

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Четыре класса мертвы. Что дальше? Vicious Syndicate мета-отчет №180

04.12.2020

Мета-отчеты

Мета-отчет

Четыре класса мертвы. Что дальше? Vicious Syndicate мета-отчет №180



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

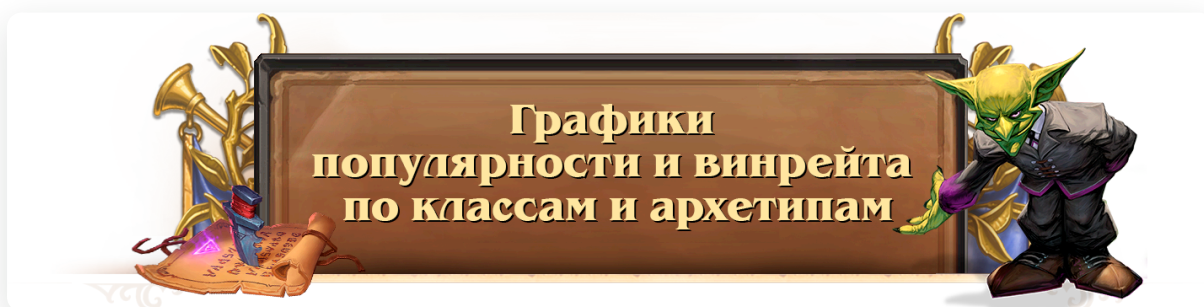
Добро пожаловать в мета-отчет Ярмарки Безумия! В ней полный и подробный разбор молодой меты Ярмарки безумия. Лучшие классы, архетипы и колоды. Разрушители меты, прогноз развития и не только.

- **Всего проанализировано игр:** **270 000**
- **Топ 1000 ранга Легенда:** **7 000**
- На ранге Легенда (за искл. Топ 1к): 43 000
- Алмаз 1-4: 41 000
- Алмаз 10-5: 47 000

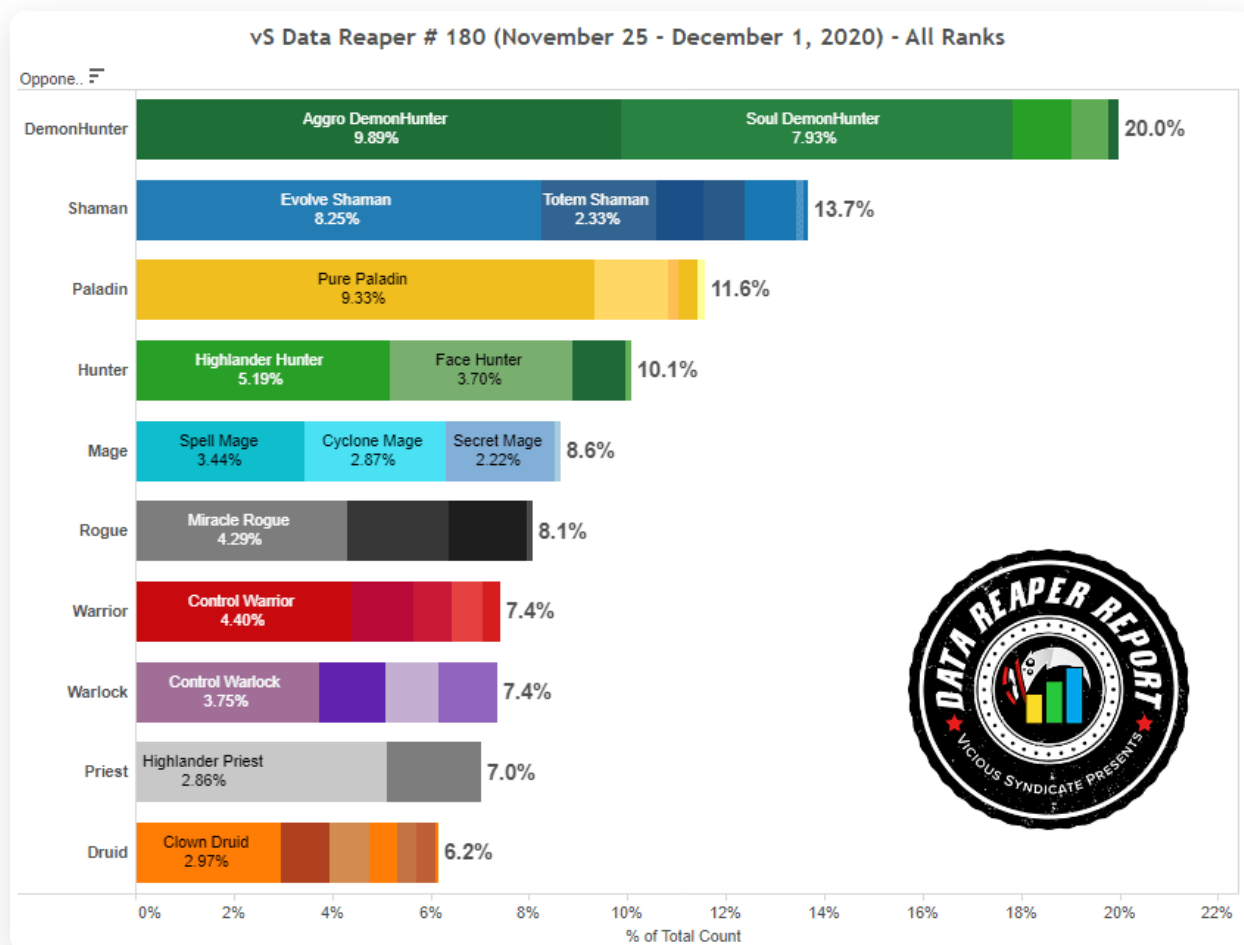
- Платина: 40 000
- Бронза/ Серебро / Золото: 92 000

### Содержание мета-отчета:

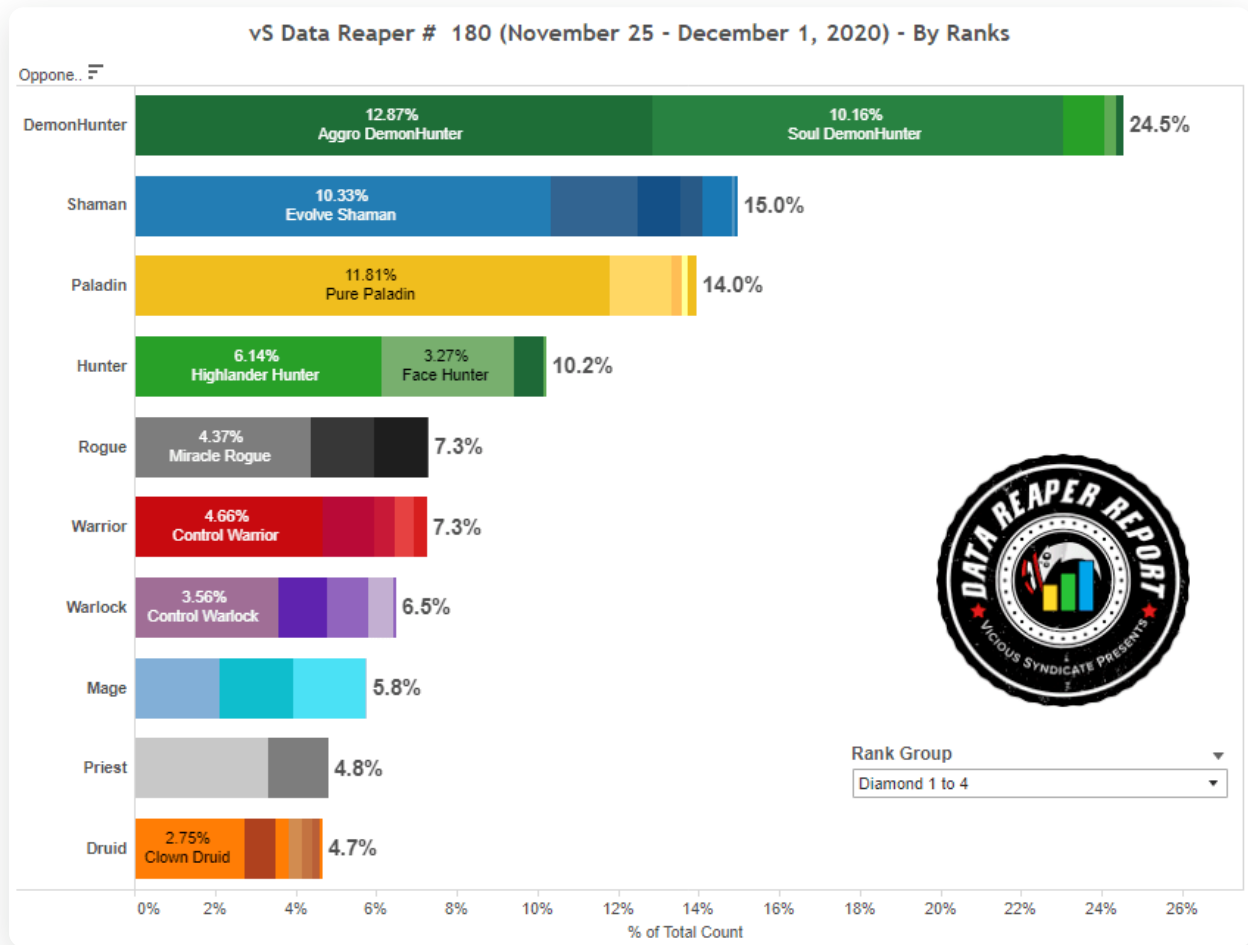
1. Графики популярности по классам и архетипам
2. Анализ популярности классов
3. Графики винрейта и рейтинг архетипов
4. Анализ силы архетипов
5. Анализ силы классов и актуальные колоды меты
6. Разрушители меты



