

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Наступление Зефрис колод. Vicious Syndicate мета отчет №190

12.03.2021

Мета-отчеты

Мета-отчет

Наступление Зефрис колод. Vicious Syndicate мета отчет №190

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Здравствуйте, уважаемые посетители и подписчики портала kolodahearthstone.ru.

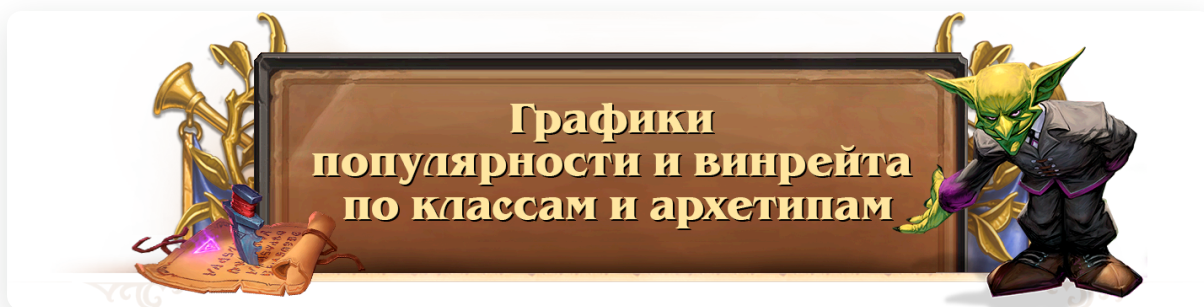
Подробно разбираем мету Гонок Новолуния. Знакомимся с топовыми колодами, лидерами по винрейту и популярности, обсуждаем основные изменения ладдера.

- **Всего проанализировано игр:** **305 000**
- Топ 1000 ранга Легенда: 11 000
- На ранге Легенда (за искл. Топ 1к): 17 000
- Алмаз 1-4: 35 000
- Алмаз 10-5: 50 000
- Платина: 45 000

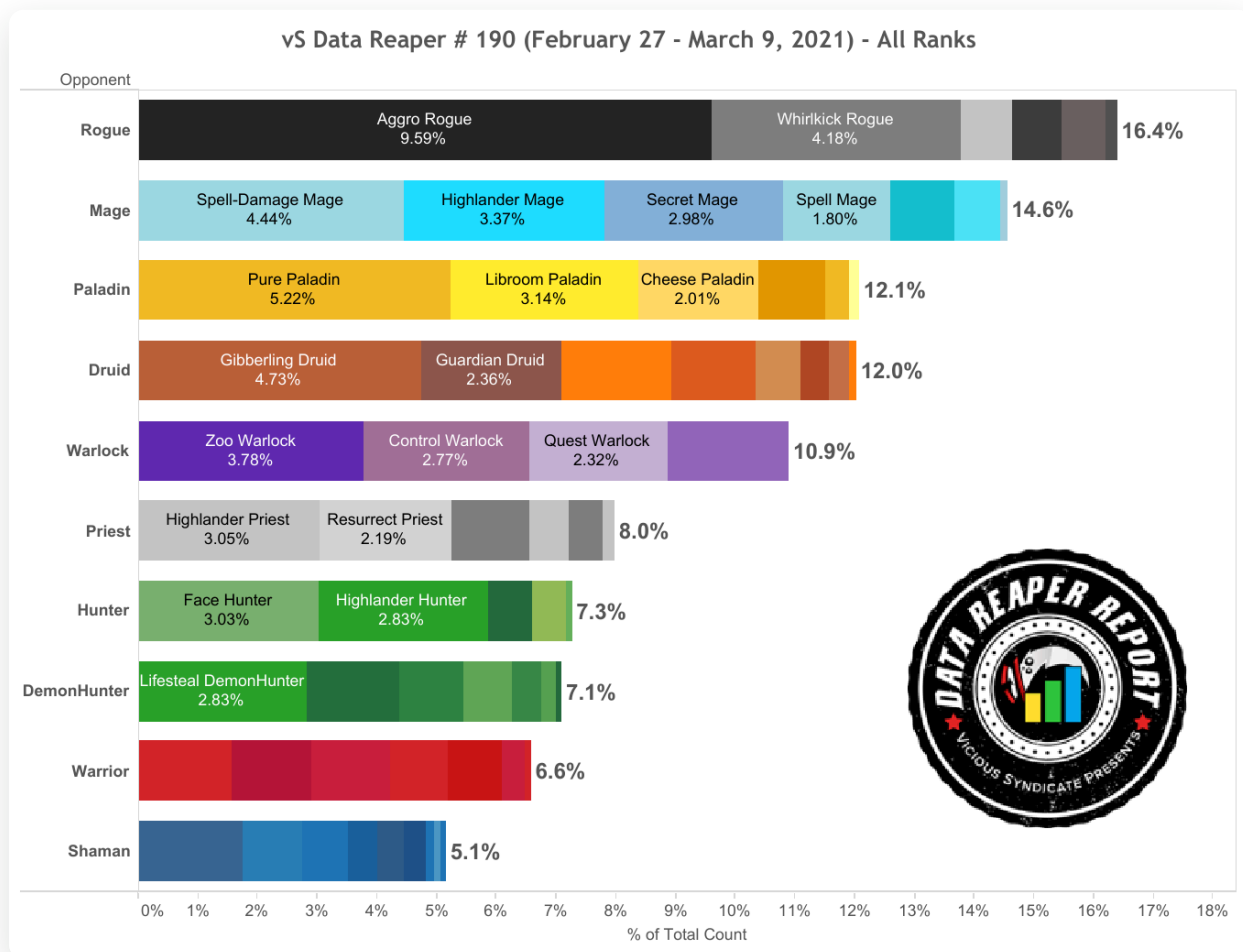
- Бронза/ Серебро / Золото: 147 000

Содержание мета-отчета:

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

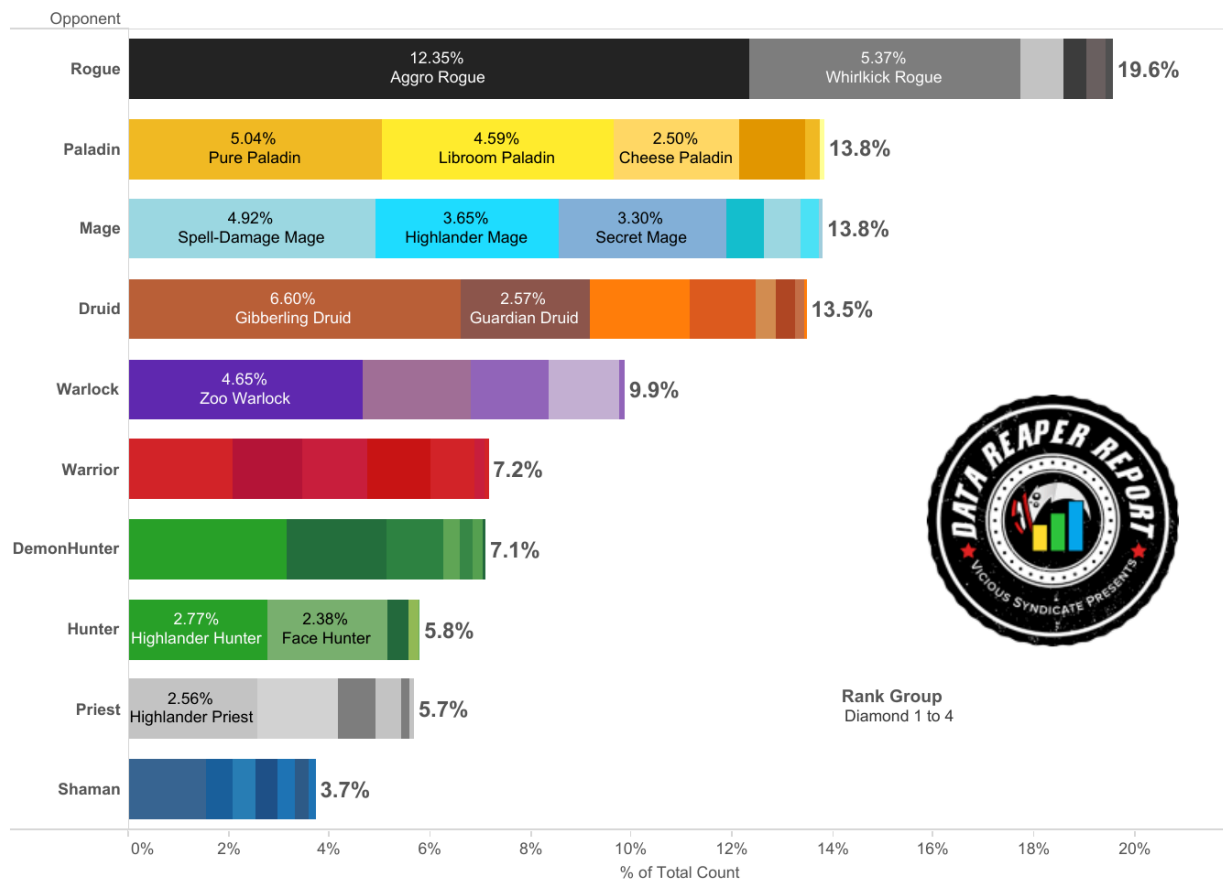


По всем рангам



В промежутке ранга Алмаз 4 - 1

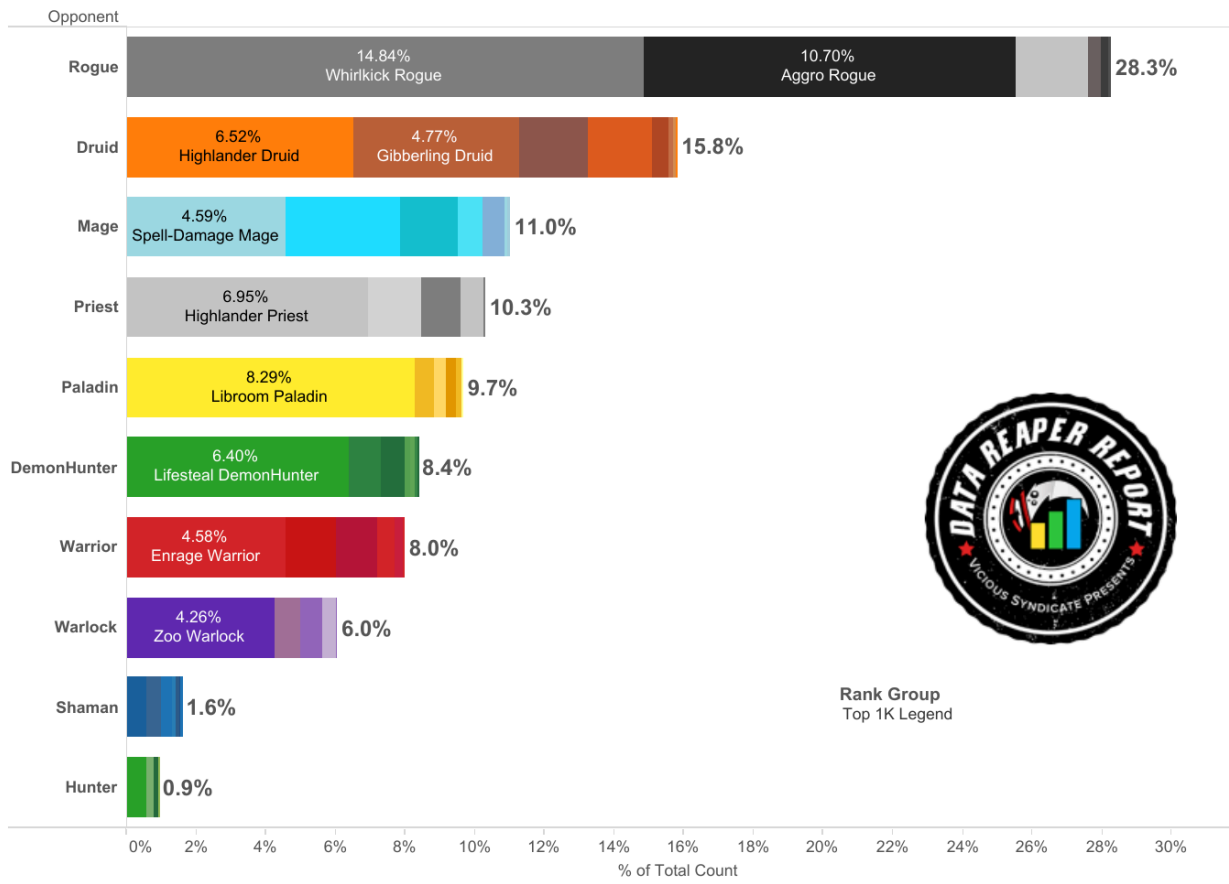
vS Data Reaper # 190 (February 27 - March 9, 2021) - By Ranks



