

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Молодая мета Ярмарки безумия. Vicious Syndicate полный мета-отчет №179

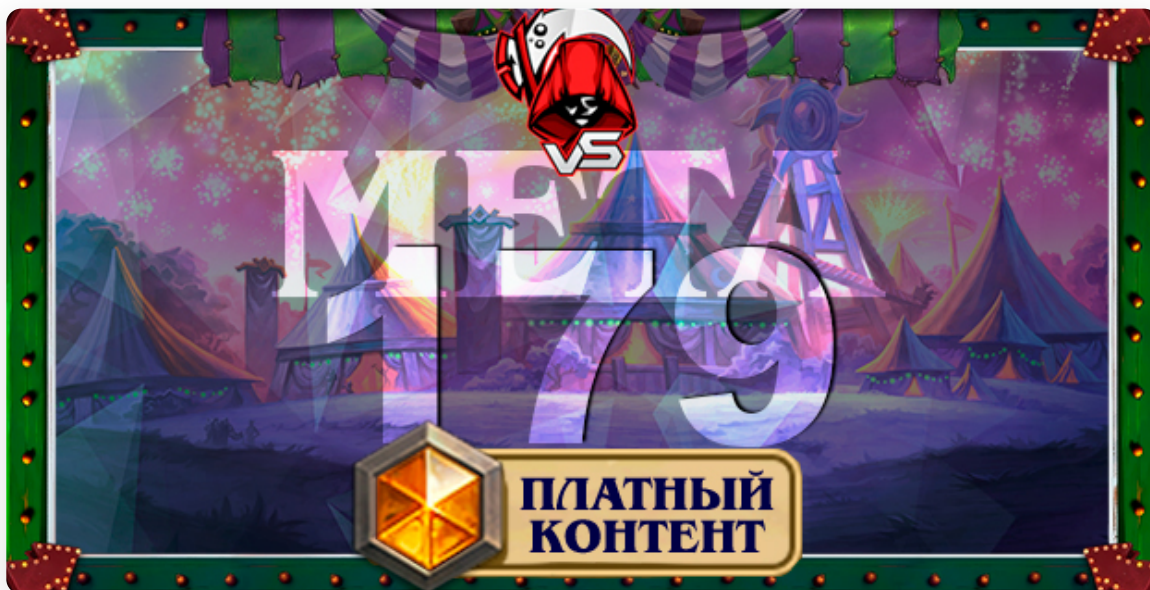
27.11.2020

Мета-отчеты

Мета-отчет

Молодая мета Ярмарки безумия. Vicious Syndicate полный мета-отчет №179

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Здравствуйте, уважаемые посетители и подписчики портала kolodahearthstone.ru

Добро пожаловать в первый мета-отчет Ярмарки Безумия! В ней полный и подробный разбор молодой меты Ярмарки безумия. Лучшие классы, архетипы и колоды. Разрушители меты, прогноз развития и не только.

В молодой мете композиция каждого архетипа играет роль более важную, чем процент побед. Вариативность сборок показывает, насколько архетип оптимизирован. На данный момент большая часть колод далека от идеала, но простор для маневров и оптимизации показывает, в какую сторону пойдет процент побед в будущем.

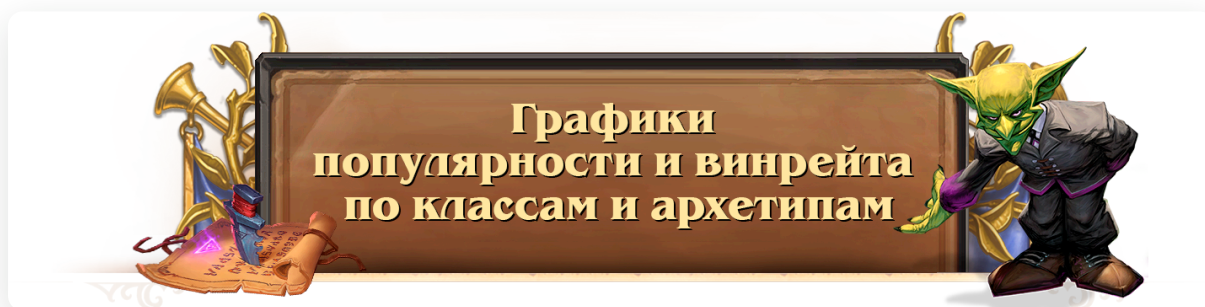
- **Всего проанализировано игр:** **365 000**
- **Топ 1000 ранга Легенда:** **12 000**

- На ранге Легенда (за искл. Топ 1к): 42 000
- Алмаз 1-4: 59 000
- Алмаз 10-5: 79 000
- Платина: 60 000
- Бронза/ Серебро / Золото: 113 000

Содержание мета-отчета:

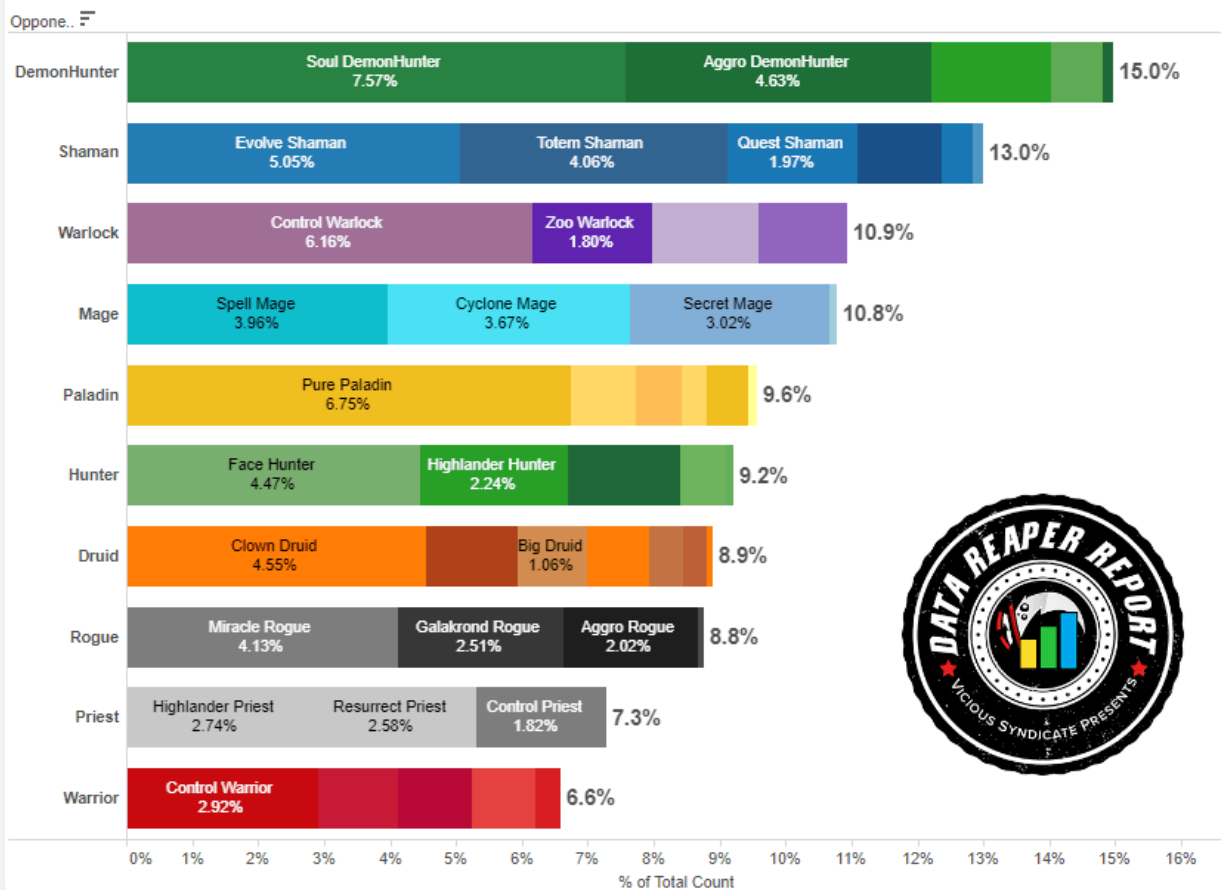
1. *Графики популярности по классам и архетипам*
2. *Анализ популярности классов*
3. *Графики винрейта и рейтинг архетипов*
4. *Анализ силы архетипов*
5. *Анализ силы классов и актуальные колоды меты*
6. *Разрушители меты*