По всем рангам

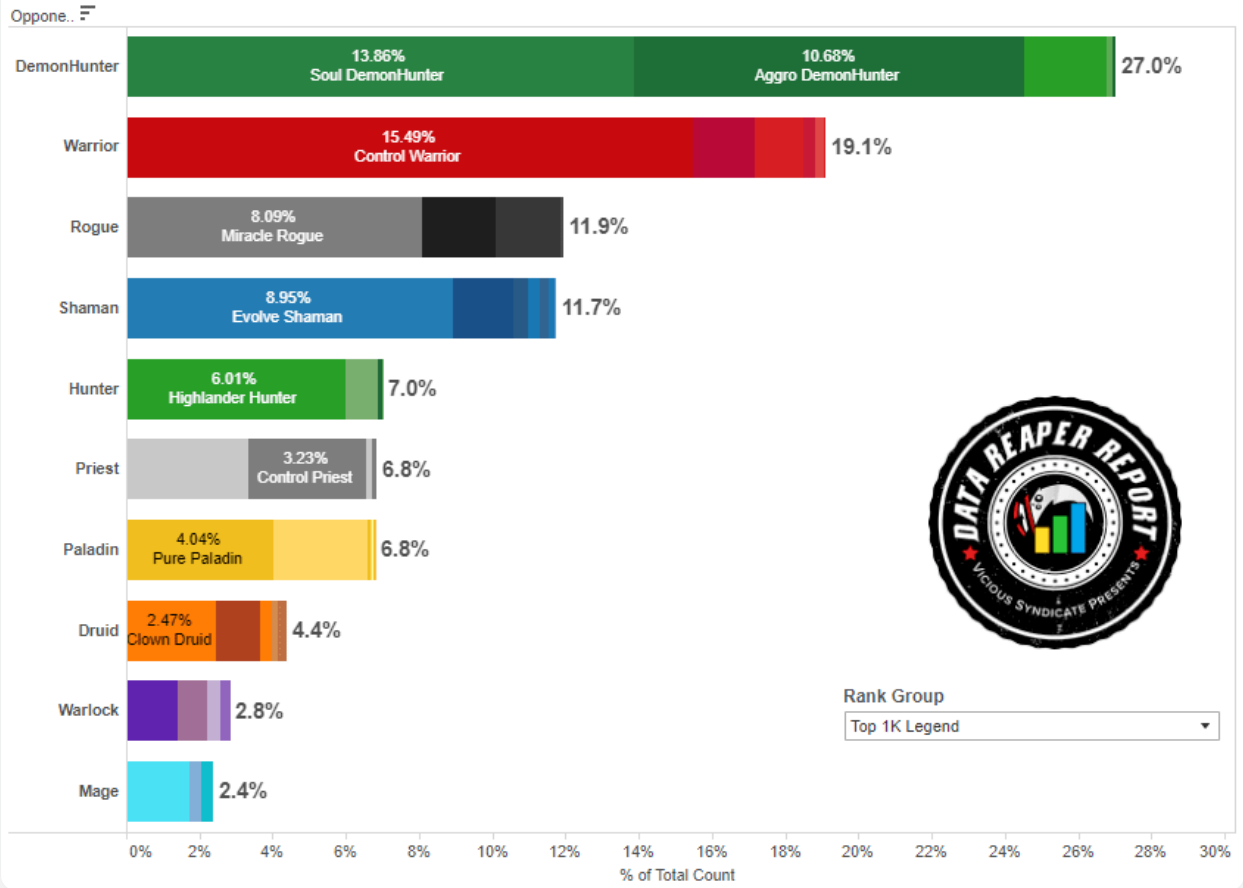


В промежутке ранга Алмаз 4 - 1



Топ 1000 ранга Легенда

vs Data Reaper # 180 (November 25 - December 1, 2020) - By Ranks



На ранге Легенда





вернулся в сборку.

Агро ДХ и Соул ДХ теперь почти выровняли свои проценты побед. Агро ДХ слегка вырывается вперед при переходе в Легенду, но Соул ДХ обгоняет его в топе Легенды. Два эти архетипа толкают класс вперед на фоне вымирания ОТК ДХ, и численность класса растет каждый день, достигая почти 30% в Легенде.



**Воин** расправил плечи. Класс не очень популярен вне Легенды, но Контроль Воин - доминирующий архетип в топе Легенды, удвоивший свою численность и занявший около 15% ладдера. Большая часть сборок Контроль Воина использует комбо с **Богом металла Е.Т.С.**, некоторые играют через К'Туна, третьи - через **Сайласа Новолуния** и **Пеплоуста-медиума**. Бомб Воин слегка заметен в ладдере, другие колоды Воина почти не играют.



**Разбойник** слегка сдал позиции. Галакронд и Агро Разбойник исчезают с переходом игроков к Миракл Разбойнику. Пусть этот архетип и не оптимизирован до конца, но решения его проблем лежат на поверхности, и игроки медленно отходят от изначальной версии.



**Шаман** растет, ведь все больше игроков начинают использовать весьма успешную колоду Эволв Шамана. Архетип активно экспериментирует со сборкой, и пока что процесс его оптимизации далек от завершения. Тотем Шаман сильно сдал позиции и абсолютно пропал из топе Легенды. Агро Шаман сохраняет небольшую численность.



**Охотник** растет и массово меняет композицию внутри класса - игроки в огромном количестве переходят от Агро Охотника к Зефрис Охотнику. В топе Легенды, где мета меняется быстрее всего, процесс полностью завершен - Фэйс Охотников там больше не осталось.



**Паладин** привлек больше внимания в ладдере за последнюю неделю благодаря Чистому Паладину, успешно противостоящему двум гигантам меты - Соул ДХ и Контроль Воину. Манускрипт Паладин сохраняет скромную численность.



**Жрец** просел по популярности в ладдере везде, кроме топе Легенды, где Жрецов стало больше, а Контроль и Зефрис Жрец имеют почти одинаковое количество игроков. Причина кроется в хорошем матч-апе Жреца с Контроль Воинами, а, учитывая количественное присутствие второго, игроки метят именно в него.



Клоун **Друид**, который является самой жесткой контр-колодой для Контроль Воина, очень сильно просел в ладдере. Несмотря на хорошие результаты в матчах с Контроль Воином и Соул ДХ, он не может пережить матч-апы с Агро ДХ. Именно этот матч-ап вкупе с большим количеством Шаманов отпугивает Малфуриона.

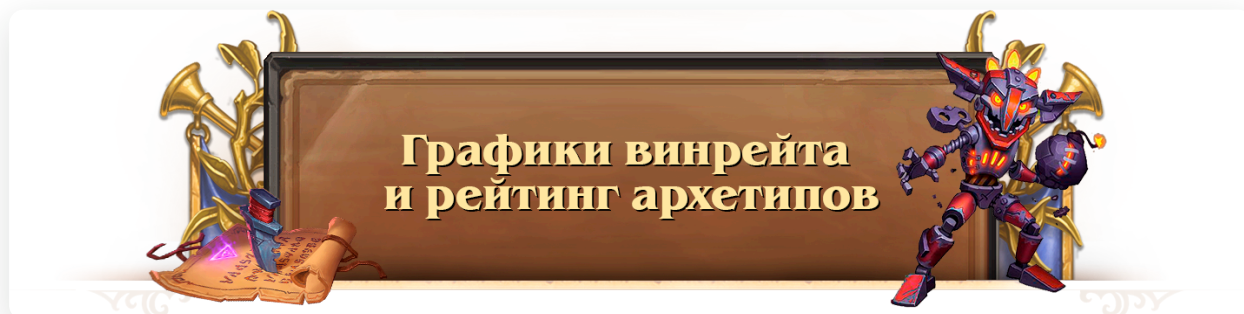


Игроки начинают понимать, что Контроль **Чернокнижник** ужасен, и поэтому его численность падает по всему ладдеру. В топе Легенды вы его уже не встретите. Проблема в том, что Зоолок, который был последней надеждой класса на

прошлой неделе, тоже уходит из игры.



**Маг** сидит на самом дне меты. Все три архетипа не показывают каких-либо успехов и имеют маркировку от “плохой” до “очень плохой”, и так класс оказался заброшен на высоких рангах. При этом Маг довольно популярен с Бронзы до Золота, где Спелл Маг - любимая колода казуальных игроков.