Rank Group
Diamond 1 to 4

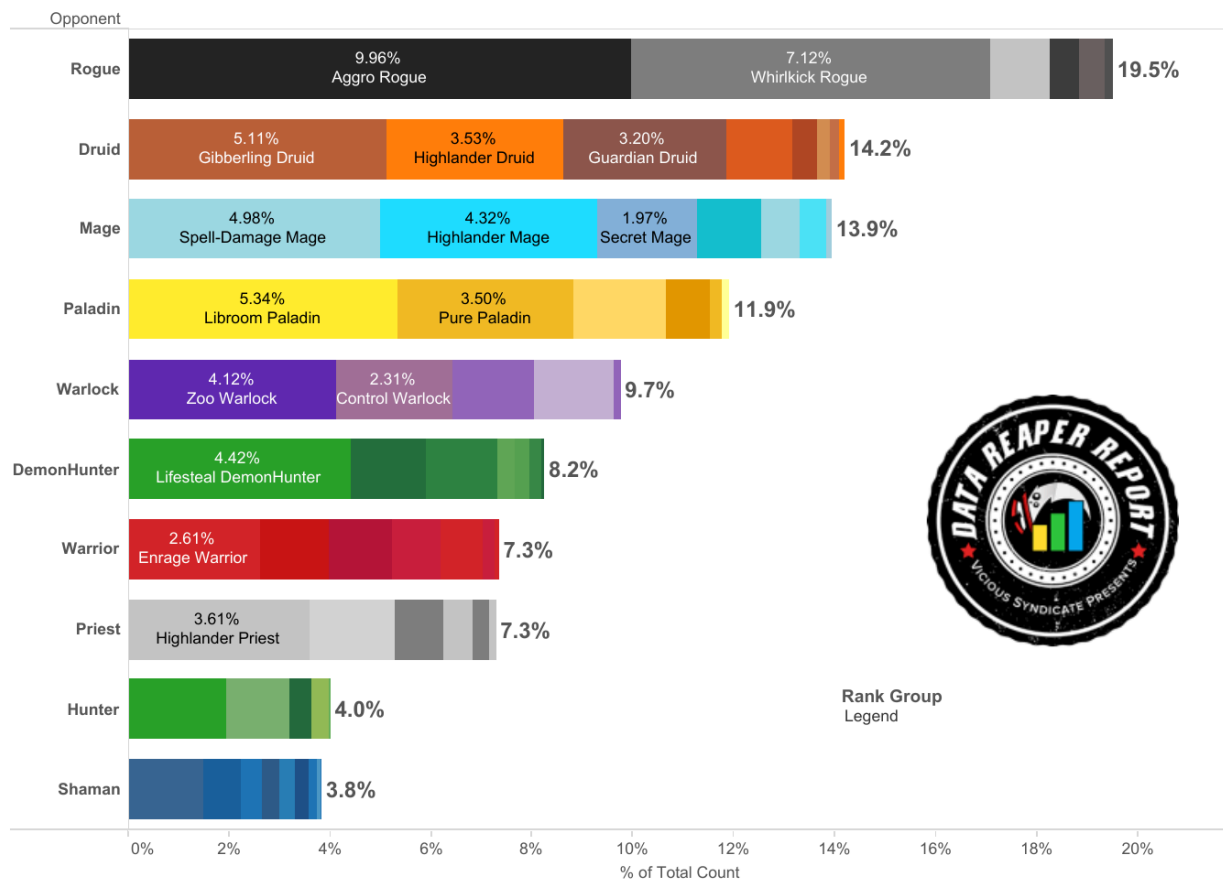
Топ 1000 ранга Легенда

vs Data Reaper # 190 (February 27 - March 9, 2021) - By Ranks



На ранге Легенда

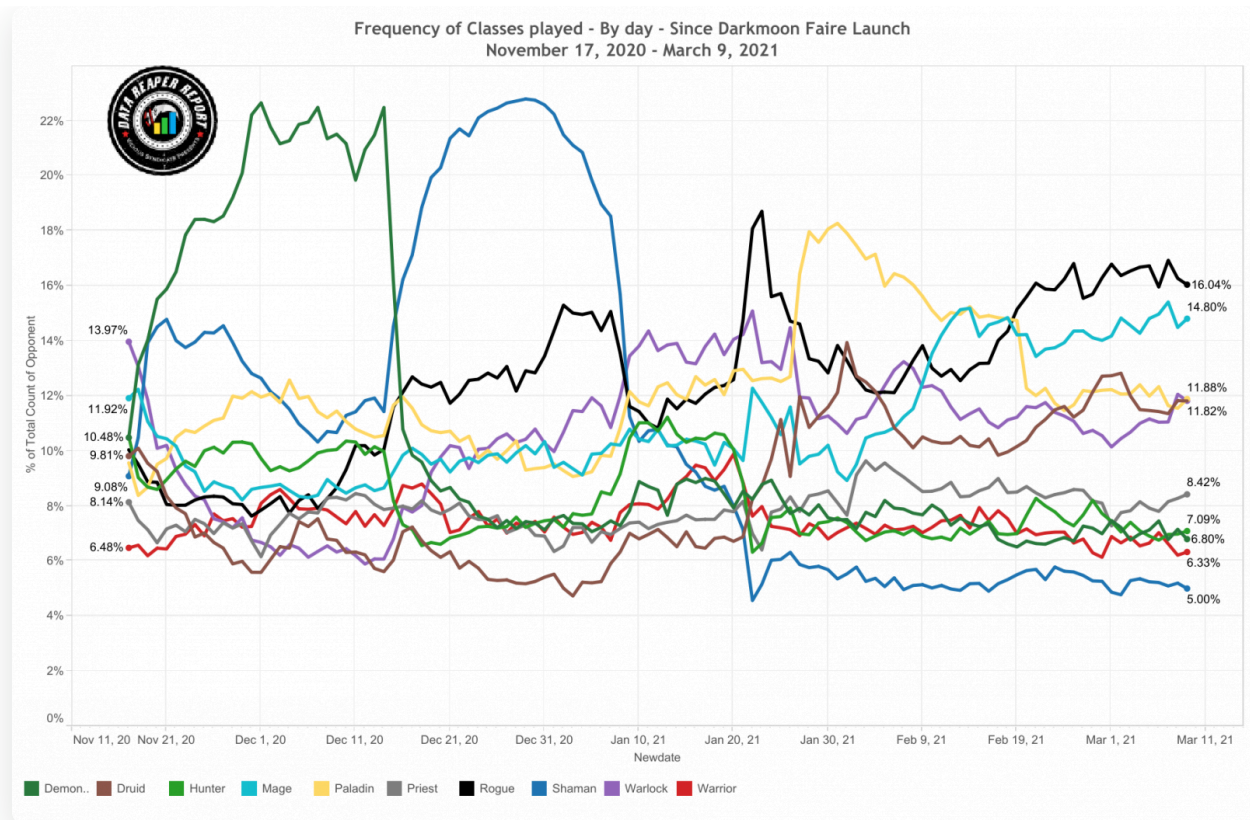
vS Data Reaper # 190 (February 27 - March 9, 2021) - By Ranks



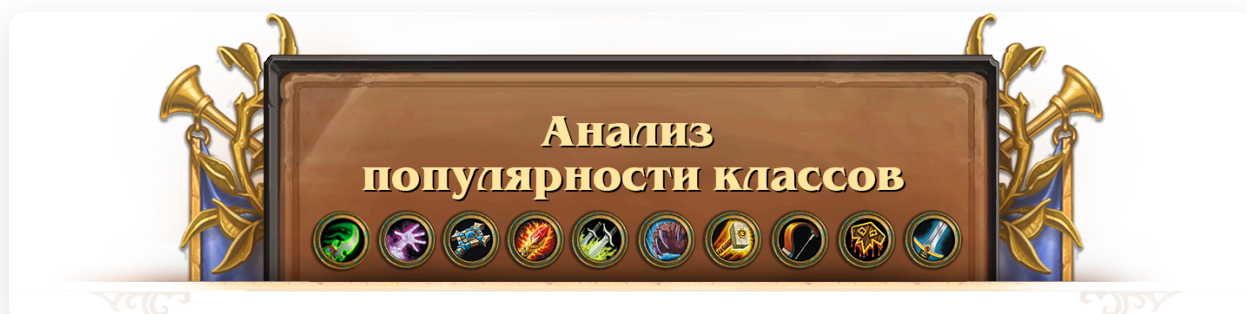
Rank Group Legend

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



Ситуация с **Разбойником** не так проста при первом взгляде на данные. Класс растет в популярности на большинстве ранговых промежутков, а значит точка пика еще была достигнута. Но в топе Легенды класс медленно теряет позиции, а это говорит о предстоящем снижении количества Разбойников. Пока неясно, стало ли это результатом желания игроков поэкспериментировать с другими архетипами в преддверии Masters Tour: Стальгорн, или есть другие причины. Также заметен небольшой сдвиг игроков от Агро Разбойника к Миракл Разбойнику и возвращение Секрет Разбойника в топ Легенды.



Главная новость этой недели - подъем колод с **Зефрисом Великим**. Игроки начали эксперименты, выходящие за рамки Зефрис Жреца. Зефрис **Друид**, которого обсуждали на прошлой неделе, все чаще появляется в топе Легенды, и именно этот архетип испытывает наиболее заметный рост численности, спровоцированный успехами нескольких игроков.

Рено **Мар** также ползет вверх вслед за внедрением некоторых изменений в сборку и общим желанием игроков нацелиться на некоторые матч-апы на высоких рангах



(Зефрис Жрец, Манускрипт Паладин, Агро Воин). СПД Маг пока что стоит на месте.



Зефрис **Жрец** крепко зацепился за свое место в ладдере после страданий от Разбойников, не дававших ему нарастить винрейт. Тем временем одна новая карта все чаще находит себе место в разных Зефрис колодах.



Манускрипт **Паладин** немного подрос в популярности благодаря отличным показателям, с которыми он завершил прошлый месяц, закрепив себя в звании топовой колоды. Однако все это сопровождается грузом повышенного внимания со стороны других колод.



ОТК **Охотник на демонов** перестал терять игроков, а его популярность устаканилась на среднем уровне на высоких рангах. Других колод класса почти не видно.



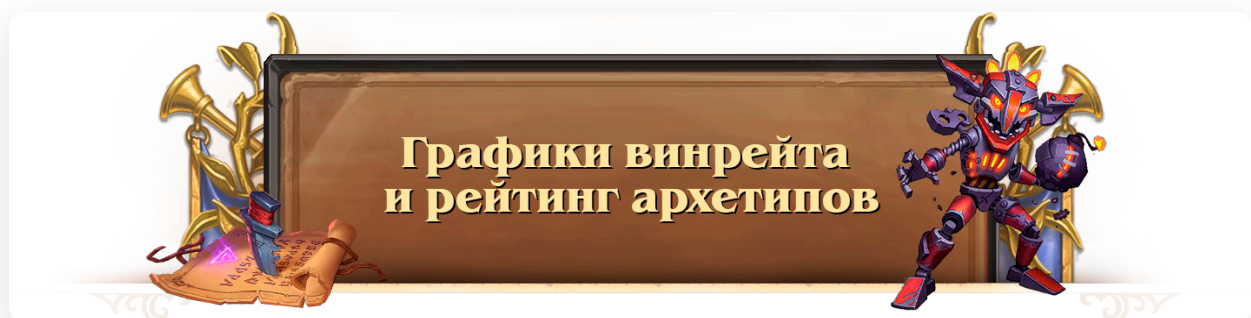
Воин испытал весомое падение популярности из-за повышенной жадности в мете. Агро Воин находится в плохой позиции относительно некоторых колод, играющих от защиты и имеющих много выгоды в поздней игре (речь про Зефрис колоды, которые успешно играют в таком стиле, кроме Зефрис Охотника).



Вокруг **Чернокнижника** маловато энтузиазма со стороны игроков, за исключением, пожалуй, небольшого роста Зоолока в топе Легенды. В дальнейшем его процент побед расскажет, стоит ли обращать на это внимание.



В своем развитии **Охотник** и **Шаман** остановились в мертвой точке, хотя сами классы мертвыми не являются: они не так безнадежны, как когда-то в прошлом, и способны удерживать несколько мест в тир-3.



Диаграммы матч-апов

По всем рангам



vS Power Rankings DR # 190

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score	
Tier 1	Whirlkick Rogue	53.89	-0.12	100.0	36.8	68.4	
	Gibberling Druid	53.65	-0.97	96.9	47.7	72.3	
	Zoo Warlock	53.33	-0.40	92.8	37.1	64.9	
	Libroom Paladin	53.33	0.28	92.8	29.8	61.3	
	Aggro DemonHunter	53.15	-0.32	90.5	16.9	53.7	
	Pure Paladin	53.10	-1.09	89.8	47.5	68.7	
	Bomb Warrior	52.64	-0.56	84.0	13.4	48.7	
	Secret Mage	52.42	-1.42	81.1	31.6	56.4	
	Aggro Rogue	52.41	-2.20	81.0	100.0	90.5	
	Soul DemonHunter	52.32		79.9	10.2	45.0	
	Enrage Warrior	52.20	0.97	78.3	14.9	46.6	
	Highlander Hunter	52.19	-1.46	78.1	27.9	53.0	
	Tier 2	Cheese Paladin	51.91	-2.20	74.5	20.7	47.6
		Face Hunter	51.67	-1.64	71.5	27.1	49.3
Highlander Mage		51.64	1.94	71.0	31.8	51.4	
Aggro Warrior		51.16		64.9	8.5	36.7	
Totem Shaman		51.13	-2.25	64.5	17.0	40.8	
Spell-Damage Mage		50.51	-0.63	56.5	42.6	49.6	
Big Warrior		50.46	0.60	55.9	14.9	35.4	
Guardian Druid		50.13	-0.37	51.6	25.0	38.3	
Tier 3	Resurrect Priest	49.88	2.60	48.5	18.7	33.6	
	Treant Druid	49.51	-1.51	43.7	14.3	29.0	
	Secret Rogue	49.27		40.6	8.4	24.5	
	Control Warrior	49.00	0.34	37.1	8.6	22.9	
	Highlander Druid	48.48	1.09	30.4	17.3	23.9	
	Galakrond Warlock	47.82	-0.28	22.0	20.9	21.5	
	Highlander Priest	47.52	1.17	18.1	26.7	22.4	
	Tier 4	Lifesteal DemonHunter	46.64	-0.51	6.8	27.3	17.1
Quest Warlock		44.90	-0.30	-15.6	25.3	4.9	
Spell Mage		44.87	-1.09	-15.9	12.0	-2.0	
Control Priest		42.86	0.74	-41.8	10.7	-15.6	
Control Warlock		42.70	0.66	-43.9	30.7	-6.6	



