

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Песочница Джайны и Гул'дана. Вольный мета-отчет Vicious Syndicate #21

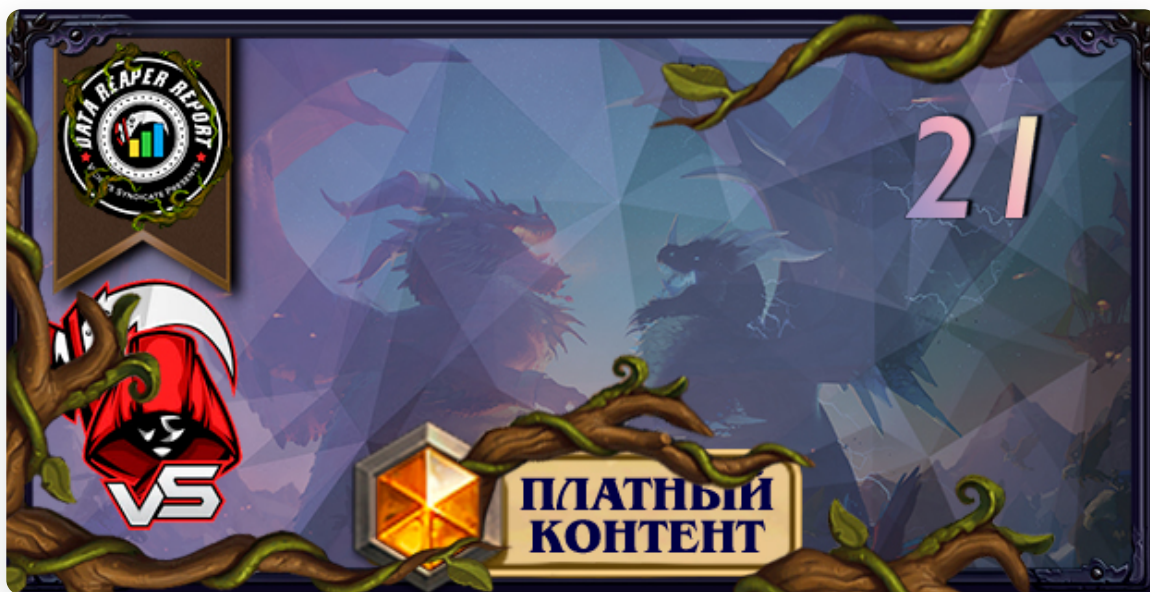
24.02.2020

Мета-отчеты

Мета-отчет

Вольный мета-отчет VS Data Reaper Report #21

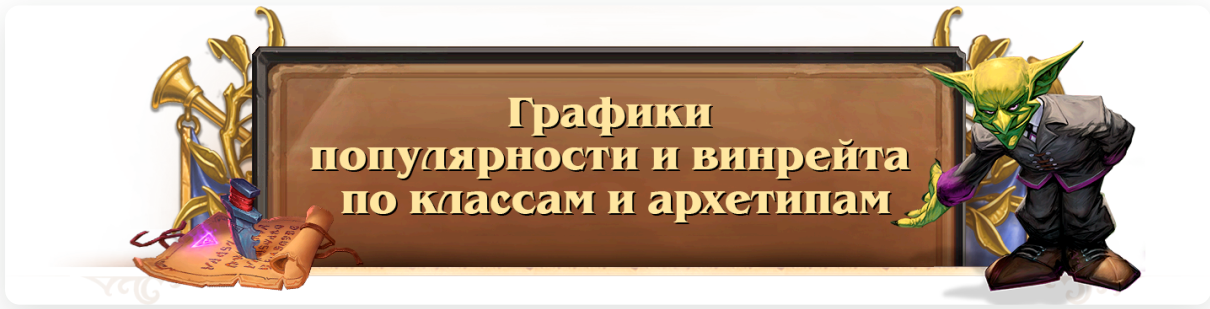
ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



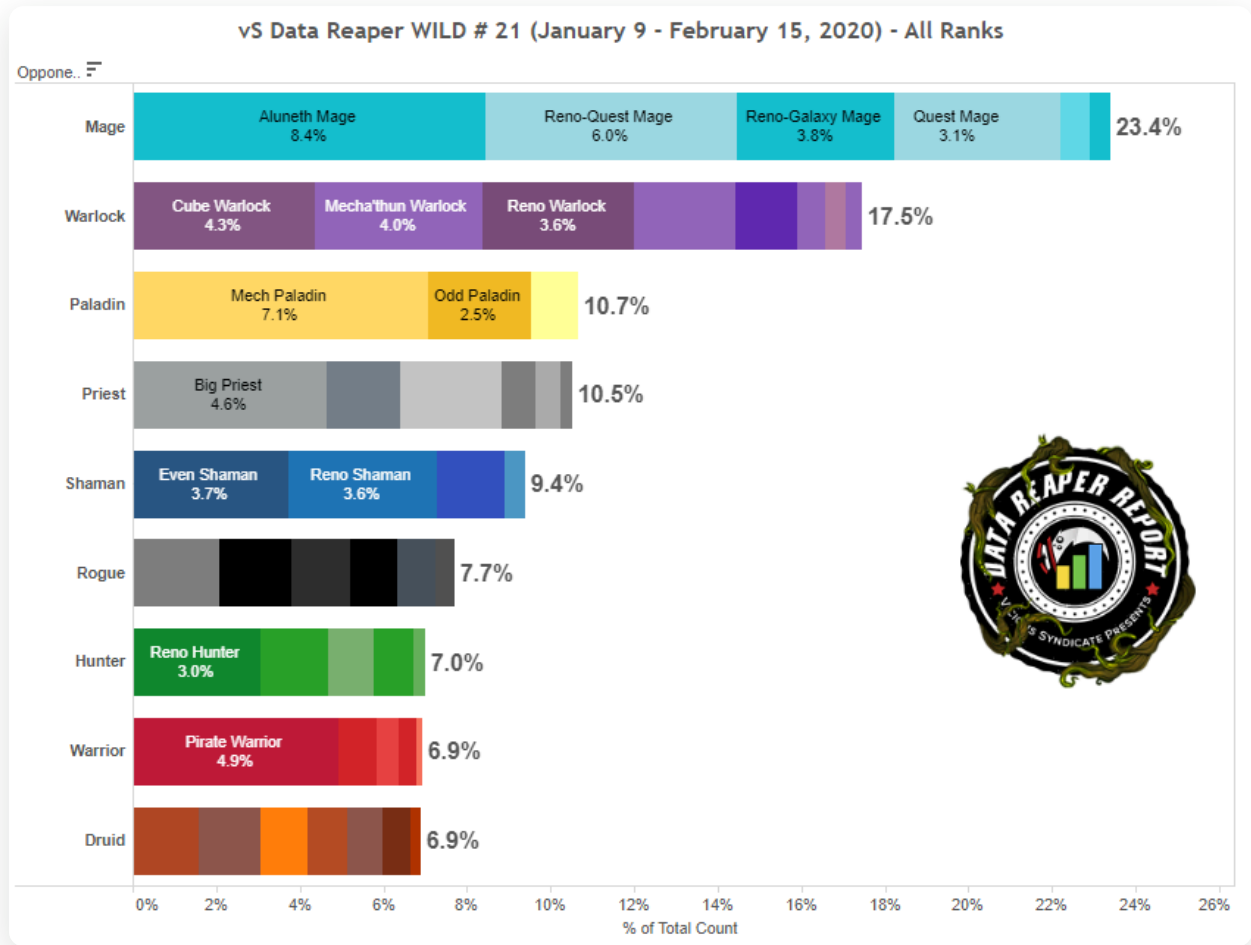
Последние изменения и статистика меты Пробуждения Галакронда Вольного режима. Лучшие классы и их колоды, ослабление и усиление тех или иных архетипов. Тенденции меты, векторы развития и не только в 21 мета-отчёте Data Reaper от Vicious Syndicate по Вольному режиму.