### Диаграммы матч-апов

По всем рангам



## Matchup Win rates based on games between 11/18/2020-12/1/2020 (Minimum 100 games required per matchup)

Rank Group

D4 to L



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

В промежутке ранга Легенда

## Matchup Win rates based on games between 11/18/2020-12/1/2020 (Minimum 100 games required per matchup)

Rank Group

Legend



Hero		Opponent / Opponent Deck																												
Hero	Hero Deck	Demon..	Druid	Hunter	Mage	Pala..	Priest	Rogue	Shaman	Warlock	Warr..																			
		Aggro Demon..	Lifesteal Demo..	Soul DemonH..	Clown Druid	Malygos Druid	Deathrattle Hu..	Face Hunter	HighlanderHu..	Cyclone Mage	Secret Mage	Spell Mage	Libroom Paladin	Pure Paladin	Control Priest	HighlanderPri..	Resurrect Priest	Aggro Rogue	Galakrond Ro..	Miracle Rogue	Aggro Shaman	Evolve Shaman	Totem Shaman	Control Warlock	Galakrond Wa..	Quest Warlock	Zoo Warlock	Bomb Warrior	Control Warrior	
DemonHunter	Aggro DemonHunter	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	
	Lifesteal DemonHunter	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
	Soul DemonHunter	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
	DemonHunter	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
Druid	Clown Druid	Red	Green	Black	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	
	Malygos Druid	Red	Green	Black	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	
Hunter	Deathrattle Hunter	Red	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	
	Face Hunter	Red	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	
	Highlander Hunter	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	
Mage	Cyclone Mage	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	
	Secret Mage	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	
	Spell Mage	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	
Paladin	Libroom Paladin	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	
	Pure Paladin	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	
Priest	Control Priest	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	
	Highlander Priest	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	
	Resurrect Priest	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	
Rogue	Aggro Rogue	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	
	Galakrond Rogue	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	
	Miracle Rogue	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	
Shaman	Aggro 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	
	Evolve 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	
	Totem 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	
Warlock	Control Warlock	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	
	Galakrond Warlock	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	
	Quest Warlock	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	
	Zoo Warlock	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	
Warrior	Bomb Warrior	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	
	Control Warrior	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 1 to 4



### vS Power Rankings DR # 180

Tiers	Hero Deck	vS Deck ..	Weekly ..	Power S..	Freq Sc..	Meta Sc..
<b>Tier 1</b>	Aggro DemonHunter	54.80	-1.43	100.0	100.0	100.0
	Highlander Hunter	53.72	-2.05	88.7	47.7	68.2
	Soul DemonHunter	53.63	-1.49	87.8	79.0	83.4
	Pure Paladin	53.54	-1.91	86.9	91.7	89.3
	Face Hunter	52.20	-2.60	72.9	25.4	49.1
<b>Tier 2</b>	Control Warrior	52.19	1.81	72.9	36.2	54.5
	Evolve Shaman	51.87	-2.92	69.4	80.3	74.8
	Miracle Rogue	51.60	1.15	66.7	34.0	50.3
<b>Tier 3</b>	Libroom Paladin	50.82	0.66	58.5	10.0	34.3
	Bomb Warrior	49.93	-1.61	49.2	9.9	29.6
	Aggro Shaman	49.31	-2.05	42.8	8.2	25.5
	Aggro Rogue	47.77	-0.36	26.8	10.3	18.5
	Zoo Warlock	47.64	-1.53	25.5	9.6	17.6
<b>Tier 4</b>	Totem Shaman	47.35	-3.80	22.4	16.9	19.6
	Secret Mage	46.88	-0.73	17.5	16.5	17.0
	Lifesteal DemonHunter	46.64	3.75	15.0	8.0	11.5
	Galakrond Rogue	46.19	0.63	10.3	12.2	11.2
	Resurrect Priest	45.06	-0.54	-1.5	12.9	5.7
	Galakrond Warlock	44.28	-1.71	-9.6	7.8	-0.9
	Highlander Priest	44.01	2.27	-12.4	12.9	0.2
	Clown Druid	43.54	-2.22	-17.3	21.4	2.0
	Control Warlock	43.52	-0.32	-17.5	27.7	5.1
	Control Priest	43.40	2.20	-18.8	11.0	-3.9
	Deathrattle Hunter	42.77	-2.12	-25.3	5.8	-9.7
	Spell Mage	42.40	-1.66	-29.2	14.2	-7.5
	Cyclone Mage	41.24	-0.79	-41.3	14.0	-13.7
	Malygos Druid	37.75	-1.39	-77.6	5.7	-35.9

Diamond 5 to 10



### vS Power Rankings DR # 180

Tiers	Hero Deck	vS Deck ..	Weekly ..	Power S..	Freq Sc..	Meta Sc..
<b>Tier 1</b>	Aggro DemonHunter	56.28	-1.09	100.0	96.6	98.3
	Highlander Hunter	55.66	-2.00	95.1	51.6	73.4
	Soul DemonHunter	55.19	-1.91	91.4	79.6	85.5
	Face Hunter	55.05	-1.86	90.2	38.8	64.5
	Pure Paladin	55.03	-1.63	90.1	100.0	95.0
	Evolve Shaman	54.41	-2.91	85.1	94.7	89.9
<b>Tier 2</b>	Aggro Shaman	52.67	-1.61	71.3	10.1	40.7
	Miracle Rogue	51.90	0.88	65.1	47.5	56.3
	Bomb Warrior	51.72	-2.23	63.7	14.7	39.2
	Totem Shaman	51.45	-3.19	61.5	25.3	43.4
	Libroom Paladin	51.04	0.54	58.3	11.9	35.1
<b>Tier 3</b>	Control Warrior	50.77	1.52	56.2	44.7	50.4
	Zoo Warlock	49.49	-1.26	45.9	12.4	29.2
	Secret Mage	48.88	-1.25	41.1	27.4	34.2
<b>Tier 4</b>	Aggro Rogue	48.69	-0.67	39.5	16.1	27.8
	Galakrond Warlock	46.89	-1.69	25.3	13.6	19.4
	Galakrond Rogue	46.70	-0.17	23.8	23.9	23.8
	Lifesteal DemonHunter	46.69	2.74	23.6	13.5	18.6
	Resurrect Priest	45.44	-0.78	13.7	25.7	19.7
	Clown Druid	45.32	-2.21	12.7	40.5	26.6
	Control Warlock	45.00	-0.57	10.2	52.2	31.2
	Deathrattle Hunter	44.69	-2.75	7.7	13.9	10.8
	Spell Mage	44.27	-2.41	4.3	34.3	19.3
	Highlander Priest	43.89	1.19	1.3	32.8	17.1
	Control Priest	43.62	1.58	-0.8	20.7	9.9
	Cyclone Mage	42.76	-0.97	-7.7	30.5	11.4
	Malygos Druid	39.79	-1.81	-31.4	12.4	-9.5

Top 1K Legend



### vS Power Rankings DR # 180

Tiers	Hero Deck	vS Deck ..	Weekly ..	Power S..	Freq Sc..	Meta Sc..
<b>Tier 1</b>	Highlander Hunter	53.03	-1.55	100.0	38.8	69.4
	Soul DemonHunter	52.65	-2.17	93.7	89.5	91.6
	Control Warrior	52.48	-0.62	91.1	100.0	95.5
	Pure Paladin	52.24	-1.80	87.0	26.1	56.5
	Aggro DemonHunter	52.20	-0.98	86.3	69.0	77.6
<b>Tier 2</b>	Bomb Warrior	51.50	-1.70	74.8	10.9	42.8
	Miracle Rogue	50.83	0.63	63.8	52.2	58.0
	Aggro Shaman	50.77	-1.13	62.8	10.4	36.6
	Libroom Paladin	50.75	0.18	62.5	16.4	39.4
	Evolve Shaman	50.51	-3.46	58.5	57.8	58.1
	Face Hunter	50.27	-3.27	54.5	5.5	30.0
<b>Tier 3</b>	Secret Mage	48.00	-0.47	16.9	2.2	9.6
	Aggro Rogue	47.95	-0.55	16.2	13.1	14.6
	Totem Shaman	47.74	-3.21	12.6	1.3	7.0
	Zoo Warlock	47.46	-1.99	8.1	9.2	8.6
	Clown Druid	47.34	-1.10	6.1	16.0	11.0
	Galakrond Rogue	47.19	1.71	3.5	11.3	7.4
<b>Tier 4</b>	Highlander Priest	47.14	3.69	2.8	21.5	12.2
	Deathrattle Hunter	46.73	0.61	-4.1	0.8	-1.7
	Lifesteal DemonHunter	46.51	3.42	-7.7	14.5	3.4
	Resurrect Priest	46.08	-0.38	-14.8	1.1	-6.9
	Control Priest	45.89	3.27	-17.9	20.8	1.5
	Spell Mage	44.27	-1.14	-44.8	2.0	-21.4
	Galakrond Warlock	43.76	-1.70	-53.1	1.4	-25.9
	Control Warlock	42.85	-0.82	-68.2	5.0	-31.6
	Cyclone Mage	41.85	-0.66	-84.6	11.1	-36.8
	Malygos Druid	40.78	-0.81	-102.3	7.5	-47.4