vS Power Rankings DR # 190

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Whirlkick Rogue	53.57	-0.53	100.0	43.5	71.7
	Gibberling Druid	53.15	-1.43	94.0	53.5	73.8
	Libroom Paladin	52.91	0.15	90.7	37.2	63.9
	Aggro DemonHunter	52.85	-0.52	89.8	16.2	53.0
	Zoo Warlock	52.44	-0.50	84.1	37.7	60.9
Tier 2	Highlander Mage	51.76	2.30	74.7	29.6	52.1
	Pure Paladin	51.67	-1.34	73.3	40.8	57.1
	Enrage Warrior	51.62	0.23	72.7	16.8	44.8
	Highlander Hunter	51.45	-1.05	70.3	22.4	46.4
	Secret Mage	51.36	-0.58	69.0	26.7	47.8
	Aggro Rogue	51.18	-1.79	66.5	100.0	83.2
	Cheese Paladin	51.01	-1.18	64.1	20.3	42.2
	Resurrect Priest	50.85	2.88	61.9	13.1	37.5
	Soul DemonHunter	50.66		59.3	9.1	34.2
	Aggro Warrior	50.66		59.2	7.1	33.1
	Spell-Damage Mage	50.35	-1.00	54.9	39.8	47.4
	Bomb Warrior	50.35	0.11	54.9	11.2	33.0
Big Warrior	50.28	0.77	54.0	10.4	32.2	
Tier 3	Totem Shaman	49.50	-2.50	42.9	12.5	27.7
	Face Hunter	49.34	-2.32	40.7	19.3	30.0
	Control Warrior	49.29	0.24	40.1	10.2	25.1
	Secret Rogue	48.88		34.3	7.0	20.6
	Highlander Priest	48.80	1.84	33.2	20.8	27.0
	Guardian Druid	48.70	0.24	31.8	20.8	26.3
	Treant Druid	47.97	-1.70	21.6	10.5	16.0
Highlander Druid	47.95	1.11	21.3	16.0	18.7	
Tier 4	Galakrond Warlock	46.93	0.48	7.0	12.5	9.8
	Lifesteal DemonHunter	46.73	-0.17	4.3	25.4	14.8
	Spell Mage	44.18	-0.10	-31.4	5.9	-12.7
	Quest Warlock	43.57	0.30	-40.0	11.3	-14.3
	Control Priest	42.80	0.95	-50.7	6.0	-22.3
	Control Warlock	41.89	1.14	-63.4	17.4	-23.0

Top 1K Legend



vS Power Rankings
DR # 190

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 2	Aggro Rogue	51.92	0.20	100.0	72.1	86.0
	Whirlkick Rogue	51.92	-0.28	99.9	100.0	100.0
	Secret Rogue	51.79		96.6	13.8	55.2
	Zoo Warlock	51.75	1.49	95.5	28.7	62.1
	Highlander Priest	51.70	1.30	94.1	46.8	70.5
	Highlander Mage	51.51	1.71	89.4	22.0	55.7
	Resurrect Priest	51.43	0.79	87.2	10.0	48.6
	Libroom Paladin	51.36	-0.32	85.5	55.9	70.7
	Soul DemonHunter	51.00		76.0	6.2	41.1
	Enrage Warrior	50.97	-1.14	75.1	30.8	53.0
	Secret Mage	50.93	0.15	74.2	4.2	39.2
	Gibberling Druid	50.89	-0.77	73.2	32.1	52.7
	Cheese Paladin	50.71	1.42	68.5	2.3	35.4
	Bomb Warrior	50.65	0.37	67.0	8.0	37.5
	Control Warrior	50.38	-1.02	59.9	9.7	34.8
	Aggro Warrior	50.18		54.6	3.4	29.0
	Highlander Druid	50.17	0.69	54.5	43.9	49.2
Guardian Druid	50.09	0.61	52.5	13.2	32.8	
Tier 3	Highlander Hunter	49.85	-1.75	46.2	4.0	25.1
	Treant Druid	49.20	-1.35	29.2	12.5	20.9
	Spell-Damage Mage	49.17	-0.87	28.4	30.9	29.7
	Pure Paladin	49.10	0.08	26.6	3.7	15.1
	Totem Shaman	48.97	-2.09	23.2	2.6	12.9
	Big Warrior	48.76	-0.63	17.7	1.3	9.5
	Galakrond Warlock	48.45	1.39	9.8	4.2	7.0
	Aggro DemonHunter	48.31	-0.80	6.2	4.5	5.3
	Lifesteal DemonHunter	47.50	-1.80	-14.9	43.1	14.1
	Spell Mage	47.20	-0.35	-22.7	0.8	-10.9
Tier 4	Face Hunter	46.15	-1.52	-50.0	1.3	-24.3
	Quest Warlock	45.57	-0.03	-65.1	2.6	-31.3
	Control Priest	43.78	0.00	-111.7	7.8	-52.0
	Control Warlock	42.55	0.61	-143.7	5.1	-69.3

Legend



vS Power Rankings
DR # 190

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Whirlkick Rogue	53.08	-0.45	100.0	71.5	85.7
	Aggro Rogue	52.98	-0.44	98.4	100.0	99.2
	Zoo Warlock	52.76	0.73	94.8	41.4	68.1
	Libroom Paladin	52.53	-0.22	91.1	53.6	72.3
	Gibberling Druid	52.48	-0.98	90.2	51.3	70.7
Tier 2	Highlander Mage	51.63	1.74	76.4	43.4	59.9
	Highlander Priest	51.48	2.15	73.9	36.3	55.1
	Highlander Hunter	51.41	-1.11	72.8	19.5	46.1
	Enrage Warrior	51.39	-0.18	72.5	26.2	49.4
	Secret Mage	51.28	-1.46	70.7	19.8	45.3
	Soul DemonHunter	50.96		65.5	14.3	39.9
	Aggro DemonHunter	50.73	-1.15	61.8	14.8	38.3
	Bomb Warrior	50.65	0.64	60.5	12.4	36.5
	Aggro Warrior	50.51		58.3	8.4	33.3
	Resurrect Priest	50.51	2.13	58.2	16.8	37.5
	Cheese Paladin	50.34	0.33	55.5	18.1	36.8
	Guardian Druid	50.14	0.55	52.3	32.2	42.2
	Secret Rogue	50.13		52.1	12.0	32.1
Spell-Damage Mage	50.05	-1.04	50.8	50.0	50.4	
Tier 3	Pure Paladin	49.98	-0.72	49.7	35.1	42.4
	Totem Shaman	49.60	-2.62	43.5	14.7	29.1
	Control Warrior	49.42	-0.78	40.5	13.8	27.2
	Treant Druid	49.27	-1.42	38.1	13.4	25.7
	Highlander Druid	48.93	1.14	32.6	35.4	34.0
	Big Warrior	48.75	-0.52	29.8	9.6	19.7
	Lifesteal DemonHunter	48.41	-0.42	24.3	44.4	34.3
	Galakrond Warlock	48.21	1.00	21.0	16.3	18.7
	Face Hunter	47.89	-1.49	15.8	12.6	14.2
	Spell Mage	45.88	-0.11	-16.8	7.7	-4.6
Tier 4	Quest Warlock	44.74	0.20	-35.2	15.8	-9.7
	Control Priest	43.17	0.49	-60.8	9.5	-25.6
	Control Warlock	42.77	1.28	-67.2	23.2	-22.0

