priest	Galakrond Priest	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Highlander Priest	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
Rogue	Aggro Rogue	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Galakrond Rogue	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Miracle Rogue	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Shaman	Highlander Shaman	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Quest Shaman	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Totem Shaman	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
Warlock	Galakrond Warlock	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Zoo Warlock	Red	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Warrior	Big Warrior	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Bomb Warrior	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red

В промежутке рангов Алмаз 4 - Легенды

## Matchup Win rates based on games between 8/18/2020-8/25/2020 (Minimum 100 games required per matchup)

Rank Group

D4 to L



Hero Deck		Opponent / Opponent Deck																				
		Demon..		Dr..	Hunter		Mage		Pal..	Priest		Rogue		Shaman		Warlock		Warrior				
Hero	Hero Deck	Aggro Demon..	Soul DemonH..	Guardian Druid	Face Hunter	HighlanderHu..	Cyclone Mage	HighlanderMa..	Pure Paladin	Galakrond Prie..	HighlanderPri..	Aggro Rogue	Galakrond Ro..	Miracle Rogue	HighlanderSh..	Quest Shaman	Totem Shaman	Galakrond Wa..	Zoo Warlock	Big Warrior	Bomb Warrior	
DemonHunter	Aggro DemonHunter	Black	Red	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Red	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Soul DemonHunter	Green	Black	Red	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red
Druid	Guardian Druid	Green	Green	Black	Red	Red	Green	Green	Red	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red
Hunter	Face Hunter	Red	Red	Green	Black	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Green
	Highlander Hunter	Red	Red	Green	Green	Black	Green	Green	Red	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Mage	Cyclone Mage	Green	Red	Red	Red	Black	Black	Green	Red	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red
	Highlander Mage	Green	Red	Red	Red	Black	Black	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red
Paladin	Pure Paladin	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Green
Priest	Galakrond Priest	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Highlander Priest	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Red	Red	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Green	Red	Red
Rogue	Aggro Rogue	Green	Green	Green	Red	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Galakrond Rogue	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red
	Miracle Rogue	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red
Shaman	Highlander Shaman	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black
	Quest Shaman	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Red	Red	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black
	Totem Shaman	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
Warlock	Galakrond Warlock	Red	Red	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Black	Black	Black
	Zoo Warlock	Red	Red	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Black	Green	Red
Warrior	Big Warrior	Red	Green	Green	Red	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Black	Green
	Bomb Warrior	Red	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Black	Black

На ранге Легенда

## Matchup Win rates based on games between 8/18/2020-8/25/2020 (Minimum 100 games required per matchup)

Rank Group

Legend



Hero  Hero Deck		Opponent / Opponent Deck																																
		Demon..	Dr..	Hunter	Mage	Pal..	Priest	Rogue	Shaman	Warlock	Warrior	Aggro Demon..	Soul DemonH..	Guardian Druid	Face Hunter	Highlander Hu..	Cyclone Mage	Highlander Ma..	Pure Paladin	Galakrond Prie..	Highlander Pri..	Aggro Rogue	Galakrond Ro..	Miracle Rogue	Highlander Sh..	Quest Shaman	Totem Shaman	Galakrond Wa..	Zoo Warlock	Big Warrior	Bomb Warrior			
DemonHunter	Aggro DemonHunter	Black	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green		
	Soul DemonHunter	Green	Black	Red	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Red	
Druid	Guardian Druid	Green	Green	Black	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green		
Hunter	Face Hunter	Red	Red	Green	Black	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green		
	Highlander Hunter	Green	Green	Green	Black	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
Mage	Cyclone Mage	Green	Red	Red	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green		
	Highlander Mage	Red	Red	Red	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
Paladin	Pure Paladin	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
Priest	Galakrond Priest	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
	Highlander Priest	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
Rogue	Aggro Rogue	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Galakrond Rogue	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Miracle Rogue	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
Shaman	Highlander Shaman	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Quest Shaman	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Totem Shaman	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Warlock	Galakrond Warlock	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Zoo Warlock	Red	Red	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Warrior	Big Warrior	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Bomb Warrior	Red	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red

Таблица % винрейта архетипов с распределением по Тир уровням

Diamond 5 to 10

**vS Power Rankings**  
DR # 171

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
<b>Tier 1</b>	Pure Paladin	54.04	100.0	100.0	100.0
	Face Hunter	53.80	96.9	39.0	68.0
	Aggro Rogue	52.84	85.1	89.4	87.2
<b>Tier 2</b>	Aggro DemonHunter	51.92	73.7	37.3	55.5
	Soul DemonHunter	51.78	72.0	23.4	47.7
	Highlander Hunter	51.72	71.3	20.3	45.8
	Cyclone Mage	51.35	66.6	29.4	48.0
	Miracle Rogue	51.14	64.1	15.2	39.7
	Bomb Warrior	50.77	59.5	46.2	52.9
	Totem Shaman	50.35	54.3	11.5	32.9
	Guardian Druid	50.24	53.0	72.2	62.6
<b>Tier 3</b>	Highlander Mage	49.84	48.1	31.8	40.0
	Highlander Priest	49.56	44.5	49.3	46.9
	Zoo Warlock	49.06	38.3	21.1	29.7
	Galakrond Warlock	47.70	21.6	8.9	15.3
	Galakrond Rogue	47.21	15.5	11.5	13.5
<b>Tier 4</b>	Big Warrior	47.06	13.7	17.4	15.6
	Galakrond Priest	44.84	-13.8	30.5	8.4
	Quest Shaman	43.70	-27.9	10.3	-8.8
Highlander Shaman	39.67	-77.7	10.0	-33.8	

Diamond 1 to 4

**vS Power Rankings**  
DR # 171

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
<b>Tier 1</b>	Face Hunter	52.85	100.0	40.5	70.3
	Pure Paladin	52.69	97.2	98.2	97.7
	Aggro Rogue	52.23	89.0	100.0	94.5
<b>Tier 2</b>	Aggro DemonHunter	51.59	77.8	33.0	55.4
	Cyclone Mage	51.34	73.4	24.5	48.9
	Soul DemonHunter	51.03	68.1	23.4	45.8
	Miracle Rogue	50.59	60.4	15.0	37.7
	Highlander Hunter	50.51	58.9	14.4	36.6
<b>Tier 3</b>	Highlander Priest	49.93	48.9	37.0	43.0
	Guardian Druid	49.78	46.1	56.7	51.4
	Bomb Warrior	49.72	45.1	43.8	44.4
	Totem Shaman	49.44	40.2	5.7	22.9
<b>Tier 4</b>	Highlander Mage	49.13	34.7	24.7	29.7
	Zoo Warlock	48.46	23.1	16.4	19.7
	Galakrond Warlock	46.97	-3.1	8.1	2.5
	Galakrond Rogue	46.43	-12.6	7.4	-2.6
<b>Tier 5</b>	Big Warrior	46.21	-16.4	14.4	-1.0
	Galakrond Priest	44.83	-40.7	22.8	-8.9
	Quest Shaman	43.21	-69.0	7.0	-31.0
	Highlander Shaman	39.43	-135.3	5.4	-65.0