Legend



### vS Power Rankings DR # 180

Tiers	Hero Deck	vS Deck ..	Weekly ..	Power S..	Freq Sc..	Meta Sc..
<b>Tier 1</b>	Highlander Hunter	54.60	0.02	100.0	64.5	82.2
	Aggro DemonHunter	54.36	-0.35	97.4	100.0	98.7
	Soul DemonHunter	53.82	-1.59	91.6	99.4	95.5
	Pure Paladin	52.18	-1.56	73.7	93.6	83.6
<b>Tier 2</b>	Miracle Rogue	51.83	1.08	69.9	59.6	64.8
	Control Warrior	51.80	-0.62	69.6	74.3	71.9
	Evolve Shaman	51.78	-2.70	69.4	91.1	80.2
	Face Hunter	51.61	-2.01	67.5	24.8	46.2
	Bomb Warrior	51.55	-0.92	66.9	11.6	39.2
	Aggro Shaman	51.05	-0.55	61.4	13.3	37.4
<b>Tier 3</b>	Libroom Paladin	50.95	0.67	60.3	17.3	38.8
	Totem Shaman	49.13	-2.21	40.6	16.1	28.3
	Zoo Warlock	48.55	-1.16	34.3	12.3	23.3
	Aggro Rogue	48.07	-0.52	29.0	16.9	23.0
	Secret Mage	48.05	-0.72	28.8	18.3	23.6
<b>Tier 4</b>	Galakrond Rogue	46.90	0.85	16.3	18.5	17.4
	Lifesteal DemonHunter	46.44	3.15	11.3	16.8	14.0
	Clown Druid	45.43	-2.03	0.3	34.8	17.5
	Galakrond Warlock	45.39	-1.27	-0.2	11.7	5.8
	Highlander Priest	45.00	2.42	-4.4	24.2	9.9
	Deathrattle Hunter	44.63	-1.17	-8.4	8.8	0.2
	Control Priest	44.19	2.17	-13.2	20.6	3.7
	Resurrect Priest	44.02	-1.51	-15.0	13.7	-0.7
	Control Warlock	43.95	-0.39	-15.7	37.1	10.7
	Spell Mage	43.79	-1.58	-17.5	18.4	0.5
	Cyclone Mage	42.16	-0.64	-35.2	20.4	-7.4
Malygos Druid	39.37	-1.47	-65.6	11.1	-27.2	

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

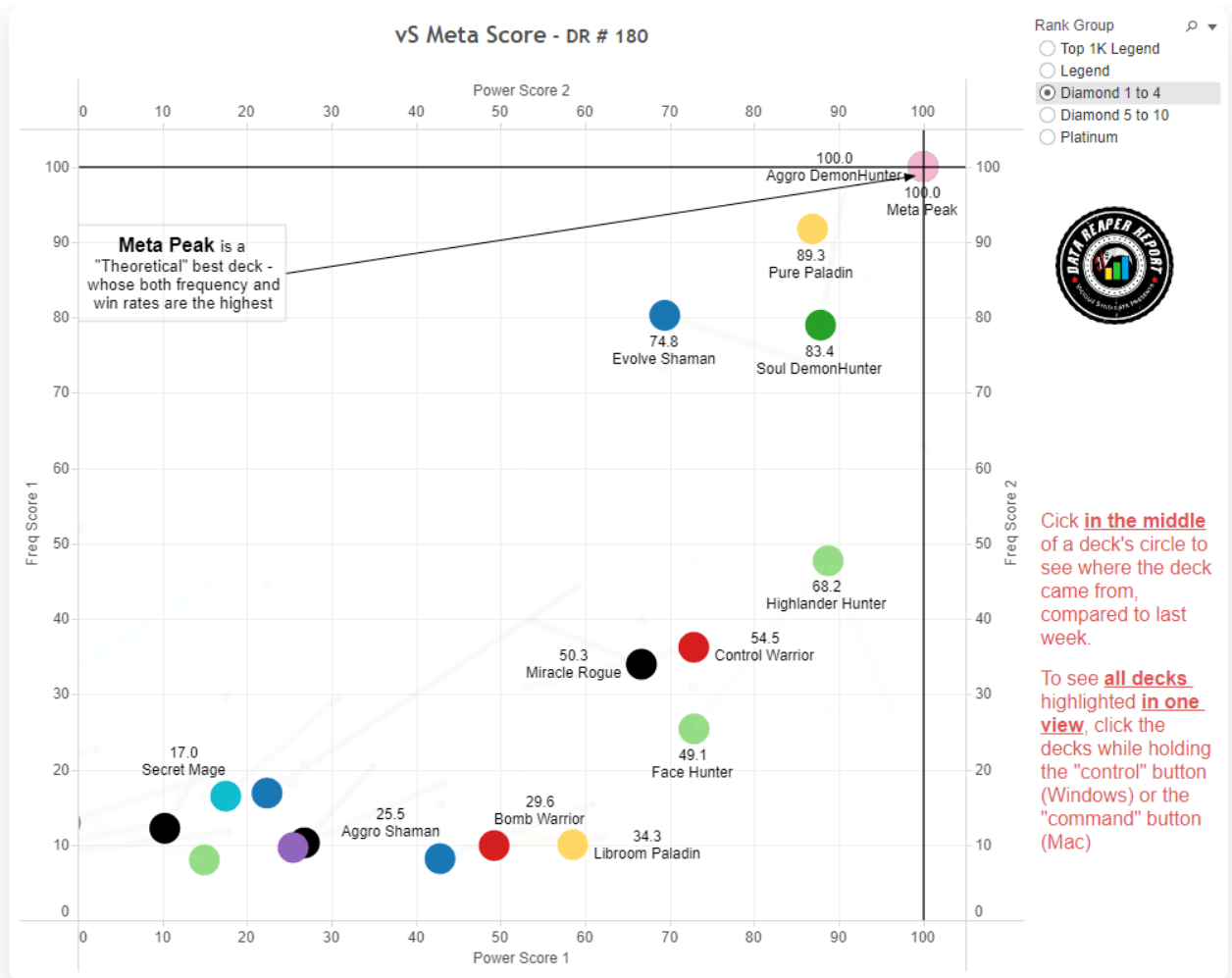
All Ranks						
All Ranks						
Legend						
R4 to R1						
R9 to R5						
R14 to R10						
Tiers	Hero Deck	vS Dec k P..	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Odd Paladin	54,38	0,70	100,0	100,0	100,0
	Token Druid	52,83	0,52	82,3	47,8	65,0

### Диаграмма Meta Score

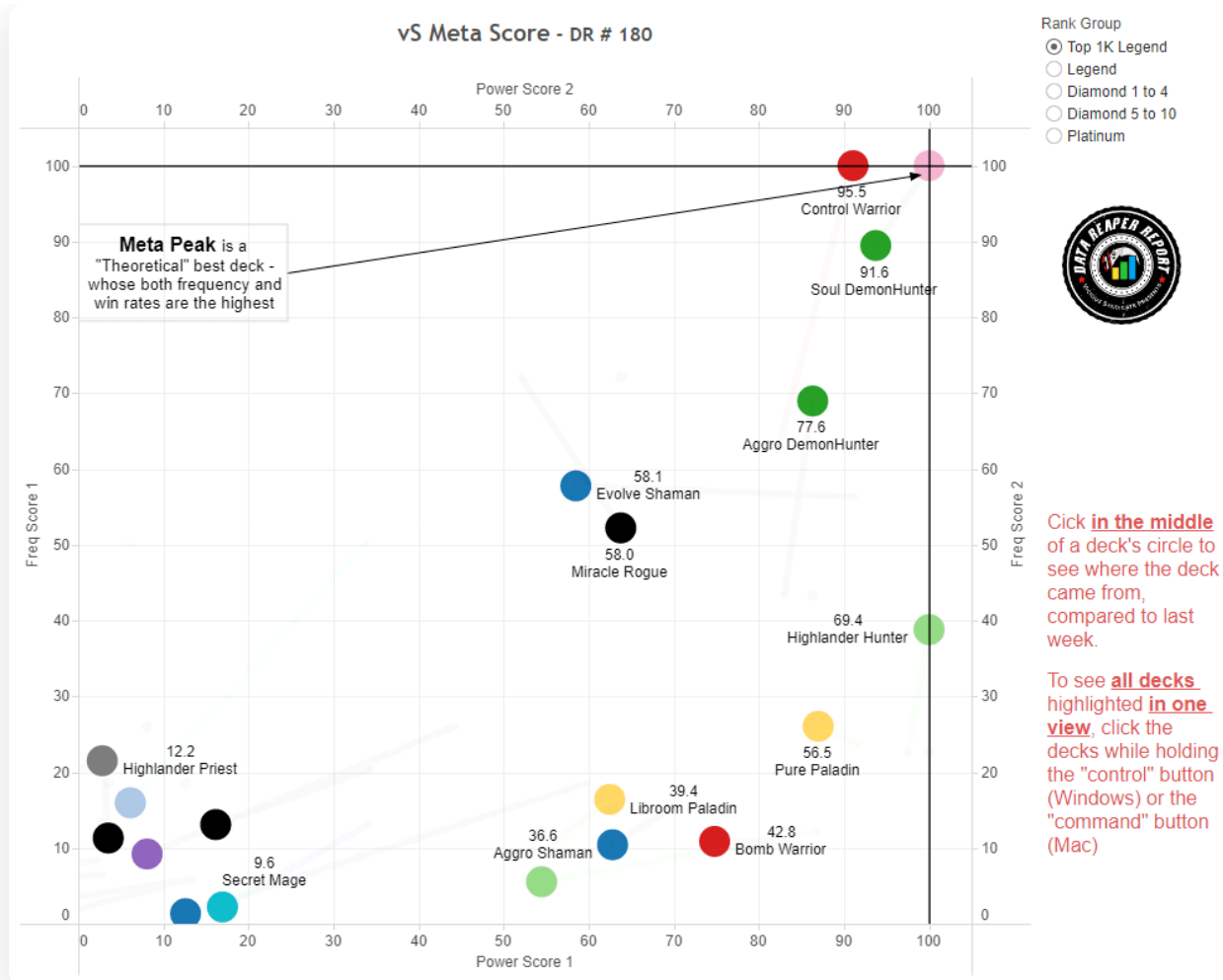
vS Meta Score диаграмма - отображает одновременно и уровень силы архетипов (ось абсцисс X), и их популярность (ось ординат Y). Исследовав этот график, вы сможете нагляднее увидеть и проще понять состояние текущей меты.