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



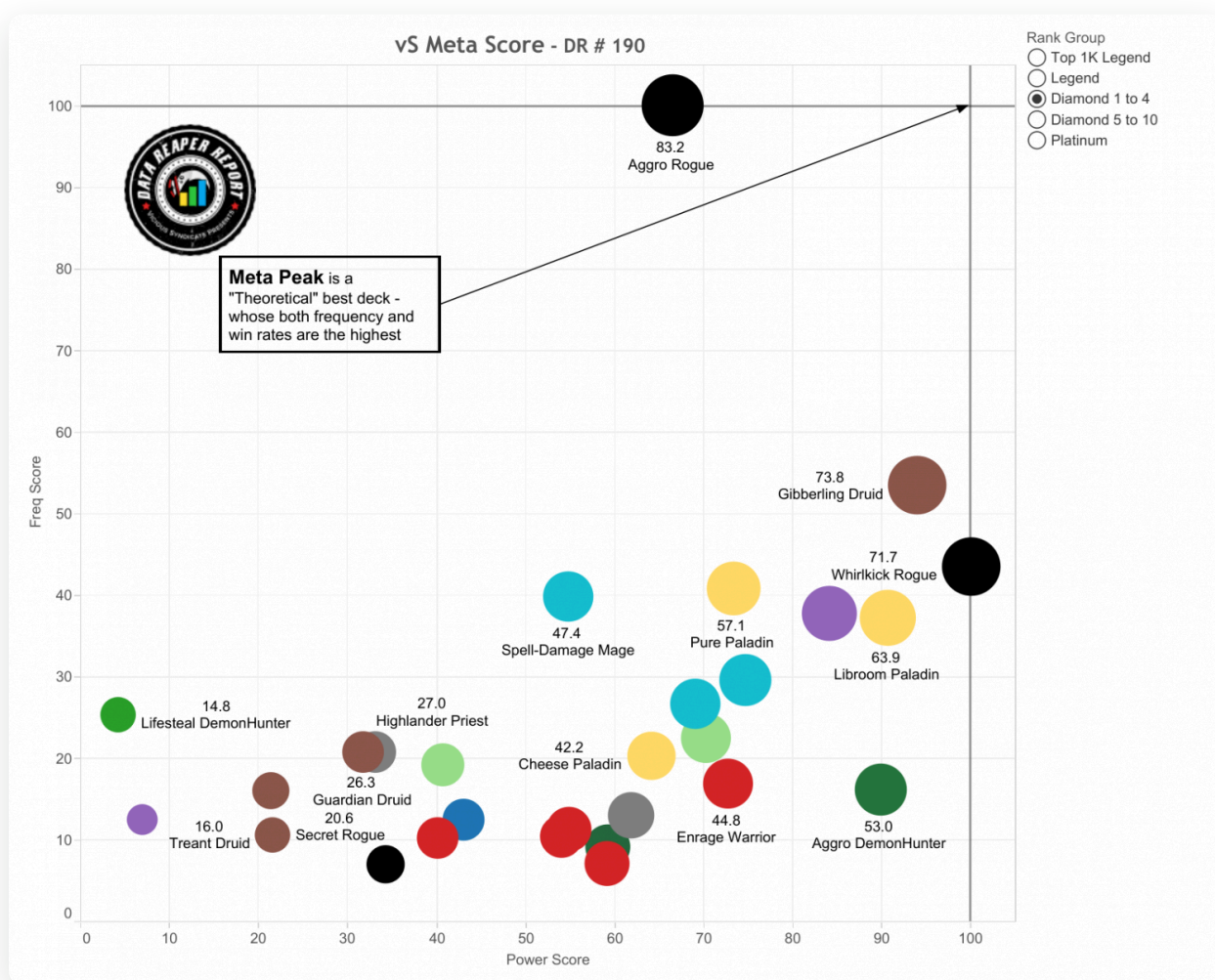
Tiers	Hero Deck	vS Deck P.	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Odd Paladin	54,38	0,70	100,0	100,0	100,0
	Token Druid	52,83	0,52	82,3	47,8	65,0

Диаграмма Meta Score

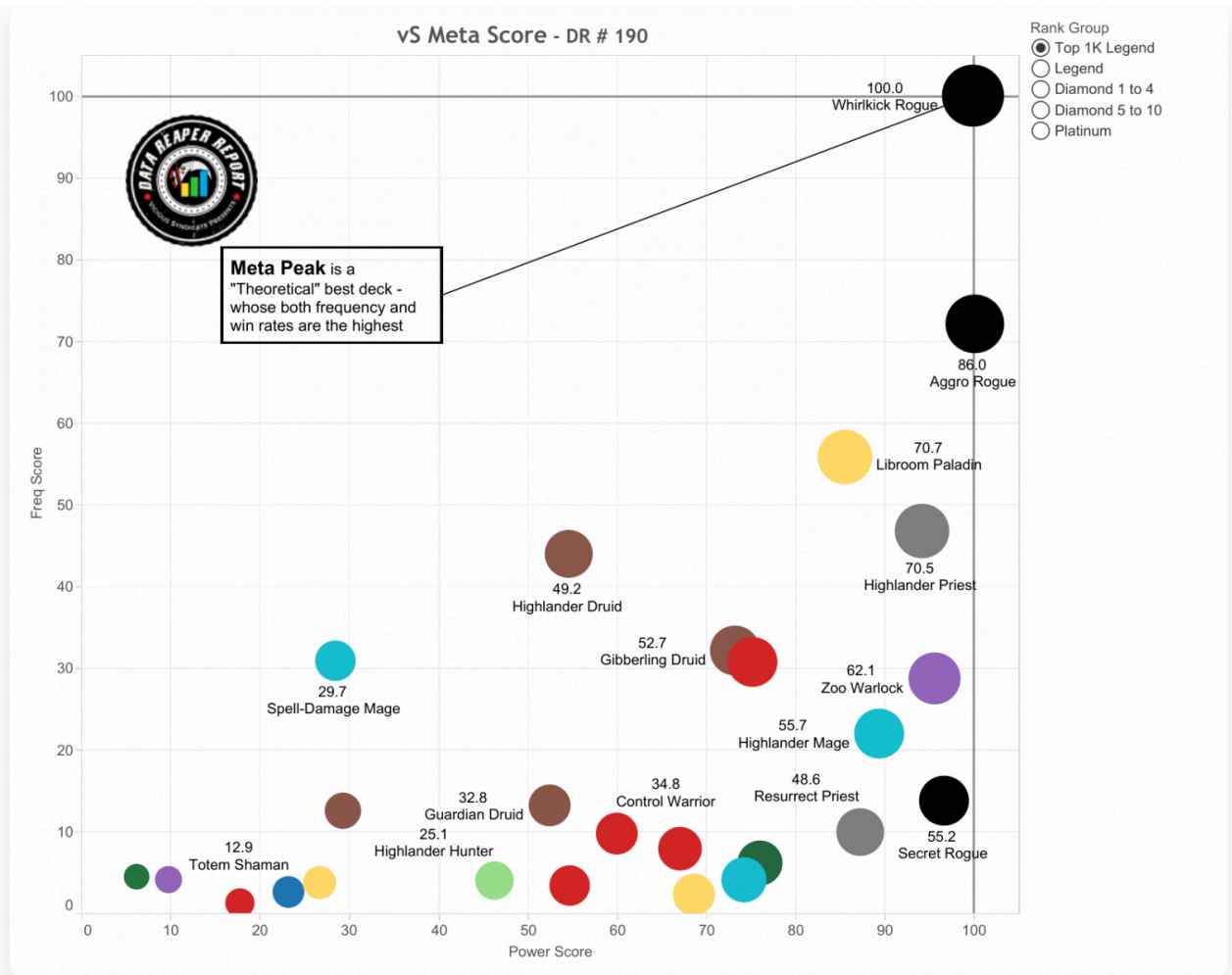
vS Meta Score диаграмма - отображает одновременно и уровень силы архетипов (ось абсцисс X), и их популярность (ось ординат Y). Исследовав этот график, вы сможете нагляднее увидеть и проще понять состояние текущей меты.

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 подошлись существующие архетипы.

