

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Беспросветность. Vicious Syndicate мета отчет №229

06.05.2022

Мета-отчеты

Мета-отчет

Беспросветность. Vicious Syndicate мета отчет №229

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ

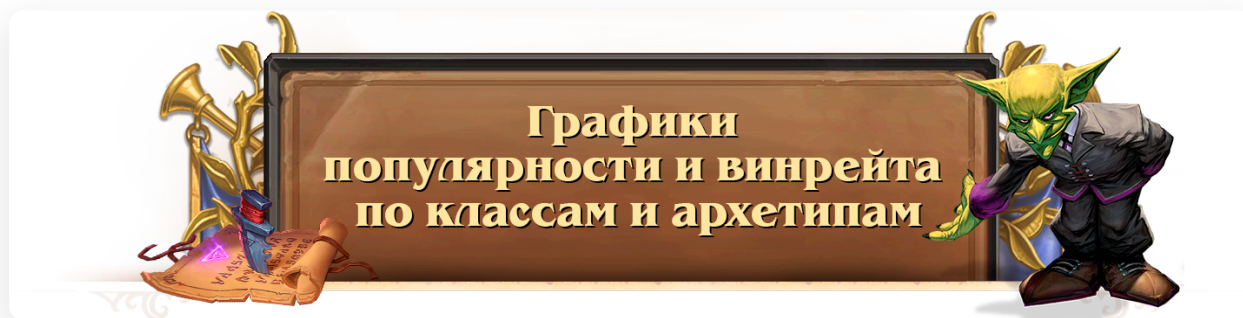


Подробно разберет текущую ситуацию в ладдере. Вы найдете не только лучшие и многообещающие колоды, но и пока что непопулярные, но интересные архетипы. Как и всегда, мы обсудим общее положение дел в рейтинговом режиме: как распределены матч-апы, кто в лидерах и как с этими лидерами борются на разных рангах.

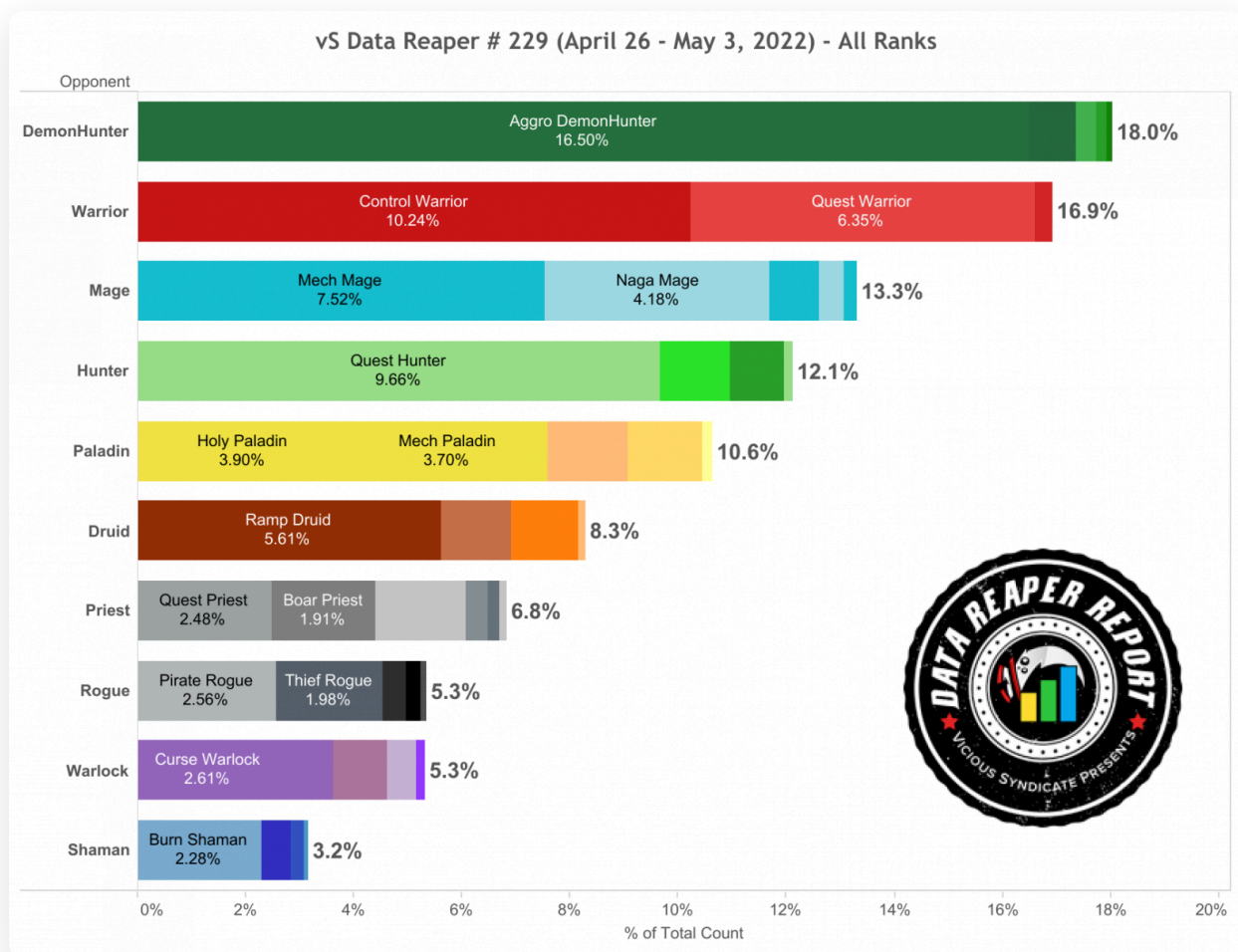
<b>Всего проанализировано игр</b>	500,000
Топ 1000 ранга Легенда	14,000
На ранге Легенда (за искл. Топ 1к)	64,000
Алмаз 1-4	53,000
Алмаз 10-5	66,000
Платина	66,000