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.

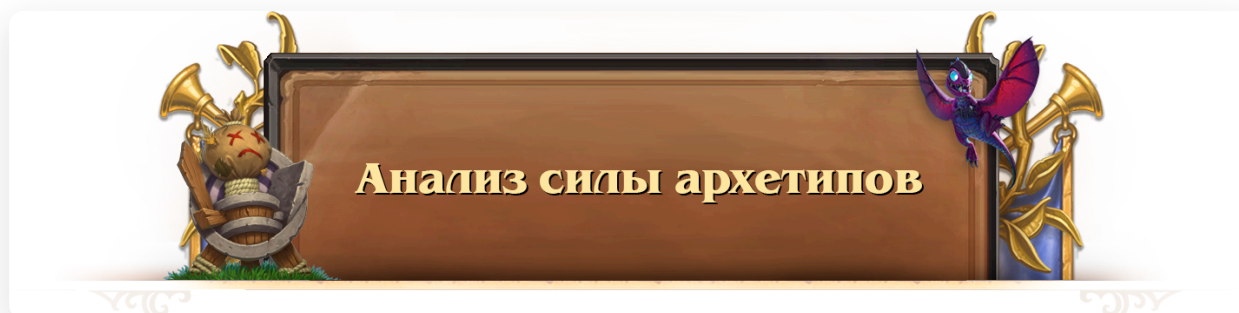
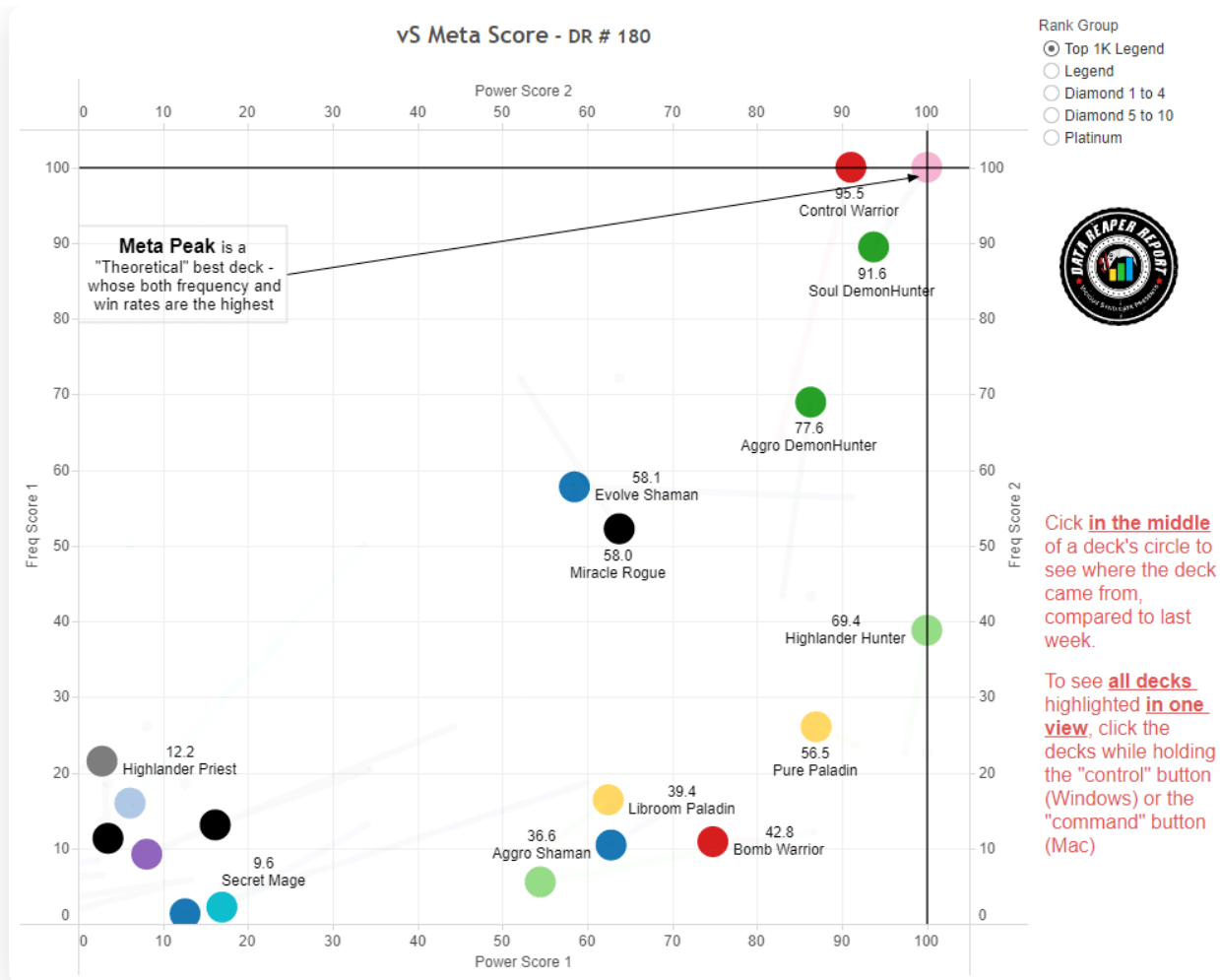
Алмаз 4-1 ранг



Топ 1000 ранга Легенда



На легендарном ранге



### ОХОТНИК НА ДЕМОНОВ



Процент побед **Соул ДХ** упал, и теперь это не лучшая колода в Легенде. Многие скажут, что это связано с агрессивно настроенной к нему метой. Но если взглянуть на таблицу, становится ясно, что это естественный процесс, связанный с исчезновением плохих колод вроде Контроль Чернокнижника. Соул ДХ Держится молодцом, если учитывать резкий рост показателей Контроль Воина в топе Легенды. Пока мета не выкинет его в Тир-2, Соул ДХ продолжит оставаться очень серьезной колодой. По крайней мере, так говорят цифры.

**Агро ДХ** не согласился со второй ролью в классе и разрушил предсказание, в рамках которого Соул ДХ и Контроль Воин должны были сдерживать его натиск. Причиной тому стало появление новой сборки Агро ДХ, которая играет гораздо лучше в двух сложных матч-апах. Контроль Воин и Соул ДХ все еще успешно выступают против Агро ДХ, но их сил не хватит, чтобы остановить этот гипер-агрессивный архетип целиком. Даже в топе Легенды Агро ДХ сохраняет свою позицию в Тир-1, а вне этого небольшого участка этот архетип уничтожает вообще все, что попадает к нему на пути. Финальная форма этой колоды (если она финальная) выглядит действительно потрясающе.

**ОТК ДХ** улучшает свои результаты. Причина тому - успешная оптимизация сборки, рост количества Агро ДХ и снижение численности самого ОТК ДХ, ведь теперь им играют только опытные игроки. Проблема в том, что даже в лучших условиях роль колоды остается очень ограниченной.