Legend

**vS Power Rankings**  
DR # 171

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
<b>Tier 1</b>	Face Hunter	53.21	100.0	27.6	63.8
	Pure Paladin	53.02	97.0	56.4	76.7
	Aggro Rogue	52.79	93.5	100.0	96.7
<b>Tier 2</b>	Soul DemonHunter	51.94	80.3	41.2	60.7
	Highlander Hunter	51.64	75.5	13.4	44.5
	Bomb Warrior	51.43	72.3	52.0	62.1
	Aggro DemonHunter	50.86	63.4	30.0	46.7
	Guardian Druid	50.44	56.9	63.2	60.0
	Cyclone Mage	50.27	54.3	36.3	45.3
	Miracle Rogue	50.04	50.6	25.5	38.0
<b>Tier 3</b>	Highlander Priest	49.70	45.3	41.6	43.5
	Zoo Warlock	48.92	33.1	20.4	26.8
	Highlander Mage	48.61	28.4	23.7	26.0
	Big Warrior	48.25	22.7	13.5	18.1
<b>Tier 4</b>	Totem Shaman	48.18	21.6	4.1	12.8
	Galakrond Warlock	46.50	-4.5	8.6	2.1
	Galakrond Rogue	46.32	-7.4	6.6	-0.4
	Galakrond Priest	44.65	-33.5	26.0	-3.7
	Quest Shaman	43.19	-56.2	10.0	-23.1
Highlander Shaman	39.43	-114.8	6.0	-54.4	

Top 1K Legend

**vS Power Rankings**  
DR # 171

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
<b>Tier 1</b>	Face Hunter	52.95	100.0	15.1	57.5
	Aggro Rogue	52.52	92.7	100.0	96.3
	Pure Paladin	52.12	85.9	17.3	51.6
<b>Tier 2</b>	Bomb Warrior	51.95	83.1	46.1	64.6
	Highlander Hunter	51.82	80.8	11.3	46.0
	Soul DemonHunter	51.31	72.2	45.6	58.9
	Guardian Druid	50.58	59.8	78.5	69.2
	Aggro DemonHunter	50.36	56.1	14.0	35.0
	Miracle Rogue	50.15	52.6	31.4	42.0
<b>Tier 3</b>	Cyclone Mage	50.04	50.7	38.5	44.6
	Highlander Priest	49.53	42.0	43.4	42.7
	Big Warrior	49.10	34.7	4.9	19.8
	Totem Shaman	48.81	29.9	0.8	15.3
<b>Tier 4</b>	Zoo Warlock	48.25	20.3	28.5	24.4
	Highlander Mage	47.86	13.6	11.1	12.3
	Galakrond Warlock	45.78	-21.6	3.9	-8.9
	Galakrond Rogue	45.14	-32.4	3.2	-14.6
<b>Tier 5</b>	Galakrond Priest	44.57	-42.1	27.7	-7.2
	Quest Shaman	42.96	-69.4	5.3	-32.0
	Highlander Shaman	39.10	-134.9	1.2	-66.9

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

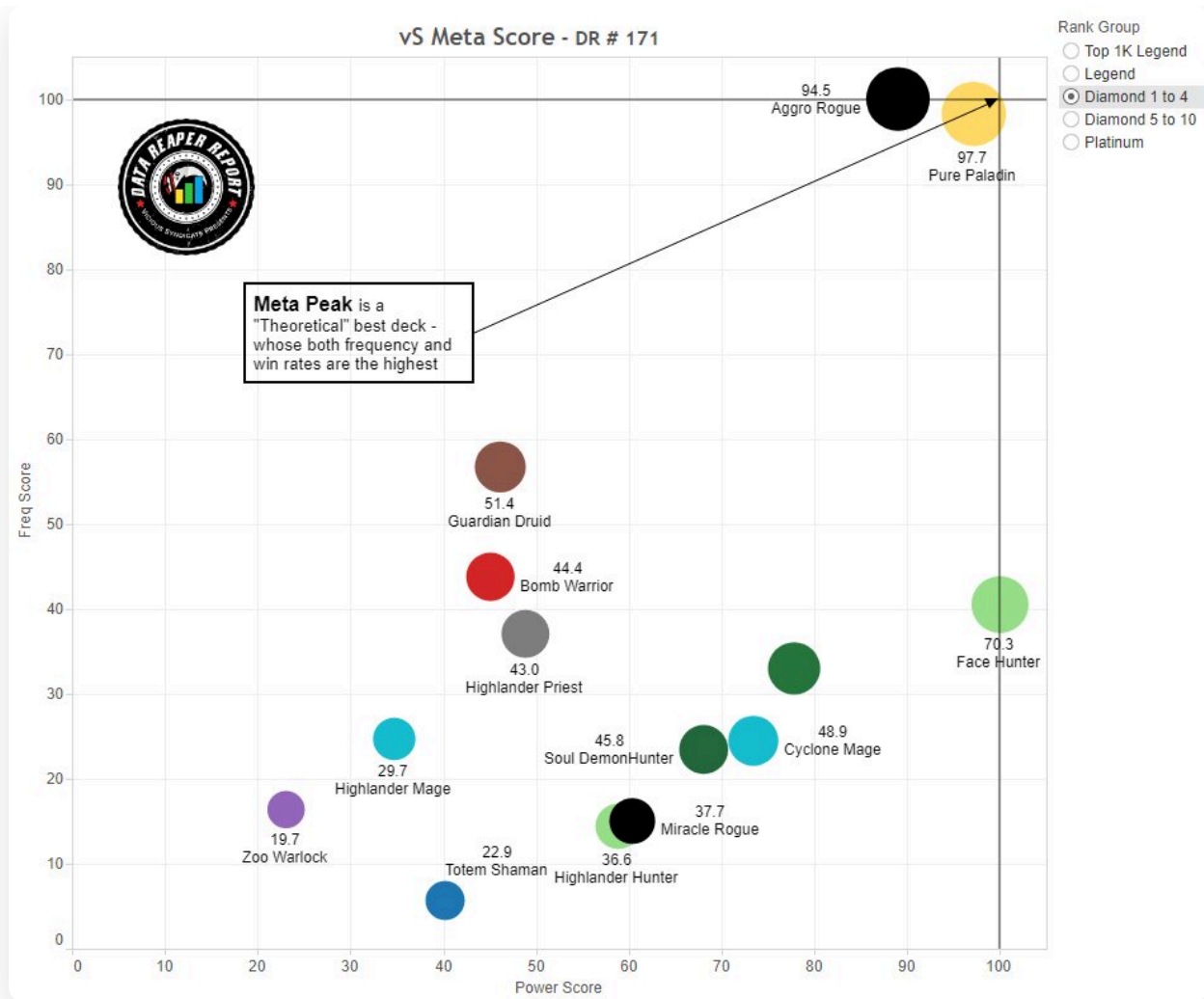
All Ranks						
All Ranks						
Legend						
R4 to R1						
R9 to R5						
R14 to R10						
Tiers	Hero Deck	vS Dec k P..	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Odd Paladin	54,38	0,70	100,0	100,0	100,0
	Token Druid	52,83	0,52	82,3	47,8	65,0

