

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Захват Легенды Контроль Жрецом в мета-отчете Vicious Syndicate №200

25.06.2021

Мета-отчеты

Мета-отчет

Захват Легенды Контроль Жрецом в мета-отчете Vicious Syndicate №200



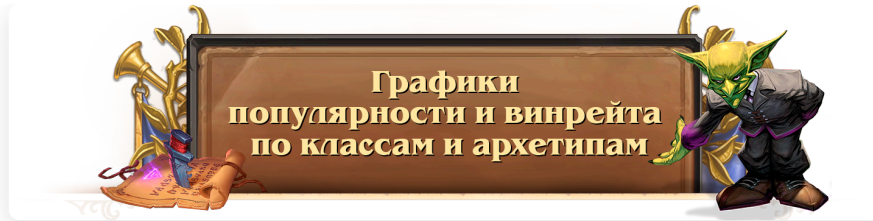
Здравствуйте, уважаемые посетители и подписчики портала kolodahearthstone.ru.

Подробно разбираем мету дополнения Закаленные Степями после выхода мини-сета Пещеры Стенаний. Знакомимся с топовыми колодами, лидерами по винрейту и популярности, обсуждаем основные изменения ладдера.

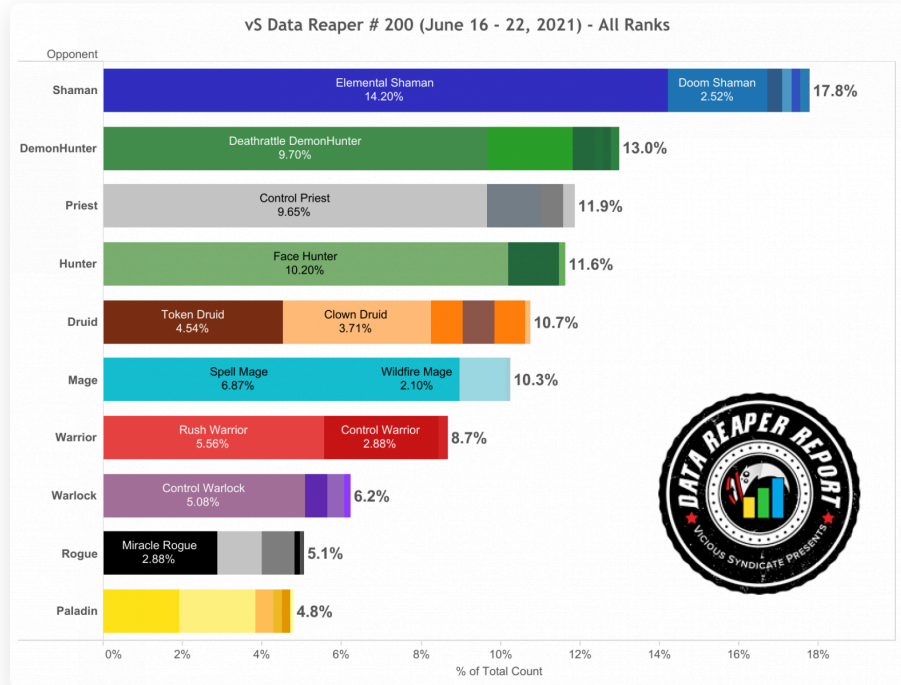
• Всего проанализировано игр:	160 000
• Топ 1000 ранга Легенда:	8 000
• На ранге Легенда (за искл. Топ 1к):	28 000
• Алмаз 1-4:	29 000
• Алмаз 10-5:	34 000
• Платина:	22 000
• Бронза/ Серебро / Золото:	39 000

Содержание мета-отчета:

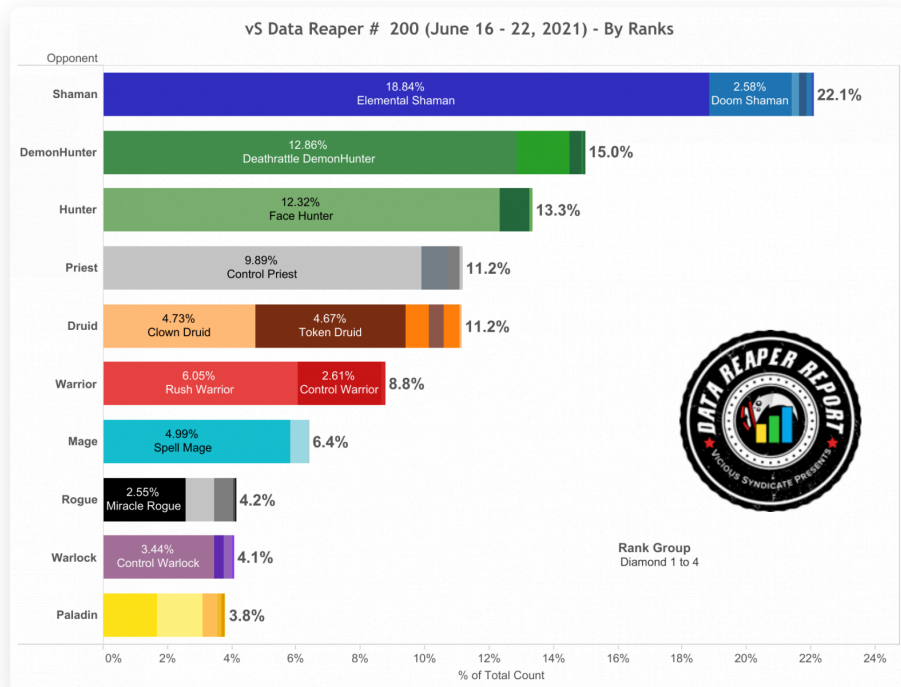
1. *Графики популярности по классам и архетипам*
2. *Анализ популярности классов*
3. *Графики винрейта и рейтинг архетипов*
4. *Анализ силы архетипов*
5. *Анализ силы классов и актуальные колоды меты*
6. *Разрушители меты*