• ◦

**ВОИН**

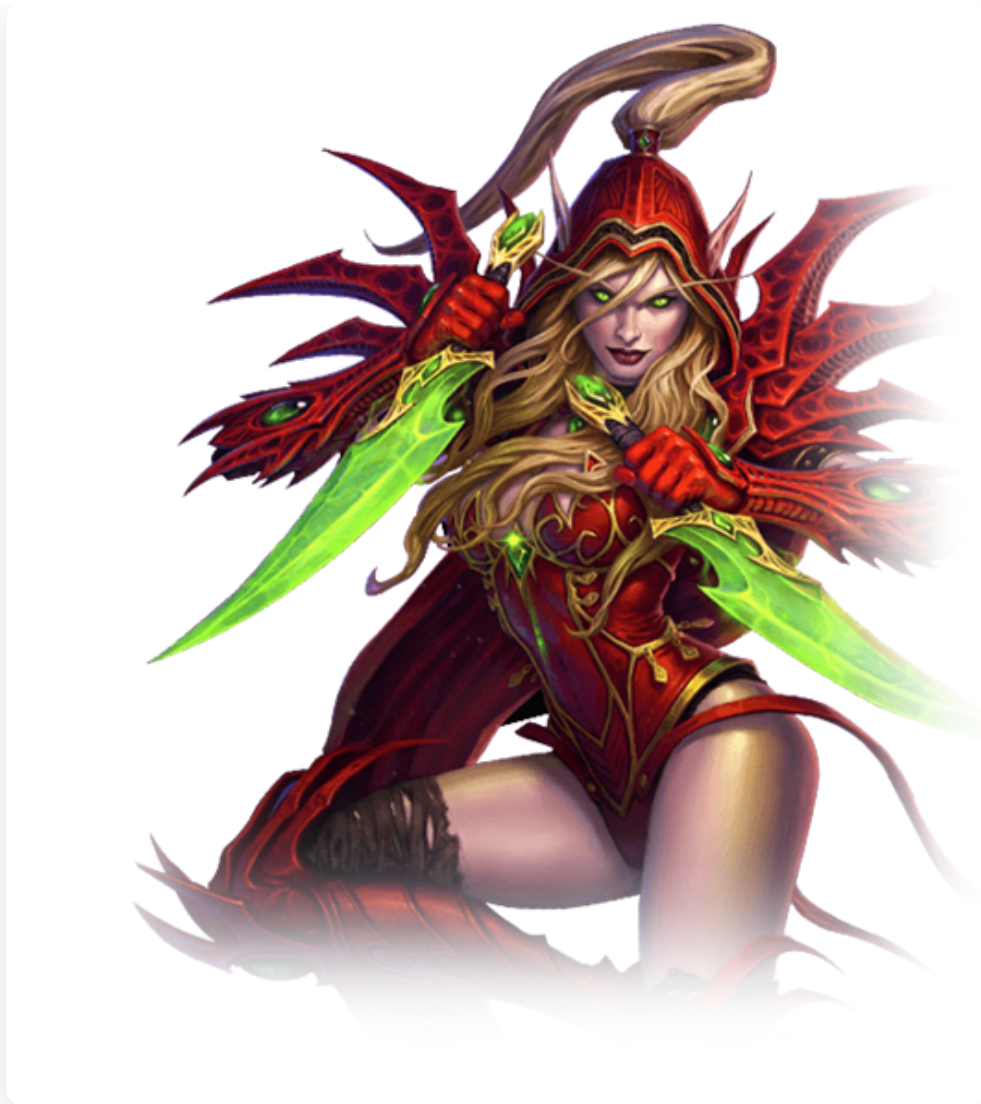


**ЕТС Контроль Воин** безумно хорош, а оптимизация делает его еще более эффективным. Эта колода наиболее требовательна к игроку в Стандартном формате. Показатели этого архетипа достигают высшей точки в топе Легенды, где его сборка наиболее сбалансирована, а мета очень насыщена Охотниками на демонов. Учитывая незавершенную оптимизацию, потолок этой колоды еще не был достигнут. Другие сборки Контроль Воина тоже играют хорошо, но им далеко до версии с комбинацией через **Бога металла Е.Т.С.**

**Бомб Воин** тоже очень хорош, и его падение винрейта не было бы так заметно, если бы больше игроков использовало **Минное поле** в сборках. Архетип силен, и он был бы гораздо популярнее, если бы не ЕТС Контроль Воин, захвативший всеобщее внимание.

• ◦

**РАЗБОЙНИК**



**Миракл Разбойник** - Тир-1 архетип, который почему-то не играет как Тир-1 архетип. Анализ показывает, что он мог бы комфортно сидеть среди других лучших колод меты, если бы игроки использовали лучшие сборки. Больше подробностей о сборках вы можете увидеть в классовой секции. Причина роста показателей этого архетип против течения (общего снижения винрейтов) - игроки медленно начали выбирать более подходящие карты. Хотите ускорить процесс? Читайте ниже. Есть опасения насчет разнообразия архетипов Разбойника в новой мете.

**Агро Разбойник** и **Галакронд Разбойник**, которые достойно играли в Некроситете, сейчас выглядят слабо. Оба архетипа могут наладить свои дела через процесс оптимизации, но Агро Разбойник крайне неохотно двигается вперед. Галакронд Разбойник легко может улучшить свои показатели, отказавшись от К'Туна, но даже после этого у этого архетипа вряд ли получится подняться выше Тир-3.

• ◦

**ШАМАН**



**Эволв Шаман** переживает жесткое падение винрейта. Отчасти это связано с тем, что колода никак не может укрепить свои позиции в матч-апах с Соул ДХ и Контроль Воином, но больше всего проблем доставляет Агро ДХ, который просто уничтожает Эволв Шамана. Этот архетип наверняка останется играбельным и соревновательным, но чтобы угнаться за топовыми колодами, ему нужна более стабильная сборка, которая, возможно, появится в течение ближайших недель.

- Рост количества Агро ДХ - плохая новость для всех архетипов Шамана. **Агро Шаману** от этого тяжелее всего. Хорошая новость заключается в том, что колода прогрессирует в матч-апах с Контроль Воином и имеет возможность свести матч-ап с Соул ДХ к 50-50. Если это произойдет, Агро Шаман сможет жить в текущей мете. Так или иначе, сейчас этот архетип - лучший выбор внутри класса, ведь Агро Шаман уже обгоняет Эволв Шамана на высоких рангах.
- **Тотем Шаман** пробкой вылетел из меты. Связано это с его разбросом матч-апов, который становится только хуже.

## ОХОТНИК



Лучшая колода в Легенде - **Зефрис Охотник**! Архетип процветает, несмотря на доминирование Соул ДХ и Контроль Воина, при этом не показывая слабостей и в других матч-апах. Зефрис Охотник хорош во всем, и при этом он не попадает под всеобщее внимание из-за невысокой популярности. Его процент побед может снизиться в дальнейшем, как и его успехи против Агро ДХ, потому что у него нет пространства для улучшений, но это не мешает ему комфортно находиться в Тир-1.

**Фэйс Охотник** неплох, просто он - не Зефрис Охотник. Нет ни одной причины, по которой стоит выбрать Фэйс Охотника вместо Зефрис Охотника. Охотник на демонов и Воин властвуют в Стандарте, и потому игроки не могут позволить себе терять драгоценные проценты побед в матч-апах с ними, вот почему Зефрис Охотник лучше.

**ПАЛАДИН**



**Чистый Паладин** силен благодаря хорошим матч-апам с Соул ДХ и Контроль Воином, но разброс матч-апов говорит о том, что у него есть некоторые проблемы с более быстрыми и гибкими оппонентами. Его винрейт в некоторых матч-апах становится хуже на высоких рангах, что напоминает ситуацию вокруг этого архетипа в мете Некроситета. Скорее всего, он останется хорошим выбором для подъема по ладдеру, но упадет в Тир-2 в топе Легенды.

**Манускрипт Паладин** развивается, и его потолок выше, чем у Чистого Паладина. Все, что нужно сделать - бросить игры с Древними Богами и вернуться к сборке из Некроситета, которая выглядит непривлекательно для игроков, жаждущих новизны.

### **ДРУГИЕ КЛАССЫ**

Данные вызывают некоторую неуверенность касаясь четырех оставшихся классов. Трудно найти причины, по которым кто-то захочет играть Жрецом, Друидом, Чернокнижником и Магом, чтобы улучшить свои результаты в ладдере. Все эти классы выглядят слабо по сравнению с титанами мете. Охотник на демонов и Воин доминируют и диктуют мету в Стандарте. Охотник, Разбойник, Шаман и Паладин показывают

неплохие результаты под управлением первой пары. Остальным до играбельности далеко, и вот почему:



**Контроль** и **Зефрис Жрец** испытывают рост винрейта, причиной которому являются оптимизация и хороший матч-ап с Воином, но их потолок не слишком высок. Зефрис Жрец уже достиг высшей точки, учитывая текущее количество Воинов в топе Легенды, а Контроль Жрец может стать лучше, отказавшись от сломанной **Назманийской колдуньи**. Тем не менее, им далеко до лучших колод формата.



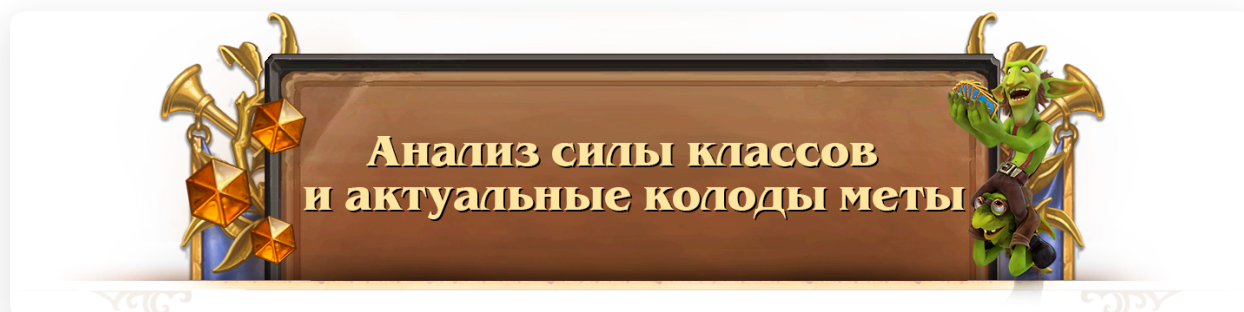
**Клоун Друид** очень плох против большинства стратегий, и даже роль целевой контро- колоды не дает ему развиваться. После роста популярности Агро ДХ, Клоун Друид слишком ограничен в опциях, а у игроков есть другие способы бороться с Соул ДХ и Контроль Воином, не отказываясь от... всего остального.



Чернокнижник либо играет слишком медленно, либо быстро и плохо. **Зоолок** не показывает улучшений в своих результатах, и поэтому нет ни одной причины, по которой он может стать привлекательнее, чем Агро ДХ.

**Маг уже все.**

Мета задушена несколькими слишком сильными классами, которые становятся только лучше (относительно). Пока не видно ни одного эффективного ответа, который поможет слабым классам вздохнуть свободнее. **Четыре мертвых класса - очень плохой знак.** Есть еще немного времени, чтобы появились какие-то новые идеи, но если этого не произойдет, то текущая траектория приведет мету к дефициту опций.



- **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.



- Охотник на демонов - сильнейший класс в игре, и с этим вряд ли можно спорить. Хотя Иллидан и уступает по успешности паре других колод на некоторых рангах, только он сейчас может похвастаться двумя топовыми соревновательными колодами с наивысшим процентом побед и положительными матч-апами на любой ступени ладдера.