-
-



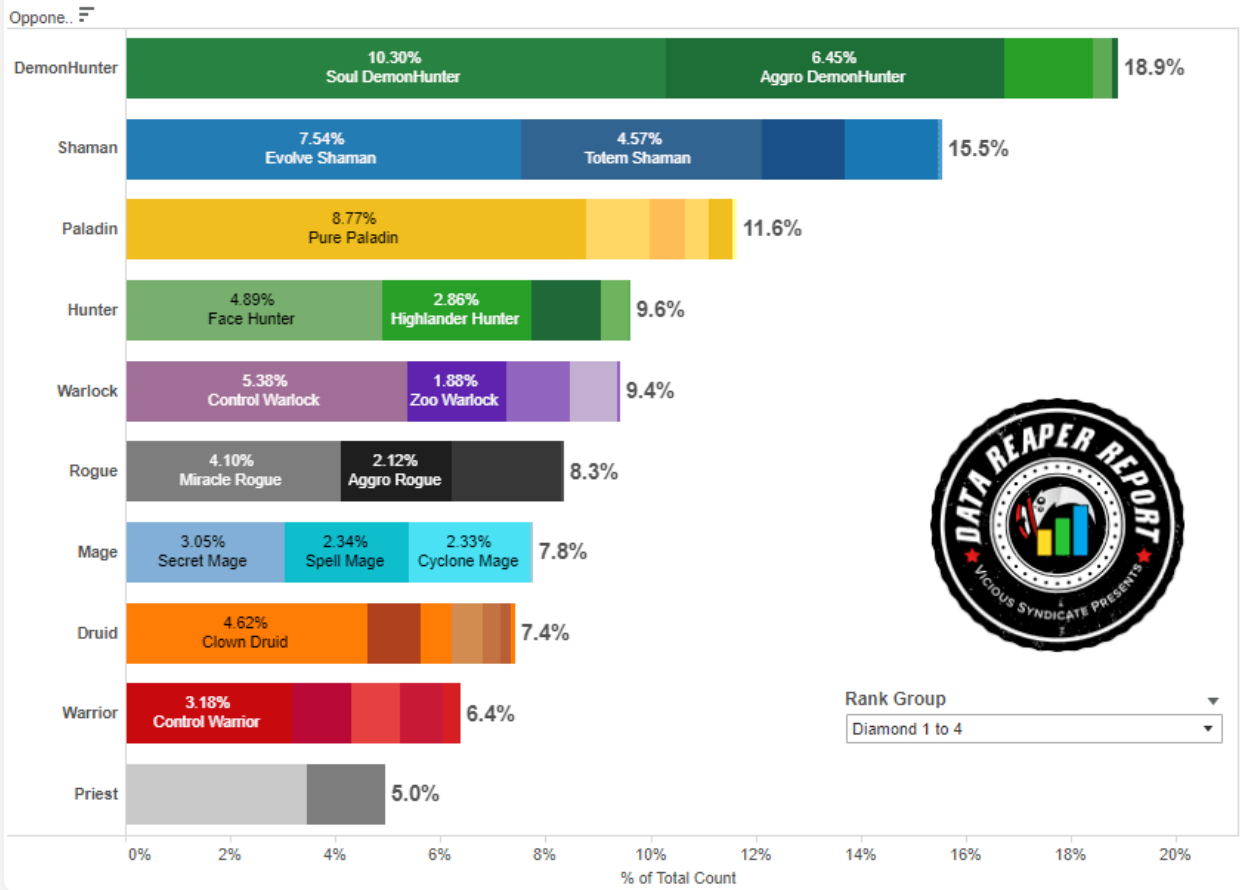
По всем рангам

vs Data Reaper # 179 (November 17 - 24, 2020) - All Ranks



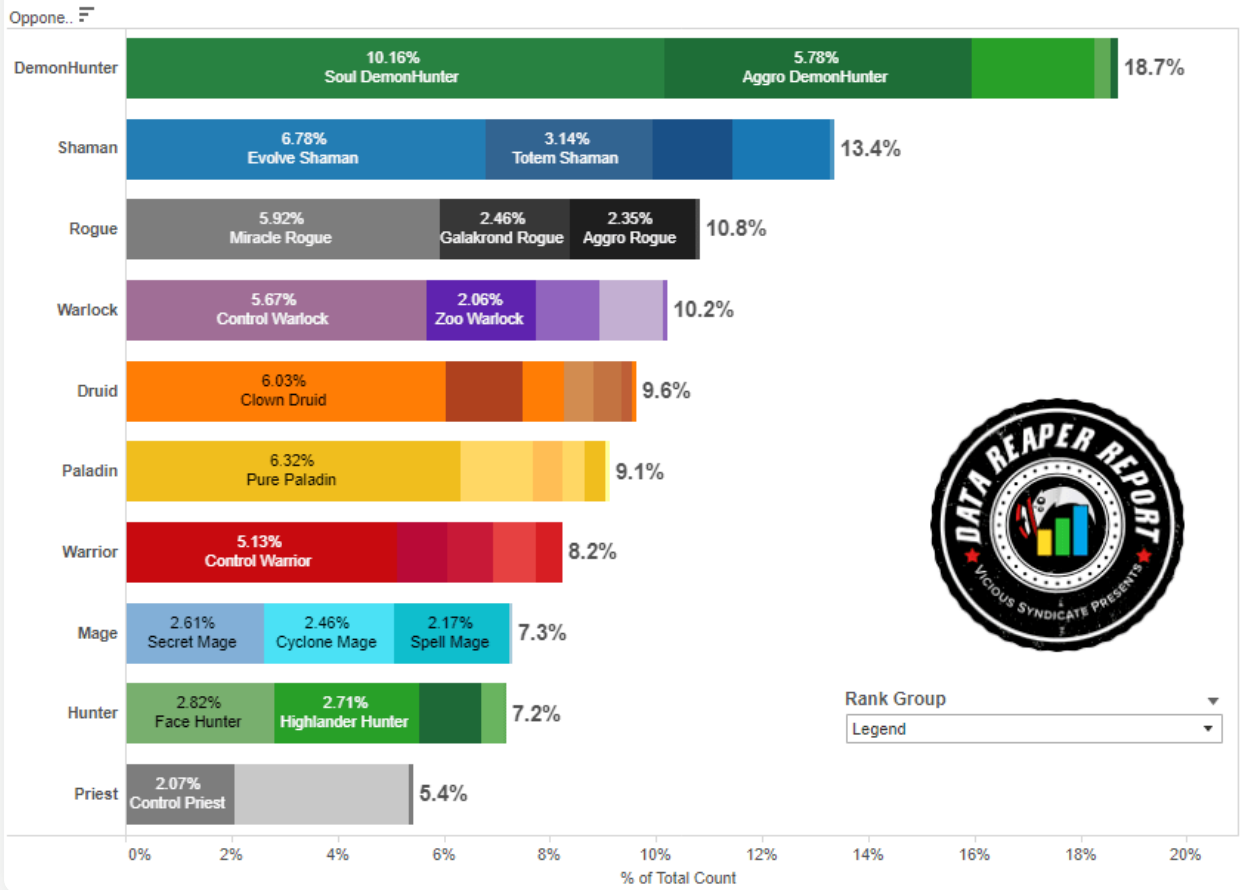
В промежутке ранга Алмаз 4 - 1

vs Data Reaper # 179 (November 17 - 24, 2020) - By Ranks



Топ 1000 ранга Легенда

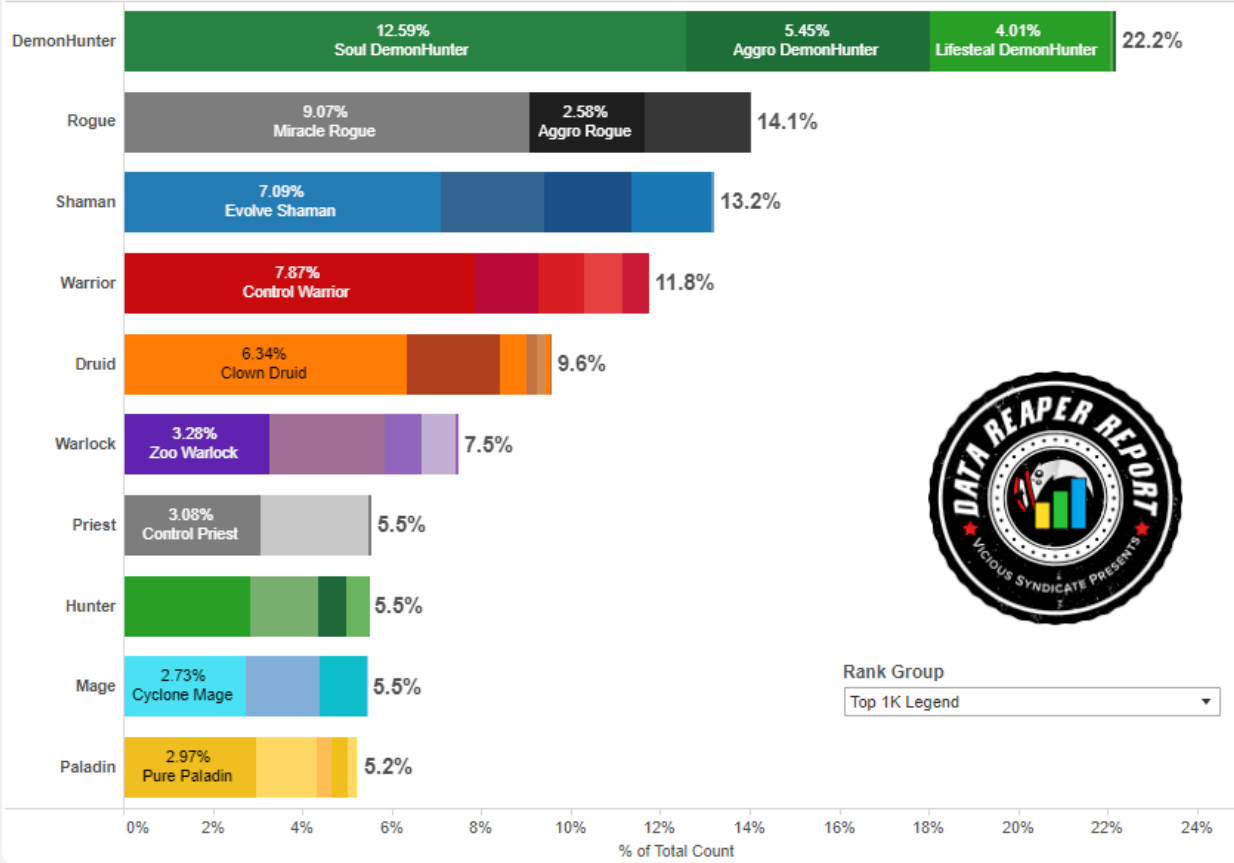
vs Data Reaper # 179 (November 17 - 24, 2020) - By Ranks



На ранге Легенда

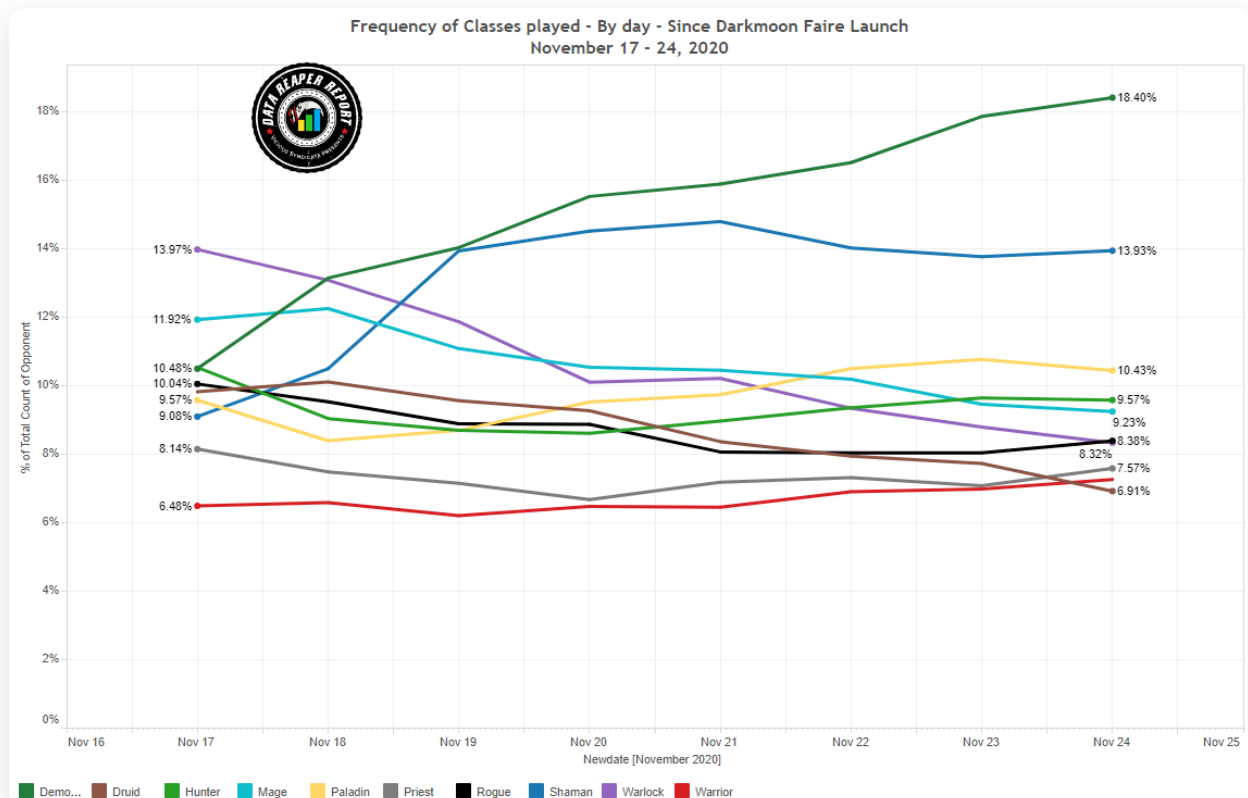
vs Data Reaper # 179 (November 17 - 24, 2020) - By Ranks

Oppone...



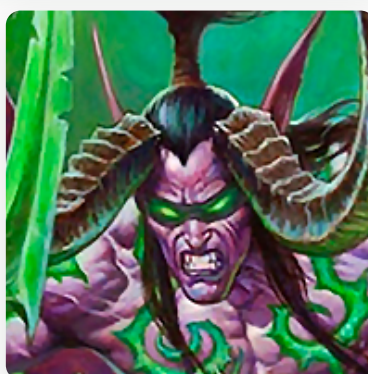
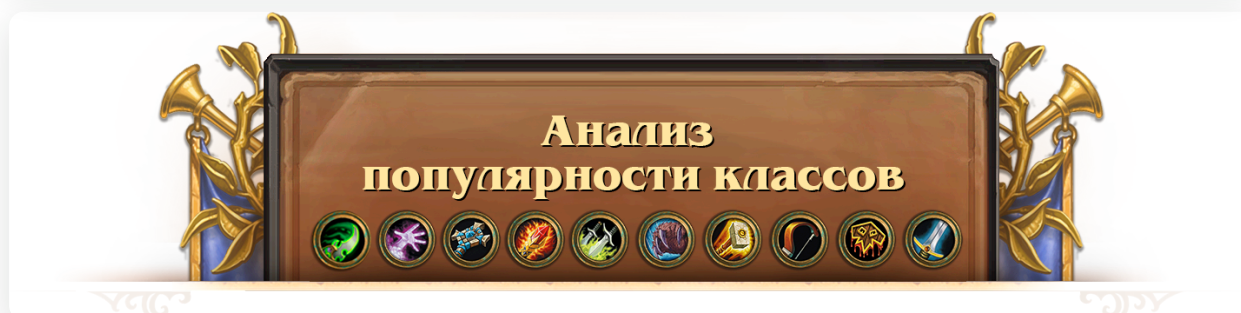
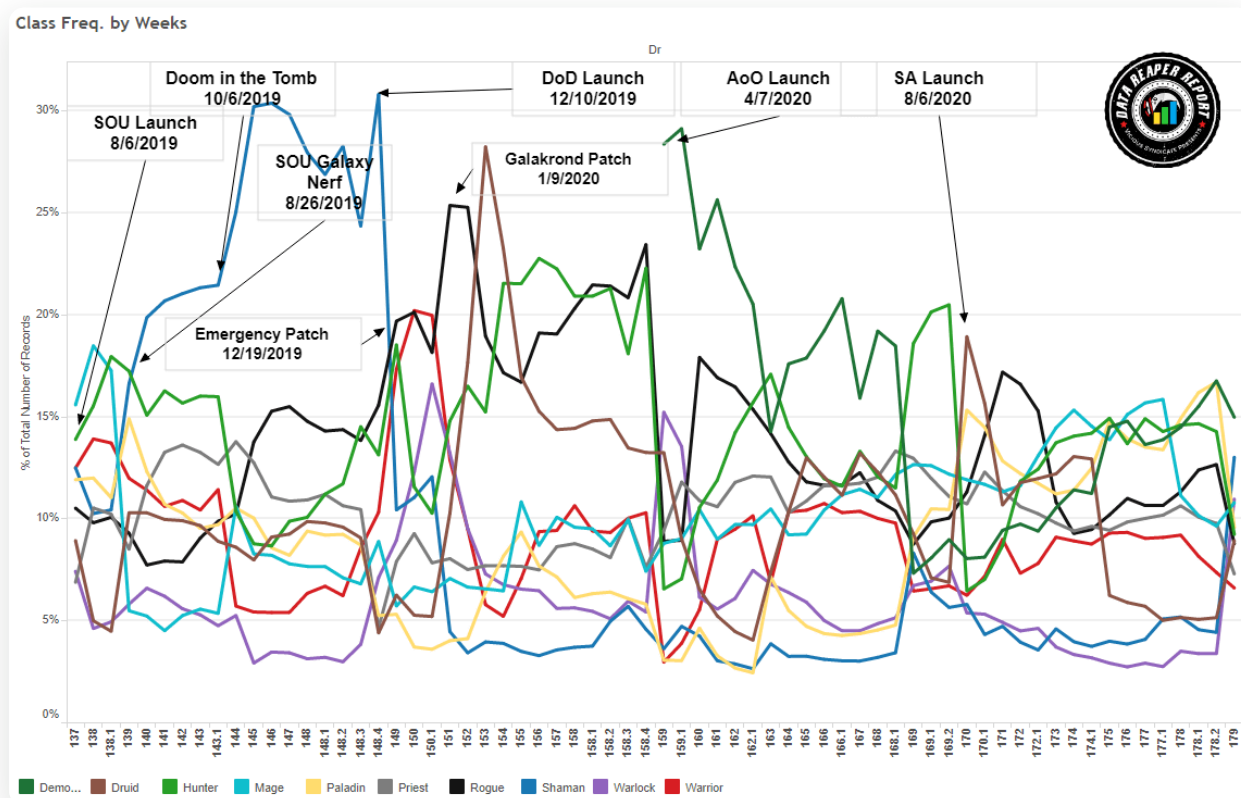
Следующий график показывает прогресс популярности классов с момента выхода дополнения "Ярмарка безумия" по дням