## 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*



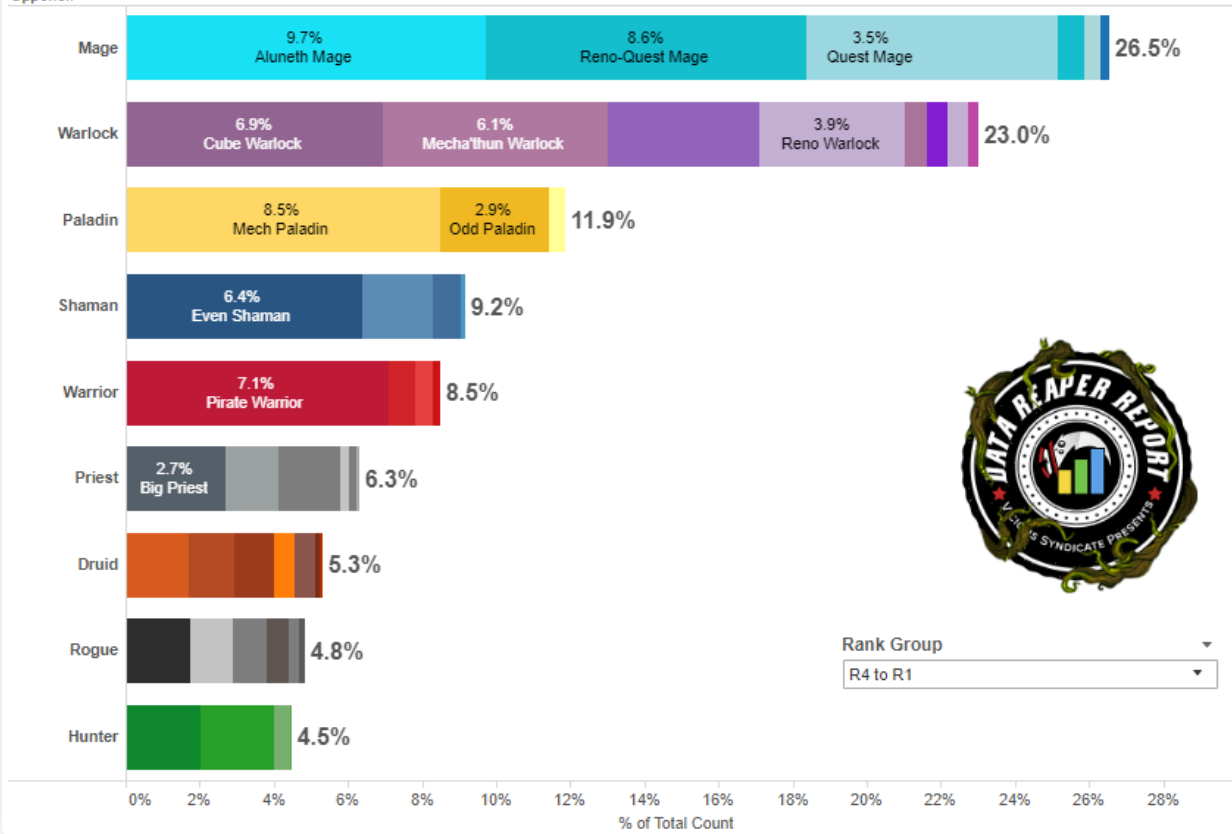
По всем рангам



В промежутке 4 - 1 ранг

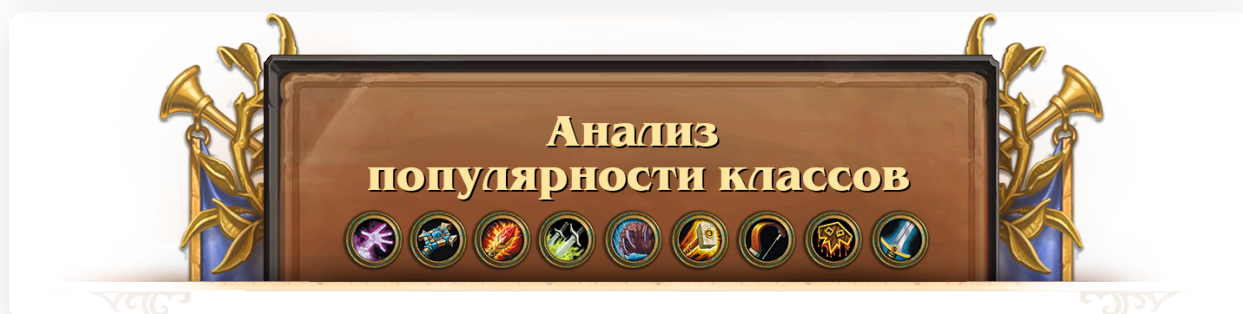
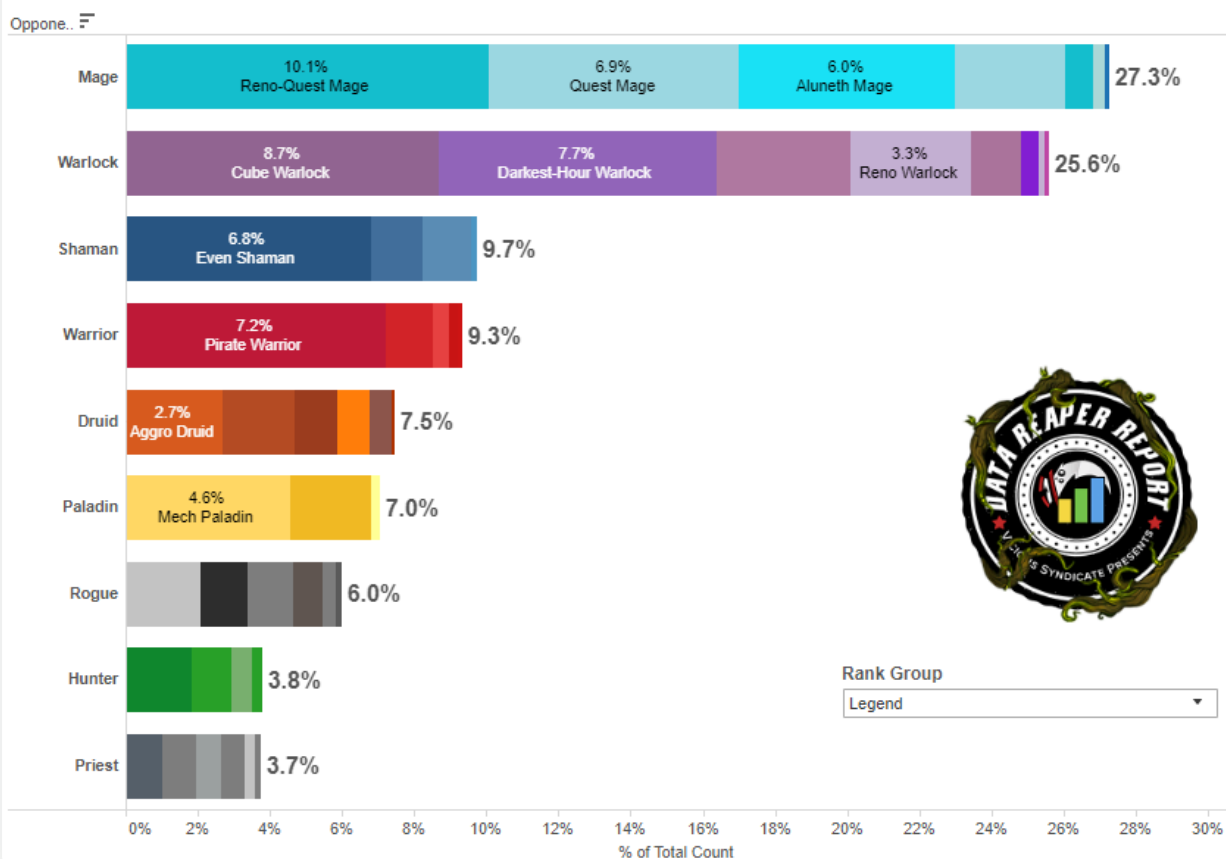
vS Data Reaper WILD # 21 (January 9 - February 15, 2020) - By Ranks

Oppone.. F



На ранге Легенда

## vS Data Reaper WILD # 21 (January 9 - February 15, 2020) - By Ranks



После нерфа [КЛНК-КЛ4Ка](#), вольная мета превратилась в поле боя других колод за первое место. Это был прекрасный, но короткий период, в течение которого игроки экспериментировали со стратегиями разных классов, которые ранее находились под гнетом [КЛНК-КЛ4Ка](#). Тем не менее, мета стабилизировалась, и лишь два класса остались во главе.

Сейчас Вольный формат - песочница Джайны и Гул'дана, где они заняли около 40% ладдера на всех ранговых промежутках. На отрезке между 1 и 4 рангом они занимают 50% меты, а в Легенде целых 53%. Два класса занимают больше места, чем остальные 7 классов суммарно. Не является ли это индикатором того, что у них, *возможно*, слишком сильные карты и архетипы?



**Алунет Маг (Секрет Маг)** - самая популярная колода класса в ладдере, но ее популяция падает на высоких рангах, несмотря на рост общей численности класса. **Рено Квест Маг** и обычные **Квест Маги** наоборот, растут. Игроки в Легенде влюблены в [Связующую спираль](#), так как она дает доступ к лучшим и самым

последовательным финишерам в игре. Рено Квест Маг - новая оболочка для знакомой комбинации, но многие игроки возвращаются к старым сборкам, так как они лучше показывают себя в зеркальных матчах.



**Чернокнижник** - вторая голова монстра, доминирующего в Вольном. Гул'дан всегда хвастался своей разнообразностью в Вольном, и в этом отчете ситуация не изменилась. **Куболок** - главный инструмент игроков для подъема в Легенду с 4 ранга, **Меха-К'тун Чернокнижник** популярен на подступах к Легенде, но исчезает на высоких рангах, **Ренолок** стабилен по всему ладдеру. Интересно то, что **Биг Чернокнижник** (тот, что играет через **Темнейший час** - **Чернокнижник с Темнейшим часом**) почти незаметен на низких рангах, но резко растет в численности на высоких рангах, и этот процесс начинается с 4 ранга. Дело в том, что он является сильной колодой для Квест Магов в Легенде.



**Паладин** - третий по популярности класс в ладдере. Его главные архетипы уже давно всем знакомы - **Мех Паладин** и **Нечетный Паладин**. Мех Паладин реже встречается в Легенде, скорее всего из-за большого числа Чернокнижников.



**Биг Жрец** остается чересчур популярной колодой на низких рангах. Это подтверждает слова Iksara о том, что игроки действительно любят эту колоду. Несмотря на то, что ее мощь далека от старых показателей, колода остается самой популярной на промежутке между 14 и 10 рангами. Чем выше вы продвигаетесь по ладдеру, тем меньше Жрецов вы увидите, а общая численность класса падает с 16% до 6% в Легенде.



**Шаман** сохраняет свою среднюю позицию, и лишь **Четный Шаман** представляет класс. Его популярность достигает пика в Легенде, где его сложнейший матч-ап (Секрет Маг) встречается не так часто. **Рено Шаман** исчез во мраке после короткого периода интереса от игроков.



Присутствие **Разбойника** в Вольном стремительно падает, лишь несколько архетипов периодически встречаются в ладдере. **Исчезновение Нечетного Разбойника** выглядит странным, ведь это была вторая по мощи колода в предыдущем мета-отчете. Пускай это было относительно давно, но никакие нерфы ее не касались.



После долгого изгнания, **Гаррош** наконец-то вернулся на карту Вольного режима, ведь **Пират Воин** получил значительную поддержку в Натиске Драконов. Колода растет в популярности на высоких рангах и входит в список самых частых противников, начиная с 4 ранга.