### Диаграмма Meta Score

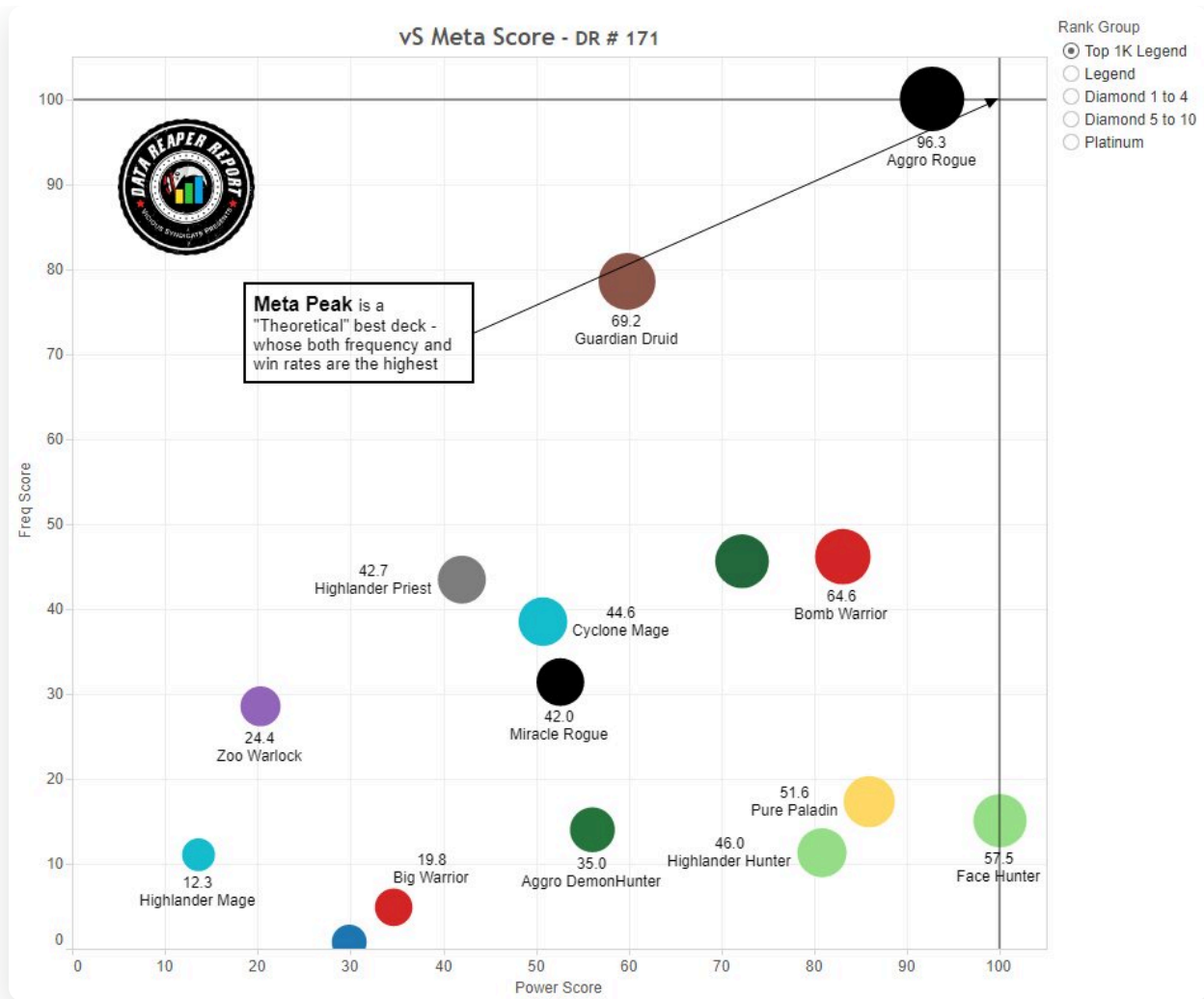
vS Meta Score диаграмма - отображает одновременно и уровень силы архетипов (ось абсцисс X), и их популярность (ось ординат Y). Исследовав этот график, вы сможете нагляднее увидеть и проще понять состояние текущей меты.