Против **Соул Охотника на демонов** сейчас затачивают все больше колод, но на любых рангах архетип все еще остается одним из лучших, что лишний раз подчеркивает его гибкость. На сегодняшний день сборки вряд ли нуждаются в изменениях. Ни одна из игральных карт вне частых сборок архетипа (**Метатель перьев**, **Призрачное зрение**, **Изготовительница жезлов**, **Ходулеходец**) не делает архетип намного лучше.

**Агро Охотник на демонов** на этой неделе серьезно изменился, что делает его одним из лучших архетипов даже на высоких рангах, где его сильнейшие противники - Соул Охотник на демонов и Контроль Воин - встречаются почти постоянно. Ключ к улучшению этих матч-апов - усилить способность колоды к давлению на стол и завершению партии. Достигнуто это было заменой **Акробатики** на Череп Гул'дана. Причиной, по которой Череп стал эффективен в сборке, стало добавление в нее **Хранителя знаний Полкелта** и **Алтруиса Изгоя**. После разыгрывания Полкелта Череп может гарантировать удешевление Алтруиса (и **Ходулеходца**), что позволяет колоде представлять угрозу в поздней игре и уничтожать героя противника без существ на столе.

Эта угроза внезапной победы делает архетип более универсальным и делает трату пыли на колоду стоящей даже с учетом плохой синергии между дорогими картами и **Ходулеходцем/Запойной читательницей**.

**ОТК Охотник на демонов**, благодаря более углубленному пониманию колоды игроками и оптимизации сборок, значительно улучшил свой результат на этой неделе. Несмотря на это, архетип все еще может не выбиться со своей слабой позиции в мете. Ключ к успеху этой колоды - максимальная надежность победной комбинации.

На прошлой неделе было сказано, что колода нуждается в **Сквернософии**, так как она дает необходимую третью копию Мо'арга-механолога. На этой неделе стало ясно, что четвертая его копия делает колоду еще надежнее, из-за чего рекомендуется играть две копии **Сквернософии** вместе с двумя копиями **Продавца эфира**. Механолог не только критичен для достижения победы, но также важен для раннего выживания, из-за чего зачастую его приходится играть до комбинации. Способность получать больше Механологов в руке дает полную свободу для его раннего разыгрывания и повышает гибкость колоды.

- **Агро Охотник на демонов :**



## Полкелт Агро Охотник на демонов

- **Соул Охотник на демонов :**



## Ил'гинот Соул ДХ

### ОТК Охотник на демонов :



### ОТК Охотник на демонов



назад к выбору класса



- Воин в сегодняшней мете выглядит весьма мощно, и сильнейшая его вариация – **Контроль Воин** – появляется на самых высоких рангах. DeadDraw сумел добраться до Топ-1 Легенды на двух серверах с помощью ОТК-сборки, получившей заметный рост стабильности.

Дополнительная статистика недели показала, какие шаги необходимы, чтобы поднять процент побед архетипа еще выше. Стало ясно, что Галакронд колоде совсем не нужен, но что более важно – повысить эффективность сборки можно увеличением количества добора, даже если для этого придется пожертвовать ремувалом.

На прошлой неделе высказывались сомнения о том, стоит ли убирать из колоды одну копию **Потасовки**. Сегодня же на этот вопрос можно смело ответить – стоит убрать обе копии вместе с обеими копиями **Вихря клинков**. Пять свободных мест позволяют вложить в колоду добор и улучшения комбо. **Корсарский тайник** находит **Боевой якоррь** и **Оплот Аззинота**, **Прыжок со сцены** – **Ожившую метлу**. Также добавляются вторые **Уроки боя** для еще большего добора и второй **Метатель перьев** для оптимизации комбо. **Зефрис Великий** смотрелся в архетипе плохо из-за отсутствия хорошего добора, но в новой сборке довольно неплох. Некоторые игроки предпочитают ему **Сайласа Новолуния** с целью выигрывать в зеркальных матчах на высоких рангах (получая контроль над **Громоклином** противника).

Основная идея новых сборок, уже выглядящих довольно многообещающе, заключается в том, что при достаточно быстром доборе ремувал просто не понадобится. Если **Лорд Баров** с **Ожившей метлой** или **Рисковый шкипер** с **Мастером брони** собираются достаточно быстро, а **Зефрис** активируется раньше, то необходимость в **Потасовках** и **Вихрях клинков** пропадает совсем. Выживаемость колоды против агрессивных архетипов не страдает, а в более долгих партиях успех архетипа улучшается в разы.

**Бомб Воин** сдает позиции Контроль Воину, но не стоит про него забывать. Это все еще очень сильный архетип, не показывающий пока своего полного потенциала. Судя по статистике прошлой недели, **Минное поле** – до абсурда сильная в рамках колоды карта (одна из лучших). Кроме читателей наших отчетов никто не играет эту карту, из-за чего архетип кажется гораздо слабее, чем он есть на самом деле.

### О Бомб Воин :

## Галакронд Бомб Воин

### ◦ Контроль Воин :



### ЕТC ОТК Контроль Воин

### ◦ Агро Воин :



### Агро Воин



• назад к выбору класс



- Результаты анализа Разбойника за прошлую неделю подтвердились на этой. **Миракл Разбойник** – очень перспективная колода, ослабленная на сегодняшний день неудачным подбором карт, что ухудшает ее результаты на любых рангах. Как только среди игроков установится оптимальная вариация сборки, процент побед архетипа должен будет заметно вырасти.

Колода прошлой недели выглядит впечатляюще. Кошка-фараон по-прежнему является краеугольным камнем архетипа, и убирать ее не стоит ни при каких обстоятельствах. Карта неоспоримо должна лежать в колоде в количестве двух копий. Повышение количества секретов до 4 штук значительно повышает эффективность **Темного ювелира Ханара** и **Бандитки с дубинкой**. Зефрис в колоде совсем ни к месту. **Внезапный удар** – лучший секрет Валиры в сегодняшней мете, и решение играть вместо него **Списывание** оказывает негативное влияние на процент побед. Вторую копию **Авантюриста** в колоду класть не стоит. Причиной тому то, что ему приходится бороться за ресурсы со своей второй копией и Эдвином ван Клифом. На данный момент лучший вариант для разыгрывания **Авантюриста** или Эдвина – пятый или шестой ход и, если Друид не перехватит мету в ближайшем времени, то необходимости во втором раннем **Авантюристе** на третий/четвертый ход не будет.

Результаты же **Агро Разбойника** не так хороши и, по подозрениям, будут становиться только хуже. Галакронд Разбойник стабилизируется благодаря отсутствию К'Туна **Расколотого** в новых сборках и неплохих результатов против Воина, но вряд ли станет достаточно сильной колодой для сегодняшней меты.

### ◦ Галакронд Разбойник :

### • Шулер Галакронд Разбойник



### ◦ Агро Разбойник :

## • Стелс Агро Разбойник



- **Миракл Разбойник :**

## • Секрет Миракл Разбойник



- [назад к выбору класса](#)



- Шаман на этой неделе ослаб из-за сильного напора Иллидана и Гарроша, но класс все еще может вернуться в мету с некоторыми поправками в архетипах.

**Эволв Шаман** сейчас на распутье – два различных варианта колоды соревнуются друг с другом за место в мете. Обе сборки весьма перспективны, поэтому стоит рассмотреть каждую и объяснить выбор определенных карт.

В первую очередь следует рассмотреть находки, влияющие на весь архетип в целом. **Инструктор Огненное Сердце** стала необходимостью из-за чрезмерной популярности Воина в мете. **Крабстер-трещот** довольно неплох в количестве одной копии для улучшения результата способности **Катара из болотных шипов**. **Оборот** становится все слабее, так как его единственным эффективным применением осталась связка с **Зайцем-пустынником**. **Дальнее зрение** изначально пробовалось как компенсация отсутствия добора, но на деле очень редко пригождается.

Разница двух сборок сводится к **Съехавшей вагонетке**. Вариации прошлой недели включали в себя **Удар бури** и **Портал: Змеиное святилище** для взаимодействия с ранней агрессией на столе оппонента, но снижение количества существ ради этих заклинаний значительно ослабило **Съехавшую вагонетку**.

Первый вариант оставляет заклинания, заменяет Вагонетки более стабильными **Безликими осквернительницами** и добавляет **Экскурсовода** как хороший активатор для Осквернительницы на пятый ход и неплохую цель для эволюции.

**Вторая же сборка** строится вокруг **Съехавшей вагонетки**, увеличивая количество существ и усиливая ее результат. Из заклинаний в колоде остается только **Мутирование** из-за его сильного эффекта в комбинации с Вагонеткой и другими картами. В колоду добавлены **Кабельщик ЗЛА** и **Инженер-новичок** как ранние дропы, сохраняющие наполненность руки, а также **Морской великан** и **Могучий плоторез** также ради синергии со **Съехавшей вагонеткой**. **Безликая осквернительница** в данной вариации колоды остается, так как довольно легко активируется с помощью прихвостней.

Оба варианта сравнительно молоды, так что эту неделю стоит проследить за тем, в каком направлении будет развиваться архетип.

**Агро Шаман** остается хорошей, но очень недооцененной колодой. Против Контроль Воина архетип показывает шикарные результаты, а против Соул Охотника на демонов при хорошей сборке шанс победы достигает 50/50, а значит, колода может побороться с двумя лучшими представителями меты.

Улучшить Агро Шамана с **Молотом Рока** можно, убрав **Запойную читательницу**. По статистике, **Составитель конспектов** приносит значительные улучшения. Еще есть, над чем работать, но очень мало игроков на данный момент этим заняты. И все же приведенные ниже сборки довольно сильны.