**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

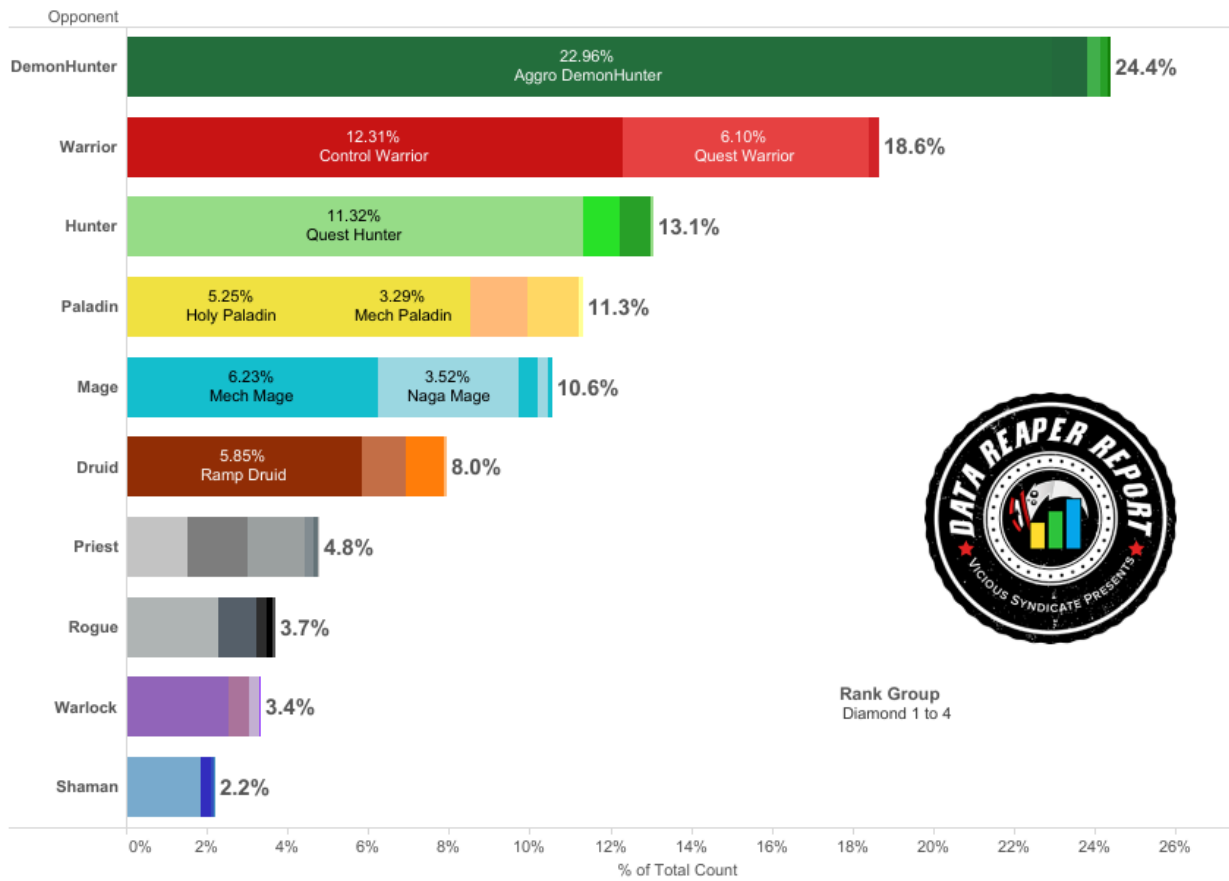


По всем рангам



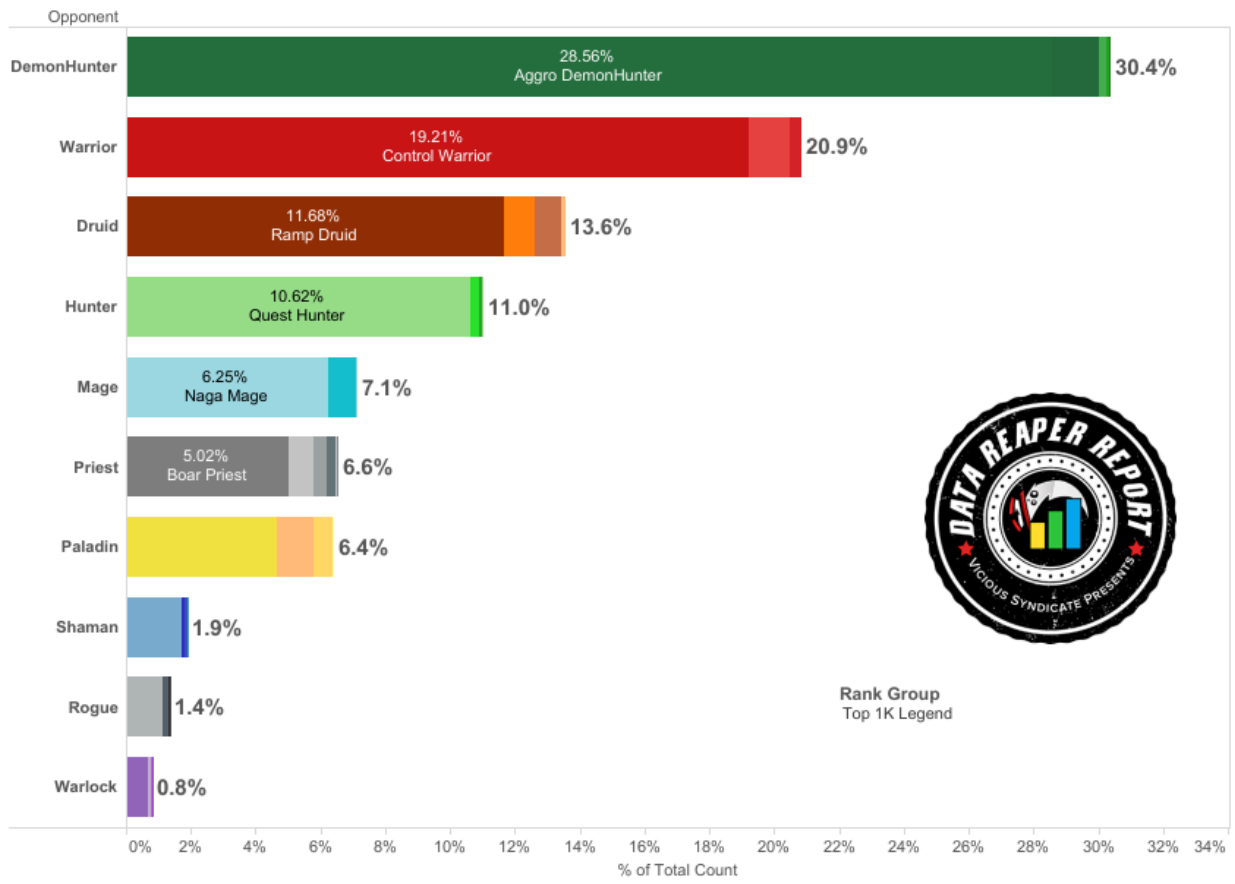
В промежутке ранга Алмаз 4 - 1

vS Data Reaper # 229 (April 26 - May 3, 2022) - By Ranks



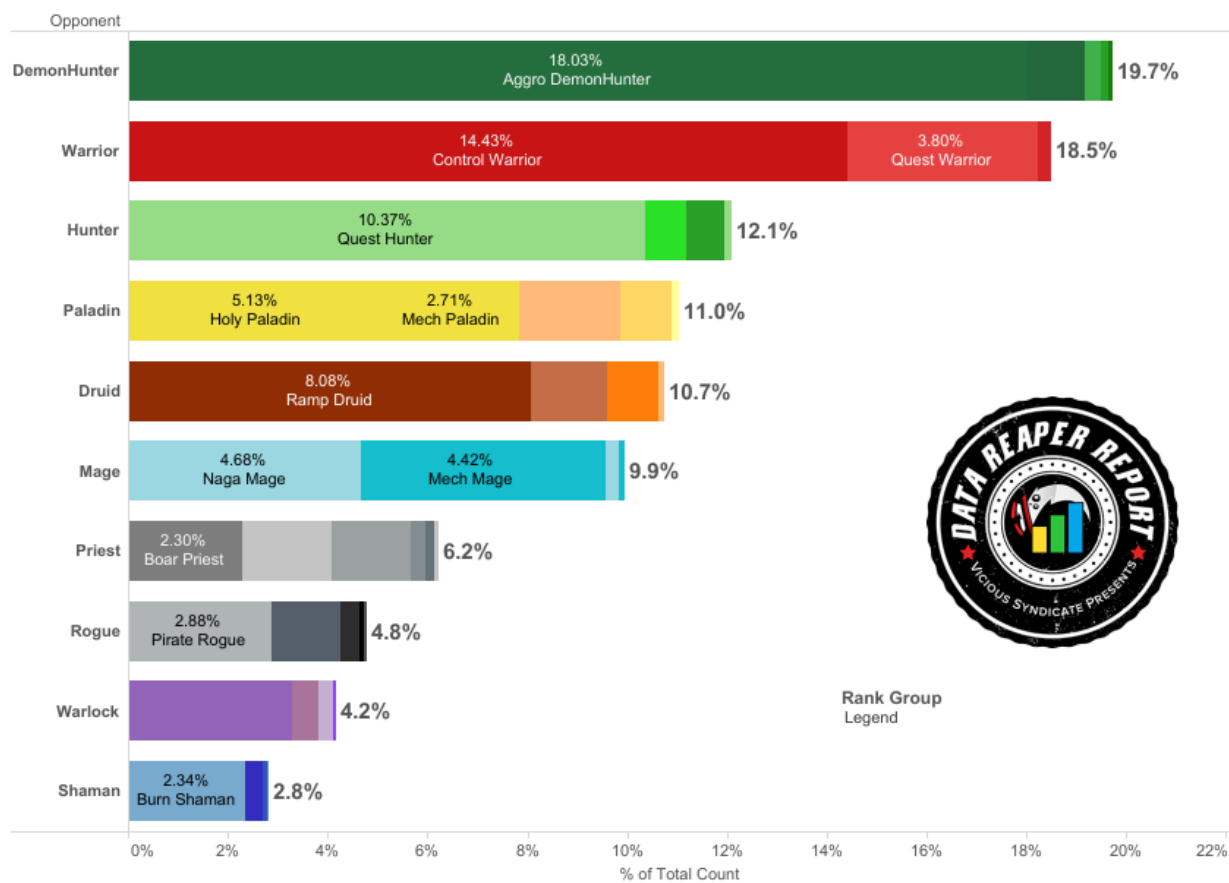
Топ 1000 ранга Легенда

vS Data Reaper # 229 (April 26 - May 3, 2022) - By Ranks



На ранге Легенда

vS Data Reaper # 229 (April 26 - May 3, 2022) - By Ranks

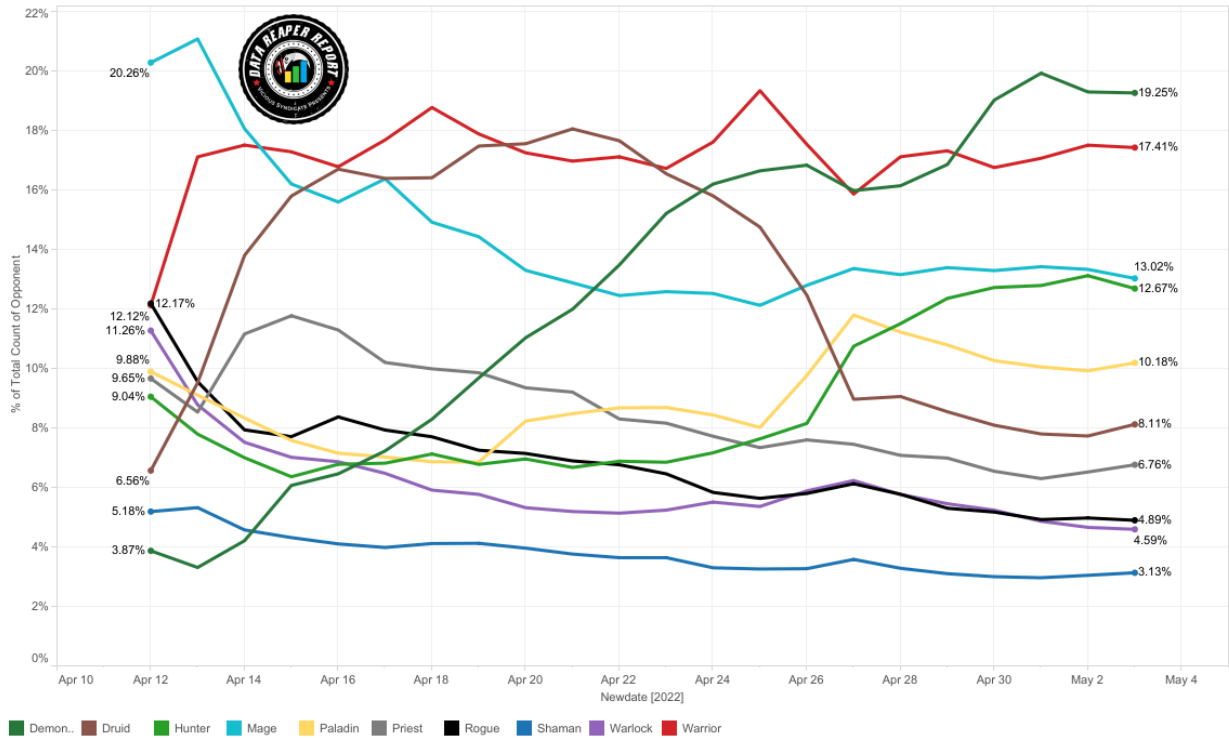


Rank Group Legend

**Следующий график показывает прогресс популярности классов по дням с момента выхода дополнения Путешествие в Затонувший город**

Популярность по дням

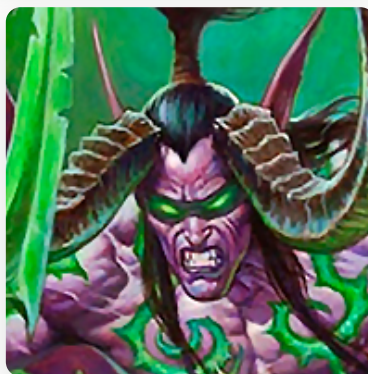
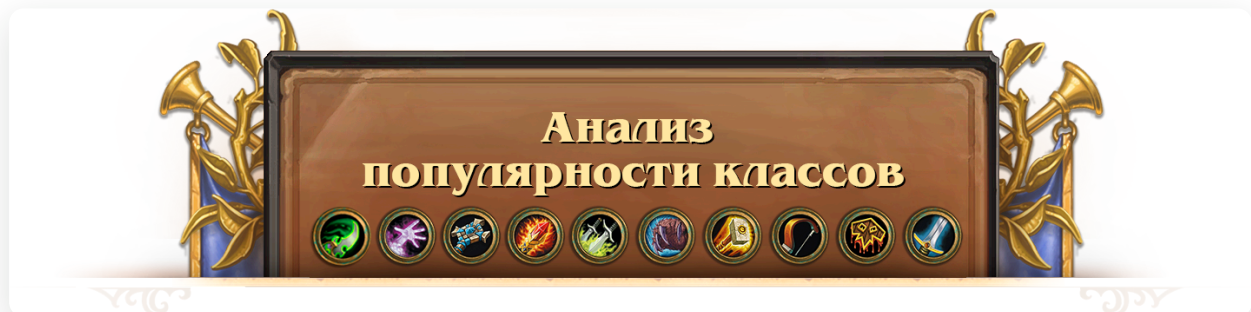
Frequency of Classes played - By day - Since Fractured in Alterac Launch  
April 12, 2022 - May 3, 2022



Следующий график показывает прогрессию популярности классов по неделям в течении календарного года

Популярность по неделям

.png" />



В мете после патча полностью доминирует **Охотник на демонов**. Агрессивные колоды класса являются самыми популярными во всем ладдере. Их распространенность достигает практически 30% процентов в топе Легенды, и игроки с более низких рангов

быстро подхватывают эту тенденцию. Скорее всего на следующей неделе на рангах Алмаз 5-1 Иллидан будет встречаться даже чаще.



**Квест Воин** сдал позиции из-за второго нерфа **Налета в порту**, а вот **Контроль Воин** стал более популярным из-за уменьшения числа Друидов и повсеместного распространения Охотников на демонов. Контроль Воин лучше всех противостоит Иллидану, и там, где есть один, можно встретить и второго. В топе Легенды 30% игроков выбирают Агро Охотника на демонов и 20% – Контроль Воина.



**Друидом** после патча стали играть меньше, хотя этот класс все еще привлекает игроков. Сборки **Рамп Друида** не оптимизированы, и пока этот архетип находится в поиске себя. Какие-то колоды отказываются от **Казакусана**, какие-то оставляют его, а в некоторых можно встретить и **Казакусана**, и **Парад планет** (этот вариант более популярен в топе Легенды). Однако довольно часто Малфурион проигрывает игру, не успев показать свои ключевые карты, особенно при встрече с Охотником на демонов, поэтому со стороны противника невозможно точно определить архетип. В классовой секции будут рассмотрены различные сборки с их плюсами и минусами, но собрать по ним точные данные не представляется возможным ввиду недостатка информации.



**Квест Охотник** – «последний герой» своего класса. Игроки не выбирают ни Фейс Охотника, ни Биг Бист Охотника. А вот колода с **Защитой квартала дворфов** довольно популярна на всех уровнях игры – к ней обращаются примерно 10% игроков.



У **Мага** по-прежнему есть две колоды. **Мех Маг** привлекает игроков во всем ладдере, кроме топа Легенды – там эстафету перехватывает **Нага Маг**. Большую распространенность получила сборка **Нага Мордреш Мага с Диким огнем**.