нажмите, чтобы посмотреть график



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

нажмите, чтобы посмотреть график



Охотник на демонов - самый популярный класс в Стандарте. Его популярность достигает пика на высоких рангах, а его процесс оптимизации происходит быстрее и эффективнее, чем у других классов. Сборка Соул Охотника на демонов определилась еще до 1 дня дополнения, и эта колода моментально взяла на себя роль одного из столпов новой меты. Агро ДХ оптимизировал сборку в течение первого дня и сейчас

играет в ладдере в скромных объемах. ОТК Охотник на демонов, выстроенный вокруг взрывной комбинации через Ил'гинота и Мо'арга-механолога, уверенно играет в ладдере, особенно в топе Легенды.



Разбойник разделен на те же 3 архетипа, что и в мете Некроситета, но все они заигрывают с новыми картами в весьма хаотичной манере. Миракл Разбойник - самый популярный архетип, и его численность очень быстро растет в топе Легенды. Агро Разбойник разрывается на гипер-агрессивные сборки и сборки, играющие от выгоды/карт с серией приемов. Галакронд Разбойник сконцентрировался на К'Туна.



Шаман триумфально вернулся в мету, и несколько его архетипов взяли на вооружение карты Ярмарки Безумия. Эволв Шаман идет в авангарде, следом - Тотем Шаман. Агро Шаман играет либо от сборок с низкой кривой маны, либо от взрывного урона через **Молот Рока**. Квест Шаман появился на мгновение после запуска дополнения, но быстро исчез.



Воин забыт на низких рангах, но быстро набирает обороты на высоких уровнях игры, где Контроль Воин захватил довольно большой кусок ладдера. Сейчас этот архетип является сплавом различныхборок, которые пытаются оптимизировать свой процесс игры. Вне Легенды он играет вокруг медленного условия победы, вроде К'Туна. В Легенде же большая частьборок играет через ОТК с **Богом металла Е.Т.С.** Остальные архетипы Воина имеют очень маленькую популярность.



Как и Воин, **Друид** разбит на множество непопулярных архетипов, следующих за одним популярным. Клоун Друид ворвался в новую мету, пытаясь перекрыть недостаток защитных опций устрашающим условием победы. **Малигос** Друид имеет другое условие победы, но по сути находится в такой же ситуации.



Чернокнижник был самым популярным классом в первый день Ярмарки Безумия, но снизил обороты спустя некоторое время. Так много карт было сожжено **Билетикусом**, но игроки на высоких рангах не считают этот архетип надежным. Контроль Чернокнижник сдает позиции в топе Легенды, где его обогнал Зоолок, который сейчас активно ищет правильный состав для сборки.



Охотник выглядит все так же. Охотник на предсмертных хрипах играл недолго, и класс быстро вернулся к тому, что он умеет лучше всего - идти в лицо. Фэйс Охотники раздумывают либо над использованием новой синергии секретов и **Контактного зоопарка**, либо над игрой старой проверенной колодой из Некроситета. Зефрис Охотник остается самым популярным выбором в топе Легенды, где уже давно доказал свое превосходство.



Паладин почти не изменился в новой мете, хотя теперь Чистый Паладин вышел вперед, а Манускрипт Паладин слегка сдал позиции. Чистый Паладин экспериментирует с новыми сборками, например, с синергией паладинов-рекрутов. Манускрипт Паладин пытается включить новых Древних Богов в состав сборки (К'Туна и Йогг-Сарона).

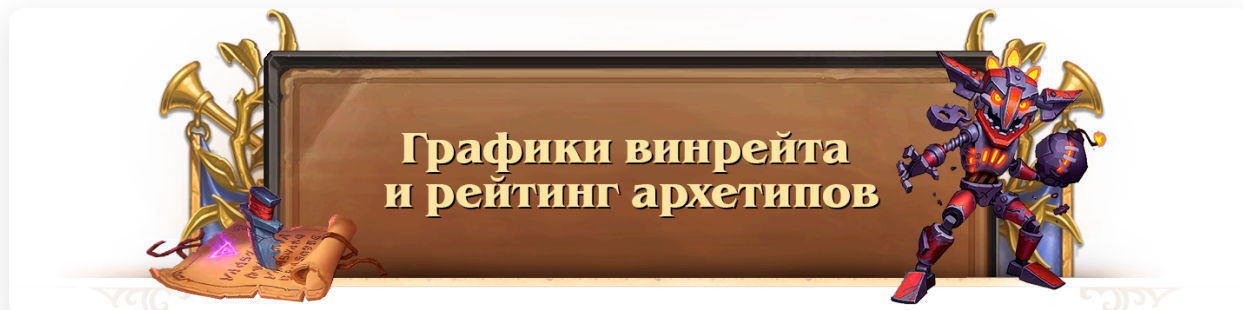
Интерес к **Жрецу** быстро утих после запуска нового дополнения. Жрец на воскрешении не захватил мету, а Контроль Жрец оказался жертвой бага с **Назманийской колдуньей**,



из-за чего игроки переключились на Зефрис Жреца.



Маг почти поровну разделен на 3 разных архетипа, но ни один из них не закрепился в мете. Циклон Маг пытается использовать больше элементалей в сборке. Секрет Маг пытается играть несмотря на отсутствие какого-либо внятного первого дропа. Спелл Маг играет либо от К'Туна, либо от **Колоды Безумия**. Рено Маг почти не присутствует в мете.



Диаграммы матч-апов

По всем рангам

Matchup Win rates based on games between 11/17/2020-11/24/2020 (Minimum 100 games required per matchup)

Rank Group

All Ranks



Hero / Hero Deck		Opponent / Opponent Deck																														
		Demon..	Druid	Hunter	Mage	Pala..	Priest	Rogue	Shaman	Warlock	Warrior																					
		Aggro Demon..	Lifesteal Demo..	Soul DemonH..	Big Druid	ClownDruid	Malygos Druid	Deathrattle Hu..	Face Hunter	Highlander Hu..	Cyclone Mage	Secret Mage	Spell Mage	Libroom Paladin	Pure Paladin	Control Priest	Highlander Pri..	Resurrect Priest	Aggro Rogue	Galakrond Ro..	Miracle Rogue	Aggro Shaman	Evolve Shaman	Quest Shaman	Totem Shaman	Control Warlock	Galakrond Warl..	Quest Warlock	Zoo Warlock	Bomb Warrior	Control Warrior	Menagerie Warr..
DemonHunter	Aggro DemonH..	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
	Lifesteal Demon..	Green	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	Red	Red	Red	Red	Red
	Soul DemonHun..	Green	Green	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	Red	Red	Red	Red
Druid	Big Druid	Red	Green	Green	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	Red	Red	
	Clown Druid	Red	Green	Green	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	Red	Red	
	Malygos Druid	Red	Green	Green	Green	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	Red	
Hunter	Deathrattle Hunt..	Red	Green	Green	Green	Green	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	
	Face Hunter	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
	Highlander Hunt..	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
Mage	Cyclone Mage	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
	Secret Mage	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
	Spell Mage	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
Paladin	Libroom Paladin	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
	Pure Paladin	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
Priest	Control Priest	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
	Highlander Priest	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
	Resurrect Priest	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
Rogue	Aggro Rogue	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
	Galakrond Rogue	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
	Miracle Rogue	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
Shaman	Aggro Shaman	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
	Evolve Shaman	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
	Quest Shaman	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
	Totem Shaman	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
Warlock	Control Warlock	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
	Galakrond Warl..	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
	Quest Warlock	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
	Zoo Warlock	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
Warrior	Bomb Warrior	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Red	Red	Red	Red	Red	
	Control Warrior	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	Black	Red	Red	Red	Red	
	Menagerie Warr..	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	Black	Red	Red	

В промежутке рангов Алмаз 4 - Легенды

Matchup Win rates based on games between 11/17/2020-11/24/2020 (Minimum 100 games required per matchup)

Rank Group

D4 to L



Hero Deck		Opponent / Opponent Deck																														
		Demon..	Druid	Hunter	Mage	Pala..	Priest	Rogue	Shaman	Warlock	Warrior																					
Hero	Hero Deck	Aggro DemonH..	Lifesteal Demo..	Soul DemonH..	Big Druid	Clown Druid	Malygos Druid	Deathrattle Hu..	Face Hunter	Highlander Hu..	Cyclone Mage	Secret Mage	Spell Mage	Libroom Paladin	Pure Paladin	Control Priest	Highlander Pri..	Resurrect Priest	Aggro Rogue	Galakrond Ro..	Miracle Rogue	Aggro Shaman	Evolve Shaman	Quest Shaman	Totem Shaman	Control Warlock	Galakrond Warl..	Quest Warlock	Zoo Warlock	Bomb Warrior	Control Warrior	Menagerie Warr..
DemonHunter	Aggro DemonH..	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	Green	Green
	Lifesteal Demo..	Green	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
	Soul DemonHun..	Green	Green	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
Druid	Big Druid	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	Green	
	Clown Druid	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	
	Malygos Druid	Red	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	
Hunter	Deathrattle Hunt..	Red	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	
	Face Hunter	Red	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	
	Highlander Hunt..	Red	Green	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	
Mage	Cyclone Mage	Red	Green	Green	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	
	Secret Mage	Red	Green	Green	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	
	Spell Mage	Red	Green	Green	Green	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	
Paladin	Libroom Paladin	Red	Green	Green	Green	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	
	Pure Paladin	Red	Green	Green	Green	Green	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	
Priest	Control Priest	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Highlander Priest	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Resurrect Priest	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
Rogue	Aggro Rogue	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Galakrond Rogue	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Miracle Rogue	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
Shaman	Aggro Shaman	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Evolve Shaman	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Quest Shaman	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Totem Shaman	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
Warlock	Control Warlock	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	
	Galakrond Warl..	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	
	Quest Warlock	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	Black	Green	Green	Green	Green	
	Zoo Warlock	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	Black	Green	Green	Green	Green	
Warrior	Bomb Warrior	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	Black	Green	Green	Green	
	Control Warrior	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	Black	Green	Green	Green	
	Menagerie Warr..	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	Black	Green	Green	

В промежутке ранга Легенда

Matchup Win rates based on games between 11/17/2020-11/24/2020 (Minimum 100 games required per matchup)