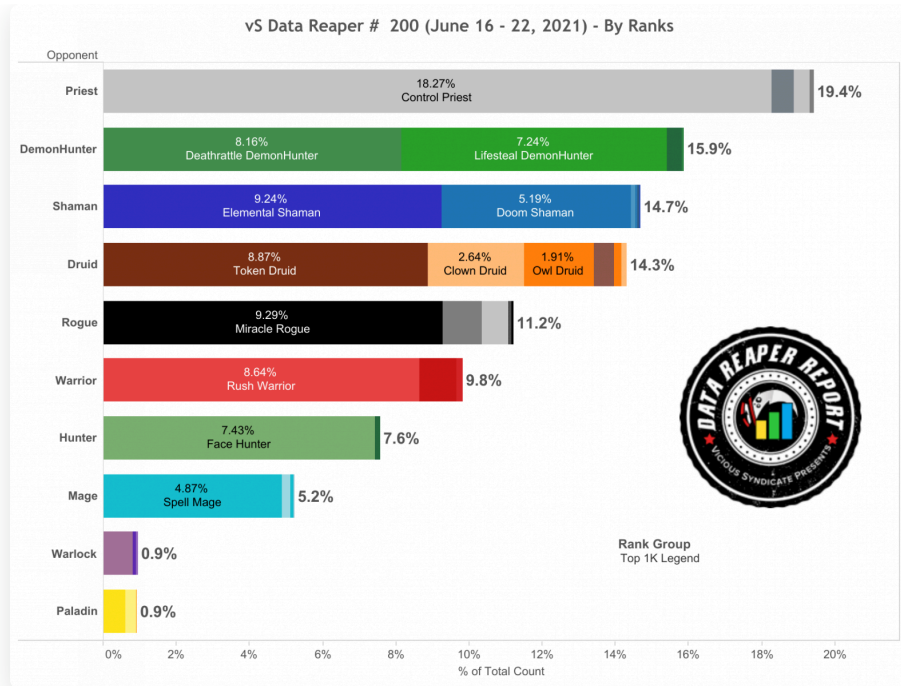
По всем рангам



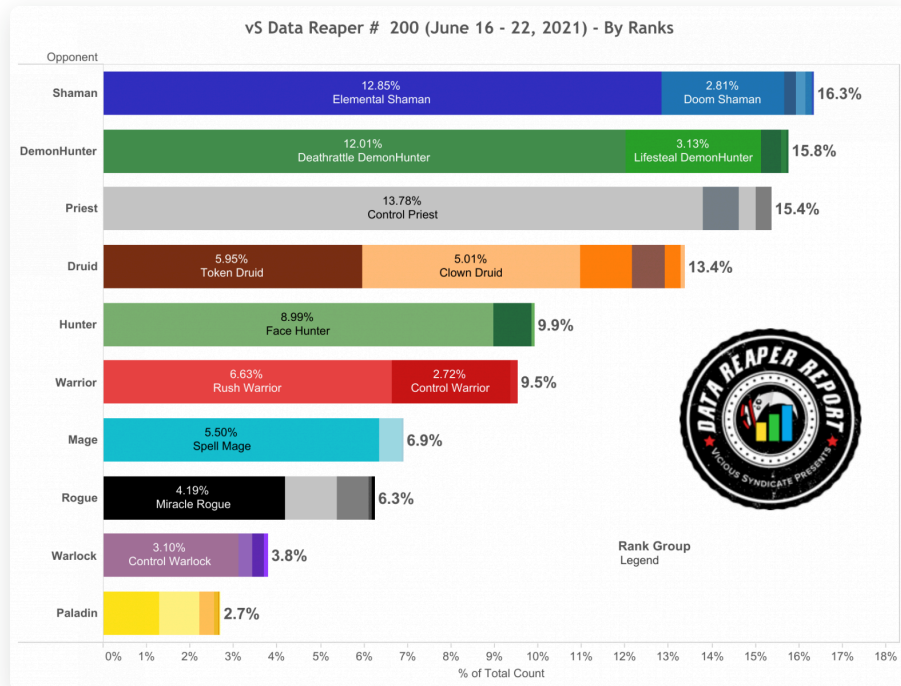
В промежутке ранга Алмаз 4 - 1



Топ 1000 ранга Легенда

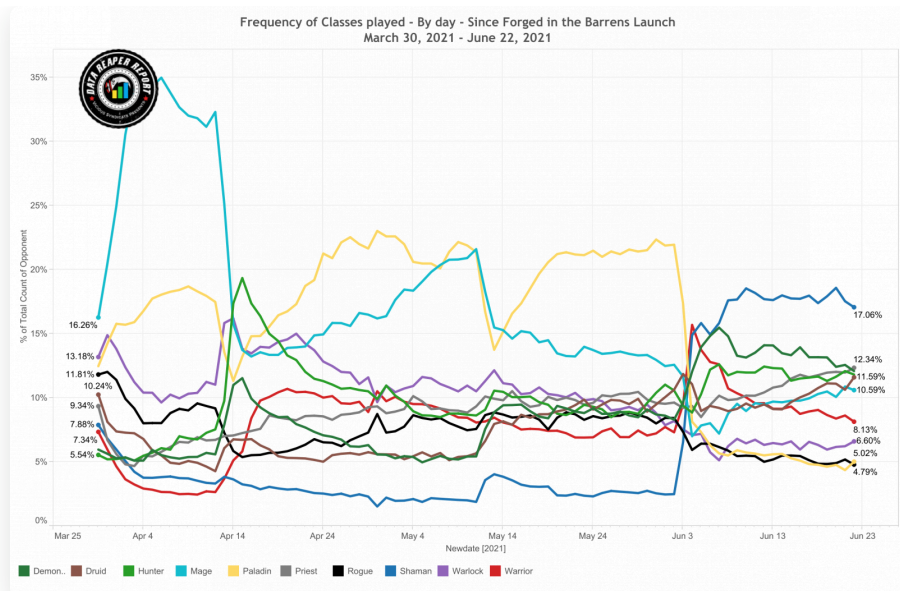


На ранге Легенда

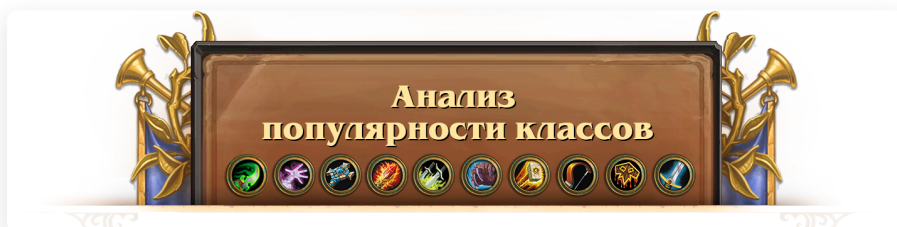



Следующий график показывает прогресс популярности классов с момента выхода дополнения "Закаленные Степями" по дням

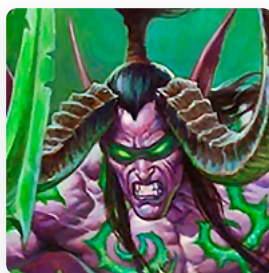
нажмите, чтобы посмотреть график




Следующий график показывает прогрессию популярности классов по неделям в течении года




 Главное отличие между различными игровыми рангами – это **Контроль Жреца**. Из колоды, которая периодически попадает в ладдере, Андуин ближе к вершине Легенды становится господствующей силой, которой играет каждый пятый. Возможно, на этой неделе вы стали замечать жалобы от ведущих игроков на Контроль Жреца. Статистические данные показывают то же самое. Более того, чтобы выигрывать зеркальные поединки, Контроль Жрецы включились в своеобразную гонку вооружений по поздним угрозам, о чем будет подробнее рассказано в классовом разделе.



Охотник на демонов на предсмертных хрипах теряет популярность. Его процент побед снизился еще раньше, и игроки постепенно стали отказываться от Иллидана. А вот **ОТК Охотник на демонов** на вершине Легенды неплохо себя чувствует и пользуется спросом.

 **Тралл** продолжает оптимизировать свои сборки **Элем Шамана**. Архетип на данный момент разделился на варианты с **Молотом-гноллобоем** и **Молотом Рока**. А вот **Шаман Рока** без элементалей постепенно сдает позиции. Тралл – определенно самый популярный класс формата везде, кроме вершины Легенды, где царствует Андуин.

 Воодушевленный неплохой статистикой **Токен Друид** встречается в ладдере и Легенде все чаще. **Клоун Друид** соперничает с ним в популярности на протяжении почти всех рангов, но проседает в Легенде. **Целестиал Друид** почти исчез, но зато на его место пришел Мидрейндж Друид с **Теневой совой** от Jambre (<https://twitter.com/jambreHS/status/1405581988602515458>), который любит покопаться в разном мусоре.

Matchup Win rates based on games between 6/9/2021-6/22/2021
 (Minimum 100 games required per matchup)

Rank Group D4 to L



Hero	Hero Deck	Opponent / Opponent Deck																
		Demon..	Druid	Hunter	Mage	Paladin	Priest	Rogue	Shaman	W..	Warrior							
DemonHunter	Deathrattle Dem..	Black	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Lifesteal Demon..	Red	Black	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
Druid	Celestial Druid	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Clown Druid	Green	Green	Black	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Token Druid	Green	Green	Black	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
Hunter	Deathrattle Hunt..	Red	Green	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Face Hunter	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