**ОТК Жрец с Элвинскими вепрями** – единственная колода класса, достигшая хоть какого-то успеха, и то исключительно в топе Легенды. Многие про-игроки утверждают, что этот архетип – вовсе не мем. Успешность Андуина еще предстоит проверить на практике, но пока эта колода быстро набирает популярность. В остальном класс кажется мертвым.



К **Контроль Паладину** и **Мех Паладину** присоединился **Дракон Паладин**, в сборке которого появляется **Казакусан**. Также появилось несколько вариаций **Хэндбафф Паладина** с включением небольшого количества механизмов.



У **Разбойника**, **Шамана** и **Чернокнижника** дела идут неважно. Все эти классы не встречаются на высших уровнях игры, и это – очень плохой знак, ведь именно в топе Легенды обычно появляются новые сборки и архетипы. Небольшое количество **Пират Разбойников**, **Берн Шаманов** и **Курс Локов** пытаются хоть как-то выжить.



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

Diamond 1 to 4

vS Power Rankings  
DR # 229



Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Aggro DemonHunter	54.66	100.0	100.0	100.0
	Quest Hunter	52.83	80.4	49.3	64.8
	Mech Paladin	52.58	77.7	14.3	46.0
	Holy Paladin	52.33	75.0	22.8	48.9
Tier 2	Control Warrior	51.98	71.3	53.6	62.5
	Mech Mage	50.78	58.4	27.1	42.8
Tier 3	Dragon Paladin	49.83	48.2	6.1	27.2
Tier 4	Naga Mage	46.93	17.1	15.3	16.2
	Fel DemonHunter	46.92	17.0	3.7	10.3
	Big-Beast Hunter	46.91	16.8	3.2	10.0
	Beast Druid	46.50	12.4	4.1	8.3
	Ramp Druid	46.32	10.5	25.5	18.0
	Burn Shaman	46.02	7.2	8.1	7.7
	Face Hunter	44.34	-10.8	4.0	-3.4
	Pirate Rogue	43.62	-18.5	10.0	-4.2
	Quest Druid	43.31	-21.9	4.7	-8.6
	Murloc Warlock	42.29	-32.8	2.3	-15.2
	Curse Warlock	41.07	-45.9	7.4	-19.3
	Quest Priest	40.86	-48.2	6.1	-21.0
	Shellfish Priest	40.40	-53.1	6.6	-23.3
	Boar Priest	37.52	-84.0	6.5	-38.7
Thief Rogue	36.93	-90.4	4.1	-43.1	
Phylactery Warlock	36.83	-91.4	3.6	-43.9	

Diamond 5 to 10

vS Power Rankings  
DR # 229



Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Aggro DemonHunter	56.27	100.0	100.0	100.0
	Quest Hunter	54.93	89.3	54.9	72.1
	Mech Paladin	54.28	84.1	20.0	52.1
	Quest Warrior	54.22	83.7	34.1	58.9
Tier 2	Holy Paladin	53.06	74.4	25.3	49.8
	Mech Mage	52.79	72.3	39.9	56.1
Tier 2	Control Warrior	51.49	61.9	61.5	61.7
Tier 3	Dragon Paladin	49.69	47.5	9.5	28.5
	Naga Mage	48.47	37.8	24.5	31.2
	Big-Beast Hunter	47.98	33.9	5.9	19.9
	Fel DemonHunter	47.85	32.9	4.7	18.8
	Ramp Druid	47.54	30.4	34.6	32.5
	Beast Druid	47.50	30.0	7.2	18.6
	Burn Shaman	47.41	29.3	13.4	21.4
	Face Hunter	46.06	18.6	7.3	12.9
Tier 4	Pirate Rogue	45.86	16.9	16.3	16.6
	Murloc Warlock	44.87	9.1	4.4	6.8
	Quest Druid	43.91	1.4	7.8	4.6
	Curse Warlock	43.06	-5.3	16.2	5.4
	Shellfish Priest	41.86	-14.9	11.6	-1.7
	Quest Priest	40.84	-23.1	15.1	-4.0
	Phylactery Warlock	38.65	-40.6	6.8	-16.9
	Thief Rogue	38.38	-42.7	12.8	-15.0
Boar Priest	37.94	-46.2	13.1	-16.6	