Rank Group

Legend



Hero Deck		Opponent / Opponent Deck																													
		Demon..	Druid	Hunter	Mage	Pala..	Priest	Rogue	Shaman	Warlock	Warrior																				
Hero	Hero Deck	Aggro Demon..	Lifesteal Demo..	Soul DemonH..	Clown Druid	Malygos Druid	Deathrattle Hu..	Face Hunter	Highlander Hu..	Cyclone Mage	Secret Mage	Spell Mage	Libroom Paladin	Pure Paladin	Control Priest	Highlander Pri..	Resurrect Priest	Aggro Rogue	Galakrond Ro..	Miracle Rogue	Aggro Shaman	Evolve Shaman	Quest Shaman	Totem Shaman	Control Warlock	Galakrond Wa..	Quest Warlock	Zoo Warlock	Bomb Warrior	Control Warri..	Menagerie Warr..
DemonHunter	Aggro DemonH..	Black	Red	Green				Green	Green	Green					Green			Green				Green	Green	Green						Red	
	Lifesteal DemonHunter	Green	Black	Red																		Red			Green					Red	
	Soul DemonHun..	Green	Green	Black	Green		Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green			Green	Red	Red
Druid	Clown Druid	Red	Green	Green	Black			Red	Red	Red					Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red		Red		Green	
	Malygos Druid					Black																									
Hunter	Deathrattle Hunter			Red			Black																								
	Face Hunter	Red		Red	Green			Black						Red						Green		Green			Green					Red	
	Highlander Hunter	Green		Green	Green			Black						Red						Green		Green			Green					Red	
Mage	Cyclone Mage	Red		Red	Green				Black													Red	Red	Red	Red	Red				Red	
	Secret Mage	Green		Red	Green				Black													Red	Red	Red	Red	Red				Red	
	Spell Mage	Red		Red	Green				Black													Red	Red	Red	Red	Red				Red	
Paladin	Libroom Paladin												Black																		
	Pure Paladin	Green		Green	Green			Green	Green				Black	Green								Red	Red	Red	Green	Green				Green	
Priest	Control Priest			Red	Green								Red	Black								Red	Red	Red	Red	Red					
	Highlander Priest	Red		Red	Green										Black							Red	Red	Red	Red	Red				Green	
	Resurrect Priest			Red	Green										Black							Red	Red	Red	Red	Red					
Rogue	Aggro Rogue	Red		Red	Green													Black				Red	Red	Red	Red	Red				Red	
	Galakrond Rogue			Red	Green														Black			Red	Red	Red	Red	Red					
	Miracle Rogue	Green		Red	Green			Green	Green				Green	Green	Green				Black			Red	Red	Red	Red	Red				Green	
Shaman	Aggro Shaman			Red	Green																	Black	Black	Black	Black	Black					
	Evolve Shaman	Red	Green	Green	Green			Green	Green				Green	Green	Green							Black	Black	Black	Black	Black			Green	Red	
	Quest Shaman			Red	Green																	Black	Black	Black	Black	Black					
	Totem Shaman	Red		Red	Green								Red									Red	Red	Red	Red	Red				Red	
Warlock	Control Warlock	Red	Green	Red	Green			Green	Green										Green	Green		Red	Red	Red	Red	Black					
	Galakrond Warlock			Red	Green																	Red	Red	Red	Red	Black	Black				
	Quest Warlock			Red	Green																	Red	Red	Red	Red	Black	Black				
	Zoo Warlock			Red	Green																	Red	Red	Red	Red	Black	Black				
Warrior	Bomb Warrior			Red	Green																	Red	Red	Red	Red	Black	Black				
	Control Warrior	Green	Green	Green	Green			Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green				Green	Green		Red	Red	Red	Red	Black	Black				
	Menagerie Warr..			Red	Green																	Red	Red	Red	Red	Black	Black				

Таблица % винрейта архетипов с распределением по Тир уровням

Diamond 1 to 4

vS Power Rankings
DR # 178

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Pure Paladin	55.04	100.0	95.6	97.8
	Libroom Paladin	53.73	87.0	33.8	60.4
	Face Hunter	53.71	86.8	77.5	82.2
Tier 2	Soul DemonHunter	51.71	67.0	100.0	83.5
	Highlander Hunter	51.55	65.4	40.0	52.7
	Control Priest	50.62	56.1	23.4	39.8
	Miracle Rogue	50.13	51.3	24.2	37.7
Tier 3	Bomb Warrior	49.85	48.5	38.6	43.6
	Galakrond Rogue	49.65	46.5	30.2	38.3
	Aggro DemonHunter	49.56	45.6	11.7	28.6
	Aggro Rogue	49.33	43.4	23.8	33.6
	Big Warrior	48.16	31.8	14.4	23.1
Tier 4	Resurrect Priest	46.78	18.0	13.0	15.5
	Cyclone Mage	46.57	16.0	36.2	26.1
	Control Shaman	45.82	8.5	22.2	15.4
	Guardian Druid	45.72	7.6	19.1	13.4
	Highlander Priest	45.61	6.5	30.7	18.6
	Highlander Mage	45.22	2.6	14.5	8.6
	Zoo Warlock	44.43	-5.3	5.6	0.1
	Control Warrior	41.76	-31.7	11.8	-10.0
	Spell Mage	41.44	-34.9	4.1	-15.4

Diamond 5 to 10

vS Power Rankings
DR # 178

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Pure Paladin	56.02	100.0	88.4	94.2
	Face Hunter	55.15	92.8	74.5	83.6
	Libroom Paladin	53.98	83.1	26.5	54.8
	Soul DemonHunter	52.59	71.5	100.0	85.8
Tier 2	Highlander Hunter	52.47	70.5	39.6	55.1
	Bomb Warrior	51.53	62.7	44.7	53.7
	Miracle Rogue	50.69	55.8	27.5	41.6
	Control Priest	50.36	53.0	22.7	37.8
Tier 3	Galakrond Rogue	50.27	52.2	31.7	42.0
	Aggro DemonHunter	50.25	52.1	13.4	32.8
	Aggro Rogue	49.96	49.7	24.4	37.0
	Big Warrior	49.25	43.8	14.3	29.1
Tier 4	Cyclone Mage	47.12	26.1	42.0	34.0
	Guardian Druid	47.05	25.5	28.6	27.1
	Resurrect Priest	46.47	20.7	16.5	18.6
	Highlander Mage	46.09	17.6	25.7	21.7
Tier 5	Control Shaman	45.88	15.8	30.8	23.3
	Highlander Priest	45.88	15.8	44.3	30.0
	Zoo Warlock	45.05	8.9	9.6	9.3
	Spell Mage	43.11	-7.2	8.7	0.8
	Control Warrior	41.95	-16.8	14.1	-1.4

Legend

vS Power Rankings
DR # 178

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Libroom Paladin	53.10	100.0	39.0	69.5
	Soul DemonHunter	52.48	90.1	100.0	95.0
	Highlander Hunter	52.34	87.8	37.5	62.6
Tier 2	Bomb Warrior	51.76	78.4	40.8	59.6
	Pure Paladin	51.62	76.1	67.2	71.7
	Face Hunter	51.53	74.7	42.0	58.3
	Miracle Rogue	50.34	55.5	38.5	47.0
	Control Priest	50.10	51.6	32.2	41.9
	Aggro Rogue	50.08	51.2	26.8	39.0
	Galakrond Rogue	50.02	50.3	40.6	45.4
	Big Warrior	49.66	44.5	12.3	28.4
Tier 3	Aggro DemonHunter	49.36	39.7	16.2	27.9
	Guardian Druid	47.20	4.9	18.6	11.7
	Cyclone Mage	46.79	-1.9	50.2	24.1
Tier 4	Resurrect Priest	46.38	-8.5	7.4	-0.5
	Control Shaman	46.26	-10.5	21.7	5.6
	Highlander Mage	46.12	-12.6	14.4	0.9
	Highlander Priest	45.89	-16.4	27.0	5.3
	Zoo Warlock	44.56	-37.8	6.7	-15.5
	Spell Mage	43.29	-58.3	3.4	-27.5
	Control Warrior	42.47	-71.6	18.6	-26.5

Top 1K Legend

vS Power Rankings
DR # 178

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Soul DemonHunter	52.55	100.0	100.0	100.0
	Highlander Hunter	52.47	98.4	24.0	61.2
	Libroom Paladin	52.44	97.7	45.6	71.7
Tier 2	Pure Paladin	51.89	87.0	9.1	48.1
	Bomb Warrior	51.76	84.4	38.4	61.4
	Face Hunter	50.94	68.5	13.8	41.1
	Control Priest	50.59	61.6	45.4	53.5
	Aggro Rogue	50.53	60.3	15.4	37.8
	Miracle Rogue	50.12	52.4	36.7	44.6
	Galakrond Rogue	50.09	51.7	30.6	41.2
	Big Warrior	49.94	48.9	4.5	26.7
Tier 3	Guardian Druid	48.39	18.4	22.9	20.6
	Control Shaman	47.80	6.9	8.7	7.8
	Aggro DemonHunter	47.56	2.1	2.6	2.3
	Resurrect Priest	46.68	-15.0	1.0	-7.0
Tier 4	Highlander Priest	46.62	-16.2	19.1	1.4
	Cyclone Mage	46.01	-28.3	58.4	15.0
	Highlander Mage	45.79	-32.4	4.5	-13.9
	Spell Mage	44.46	-58.6	0.3	-29.1
	Zoo Warlock	43.90	-69.5	3.1	-33.2
	Control Warrior	43.33	-80.6	23.7	-28.5

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

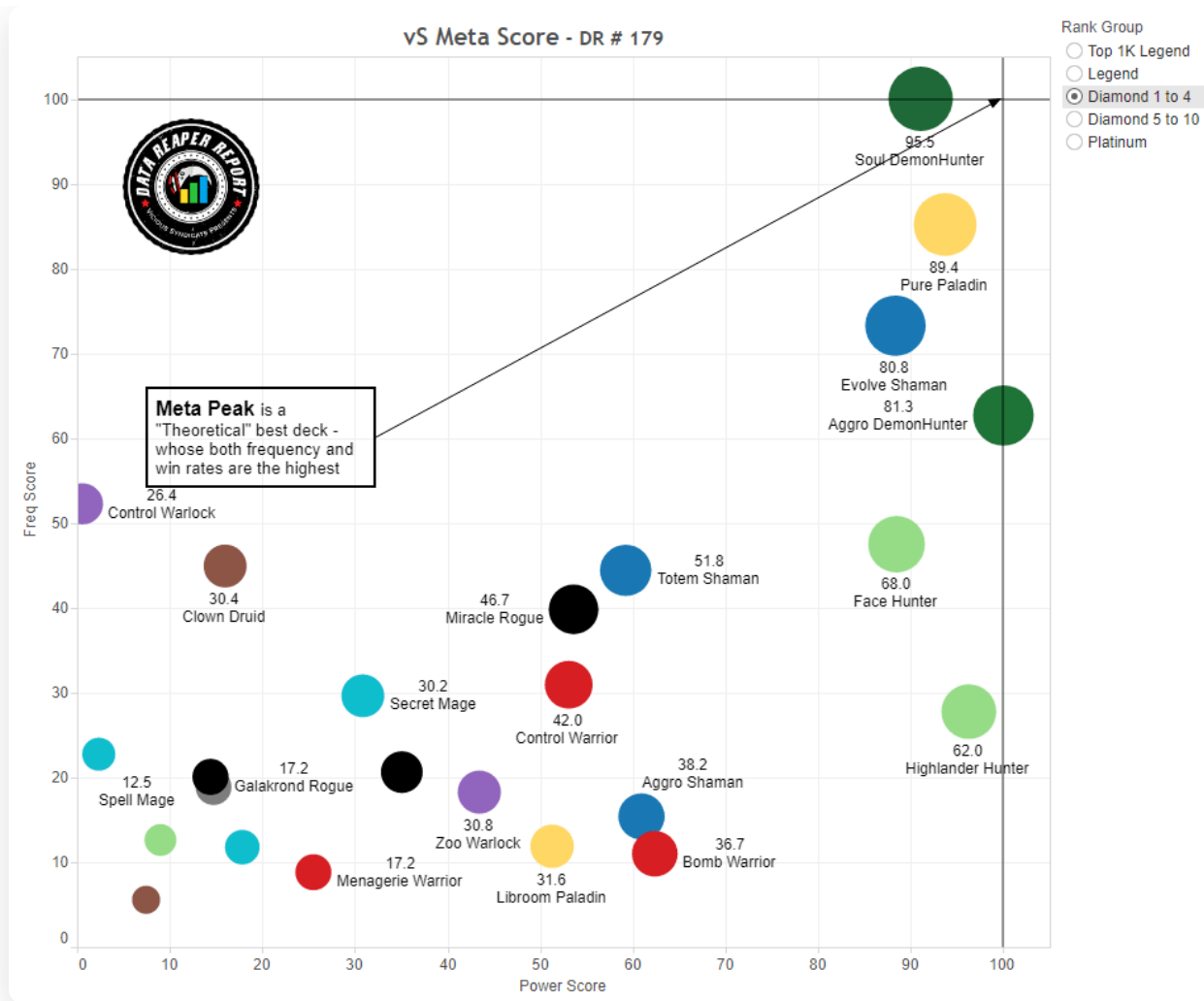
All Ranks						
All Ranks						
Legend						
R4 to R1						
R9 to R5						
R14 to R10						
Tiers	Hero Deck	vS Dec k P..	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Odd Paladin	54,38	0,70	100,0	100,0	100,0
	Token Druid	52,83	0,52	82,3	47,8	65,0