Алмаз 4-1 ранг

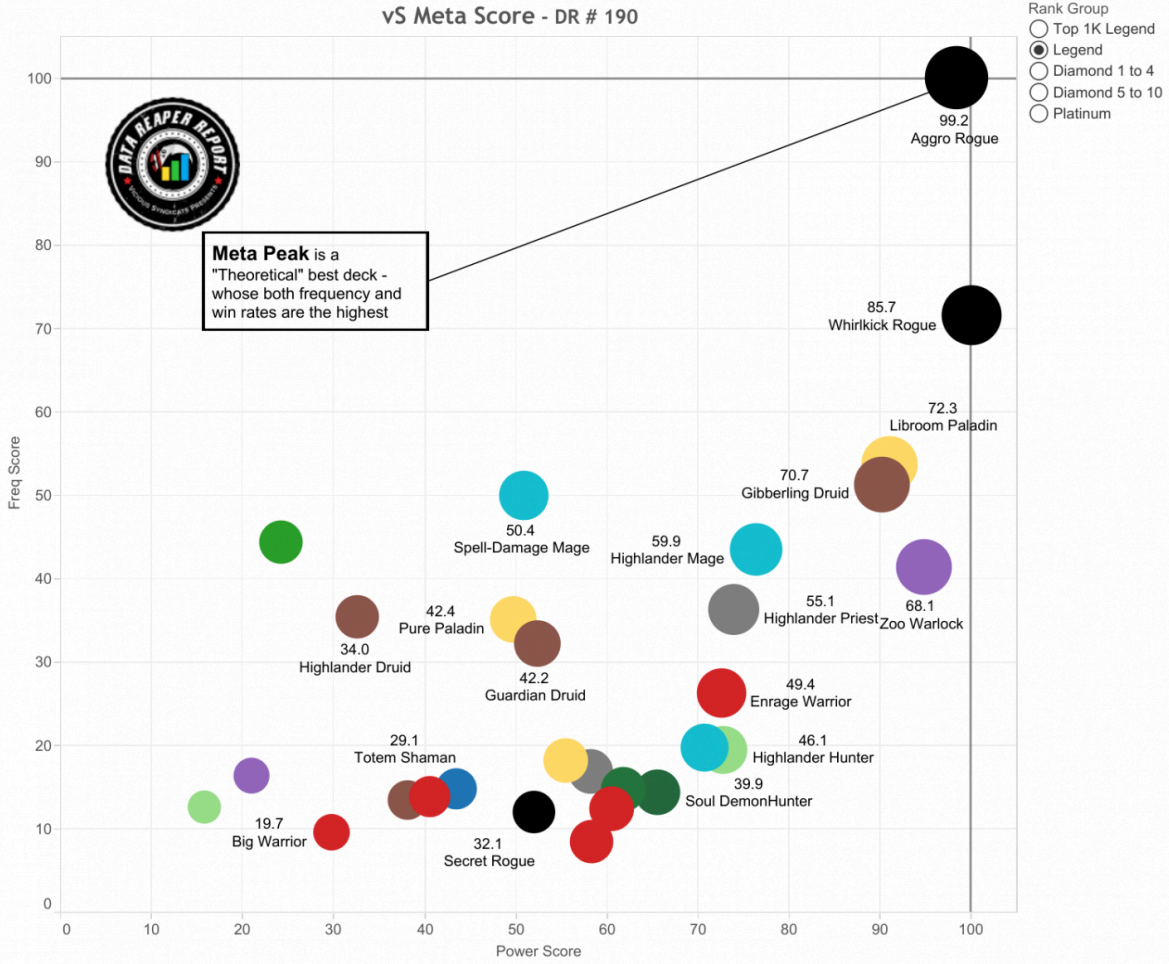


Топ 1000 ранга Легенда

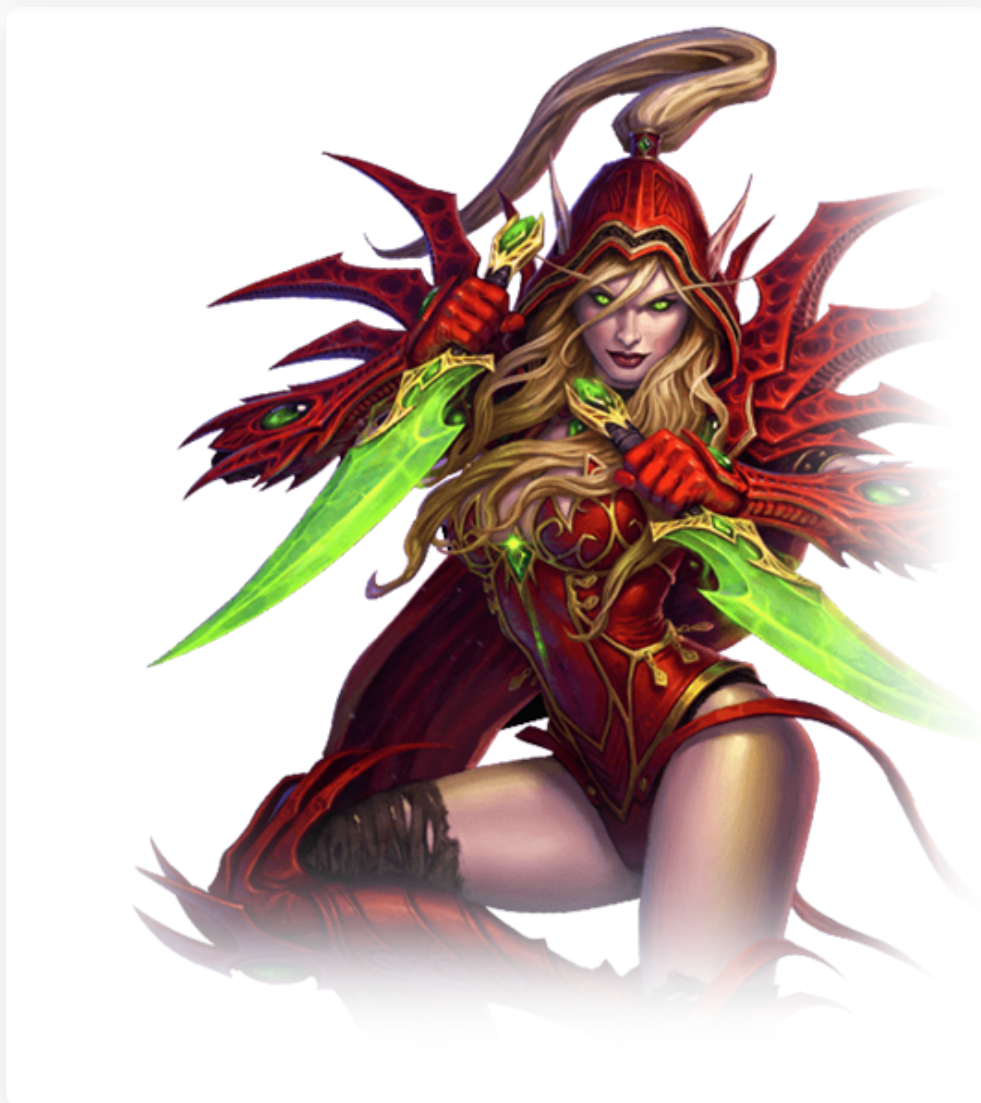


На легендарном ранге

vS Meta Score - DR # 190



Анализ силы архетипов



Разбойник хоть и кажется слишком популярным и сильным, чем остальные колоды, но мета вокруг него выглядит вполне сбалансированной. Впервые за долгое время случилось крайне редкое событие - нет ни одной тир-1 колоды в топе Легенды. Проценты побед на этом отрезке ладдера настолько близки друг к другу, что ни одна из колод не может вырвать себе звание нового короля текущей меты.

Скорее всего, эта ситуация стала результатом всеобщих попыток законтрить Разбойника или как минимум приспособиться к этому матч-апу. Это происходит сразу в нескольких колодах, особенно в Зефрис архетипах Жреца, Друида и Мага. [Улучшение их](#)

матч-апов с Разбойником является не совпадением, а результатом включения одной определенной карты. Речь идет о могучем **Огроманте**.










Да, с виду безобидная нейтральная карта, которую никто не трогал с релиза Некроситета, стала абсолютным джокером, которого никто не заметил ранее. Результаты этой карты в матчах с Разбойниками поражают, но при этом она не теряет актуальности и при встрече с другими противниками в ладдере. Те, кто ее использует, сильно выиграли от этого. Пока непонятно, насколько **Огромант** хорош вне Зефрис колод, но он сыграл важную роль в стабилизации Хайлендер архетипов в агрессивных матч-апах, при этом не потеряв своей актуальности и в медленных, где он является весьма назойливой угрозой для противника.

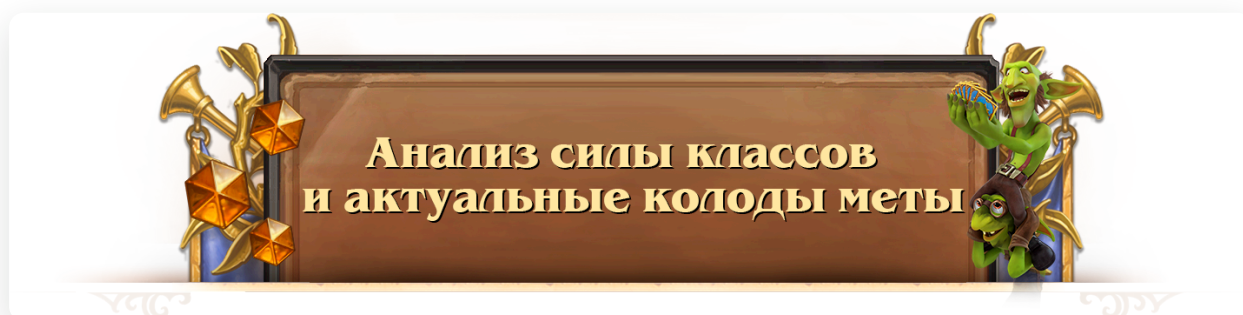
Общий рост Зефрис архетипов и использование **Огроманта** привели к невероятному количеству колод восьми классов в тир-2 в топе Легенды - к целым 18! Многие колоды попали под влияние новой волны популярности **Зефриса Великого**, и в классовой секции можно найти пояснения, как тот или иной класс стал вести себя в этих обстоятельствах. Здесь же перечислены важные моменты и особенности:




*Разрыв между **Агро** и **Миракл Разбойником** уменьшается. Мета стала более жадной, и потому **Секрет Разбойник** вновь вернулся в нее, взяв под контроль несколько матч-апов в топе Легенды, где он на удивление силен.*

