

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Мета Трона Приливов - полный мета отчет Vicious Syndicate №232

10.06.2022

Мета-отчеты

Мета-отчет

Подробно разберет текущую ситуацию в ладдере после выхода мини-сета. Вы найдете не только лучшие и многообещающие колоды, но и пока что непопулярные, но интересные архетипы.

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



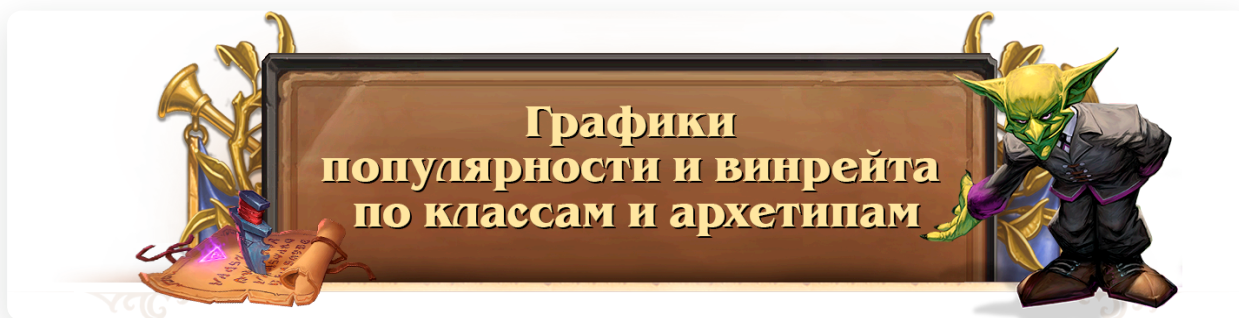
Подробно разберет текущую ситуацию в ладдере после выхода мини-сета Трон Приливов. Вы найдете не только лучшие и многообещающие колоды, но и пока что непопулярные, но интересные архетипы. Как и всегда, мы обсудим общее положение дел в рейтинговом режиме: как распределены матч-апы, кто в лидерах и как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

Всего проанализировано игр	535,000
Топ 1000 ранга Легенда	23,000

На ранге Легенда (за искл. Топ 1к)	12,000
Алмаз 1-4	60,000
Алмаз 10-5	93,000
Платина	77,000
Бронза/ Серебро / Золото	270,000