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 4-1 ранг

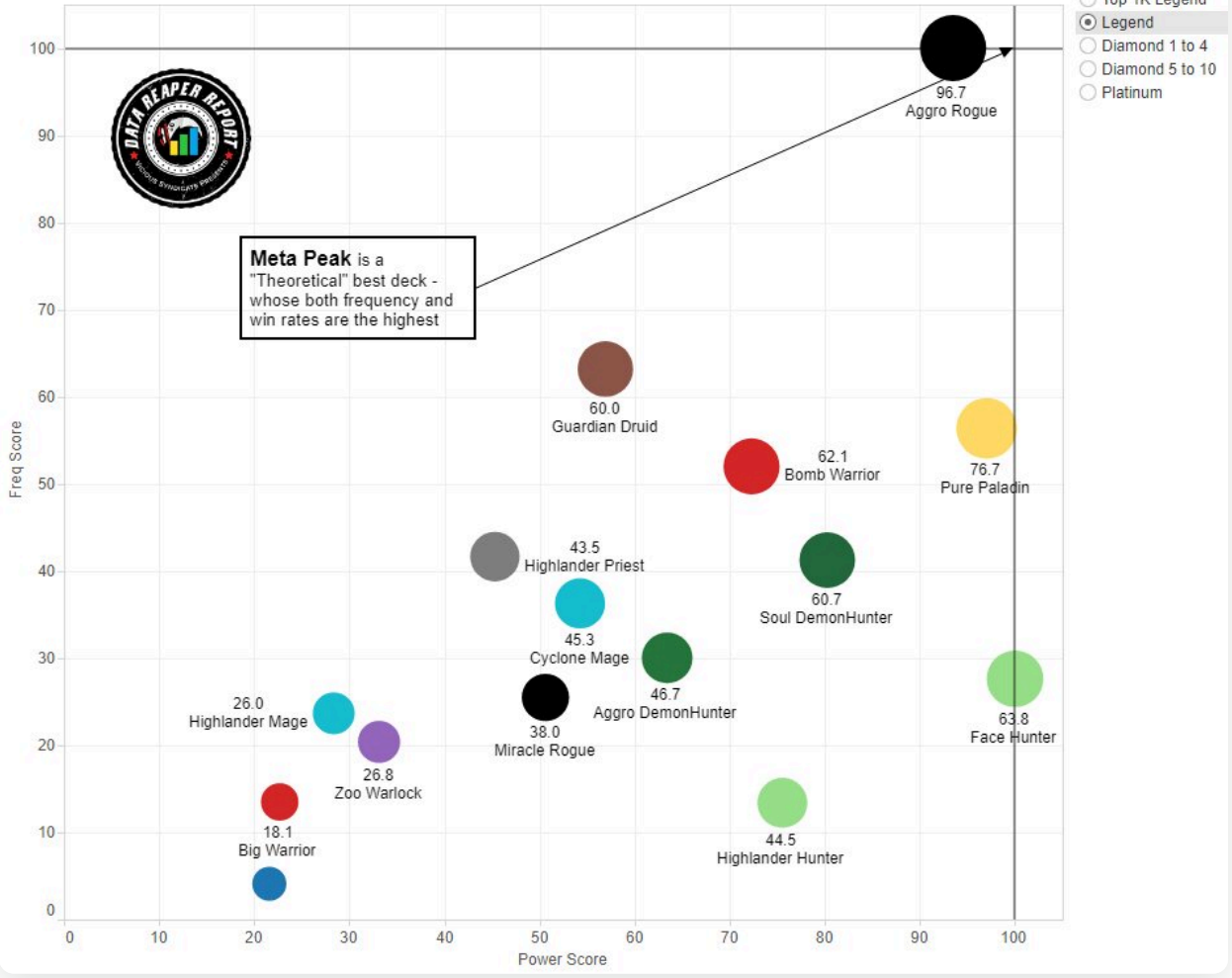


Топ 1000 ранга Легенда

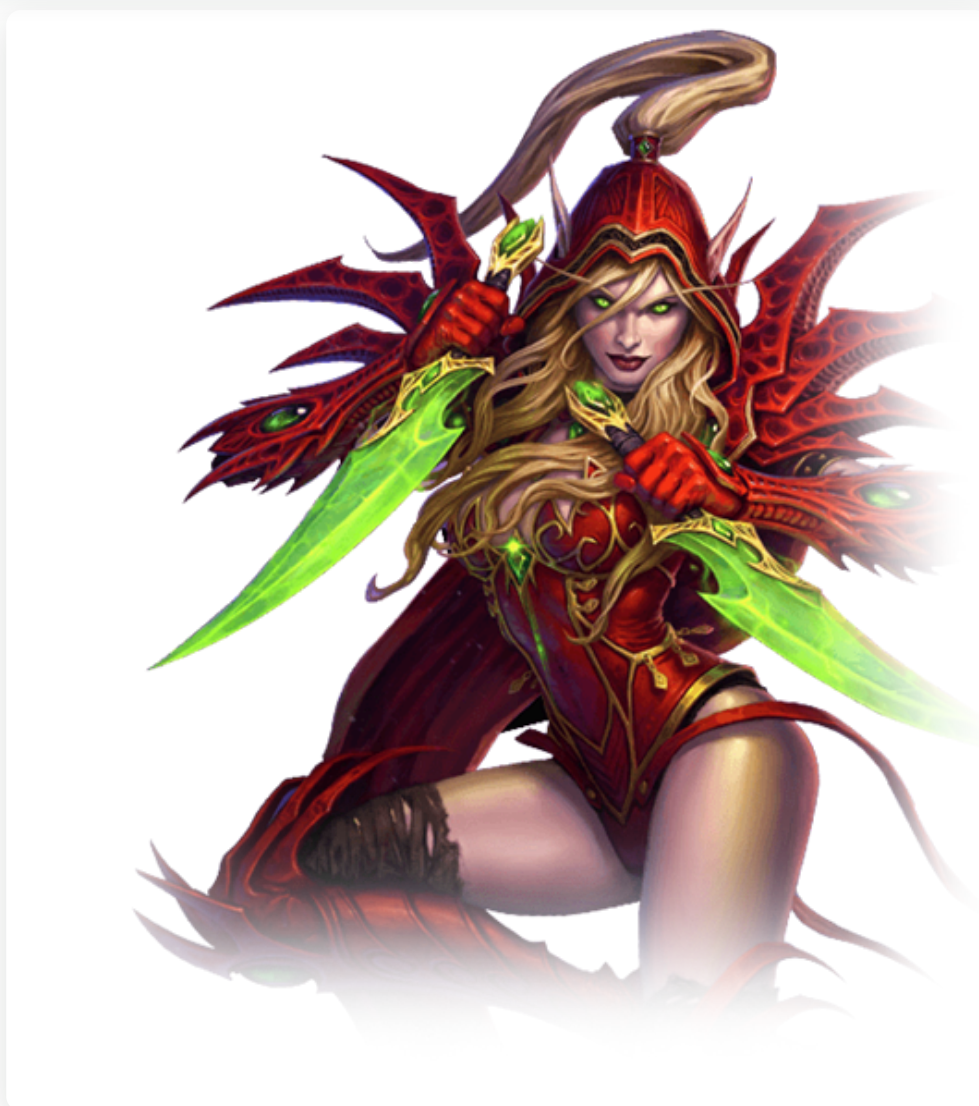


На легендарном ранге

# vS Meta Score - DR # 171



## Анализ силы архетипов



**Агро Разбойник** выглядит как крепкий Тир-1 архетип. Учитывая популярность и винрейт, на данный момент это главная колода меты на высоких рангах. Неужели родился новый тиран меты? Вряд ли, ведь несколько колод могут улучшить свои результаты против Агро Разбойника благодаря определенным картам (**Кислотный слизнюк** - плохой выбор). Агро Разбойник силен, обе вариации хороши, но есть большой шанс того, что мета найдет эффективный ответ в ближайшее время и не даст ему слишком сильно разогнаться.

**Миракл Разбойник** выглядит соревновательно, но его винрейт отнесен ростом количества Бомб Воинов и высокой численностью Агро Разбойников. Тем не менее

потенциал архетипа весьма высок, потому что на данный момент игроки используют **Вендетту**, **Драконье сокровище** и **Неофитку** культа. Эти карты весьма слабы, и оптимальная сборка **Миракл Разбойника** может играть намного лучше, чем сейчас.

**Галакронд Разбойник** слишком медленный. Текущая мета очень быстрая: популярные агрессивные колоды имеют много взрывного урона. Такие матч-апы очень сложны для тех колод, которым требуется много времени на разгон и реализацию своих мощных ходов, если у них нет серьезных механик по восстановлению здоровья.



С высокой уверенностью можно сказать, что **Бист Спелл Дриид** с **Малигосом** играет лучше, чем с **Выживанием сильнейших** после нерфа Кель'таса. Этот переход позволяет архетипу держаться на высоте, и на самом деле **Малигос Дриид** (так теперь стоит его называть) способен на большее. Его потенциал очень высок.



После того, как архетипы **Жреца** были названы разрушителями меты первой недели Некроситета, процент побед класса тотально упал. Вызвано ли это нерфом **Мучительницы Иллюсии**? Вряд ли это могло оказать настолько сильное влияние. Главная боль Жреца - его набор ремувалов. В начале дополнения Жрец добился успеха благодаря множеству мощных ремувалов, которые контролировали Чистых Паладинов и Друидов. Теперь же мета сильно изменилась, и те карты, что ранее помогали Жрецу, сейчас показывают себя намного слабее (например, Директор Кел'Тузад + Слово тьмы: Гибель).

Игроки не адаптируются и продолжают играть теми же сборками, что и раньше, а эти сборки не подходят для текущей меты. Другие игроки, наоборот, погрязли в технических картах в попытках угнаться за всеми трендами меты сразу, ведь чем больше технических карт в колоде, тем менее они полезны при большом разнообразии меты. Нужны изменения, и эти изменения могут вернуть Жрецу былые успехи.

Оптимизированный **Зефрис Жрец** в худшем случае будет находится в Тир-2 на высоких рангах, и ему легко привести себя в порядок, чтобы нагнать нужные проценты побед в матч-апах с Разбойником. Хайлендер колоды легко починить.

Гораздо больше работы требуется **Галакронд Жрецу**, чей винрейт загрязнен мусорными сборками донельзя. Оптимизированный Галакронд Жрец может вылезти из

плачевного состояния, и нужный путь к улучшениям уже определен. Интересно, каковы будут его результаты в будущем.