-  **Зефрис Друид** стал намного сильнее, хотя и остается самой слабой Зефрис колодой из тройцы. **Огромант** уничтожает **Бормотун Токен Друида**, поэтому результаты Мага и Жреца в этом матч-апе сильно подросли.
-  **Рено Маг** очень хорош. Он “контрит” Жреца, Паладина и Воина. **Огромант** повысил его процент побед так же, как в свое время его повысил Плененный наблюдатель в мете Руин Запределья. **СПД Маг** страдает от нескольких плохих матч-апов, сдерживающих его, да и новые участники меты не дают ему жить спокойно.
-  **Зефрис Жрец** чувствует себя отлично. **Огромант** улучшил матч-апы с Разбойниками. При этом этот архетип хорошо справляется с Зефрис Друидами. Игры с Паладинами также стали намного приятнее. **Жрец на воскрешении** в свою очередь хорошо показывает себя в матчах с Агро Воинами и Манускрипт Паладинами, но отвратительно играет в зеркальных противостояниях.
-  **Манускрипт Паладин** переживает не лучшие времена из-за повышенной враждебности меты к нему. Больше всего проблем доставляет Маг, да и выровнять матч-ап с Агро Разбойником у него никак не получается.
-  **ОТК Охотник на демонов** исчезает под гнетом нового плохого матч-апа в лице Зефрис Друида. Сейчас этот архетип Иллидана крайне слаб в топе Легенды.
-  **Агро Воин** вылетел из тир-1 из-за Зефрис колод, каждая из которых стала очень плохим матч-апом для него.
-  **Зоолок** стал выглядеть лучше на фоне жадной меты, но у него в запасе есть еще один козырь, способный поднять его на новый уровень. **Галакронд Чернокнижник** стал чуть более играбельным, потому что хорошо играет с Зефрис архетипами.

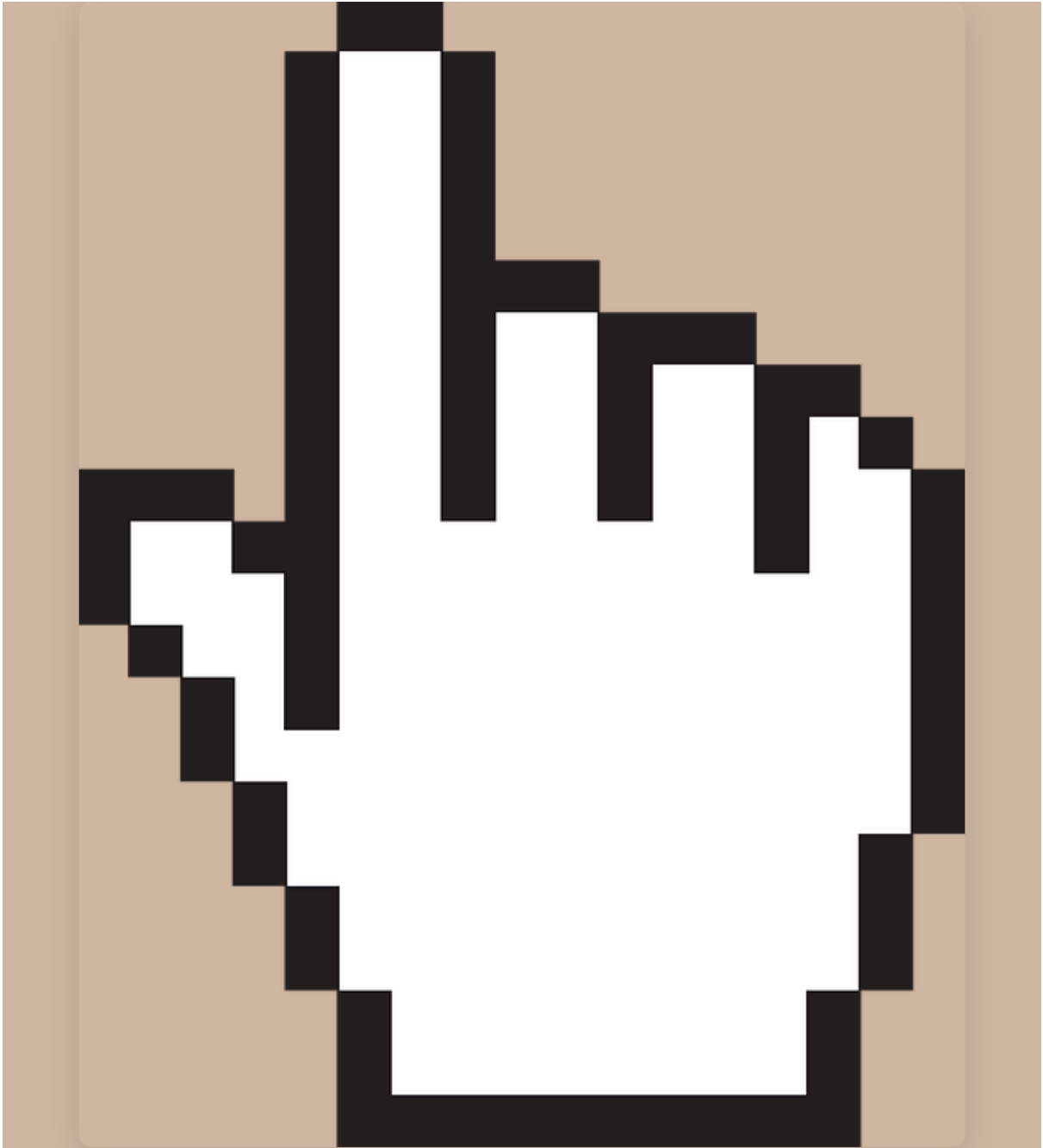
Игроков мало заботит Охотник и Шаман.



- **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.



- Хотя мета по-прежнему строится вокруг Валиры, она не может похвастаться каким-то сногшибательным процентом побед. Противники активно противодействуют классу, и хотя на вершине меты Разбойников все еще слишком много, их сила несопоставима с действительно «сломанными» колодами, которые безраздельно господствовали в мете в прошлом.

Свои оптимальные сборки нашли как **Агро Разбойник**, так и **Миракл Разбойник**. В них едва ли возможны улучшения. В то же время **Секрет Разбойник** вновь показался в ладдере и смотрится довольно интересно. Архетип здорово себя показывает в

медленных поединках, особенно против Миракл Разбойника, Манускрипт Паладина и колод с **Зефрисом Великим**. Проблемы у колоды возникают в основном против агрессивных архетипов – вот почему в мета-отчете представлена сборка, пытающаяся повысить шансы именно в таких поединках.

- **Агро Разбойник :**

- **Агро Разбойник (сборка с Метателем перьев)**



- **Миракл Разбойник :**

- **Нитро Миракл Разбойник (с Мастерницей закрутки)**

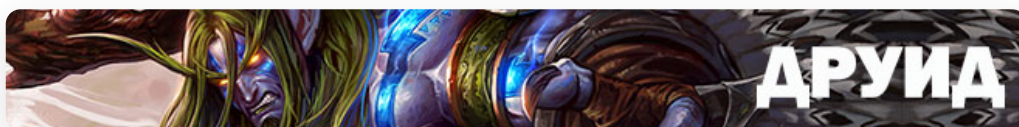


- **Секрет Разбойник :**

- **Секрет Разбойник (с Беспринципной наездницей)**



- [назад к выбору класса](#)



- ■ ■ ■ Главным событием последней пары недель в жизни Малфуриона стало появление в мете **Зефрис Друида**, который кажется сильнее, чем до выхода Гонок Новолуния. Одеревенение здорово усилило колоду, фактически вернув ее к жизни.

Однако стоит подчеркнуть, что игра за Зефрис Друида оправдана в основном для вершины Легенды, где архетип противодействует ОТК Охотнику на демонов и Агро Воину. В остальной части ладдера для Малфуриона все не так радужно.

Многие колоды с **Зефрисом Великим** вернулись к **Огроманту**. Карта смотрится удачно в таком количестве матч-апов, что не включить ее в сборку кажется преступлением. Чаще в таких колодах стал встречаться и Темный охотник **Вол'джин**, но все же его польза больше зависит от конкретного поединка. В медленных противостояниях он может выступить в качестве дополнительного ремувала или вернуть в руку **Зефриса Великого**, но в быстрых схватках откровенно плох. Поэтому использование Темного охотника Вол'джина в Зефрис Друиде можно назвать роскошью.

- ■ ■ ■ **Зефрис Друид :**

ОТК Мозаки Маг

Рено Маг :



Рено Маг

Секрет Маг :



Берн Секрет Маг



назад к выбору класса



- **Зефрис Жрец** и так был ведущей колодой, использующей по одной копии каждой карты. А добавление **Огроманта**, которого Андуин может усиливать и лечить, очень здорово поправило матч-ап с Разбойником. Валире не очень удобно разбираться с **Огромантом**.

Жрецу стало непросто уместить в сборке все желаемые карты. **Галакронд Невыразимый** слишком важен в зеркальном поединке и против Паладина. От **Кислотного слизнюка** можно отказаться, если вам перестал попадаться **Агро Разбойник**, но в противном случае он важен не меньше **Огроманта**. Сказанное о **Темном охотнике Вол'джине** в разделе Мага верно и для Жреца.