Legend



### vS Power Rankings DR # 229

Tiers	Hero Deck	vS Deck			
		Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Aggro DemonHunter	54.84	100.0	100.0	100.0
	Quest Hunter	53.62	87.4	57.5	72.4
	Mech Paladin	52.49	75.7	15.1	45.4
Tier 2	Control Warrior	51.58	66.3	80.0	73.2
	Quest Warrior	51.22	62.6	21.1	41.8
	Holy Paladin	50.93	59.7	28.4	44.1
	Mech Mage	50.39	54.0	24.5	39.3
Tier 3	Ramp Druid	48.44	33.9	44.8	39.4
	Naga Mage	48.12	30.6	26.0	28.3
	Dragon Paladin	48.07	30.0	11.3	20.6
	Beast Druid	47.41	23.2	5.7	14.5
	Fel DemonHunter	47.05	19.6	6.3	12.9
Tier 4	Burn Shaman	46.19	10.7	13.0	11.8
	Pirate Rogue	45.80	6.6	16.0	11.3
	Big-Beast Hunter	45.66	5.1	4.3	4.7
	Face Hunter	45.12	-0.4	4.5	2.1
	Murloc Warlock	44.35	-8.3	3.0	-2.7
	Quest Druid	44.26	-9.3	8.4	-0.5
	Curse Warlock	42.59	-26.5	11.5	-7.5
	Shellfish Priest	42.25	-30.1	9.8	-10.1
	Boar Priest	42.12	-31.4	12.8	-9.3
	Quest Priest	41.50	-37.8	8.9	-14.5
	Phylactery Warlock	39.29	-60.6	6.7	-26.9
	Thief Rogue	38.50	-68.7	7.7	-30.5

Top 1K Legend



### vS Power Rankings DR # 229

Tiers	Hero Deck	vS Deck			
		Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Aggro DemonHunter	52.92	100.0	100.0	100.0
	Control Warrior	52.35	90.1	67.3	78.7
Tier 3	Quest Hunter	49.98	49.6	37.2	43.4
	Ramp Druid	49.18	36.0	40.9	38.4
	Holy Paladin	49.08	34.2	8.0	21.1
	Mech Paladin	48.43	23.2	8.3	15.8
	Naga Mage	47.23	2.5	21.9	12.2
Tier 4	Dragon Paladin	47.19	2.0	3.9	2.9
	Beast Druid	46.72	-6.1	3.2	-1.4
	Mech Mage	46.49	-10.2	2.4	-3.9
	Quest Warrior	46.48	-10.2	4.4	-2.9
	Fel DemonHunter	46.48	-10.2	5.1	-2.6
	Boar Priest	46.43	-11.0	17.6	3.3
	Burn Shaman	46.40	-11.7	5.9	-2.9
	Shellfish Priest	45.74	-22.9	2.6	-10.1
	Pirate Rogue	44.32	-47.2	3.9	-21.6
	Quest Druid	44.19	-49.4	2.9	-23.2
	Face Hunter	43.65	-58.6	0.9	-28.9
	Big-Beast Hunter	43.62	-59.2	0.3	-29.4
	Quest Priest	42.89	-71.6	1.4	-35.1
	Murloc Warlock	42.21	-83.3	0.1	-41.6
	Curse Warlock	41.40	-97.2	1.0	-48.1
	Phylactery Warlock	38.69	-143.6	1.4	-71.1
	Thief Rogue	38.15	-152.8	0.6	-76.1