Диаграмма Meta Score

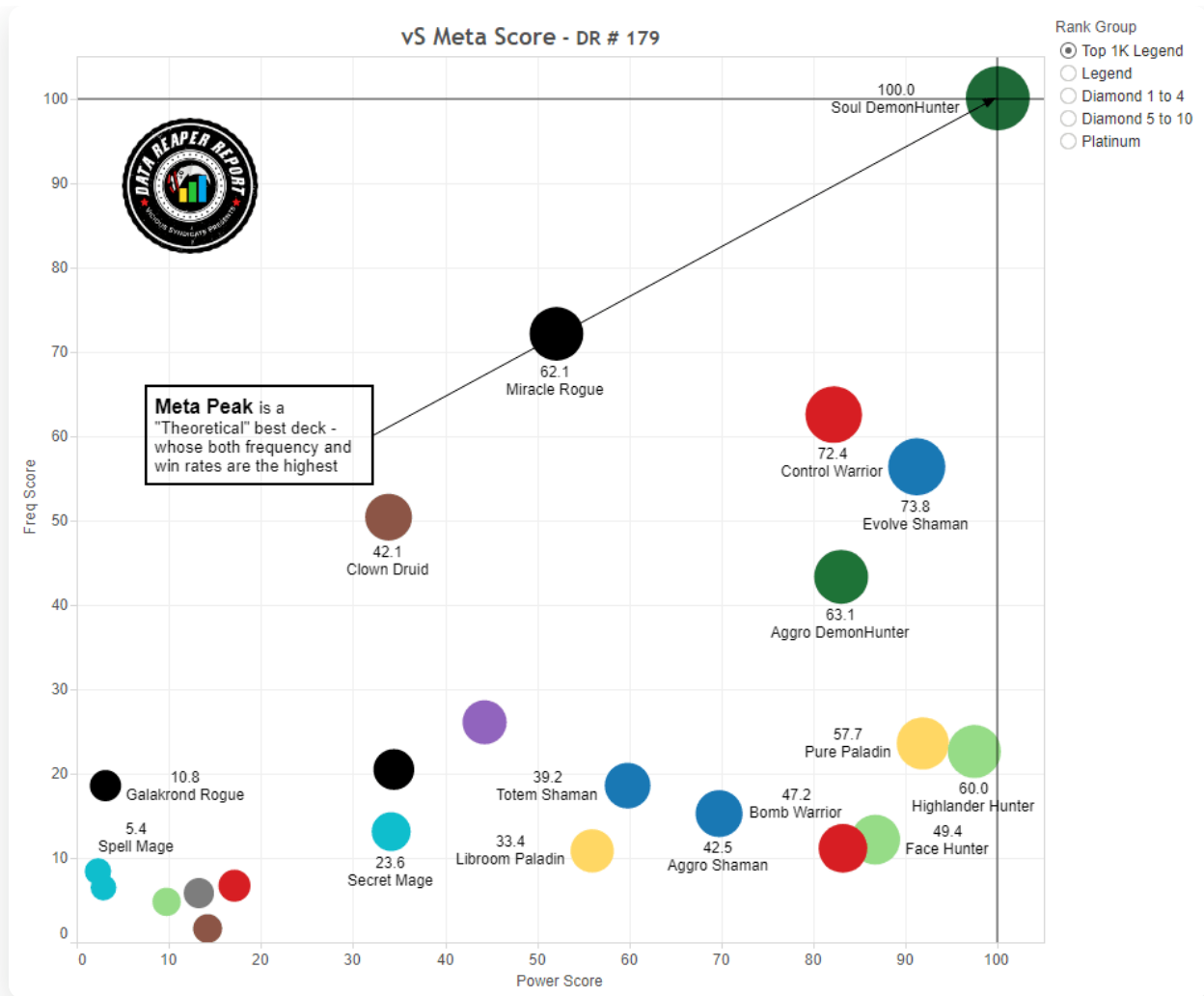
vS Meta Score диаграмма - отображает одновременно и уровень силы архетипов (ось абсцисс X), и их популярность (ось ординат Y). Исследовав этот график, вы сможете нагляднее увидеть и проще понять состояние текущей меты.

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.

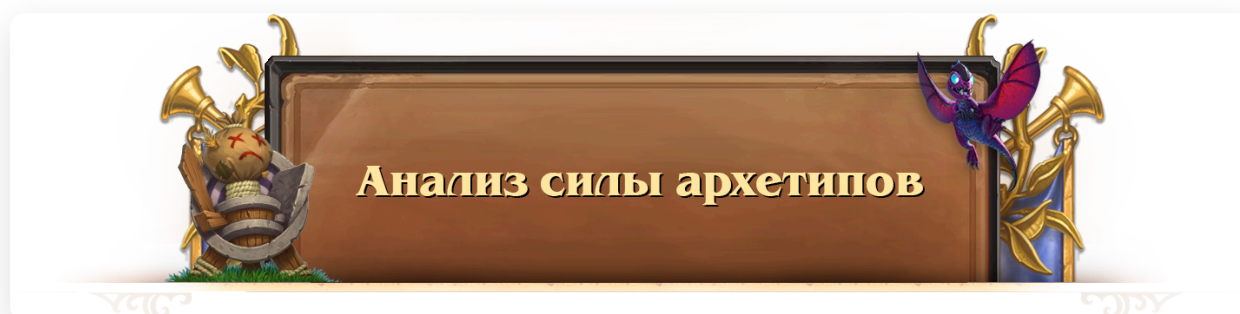
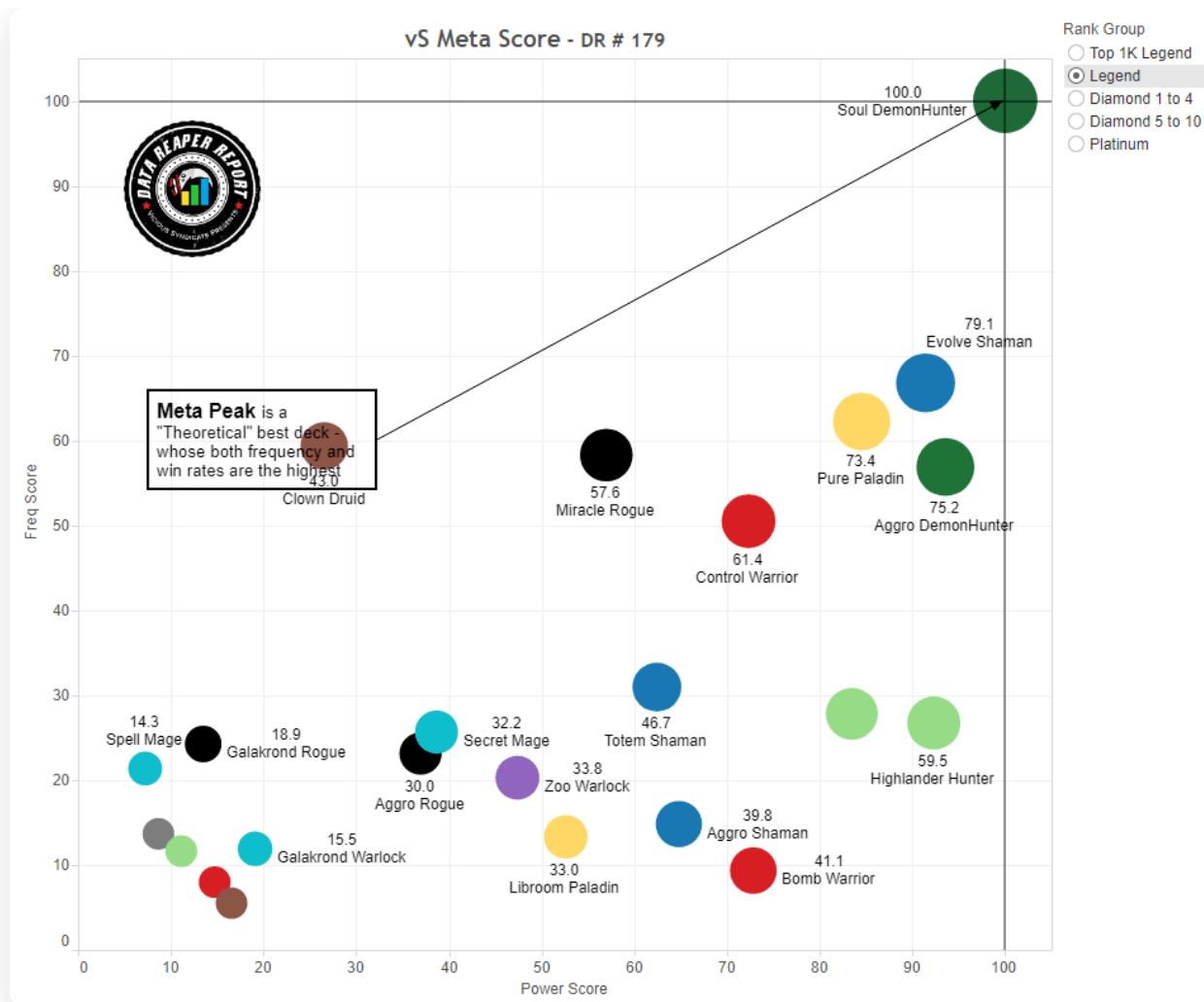
Алмаз 4-1 ранг



Топ 1000 ранга Легенда



На легендарном ранге



Помните, что что в первые недели дополнения проценты побед различных архетипов будут высокими, так как в мете присутствует много плохих колод, дающих легкие победы. Когда мета устаканится и станет более соревновательной, она вытеснит плохие архетипы, в результате чего общие винрейты оставшихся архетипов упадут. Колода, выигрывающая в 55% матчей в первую неделю меты, - не то же самое, что колода, показывающая 55% винрейт на пятой неделе дополнения.

ОХОТНИК НА ДЕМОНОВ



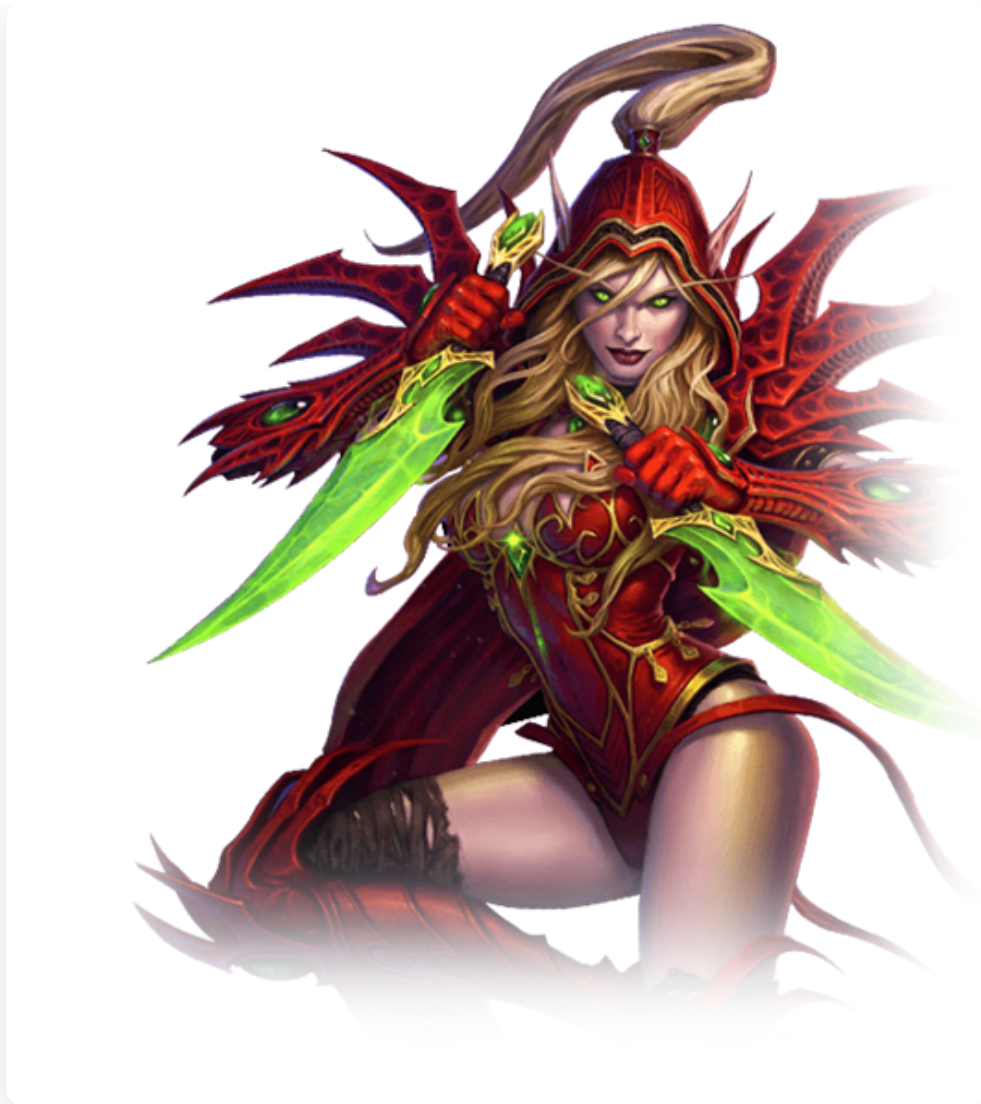
Соул ДХ быстро стал колодой №1 на первой неделе Ярмарки Безумия, показав сумасшедший винрейт, подкрепленный поразительно хорошим разбросом матч-апов. Единственные колоды, способные стабильно побеждать его - Клоун Друид, Чистый Паладин и Контроль Воин.

Общий разброс матч-апов **Агро ДХ** выглядит абсурдно, к тому же колода яростно наказывает малейшую толику неэффективности других архетипов в начале меты. Тем не менее, ожидайте падения показателей Агро ДХ в течение следующих нескольких недель, потому что колоды, способные его побеждать, станут мета-определяющими. Соул ДХ и Контроль Воин движутся к тотальному захвату меты, и именно они будут диктовать, какие колоды будут играть, а какие нет. Игроки в топе Легенды уже ощущают это.

ОТК Охотник на демонов выглядит слабо, и его показатели не становятся сильно лучше на высоких рангах, что вызывает сомнения в его продолжительном влиянии на ладдер.

• ◦

РАЗБОЙНИК



Учитывая то, как много колод показывает высокие проценты побед на старте новой меты, странно наблюдать, как **Миракл Разбойник** сидит в Тир-2. Архетип достаточно хорош, чтобы пройти проверку временем, но его основная сборка слишком грязная. Если Миракл Разбойник сможет внести необходимые корректировки, чтобы извлечь максимум выгоды из своих карт и синергий, то его положение в мете улучшится.

Если вы видите агрессивную колоду, чей винрейт ниже 50% в первую неделю дополнения, - это плохой знак. Однако у **Агро Разбойника** есть козырь в рукаве. Сборка через карты с серией приемов - единственный правильный подход, а вот гипер-агрессивные сборки тянут общий винрейт архетипа вниз. Если Агро Разбойник сможет развернуться в правильном направлении, у него будет шанс закрепиться в мете.

Галакронд Разбойник мог бы стать соревновательной колодой, но трудно сказать, насколько он хорош, пока все вокруг играют с К'Туном. Seriously, уберите его из колоды. Эксперимент закончен.

• ◦

ШАМАН



Шаман снова в деле! **Эволв Шаман** - самая сильная колода класса, залетевшая в Тир-1 на всех ранговых промежутках. Матч-апы с Соул ДХ и Контроль Воином почти равны, но разрыв увеличивается, ведь игроки учатся справляться с ним и использовать его слабости. Если эти матч-апы станут плохими в течение недели, Эволв Шаман останется хорошей колодой, но его дни в Тир-1 закончатся. Сможет ли архетип закрыть слабые стороны в сборке и улучшить эти матч-апы?

- **Тотем Шаман** может встретить очень сильное падение винрейта. Его разброс матч-апов можно описать довольно просто - Зеленый? Плохая колода. Красный? Хорошая колода. Анализ точен на 95%. Плохие колоды скоро исчезнут из ладдера, а хороших станет больше. Не лучшее время, чтобы крафтить Великий тотем Глаз'ор.
- Есть и хорошие новости: сборка **Агро Шамана с Молотом Рока** может эффективно бороться с Соул ДХх и Контроль Воином. Сейчас это спящая колода, но если у архетипа получится исправить проблему с добором, он станет разрушителем меты.
- **Квест Шаман** - это очень сильный... мем.

◦

ВОИН



Пора объяснить, почему **Контроль Воин** играет так же хорошо, как Соул ДХ, и почему обе колоды определяют мету Ярмарки Безумия. Ответ кроется в оптимизации, которая далека от завершения. Все становится ясно, если посмотреть на его отвратительные показатели в Платине и отличные результаты в топе Легенды. Его процент побед растет каждый день, и ОТК Контроль Воин близок к тому, чтобы затмить Соул ДХ. Скорее всего, очень скоро Контроль Воин станет лучшей колодой в Стандарте!

Но это не все. **Бомб Воин** не особо популярен, потому что это старая (и скучная?) колода, но этот архетип отлично работает. Если он станет более популярным, его ждет успех в мете.

Ну и наконец можно понаблюдать за провалом **Темпо Воина на зверинце**, относительно успехов которого надежды почти нет. Хотите успешно играть от агрессии? Есть старый архетип **Агро Воина**. Им мало кто пользуется, но если судить по небольшой выборке, это еще один спящий архетип, ожидающий своего звездного часа.

ДРУИД



У этого класса не так много новостей. **Клоун Дрийд** - скорее фановая колода. Он проигрывает почти любой агрессивной колоде в Стандарте, но при этом хорошо справляется с Соул ДХ и Контроль Воином. Таким образом, этому архетипу, возможно, предоставится роль контр-колоды для топа Легенды. Не стоит брать эту колоду в ладдер, если вы не играете на высоких рангах, постоянно встречая Соул ДХ или Контроль Воинов.

• ◦

ЧЕРНОКНИЖНИК



Несмотря на огромную популярность, **Контроль Чернокнижник**, безусловно, ужасен. Если вы удивляетесь, почему он так плох - взгляните на матч-ап с Соул ДХ. Оказывается, если у колоды всего 20% побед против лучшего архетипа меты, то эта колода будет страдать и рано или поздно исчезнет из меты.

Чернокнижник не получил сильных инструментов для выживания в новом дополнении, и потому дела любой медленной колоды класса плохи - **Квест Чернокнижник** и **Галакронд Чернокнижник** не могут найти себе места в мете.

Зоолок остается последним оплотом надежды для класса. Несмотря на то, что это агрессивная колода, она недостаточно изучена, чтобы понять, насколько много у нее есть пространства для улучшений. Если Зоолок не сможет оптимизировать сборку, то вряд ли закрепится в мете.

ОХОТНИК

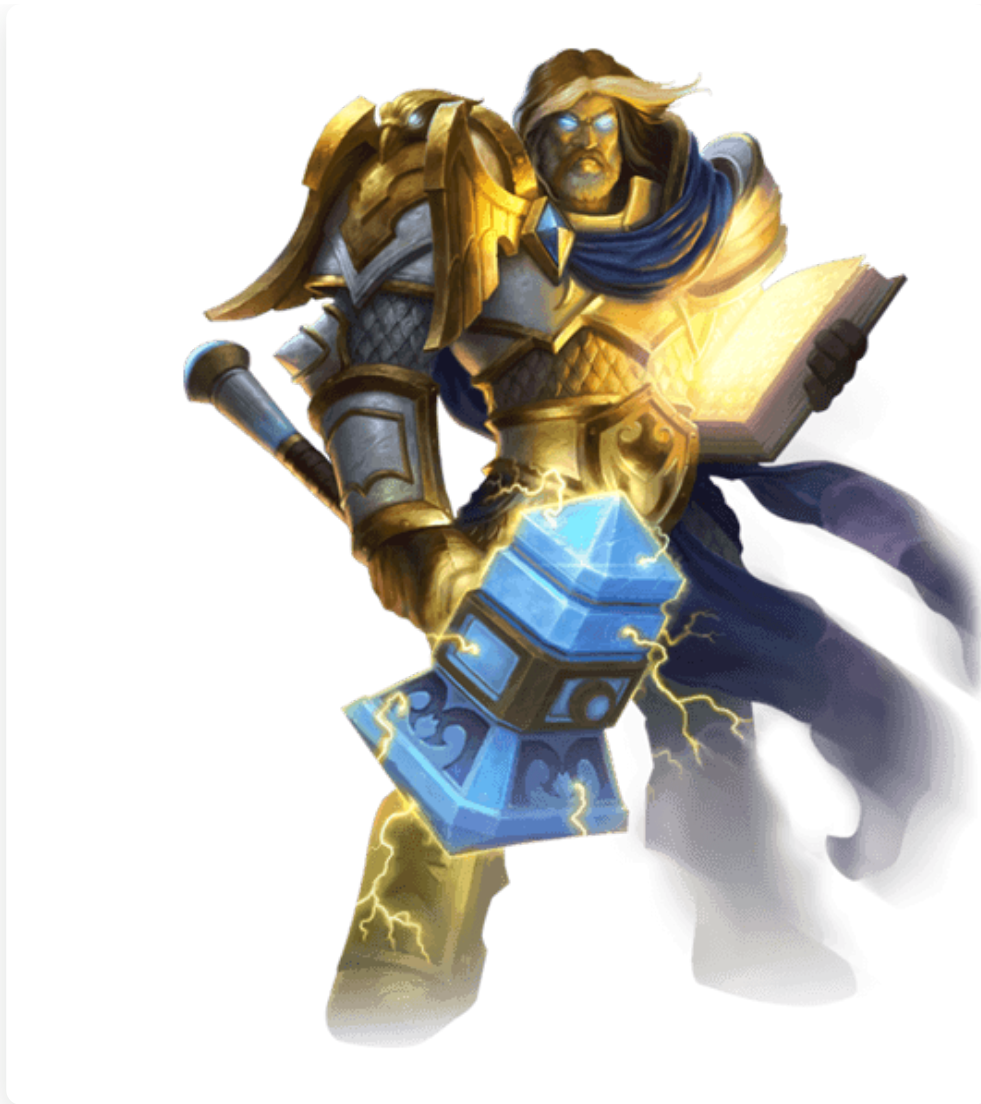


Фэйс Охотник успешно ломает лица оппонентам в начале меты - ничего удивительного. Удивительно то, что сборка из Некроситета играет лучше, чем сборка с **Контактным зоопарком** из Ярмарки Безумия. Сейчас этот архетип сидит в Тир-1, но это временно. Игра против Соул ДХ/Контроль Воина - вот лакмусовая бумажка новой меты, а Фэйс Охотник проигрывает обоим, причем довольно сильно, так что скоро он переживет мощное падение винрейта.

Существует абсолютная уверенность в том, что **Зефрис Охотник** - лучшая колода класса вчера, сегодня и завтра. Процент побед этого архетипа и так хорош по всему ладдеру, но особенно замечательно то, что он стабильно держится в топе Легенды. Разброс матч-апов хорошо сбалансирован и почти не показывает слабостей. Матч-апы с Соул ДХ и Контроль Воином близки к 50-50, а это значит, что он может жить в мете с этими титанами. Возможно, Зефрис Охотник - еще один титан, которого просто никто не замечает.

Охотник на предсмертных хрипах предсмертно хрипит? Ярмарка Безумия - еще одна мета, где у класса будет выбор из двух архетипов? Пожалуй.

ПАЛАДИН



Понятное дело, что **Чистый Паладин** всем немного поднадоел за время Некроситета. Интересно, продолжат ли игроки игнорировать его, учитывая тот факт, что эта самая сильная контр-колода против Соул ДХ, которая также не проигрывает и Контроль Воину? Чистый Паладин находится в очень сильной позиции, даже если его разброс матч-апов ухудшится в топе Легенды. Защитные опции архетипа очень хороши, чтобы разорвать план победы Соул ДХ в клочья, и при этом Чистый Паладин весьма успешно может давить на Контроль Воина.

Манускрипт Паладин стал слабее, и чтобы вернуться в форму, ему нужно лишь оставить в покое Древних Богов и обратиться к тому, что он делает хорошо: обзывает противников двоечниками через **Метателя перьев** много-много-много раз.