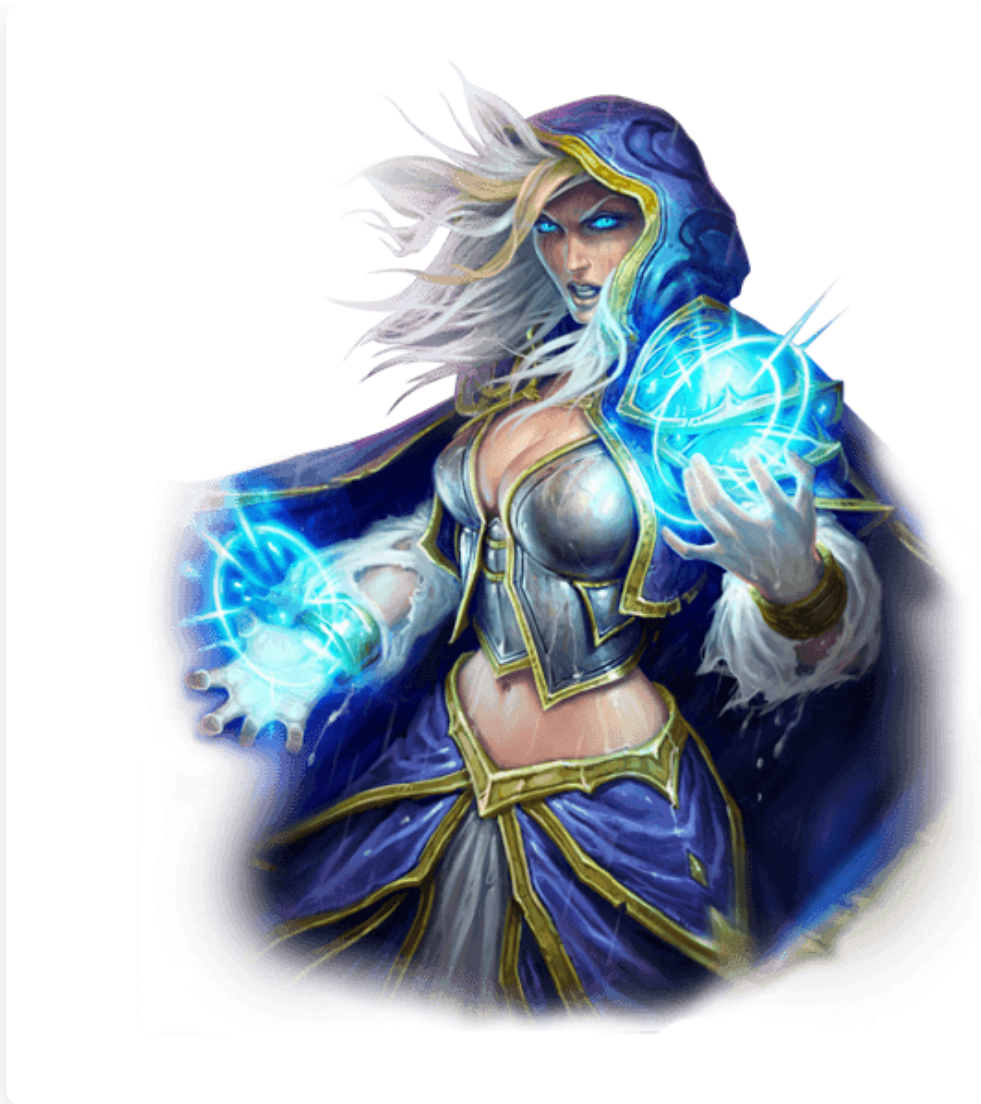
За день до последнего патча **Бомб Воин** выглядел как лучшая колода в игре и имел очень высокий процент побед. Он мог бы стать разрушителем меты, но все ополчились против него. Рост количества Разбойников и Охотников, а также повсеместное использование карт против оружия вынудили архетип опуститься в Тир-2. На высоких рангах он чуть сильнее из-за небольшого количества Чистых Паладинов.

Биг Воин серьезно упал. Колода не может справиться с натиском агрессивных колод, не дающих ему передышки, да и матч-ап со Жрецом очень плох из-за **Кабалиста-послушника**.



**Контроль Охотник на демонов** имеет хорошие шансы стать топовой колодой. Его разброс матч-апов выглядит прекрасно, и лишь 3 красных квадрата портят картину: Малигос Друид, Чистый Паладин и Бомб Воин. Если Охотник на демонов сможет улучшить последовательность своей игры (найти нужный урон, найти оружие с похищением жизни), а также улучшить розыгрыш Танца клинков чтобы справляться с Друидами/Паладинами, он может перевернуть игру.

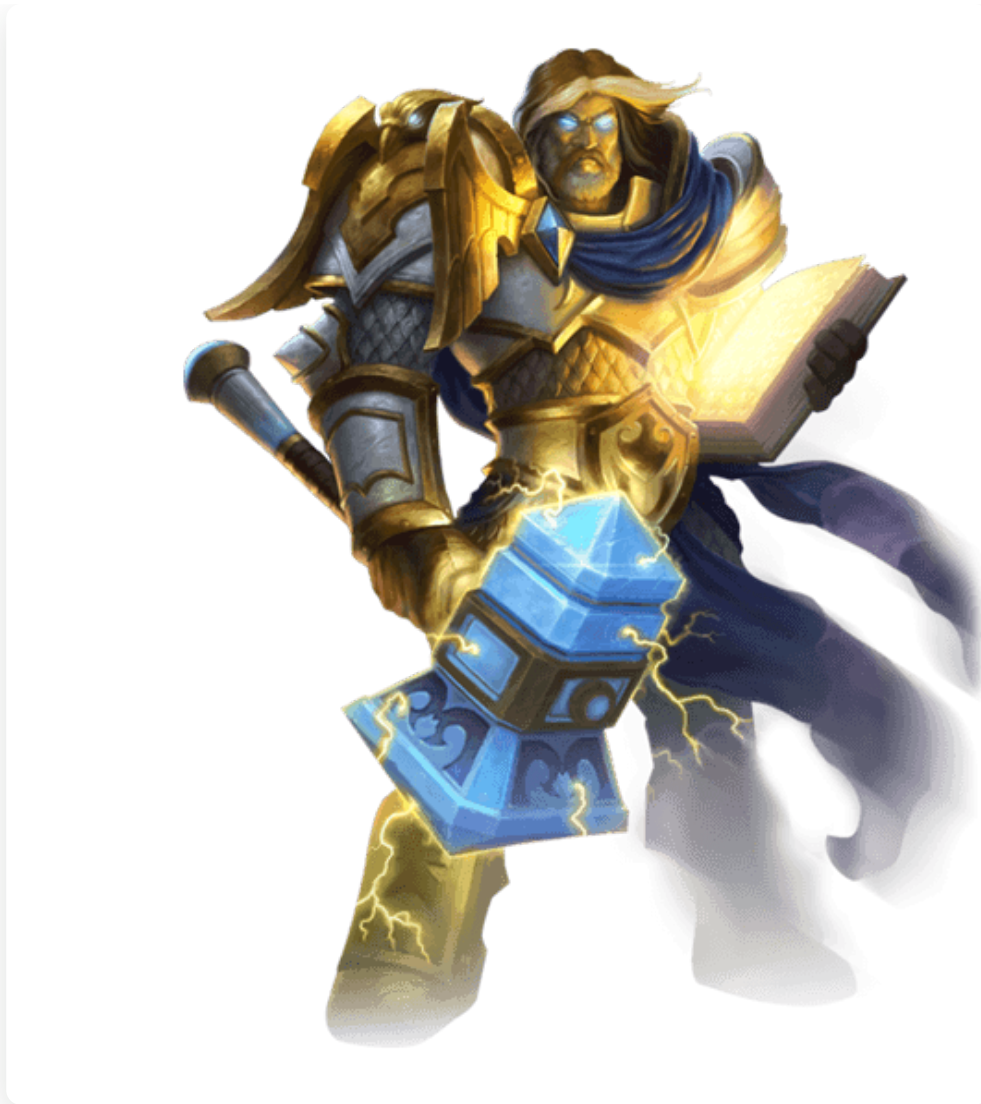
**Агро Охотник на демонов** отказался от Планирования и нарастил процент побед, касаясь Тир-1 на некоторых рангах. Архетип крепко сложен и хорошо сбалансирован, имея лишь несколько проблем. Главный его противник - Контроль Охотник на демонов.