#### 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.

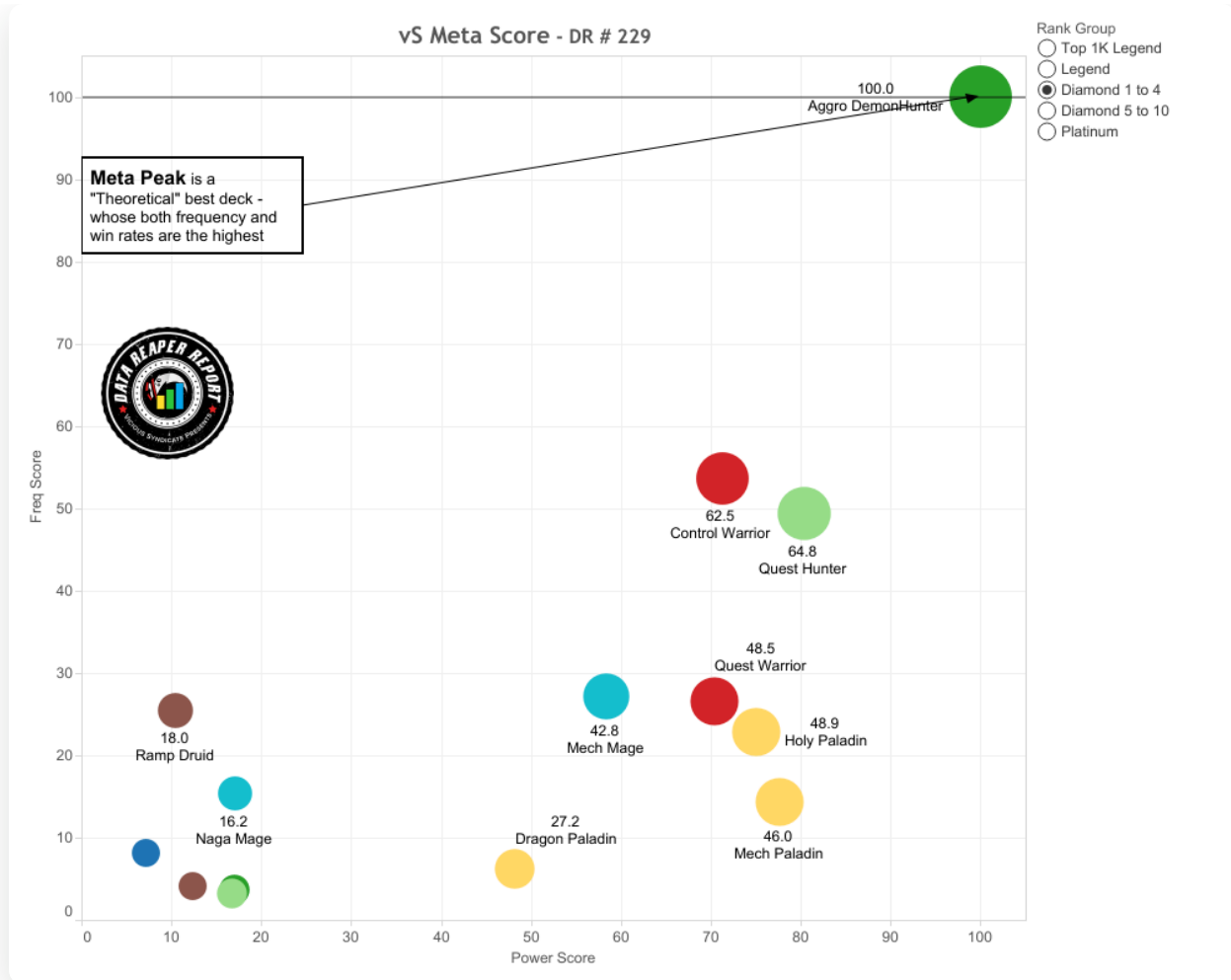
Tier	Hero Deck
T2	Handbuff Paladin

## Диаграмма Meta Score

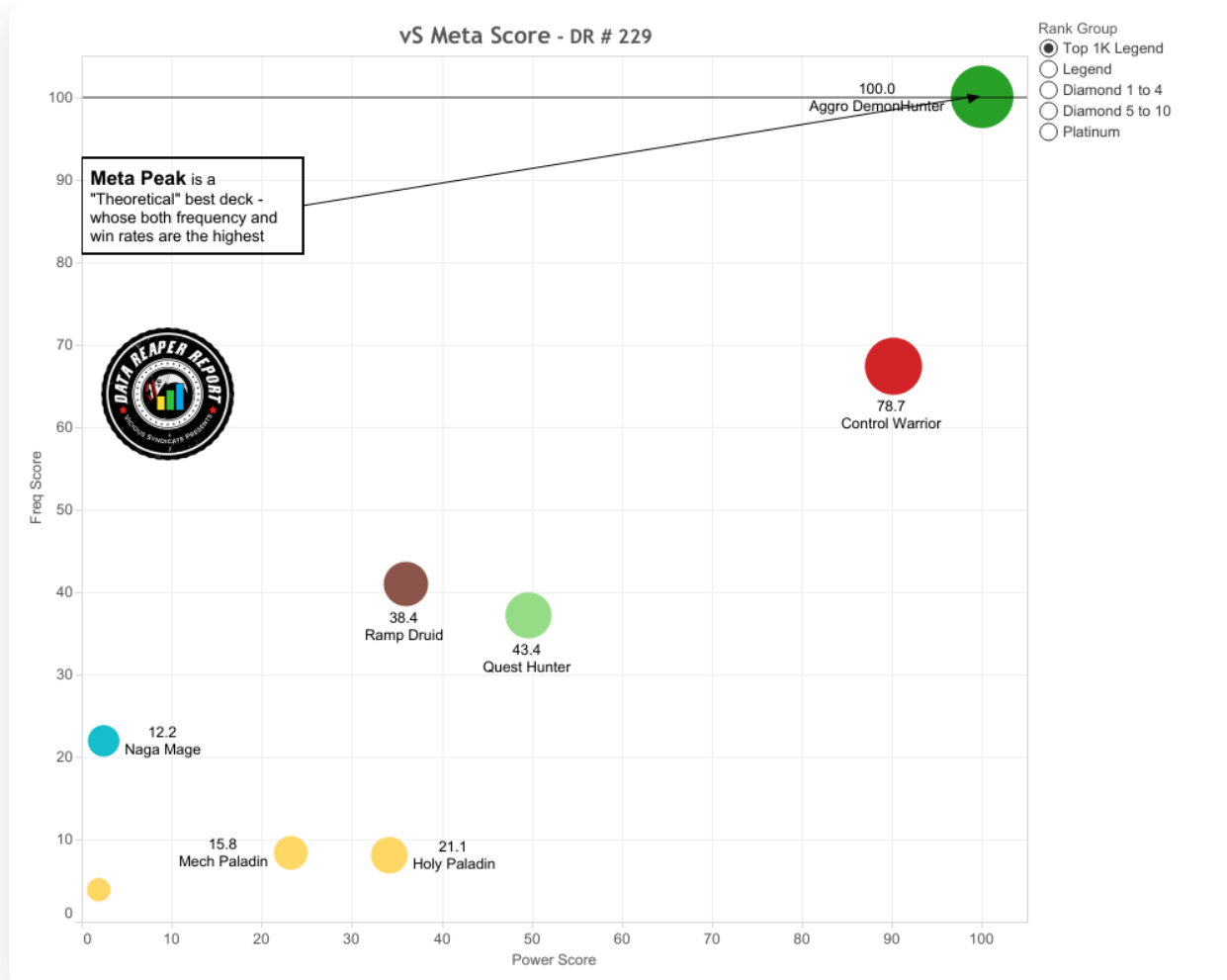
vS Meta Score диаграмма отображает одновременно и уровень силы архетипов (ось абсцисс X), и их популярность (ось ординат Y). Исследовав этот график, вы сможете нагляднее увидеть и проще понять состояние текущей меты.

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.

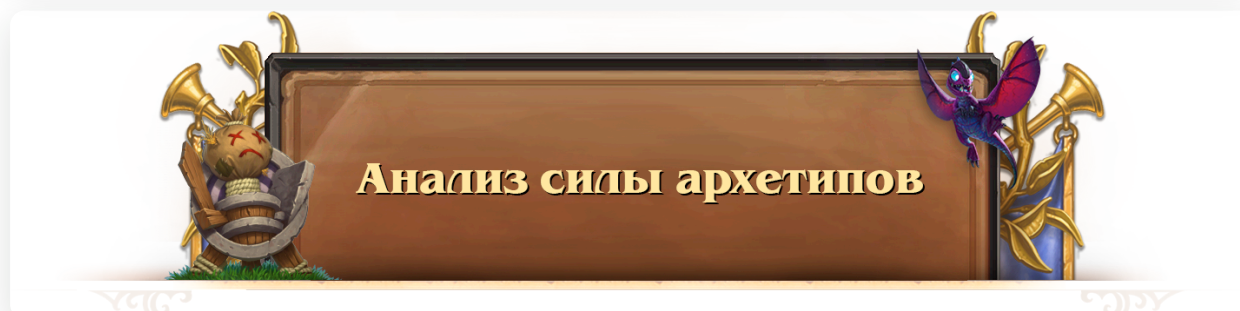
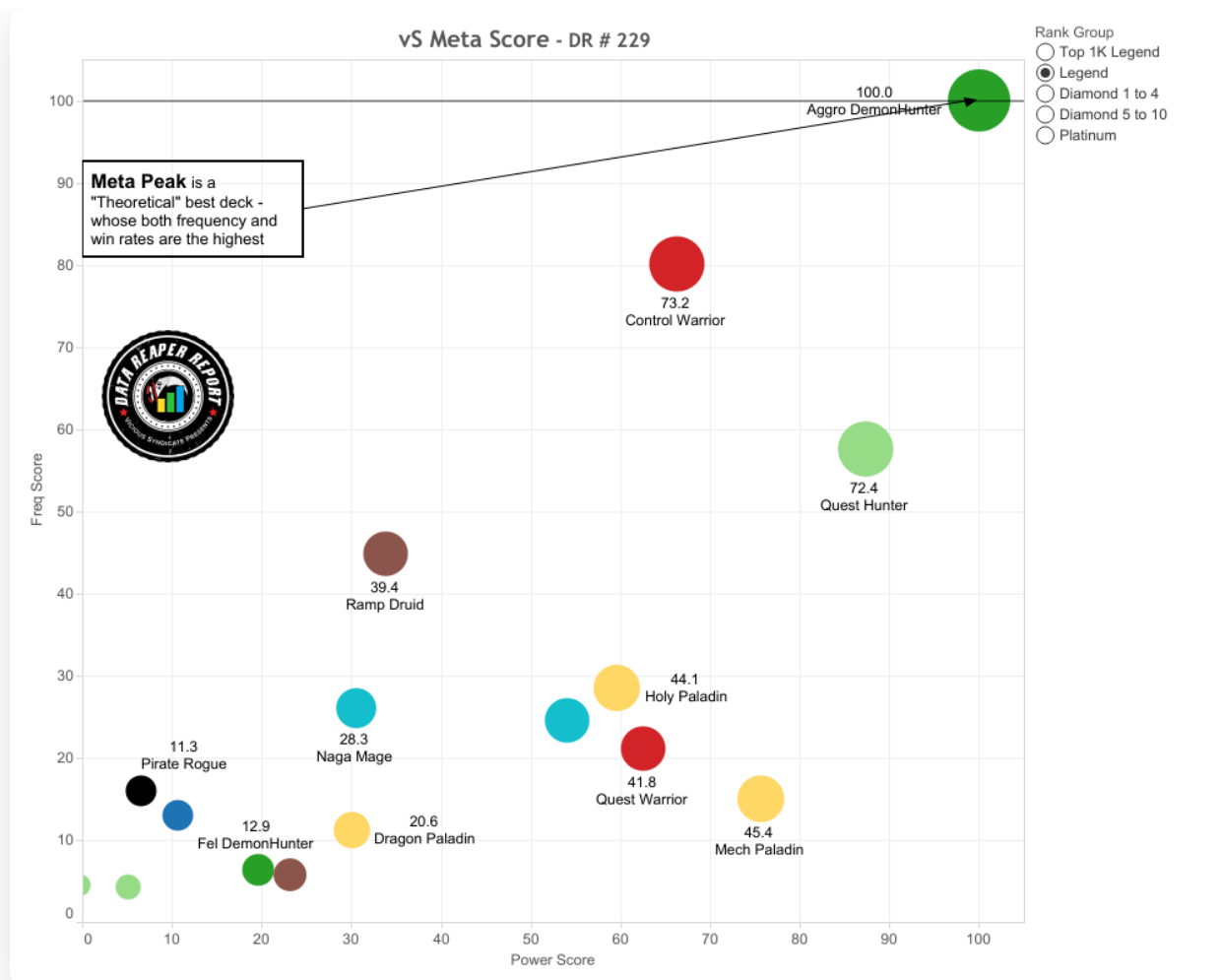
Алмаз 4-1 ранг



Топ 1000 ранга Легенда



На легендарном ранге



Беспросветность. Это единственное слово для описания ситуации, к которой движется текущая мета. **Агро ДХ** вышел из-под контроля, и вскоре колода заполнит весь ладдер, как уже произошло с вершиной Легенды. Остальным архетипам будет сложно совладать с подобной мощью, как можно заметить по верхним игровым рангам. В итоге все сводится к двум колодам уровня Тир-1: господствующему архетипу и его единственной надежной контрколоде. И лишь затем за ними следует куча колод уровня Тир-3 и -4. Во всем этом хаосе можно отыскать несколько достойных колод, о которых будет упомянуто далее, но все они, в целом, значительно уступают Охотнику на демонов.