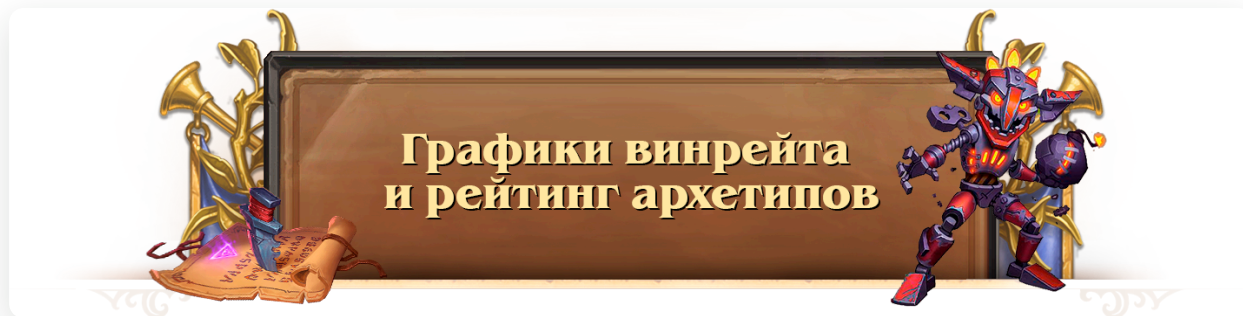


**Охотник** получил интересные синергии, которые стали мощными инструментами в Стандартном режиме, но почти не помогли классу в Вольном. Большинство игроков предпочитают оставаться верными **Рено Охотнику** или **Мех Охотнику**.



**Друид** распылен между разными экспериментальными сборками, но ничто не может зацепиться в ладдере. **Увеличение** подогрело интерес к **Агро Друиду**, а

вот **Джейд** и **Вихлепых Друид** отправились на обочину, не получив никаких новых инструментов.



### Диаграммы матч-апов

По всем рангам

# Wild Matchup in rates based on games between 1/9/2020-2/15/2020 (Minimum 50 games required per matchup)



Hero	Hero Deck	Rank	Opponent / Opponent Deck														
			Hunt..	Mage				Paladin		Priest	Shaman		Warlock			War..	
			Reno Hunter	Aluneth Mage	Quest Mage	Reno-Galaxy Mage	Reno-Quest Mage	Mech Paladin	Odd Paladin	Big Priest	Even Shaman	Reno Shaman	Cube Warlock	Darkest-Hour Warlock	Mecha'thun Warlock	Reno Warlock	Pirate Warrior
Hunter	Reno Hunter	A	Black	Red	Red	Red	Red	Red			Red		Red		Red	Red	Green
Mage	Aluneth Mage	A	Green	Black	Green	Red	Black	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Quest Mage	A	Green	Red	Black	Green	Green	Red			Red		Black	Red	Green		Red
	Reno-Galaxy Mage	A	Green	Green	Red	Black	Red	Green		Black	Green	Green	Black	Black	Black	Green	Green
	Reno-Quest Mage	A	Green	Black	Red	Green	Black	Black	Red	Green	Black	Green	Black	Red	Green	Green	Red
Paladin	Mech Paladin	A	Green	Green	Green	Red	Black	Black	Red	Red	Red	Green	Red	Red	Black	Black	Green
	Odd Paladin	A		Red			Green	Green	Black				Black		Green		Black
Priest	Big Priest	A		Red		Black	Red	Green		Black	Red		Green		Red		Red
Shaman	Even Shaman	A	Green	Red	Green	Red	Black	Green		Green	Black	Black	Black	Black	Red	Green	Black
	Reno Shaman	A		Red		Red	Red	Red			Black	Black	Red		Red	Red	Red
Warlock	Cube Warlock	A	Green	Red	Black	Black	Black	Green	Black	Red	Black	Green	Black	Green	Green	Red	Green
	Darkest-Hour Warlock	A		Red	Green	Black	Green	Green			Black		Red	Black	Green	Red	Green
	Mecha'thun Warlock	A	Green	Red	Red	Black	Red	Black	Red	Green	Green	Green	Red	Red	Black	Green	Black
	Reno Warlock	A	Green	Red		Red	Red	Black			Red	Green	Green	Green	Red	Black	Green
Warrior	Pirate Warrior	A	Red	Red	Green	Red	Green	Red	Black	Green	Black	Green	Red	Red	Black	Red	Black

В промежутке 4 ранг - Легенда

**Wild Matchup Win rates based on games at Ranks 4 to Legend  
between 1/9/2020-2/15/2020  
(Minimum 50 games required per matchup)**



Hero	Hero Deck	Opponent / Opponent Deck										
		Mage				Paladin	Sham..	Warlock			Warrior	
		Aluneth Mage	Quest Mage	Reno-Galaxy Mage	Reno-Quest Mage	Mech Paladin	Even Shaman	Cube Warlock	Darkest-Hour Warlock	Mecha'thun Warlock	Reno Warlock	Pirate Warrior
Mage	Aluneth Mage	Light	Green	Red	Light Red	Red	Green	Light	Light	Light	Light	Green
	Quest Mage	Light Red	Light	Light	Green	Light	Light Red	Green	Red	Light	Light	Red
	Reno-Galaxy Mage	Green	Light	Light	Light Red	Light	Light	Green	Light	Light	Light	Light
	Reno-Quest Mage	Green	Light Red	Green	Light	Green	Light	Light Red	Red	Green	Green	Light
Paladin	Mech Paladin	Green	Light	Light	Light Red	Light	Red	Light Red	Light	Light Red	Light	Green
Shaman	Even Shaman	Red	Green	Light	Light	Green	Light	Light	Green	Red	Light	Light
Warlock	Cube Warlock	Light	Light Red	Light	Green	Green	Light	Light	Green	Light	Light Red	Green
	Darkest-Hour Warlock	Light	Green	Light	Green	Light	Light Red	Light Red	Light	Green	Light	Green
	Mecha'thun Warlock	Light	Light	Light	Light Red	Green	Green	Light Red	Red	Light	Light	Light
	Reno Warlock	Light	Light	Light	Red	Light	Light	Green	Light	Light	Light	Light
Warrior	Pirate Warrior	Light Red	Green	Light	Light	Red	Light	Red	Light Red	Light	Light	Light

**Таблица % винрейта архетипов с распределением по Тир уровням**

All Ranks

 vS WILD Power Rankings  
Wild DR # 21

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Aluneth Mage	55,83	100,0	100,0	100,0
	Even Shaman	55,57	97,8	44,2	71,0
	Reno-Quest Mage	54,70	90,3	71,3	80,8
	Darkest-Hour Warlock	53,65	81,3	29,0	55,1
	Cube Warlock	53,13	76,9	51,5	64,2
	Odd Paladin	53,06	76,3	29,3	52,8
	Mech Paladin	52,39	70,5	83,6	77,1
	Reno-Galaxy Mage	52,14	68,4	44,6	56,5
Tier 2	Pirate Warrior	51,44	62,3	58,2	60,3
	Reno Warlock	50,28	52,4	43,0	47,7
Tier 3	Quest Mage	49,03	41,6	36,3	39,0
	Mecha'thun Warlock	48,89	40,5	47,6	44,1
Tier 4	Reno Hunter	44,53	3,0	36,1	19,6
	Reno Shaman	42,74	-12,3	42,2	15,0
	Big Priest	42,07	-18,0	54,9	18,4

R9 to R5

 vS WILD Power Rankings  
Wild DR # 21

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Even Shaman	55,44	100,0	29,1	64,5
	Aluneth Mage	55,10	96,9	100,0	98,5
	Reno-Quest Mage	54,84	94,5	52,4	73,4
	Darkest-Hour Warlock	53,60	83,1	13,7	48,4
	Cube Warlock	53,46	81,8	37,4	59,6
	Odd Paladin	52,68	74,6	25,8	50,2
	Mech Paladin	52,34	71,5	79,4	75,5
	Reno-Galaxy Mage	52,32	71,3	33,6	52,5
Tier 2	Pirate Warrior	50,84	57,7	45,7	51,7
	Reno Warlock	50,56	55,1	36,3	45,7
Tier 3	Mecha'thun Warlock	49,35	44,0	40,3	42,2
	Quest Mage	48,33	34,7	21,4	28,1
Tier 4	Reno Hunter	44,23	-3,0	27,6	12,3
	Reno Shaman	42,93	-15,0	33,6	9,3
	Big Priest	42,88	-15,4	44,0	14,3

R4 to R1

 vS WILD Power Rankings  
Wild DR # 21

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Aluneth Mage	54,18	100,0	100,0	100,0
	Darkest-Hour Warlock	53,79	95,4	42,0	68,7
	Even Shaman	53,48	91,7	65,6	78,6
	Cube Warlock	53,23	88,6	71,3	80,0
	Reno-Quest Mage	52,48	79,6	88,9	84,2
	Reno-Galaxy Mage	52,15	75,7	33,6	54,6
Tier 2	Odd Paladin	51,33	65,9	29,8	47,9
	Mech Paladin	50,75	58,9	87,5	73,2
Tier 3	Reno Warlock	49,63	45,5	40,3	42,9
	Pirate Warrior	49,58	45,0	73,0	59,0
	Mecha'thun Warlock	47,90	24,8	62,7	43,8
	Quest Mage	47,38	18,6	36,4	27,5
Tier 4	Reno Hunter	43,56	-27,0	20,7	-3,1
	Reno Shaman	42,75	-36,8	19,7	-8,5
	Big Priest	40,85	-59,5	27,8	-15,8

Legend

 vS WILD Power Rankings  
Wild DR # 21

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Aluneth Mage	55,52	100,0	59,6	79,8
	Darkest-Hour Warlock	54,44	90,2	76,4	83,3
	Even Shaman	54,15	87,6	67,6	77,6
	Cube Warlock	52,99	77,1	86,4	81,7
	Odd Paladin	52,45	72,2	22,4	47,3
	Reno-Galaxy Mage	52,19	69,9	30,4	50,1
Tier 2	Reno-Quest Mage	50,90	58,2	100,0	79,1
	Mech Paladin	50,59	55,4	45,2	50,3
	Pirate Warrior	50,57	55,1	71,6	63,4
Tier 3	Reno Warlock	49,20	42,8	33,2	38,0
	Quest Mage	47,04	23,1	68,8	46,0
Tier 4	Mecha'thun Warlock	46,00	13,8	36,8	25,3
	Reno Hunter	44,40	-0,8	18,4	8,8
	Reno Shaman	42,04	-22,1	13,6	-4,2
	Big Priest	39,17	-48,1	10,0	-19,1

Эти архетипы обладают низкой выборкой. Из-за этого трудно определить их силу и ранжировать по этому показателю. Тем не менее, об их расположении в Тир листах можно говорить уверенно.

## Low Sample Tier Estimates

These Archetypes have low number of games. As a result, we cannot confidently provide a figure for their power rankings. Nevertheless, we can confidently say that they belong to their listed tiers.

Tier	Hero Deck	
T2	Odd Rogue	Abc
T3	Mech Hunter	Abc
T4	Aggro Druid	Abc
	Jade Druid	Abc
	Pirate Rogue	Abc
	Reno Priest	Abc
	Togwaggle Druid	Abc

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

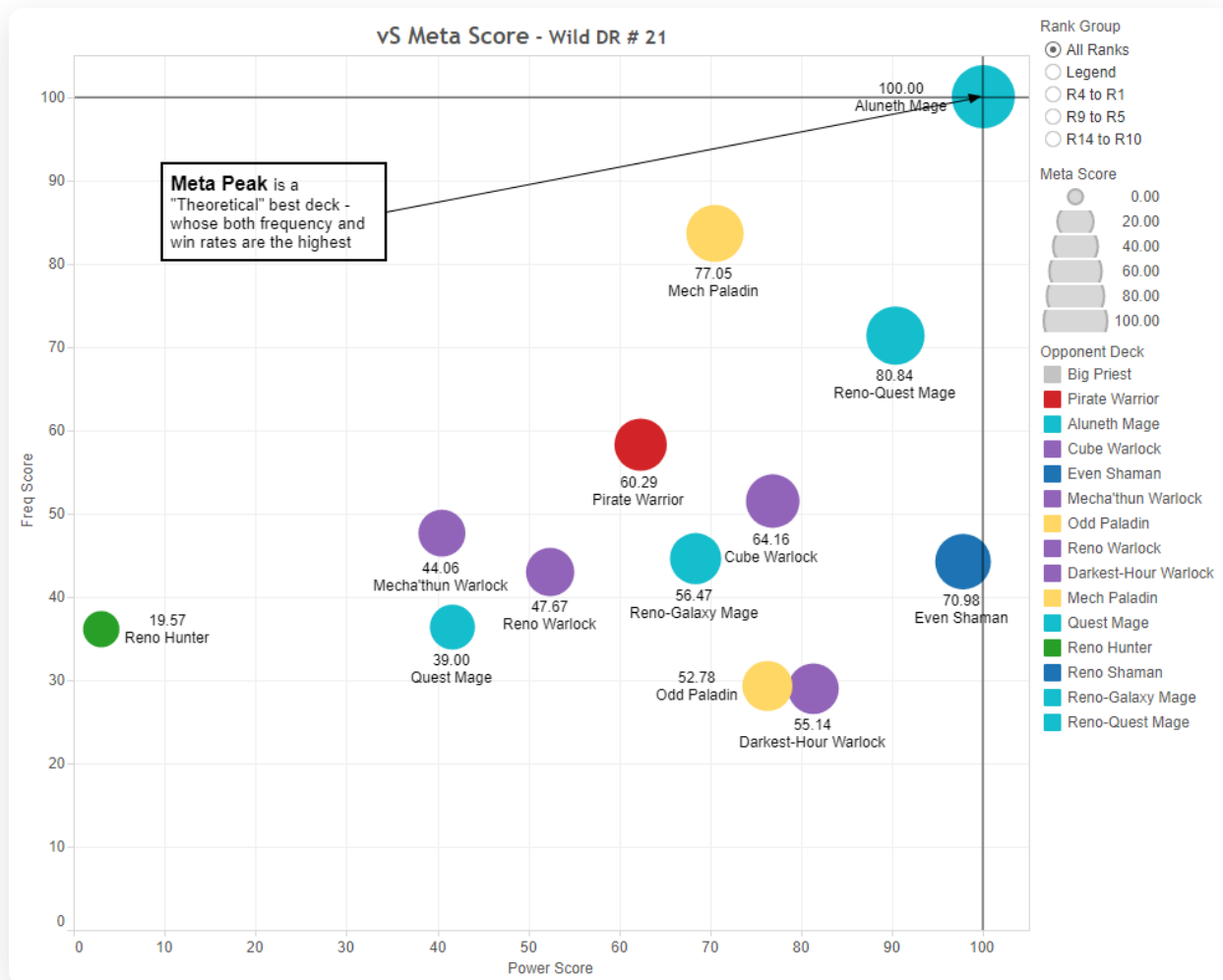
Tiers	Hero Deck	vS Dec k P..	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Odd Paladin	54,38	0,70	100,0	100,0	100,0
	Token Druid	52,83	0,52	82,3	47,8	65,0

Диаграмма Meta Score

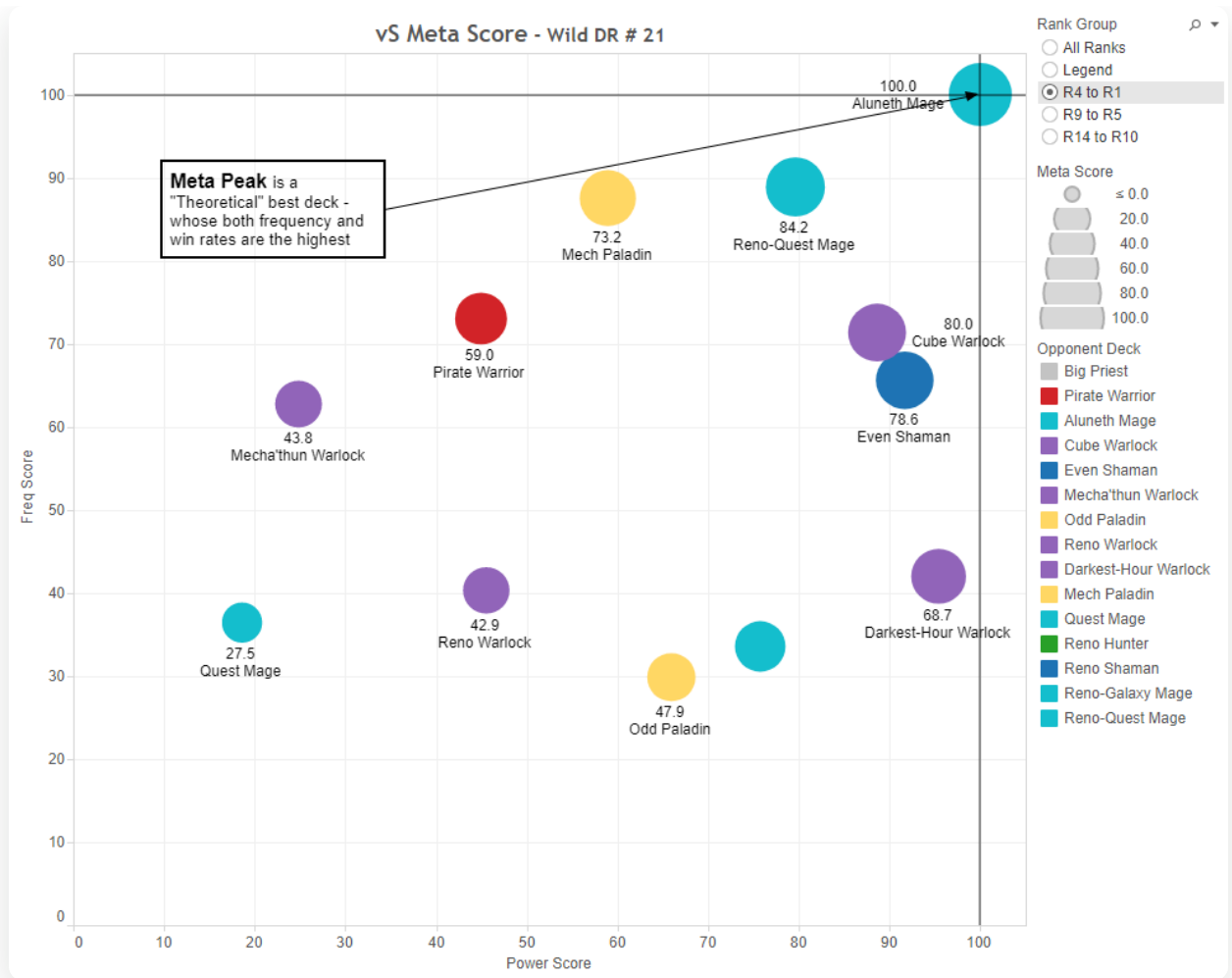
vS Meta Score диаграмма - отображает одновременно и уровень силы архетипов (ось абсцисс X), и их популярность (ось ординат Y). Исследовав этот график, вы сможете нагляднее увидеть и проще понять состояние текущей меты.

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 подошлись существующие архетипы.

### По всем рангам

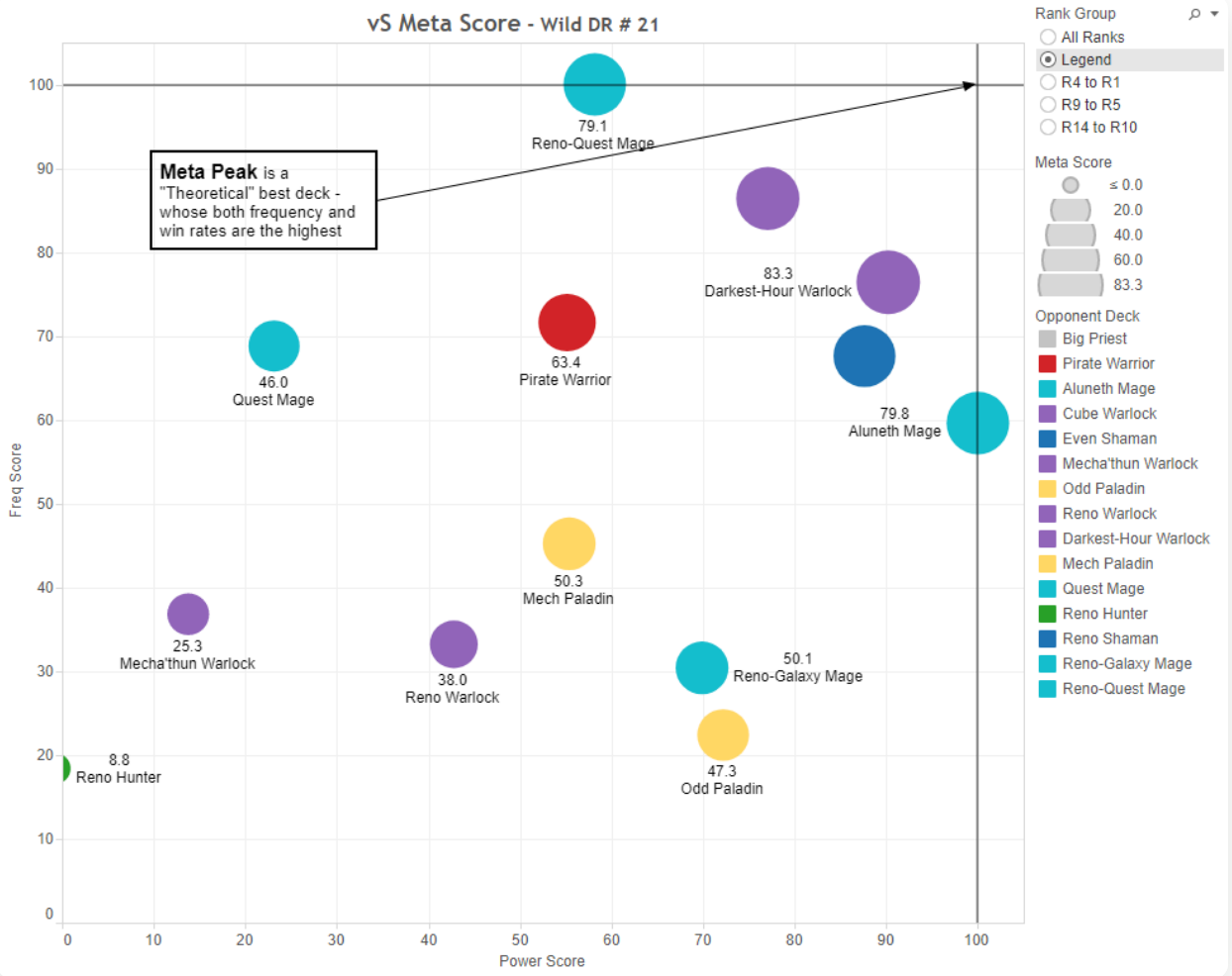


В промежутке 4 - 1 ранг



На легендарном ранге

### vS Meta Score - Wild DR # 21



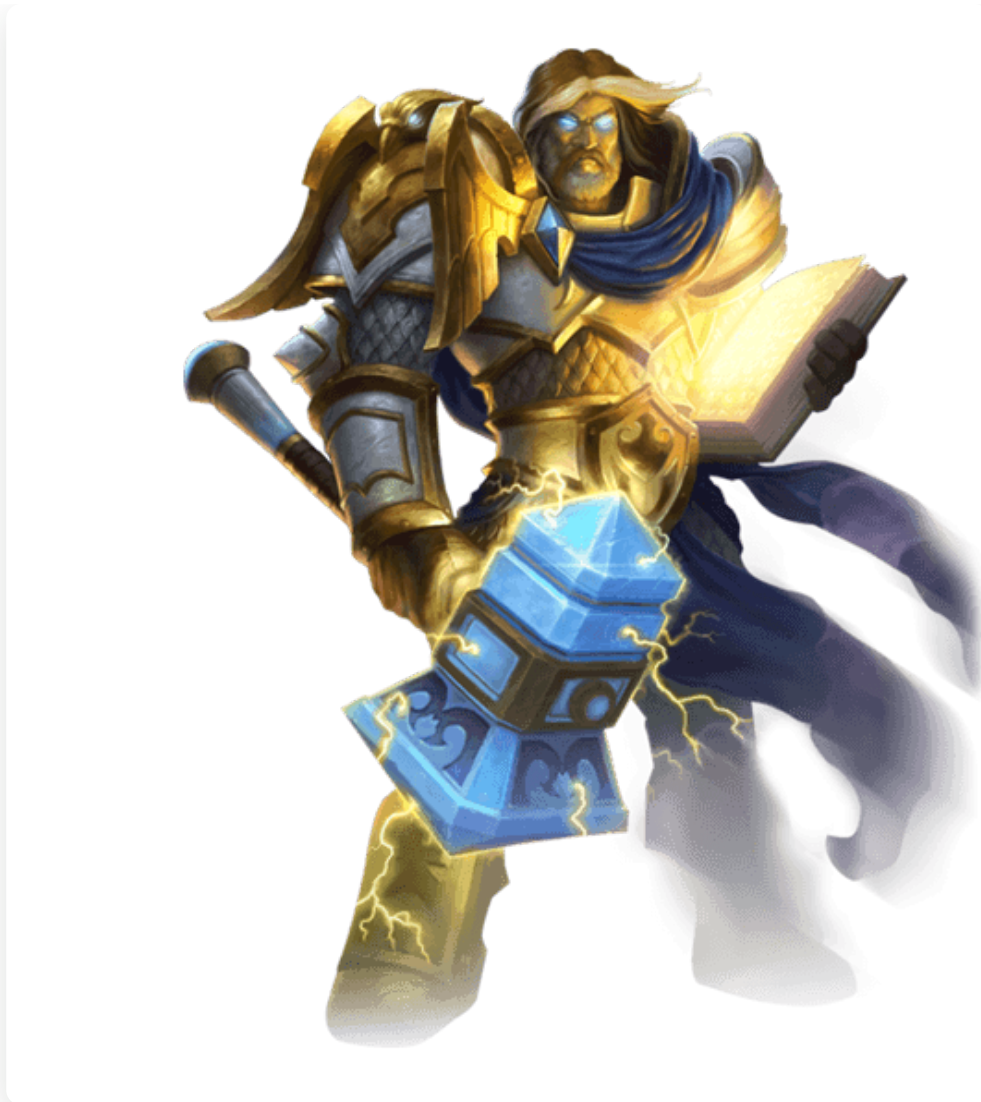
## Анализ силы архетипов



**Рено Квест Маг** - новый архетип, который ворвался на сцену и охватил ладдер, как лесной пожар. Да, колода сильна, но до звания лучшей ей далеко. Почти на всех рангах она попадает в Тир 1, но в Легенде падает в Тир 2. Это может быть связано с увеличением количества плохих матч-апов с обычным Квест Магом и Чернокнижником с Темнейшим часом. Тем не менее, сам факт существования этих контр-колод и падения винрейта Рено Квест Мага говорит о том, что его мощь далека от уровня **КЛНК-КЛ4К** Чернокнижника.

**Алунет Маг** - лучшая колода на всех рангах, включая Легенду. Его разброс матч-апов очень силен, и лишь Рено Маг и Мех Паладины способны ему противостоять. Включение **Огненного оберега** и **Мага-артиллеристики** в сборку закрыло единственную слабость архетипа, и теперь агрессивным колодам очень сложно обогнать Алунет Мага в гонке за леталом.





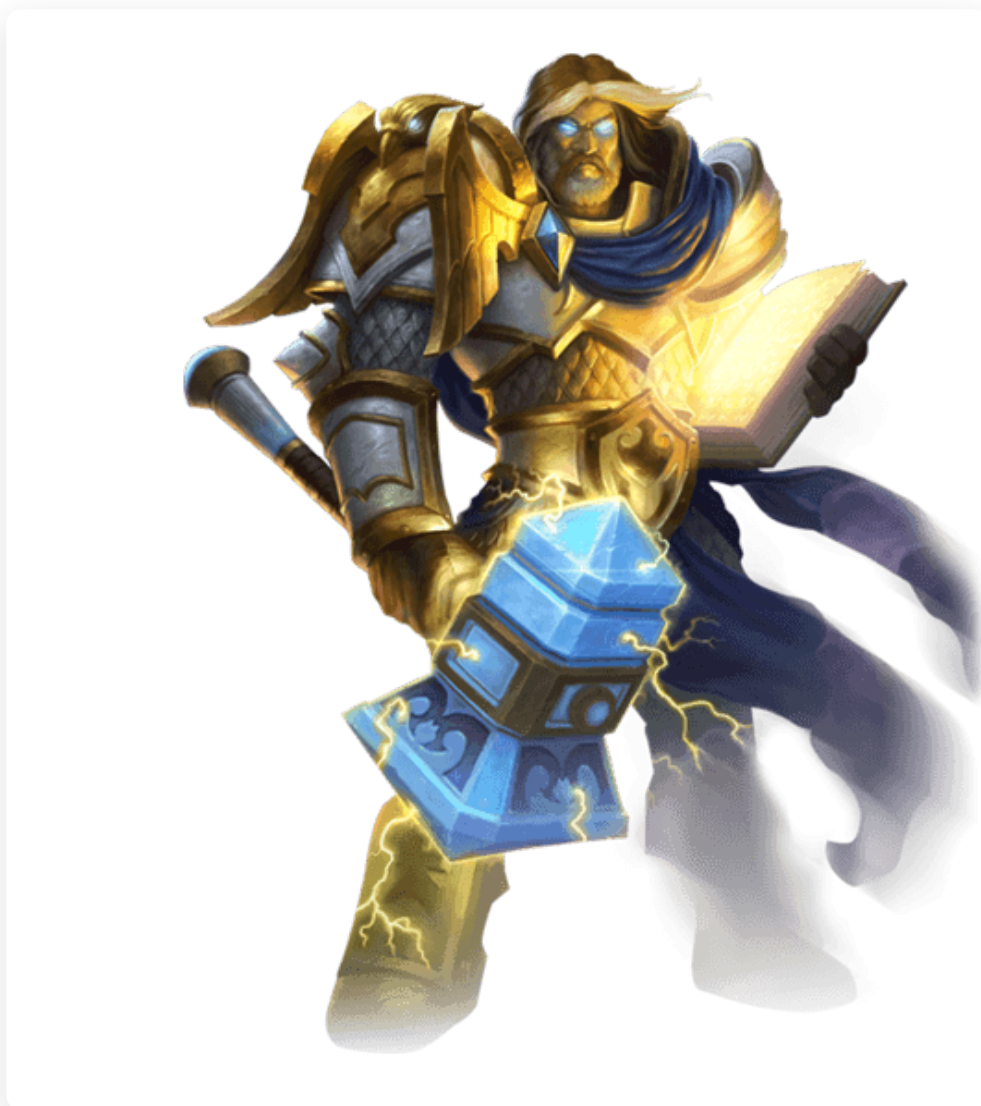
Не удивительно, что **Четный Шаман**, **Нечетный Паладин** и **Куболок** расположились в Тир 1. Эти колоды уже давно известны, и они не раз отлично себя показывали в ладдере. Важно заметить, что Четный Шаман и Куболок превратились в другие версии, включив в сборки новые карты и комбинации, которые отлично сочетаются с их планом игры (синергия тотемов/**Плотоядный куб** на **Проклятого альбатроса**).



**Чернокнижник с Темнейшим часом (Биг Чернокнижник)** сыскал славу колоды, зависящей от удачи. Его разброс матч-апов одинаков по всем классам, чего было достаточно для попадания в Тир 2-3 в прошлом отчете. Однако, с получением в сборку **Темных небес**, Чернокнижник с Темнейшим часом может играть как жадная контрольная колода с агрессивными противниками, ведь AoE-зачисток и набора демонов хватит, чтобы дожить до реализации **Темнейшего часа**. С улучшением агрессивных матч-апов Чернокнижник с Темнейшим часом стал наслаждаться метой, став сильнейшим противником для Квест Мага, у которого мало инструментов, чтобы справиться с огромными мощными столами Чернокнижника. Теперь этот архетип меньше зависит от броска монетки, и это позволяет ему стать одним из столпов формата. Уважайте его и бойтесь.



Последняя колода Тир 1 стала легким сюрпризом: **Рено Маг с Микрогалактикой Луны**. Архетип не так популярен, в отличие от его Квест-версии, но его разброс матч-апов выглядит гораздо лучше, за исключением встреч с Квест Магом. Микрогалактика Луны (даже при розыгрыше на 7 мане) позволяет Рено Магу хорошо играть от контроля и совершать ходы, близкие по мощи к Чернокнижнику с Темнейшим часом. Этот архетип - темная лошадка текущей меты.



**Мех Паладин** - лучшая контр-колода против Секрет Мага, что делает его отличным выбором для низких рангов. Однако, этому архетипу сложно играть против Чернокнижника с его **Карой огненной** и Шамана с Инволюцией, а их количество растет при подъеме по ладдеру. Именно это удерживает Мех Паладина в Тир 2 начиная с 4 ранга и выше.



Несмотря на быстрый нерф **Боевого якорря**, **Пират Воин** все равно держится молодцом. **Разбойница-парашютистка** и **Воздушный налетчик** стали отличным дополнением к колоде, а **Боевой якоррь** остался ядром колоды. Впервые за долгое время Воин смог закрепиться в вольном ладдере.



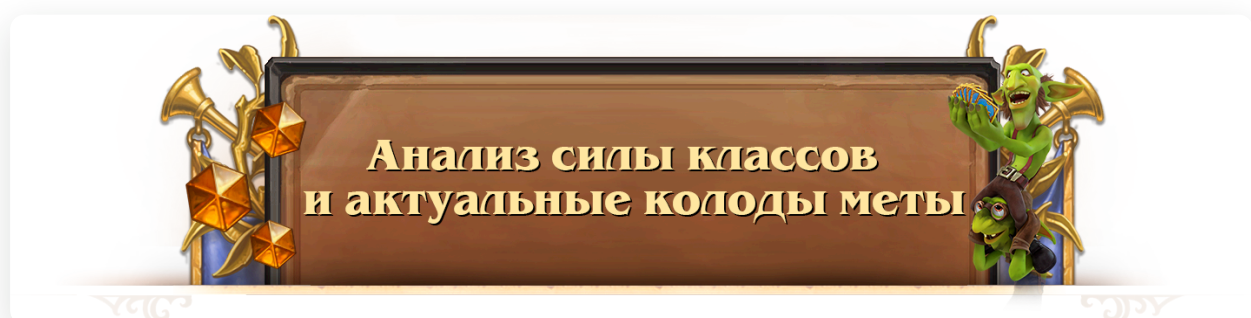


**Рено Чернокнижник** и обычный **Квест Маг** засели в Тир 3. Проблема первого заключается в доминации колод Мага, каждая из которых стала для него плохим матч-апом. Квест Маг жрет медленные колоды, но страдает от агрессии, и по этой причине Рено Квест Маг в общем смотрится сильнее.





Дно списка представляют давно знакомые колоды, держащиеся на плаву лишь за счет вдохновенных игроков. **Рено Шаман** и **Рено Охотник** никак не могут прыгнуть выше головы и показать значительное присутствие в ладдере. **Биг Жрец** - любимая колода казуалов. **Меха-К'Тун Чернокнижник** не может развиваться из-за отвратных матч-апов с Магами и другими архетипами Чернокнижника.

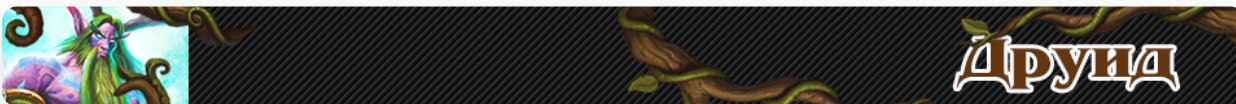
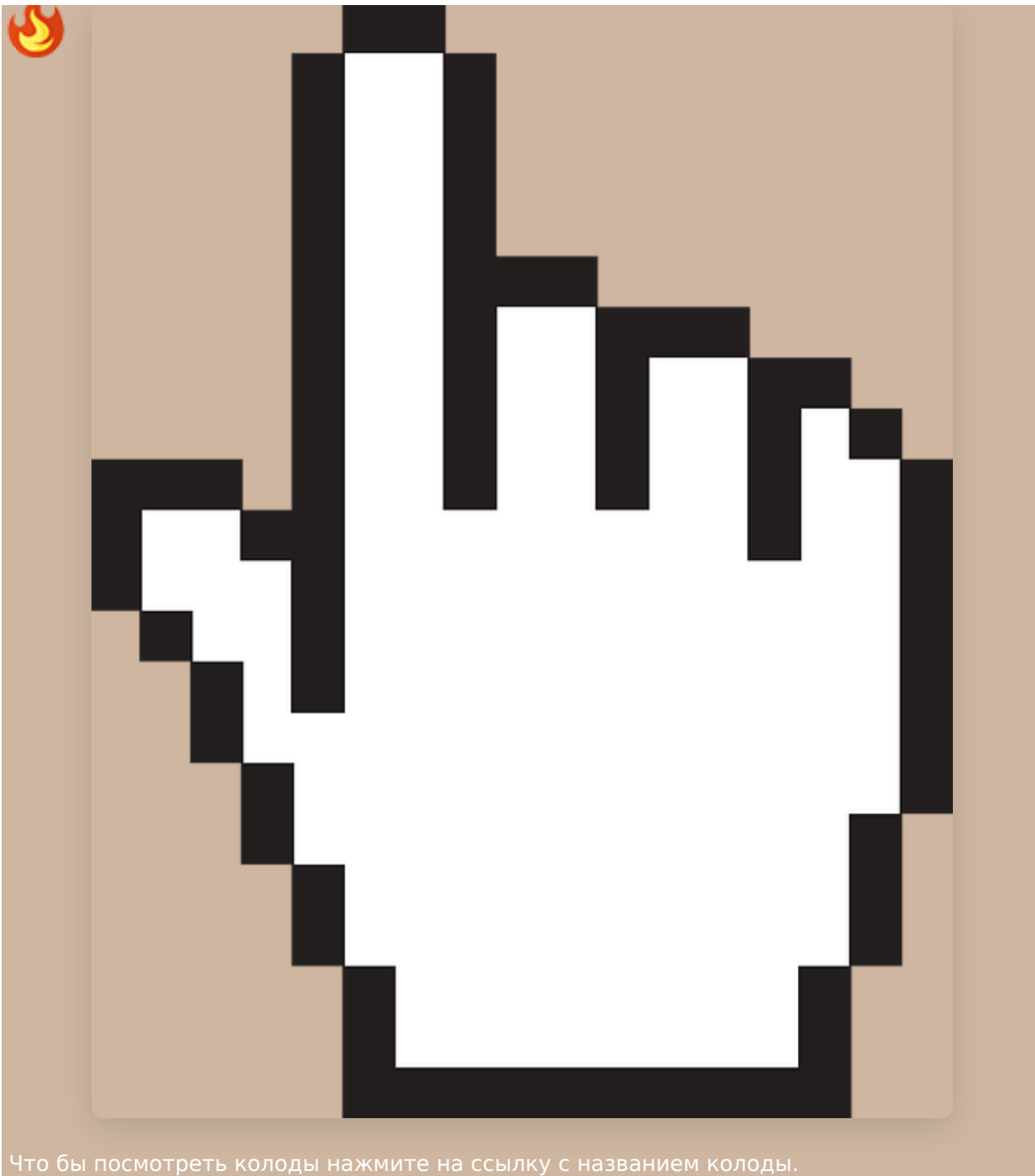


**Друид | Воин | Разбойник | Паладин | Маг**

**Жрец | Охотник | Шаман | Чернокнижник**



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



Несмотря на небольшое количество успешных историй, всплывающих то там, то тут, Друид - один из слабейших классов формата на данный момент.

**Агро Друид** - самая быстрая колода Вольного. Он получил в распоряжение **Увеличение** и **Бешеного сквернокрыла**. А еще его уничтожает единственная зачистка стола. Популярность Чернокнижника - сущий ад для Агро Друида. **Осквернение** и **Темный небеса** осложняют жизнь колодам, которые играют ва-банк от одного стола, а **Повелитель Бездны**, выходящий на стол раньше времени моментально заканчивает игру для многих агрессивных колод. **Маг-артиллеристка** и **Огненный оберег** осложнили Агро Друиду матч-апы с Магами. Четный Шаман имеет лучшие анти-агро инструменты в игре.

Да, Агро Дриуд может уничтожать соперников, но лишь в удобных матч-апах. Но мета сформировалась так, что ему тяжело показать хорошие результаты на высоких рангах.

**Джейд Дриуд** немного изменился в течение меты Натиска Драконов. Он улучшил **Зов чащобы**, используя Зул'дракскую ритуалистку, к тому же многие игроки обратились к **Изере Освобожденной** в качестве сильнейшей карты для поздней игры. Но даже эти изменения не сильно помогли архетипу. Джейд Дриуд имеет потенциал к замедлению агрессивных колод, но он очень слабо играет с комбо колодами. Сборка от Memnarch помогла ему добраться до топ-1 легенды, где для смягчения плохих матч-апов используется **Моджомастер Зихи**.

**Вихлелых Дриуд** получил некоторый интерес от игроков после того, как Hijodaikan занял топ-1 Легенды. Но этот успех пока не был повторен, да и сама колода сохранила весьма скромную численность в ладдере, так что архетип засел в Тир 4, среди других колод Дриуда. Сборка почти не изменилась с Возмездия теней, за исключением 4 дропа, который синергирует с **Зовом чащобы**.



## Агро Дриуд (Ko10rino082)



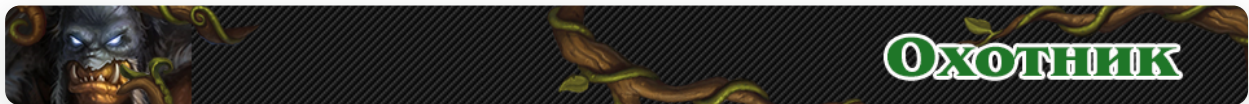
## Джейд Дриуд (Memnarch)



## Вихлелых Дриуд (Hijodaikan)



[назад к выбору класса](#)



*В течение долгого времени Охотник был слабейшим классом Вольного. До сегодняшнего момента. - Шутка.*

Дела Рексара все также плачевны. Класс имеет самую низкую численность на промежутке между 4 и 1 рангами, и делит последнее место по популярности с Жрецом в Легенде. И к сожалению, это не та ситуация, где игроки упускают из виду тайный мощный архетип.

**Рено Охотник** - самая популярная колода класса в ладдере, которая крепко засела в Тир 4 на всех рангах. У архетипа есть отдельные хорошие карты, но его разброс матч-апов выглядит как спин-офф под названием "50 оттенков красного". Этот архетип выглядел сносно в прошлом, но другие колоды не стояли на месте и вырвались вперед, оставив его далеко позади. Игроки могут взглянуть на сборку с драконами, схожую с версией из Стандартного формата, но и это вряд ли сильно изменит ситуацию вокруг архетипа. Ниже вы найдете самую сносную сборку с Н'зотом от игрока Duwin.

**Мех Охотник** - единственная колода класса, по которой есть более-менее нормальная выборка для анализа. Она расположилась в Тир 3, и ей будет крайне тяжело сделать рывок до тех пор, пока существует Мех Паладин. Обе колоды выстроены вокруг одного ядра, но один превосходит другого.



## Рено Охотник (Duwin)



## Мех Охотник



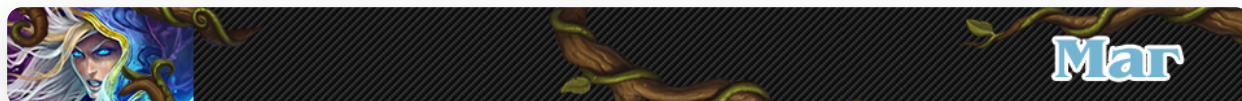
## Охотник на зверях



## Нечетный Охотник



[назад к выбору класса](#)



Со времен Спасителей Ульдума популярность **Алунет Мага** немного упала. На момент последнего мета-отчета количество **Алунет Магов** составляло 18% на предлегендарных рангах и 10% в самой Легенде. Сейчас эти показатели сократились почти вдвое.

Но колода все равно продолжает доминировать благодаря огромному винрейту на каждом ранговом промежутке. Возможно, отказ некоторых игроков от **Алунет Мага** позволил ему выступать еще лучше. Теперь игроки не так часто выбирают технические карты против секретов. **Алунет Маг** взрывает медленные архетипы уроном из руки и доминирует над быстрыми с помощью **Мага-артиллеристики** и **Огненного оберега**. Только Мех Паладин остается главной проблемой колоды.

Пока **Алунет Маг** немного теряет популярность, другой архетип только набирает обороты. Речь идет о **Рено Квест Маге**, самой популярной колоде в Легенде. Рено Квест Маг получил большую поддержку в Спасителях Ульдума. Идея была в том, чтобы в колоде сочетались смертоносность **Связующей спирали** и способность отражать агрессию с помощью **Зеффриса Великого** и других “хайлендер” карт. Однако на тот момент колода не так впечатляла.

Но в следующих двух обновлениях Рено Квест Маг получил еще больше поддержки. **Аметистовый чарокрыл**, **Лицензированный герой** и **Кобальтовая чародейка** значительно упрощают выполнения квеста для Рено колоды. **Великан из маны** отлично поддерживает ОТК комбинацию. **Небесный генерал Крагг** сочетает в себе и темповый ход, и ремувал. Сейчас идут активные дебаты насчет лучшей сборки. Есть два варианта: с драконами и без драконов. Пусть драконов в колоде немного, но они активируют такие сильные карты, как **Дыхание чар** и **Малигос аспект магии**. Колоды отличаются всего несколькими картами, и пока неясно, какая из них сильнее. Поэтому здесь представлены оба варианта.

**Рено Маг с Микрогалактикой Луны** также показывает хорошие результаты. Для многих это удивительно, потому что популярность архетипа падает с продвижением вверх по ладдеру, но результаты таковы, каковы они есть. У колоды немного хороших матч-апов, но и откровенно плохих почти нет. Только Квест Маг и Рено Квест Маг заставляют его понервничать. Колода сосредоточена вокруг **Микрогалактики Луны** и наполнена тяжелыми, мощными угрозами. Оптимальная сборка играет много драконов и синергий с ними из дополнения Натиск драконов.

И, наконец, о **Квест Маге**. Перед Натиском драконов Квест Маг был в ужасном состоянии, однако уже упомянутые выше карты поддержки значительно изменили ситуацию. Квест Маг — не самая сильная колода формата, поэтому она находится в тир-3, но его представителей все еще много на высших рангах. Колода отлично справляется с медленными противниками, но уступает самым быстрым. Пират Воин и Биг Чернокнижник — слишком серьезное препятствие для Джайны, которое мешает ей подняться выше.



## Алунет Tempo Маг



## Рено Квест Маг (Hijodaikan)



## Дракон Рено Квест Маг



## Рено Маг с Микрогалактикой



## ОТК Маг (Exodia Mage)



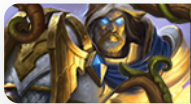
## Рено Tempo Маг



## Квест Маг (Hijodaikan)



[назад к выбору класса](#)



## Паладин

О Паладине нельзя сказать ничего сенсационного. Это один из самых менее разнообразных классов в Вольном формате, определяемый только двумя агрессивными архетипами.

Первый - это **Мех Паладин**. В Спасителях Ульдума он был безусловным тир-1 архетипом. С выходом Натиска драконов его популярность чуть упала. Он особенно силен против самых агрессивных колод вроде **Алунет** Мага и Пират Воина. Впрочем, он неплохо играет и против Четного Шамана, пока тот не применит Инволюцию, и против колод Чернокнижника до **Кары огненной**.

Мех Паладин довольно популярен на подходе к Легенде, однако в самой Легенде его численность падает почти в 2 раза. **Небесная клешня** - единственное достойное дополнение из новых.

Не забывайте и про **Нечетного Паладин**. Архетип сильно недооценивают. Да, он не так силен против **Алунет** Мага, зато отлично играет против Чернокнижника и большинства других классов.

Нечетный Паладин получил несколько хороших карт в Натиске драконов. **Правое дело** - это более активный и контролируемый вариант Боевого настроя. Неплохо играет и **Безликая осквернительница**, которая позволяет отбиваться от вражеского стола, чего

раньше Паладину не хватало. Ниже представлена сборка от ММММММММНММ, с небольшим изменением, чтобы включить [Лироя Дженкинса](#).



## Мех Паладин



## Нечетный Паладин (ММММММММНММ)



[назад к выбору класса](#)



Несмотря на то, что он остается одним из самых востребованных архетипов на низких рангах, **Биг Жрец** продолжает терять позиции на всей ранговой лестнице. Опытные игроки, похоже, заметили, что чем выше ранг - тем реже встречается Биг Жрец. Это не оказалось неожиданностью, потому что популярность Биг Жреца уже давно идет вперед его силы. Разрыв между реальным и воспринимаемым уровнями его силы для некоторых игроков все еще огромен.

Конечно, нерф [Барнса](#) сказался на силе Биг Жреца, но еще он просто не приспособлен к большинству современных матч-апов в Вольном формате. На самом деле, у него только два стабильных положительных матч-апа - Мех Паладин и Куболок. Но другие представители ладдера даются ему тяжело, включая первые три самые популярные колоды.

К тому же, Биг Жрец почти ничего не получил в последних обновлениях. Даже если он получит поддержку в будущем, все равно будут появляться колоды, которые легко его победят. Это делает Биг Жреца маловероятным кандидатом на возвращение.

Аналогично **Рено Жрец** тоже находится среди аутсайдеров. Несмотря на то, что некоторые игроки успешно используют его на высших рангах, колода все равно не кажется оптимальной для вольной меты. Даже лучшие выступления Рено Жреца не могут сравниться с другими комбо-колодами, а особенно тяжелые сборки еще и уязвимы к агро соперникам.

В начале натиска драконов **Вихлепых Жрец** казался многообещающим, но, похоже, ожидания не оправдались. Колода никогда не набирала достаточно силы, чтобы ее можно было даже оценить. То же самое и с **Комбо Жрецом** (особенно сборки с драконами): он получил несколько хороших карт в Пробуждении Галакронда, но недостаточно, чтобы стать полноценной конкурентоспособной колодой.

Таким образом, Жрец просто не может найти стабильную и хорошую колоду, которая помогла бы ему выстоять в вольной мете Натиска драконов. Если мета не замедлится и не появится нового сильного архетипа, Жрецу будет тяжело подняться со дна.



## Биг Жрец (CONCERNEDMOM)



## Рено Жрец (Corbett)



## Рено Жрец (Memnarch)



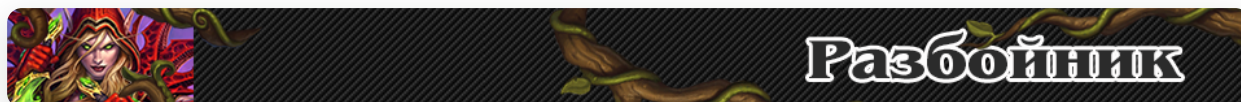
## Дракон Комбо Жрец (Corbett)



## Вихлелых Квест Жрец (Kohai)



[назад к выбору класса](#)



Выход [Экспериментатора с некрием](#) смог вдохнуть жизнь в **Биг Разбойника**, но его нерф отправил архетип обратно в небытие. В последнее время Разбойник пользуется все меньшей популярностью. Но есть по крайней мере одна светлая надежда.

**Нечетный Разбойник** сохраняет свою позицию как самый сильный архетип класса. Сейчас мы поместили его в тир-2. В прошлый раз Нечетный Разбойник был лучшим архетипом меты вне Легенды, но сейчас появляется все больше агрессивных соперников, которые усложняют ему жизнь. Нечетный Разбойник все еще силен, но у него нет “мана-читерских” механик, как у других классов. Зато у него есть сильный кинжал.

Нечетный Разбойник получил две карты в Натиске драконов. Первая - [Планирующий флибустьер](#), новый пират, который дает много выгоды. Вторая - [Безликая осквернительница](#), которая отлично синергирует с самим Флибустьером, а еще помогает бороться за стол.

Еще один жизнеспособный архетип - **Пират Разбойник**. До Нечетного Разбойника ему, конечно, далеко, поэтому он попал в тир-4. До нерфов [Экспериментатора с некрием](#) Пират Разбойник использовал синергии с хрипами, чтобы рано поставить [Механических дракончиков](#). После нерфа игроки отчаянно пытались найти оптимальную сборку, но так и не смогли сделать этого - архетип все еще не устоялся. Недавний выход [Бешеного сквернокрыла](#) кажется многообещающим: он отлично вписывается в колоду Пират Разбойника.

## Нечетный Разбойник (Bmking69)

### Пират Разбойник (Corbett)



### Галакронд Разбойник Вольного режима



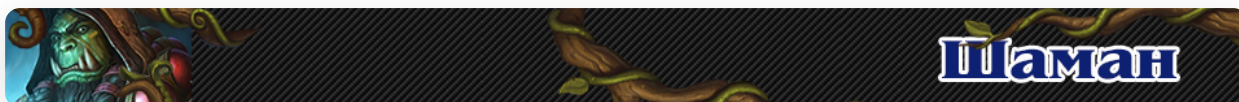
### Милл Разбойник



### Разбойник на воровстве (M3s)



 [назад к выбору класса](#)



**Четный Шаман** прошел огонь и воду в Натиске драконов. Его сборки пережили целый переворот за последние месяцы, поскольку игроки отошли от синергий с перегрузкой и перешли к тотемным синергиям.

Раскалывающий тотем, Мощь тотемов и **Сила тотемов** отлично зарекомендовали себя и понравились игрокам. Эти карты за 0 маны сделали Шамана быстрее, чем он был когда-либо. Архетип резко взлетел вверх после спада в прошлом месяце.

Четный Шаман совершенствуется, но другие колоды класса не могут похвастаться тем же. Рено Шаману пришлось побороться с Биг Жрецом за звание худшего архетипа меты.

Подобно Биг Жрецу, **Рено Шаман** играет в основном на низких рангах, неожиданно оказываясь самой популярной колодой класса ниже 5 ранга! Тем не менее, его сборки встречаются на всех промежутках, и везде он показывает себя не лучшим образом. Лучшая сборка - немного усовершенствованная версия Рено Квест Шамана от RenoJackson.

## Четный Шаман (Memnarch)



### Квест Рено Шаман (RenoJackson)



### Мурлок Шаман

 [назад к выбору класса](#)



Чернокнижник - это второй участник дуэта доминирующих классов. В последнем мета-отчете Гул'дан злоупотреблял силой **КЛНК-КЛ4К** Чернокнижника. Но с выходом новых карт была замечена серьезная перестройка внутри класса.

**Куболок** вновь зарекомендовал себя как самый популярный архетип, и неспроста. Не используя ни одной новой карты из Натиска драконов и Пробуждения Галакронда, но добавив в колоду набор яиц, он закрепился как отличный анти-агро архетип (за исключением **Алунет Мага**). Куболок способен рано ставить дорогих демонов, извлекать море выгоды из **Плотоядного куба**, контролировать стол **Карой огненной** и совершать невероятные ходы с **Темнейшим часом**, ставя в тупик контроль колоды. После того, как в мете появился Рено Квест Маг, классические сборки отвернулись от **Принца Талдарамы** и обратились к неожиданному спасителю - **Проклятому альбатросу**. Птицы, замешанные во вражескую колоду, помогают Куболоку продержаться достаточно долго, пока Чернокнижник не сможет вытеснить Мага своими огромными демонами. Уход **Принца Талдарамы** также позволил Гул'дану добавить **Темные небеса** - важный АоЕ эффект для класса и архетипа.

Об этом тяжело говорить, но **Чернокнижник с Темнейшим часом** (Биг Чернокнижник) теперь одна из главных сил меты, с которой приходится считаться. Главная причина, почему **Темнейший час** так поднялся - он отлично контрит обе версии Квест Мага. Обе колоды рассчитывают на определенные комбинации, а **Темнейший час** имеет тенденцию выпадать раньше, чем у Мага, и тот не всегда находит возможность ответить на него. Кроме того, Чернокнижник с **Темнейшим часом** играет много анти-агро демонов и АоЕ эффектов, что помогает ему сдерживать и быстрых соперников.

**Меха-К'Тун Чернокнижник** стал очень популярным, когда **КЛНК-КЛ4К** Чернокнижник был понерфлен. Эта популярность сохранялась и после выхода Натиска драконов, пока на первый план не вышли Куболок и Чернокнижник с **Темнейшим часом**. Сейчас игроки по-прежнему обращаются к **Меха-К'Тун** Чернокнижнику, который быстро перебирает колоду и легко реализует **Темные небеса**. Теперь можно отказаться даже от некоторых демонов и добавить еще больше синергий с заполненной рукой, например, **Валдриса Скверноуста**. RottedZombie и Gul'Daniel также экспериментировали с **Кукловодом Дорианом** и **Неожиданным поворотом**. Это помогает обойти ход с Императором Тауриссаном и не позволить оппоненту выбрать лучший момент для розыгрыша Грязной крысы. **Меха-К'Тун** Чернокнижник находится где-то между тир-3 и тир-4, потому что он серьезно уступает Магам и другим Чернокнижникам, а это главная сила ладдера.

И конечно, нельзя забывать о **Рено Чернокнижнике**. Пусть он получил немного подкрепления в последних дополнениях, но даже с ними ему тяжело противостоять топовым колодам, а борьба с Магом кажется непосильной.



## Альбатрос Куболок (Hijo)



### Куболок на яйцах (Goku)



### Чернокнижник с Темнейшим часом (Shiawasena)



### Меха-К`Тун Чернокнижник (Hijo)



### Меха-К`Тун (RottedZombie/Gul`Daniel)



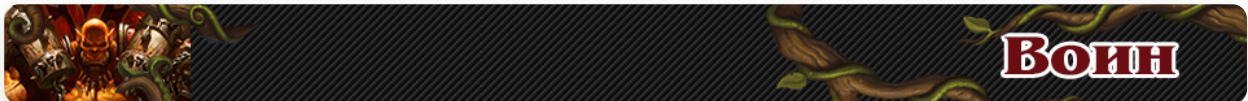
### Контроль Ренолок (XxFroBro45xX)



### Малигос Ренолок (GetMeowth)



назад к выбору класса



Воин получил сильный толчок в Натиске драконов. Даже **Пират Воин** воскрес из мертвых! До этого дополнения Воин был самым непопулярным классом в игре. В 2017 году Пират Воин играл примерно такой же колодой.

Сейчас Пират Воин находится где-то между тир-2 и верхушкой тир-3. Он не очень силен против большинства лидирующих колод, но все же дает отпор некоторым пассивным архетипам. **Разбойница-парашютистка** и **Воздушный налетчик** - все это невероятно сильные карты, которые и помогают в начале игры, и дают дополнительные ресурсы. А выход последнего квартала Пробуждения Галакронда дал ему еще и **Бешеного сквернокрыла**. Оптимальная сборка отказывается от **Разъяренного берсерка** или **Летучей баржи** в пользу **Бешеного сквернокрыла**.

Но есть и другие пути для Воина. Игроки экспериментировали с **Галакронд сборками**, наполняя колоду либо драконами, либо бомбами. Однако передовые колоды дополняют их все теми же пиратами, как видно в сборке от Corbett. Это перспективный вариант, на который стоит обратить внимание.



## Пират Воин



### Пират Галакронд Воин (Corbett)



### Нечетный Воин (Goku)



назад к выбору класса

Источник [www.vicioussyndicate.com](http://www.vicioussyndicate.com) на языке

оригинала