Mage	Spell Mage	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Spell-Damage ..	Red	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Wildfire Mage	Red	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
Paladin	Libram Paladin	Red	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Secret Paladin	Red	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
Priest	Control Priest	Red	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Miracle Priest	Red	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
Rogue	Miracle Rogue	Red	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Poison Rogue	Red	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Secret Rogue	Red	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
Shaman	Doom Shaman	Red	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Elemental Sham..	Red	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
Warlock	Control Warlock	Red	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
Warrior	Control Warrior	Red	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Rush Warrior	Red	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	

В промежутке ранга Легенда

Matchup Win rates based on games between 6/9/2021-6/22/2021
 (Minimum 100 games required per matchup)

Rank Group Legend



Hero	Hero Deck	Opponent / Opponent Deck																
		Demon..	Druid	Hunter	Mage	Paladin	Priest	Rogue	Shaman	W..	Warrior							
DemonHunter	Deathrattle Dem..	Black	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Lifesteal Demon..	Red	Black	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
Druid	Celestial Druid	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Clown Druid	Green	Green	Black	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Token Druid	Green	Green	Black	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
Hunter	Deathrattle Hunt..	Red	Green	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Face Hunter	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
Mage	Spell Mage	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Spell-Damage ..	Red	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Wildfire Mage	Red	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
Paladin	Libram Paladin	Red	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Secret Paladin	Red	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
Priest	Control Priest	Red	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Miracle Priest	Red	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
Rogue	Miracle Rogue	Red	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Poison Rogue	Red	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Secret Rogue	Red	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
Shaman	Doom Shaman	Red	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Elemental Sham..	Red	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
Warlock	Control Warlock	Red	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
Warrior	Control Warrior	Red	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Rush Warrior	Red	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	

Таблица % выигрыша архетипов с распределением по Тир уровням

Diamond 1 to 4



vS Power Rankings
DR # 200

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Face Hunter	53.79	-0.50	100.0	65.4	82.7
	Token Druid	53.59	0.41	97.4	24.8	61.1
	Rush Warrior	53.05	0.36	90.2	32.1	61.2
	Elemental Shaman	52.41	0.28	81.8	100.0	90.9
Tier 2	Deathrattle DemonHunter	51.21	0.33	65.9	68.3	67.1
	Secret Rogue	50.67	0.87	58.9	4.8	31.9
	Doom Shaman	50.19	0.06	52.4	13.7	33.1
Tier 3	Miracle Rogue	49.69	0.04	45.9	13.6	29.7
	Clown Druid	49.38	0.39	41.8	25.1	33.4
	Control Priest	49.36	-0.38	41.5	52.5	47.0
	Libram Paladin	49.28	1.94	40.5	8.9	24.7
	Spell Mage	47.56	1.28	17.7	26.5	22.1
	Miracle Priest	47.16	0.18	12.5	4.3	8.4
Tier 4	Lifesteal DemonHunter	46.60	-0.62	5.0	8.7	6.9
	Secret Paladin	44.75	0.40	-19.3	7.6	-5.9
	Control Warrior	44.71	0.53	-19.8	13.9	-3.0
	Poison Rogue	42.22	-2.40	-52.7	3.1	-24.8
	Control Warlock	41.59	0.62	-61.1	18.3	-21.4
	Deathrattle Hunter	40.41		-76.6	5.0	-35.8
	Spell-Damage Mage	40.26		-78.6	3.1	-37.8
	Wildfire Mage	36.02	0.68	-134.6	4.3	-65.2
	Celestial Druid	32.52	-0.39	-180.8	2.6	-89.1

Diamond 5 to 10



vS Power Rankings
DR # 200

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Face Hunter	55.20	-0.51	100.0	69.1	84.6
	Elemental Shaman	54.68	-0.04	95.0	100.0	97.5
	Deathrattle DemonHunter	53.80	-0.04	86.5	66.7	76.6
	Token Druid	53.66	1.36	85.1	24.9	55.0
	Rush Warrior	53.27	0.01	81.4	33.1	57.3
Tier 2	Doom Shaman	52.37	-0.32	72.8	15.2	44.0
	Clown Druid	50.72	0.26	56.9	27.0	42.0
	Secret Rogue	50.22	0.36	52.2	7.6	29.9
Tier 3	Libram Paladin	50.11	1.46	51.0	12.7	31.9
	Spell Mage	49.65	0.90	46.7	44.6	45.6
Tier 4	Miracle Rogue	49.41	-0.39	44.4	16.1	30.2
	Control Priest	48.49	0.25	35.5	64.6	50.1
	Secret Paladin	47.34	-0.59	24.4	14.6	19.5
	Lifesteal DemonHunter	46.84	0.44	19.7	13.0	18.3
Tier 5	Miracle Priest	46.34	0.43	14.8	8.5	11.7
	Control Warrior	44.64	0.49	-1.5	24.0	11.3
	Control Warlock	43.85	0.32	-9.1	37.9	14.4
	Poison Rogue	43.00	-3.90	-17.3	6.2	-5.5
	Spell-Damage Mage	42.13		-25.6	6.3	-9.7
	Deathrattle Hunter	41.56		-31.1	10.9	-10.1
	Wildfire Mage	36.63	-0.52	-78.5	13.2	-32.7
	Celestial Druid	34.16	0.78	-102.2	7.4	-47.4

Legend



vS Power Rankings
DR # 200

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Token Druid	53.33	0.19	100.0	43.2	71.6
	Face Hunter	53.16	-0.37	97.6	65.2	81.4
	Elemental Shaman	52.69	0.02	90.5	93.2	91.9
	Rush Warrior	52.46	0.05	87.0	48.1	67.6
	Doom Shaman	52.10	0.35	81.6	20.4	51.0
Tier 2	Deathrattle DemonHunter	51.46	0.00	71.9	87.1	79.5
	Secret Rogue	50.91	0.38	63.7	8.6	36.2
	Clown Druid	50.43	0.22	56.4	36.4	46.4
Tier 3	Miracle Rogue	49.76	0.12	46.4	30.4	38.4
	Libram Paladin	49.58	1.54	43.7	9.4	26.6
	Control Priest	49.57	-0.34	43.5	100.0	71.7
	Spell Mage	48.87	-0.06	33.1	39.9	36.5
	Lifesteal DemonHunter	48.28	-0.58	24.1	22.7	23.4
	Miracle Priest	47.45	-0.55	11.7	6.1	8.9
Tier 4	Secret Paladin	46.82	0.37	2.2	6.7	4.5
	Poison Rogue	45.31	-2.59	-20.5	5.3	-7.6
	Control Warrior	44.46	0.49	-33.3	19.8	-6.8
	Control Warlock	43.39	0.30	-49.4	22.5	-13.5
	Spell-Damage Mage	41.90		-71.8	3.6	-34.1
	Deathrattle Hunter	41.06		-84.4	6.3	-39.1
	Wildfire Mage	37.44	0.28	-138.8	6.3	-66.3
	Celestial Druid	34.53	-0.58	-182.6	5.5	-88.5

Top 1K Legend



vS Power Rankings
DR # 200

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Rush Warrior	52.31	0.28	100.0	47.3	73.6
Tier 2	Token Druid	51.57	-1.08	84.0	46.5	66.3
	Control Priest	51.45	0.14	81.4	100.0	90.7
	Elemental Shaman	51.08	-0.54	73.4	50.6	62.0
	Face Hunter	50.99	-0.42	71.5	40.7	56.1
	Doom Shaman	50.80	-0.10	67.4	28.4	47.9
Tier 3	Deathrattle DemonHunter	50.37	0.09	58.0	44.7	51.3
	Miracle Rogue	50.27	0.17	55.8	50.8	53.3
	Secret Rogue	49.84	-0.47	46.5	3.9	25.2
	Miracle Priest	49.71	0.33	43.6	3.3	23.5
	Clown Druid	49.44	-0.25	37.9	14.5	26.2
	Lifesteal DemonHunter	49.21	-0.52	32.8	39.7	36.2
Tier 4	Spell Mage	49.17	-0.35	32.0	26.7	29.3
	Libram Paladin	48.62	1.85	20.1	3.4	11.7
	Poison Rogue	46.59	-2.52	-23.8	5.9	-8.9
	Control Warrior	46.29	1.99	-30.2	5.5	-12.3
	Secret Paladin	46.14	1.19	-33.5	1.6	-16.0
	Control Warlock	43.95	1.09	-80.9	4.4	-38.2
	Spell-Damage Mage	42.47		-112.8	1.3	-55.8
Tier 5	Deathrattle Hunter	40.20		-161.9	0.7	-80.6
	Wildfire Mage	38.05	0.67	-208.4	0.5	-104.0
	Celestial Druid	37.08	0.24	-229.3	2.9	-113.2

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

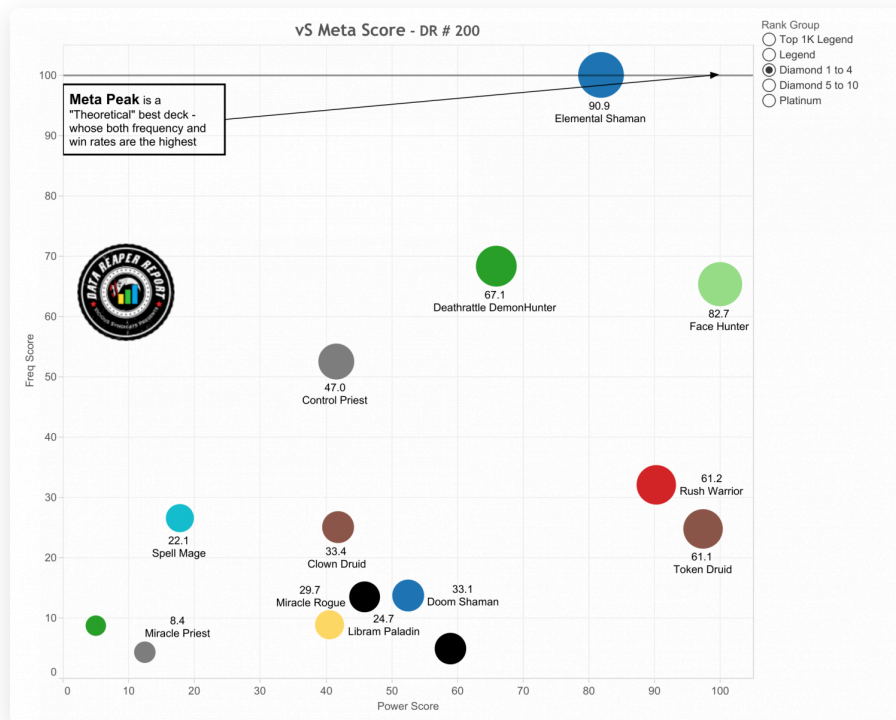
Tiers	Hero Deck	vS Dec k P.	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Odd Paladin	54,38	0,70	100,0	100,0	100,0
	Token Druid	52,83	0,52	82,3	47,8	65,0

Диаграмма Meta Score

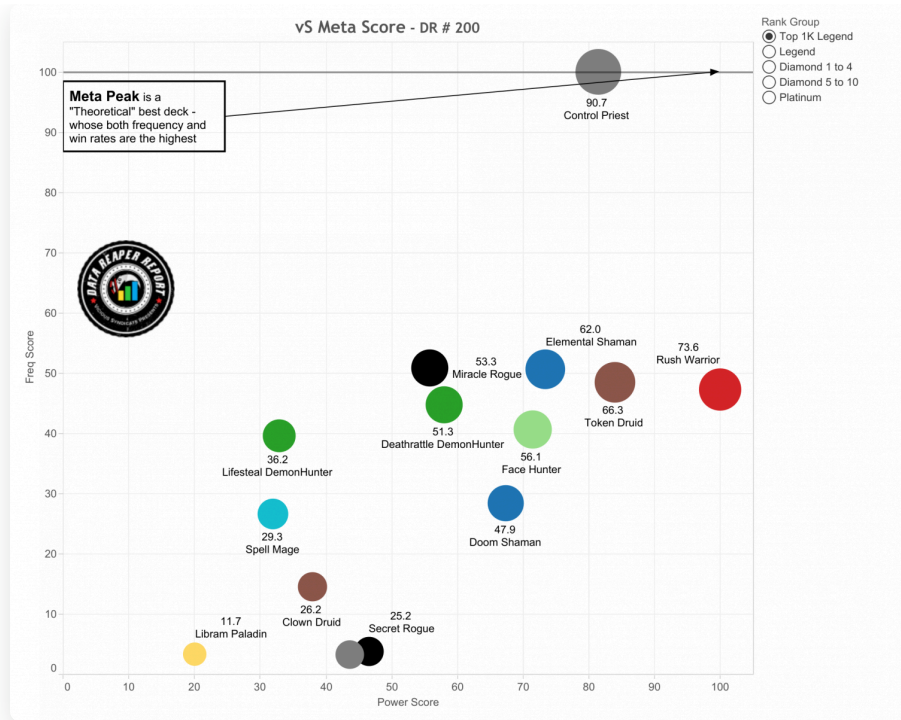
vS Meta Score диаграмма - отображает одновременно и уровень силы архетипов (ось абсцисс X), и их популярность (ось ординат Y). Исследовав этот график, вы сможете нагляднее увидеть и проще понять состояние текущей меты.

Чем выше и правее находится определенная колода, тем более мощной и нездоровой для меты она является. В правом верхнем углу графика показан теоретический король меты, максимально сильный и максимально популярный. Можно сравнить, как близко к нему подошлись существующие архетипы.

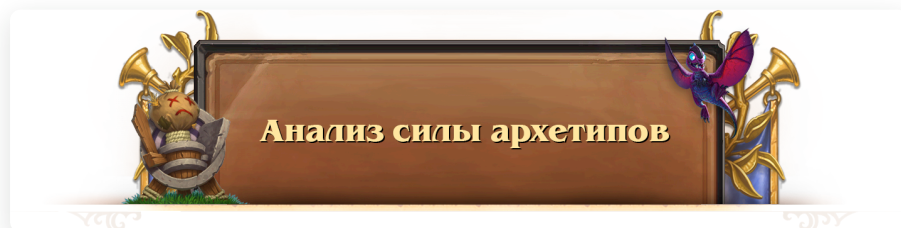
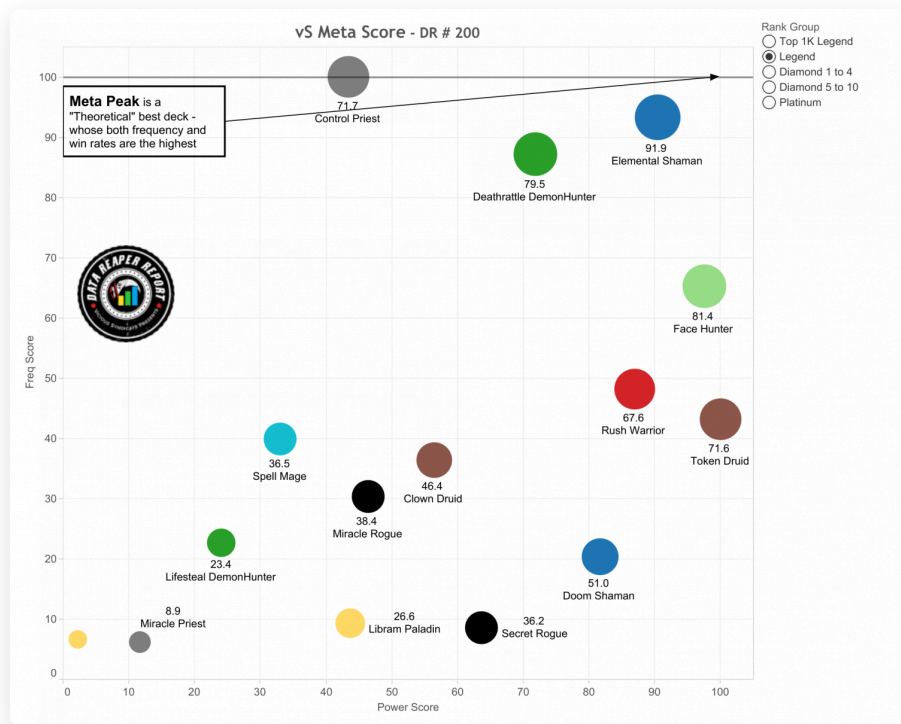
Алмаз 4-1 ранг



Топ 1000 ранга Легенда



На легендарном ранге



Жрец

Со Жрецом происходит много интересного на высоких рангах игры.

Контроль Жрец выглядит довольно средне и не создает особых проблем на большинстве рангов. Но затем его показатели делают скачок в топе Легенды, причем настолько серьезный, что колоде тяжело дать отпор даже удобными архетипами (Шаман и Маг - лучший выбор в данном случае). Многие из его матч-апов только улучшились, и сейчас Контроль Жрец - это колода с самым высоким порогом зависимости от умений игрока. Весь ладдер сейчас нацелен на противостояние со Жрецом, что вы увидите в разделе классов, однако последнему от этого пока что ни горячо, ни холодно.

Ирония заключается в том, что Жрец может стать себе палачом в топе Легенды. Возросшая важность зеркального противостояния заставляет колоду склоняться в сторону жадных опций, из-за чего страдают ее некоторые другие матч-апы. Возможно, эта тенденция вкупе с оптимизацией других колод против Жреца остановят победное шествие Андуина (хотя пока что такой исход под большим вопросом).

Также стоит учитывать один странный фактор - так называемый "процент сдачи" Жреца. Дело в том, что в очень небольшой, но все же заметной части игр оппоненты Жреца просто отказываются играть в этом матч-апе и сдают на 1-м ходу. Исход этих игр мог бы быть иным, но Андуин получает бесплатную победу, и это дает серьезный эффект показателям класса. По оценкам винрейт класса в топе Легенды завышен почти на целый процент из-за таких сдач игр со стороны оппонента. Еще ни одна колода в Hearthstone настолько не отбивала у игроков желание участвовать в партиях (и эта тенденция навряд ли связана с подготовкой к Masters Tour в Даларане, поскольку после турнира игроки так и продолжают сдаваться против Жреца).



Охотник на демонов

Винрейт **ДХ на хрипах** пришел в норму, но появилась проблема с матч-апом против Жреца. Долгое время он считался победным для Иллидана, но, судя по всему, на высоких рангах это уже неправда. В колоду нужно внести несколько изменений, чтобы вернуть доминирующее положение в этой встрече. Такая возможность есть. Как это сделать, не навредив другим матч-апам, читайте в классовой секции.

Показатели **ОТК Охотника на демонов** следуют по той же траектории, что и раньше. Его возросшая популярность никак не связана с сильным положением в мете. И чем популярнее он становится, тем больше вероятность, что он наткнется на очередную Мучительницу Иллюсию.



Шаман



Шаман - лучший выбор против Жреца, если вы не хотите играть слишком ситуативной колодой (Спелл Магом). Оба архетипа Тралла обыгрывают Контроль Жреца на всех ранговых промежутках, а выбор **Молота Рока** только улучшает этот матч-ап для **Элем Шамана**.



На высших рангах эффективность Элем Шамана во многих матч-апах значительно просела. Это связано с выбором игроков версии колоды с **Молотом Рока** с целью обыграть Жреца в топе Легенды, однако она далеко не так хорошо оптимизирована, как сборка с **Молотом-гноллобом**.



Друид



Токен Друид, очевидно, не в восторге от роста Жреца, однако разброс матч-апов колоды достаточно хорош для того, чтобы считать ее одной из сильнейших в текущей мете. **Клоун Друид** находится в районе 50% винрейта, в зависимости от оппонентов, которых он встречает. Ему больше не удается обыгрывать Жреца, и его скорее можно считать ответом на Охотников на демонов и Воинов.



Если вам интересно, как себя показывает небольшое число **Мидрейндж Друидов**, то не ждите от колоды ничего хорошего. Вскоре она должна пропасть из поля зрения.



Разбойник

Миракл Разбойник не показывает сверхвыдающихся результатов, но он все еще конкурентоспособен. Это вторая после Жреца колода, которая требует серьезных навыков от игрока, что и позволяет ей держаться на плаву. **Секрет Разбойник** лучше показывает себя на более низких рангах, но падает в эффективности на высоких. Это связано как с осведомленностью оппонентов о секретах, так и с метовыми тенденциями (Токен Друид).



Воин

Раш Воин силен, и его гибкость в значительной степени отвечает за его присутствие в Тир-1 на абсолютно всех ранговых промежутках. Можно было ожидать, что Жрец сдвинет его с этой позиции в топе Легенды, но Воин с этим не согласен. Если вы взглянете на статистику этого матч-апа, положение Гарроша не так уж и безнадежно. Все благодаря возможности Раш Воина перебороть и пересидеть по ресурсам умелое исполнение Жреца в этой встрече. У Раш Воина есть возможности для роста и принятия лучших решений против Андуина.



Охотник

От Охотника все еще можно ожидать постепенного снижения эффективности. Как и Токен Друид, он не может похвастаться гибкостью для противостояния Жрецам, а текущие эксперименты внутри колоды нельзя однозначно назвать прогрессивными. Пока что класс остается в той же довольно неплохой позиции, что и раньше.



Маг

Спелл Маг может стать серьезным инструментом в арсенале игроков, если Жрец полностью выйдет из-под контроля. Несмотря на все то раздражение, которое вызывает **Колдовской поток**, не зашедший в стартовую руку, Спелл Маг сохраняет свою роль в качестве сдерживающего фактора, который не позволяет Жрецу войти в Тир-1.



Паладин

Манускрипт Паладин значительно поднял свой винрейт, за что в ответе его новая сборка. Пока колода не набрала чуть больше популярности, ничего нельзя гарантировать, однако ранняя статистика указывает на то, что Утер снова может стать полноценным участником ладдера, если успешно пройдет оптимизацию после нерфов. Если так случится, Чернокнижник будет единственным мертвым классом в формате.

Но что происходит в топе Легенды? Частота зеркальных встреч привела к невообразимому: К'Тун Расколотый стал действительно хорошей картой в стандартной сборке! Эффективность **Сетеккской ворожеи** в этом матч-апе упала, и если вы хотите получить серьезное преимущество в нем, лучше использовать древнего бога (статистика встречи версии с К'Туном с версией без него близка к 60 на 40%). Роль К'Туна сильно напоминает **Архивариуса Элизиану** в Контроль Воине из Возмездия теней: аналог колоды на зеркальный матч-ап.

Еще одна карта, которая оказалась полезна в такой сборке - это **Безымянный**. Пока что нельзя назвать его одной из ключевых карт, но он довольно ценен в нескольких матч-апах. Он потрясающе показывает себя в зеркальной встрече, отлично выступает против Разбойника и Воина и неплохо заменяет **Кабалиста-послушника** против ДХ на хрипах. Если вы часто встречаете ОТК Охотника на демона, вы можете заменить **Безымянного** на **Мучительницу Иллюсию** - это единственный матч-ап, где она является ключевой картой.

- **Миракл Жрец:**

На старт! Миракл Жрец

- **Контроль Жрец:**



Контроль Жрец (Yoink)



- **К'тун Контроль Жрец**



[назад к выбору класса](#)

ОХОТНИК НА ДЕМОНОВ

- С ростом популярности Жреца у **ДХ на хрипах** появился новый стимул использовать **Стального палача**. И хотя добавление карты в сборки ранее выглядело никудышно, она стала появляться в версии с более тяжелыми угрозами от прошлой недели. Такой подход выглядит лучше, нежели усиление агрессии через **Хитрую нарушительницу**. И не стоит беспокоиться о нехватке 4-х дропов - **Крикунья Скверны** довольно слаба.

Карты, которые уступили место **Стальному палачу**, - это **Манкрик** и **Вектус**. **Стальной палач** отнимает значительный процент винрейта у Жреца (более 5%), а также полезен против **Разбойника**, **Мага** и **ОТК Охотника на демонов**. Негативно сказывается он на встречах с **Шаманом**, **Раш Воином**, **Токен Друидом**, **Фейс Охотником** и в зеркальном матч-апе. Учитывайте эти списки при выборе между двумя вариантами.

- **Охотник на демонов на хрипах:**



ДХ на хрипах (Wailing)

- **ОТК Охотник на демонов:**



Стандартный ОТК ДХ



[назад к выбору класса](#)



Шаман - единственный класс, который отделяет Жреца от тотальной доминации. Справиться с ментальной атакой Андуина помогут сразу два архетипа.

Новая сборка **Элем Шамана с Молотом Рока** от прошлой недели оказалась идеальной. Вы можете найти ее подробное описание в прошлом мета-отчете. Все, что было сказано в теории, оказалось абсолютно идентичным на практике. Сборка осталась точно такой же, и она выступает в качестве сильного конкурента **Элем Шаману с Молотом-гноллобом** внутри класса.

Версия с **Молотом-гноллобом** все чаще обращается к **Инаре Удар Бури**, которая выглядит сильнее, чем **Алекстраза Хранительница Жизни** или **Ал'акир**.

Какую же сборку выбрать? **Молот Рока** силен против Контроль Жреца, Раш Воина и ОТК Охотника на демонов. Версия с **Молотом-гноллобом** сильнее при встрече с Токен Друидом, Фейс Охотником, Разбойниками и Шаманами.

Элем Шаман:



Элем Шаман с Молотом-гноллобом



Элем Шаман с Молотом Рока



Шаман Рока:

Наралекс Шаман Рока



[назад к выбору класса](#)

В
Токен
Друиде
все
чаще
встречается
Верный
путь,
который
отлично
себя
показывает.
В
действительности
есть
вероятность,
что
в
пользу
Верного
пути
стоит
и
вовсе
отказаться
от
Души
леса.
Вы
можете

покрутить
пальцем
у
виска,
ведь
растет
популярность
Контроль
Жреца,
однако
самое
интересное
в
этом
изменении
то,
что
матч-
ап с
Андуином
от
этого
практически
не
страдает.
Возможно,
ресурсы
от
Верного
пути
оказывают
достаточно
влияния
на
ход
партии
и
более
ценны
в
тех
случаях,
когда
Жрец
попросту
не
дает
вам
извлечь
выгоду
из
Души
леса,
зачищая
любой
ваш
стол.
Если
учесть,
что
Верный
путь
полезен
во
многих



класса

- Приключ
Разбойн
в
Пещерах
Стенаний
не
блещут
разнообр
Его
архетипь
никак
не
изменили
а
позиция
в
мете
-
примерн
посереду
Многим
игрокам
нравится
геймплей
Миракл
Разбойн
которого
вполне
можно
назвать
сбаланси
колодой
с
увлекате
стилем
игры,
который
не
вызывает
существо
недоволь
у
оппонент
Секрет
Разбойн

клас

■

■ ■ ■

класса

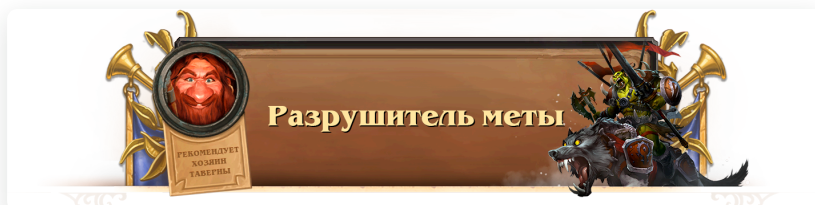
- Лучшее, что может Гул'дан в нынешней мете - откинуться на спинку стула и наблюдать за происходящим. Приносим наши глубочайшие соболезнования всем Чернокнижникам.

▪ **Контр Чернокнижник**

▪ **Билетикус Контр Чернокнижник**



▪ **назад к выбору класса**



Способен ли кто-нибудь остановить огромную волну **Контроль Жрецов** на высоких рангах? Станет ли наличие К'Туна в колоде соперника ахиллесовой пятой Андуина? Анализ этой недели сфокусирован на выяснении того, способны ли колоды противостоять самому многочисленному и сильному архетипу меты, и зачастую речь не столько об игровом балансе, сколько о моральном благополучии игрока во время матча.

Жрец на этой неделе поражает, и во многом виной этому становится психологический аспект. Заставлять противника сдаваться на первый ход, как делал в свое время Квест Разбойник благодаря обилию проигрывающих ему колод - дело одно, но вот заставить игрока рано сдать в почти победной позиции - совсем другое. Контроль Жрец не просто побеждает, он деморализует, и деморализует сильнее любой колоды, которую все когда-либо видели. Не из-за критического преимущества против определенных колод или огромного процента победы, а из-за хитрости и тактики.

- ◦ ▪ **Контроль Жрец:**



Контроль Жрец (Yoink)

-



К'тун Контроль Жрец

-



- Источник www.viciousyndicate.com на языке

оригинала