**Циклон Маг** имеет огромный потенциал для роста, и никто не будет удивлен, если он попадет в Тир-1 очень скоро. Что ему мешает, так это рост количества Бомб Воинов и Контроль Охотников на демонов. Циклон Маг не любит получать по лицу от этих противников, ему комфортнее сражаться за стол. Он очень эффективен против Агро Разбойника, но ему тяжело играть против тех, чей урон не стоит на столе.

**Рено Маг** испытывает те же проблемы, но хуже играет с Агро Разбойником. К тому же его напрягают Охотники, так что на данный момент колоде очень тяжело в текущей мете. У архетипа нет потенциала для улучшений.

**Дрыжеглот Маг** - фановая колода, чей винрейт выглядит жалко, но на самом деле этот архетип может быть конкурентоспособным. Обратите внимание на сборку Eddie, с которой он играл на Американском этапе Grandmasters. Дрыжеглот Маг может вполне хорошо чувствовать себя Тир-2 в текущей мете! Кто же знал, что это возможно.



Многие игроки неправильно понимают **Чистого Паладина**. Это сильная колода с хорошим процентом побед на подъеме к Легенде, чей винрейт падает на входе в Легенду. Но он может играть на хорошем уровне и там!

Чистый Паладин отлично оснащен против текущих трендов меты. Он эффективен против Бист Друида, Бомб Воина и Охотника на демонов, а также способен сопротивляться Агро Разбойнику и Охотнику. Его плохие матч-апы не так уж часто встречаются в ладдере и практически не влияют на его винрейт. Их популярность растет лишь ближе к верхушке Легенды (речь идет о Миракл Разбойнике и Циклон Маге). Утер может почувствовать легкую потерю винрейта, поскольку сборкам будет некуда развиваться, однако он должен остаться опасным противником для лучших колод Стандарта.



Самый недооцененный класс формата. **Фэйс Охотник** — лучшая колода в игре с 4 Алмаза и выше. Это одна из немногих контр-колод против Агро Разбойника, и новая сборка еще сильнее улучшает этот матч-ап — спасибо **Взрывной ловушке**. Также он хорошо играет против Бомб Воина, ведь он больше не использует набор **Рисковый шкипер/Мастер брони** (а если и использует, то Фэйс Охотник все равно его обыгрывает). Он даже не проигрывает Друидам и Жрецам, а единственный плохой матч-ап - Контроль Охотник на демонов (игра против Агро Охотника на демонов улучшается **Взрывной ловушкой**). Фэйс Охотник - настоящий разрушитель меты, и он сильно впереди всех остальных.

**Зефрис Охотник** тоже хорош в текущей мете. Это сбалансированная колода, но ему сложно в матч-апах с агрессивными противниками, что мало отличает его от версии прошлого дополнения (по крайней мере до тех пор, пока Охотник на демонов не был понерфлен 5 раз).



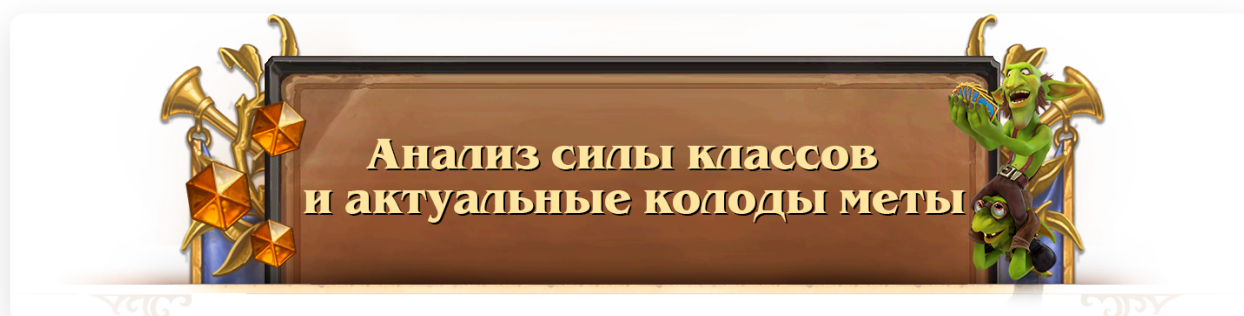
У **Зоолока** есть две проблемы. Первая — ему сложно играть против других топовых классов меты (Охотник на демонов, Охотник, Разбойник, Воин). Вторая — кто-то решил, что **Конторский бес** и **Сквернософия** — хорошая идея. Сборка уровня Тир-5 расплзлась по ладдеру и уронила его и без того хлипкий процент побед. Если оптимизировать сборку, его положение станет лучше, но в текущей мете высоких результатов Зоолоку не видать.

Медленные архетипы Чернокнижника выжжены из меты. **Галакронд Контроль Чернокнижник** — единственная более-менее играбельная колода, когда у нее получается найти активатор Дыхания пустоты. В целом агрессивная мета слишком враждебна для класса, который истощает свой запас здоровья сам.




Шаман выглядит безнадежно. Кто-то скажет, что процент побед **Тотем Шамана** выглядит нормально (на низких рангах он даже положительный). Но это продлится недолго, ведь у колоды абсолютно нет потенциала к улучшению. Его процент побед будет падать до тех пор, пока колода не растворится в мете или не останется навечно играть в рамках Бронзы.

Дальше идут всякие **Квест и Зефрис Шаманы**, имеющие настолько плохие результаты, что их даже нет смысла рассматривать. Может ли класс найти свою версию Дрыжеглот Мага? Не похоже, что у него найдутся подходящие карты.



- **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.



Валира обосновалась в качестве одного из сильнейших классов в игре – за счет сразу двух вариантов **Агро Разбойника**.

Сверхагрессивная сборка лучше показывает себя в зеркальных поединках, а также против Друида, Паладина и Чернокнижника. К тому же она менее уязвима к техническим картам, уничтожающим оружие. **Хладнокровие** и вторая копия **Ошеломления** в данном мета-отчете заменены на **Крючковатый ятаган** и **Акаму**. Оружие дает более эффективный источник урона по сравнению с **Хладнокровием**, а **Акама** укрепляет третий ход. За минувшую неделю **Ошеломление** перестало быть столь важным, так как число Паладинов и Друидов снизилось, причем последние перешли к варианту с **Малигосом**, как правило, не использующему **Железную кору**. Близок к исключению из сборки был и **Удар в спину**, но без него одновременное использование нескольких карт с серией ударов (в данном случае **Хладнокровие** и **Крючковатый ятаган**) становится неудобным. Тем не менее, карта довольно посредственная и, например, ее не нужно оставлять на руках в муллигане, если вы не противостоите противнику с большим количеством существ за 1 единицу маны (Иллидан, Рексар).

Более медленная сборка, использующая **Танцующую с клинками**, сильнее против Воинов, Жрецов и Циклон Магов. Единственным изменением здесь стала замена второй копии **Ошеломления** на вторую копию **Хитрой нарушительницы**. Другие карты не смогли усилить эту вариацию, хотя игроки не оставляют попыток отыскать жемчужину.

**Миракл Разбойник** также достаточно успешен, хотя ему приходится непросто в поединках с Агро Разбойником и набирающим популярность Бомб Воином. Стоит очередной раз напомнить, что присутствующие во многих ладдерных сборках **Драконье сокровище** и **Неофитка культа** – очень слабые карты для этого архетипа. **Лазутчица Лилиан** и **Списывание** (слабейший секрет сборки) уступили место **Шпионке**. Колоде не хватало ранней игры, особенно в агрессивных матч-апах, поэтому данное включение будет оправданным.

#### • Агро Разбойник :

-  **Стелс Агро Разбойник (сборка с Танцующей с клинками)**



-  **Стелс Агро Разбойник**

- 



#### ◦ Галакронд Разбойник :

### Секрет Галакронд Разбойник

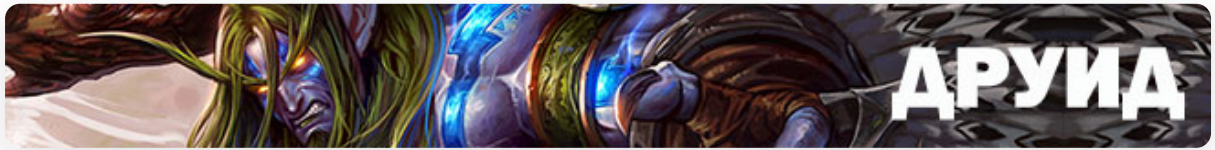


#### ◦ Миракл Разбойник :

-  **Секрет Миракл Разбойник**



- [назад к выбору класса](#)



- Малфурион пытается переварить нерф Принца Кель'таса, переходя на вариант **Малигос Друида**. До патча эта сборка была на вторых ролях, но теперь кажется значительно сильнее и выходит на первый план.

Стандартный вариант с **Малигосом** не изменился с выхода патча. Он хорошо играет с Бомб Воином, Жрецом и Магом. Orange предложил альтернативный подход к построению архетипа: в нем **Сила кристаллов** и **Анубисат-защитник** используются вместо **Природоведения** и **Болотного луча**. Цель – усиление быстрых матч-апов, особенно поединка с Агро Разбойником. Вместе с **Анубисатами-защитниками** используются обе копии **Переполнения**, а от **Джепетто Таратора** Orange отказался. **Джепетто Таратор** проявлял себя в медленных поединках, но данный вариант намеренно отказывается от некоторого преимущества против заведомо более удобных соперников.

- До обновления **Бист Спелл Друид с Выживанием сильнейших** получил дальнейшее развитие с помощью **Ожившей метлы**, отлично вписавшейся в колоду. Она не только отлично сочетается с **Выживанием сильнейших**, но и усиливает **Озерного крепкозуба**, составляя мощную связку. В конечном итоге в сборке оказывается два **Озерных крепкозуба** и одна копия **Талисмана кафедры**. **Ожившая метла** включена вместо **Силы кристаллов**, а вместо **Буйного роста** используется **Анубисат-защитник**.

- **Спелл Друид :**



- **Бист Спелл Друид**



- **Малигос Бист Спелл Друид**



- [назад к выбору класса](#)



- Мета значительно изменилась, заставляя Андуина пересмотреть свой арсенал ремувалов под новые колоды на вершине ладдера. Теперь нужно разбираться не с мощными существами Друида и Паладина, а с коварными Разбойниками.

Таким образом, Слово Тьмы: Гибель и **Временной разрыв** оказались слишком медленными для **Зефрис Жреца** в текущей мете. В то же время **Яростный пиромант** и **Злая наставница** позволяют зачистить стол от существ с маскировкой. А их усиление **Прославлением** может выиграть агрессивный матч-ап на месте. **Изготовительница жезлов** и **Драконоведение** дают дешевые заклинания для активации, а **Ожившая метла** – еще одна гибкая форма ремувала.

Самым же неожиданным решением в представленной сборке стал отказ от **Королевы Алекстры**! **Королева Алекстра** часто лежала в руке мертвым грузом и не очень способствовала достижению основного условия победы колоды (чаще всего вы могли выкроить время, чтобы разыграть ее только в том случае, если и без того побеждали). Но необходимо убедиться, что статистика без **Королевы Алекстры** не просядет.

- **Галакронд Жрец** тоже вынужден приспособливаться к новым условиям, так как сейчас он не готов к борьбе с новыми угрозами. Как и в случае с Зефрис Жрецом, здесь может оказаться кстати **Яростный пиромант** с **Изготовительницей жезлов**. **Прядильщица судеб** чересчур слаба при небольшом количестве взываний к Галакронду, а **Временной разрыв** и **Щит Галакронда** – слишком дороги в складывающейся мете. Для победы вам нужны более дешевые и гибкие в применении карты.

- **Галакронд Жрец:**



## ПироДракон Галакронд Жрец

- **Зефрис Жрец:**



## Зефрис Жрец VS



назад к выбору класса



- **Бомб Воин** взорвал мету, но в последнее время она стала более агрессивной, и Гаррошу стало труднее под нее подстраиваться. Но даже обилие **Кислотных слизнюков** не мешает ему оставаться одной из самых сильных колод Стандарта. Это особенно актуально для высоких рангов, где не так много Паладинов.

Самая популярная сборка Бомб Воина использует Галакронда и **Кронкса Драконье Копыто**, но не играет картами воззвания. Галакронд выполняет роль финишера: вы получаете постоянный источник урона, который поможет добить оппонента с низким здоровьем после ваших Бомб. Эта сборка лучше “пиратских” версий. Пусть она

уступает агро колодам, потому что не использует связку **Рисковый шкипер** + **Мастер брони**, зато она сильнее в медленных матч-апах.

Карта с большим потенциалом — **Интендант ЗЛА**. Также вы можете добавить **Грабительницу** вместо **Улучшения**, но это будет полезно только против колод с **Кислотным слизнюком**. Замена **Потасовки** на **Вихрь** поможет против Агро Разбойника, но ухудшит медленные матч-апы (Друид, Маг, Паладин).

**Биг Воин** теряет показатели: мета становится враждебной, а колоду непросто под нее адаптировать. Воин плохо играет с Жрецом и Разбойником, что делает его положение шатким. Другие колоды Воина чувствуют себя еще хуже после патча.

- **Бомб Воин :**



## Галакронд Бомб Воин

- **Биг Воин :**



## Биг Воин с Громоклином



• назад к выбору класс



- Класс наконец разделился на два конкурентоспособных архетипа. Если **Агро Охотник на демонов** сформировался давно, то **Контроль Охотник на демонов с Фрагментами душ** демонстрирует огромный потенциал.

Прорыв Контроль Охотника на демонов произошел благодаря **Ике**, который добавил **Боевого мерзотня** и **Мастера глефы**. **Боевой мерзотень** — это **Маназмей Иллидана**, который дает дешевый урон и раннее присутствие на столе. **Мастер глефы** уже доказал, что отлично сочетается с **Косторезом** в колодах Агро ДХ и предоставляет больше урона для завершения партий.

Однако Контроль Охотник на демонов играет несколькими легендарками, без которых можно обойтись. **Хранителя знаний Полкелта** не так просто разыграть: существует много сценариев, когда вы не сможете упорядочить колоду и найти **Череп Гул'дана**. Это особенно актуально в агро матч-апах: если вы находите время, чтобы поставить Полкелта, то скорее всего, уже можете победить и без него.

**Магтеридон** — вторая легендарка-“ловушка”. Он силен против Паладина и Друида, но бесполезен в других матч-апах (против Воина, Жреца, Разбойника). Более того, **Магтеридон** теряет свою полезность и против Друида, так как **Малфурион** отдает предпочтение **Малигос** сборкам. Если у соперника нет **Выживания сильнейших**, вы вполне можете справиться с его **Зверьями-защитниками** с помощью **Танца клинков**. Используйте заклинание правильно, и **Магтеридон** будет вам не нужен.

Заменить легендарки можно на [Призрачное зрение](#). Добор поможет вам найти финишеры и Фрагменты души для исцеления, причем сделает это быстрее [Хранителя знаний](#) Полкелта.

## ◦ [Агро Охотник на демонов](#) :

### Агро Охотник на демонов

#### ◦ [Контроль Охотник на демонов](#) :



### Охотник на Демонов на фрагментах душ



• [назад к выбору класса](#)



- Маг выглядит довольно посредственно, хотя у него есть простор для роста. Колода, которая еще неделю назад была мемом, показывает интригующее развитие.

**Циклон Маг** силен благодаря хорошему матч-апу с Агро Разбойником. Архетип потихоньку стабилизируется и укрепляет позиции. У него есть несколько способов победы: например, через [Нави'лу](#) и [Раса Ледяной Шепот](#). [Аметистовый чарокрыл](#) настолько хорош, что в колоду добавлены две копии. [Воспламенитель](#) помогает бороться за стол на ранних этапах. [Интеллект чародея](#) смотрится лишним, когда есть [Зубрежка](#), поэтому достаточно одной копии. А вот [Воля призывателя](#) — это уже роскошь, для которой часто нет места в колоде.

У **Рено Мага** нет так много пространства для улучшения, а в мете появляется все больше колод с взрывным уроном, которые не дают ему покоя. Бомб Воин и Контроль Охотник на демонов доставляют много проблем, да и переход Друида к [Малигос](#) стратегии не предвещает ничего хорошего.

**“Дрыжеглот” Маг** поначалу казался мусором, но оптимальная сборка наконец была найдена. Это колода игрока Eddie с турнира Grandmasters. С [Воспламенителем](#) и [Пленным наблюдателем](#) закончить игру на 8-ом ходу стало значительно проще. [Изготовительница жезлов](#) и [Воровка палочек](#) — дешевые и сильные карты, которые поддерживают [Воспламенителя](#). [Маг Похитителей Солнца](#) — улучшенная версия Ночного клинка, а [Джандис Барова](#) позволяет побеждать от стола: она отлично работает в связках с замораживающими эффектами.

В сборку добавили вторую копию [Костяного духа](#) и убрали Служителя земли, потому что он хорош только после выхода [Тортолланки-пилигримки](#). [Неофитку культа](#) можно добавить вместо [Кислотного слизняка](#), но эти опции обе хороши, и с ними можно поэкспериментировать.

## ◦ [Рено Маг](#) :

## Рено Маг с уроном от заклинаний

- Циклон Маг :



### Миракл Циклон Маг

- Дрыжеглот Маг :



### «Дрыжеглот» Маг



назад к выбору класса



- Мета неблагоприятна для Чернокнижника. Большинство его стратегий направлены на урон по своему герою, а в мете все больше колод со взрывным уроном. Чернокнижник отчаянно пытается пробиться через Разбойников, Воинов, Охотников на демонов и Охотников, которые заполнили ладдер.

**Зоолок** полностью перешел на “мазохистский” путь. Единственное изменение, которое было сделано в стандартной сборке — замена одного **Больного падальщика** на вторую исследовательницу Света и Тьмы. Колода сильна против классов, которые дают ей время реализовать свой план. Это Паладин, Друид и Жрец. Но она слаба против вышеупомянутых “взрывных” классов, и даже Мясные великаны не спасают ситуацию.

**Галакронд Чернокнижник** — единственный медленный архетип класса, который смотрится жизнеспособным. Но проблема выживаемости стоит и перед ним. Набор драконов сейчас очень важен, так как **Мо'арг-механолог + Дыхание Пустоты** — одна из сильнейших комбинаций в худших матч-апах.

Проблема в том, что реализовать **Дыхание Пустоты** удастся не всегда. В колоде всего три дракона, и исцеление Чернокнижнику не гарантировано. Было предложено добавить **Неуловимого змея**: он выравнивает кривую маны на 6 кристаллах и оказывает моментальное воздействие на стол. Его можно взять вместо **Экскурсовода**. Он не так силен в колоде, которая не использует Мясных великанов.

- **Контроль Чернокнижник :**



## Галакродн Контроль Чернокижик на фрагментах



### Зоолок :

## Мазохист Зоолок



назад к выбору класса



- Охотник - темная лошадка Стандарта, у которой есть сразу два сильных и успешных архетипа, причем у одного из них есть все шансы стать разрушителем меты.
- **Фейс Охотник** — единственная контрколода Агро Разбойника в мете. Он также успешно справляется с Бомб Воином. Вместе со стремительно изменяющейся метой меняется и сборка Фейс Охотника. **Взрывная ловушка** - лучший секрет, который разносит Разбойника в пух и прах, не позволяя задавить вас уроном. В качестве альтернативы можно взять **Плиту-ловушку** или Морозную ловушку, которые больше пригодятся при встрече с Друидом и Паладином. **Токсичное подкрепление** также может вернуться в сборку, поскольку оно хорошо сочетается со **Взрывной ловушкой**, позволяя быстрее убивать медленных противников.
- Что действительно можно назвать новинкой в Фейс Охотнике, так это **Хранителя знаний Полкелта**. Эта легендарка выкладывает всех финишеров на верх колоды: **Драконью Погибель**, **Лук Орлиного рога** и Команду «Взять!». Ранние тесты намекают на то, что карта может стать ключевой для архетипа. Зефрис Охотник практически не изменился. **Сиамата** заменила Команда «Взять!», поднимая взрывной потенциал сборки. При этом отказ от **Сиамата** гарантирует добор **Укротителя ящеров Бранна** сразу же после розыгрыша **Хранителя знаний Полкелта**.

### Фейс Охотник :



## Полкелт Фейс Охотник

### Бранн Зефрис Охотник :



## Полкелт Зефрис Охотник



назад к выбору класса





- Агро Разбойник - ведущая агро колода меты. Впрочем, у всех есть свои слабости, и для Валиры это - Фейс Охотник. Всем известный архетип способен перегнать Разбойника по урону и в то же время обыграть агрессию со его стороны **Взрывной ловушкой**.
- В дополнение к этому Фейс Охотник эффективно справляется и с медленными колодами в мете, поскольку те совершенно не подготовлены к такому большому количеству урона. **Запойная читательница** делает поток урона неиссякаемым, в то время как **Хранитель знаний Полкелт** подготавливает для вас финишеры.
- Фейс Охотник на пути к тому, чтобы пошатнуть мету и посоревноваться со Жрецом за звание самого токсичного архетипа в игре.
- **■ Фейс Охотник :**



## Полкелт Фейс Охотник

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