Контроль Жрец:

На старт! Контроль Жрец

Зефрис Жрец:



Зефрис Жрец

Жрец на воскрешении:



Жрец на воскрешении (патч

19.4.1)

К'тун Жрец:



К'тун Жрец



назад к выбору класса



ПАЛАДИН

- Для **Манускрипт Паладина** дело пахнет керосином. По мере того, как мета заполняется Зефрис колодами, его положение ухудшается. Архетип стал терять проценты винрейта в матч-апах с Зефрис Жрецом и Агро Разбойником, а менее популярные Рено Маг и Жрец на воскрешении стали подбирать для него контр-карты. Также свое влияние оказывает пока что не самый популярный, но действенный против Утера Темный охотник Вол'джин.

Собиратель сокровищ по-прежнему хорош в качестве 7-го существа под **Прайд Салхета**, поскольку позволяет не оставаться без ресурсов. Несмотря на рост карт против оружия, Паладин не может отказаться от **Манускрипта правосудия**. Эта карта жизненно важна для завершения партий против защитных колод, даже если у них есть **Кислотный слизнюк** (как сам по себе, так и из Зефриса).

- **Биг Паладин :**

Биг Мурлок (Cheese) Паладин

- **Манускрипт Паладин :**



Манускрипт Паладин (с Всадником на крабе)

•

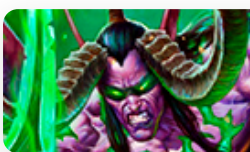


- **Чистый Паладин :**

Чистый Паладин (патч 19.4.1)



• [назад к выбору класса](#)



ОХОТНИК НА ДЕМОНОВ

- Темные времена наступили для **ОТК Охотника на демонов**. Текущий рост Зефрис Друидов только подсыпает соль на раны Иллидану, оставленные предыдущими неприятными противниками. Встреча с Зефрис Друидом - худшая в текущей мете, а сам Охотник на демонов лучше бы встретился со Жрецом на Иллюзии, чем с Малфурионом. Архетип сейчас настолько плох, что даже церковь Святого Патрон Воина перестала оправдывать его ужасный винрейт. Повеселились и хватит.

Ирония заключается в том, что когда ярлык "лучшей колоды" класса наконец-то оказался сорван, колоде должно быть намного проще выступать на турнирах, поскольку игроки не будут так сконцентрированы на том, чтобы учесть ОТК ДХ в

качестве противника при выборе лайн-апа и сборок. Как было сказано раньше, большая проблема ОТК ДХ - это завышенные ожидания от него.

- **Агро Охотник на демонов :**

Иллидари Агро Охотник на демонов

- **Соул Охотник на демонов :**



Ил'гинот Соул ДХ (патч 19.4.1)

- **ОТК Охотник на демонов :**



Иллидари ОТК ДХ

-  назад к выбору класса

-



- ◦ Если Манускрипт Паладину стало очень некомфортно под гнетом Зефрис колод, то **Агро Воин** чувствует себя еще хуже. Колода уязвима ко всей троице растущих в топе Легенды Зефрис колод, из-за чего оставляет свое место в тир-1.

К сожалению, Агро Воину нечего противопоставить таким тенденциям меты. Ему никак не обойти неудобных противников и поэтому он быстро пропадает из меты в подобных ситуациях. Да, это все еще хороший архетип, но уже не элитный. К слову, в текущей мете ни одну колоду нельзя назвать таковой.

- **▪ Бомб Воин :**

Галакронд Бомб Воин

- **▪ Контроль Воин :**



Сайлас ОТК Контроль Воин

-



- **▪ Агро Воин :**

Классический Агро Воин



Натиск Агро Воин

■ Биг Воин :



Баррикада Биг Воин



назад к выбору класс



- Чернокнижнику нынешний расклад дел вполне нравится, поскольку он всегда рад более жадным оппонентам. **Зоолок** облизывается в предвкушении очередного Друида, а легкий спад Разбойников делает картину еще более приятной.

Однако у архетипа есть одна опция, которая должна еще больше улучшить его положение в текущей мете. **Шаловливый призрак** невероятно хорош против Зефрис колод, поэтому не стоит от него отказываться. Именно **Шаловливый призрак** может отлично справиться с той задачей, которую игроки возлагают на **Неофитку культа** на данный момент. Замедляя кривую маны Хайлендер оппонента, вы не позволяете ему перехватить стол большими угрозами и только разрешаете использовать ограниченный набор ранних ремувалов. Зоолоку достаточно этого времени, чтобы нарастить давление и завершить партию, пока оппонент с Зефрисом не стабилизировал ситуацию. За гибкий слот в колоде борются два **Ожога души** и 2-я копия **Торговки гнильем** (дополнительные ресурсы через сброс, взрывной потенциал против медленных колод) с двумя копиями **Ожившей метлы** (контроль стола в быстрых матч-апах, возможность вернуть стол).

Галакронд Чернокнижник не так хорош, но все же лучше, чем раньше. Зефрис колоды дают своим оппонентам время, а если у Чернокнижника есть время на порчу **Билетикуса**, он побеждает. Сборка была изменена в пользу выживаемости против быстрых противников (через увеличение количества фрагментов души), поскольку в медленных матч-апах для победы достаточно одного **Билетикуса**.

- ◦ ■ **■ Контроль Чернокнижник :**

- **Ржавовикс Контроль Чернокнижник**

- **Галакрод Чернокнижник :**



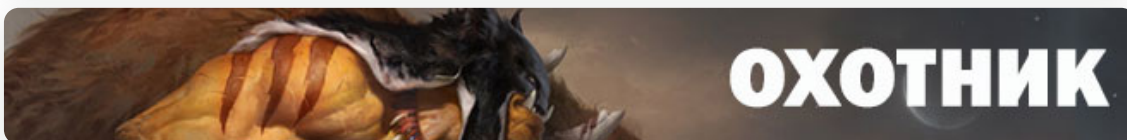
- **ДХ Галакрод Чернокнижник**

- **Зоолок :**



- **Шаловливый Зоолок**

- назад к выбору класса



- ◦ ▪ Эти классы настолько тщательно игнорируются игроками, что никто даже не додумался положить в их колоды Огроманта!

Просто представьте, какой мощной и разрушающей мету могла бы быть колода Зефрис Охотника, если бы получила столько же внимания, как другие колоды с Зефрисом! А может и нет, но... хм, настало время Огроманта?

- ◦ ▪ ▪ **Мидрейндж Шаман :**

- ▪ **Жамбре Мидрейндж Шаман**



- ▪ **Эвольв Шаман :**

- ▪ **Эвольв Шаман с Жаждой крови**



- ▪ **Агро Шаман :**

- ▪ **Агро Шаман с Молотом Рока**

- ▪ **Тотем Шаман :**



Тотем Шаман с Жаждой крови



■ Зефрис Охотник :



Зефрис Охотник



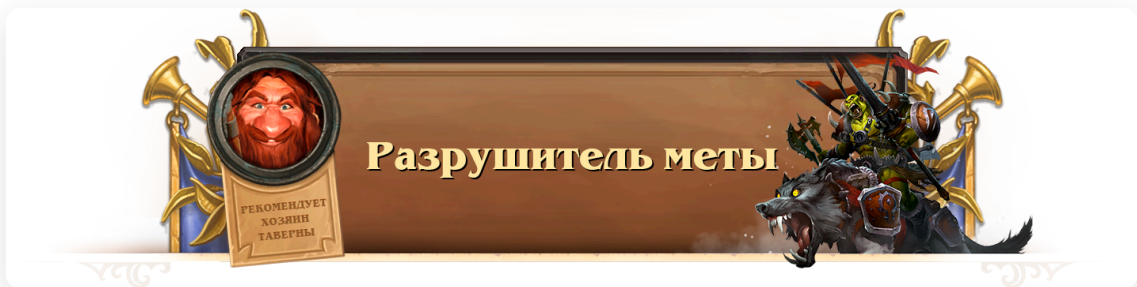
■ Зефрис Охотник :

Фейс Охотник



■ назад к выбору класса

○ ■



- Мета Hearthstone на данный момент отличается разнообразием и конкурированием сразу нескольких колод, хотя Разбойник, возможно, слишком хорош. Ситуация будет меняться по мере приближения к Masters Tour: Стальгорн, а мета пока не достигла стагнации. Некоторые колоды демонстрируют многообещающие результаты, показывая отличный винрейт, и похоже, они скоро бросят вызов топовым классам текущего формата.

Многие из них просто обязаны использовать малыша-огра, который своим присутствием в Хайлендер колоде увеличивает её мощь настолько, что она становится серьезным соперником. Со стороны Паладина и Воина последовала только негативная реакция, и разумеется, все это превратится в снежный ком и повлияет на всю мету в течение следующей недели.

Да, речь идёт о карте, которая, возможно, и была хороша в момент её создания, но совершенно точно считалась слабой и неактуальной в последнее время.

До этого момента.

Время игр ОГРкончено!

- Зефрис Жрец:

