

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Подробный мета-отчет Vicious Syndicate №224

11.03.2022

Мета-отчеты

Мета-отчет

Подробный мета-отчет Vicious Syndicate №224

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ

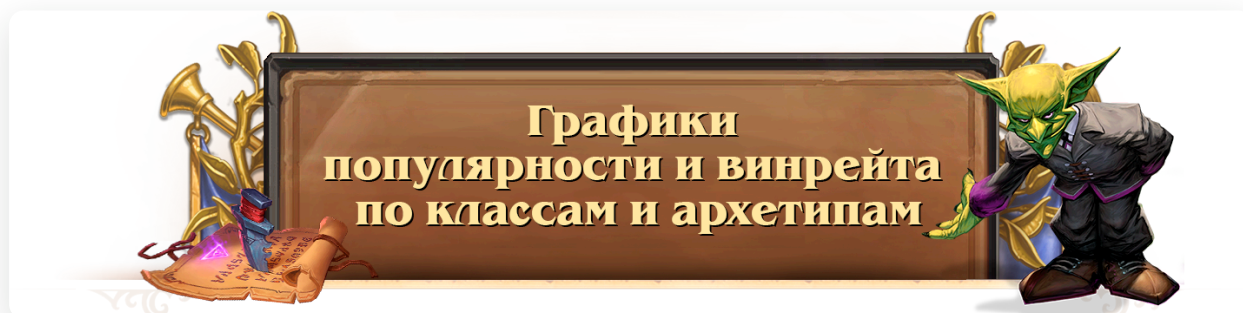


- Подробно разбираем мету Разделенные Альтераком после выхода мини-набора **Логово Ониксии**. Знакомимся с топовыми колодами, лидерами по винрейту и популярности в мете.

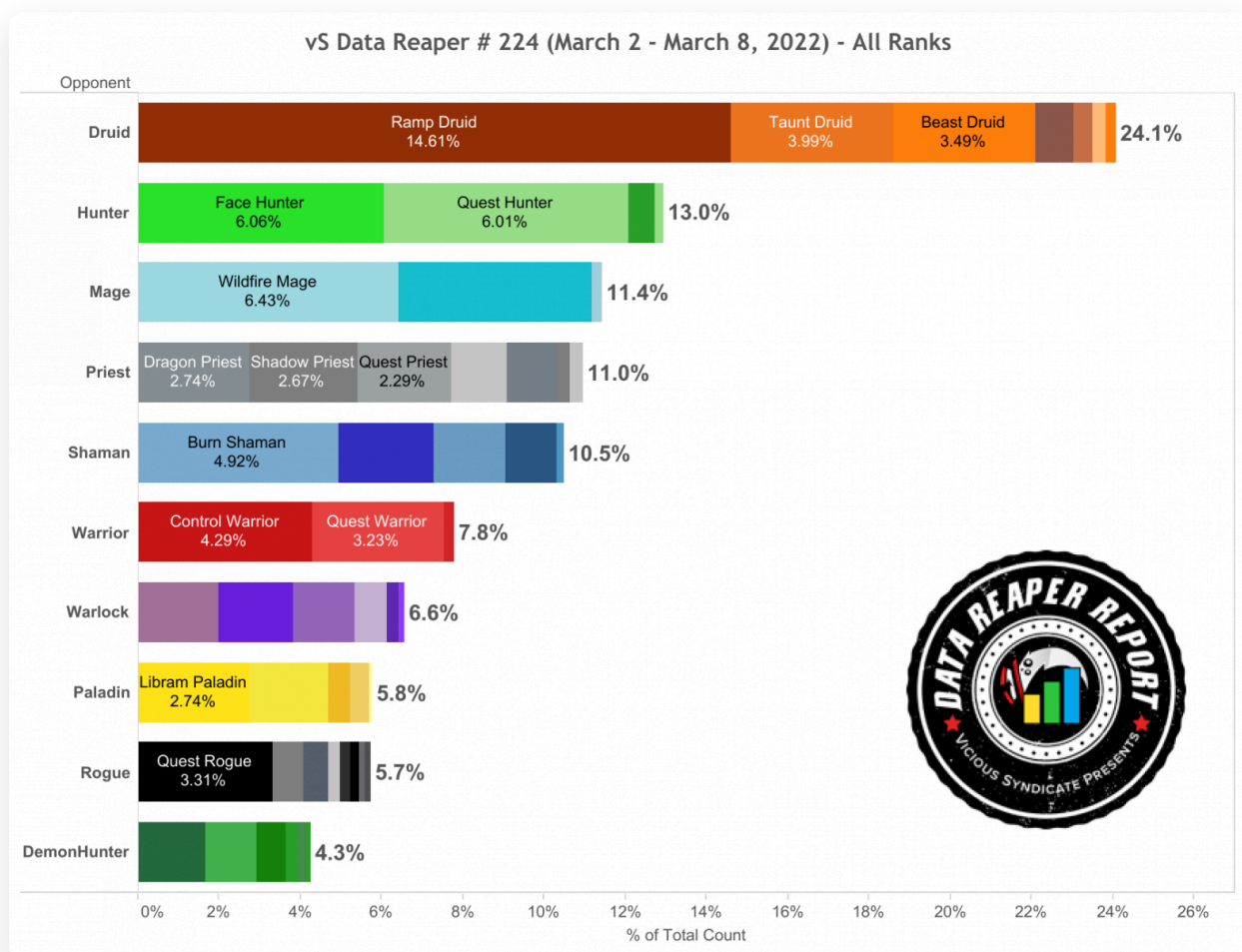
- **Всего проанализировано игр:** **210 000**
- Топ 1000 ранга Легенда: 8 000
- На ранге Легенда (за искл. Топ 1к): 4 000
- Алмаз 1-4: 21 000
- Алмаз 10-5: 35 000
- Платина: 31 000
- Бронза/ Серебро / Золото: 111 000

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

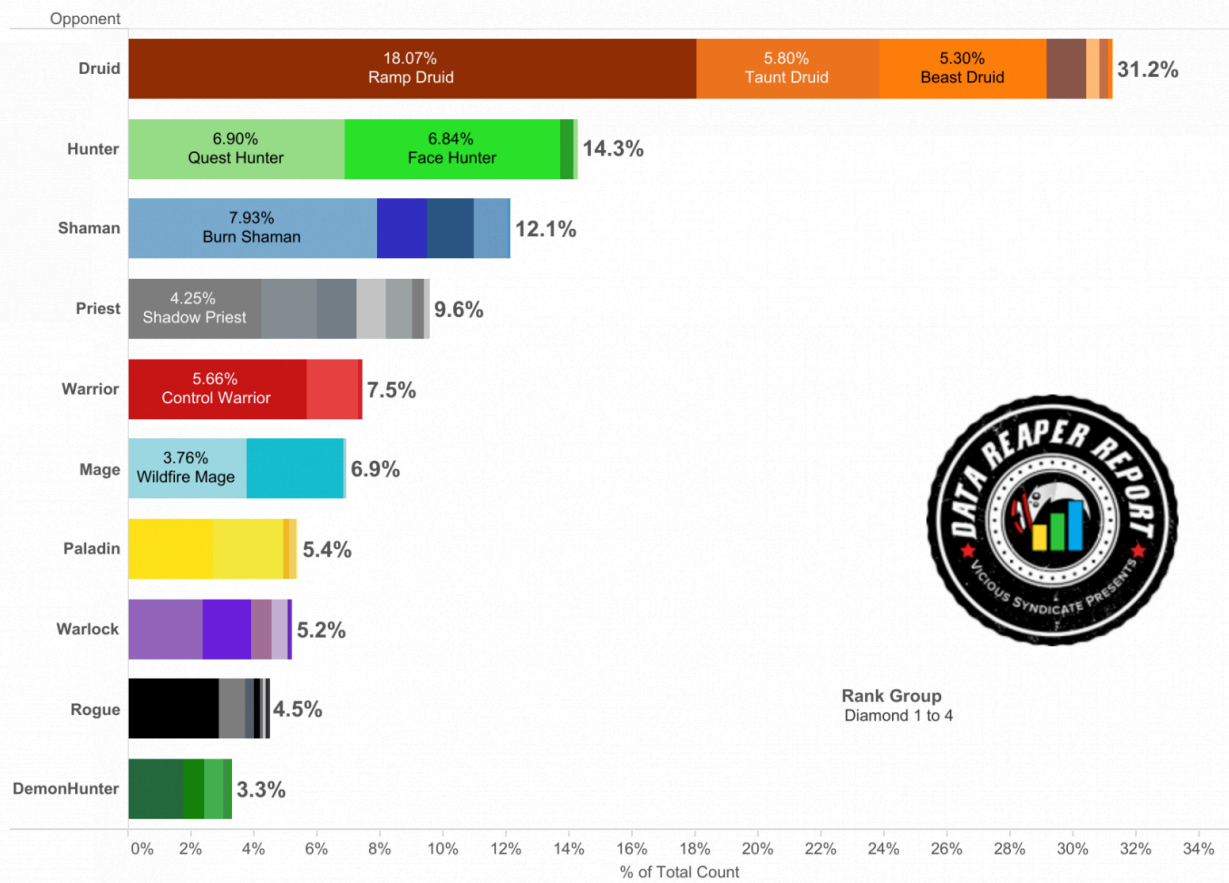


По всем рангам



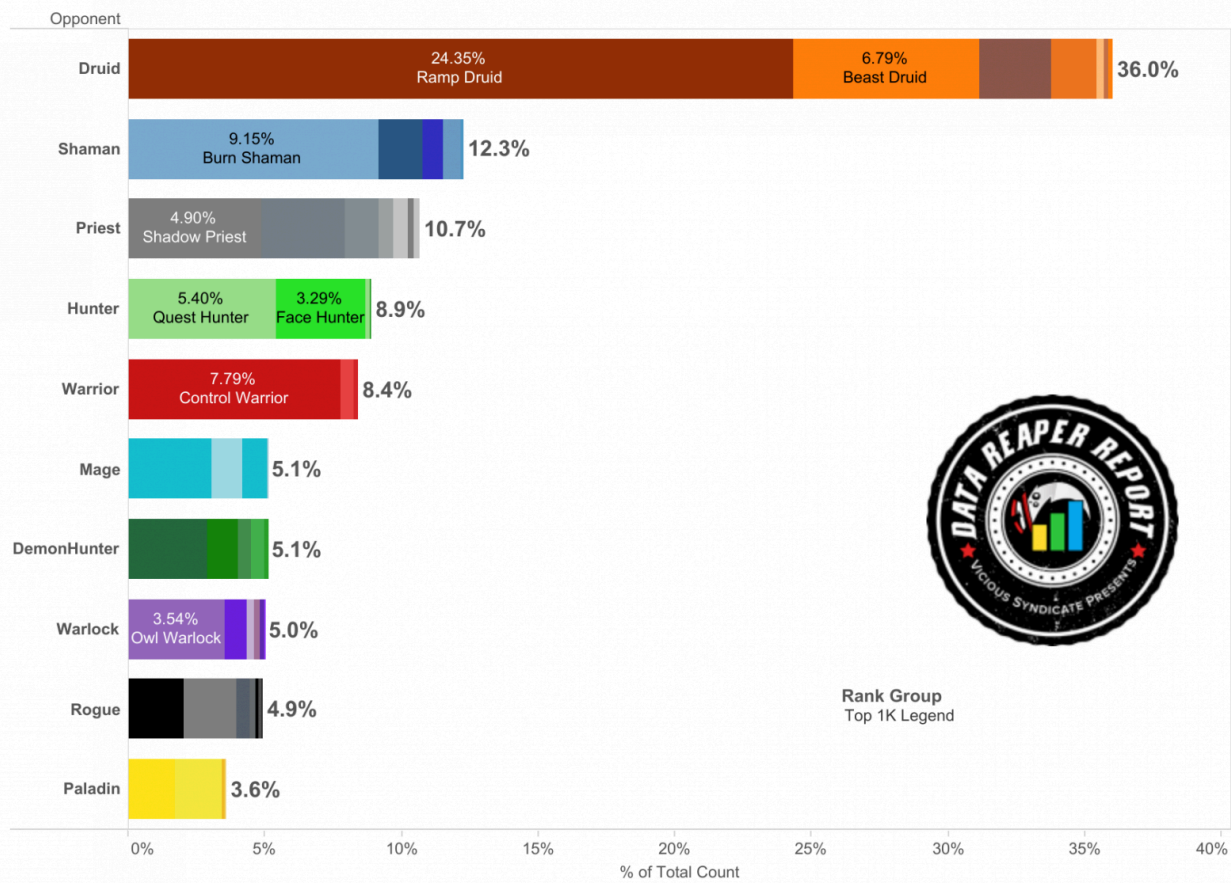
В промежутке ранга Алмаз 4 - 1

vS Data Reaper # 224 (March 2 - March 8, 2022) - By Ranks



Топ 1000 ранга Легенда

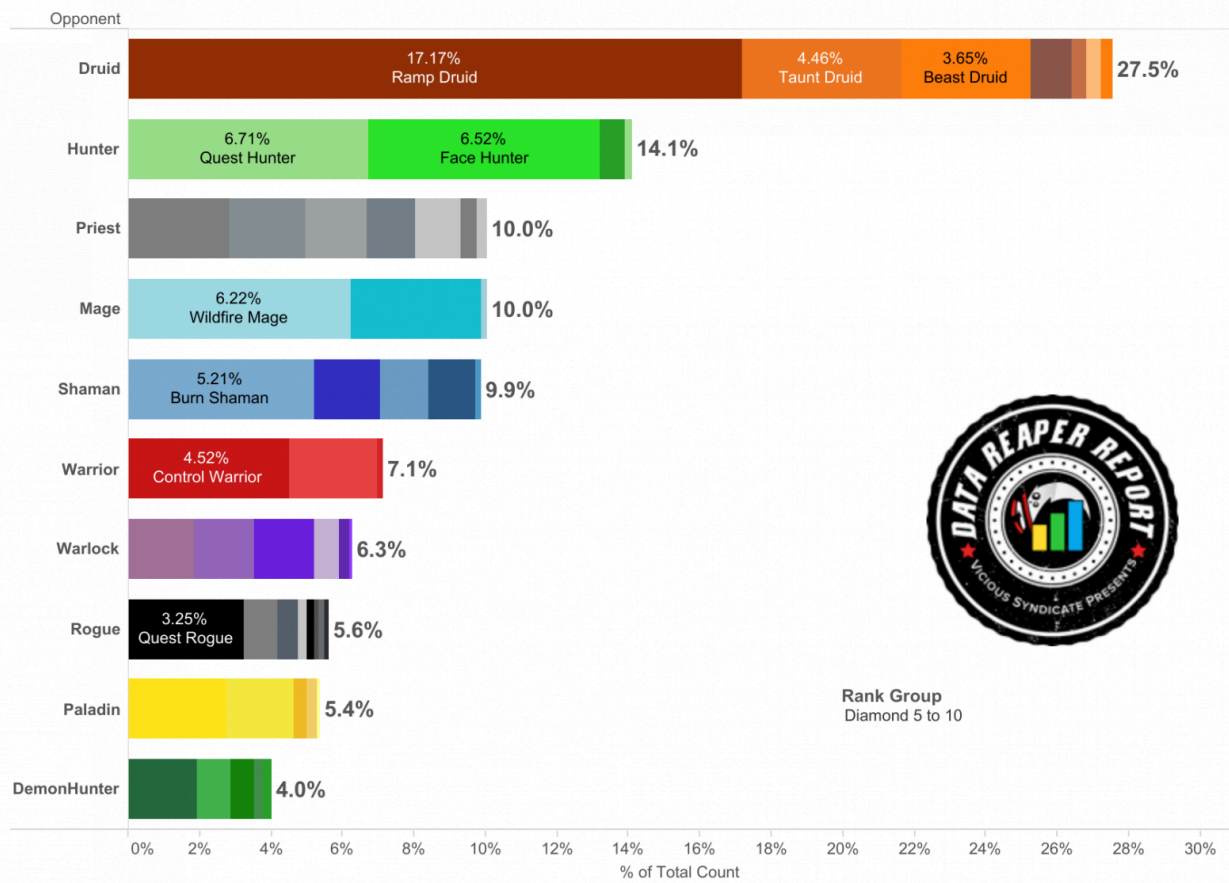
vS Data Reaper # 224 (March 2 - March 8, 2022) - By Ranks



Rank Group
Top 1K Legend

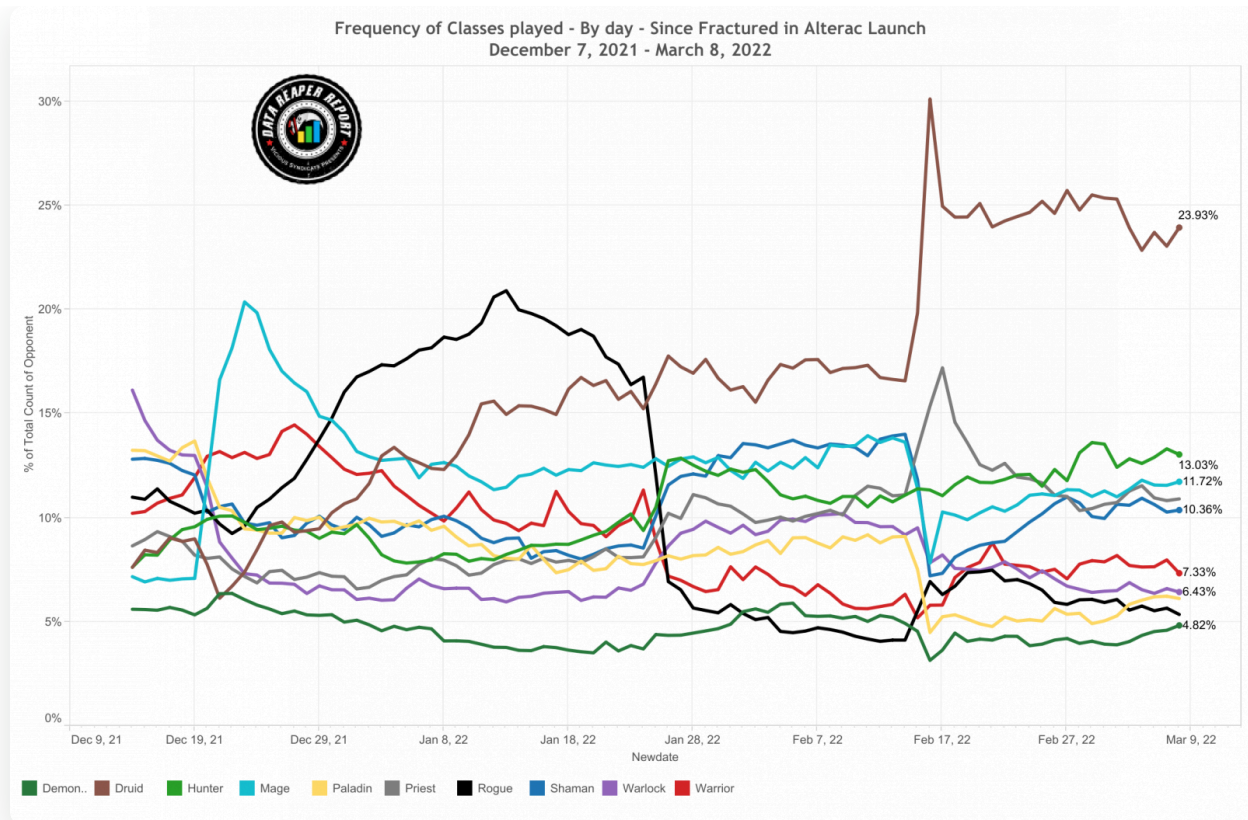
На ранге Легенда

vS Data Reaper # 224 (March 2 - March 8, 2022) - By Ranks



Следующий график показывает прогресс популярности классов по дням с момента выхода дополнения Разделенные Альтераком

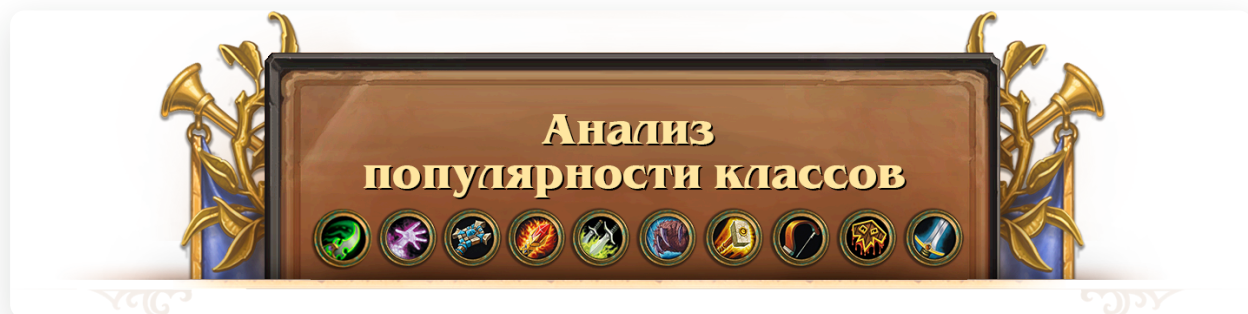
Популярность по дням



Следующий график показывает прогрессию популярности классов по неделям в течении года

Популярность по неделям

.png" />



Удаление карты сокровищ САРАНЧА!!! совсем не остановило игроков от использования любимившегося им **Казакусан Друида**.



Берн Шаман стал популярнее на большинстве игровых рангов, но значительно просел на вершине Легенды. Это очень важное событие для остальных колод формата.



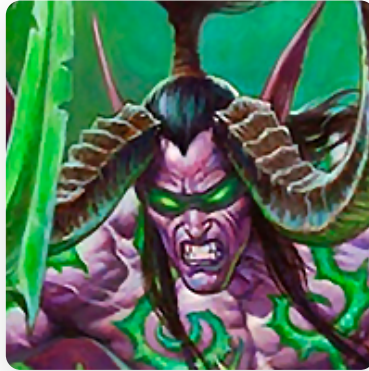
Нечто похожее произошло и с **Контроль Воином**. Не стоит забывать, что Гаррош и Тралл вместе сильно сдерживали натиск агро колод формата. Образно говоря, когда что-то происходит с **Камнем, Ножницы** и **Бумага** тоже сразу же начинают показывать другие результаты.



Миракл Жрец немного чаще стал встречаться на вершине Легенды, но в остальном с классом почти ничего не произошло. Начиная с Алмаза, можно говорить, что, если вы встречаете Андуйна, – это скорее всего **Жрец Тьмы**.



На этой неделе резко возросла популярность **Квест Охотника**, причем игроки исследуют разные его вариации. На подступах к Легенде Квест Охотников уже больше, чем **Фэйс Охотников**, которые ступали перед Жрецом Тьмы.



Иллидан также переживает изменения. Главное из них – частое появление **Казакусана** в новых сборках **Квест ДХ** как использующих карты Скверны, так и без них.



Гул’дан сдает позиции по всем фронтам. В ладдере меньше **Хэндлоков**, а в Легенде теперь меньше **ОТК Чернокнижников**.



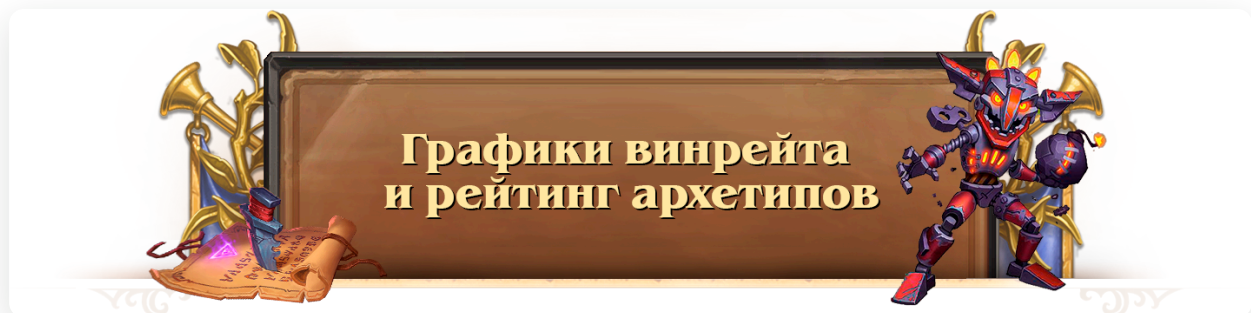
Популярность **Мордреш Мага** и **Мозаки Мага** осталась на прежнем уровне – они не сдвинулись с места.



Ослабление **Контрабандиста ШРУ** привело к ожидаемому падению популярности **Квест Разбойника**. **Разбойник на оружии** также попадает в мете очень редко. Класс в упадке.

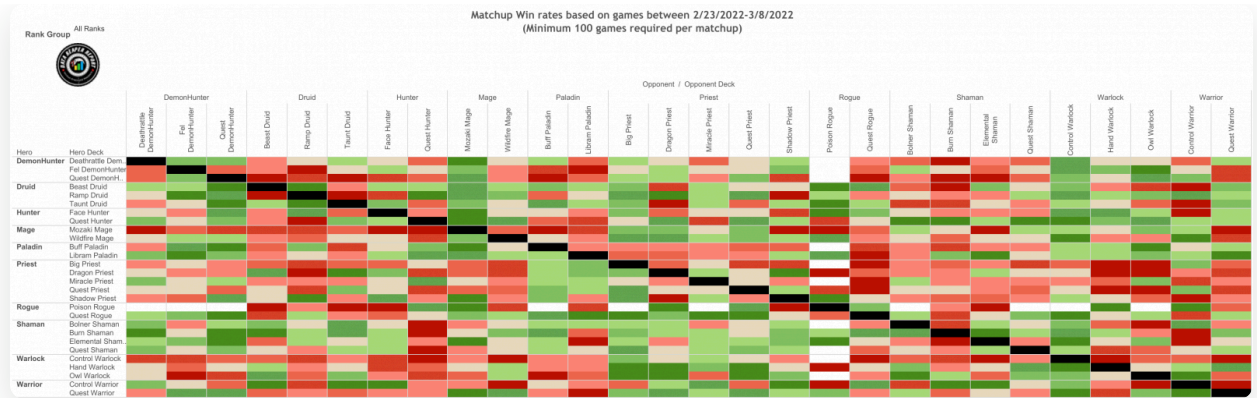


Утер показывает некоторые признаки жизни, в том числе и на вершине Легенды, где часто совсем забывают о его существовании. Но теперь появились игроки, готовые поверить в Паладина.

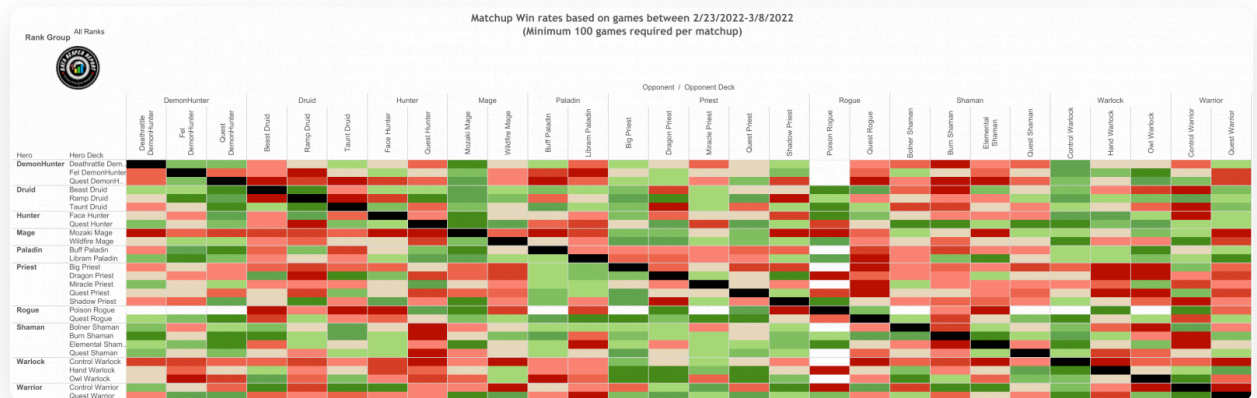


Диаграммы матч-апов

По всем рангам



В промежутке рангов Алмаз 4 - Легенды



В промежутке ранга Легенда

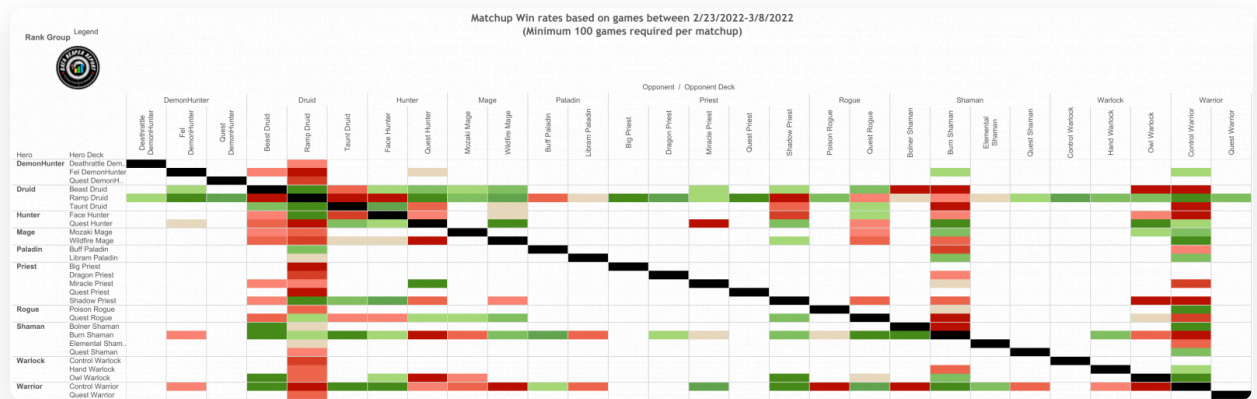


Таблица % винрейта архетипов с распределением по Тир уровням

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

All Ranks

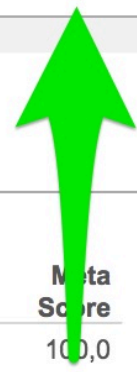
All Ranks

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

Diamond 1 to 4

vS Power Rankings
DR # 224



Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Beast Druid	54.91	-1.62	100.0	29.4	64.7
	Taunt Druid	54.50	-1.62	95.8	32.1	63.9
	Libram Paladin	54.11	0.57	91.9	14.9	53.4
	Burn Shaman	53.61	-1.22	86.7	43.9	65.3
	Control Warrior	52.68	1.54	77.3	31.3	54.3
Tier 2	Shadow Priest	51.95	-0.90	69.9	23.5	46.7
	Quest Hunter	51.58	-0.09	66.1	38.2	52.1
	Buff Paladin	51.26	0.14	62.9	12.4	37.6
	Quest Rogue	50.93	-2.25	59.5	16.0	37.8
	Face Hunter	50.85	-2.24	58.7	37.8	48.3
Tier 3	Bolner Shaman	49.77	-2.10	47.6	8.2	27.9
	Owl Warlock	49.45	-0.70	44.4	13.1	28.7
	Elemental Shaman	49.40	-1.96	43.9	8.6	26.3
	Ramp Druid	49.21	0.06	41.9	100.0	71.0
	Hand Warlock	49.00	-0.90	39.8	8.5	24.1
	Quest Warrior	48.99	-0.62	39.7	9.0	24.4
	Deathrattle DemonHunter	48.47	-0.53	34.4	3.2	18.8
	Wildfire Mage	47.66	-0.43	26.2	20.8	23.5
	Miracle Priest	47.38	1.93	23.3	7.2	15.2
Quest Shaman	47.37	-2.17	23.2	5.9	14.6	
Tier 4	Fel DemonHunter	46.98	0.32	19.2	9.9	14.5
	Poison Rogue	46.19	-1.74	11.2	4.5	7.9
	Dragon Priest	46.19	0.71	11.2	9.6	10.4
	Quest Priest	44.87	1.60	-2.3	4.8	1.3
	Mozaki Mage	44.18	-0.72	-9.3	8.4	-0.5
	Quest DemonHunter	40.75	1.17	-44.3	3.6	-20.3
	Big Priest	40.57	1.32	-46.1	4.9	-20.6
Control Warlock	37.14	1.41	-81.0	3.7	-38.7	

Diamond 5 to 10

vS Power Rankings
DR # 224



Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Beast Druid	56.35	-0.74	100.0	21.2	60.6
	Taunt Druid	55.13	-0.69	90.4	26.0	58.2
	Libram Paladin	54.38	0.65	84.5	16.0	50.3
	Burn Shaman	54.32	-1.24	84.0	30.3	57.2
	Quest Rogue	52.89	-2.45	72.8	18.9	45.9
	Quest Hunter	52.30	-0.86	68.1	39.1	53.6
Tier 2	Shadow Priest	52.28	-0.32	67.9	16.5	42.2
	Face Hunter	52.18	-1.77	67.1	38.0	52.6
	Buff Paladin	52.06	0.42	66.3	10.9	38.6
	Quest Warrior	51.55	-2.23	62.2	14.2	38.2
	Ramp Druid	51.32	-0.25	60.4	100.0	80.2
	Elemental Shaman	50.72	-1.71	55.7	10.8	33.2
Tier 3	Control Warrior	50.59	0.75	54.6	26.3	40.5
	Hand Warlock	50.17	-1.87	51.4	9.7	30.6
	Bolner Shaman	49.74	-3.21	48.0	7.6	27.8
	Deathrattle DemonHunter	49.47	-0.69	45.8	5.4	25.6
	Owl Warlock	48.92	-1.37	41.5	9.9	25.7
	Wildfire Mage	48.23	-1.41	36.0	36.2	36.1
	Quest Shaman	47.94	-2.80	33.8	7.8	20.8
	Poison Rogue	47.87	-2.16	33.3	5.5	19.4
Tier 4	Miracle Priest	47.44	1.95	29.9	8.1	19.0
	Fel DemonHunter	46.32	-0.51	21.1	11.2	16.1
	Dragon Priest	45.30	-0.08	13.0	12.3	12.6
	Quest Priest	44.27	0.66	4.9	10.0	7.5
	Mozaki Mage	43.37	-1.85	-2.2	11.2	4.5
	Quest DemonHunter	40.87	0.51	-21.9	3.9	-9.0
Tier 4	Big Priest	40.46	1.07	-25.2	7.3	-8.9
	Control Warlock	37.16	0.48	-51.1	10.6	-20.2

Legend



vS Power Rankings
DR # 224

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Beast Druid	54.66	0.99	100.0	20.1	60.1
	Taunt Druid	53.17	-0.02	84.0	15.4	49.7
	Buff Paladin	52.87	1.01	80.8	5.8	43.3
	Libram Paladin	52.71	1.90	79.1	11.5	45.3
	Burn Shaman	52.50	-1.93	76.8	36.4	56.6
	Shadow Priest	52.06	-1.05	72.1	22.9	47.5
Tier 2	Ramp Druid	51.72	1.00	68.4	100.0	84.2
	Face Hunter	51.60	-0.52	67.2	18.0	42.6
	Quest Rogue	51.03	-1.09	61.0	11.4	36.2
	Control Warrior	50.75	-0.17	58.0	38.1	48.1
	Quest Hunter	50.05	-0.43	50.5	31.1	40.8
	Tier 3	Elemental Shaman	49.88	-1.78	48.7	6.2
Bolner Shaman		49.86	-2.16	48.5	5.9	27.2
Poison Rogue		49.52	-0.45	44.8	4.0	24.4
Owl Warlock		49.32	-0.93	42.7	9.8	26.3
Deathrattle DemonHunter		49.01	-0.24	39.4	2.3	20.8
Miracle Priest		48.62	1.52	35.2	8.3	21.8
Hand Warlock		48.55	-0.45	34.5	6.3	20.4
Quest Warrior		48.09	0.54	29.5	5.3	17.4
Fel DemonHunter		47.17	-0.14	19.6	13.8	16.7
Tier 4		Wildfire Mage	46.41	-1.25	11.5	13.2
	Quest Shaman	46.40	-3.19	11.4	5.2	8.3
	Mozaki Mage	46.29	-0.41	10.2	11.9	11.1
	Quest DemonHunter	44.69	2.10	-7.0	6.3	-0.3
	Dragon Priest	44.68	-0.08	-7.0	7.8	0.4
	Quest Priest	44.62	1.33	-7.7	5.9	-0.9
	Big Priest	41.10	1.69	-45.5	4.7	-20.4
	Control Warlock	37.41	1.22	-85.1	3.7	-40.7

Top 1K Legend



vS Power Rankings
DR # 224

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score	
Tier 1	Beast Druid	54.35	1.91	100.0	27.9	63.9	
	Buff Paladin	53.96	4.29	95.6	7.0	51.3	
	Shadow Priest	53.46	1.99	89.8	20.1	55.0	
	Taunt Druid	53.19	3.15	86.6	6.9	46.8	
	Burn Shaman	52.41	-0.68	77.7	37.6	57.6	
	Face Hunter	51.84	1.07	71.2	13.5	42.4	
Tier 2	Libram Paladin	50.75	1.76	58.6	7.0	32.8	
	Ramp Druid	50.71	0.44	58.2	100.0	79.1	
	Control Warrior	50.59	-1.01	56.8	32.0	44.4	
	Elemental Shaman	50.17	0.38	52.0	3.2	27.6	
	Miracle Priest	50.04	1.23	50.5	12.5	31.5	
	Tier 3	Poison Rogue	49.52	-1.44	44.4	8.1	26.3
Bolner Shaman		49.33	-1.58	42.3	6.6	24.5	
Quest Rogue		49.28	1.03	41.8	8.3	25.0	
Owl Warlock		48.54	-3.20	33.2	14.5	23.9	
Deathrattle DemonHunter		47.74	0.21	24.0	1.9	13.0	
Fel DemonHunter		47.04	-1.18	16.0	11.9	14.0	
Quest Hunter		47.00	-1.16	15.5	22.2	18.8	
Tier 4		Mozaki Mage	46.86	-1.20	13.9	12.5	13.2
		Hand Warlock	46.41	-0.09	8.7	3.2	6.0
		Quest DemonHunter	46.33	1.45	7.8	4.5	6.2
	Quest Warrior	44.76	0.39	-10.3	1.8	-4.2	
	Quest Shaman	44.75	-3.20	-10.4	2.6	-3.9	
	Quest Priest	44.14	1.11	-17.4	2.3	-7.5	
	Dragon Priest	44.00	0.36	-19.0	5.0	-7.0	
	Wildfire Mage	43.70	-2.48	-22.4	4.6	-8.9	
	Big Priest	40.59	1.27	-58.2	2.1	-28.1	
Control Warlock	37.26	0.95	-96.5	0.9	-47.8		

Low Sample Tier Estimates (Top 1K)

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.

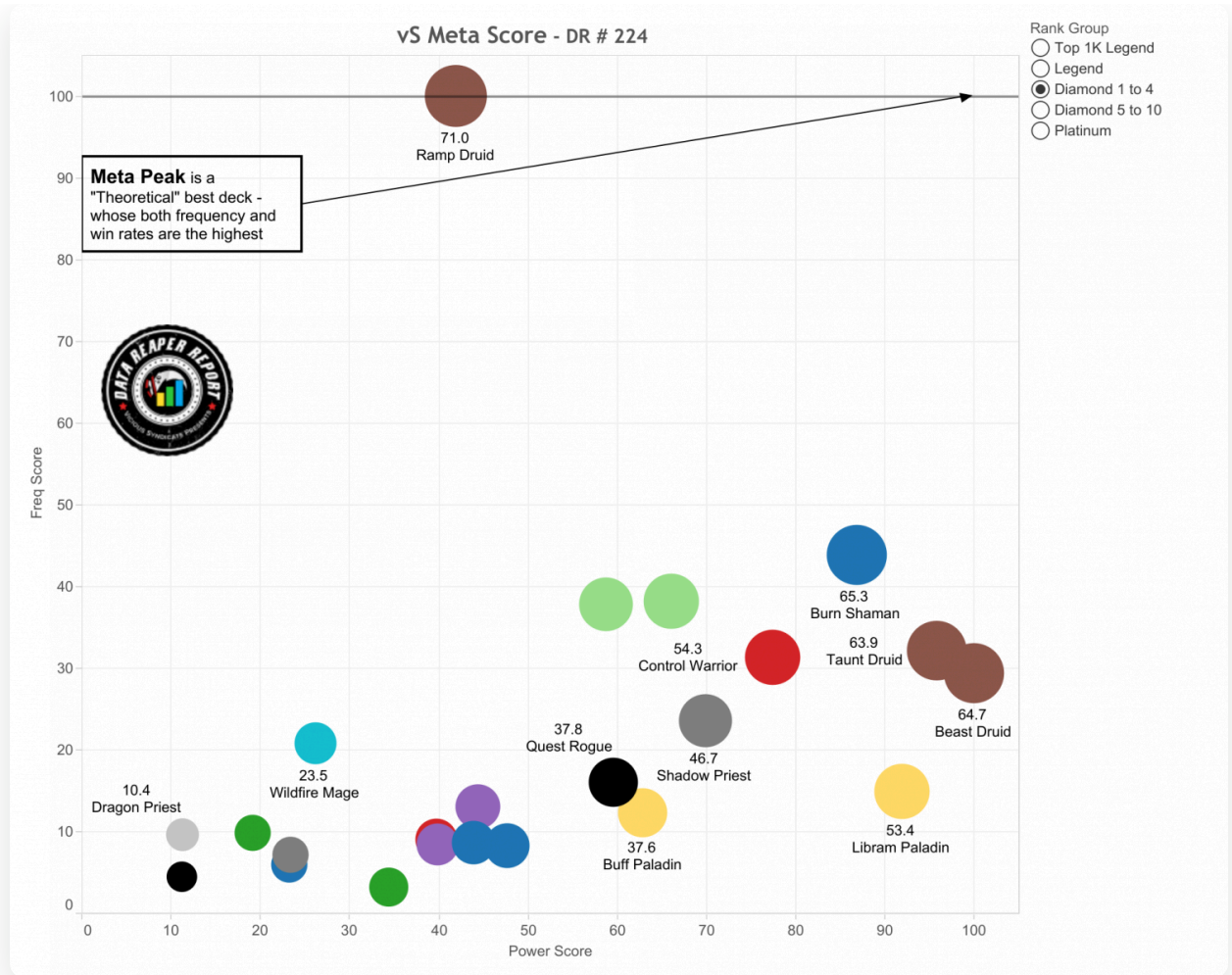
Tier	Hero Deck
T2	Celestial Druid

Диаграмма Meta Score

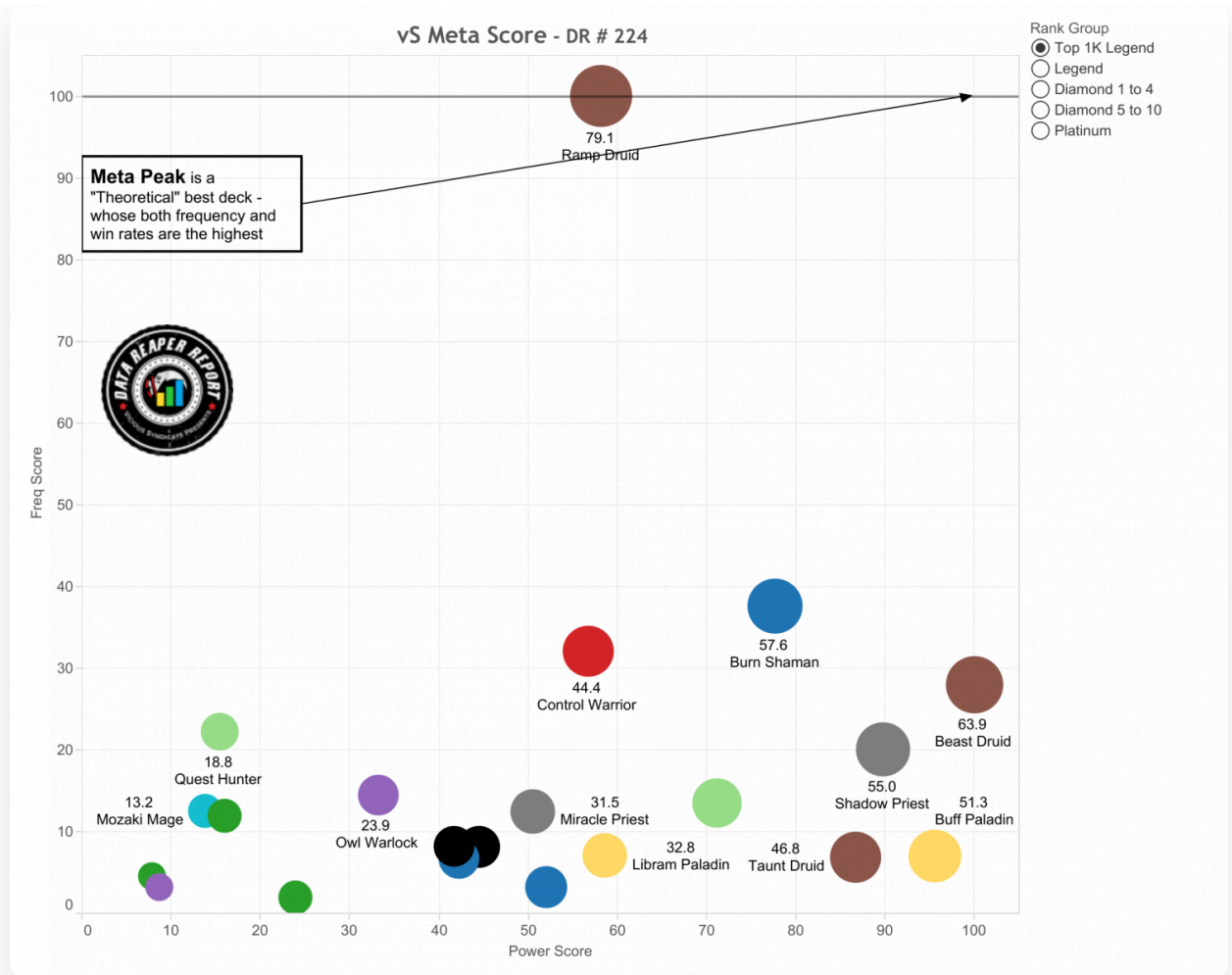
vS Meta Score диаграмма отображает одновременно и уровень силы архетипов (ось абсцисс X), и их популярность (ось ординат Y). Исследовав этот график, вы сможете нагляднее увидеть и проще понять состояние текущей меты.

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 пронаблюдать, как близко к нему подобралась существующие архетипы.

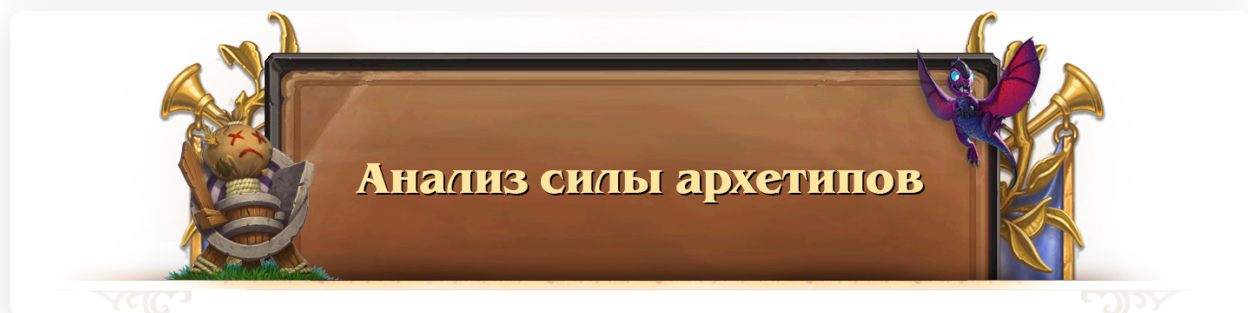
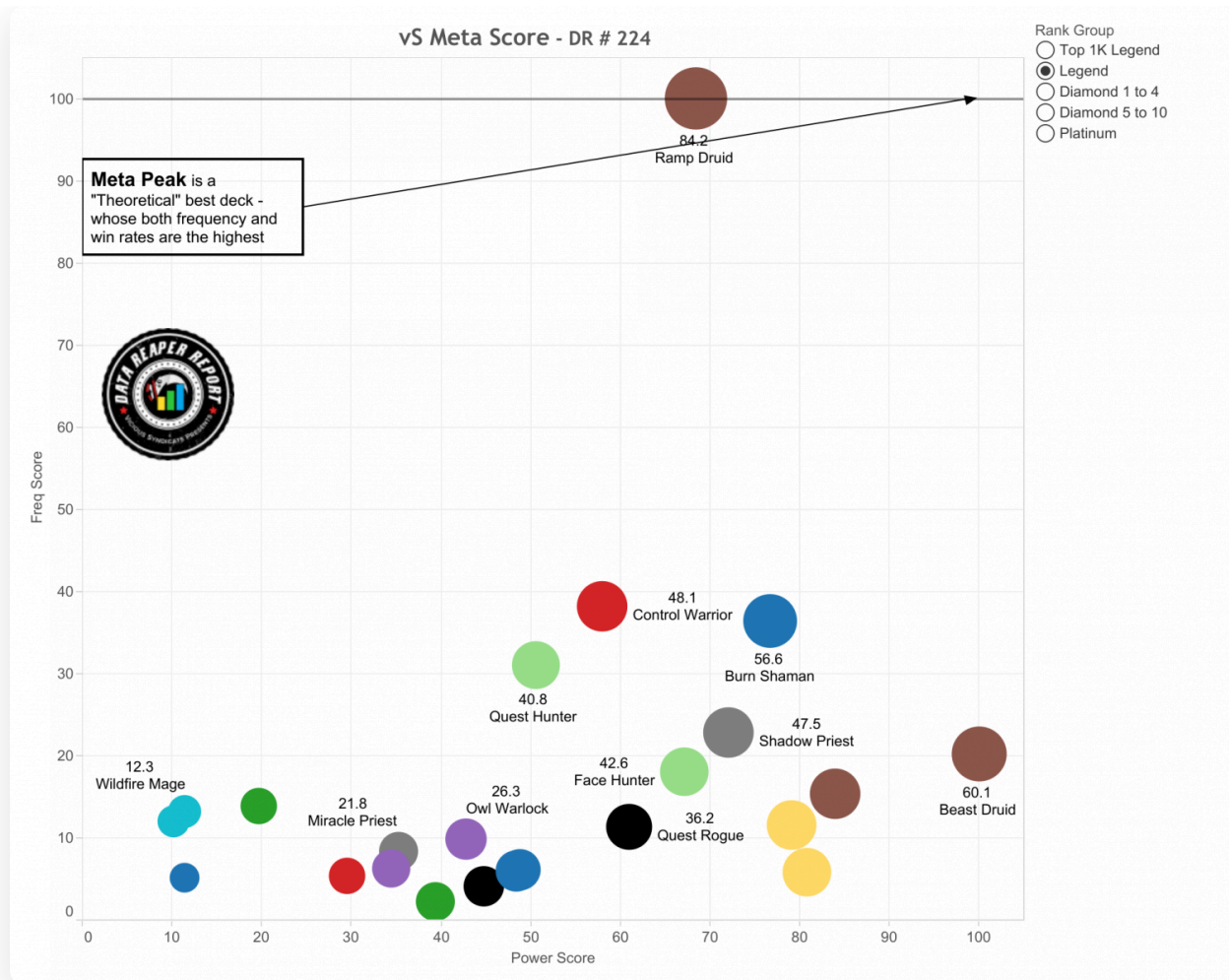
Алмаз 4-1 ранг



Топ 1000 ранга Легенда



На легендарном ранге



Друид

Изменение **Казакусана** не повлияло на **Рамп Друида**. Эта колода по-прежнему довольно стабильна. Игрокам явно нравится играть этим архетипом, так что он будет очень часто встречаться в ладдере. Несмотря на это, Рамп Друид не дотягивает до Тир-1.

Процент побед **Бист Друида** и **Таунт Друида** несколько снизился на большей части ладдера, хотя в топе Легенды эти две колоды выступают гораздо сильнее. Это вызвано уменьшением количества Шаманов и Контроль Воинов на самых высоких рангах, благодаря чему агрессивные колоды чувствуют себя увереннее. В остальной же части ладдера винрейт таких колод снизился из-за небольшого уменьшения числа Рамп Друидов и неоптимизированных колод других классов.

Целестиал Друид неплохо себя показывает. Этот архетип может стать еще лучше, если игроки внесут определенные изменения в его сборку.



Шаман

Берн Шаману становится сложнее побеждать Рамп Друида, и, вероятно, именно из-за этого он стал менее популярным. Не рад Тралл и увеличению числа Квест Охотников. Берн Шаман пока еще остается в мете, особенно на высоких рангах, но в остальном ладдере он уже далеко не так силен, как раньше. Из-за взлета Квест Охотника страдают все колоды Тралла. **ОТК Болнер Шаман** и **Элем Шаман** идут ко дну, а **Квест Шаманом** уже невозможно играть.



Воин

Контроль Воин особенно силен на пути к Легенде из-за повышенного числа агрессивных колод, но в топе Легенды ему приходится нелегко, поскольку там игроки обычно предпочитают другие стратегии.



Жрец

Жрец Тьмы и **Миракл Жрец** укрепили свои позиции из-за снижения числа Воинов и Шаманов. Ничего удивительного.



Охотник

Квест Охотник неплох на низких рангах, но он становится слабее, чем выше вы поднимаетесь и чем больше Рамп Друидов вы встречаете. Есть и другие неприятные для этого архетипа оппоненты, такие как Миракл Жрец и Разбойник на оружии. Их больше в топе Легенды, что значительно снижает процент побед Рексара. Игроки из топа Легенды незаслуженно часто играют Квест Охотником, вероятно, из-за кажущейся успешности версии с Дрек'Таром против Рамп Друида. Но это лишь иллюзия.

Фейс Охотник на данный момент, пожалуй, является худшей из агрессивных колод. Жрец Тьмы сейчас показывает себя лучше на всех рангах.



Охотник на демонов

Охотнику на демонов приходится нелегко из-за слишком большого числа Рамп Друидов. **Охотник на демонов Скверны** имел бы хороший винрейт, если бы можно было забанить Друида, поэтому на турнирах этот класс выступает гораздо лучше, чем в ладдере. Это совершенно другой мир.



Чернокнижник

Снижение числа Контроль Воинов и Берн Шаманов, а также рост популярности Квест Охотника – ужасные новости для **ОТК Чернокнижника**. За последнюю неделю винрейт этого архетипа очень сильно снизился, особенно в топе Легенды. **Хэндлок** же продолжает оставаться неиграбельным.



Маг

Маг переживает черные дни. Мета крайне недружелюбна к **Мозаки Магу**, и даже на самых высших рангах эта колода не может выбраться из Тир-4. **Мордреш Магом** можно играть только на низких рангах.



Разбойник

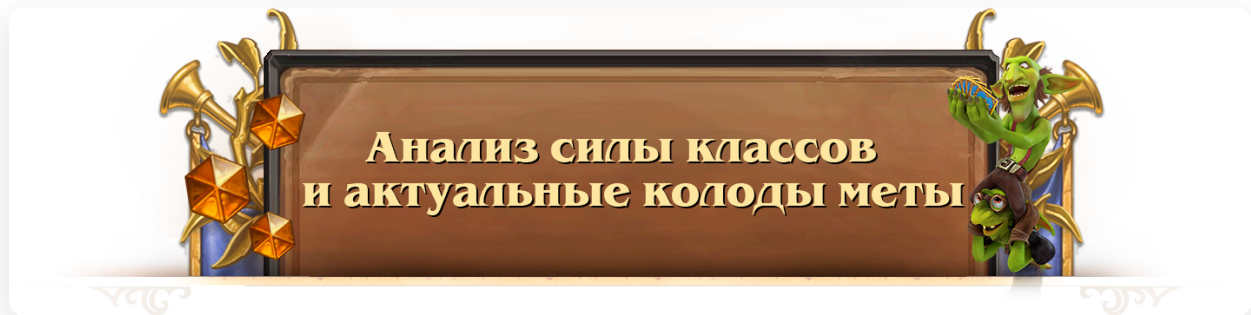
Квест Разбойник сильно сдал из-за нерфа **Контрабандиста ШРУ**. Процент его побед во всем ладдере значительно уменьшился. Единственное исключение – это топ Легенды, поскольку уменьшение числа Воинов и Шаманов благоприятно для этого архетипа, что перевесило ослабление **Контрабандиста ШРУ**.




Паладин

Резкий взлет **Бафф Паладина** в топе Легенды вызван сразу несколькими факторами. На этой неделе все складывалось крайне благоприятно для Утера: популярность Рамп Друида и Квест Охотника, падение популярности Берн Шамана и Контроль Воина, а также нерф и последующее уменьшение численности Квест Разбойника. Разброс матч-апов Бафф Паладина не так уж и хорош, но в такой поляризованной мете, как сейчас, подобные ему архетипы могут неожиданно стать сильнейшими колодами в мете.

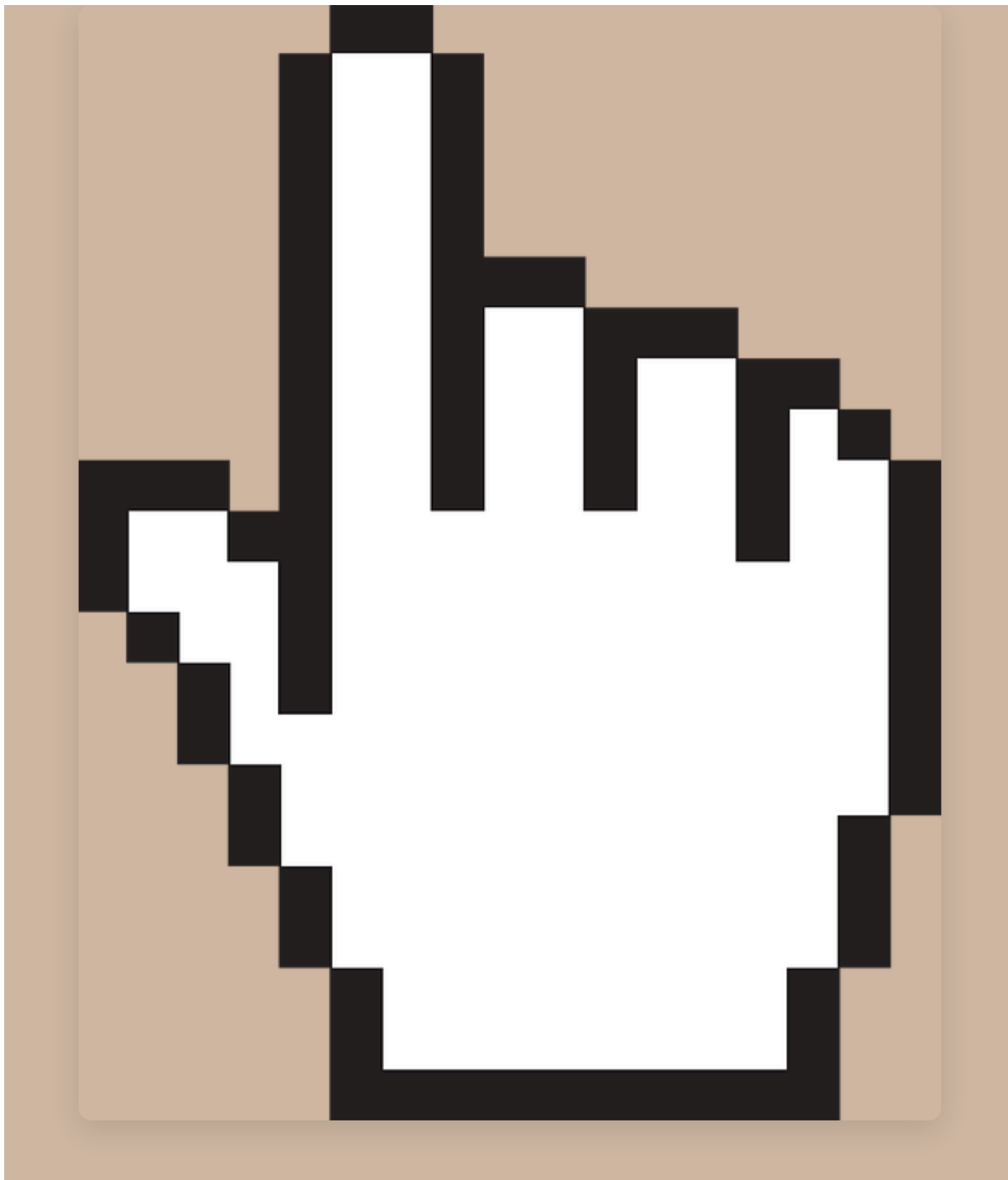
Манускрипт Паладину тоже по душе текущая обстановка. Эта колода и так была сильна на ранге Алмаз и ниже, но, вероятно, ему удастся закрепиться и на легендарном ранге.



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

1. 
2. Чтобы скопировать код колоды в буфер обмена, нажмите на эту иконку под нужной колодой.





Становится очевидно, что несмотря на разнообразие сборок **Рамп Друида**, наиболее сильным вариантом оказался Рамп Друид с **Малигосом** Хранителем Магии. Это утверждение верно для всех игровых рангов, включая вершину Легенды – у колоды самая сбалансированная подборка матч-апов. Дополнительные кристаллы маны очень важны и данная вариация позволяет получать их надежнее всего. Соответственно, быстро и эффективно извлекается польза из **Малигоса** Хранителя Магии и **Казакусана**, а ситуацию на доске Малфурион стабилизирует розыгрышем связки **Солнечного затмения** и **Щита Кенария**. Особенно хорошо такой план работает против Контроль Воина и Берн Шамана.

Сборка с **Роем светлячков** также может быть полезна. Она хороша в зеркальном противостоянии и в других поединках, где сопернику непросто разобраться с угрозой **Одеревенения** после выхода **Роя светлячков** (например, такие сложности есть у Валиры). В представленный здесь вариант включено еще и **Озарение**, чтобы как можно быстрее разыгрывать **Рой светлячков** или **Чешую Ониксии**.

Не рекомендуется использование сборки с **Рудником Ледяного Зуба**, в котором убраны **Щит Кенария** и другие дорогие карты ради гарантированного нахождения **Кзакусана**. Матч-апов, в которых такой подход превосходил бы другие сборки Малфуриона, практически нет (разве что поединок с ОТК Чернокнижником). Но, поскольку многие игроки все равно чувствуют себя комфортнее с этим вариантом Рамп Друида, он все равно включен в мета-отчет.

Рамп Друид с **Рудником Ледяного Зуба** использует 26 основных карт, а затем вам нужно сделать выбор между связками **Роя светлячков** и **Одеревенения** либо **Звериного неистовства** и **Лунного амулета**. Если у соперника не так много массовых зачисток, например, в зеркальном поединке, то лучше смотрится **Рой светлячков** с **Одеревенением**. Против контрольных колод и соперников, которые стремятся нанести много урона по вашему герою с руки, к примеру, **Контроль Воин** и **Берн Шаман**, лучше подойдет связка **Звериного неистовства** и **Лунного амулета**.

Целестиал Друид также получил некоторое развитие. Игроки начали использовать в сборках **Чешую Ониксии**, и кажется совершенно непонятным, почему этого не произошло раньше. Статистика быстро показала, что карта даже важнее для архетипа, чем **Рейдовый босс Ониксия**. Представленная сборка выглядит очень сильной, и вы можете даже отказаться от одной **Теневой совы**, чтобы вместить как **Чешую Ониксии**, так и **Рейдового босса Ониксию**. А вот использование только одной копии **Почкования** – это большая ошибка.

Колоды Друида

-  **Кзакусан Токен Друид**
 -   **Кзакусан Друид**
-    **Кзакусан Рамп Друид**
 -   **Трогг Бист Друид**
-   **Таунт Друид**
-    **Ониксия Целестиал Друид**
 -  

[назад к выбору класса](#)



Для Тралла прошедшая неделя не задалась. **Берн Шаман** теряет преимущество над Рамп Друидом по мере того, как все больше игроков обращается к **Малигосу Хранителю** Магии в сборках. Остальные архетипы класса еще сильнее падают в винрейте.

Стали заметны эксперименты **ОТК Болнер Шамана** с **Магом-универсалом**. Типичные ошибки таких сборок - это одна копия **Циркового медика** и отсутствие **Мутануса Пожирателя**. Отказ слабого **Бодрящего холода** в пользу этих карт может поставить такую версию колоды на один уровень с классической.

Колоды Шамана

- **ОТК Болнер Шаман**



- **Болнер Шаман с Магом-универсалом**



- **Берн Шаман с Магом-универсалом**



- **Квест Шаман**



- **Элем Шаман с Молотом Рока**



[назад к выбору класса](#)



Жрец Тьмы хочет еще агрессивнее захватывать стол с первых ходов, именно на смену **Серене Кровавое Перо**, которая в основном хороша только в быстрых матч-апах, приходит **Кул-тирасский капеллан**. Чем медленнее мета, тем актуальнее становится капеллан, ради которого можно убрать еще и один 1-й дроп.

Миракл Жрец вполне конкурентоспособен в топе **Легенды**, причем сильны обе его сборки. Тренд последних дней для версии с **Малигосом Хранителем Магии** - отказ от **Зиреллы**, дабы повысить шанс взятия **Назманийской колдуньи** и как можно раньше начать **миракл** ход против **Рамп Друида**.

Колоды Жреца

- **Казакусан Дракон Жрец**



- **Жрец Тьмы**



Миракл Жрец



• На старт! Миракл Жрец

•



• Ми'да Биг Жрец

•



• Квест Жрец

•



[назад к выбору класса](#)



Охотник экспериментирует с Дрек'Таром различными способами, и результаты разнятся. Сборки **Фейс Ханта** с легендаркой работают, но выглядят очевидно слабее стандартной версии с **Неистовыми люторогами**.

А вот **Квест Охотник** с Дрек'Таром, **Коррозионной гадюкой** и **Профессором Слейтом** определился с ведущей сборкой и стал лучше, чем на прошлой неделе. Если ему удастся найти замену **Безразмерной сумке** и **Труповедению**, то его ждет успех. Статистика по таким картам, как **Зверолов Тавиш** и **Активация ловушки** вместе с двумя **Взрывными ловушками**, помогла бы ему в поиске. Есть одно заблуждение насчет сборок Квест Охотника среди игроков: Дрек'Тар показывает себя лучше против Рамп Друида, нежели **Неистовый вой**. На самом деле обе сборки примерно одинаково слабы против Малфуриона.

Появилась и еще одна сборка Квест Охотника - с **Максимой Подрывайстер** и **Ярмарочным танком**. На удивление, она выглядит конкурентоспособной. Максима полезна против оппонентов, которые не выставляют существ, наподобие Контроль Воина, - против них она моментально может нанести 16 ед. урона из ниоткуда. Здесь точно так же можно порекомендовать взять с собой **Зверолова Тавиша**. В колоде, где нет **Неистового воя** и **Мага-универсала**, которые существенно разгоняют взрывной потенциал после выполнения квестлайна, Тавиш может выступить альтернативным планом на победу.

Колоды Охотника

• Фейс Охотник

•



• Дрек'тар Фейс Охотник



• Квест Охотник с Неистовым воем

•



-  **Дрек'тар Квест Охотник**



- **Квест Охотник с Ярмарочным танком**



[назад к выбору класса](#)



Для Воина неделя прошла спокойно. **Контроль Воин** уже и так играет идеальной сборкой, а **Квест Воин** далек от соревновательного уровня, если только странные турнирные правила не заставляют взять его в лайн-ап.

Колоды Воина

- **Квест Воин**

-



- Казакусан **Контроль Воин**

-



[назад к выбору класса](#)



Охотник на демонов может похвастаться каким-то развитием: игроки экспериментируют с **Казакусаном** в сборках с **Последней битвой**. Нововведение неплохое, вот только колода все равно слаба в ладдере из-за неудачного матч-апа с **Рамп Друидом**. Квест версия **ДХ Скверны** так хороша на турнирах, поскольку игроки могут забанить неугодного им Друида.










Что касается самой сборки, то минимизируйте число существ в колоде, чтобы **Казакусан** мог выйти на стол как можно раньше. Помимо **Коррозионной гадюки** и **Магтеридона** любое другое существо должно иметь вескую причину, чтобы находиться в колоде.

В качестве альтернативы **Джейсу Темному Ткачу** может использоваться **Ворген-часовой**, как это делает чистый **Квест Охотник на демонов**. Эта колода значительно быстрее активирует **Казакусана** благодаря массе дешевых карт, которые разгоняют **Ворген-часового**. В то же время такая сборка почти полностью зависит от **Казакусана** для завершения партии, поскольку у нее нет никакого большого источника урона.

Как насчет Дрек'Тара в **ДХ на хрипах**? Архетип проводит некоторые эксперименты с картой, и выглядят они интересно. Здесь указана предварительная сборка, но, скорее всего, это далеко не окончательный вариант. Колода способна оказывать огромное

давление на старте партии и вместе с тем быстро перебирать колоду, чтобы найти Снайпера огня Скверны и Одноразовых акробатов.

Колоды Охотника на демонов





-  **Дрек'тар ДХ на предсмертных хрипах**
 -  →  **ДХ Скверны**
-  →  **Казакусан Квест ДХ Скверны**
 -  →  **Казакусан Квест ДХ**
 -  → 

[назад к выбору класса](#)



ОТК Чернокнижник расстроен спаду численности Контроль Воина и Берн Шамана, в то время как **Хэндлок** уже и так долгое время кажется неиграбелен на топовых рангах. Для класса настали нелегкие времена, и исправить ситуацию пока что не представляется возможным.

Колоды Чернокнижника

- **Хэндлок**
-  →  **ОТК Чернокнижник**
-  → 

[назад к выбору класса](#)



Мозаки Магу очень сложно справиться с такой крайне враждебной метой, а **Мордреш Маг** сам по себе не слишком силен. Биг Спелл сборка с Руной великого мага и вовсе исчезла из меты, оставив в ней только относительно рабочую версию с **Магом-универсалом**.

Колоды Мага

- **Мозаки Маг с Магом-универсалом**
-  → 

- **Мордреш Маг с Магом-универсалом**



[назад к выбору класса](#)



Квест Разбойник существенно ослаб после изменения **Контрабандиста ШРУ**. Из-за этого стал слабее и план игры через максимум карт ШРУ в колоде, которые подпитывают **Контрабандиста ШРУ** и **Осведомительницу ШРУ**. Сборка с **Эдвином главарем Братства** и **Мистером Каюком** может оказаться лучшей после изменений, но ее низкая популярность пока что не позволяет сделать никаких выводов.

Достижения **Разбойника на оружии** испещрены черными и белыми полосами, частота которых напрямую зависит от противников, которых он встречает. В последнее время черных полос стало больше.

Колоды Разбойника

- **ШРУ Квест Разбойник**



- **Эдвин Квест Разбойник**



- **Разбойник на оружии с ядом**



[назад к выбору класса](#)



Бафф Паладин показывает потрясающую эффективность в топе Легенды из-за спада ряда его контр-колод, да и **Манускрипт Паладин** стал чуть лучше. Когда мета становится излишне жадной, Утер не упустит свой шанс одержать несколько лишних побед.

Колоды Паладина

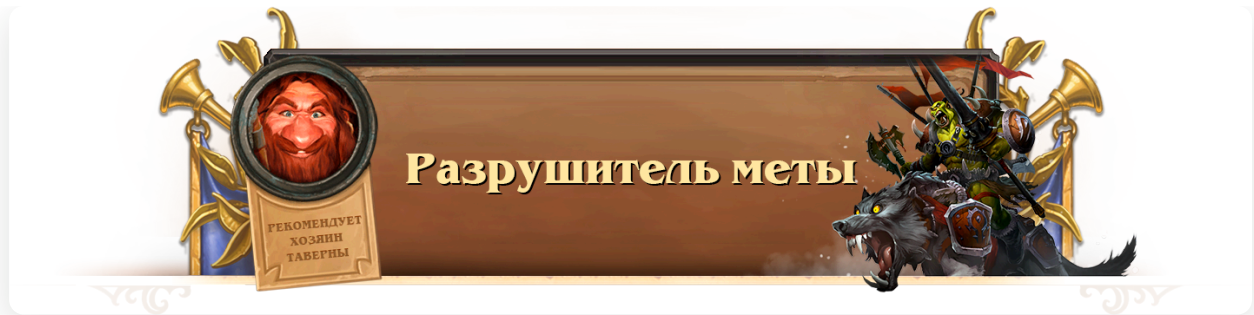
- **Трогг Манускрипт Паладин**



- **Анти-Друид Бафф Паладин**



[назад к выбору класса](#)



Когда популярен Камень - берите Бумагу, а не Ножницы.

- Трогг **Бист Друид**

•



Источник www.viciousyndicate.com на языке оригинала