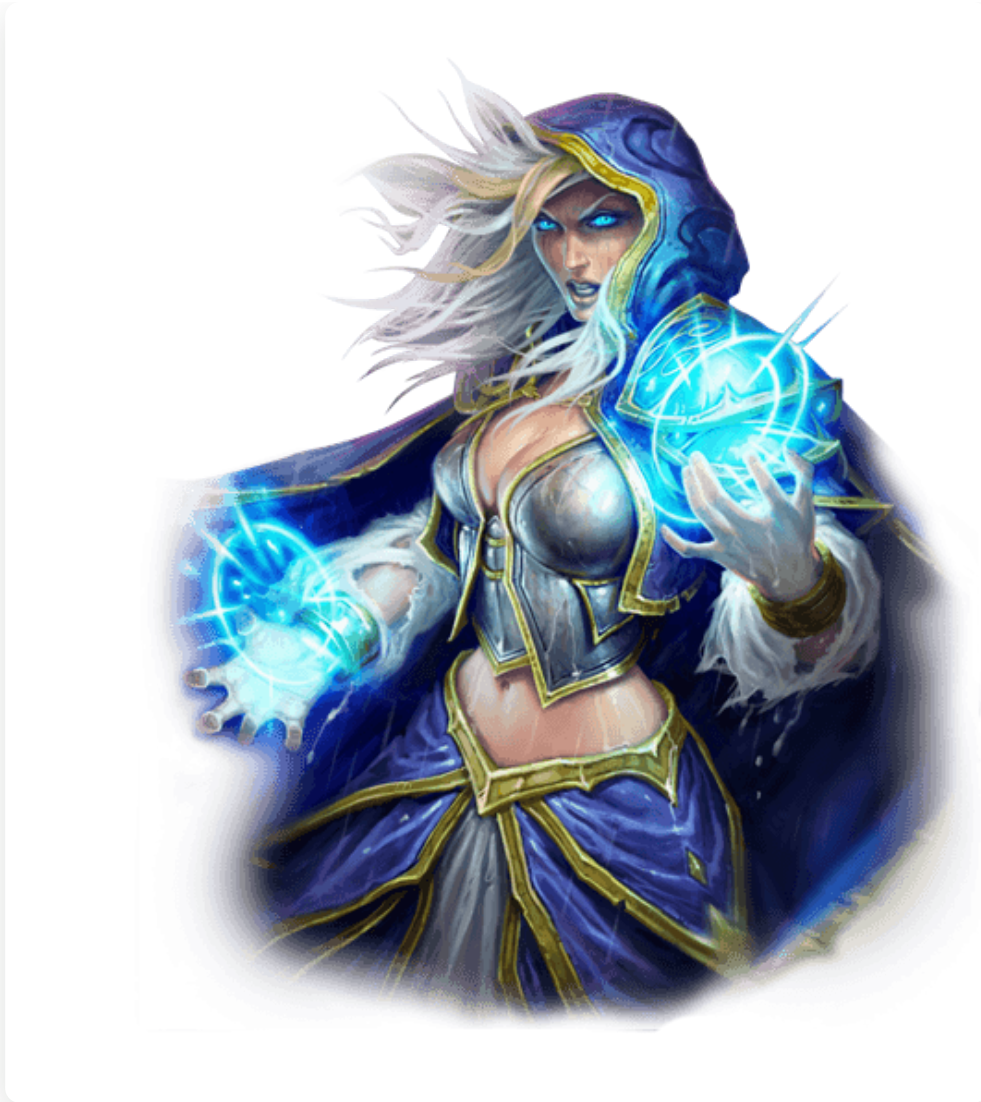
ЖРЕЦ



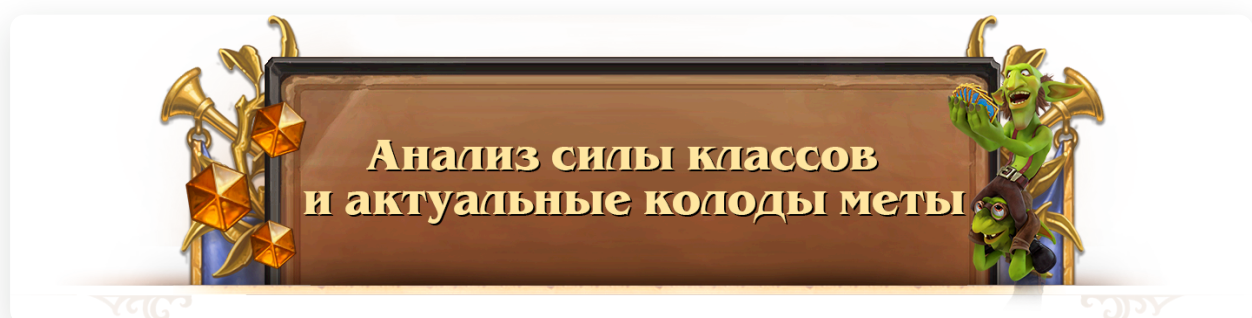
- ◦ Всегда нужно быть осторожным, рассуждая на тему показателей колоды в первую неделю дополнения, но в случае **Контроль Жреца** просто невозможно вынести каких-либо подытогов, потому что **Назманийская колдунья** не работает так, как нужно, и потому текущие сборки выглядят очень слабо, а игроки пытаются найти рабочую сборку, которая превзойдет существующие. Жрецу нужно, чтобы эта карта работала правильно, иначе он не выживет.

Другие архетипы Жреца вряд ли смогут закрепиться в мете. Жрец на воскрешении - мусор. Зефрис Жрец - классическая Тир-4 колода.

МАГ



Маг будет мертвым классом Ярмарки безумия? Кажется, что так и будет, если исходить из уровня силы его архетипов. **Циклон Маг** сдался и покрывается пылью. **Спелл Маг** - фановая колода. **Секрет Маг** - Тир-3 с натяжкой, который живет лишь за счет слабых колод, и потому его тоже скоро ждет забвение. Маг - единственный класс, которому нечем играть в текущей мете. GG Джайна?



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

1.

2. Чтобы скопировать колоду в буфер обмена, нажмите на данную иконку под нужной вам колодой.



Что бы посмотреть колоды нажмите на ссылку с названием колоды.



- В первую неделю после выхода Ярмарки безумия Охотник на демонов выглядит сильнейшим классом в игре, что не стало большим сюрпризом.

Соул Охотник на демонов безжалостно уничтожает остальных посетителей Ярмарки безумия. Разумеется, этому способствовало и определение оптимальной сборки еще до выхода самого дополнения.

Многие думали, что важнейшим добавлением к архетипу станет **Ил'гинот**, но легендарная карта оказалась не настолько мощной, как предсказывалось. По-настоящему лучшей картой, оказавшейся в распоряжении Иллидана, стала **Дама с клинками**. А **Непреклонное преследование** дает не только дополнительный источник урона с руки, но и позволяет удешевить **Даму с клинками**.

Изготовительница жезлов встречается в некоторых сборках ради хорошего второго хода, но в отсутствие **Метателей перьев** дает просадку в конце поединка.

Поглощение магии – не настолько узкая техническая карта, как может показаться. Она весьма эффективна против большинства колод формата, а поединки с Разбойником и Паладином и вовсе может перевернуть. Чистый Паладин – самый неудобный соперник для Соул Охотника на демонов, поэтому на следующей неделе **Поглощение магии** будет пользоваться все большим спросом.

Агро Охотник на демонов также хорошо себя показывает и может похвастаться почти идеальным распределением матч-апов, которое омрачают лишь два слабых противостояния с сильнейшими колодами Стандарта: Соул Охотник на демонов и Контроль Воин. Lemon подправил выведенную теорикрафтерами сборку, добавив **Ходулеходца** вместо **Черепе Гул'дана**. **Ходулеходец** действительно оправдал свое присутствие в колоде.

ОТК Охотник на демонов не смог проявить себя в ладдере. Если же вы решили играть им, несмотря ни на что, очень важно включить в сборку **Крикуню Скверны**, чтобы было проще разыграть **Мо'арга-механолога**. Может помочь и **Сквернософия** – колода не будет возражать против дополнительного **Мо'арга-механолога**.

- **Агро Охотник на демонов :**



Гипер Агро Охотник на демонов

- **Соул Охотник на демонов :**



Ил'гинот Соул ДХ

- **ОТК Охотник на демонов :**



ОТК Охотник на демонов



• [назад к выбору класса](#)



- Перед выходом Ярмарки безумия вокруг Валиры было много шумихи, но ожидания пока не оправдываются, хотя во многом данное обстоятельство можно списать на неоптимальный выбор карт игроками.

Миракл Разбойник – лучшая из колод класса, причем его сборки далеки от оптимальных. Данное пространство для маневра позволяет надеяться, что в итоге Валире удастся лучше подстроиться под ведущие колоды меты.

XiaoT добрался до первой строчки Легенды сборкой, которую потом скопировали все, но этот вариант легко улучшить. **Зефрис Великий** смотрится крайне неудачным решением, он здесь не нужен. Наличие всего трех секретов снижает эффективность **Темного ювелира Ханара** и **Бандиток с дубинкой**, а **Списывание** зачастую выглядит неуклюжим решением, с учетом такого количества добора и получения карт другими способами (особенно стоит отметить великолепное **Шулерство**). И уж точно расточительством было исключение целой копии **Кошки Фараона**!

Представленная в данном мета-отчете сборка возвращает обеих Кошек Фараона, добавляет **Внезапный удар** для темпа и исключает одного **Авантюриста**. **Авантюриста** нельзя назвать незаменимым в текущей мете, поскольку действительно ключевую роль он играет только в редком матч-апе против Друида. Одной копии вполне достаточно, а обоих **Авантюристов** игроки включают скорее по инерции.

Агро Разбойник ухудшает статистику, так как помимо хороших вариантов в ладдере встречается и ряд неудачных. Похоже, что сверхагрессивный подход полностью провалился. Сильнее выглядят сборки, которые задействуют в серии приемов карты от **Негодяя ЗЛА** и **Воровки палочек**. Представленная сборка иллюстрирует этот подход. Рекомендуется включение **Извивающегося ужаса** за его исключительную синергию с **Шагом сквозь тень** и существами с маскировкой.

Ясно, что ни **Галакронд Разбойник**, ни любой другой архетип Валиры не должен использовать К'Туна **Расколотого** – присутствие Древнего Бога лишь снижает шансы колоды на успех. Однако пока игроки не прекратят использовать его в сборках, трудно сказать, сможет ли **Галакронд Разбойник** стать конкурентоспособной колодой.

- **Галакронд Разбойник :**

-  **Шулер Галакронд Разбойник**



- **Агро Разбойник :**

-  **Стелс Агро Разбойник**



- **Миракл Разбойник :**

-  **Секрет Миракл Разбойник**



- [назад к выбору класса](#)



- Триумфальное возвращение Шамана в мету наконец-таки состоялось: сразу три его архетипа показывают отличные результаты.

Эвольв Шаман - сильнейший архетип класса. Он больше других рад новому Смотрителю арены, который позволяет ему найти **Катар из болотных шипов**. Съехавшая вагонетка также оказалась полезна ввиду своей синергии с **Могу-плоторезом**.

Карта, которой точно не стоит появляться в архетипе, - это **Инара Удар Бури**. В представленной сборке вообще нет легендарных карт, включая **Инструктора Огненное Сердце**, хотя он еще может пригодиться, если Воин станет слишком популярен. Главная слабость колоды - тяжелое возвращение на стол и невозможность повлиять на вражеских существ. **Удар бури** и **Портал: Змеиное святилище** призваны помочь с этим. Также под прицелом статистики находятся **Морской великан** и **Безликая осквернительница**, которых пока нет в основной сборке.

Тотем Шаман неплохо стартовал, но скорее всего, потеряет свою хватку, как только мета станет более целостной. Архетип легко справляется с плохими колодами, но проигрывает сильным представителям меты - а плохим колодам жить осталось недолго.

Как и Эвольв Шаману, Тотем Шаману важно уметь воздействовать на стол, поэтому те же два заклинания появились и у него. **Великий тотем Глаз'ор** необходим колоде как воздух.

Потенциал **Агро Шамана** интригует. Сборка с Молотом рока - лучший вариант против Контроль Воина. При этом взрывной потенциал колоды позволяет ей наравне сражаться с Соул Охотником на демонов: колоды избивают друг друга, пока одна из них не падет.

Улучшить сборку не так сложно. **Запойная читательница** - слабый выбор, поскольку колода не настолько быстро избавляется от своих карт. Одна из нескольких возможных замен - **Составитель конспектов**. Он также сопровождает колоду ресурсами в поздней игре и может выступать в качестве источника взрывного урона. Пока все игроки взбудоражены Эвольв Шаманом, не забывайте про этот агро архетип.

- ◦ ▣ **Эвольв Шаман :**



Эвольв Шаман с вагонеткой

▣



- ▣ **Тотем Шаман :**



Глаз'ор Тотем Шаман

- ▣ **Агро Шаман :**



Агро Шаман с Молотом Рока



назад к выбору класса



- Воин выступает в качестве главной угрозы для Охотника на демонов (и это далеко не заслуга сборок с [Укротителем Уотли](#)).

Контроль Воин обзавелся идеальным финишером для своего медленного плана игры, намного лучшим, нежели неудобные Древние боги. Комбинация с [Богом металла Е.Т.С.](#), [Метателем перьев](#), [Кровавой наемницей](#) и [Ожившей метлой](#) реальна и успешна. Секрет кроется в том, что [Кровавая наемница](#) выступает в качестве отдельного условия победы в быстрых матч-апах, где ее можно сыграть вместе с [Рисковым шкипером](#) и [Мастером брони](#), в то время как [Ожившая метла](#) становится парой для [Лорда Барова](#). Единственной “мертвой” картой в этом случае остается сам [Бог металла Е.Т.С.](#)

Процесс оптимизации сборки довольно непросто. Контроль Воин хочет играть сразу несколькими полезными картами, но место в колоде сильно ограничено. [Ожившая метла](#) очень полезна вне ОТК комбинации, поэтому две копии вполне оправданы. [Громоклин](#) важен в зеркальных противостояниях. [Оплот Аззинота](#) жизненно необходим в матч-апе с Охотником на демонов.

Проблема заключается в том, что в сборку не влезает [Минное поле](#), потрясающе сильная карта в ранней игре и все еще полезная в поздней. В колоде уже есть целостная зачистка через [Ожившую метлу](#) и [Лорда барова](#), поэтому, возможно, стоит отказаться от [Потасовки](#), которая сильна только против Шамана, Разбойника и Друида. [Галакронд Несокрушимый](#) также находится под вопросом, поскольку он относительно полезен только в медленных партиях, где не позволяет противникам играть до усталости без существ (чтобы не подставиться под комбинацию с [Е.Т.С.](#)).