### Охотник на демонов

Разработчики решили не трогать Иллидана в последнем патче, разумно посчитав что того смогут остановить колоды, которые пребывали в тени Рамп Друида. Однако **Агро Охотник на демонов** ответил на это противодействие оптимизацией своей

сборки. В итоге матч-ап с Квест Охотником стал из неудобного благоприятным для Иллидана, преимущество Контроль Паладина стало совсем небольшим, и даже Контроль Воин больше не чувствует себя против **Агро ДХ** полностью уверенным в победе. Хотя Гаррош пока сильнее Иллидана, он все же не может перекрыть преимущество того над всеми остальными соперниками в мете. На вершине Легенды Контроль Воином играет каждый пятый, но **Агро ДХ** все равно остается по статистике лучшей колодой, а по мере понижения рангов преимущество Иллидана только растет, так как игроки здесь пока еще не успели отреагировать на его повысившуюся популярность.

Дрек'Тар – основная причина этой аномальной мощи и важное условие победы. Множество поединков Дрек'Тар выигрывает практически в одиночку, поэтому карта является очень вероятной целью для ослабления. Явно ненормально, что нейтральная карта с несложным условием срабатывания эффекта превосходит по силе классовые легендарные карты. На примере **ДХ Скверны** видно, что **Джейс Темный Ткач** не годится в подметки Дрек'Тару.



### Воин

**Контроль Воин** – избранный архетип, который мешает Агро Охотнику на демонов остаться единственной колодой во всей игре. Но в такой ситуации, если остальные колоды не в состоянии справиться с Иллиданом, то они начинают противодействовать именно **Контроль Воину**. В итоге Гаррош не может дать полноценный бой Охотнику на демонов, что только усугубляет ситуацию в мете. Другого же ответа одновременно и на Агро ДХ, и на Контроль Воина игрокам выявить не удалось.

**Квест Воину** все тяжелее. Им вновь невозможно играть в Легенде (хотя все шло к этому и без всяких нерфов), но и на низких рангах статистика побед колоды опасно снизилась.



### Друид

Малфурион потенциально может стать третьей главной силой формата, если ему удастся полностью оптимизировать сборку. В этой тройке **Рамп Друид** будет играть роль Бумаги по отношению к Камню Контроль Воина и Ножницам Агро ДХ. Разумеется, исправления баланса ослабили архетип, но он все еще может вернуться хотя бы к уровню Тир-2 колоды. Наиболее многообещающим в ладдере выглядит вариант с **Казакусаном**. У сборки с **Парадом планет** также есть перспектива оказаться востребованной на вершине Легенды, если ОТК Жрец с **Элвиннским вепрем** продолжит набирать популярность, но в остальном его таблица противостояний выглядит менее сбалансировано. **Рамп Друид с Парадом планет** – очень нишевая колода, часто выглядящая в ладдере и на турнирной сцене невразумительно.

**Квест Друид** плох. У **Бист Друида** также не получается совладать с Агро ДХ и Контроль Воином.



### Охотник

**Квест Охотник** выглядит очень сильной колодой для игры в ладдере, но все начинает меняться с господством Иллидана. Этот матч-ап развернулся на 180 градусов, и теперь уже Рексар испытывает сложности в поединке с Охотником на демонов. На

верхних рангах процент побед **Квест Охотника** пока держится на 50%, но продолжает падать. Если еще и Рамп Друиду удастся восстановить утраченные позиции, Квест Охотнику придется совсем несладко. Пространство для оптимизации колоды у него практически отсутствует.

**Фэйс Охотник** мертв. Агро колоды ничего не могут противопоставить средствам контроля, которые есть в распоряжении Охотника на демонов и Воина. Две сильнейшие колоды меты стерли малейшую возможность для какого-либо класса захватить раннюю инициативу в поединке.



### Маг

Джайна – еще один класс, для которого забрезжила надежда. Кажется, что **Нара Маг** несколько лучше, чем может показаться из ее статистики, так как она подпорчена не лучшими показателями варианта с **Воспламенением**. Сборка с **Диким огнем** определенно сильнее. Нельзя уверенно сказать, что после оптимизации архетип достигнет уровня Тир-2, но это явно одна из сильнейших Тир-3 колод.

**Мех Маг**, как и любая колода с акцентом на определенный тип существ, неплохо себя показывает на низких игровых рангах, но проваливается на более высоких. Частично данную ситуацию можно списать на низкий потолок возможностей самой колоды, но еще хуже статистику побед ей портит присутствие Охотника на демонов. Как только могущество Иллидана просочится на нижние ранги, Джайне будет очень неохота все чаще наткаться на этот матч-ап.



### Жрец

Очень интересная ситуация у **ОТК Жреца с Элвинским вепрем**. На всех рангах колода выглядит совершенно неиграбельной, а затем внезапно выстреливает на вершине Легенды. Отчасти это объясняется удачным матч-апом с Контроль Воином, но в большой степени – высочайшими требованиями к игровому навыку, который могут продемонстрировать лишь сильнейшие игроки. В целом, даже в Легенде статистика не позволяет выйти колоде за пределы Тир-4, на турнирах тоже впечатляющих результатов нет, но некоторые игроки продолжают клясться, что **ОТК Жрец с Элвинским вепрем** – нечто уникальное.

Опыт подсказывает, что игроки со временем учатся управлять даже самыми сложными колодами, поэтому для точной оценки силы Андуина необходимо подождать несколько недель.

Стоит отметить, что рост числа **ОТК Жрецов с Элвинским вепрем** способствует переключению Рамп Друидов на вариант с **Парадом планет**. В данном противостоянии Малфурион побеждает с вероятностью 95%, поэтому Жрец не сможет стать ключевой колодой формата даже при самых оптимистичных прогнозах. Слишком уж просто будет его остановить. Но если Андуин сможет поправить свою статистику против Агро Охотника на демонов, то, возможно, шумиха вокруг него окажется не напрасной.



### Паладин

**Контроль Паладин** на старте выглядел многообещающе, но, когда пыль в мете улеглась, он стал напоминать просто менее удачную версию Контроль Воина. Утер не только не может с такой же надежностью обыгрывать Агро Охотника на демонов, но

уступает и в прямом поединке с Гаррошем. У колоды остается пространство для оптимизации сборки, но её ниша в мете ощущается уже занятой.

**Дракон Паладин** в похожей ситуации – на самом деле он лучше, чем это кажется, так как сборка не оптимизирована. Но ожидать чудес здесь в любом случае не приходится.

**Мех Паладин** неплох на нижних игровых рангах и теоретически мог бы пободаться с Контроль Воином в Легенде, но колода там отсутствует. Произошло то же самое, что и с Мех Магом: потолок возможностей низок, а Охотник на демонов не оставляет от колоды камня на камне. Некоторые игроки экспериментировали со сборкой, чтобы снизить ущерб, но этого оказалось недостаточно.

**Хэндбафф Паладин** тоже подает признаки жизни, хотя статистическая выборка здесь слишком мала, чтобы утверждать что-то наверняка. Похоже, по силе он располагается где-то между Тир-2 и Тир-3, что в нынешних реалиях оказывается великолепным результатом для любой колоды, которая не принадлежит Иллидану или Гаррошу. Здесь требуется более подробный анализ – ожидайте его на следующей неделе.



### Разбойник

У Валиры все плохо. **Пират Разбойник** никак не может справиться с Агро Охотником на демонов, а любые попытки противодействовать хотя бы Контроль Воину только еще больше ослабляют архетип перед возмездием Иллидана. **Разбойник на воровстве** – худшая колода в игре из-за попыток использовать Тесса Седогрива и **Тайник с контрабандой**. Классу не нашлось места в ладдере.



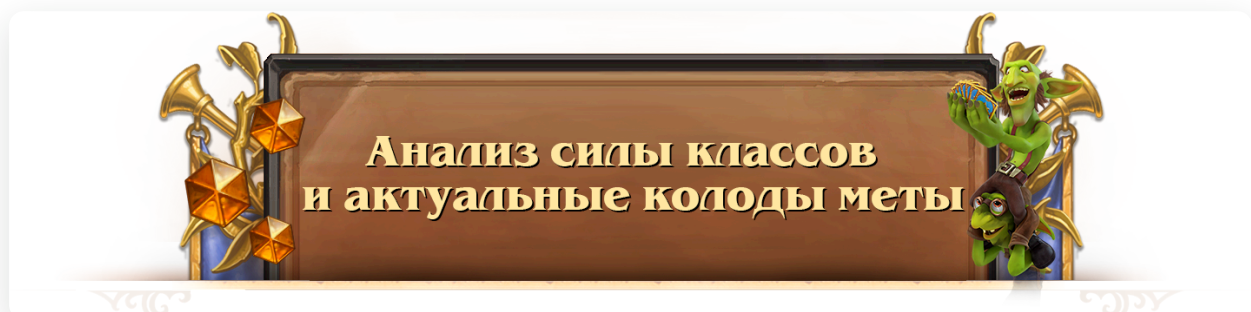
### Шаман

**Берн Шаман**, возможно, смог бы достичь уровня Тир-3 колоды, если бы поработал над сборкой, но не более того. Если самый неудобный соперник Тралла, Квест Охотник, будет встречаться реже, то Берн Шаман иногда сможет появляться в ладдере. Но все равно это лишь крохи с барского стола.



### Чернокнижник

Гул'дан сам по себе. Самый неиграбельный класс из всех неиграбельных классов. На статистику класса без слез не взглянешь. Она будто... проклята.