Процент побед **Тотем Шамана**, как и было предсказано на прошлой неделе, рухнул, и архетип с большой вероятностью скоро исчезнет – на высоких рангах его уже не найти.

- ▣ **Эвольв Шаман :**



- ▣ **Эвольв Шаман с вагонеткой**



- ▣



- ▣ **Эвольв Шаман Ярмарки**

- ▣



- ▣ **Тотем Шаман :**

## Глаз'ор Тотем Шаман



- ▣ **Агро Шаман :**

### Агро Шаман с Молотом Рока



- ▣ [назад к выбору класса](#)



- ▣ ▣ Рексар без лишнего шума подмял под себя формат. Пока все внимание игроков было сосредоточено на противодействии Охотнику на демонов и Воину, **Зефрис Охотник** не чувствует особого сопротивления и наслаждается самым высоким процентом побед в Легенде.

У сборки, представленной в предыдущем отчете, не так много пространства для маневра, но все же перспективным выглядит включение **Неистового люторога**. Он оказывается отличной целью под усиление **Охотничьей уловкой** и повышает шансы дожать соперника. Неплох в оборонительных целях при

розыгрыше непосредственно на пятый ход. **Неистовый люторог** попал в колоду вместо **Лука Орлиного рога**, что кажется неочевидным решением, но на самом деле оружие выглядит не слишком убедительно, особенно против быстрых соперников. Даже против Гарроша оно не так важно. Если бы мета замедлилась, то можно было бы рассмотреть вариант с исключением **Спустить собак**, но в текущих условиях со все большим числом Агро Охотников на демонов, ее значимость лишь растёт. По той же причине можно рассмотреть замену **Плиты-ловушки** на **Взрывную ловушку**.

**Фейс Охотник** смотрится достойно, но все же остается в тени Зефрис Охотника из-за менее благоприятных матч-апов с Иллиданом и Гаррошем. Поэтому большинство игроков в Легенде предпочитают более сильную колоду класса.

**Охотник на предсмертных хрипах** не заслуживает внимания.

- **Фейс Охотник :**

## Полкелт Фейс Охотник

- **Зефрис Охотник :**



### Секрет Зефрис Охотник

- **Охотник на хрипах:**



### Секретс Охотник на хрипах



назад к выбору класса



- - **Чистый Паладин** может похвастаться отличной статистикой как против Соул Охотника на демонов, так и против Контроль Воина. Правда, не все так радужно в противостояниях с Разбойником и Шаманом, да и потолок возможностей колоды довольно ограничен, что приведет к дальнейшему снижению процента побед на высоких рангах. Но в целом колода останется сильной, хотя вряд ли ее возможно как-то дополнительно оптимизировать.

**Манускрипт Паладин** восстанавливает пошатнувшийся процент побед, отказываясь от Древних Богов. Потенциал у архетипа высок – в перспективе он может даже затмить Чистого Паладина на вершине лadders, как это случилось в Некроситете. Проблема в том, что колоде, не включавшей ни одной новой карты в сборку, трудно заинтересовать игроков.

- **Манускрипт Паладин :**

## Манускрипт Паладин с Метателем перьев



### Чистый Манускрипт Паладин



назад к выбору класса



- Андуин улучшает свои показатели, но им еще очень далеко до ведущих классов Стандарта.

Если бы **Зефрис Жрец** регулярно наталкивался в Легенде на одних лишь Воинов, то у него было бы все отлично, но разнообразная мета совершенно не радует Жреца. **Контроль Жрец** также хорошо смотрится против Гарроша, уступая многим другим колодам. Исправление некорректной механики **Назманийской колдуньи** может дать архетипу потенциал для рывка. **Жрец на воскрешении** становится с каждым днем только хуже.

- **Контроль Жрец:**

## Контроль Жрец с Гаданием по руке



- **Зефрис Жрец:**

### Зефрис Жрец Ярмарки

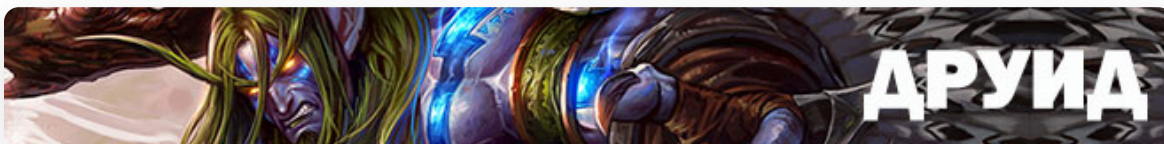


- **Жрец на воскрешении:**

### Жрец на воскрешении с Кровью Г'ууна



назад к выбору класса



- Подход к **Клоун Дриду** с прошлой недели не изменился. Колода проигрывает всему подряд, но контрит Контроль Воина и Соул Охотника на демонов, которыми переполнен топ Легенды. В целом позиции Малфуриона только ухудшились из-за роста популярности Агро ДХ, и все станет только хуже, если эта тенденция продолжится.

Некоторые игроки стали использовать **Зверей-защитников** в сборках Клоун Дрида, чтобы улучшить быстрые матч-апы, но из-за этого они перестали надежно

отыгрывать противостояние с Соул ДХ. Похоже, пока что Друиду никак не выбраться из сложившегося положения.

- **Клоун Друид :**

## Клоун Друид



назад к выбору класса



- У Чернокнижника серьезные проблемы. **Контроль Чернокнижник** все так же бесполезен и безнадежен, пока Охотник на демонов доминирует в ладдере. **Галакронд Чернокнижник** ненамного лучше. Любая колода, нацеленная на лицо оппонента, с легкостью победит оба этих архетипа Гул'дана.

**Зоолок** - единственный хоть сколько-то конкурентоспособный представитель класса. Сборка прошлой недели была дополнена **Зловещим шепотом** и **Шаловливым призраком**, чтобы улучшить медленные матч-апы. Тем не менее даже лучшие сборки архетипа далеки от того чудовищного уровня силы, который показывают другие классы. Зоолок разваливается под натиском Охотника на демонов, и это не внушает надежду.

- ◻ **Контроль Чернокнижник :**

- ◻ **Контроль Чернокнижник**



- ◻ **Галакронд Чернокнижник :**

- ◻ **Билетикус Галакронд Чернокнижник**



- ◻ **Зоолок :**

- ◻  **Хэнд Зоолок**



назад к выбору класса



- Маг возглавляет список классов-аутсайдеров. У него попросту нет выхода из той ситуации, в которую он попал. Несмотря на признание Колоды безумия действительно сильной картой, **Темпо Маг** и **Спелл Маг** все равно остаются на дне тир-листа.

Только **Секрет Маг** избегает унижительного винрейта (пока что) благодаря неплохому матч-апу с Контроль Воином. Вот только он проигрывает всем остальным ведущим архетипам меты, что сильно бьет по его показателям. Маловероятно, что он вдруг обретет силу в такой ситуации. На высоких рангах его уже списали со счетов, что вполне оправданно.

#### ◦ **Спелл Маг :**

### Колода безумия Спелл Мага

#### ◦ **Секрет Маг :**



#### **Берн Секрет Маг**

#### ◦ **Циклон Маг :**

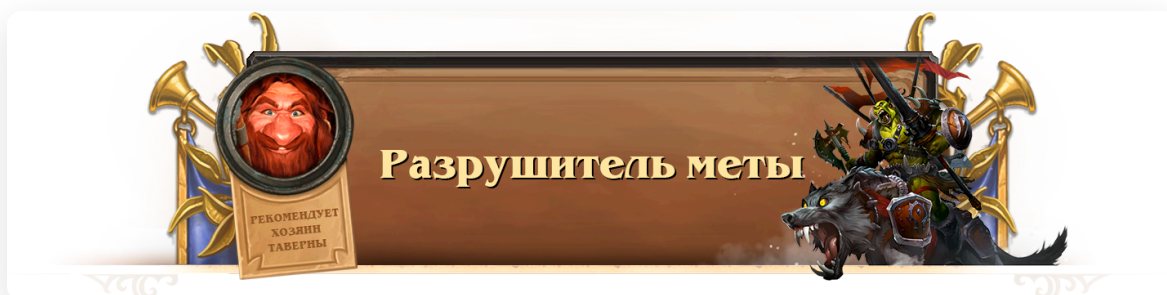


#### **Элем Циклон Маг**



• [назад к выбору класса](#)

• ◦



Скорее всего, уже на следующей неделе можно будет обсудить новые изменения баланса, поскольку Контроль Воин и Соул Охотник на демонов значительно ограничивают успех других архетипов.

Важно то, что нерфы этих колод невозможны без нерфа Агро Охотника на демонов. На прошлой неделе его остановил вездесущий дуэт двух предыдущих колод, но Агро ДХ только лишь усмехнулся и принял новую форму. И она поистине ужасна. Та же агрессивная колода обзавелась парой финишеров, которые могут сломить противника в огромном количестве матч-апов. Никто не может остановить эту колоду, кроме Соул ДХ и Контроль Воина, но даже и их хватка может ослабнуть по мере распространения указанной сборки.

Таким образом, Агро ДХ не собирается уходить, и разработчикам предстоит принять сложное решение по балансу. В игре есть сразу несколько опасных стратегий, и ослабление одной вполне может повлечь за собой доминацию другой.

#### • ◦ **Агро Охотник на демонов :**



#### **Полкелт Агро Охотник на демонов**

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