Так как новые архетипы Воина оказались провальными (простите, поклонники Темпо Воина на зверинце, но колоде уже ничем не поможешь), старые снова появились на горизонте. **Бомб Воин** выглядит многообещающе: [Минное поле](#) может значительно улучшить его агрессивные матч-апы, где поможет сдержать натиск оппонента до розыгрыша [Гайкалибура](#).

Агро Воин совсем не похож на Контроль Воина, но при этом побеждает он схожим образом. В быстрых матч-апах у них одинаковое условие победы ([Рисковый шкипер](#), [Мастер брони](#) и [Кровавая наемница](#)), а в медленных они оба затягивают игру до лейт гейма, где реализуют комбинацию на взрывном уроне. Текущая сборка, которая добавила [Мечееда](#) в свой набор пиратов, подает большие надежды.

- ◦ **Бомб Воин :**



Галакронд Бомб Воин

- **Контроль Воин :**



ЕТС ОТК Контроль Воин

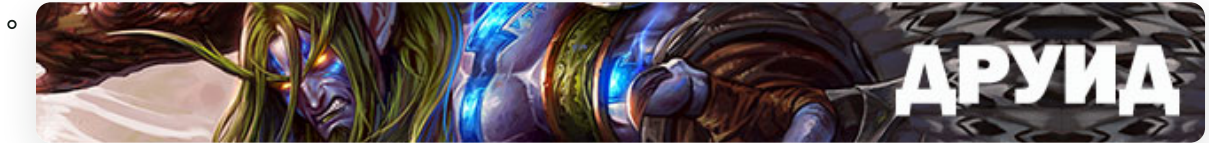
- **Агро Воин :**



Агро Воин



- назад к выбору класс



- Друид играет довольно нишевую роль в мете, поскольку большинство его архетипов никак себя не показало.

Клоун Друид - единственная колода, которая стоит упоминания по итогам первой недели Ярмарки безумия, при этом показывает она себя не лучшим образом. У нее максимально односторонний разброс матч-апов. Она абсолютно провальна в агрессивных противостояниях, но пугает тех противников, которые дают ей время для действий. И вот тут-то и раскрывается ее роль в мете: только Клоун Друид имеет большое преимущество как перед Соул ДХ, так и перед Контроль Воином - двумя самыми влиятельными представителями ладдера. Как вывод, Клоун Друид может быть успешен там, где этих колод больше всего - то есть в топе Легенды.

Заклинание **На глазок** стало ключевой картой архетипа. В целом в ладдере должны быть полезны **Лунное затмение** и **Вестница Гайдры**, однако лучше вообще не играть колодой там, где они пригодятся. Если же вы преимущественно встречаете только два важных для Клоун Друида вышеупомянутых матч-апа, то **Лунный амулет** и **И'Шарадж Осквернитель** окажутся полезнее, поскольку помогут стабилизировать положение в поздней игре.

- **Клоун Друид :**



Клоун Друид



- назад к выбору класса



- Чернокнижник обратил на себя слишком много внимания в первую неделю дополнения. В итоге герой первого дня стал аутсайдером десятого.

Хайп вокруг **Билетикуса** был настолько огромным, что игроки насобирали огромное количество сборок **Контроль Черножничника**. А все для того, чтобы осознать, что архетип не получил ни одного инструмента для выживания, и его судьба со времен Некроситета никак не изменилась. Проигрывать Охотнику на демонов в 80% случаев - не такая уж большая проблема, не так ли? Вы можете жечь противнику карты сколько угодно - это не имеет никакого значения, если вы мертвы.

Несмотря на никчемность колоды, ее все-таки можно немного улучшить с помощью драконов и **Дыхания Пустоты**. Два типа существ (демоны и драконы), немного Фрагментов души, **Защитники Хартута**, и вот вы уже добрались до Тир-4 меты! **Цирковое слияние** и **Двухголовый деспот** имеют несколько приятных синергий в сборке.

Галакронд Черножничник с **Карой огненной** - намного лучший выбор для **Билетикуса**. К сожалению, даже у него не получается быть конкурентоспособным.

Остается только **Зоолок**. Агрессивная колода, которая не особо впечатляет на старте дополнения - не лучший знак (особенно если она плохо показывает себя против Соул ДХ). Но все-таки можно заметить определенный прогресс в ее отношении, поэтому у нее есть шансы остаться в мете. **Сквернософия** - хороший выбор для сборки с большим числом демонов.

- ◦ ▪ **Контроль Черножничник :**

-  **Контроль Черножничник**

- **Галакронд Черножничник :**



-  **Билетикус Галакронд Черножничник**

- **Зоолок :**



-  **Хэнд Зоолок**



назад к выбору класса



- Охотник снова показывает отличные результаты и при этом остается незамеченным игроками.

Довольно интересно, что **Фейс Охотник** не сильно жалуется набор для секретов во главе с **Контактным зоопарком**, представленный на Ярмарке безумия. Сборки Некроситета с **Хранителем знаний Полкелтом** показывают себя лучше всего, и в них нет ни одной новой карты.

А вот кому новинки пришлись по душе, так это **Зефрис Охотнику**. Все они отлично показывают себя, а особенно хороша **Винтовка Ринлинга**. Теорикрафт сборка уверенно шествует по ладдеру и показывает себя одной из лучших колод Стандарта. В отличие от **Фейс Охотника**, **Зефрис Охотник** идет вровень с **Соул ДХ** и **Контроль Воином**, а это важный показатель для его будущего.

Ни для кого не секрет, что **Охотник на хрипах** навряд ли на что-то способен. Колода стала лучше по сравнению с прошлыми дополнениями и может побеждать в медленных матч-апах, но она абсолютно безнадёжна против агрессии. **Ожившая метла** иногда помогает перевернуть ход партии, но не стоит ждать от нее чудес.

■ **Фейс Охотник :**



Полкелт Фейс Охотник

■ **Зефрис Охотник :**



Секрет Зефрис Охотник

■ **Охотник на хрипах:**



Секретс Охотник на хрипах



[назад к выбору класса](#)



- Паладин - еще один успешный “тихоня” на ярмарке, который может побеждать лучшие колоды в игре.

Чистый Паладин - лучшая контр-колода против **Соул Охотника** на демонов. Сборка все еще находится в процессе оптимизации, однако уже понятно, что против **Иллидана** большие существа намного лучше нескольких паладинов-рекрутов. Поэтому **Благословение наставника** стало распространенной опцией. **Обстрелобот** (для быстрых матч-апов) и **Хвастун из Авангарда** (для медленных) взаимозаменяемы, а вот **Молот наару** хорош в любой ситуации. Великий экзарх **Ирель** - ключевая карта для архетипа, что и так было ясно изначально.

Манускрипт Паладин не показывает таких же потрясающих результатов, как его напарник. На данный момент он пытается избавиться от навязчивого шепота древних богов. Что **К'Тун Расколотый**, что **Йогг-Сарон Владыка судьбы** - оба тянут колоду на дно. Лучший подход к архетипу - скопировать его сборку из Некроситета.

○ ■ **Манускрипт Паладин :**



Манускрипт Паладин с Метателем перьев



Чистый Манускрипт Паладин



• [назад к выбору класса](#)



- Жрец находится в ожидании патча, который исправит ошибку с **Назманийской колдуньей**, чтобы оправиться от падения в первые дни Ярмарки безумия. Из-за ошибки **Назманийская колдунья** пытается удешевлять карты, которые и так стоят 0 маны, что значительно снижает ее эффективность.

Пока что **Контроль Жрец** останется без каких-либо комментариев, поскольку игрокам пришлось отказаться от нового существа, чтобы колода была играбельнее. Представленная сборка хотя бы может воспользоваться сильнейшим **Гаданием по руке**.

Зато можно вынести вердикт остальным архетипам класса. **Зефрис Жрец** не вызывает восторга и вряд ли станет серьезным представителем меты.

А если кто-то опасался возвращения **Жреца на воскрешении**, то можете расслабиться - он провалился. Если же вы продолжаете верить в его успех, то лучше всего включить в сборку так много массовых зачисток, как это возможно. **Кольцо света**, **Дыхание бесконечности** и **Кара губительная** - все они невероятно важны, а **Волна апатии** поможет затянуть ход партии.

- **Контроль Жрец:**



Контроль Жрец с Гаданием по руке

- **Зефрис Жрец:**



Зефрис Жрец Ярмарки

- **Жрец на воскрешении:**



Жрец на воскрешении с Кровью Г'ууна



• [назад к выбору класса](#)



- Маг выглядит худшим классом дополнения Ярмарка Безумия. Архетипы класса не просто выглядят плохо, в их сборках также нет ошибочных карт, замена которых помогла бы повысить эффективность. Они просто-напросто плохие.

Эксперимент **Циклон Мага с элементами** был интересен, но в конце концов оказался несостоятельным — уровень силы колоды оставляет желать лучшего. Элементалей в колоде недостаточно, чтобы сделать **Заключительный фейерверк** мощной картой, А Йогг-Сарон разочаровал своей эффективностью.

Колода Безумия показала себя как достаточно мощная и токсичная карта в **Спелл Маге**, но одной ее оказалось недостаточно, чтобы повысить уровень конкурентоспособности архетипа. Скорее всего, его эффективность снизится до уровня мем-колод, но если Маг в будущем сможет стать хорошим классом, высокая эффективность **Колоды Безумия** может стать причиной для ее нерфа в числе первых карт.

Нахождение **Секрет Мага** в Тир-3 возможно благодаря его прекрасным матч-апам против отвратительных колод первых дней любого дополнения. Как только эти колоды исчезнут из игры, архетипу будет некого побеждать, и он практически гарантированно исчезнет из лadders.

◦ Спелл Маг :



Колода безумия Спелл Мага

◦ Секрет Маг :



Берн Секрет Маг

◦ Циклон Маг :

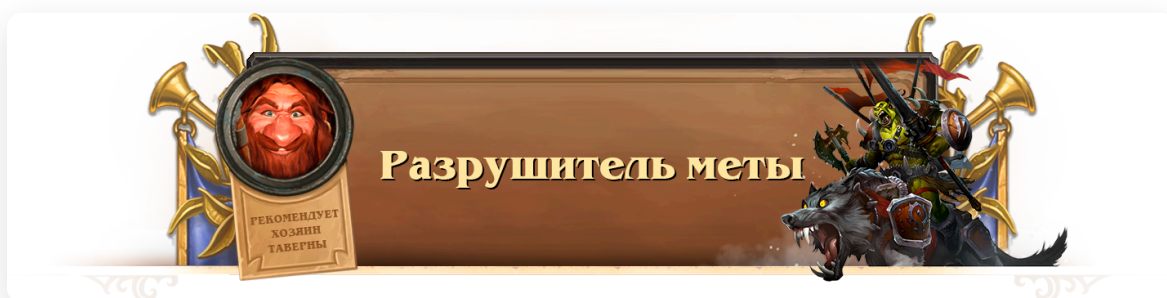


Элем Циклон Маг



• [назад к выбору класса](#)

-



Соул Охотник на демонов был колодой №1 в первую неделю Ярмарки Безумия, но эта колода — не единственная в мете лакмусовая бумажка, определяющая, какая колода займет то или иное место в мете. Есть основания полагать, что Контроль Воин, использующий комбо с **Богом металла Е.Т.С.**, может стать лучшей колодой лadders в ближайшем будущем. Мало того, что колода прекрасно справляется с Соул Охотником

на демонов, так ещё и остальные матч-апы с другими лидирующими колодами меты могут сделать его практически неуязвимым.

Повышение популярности Контроль Воина может привести к серьезным изменениям в мете, снизив популярность и силу агро колод всех классов (включая Соул Охотника на демонов). Вопрос лишь в том, позволят ли новое ОТК комбо Контроль Воина и огромное количество урона Соул Охотника на демонов любой другой колоде ладдера добиться хоть какого-нибудь успеха.

• Соул Охотник на демонов :



Ил'гинот Соул ДХ

◦ Контроль Воин :



ЕТС ОТК Контроль Воин



Если и есть в мете колода, которая способна показывать хорошие результаты в присутствии таких мастодонтов, то это, безусловно, Рено Охотник. Учитывая её невысокую популярность и эффективность, колоду определенно недооценивают, но назвать её Разрушителем меты и вестником глобальных изменений в Стандартном формате всё равно нельзя

Древние Боги лежат мертвыми. Соул ДХ и Контроль Воин должны быть остановлены. На карту поставлена судьба меты Hearthstone. Боритесь с ними. Наказывайте их. Уничтожайте их.

Или... просто играйте ими.

• Зефрис Охотник :



Секрет Зефрис Охотник



- Источник www.viciousyndicate.com на языке оригинала