- **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.



## ОХОТНИК НА ДЕМОНОВ

Агрессивный **Нага Охотник на демонов** выглядит безумно сильным и совершенно нечестным. Этому архетипу еще до патча удалось подготовиться к встрече со своими наихудшими оппонентами, поэтому эту колоду крайне сложно «законстрировать». Это удастся лишь Контроль Воину, и то этот матч-ап вовсе не безнадежен для Иллидана.

Основным фактором развития сборок послужило увеличение числа Контроль Воинов. Из-за этого вариант с **Ненасытной жадностью** стал предпочтительнее. Предыдущие сборки до патча больше полагались на дешевых существ, чтобы сделать более стабильной победу над Друидом. Новая версия может продолжать давить на противника на более поздних стадиях игры. Кроме того, она делает большую ставку на Дрек'Тара, увеличивая и без того невероятно сильный потенциал этой карты. Для этого в новую сборку добавлены такие существа за три маны, как **Манкрик** и **Леди С'тэно**. Эта нага также отлично синергирует с **Ненасытной жадностью**.

До патча версия с **Ненасытной жадностью** убирала из сборки **Костяной клинок**. Это было ошибкой, и стоит использовать хотя бы одну копию этого оружия, а лучше две, поскольку урон от него крайне важен для победы над играющими от защиты колодами, а также над Квест Охотником. **Костяной клинок** единолично повинен в том, что встреча с Рексаром стала для Иллидана выгодной.

Итак, в сборке есть 29 идеальных карт. В качестве последней карты можно взять второй **Костяной клинок** или же какую-то из многочисленных технических карт. Все они хороши, и, честно говоря, не имеет значения, какую именно вы возьмете. Эта колода – чемпион ринга.

Нет никакой причины играть **Охотником на демонов Скверны**. Нельзя сказать, что представленная сборка плоха, но **Джейс Темный Ткач** не сравнится с Дрек'Таром.

## Колоды Охотника на демонов

-  **Нага Агро ДХ**  
•  → 
-  **Нага ДХ Скверны**  
•  → 

[назад к выбору класса](#)



**Контроль Воин** – единственное препятствие на пути к тотальной доминации Нага Охотника на демонов. Лучше всего себя показывает вариант с **Казакусаном**, в который пришлось внести несколько правок из-за изменения условия розыгрыша этого дракона. Помимо **Дракона Ониксии** и **Рейдового босса Ониксии**, в сборку необходимо взять хотя бы одно **Слияние из глубин**.

В колоду можно взять всего 30 карт, и отбор ведется весьма жесткий – до такой степени, что некоторые игроки используют лишь одну копию **Ненависти** или же вовсе не берут эту карту. Сложно сказать, оправдано ли такое решение, учитывая, что это одна из наилучших карт при встрече с Охотником на демонов. Кажется, что ее отсутствие отрицательно сказывается на этом матч-апе, но многие опытные Охотники на демонов, вероятно, вовсе не разыгрывают **Ветерана авангарда**, оставляя его в руке – и в таком случае замена **Ненависти** оправдана. Нужно больше времени для сбора статистики.

Если вы встречаете много Охотников на демонов, наилучшим вариантов будет использовать две копии **Ненависти**. Для того, чтобы колода была более стабильна на поздних стадиях игры и меньше страдала от **Мутануса Пожирателя**, одну копию можно заменить на второе **Слияние из глубин**. Если же вам попадаются более медленные противники, обе копии **Ненависти** стоит заменить на **Горлока-разорителя**. Этот мурлок удивительно хорошо вписался в колоду. Кроме того, не стоит убирать из колоды **Потасовку**. Хотя бы одна копия этой карты важна для борьбы с наиболее сложными противниками.

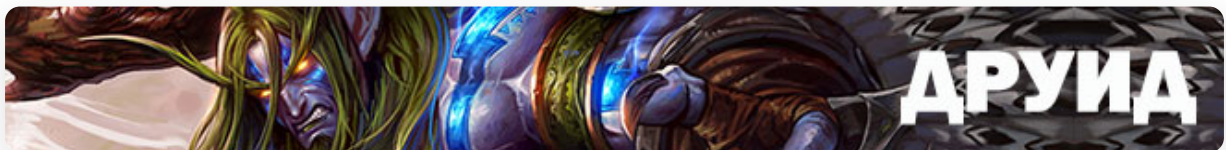
**Квест Воин** совсем не изменился. Нерф **Налета в порту** не изменил стиль игры Гарроша, просто теперь этот архетип немного замедлился. Колода слегка ослабла, но она все еще довольно сильна на более низких рангах.

## Колоды Воина

- **Квест Воин затонувшего города**



[назад к выбору класса](#)



Нерф **Казакусана** вынудил Друида внести изменения в свои сборки, и хотя **Рамп Друид** после оптимизации может оказаться неплохой колодой, он уже не сможет так доминировать над метой, как раньше.

В данный момент существуют три основных варианта этого архетипа. Первый вариант отказывается от **Казакусана** и использует комбинацию с **Бранном Брондобородом**, **Алекстразой** Хранительницей Жизни и **Золой Горгоной** для победы над противником. Эта версия кажется самой слабой и, скорее всего, игроки вскоре перестанут ее использовать.



Второй вариант добавляет к **Казакусану** два **Слияния из глубин**. Из-за этого Малфурион встает перед сложным выбором: либо взять Друида Рифа и **Назойливую чародейку**, что сделает чуть менее ужасной встречу с Нага Охотников на демонов, либо использовать **Сонного садовника**, второго **Оракула Элуны** и **Распорядителя полей боя**. Эти карты гораздо более полезны в большинстве других матч-апов, особенно против медленных колод, но при встрече с Иллиданом можно будет сразу нажимать на кнопку «Сдаться».

Третья версия использует **Парад планет**. Это делает колоду весьма полярной, поскольку эта карта хороша лишь против некоторых оппонентов, особенно против ОТК Жреца на **Элвиннских вепрях** (винрейт Друида при такой встрече составляет около 95%!), а также в зеркальном матч-апе. Эта сборка имеет право на жизнь в узкой прослойке меты в топе Легенды, если там будет много контрящих Иллидана **Контроль Воинов** и охотившихся на **Контроль Воина Жрецов**.

У этой колоды есть одна маленькая проблема – она умирает от любого агрессивного противника. Хотя Назойливая Чародейка и помогает при встрече с Охотником на демонов, этот матч-ап все равно ужасен для Малфуриона. Можно смириться с этим и использовать другие технические карты, но в таком случае ваш процент побед против Иллидана вряд ли превысит 20%. В общем, используйте эту колоду, только если каждый второй ваш противник – ОТК Жрец на [Элвиннских вепрях](#).

**Квест Друид** вернулся к жизни, но его результаты опять не радуют. Ниже представлена придуманная игроком Nails сборка, которая использует [Мастера клинка Самуро](#) и [Знак дикой природы](#). Эта карта позволяет бесконечно копировать Громилу Гаффа, что делает более выгодной встречу с Контроль Воином и Контроль Паладином. Вся комбинация стоит 13 маны: вы разыгрываете Бранна Бронзоборода, затем [Золу Горгону](#), используете на ней Знак Дикой природы и [Знак шипастой черепахи](#) и затем копируете ее второй копией [Золы Горгоны](#). Таким образом, у вас еще останутся по две копии Бранна и Золы, благодаря чему можно бесконечно разыгрывать Громилу Гаффа (Бранн + Гафф + Зола + Зола). Хоть колода, вероятно, не очень-то хороша, мем из нее вышел отменный.

## Колоды Друида

-  **Казакусан Рамп Друид**
  -  → 
  -  **Рамп Друид**
    -  → 
    -  **Нага Квест Друид**
      -  → 
      - **Бист Друид Затонувшего города**
-  → 




[назад к выбору класса](#)



**Квест Охотник** - единственная сильная и конкурентоспособная колода класса, поскольку **Фейс Охотник** не способен противостоять метовым тенденциям после патча, а **Биг Бист Охотник** уже давно мертв.

Квест Охотнику стало еще важнее брать в сборки [Стража сокровищ](#), поскольку существо значительно усиливает ход Дрек'Тара против популярных противников, таких как Агро ДХ и Контроль Воин. Чтобы всем картам хватило места, нужно избавиться либо от [Свечкострела](#), либо от одной копии [Взрывной ловушки](#) или [Прицельного залпа](#). Остальная часть колоды выглядит целостно. [Зверолов Тавиш](#) - одна из сильнейших карт архетипа из-за огромного влияния на встречи с Воином, Охотником на демонов, Друидом и Паладином.

## Колоды Охотника

-  **Дрек'тар Квест Охотник**
-  **Нага Фейс Охотник**
- 

[назад к выбору класса](#)



Продолжая рассуждения из первого мета-отчета этого года, уже с уверенностью можно сказать, что **Нага Mary** нужен **Дикий огонь**. Сборка с ним была сильнее и до патча, а теперь, когда Контроль Воин занял значительную часть ладдера, она стала бесспорно лучшей. **Дикий огонь** вместе с **Магистром Варденом** переворачивает матч-ап с Воином с ног на голову и ставит Мага в однозначно ведущее положение. Дополнительный урон из руки также помогает колоде надежнее побеждать. **Воспламенение** в сравнении не имеет преимуществ.

Указанная сборка соблюдает баланс между нагами и заклинаниями. **Стражи сокровищ** очень и очень хороши. **Крушащий каратель** хоть и повышает целостность комбинации, но в целом достаточно медленное решение. Можно отказаться от одной копии этого существа в пользу второго Шквала либо вовсе сменить обоих на **Усиленный снежный шквал**. Элементаль - это хорошее техническое решение против Охотника на демонов (и Жреца на вепрях), которое делает встречу практически равной. Конечно же, это влияет на эффективность колоды в других матч-апах, однако если вы встречаете слишком много Агро ДХ, в этом есть смысл. **Бранн Бронзобород** и **Зола Горгона** слишком ситуативны для сборки.

**Мех Маг** практически не меняется. Возможно, вместо **Трогга Железного рудника** стоит взять **Крестьян**, поскольку Трогг стал менее ценен после патча.

## Колоды Мага

-  **Нага Маг с Диким огнем**
-  **Мех Маг**
- 

[назад к выбору класса](#)



Практически по всему ладдеру Жрец не подает признаков жизни. Только **Жрец на вепрях** становится намного лучше на высоких рангах, хотя достаточно ли этого для

успеха - открытый вопрос. Его главная сила - это практически гарантированная победа против Контроль Воина.

В некоторых матч-апах вам понадобится экипировать второй Меч тысячи истин. [Зирелла Благочестивая](#) - лучший способ, по сравнению с [Золой Горгоной](#). Представленная сборка взята из топ-1 Легенды от xBlyze. [Божественная кара](#) очень полезна против Охотника на демонов. Если Жрец на вепрях сможет улучшить этот матч-ап, ситуация в ладдере для него становится значительно лучше. [Световая бомба](#) уже не обязательна из-за падения популярности Рамп Друида, а Целестиал Друиду вы проиграете в любом случае.

**Милл Жрец** играет на высоких рангах ту же роль, что и Жрец на вепрях, но хуже, поэтому нет причин им играть. Кроме того, сильный игрок не сможет сыграть на нем столь же эффективно, как на Жреце на вепрях, поскольку скиллозависимость Милл Жреца намного ограниченнее.

## Колоды Жреца

-  **Жрец на вепрях Затонувшего города**



- **Жрец на вепрях v.2**



[назад к выбору класса](#)



Паладин способен выживать в нынешних реалиях. **Контроль Паладин** держит легкое преимущество над Охотником на демонов и имеет сбалансированный разброс матч-апов. Текущая мета побуждает колоду отказаться от части перебора ради технических карт и выгоды. [Королева Азшара](#), [Мутанус Пожиратель](#) и [Мастер клинка Окани](#) стали лучше. [Мастер клинка Самуро](#) также полезен даже без прямых баффов. Многие игроки отказались от одной копии [Вечной жизни в камне](#), однако решение странное, учитывая, насколько хорошо заклинание показывает себя против Охотника на демонов.

После переработки [Казакусана](#) в ладдере возник **Дракон Паладин**. Изначально сборки с множеством драконов казались слабее привычного Контроль Паладина с парой дополнительных [Бронзовых исследователей](#), но дело в том, что драконов, наоборот, было недостаточно! Если положить в сборку критическое число драконов, активного [Казакусана](#) очень часто удастся выставить на стол по кривой маны, и тогда сборка становится лучше. Вопрос только в том, лучше ли Дракон Паладин классического Контроль Паладина. Даже если нет, играть им в текущей мете все же можно.

**Мех Паладин** слегка изменился. В сборку вернулся [Знаменосец Альянса](#) и одна [Воздаятельница Каменного Очага](#), чтобы восполнять ресурсы в матчах против Контроль Воина. Сборку покинул [Материнский корабль](#), поскольку он очень медленный. [Мастер клинка Самуро](#) позволяет перевернуть стол в играх против Охотника на демонов.

Мистер Каук не помещается в сборку, поскольку 30 остальных карт лучше него, но при желании вы можете отказаться от одной Праведной защитницы.

В ладдере также появился **Хэндбафф Паладин**. Колода совершенно неоптимизирована, но все же подает небольшие надежды. Потенциально он сильнее Мех Паладина. Здесь указан прототип, найденный в ладдере, но с добавленными **Двойными плавниками** и **Нагруженными мулами**, которые должны быть очень сильны в сборке.

## Колоды Паладина

-  **Контроль Паладин**  
 → 
-  **Хэндбафф Паладин**  
 → 
-  **Мех Паладин**  
 → 
-  **Казакусан Дракон Паладин**  
 → 
-  **Контроль Паладин Затонувшего**

### города

-  → 

[назад к выбору класса](#)



У **Пират Разбойника** большие трудности. С одной стороны, ему нужно начать брать с собой Адмирала Кривоклык и более жадные карты, чтобы улучшить медленные матчапы против защитных контроль колод, как Контроль Воин. С другой стороны, с жадной сборкой жестоко расправляется Охотник на демонов.

Указанная сборка пытается учесть оба этих обстоятельства. **Вооруженный посыльный** и **Вымогательство ШРУ** помогают отбиться от ранней игры Охотника на демонов. От Рыболова отказываться не стоит, поскольку он помогает доставать Затонувшее судно и является приемлемым 2-м ходом. Вы не можете позволить себе играть **Шаг сквозь тень** или **Скрывающий покров** - эти карты слишком часто лежат мертвым грузом в руке.

## Колоды Разбойника

-  **Пират Разбойник**  
 → 



**Берн Шаман** сейчас не в лучшем положении, но некоторые его проблемы можно решить. **Мутанус Пожиратель** очень полезен в текущей мете, и именно Шаман лучше всего его реализует. **Мастер клинка Окани** невероятно силен в сборках Шамана - многие игроки зря его игнорируют. Цепная молния может быть лучше Портала: **Водоворот** - карту стоит попробовать, поскольку она должна эффективнее справляться с угрозами Охотника на демонов.

Главное же открытие для Шамана - это **Кок Пирожок**. Этот мурлок заслуживает максимального внимания. Он невероятно хорош против как Охотника на демонов, так и Охотника - с ним вы моментально почувствуете разницу в этих матч-апах. Поверьте в Пирожка, и, возможно, он приведет Шамана в Тир-3 меты. Маленькие победы для большого будущего.

### Колоды Шамана


-  **Берн Шаман Затонувшего города**  

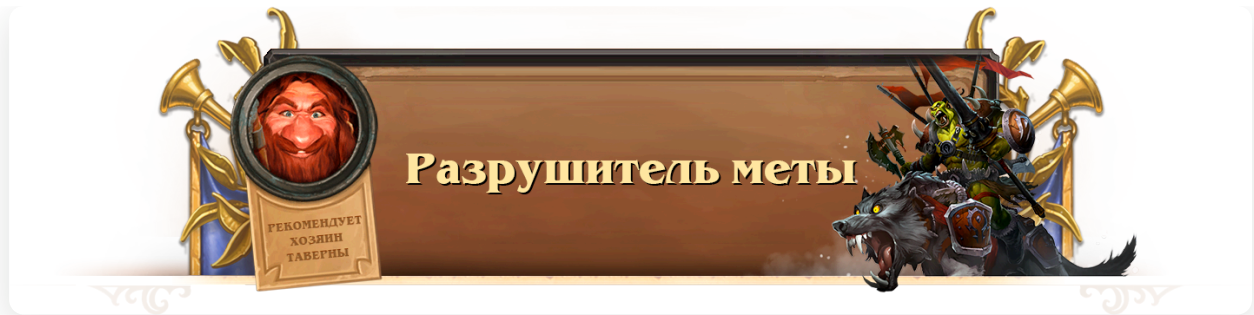



Играть Чернокнижником невозможно. Его колоды постепенно проходят оптимизацию - например, **Гнолл из Златоземья** хорош в Контроль Чернокнижнике, а **Королева Азшара** повышает взрывной потенциал ОТК Лока с **Морской миной**, - но всего этого недостаточно для того, чтобы взять одну из сборок и начать побеждать в рейтинге. Сейчас это худший класс в игре, и лучше о нем забыть.

### Колоды Чернокнижника

- **Мурлок Чернокнижник**  

-  **Курс Лок**  

-  **ОТК Лок с Морской миной**  

Агро Охотник на демонов однозначно очень силен, а стиль колоды идеально вписывается в тематику класса. Все так до тех пор, пока на столе не появляется Дрек'Тар и не разносит в пух и прах привычный ход игры в Hearthstone. Соедините это с мощным ранним контролем стола и огромным взрывным уроном из руки, и колоду уже почти невозможно остановить.

Сделать это может только огромное количество брони с крайне эффективными ремувалами. Все это доступно Воину, но в то же время колода далеко не идеальна, и у нее есть свои слабости. Вы встретите оппонентов, которые легко сломают ваш план на игру, поэтому ваш успех во многом зависит от того, станет ли вашим противником другая лучшая колода в игре.

-  **Нага Агро ДХ**



-  **Казакусан Контроль Воин**



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