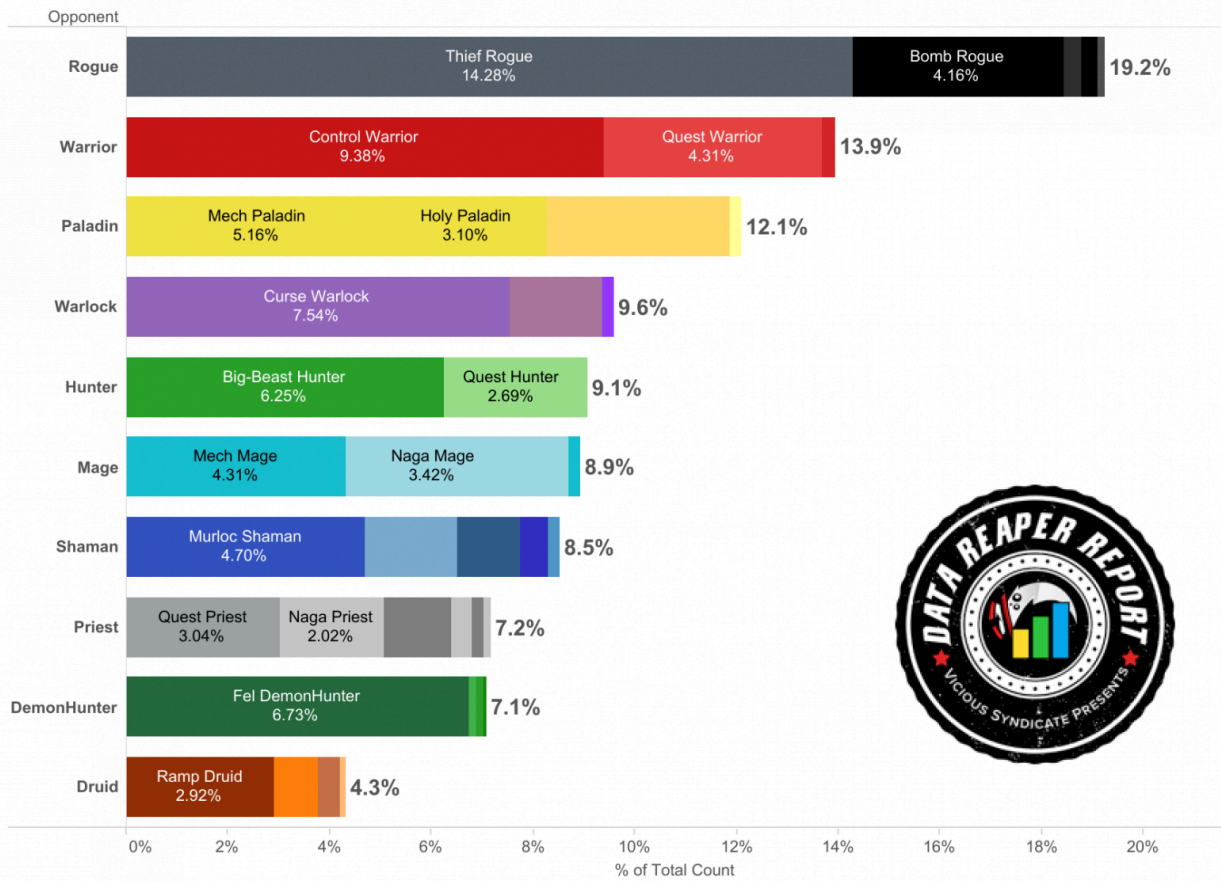
• **Содержание мета-отчета:**

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*



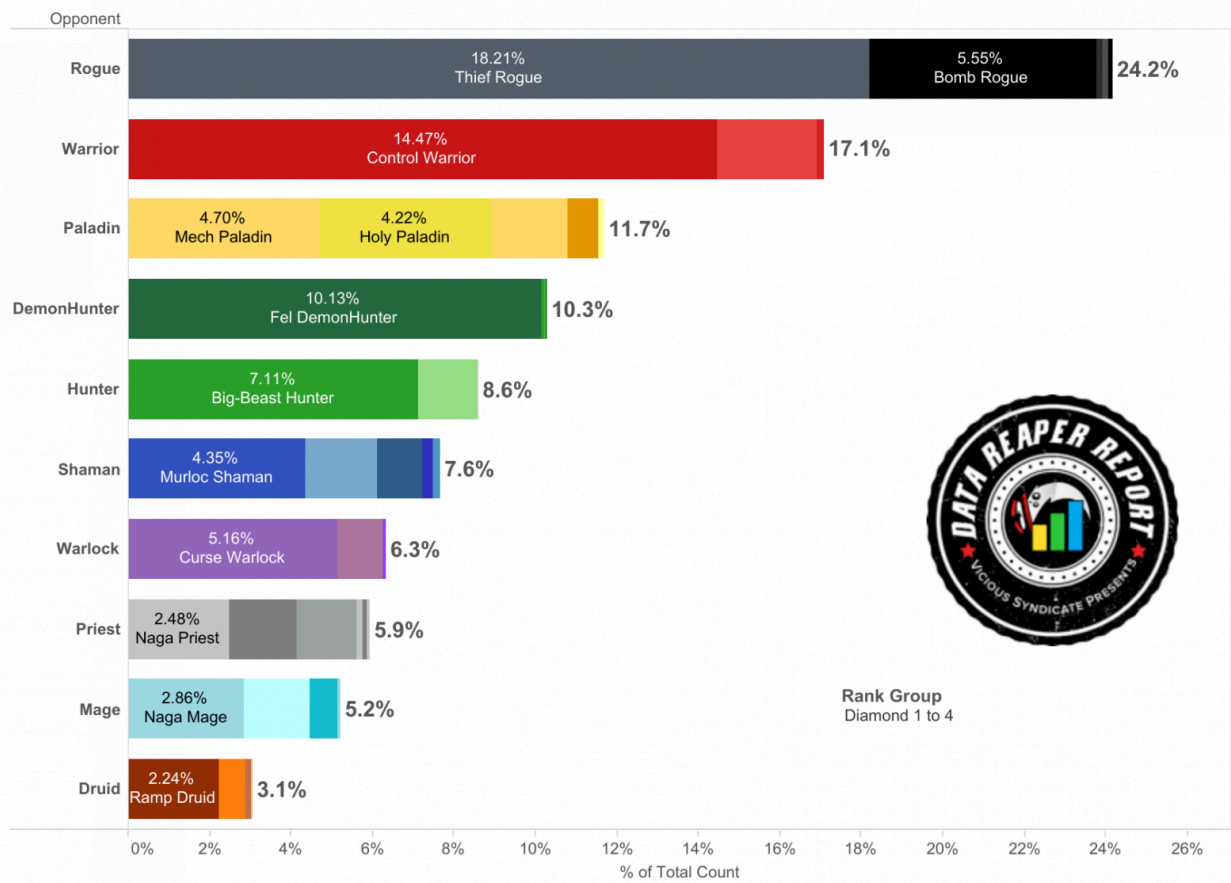
По всем рангам

vs Data Reaper # 232 (June 1 - 7, 2022) - All Ranks



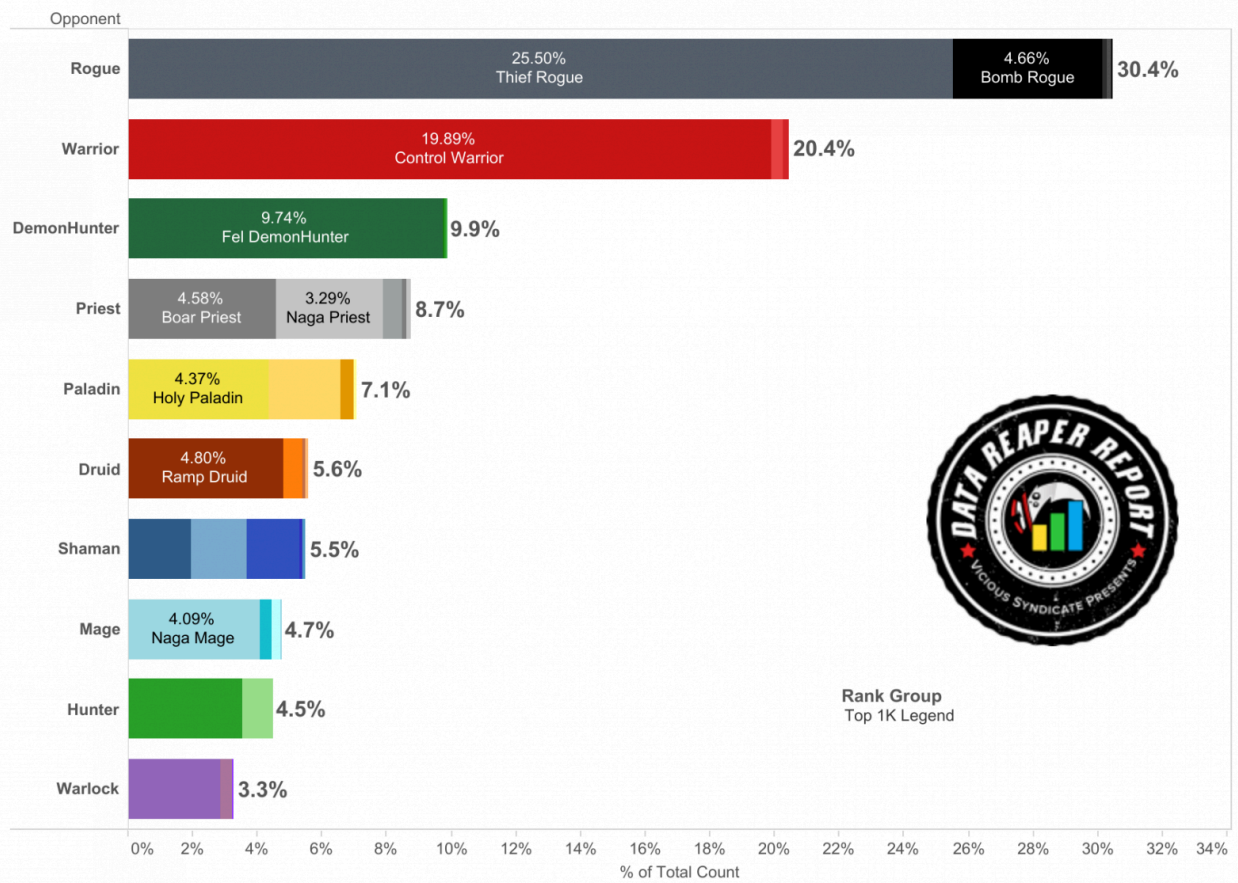
В промежутке ранга Алмаз 4 - 1

vS Data Reaper # 232 (June 1 - 7, 2022) - By Ranks



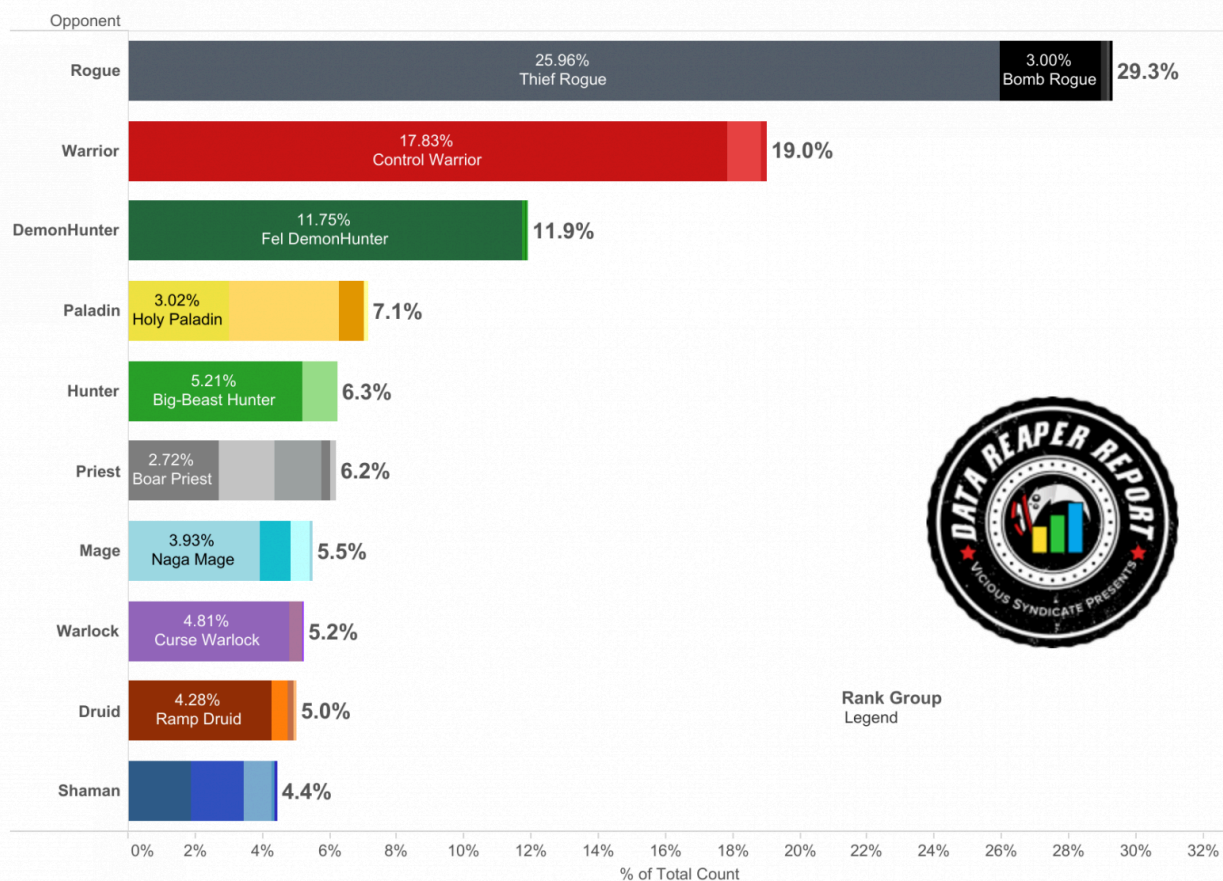
Топ 1000 ранга Легенда

vS Data Reaper # 232 (June 1 - 7, 2022) - By Ranks



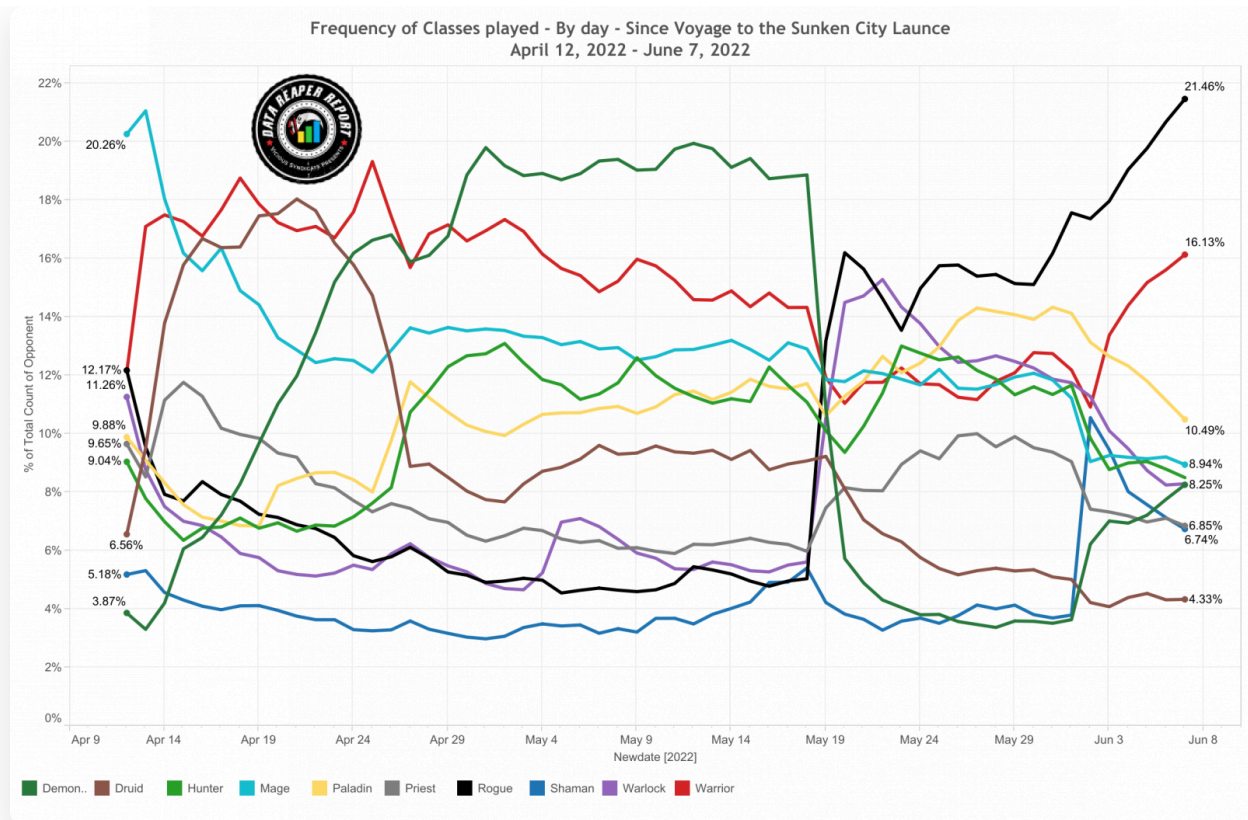
На ранге Легенда

vs Data Reaper # 232 (June 1 - 7, 2022) - By Ranks



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

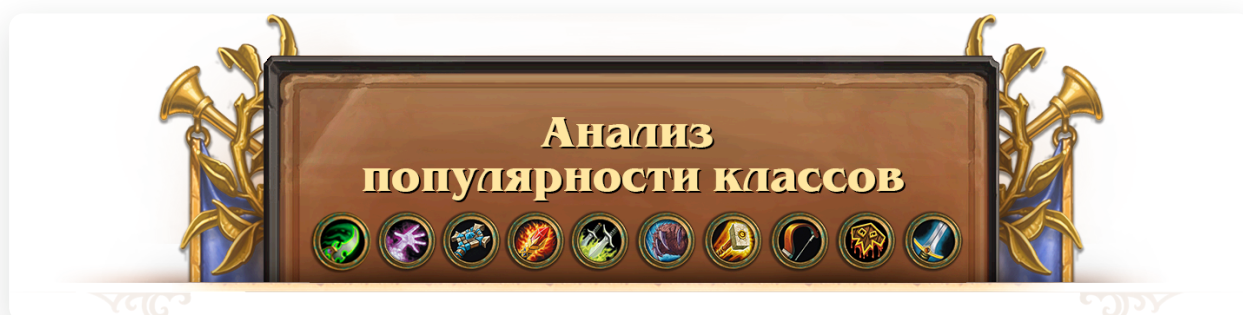
Популярность по дням



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

Популярность по неделям

.png" />



Трон Приливов начался с гигантской волны замаскированных **Разбойников**, что сделало мету похожей на времена Разделенных Альтераком. Популярность Валиры составляет около 20% во всем ладдере и достигает почти 30% в Легенде. Разбойник на минах добавил в свою сборку Шаркуна-разрушителя, но его популярность постепенно снижается. Сборки Разбойника на воровстве весьма разнообразны, и пока затруднительно выделить под-архетипы. Дело в том, что сборки с **Судном Азшары** и **Мистером Каюком** во многом пересекаются с версиями с **Тайником с контрабандой** и **Тесс Седогрив**. Большое количество сборок являются смесью этих двух версий, и игроки экспериментируют со всеми возможными комбинациями карт. Зачастую игры заканчиваются тотальным разгромом оппонента задолго до того, как становится понятен точный архетип противника, а начальная фаза игры у всех Разбойников на воровстве схожа. В классовой секции будут более подробно рассмотрены сборки этого

архетипа и наилучшие карты, которые удалось собрать благодаря данным пользователей. Информации много.



Воин – второй по популярности класс в Стандарте. В топе Легенды превалирует Контроль Воин, а на низких рангах игроки предпочитают Квест Воина. Сборки Контроль Воина также весьма разнообразны. Существует множество различных подходов, и игроки активно экспериментируют с новыми картами из мини-набора. Есть три основных версии – с элементариями, с **Казакусаном** и ОТК-версия с **Капитаном Гальвангаром**.



С выходом мини-набора **Охотник на демонов** воспрял духом, и теперь это третий по популярности класс в Легенде. Охотник на демонов Скверны оправился от нерфа Дрек'Тара, заменив его на Карию Оскверненную Душу, и экспериментирует с новыми картами.



Жрец изменился меньше всего. Нага Жрец хорошо подходит для игры в ладдере, а ОТК Жрецом на вепрях чаще играют в топе Легенды. Чем выше ваш рейтинг, тем реже можно встретить Квест Жреца, хотя новые карты побудили игроков на эксперименты с этой колодой.



Контроль **Паладин** – серьезный противник в ладдере. В некоторых сборках появляются Световой скат и Мирмидон, но популярность Контроль Воина сильно ограничивает возможности Утера. Мех Паладин и Хэндбафф Паладин менее популярны в Легенде, что типично для подобных колод. В небольших количествах встречается Биг Паладин с Передовой, но он не очень-то успешен.



Друид – самый непопулярный класс в игре. Это верно везде, кроме топа Легенды, где им играют немного чаще. Игроки выбирают Целестиал Друида, чтобы «законтрить» Контроль Воина и ОТК Жреца на вепрях, но на остальных рангах Малфурион не в фаворе.



В первый день выхода мини-набора стал весьма популярен Берн **Шаман**. Это произошло из-за бага с картой **Биолюминесценция**, которая давала +2 к урону от заклинаний каждому существу. После ее исправления эта колода пропала с радаров. Игроки также экспериментируют с новой Рыбой-клоуном как в Контроль Шамане, так и в Мурлок Шамане.



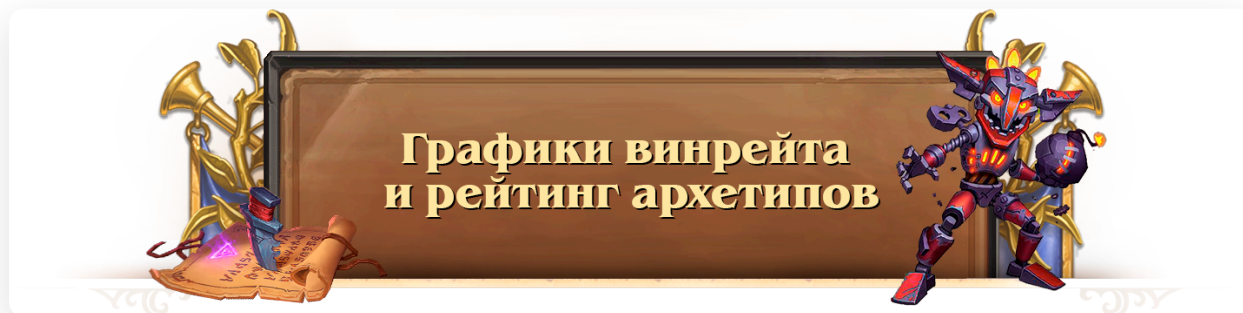
Маг не ощутил на себе особых изменений. На низких рангах популярнее Мех Маг, а на более высоких ваш противник практически всегда окажется Нага Магом. Игроки колеблются между сборкой с **Диким огнем** и **Воспламенением** во многом благодаря успехам второй карты на недавних турнирах.



Охотник в основном представлен Биг Бист **Охотником**. Квест Охотник все еще встречается, но только на низких рангах. Новые карты не спешат появляться в сборках Рексара.



Чернокнижник популярен среди игроков, но его количество снижается к более высоким рангам. В топе Легенды это наименее популярный противник. Численность Курс Чернокнижника резко снижается, а Мурлок Чернокнижник и вовсе исчезает. Очень похоже на дурной знак.

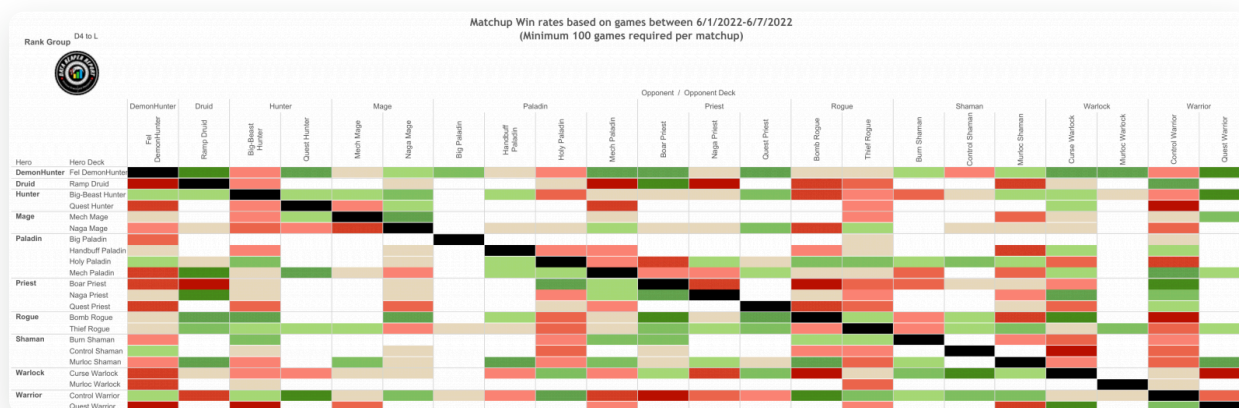


Диаграммы матч-апов

По всем рангам



В промежутке рангов Алмаз 4 - Легенды



В промежутке ранга Легенда

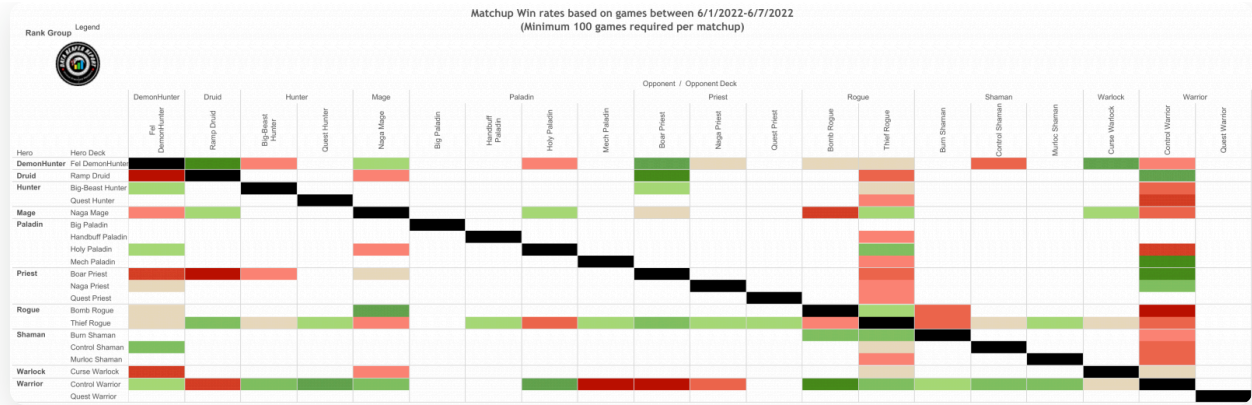


Таблица % винрейта архетипов с распределением по Тир уровням

Diamond 1 to 4						Diamond 5 to 10					
vS Power Rankings DR # 232						vS Power Rankings DR # 232					
Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score	Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Control Warrior	53.39	100.0	79.4	89.7	Tier 1	Naga Priest	56.15	100.0	13.3	56.6
	Holy Paladin	52.63	88.9	23.2	56.0		Mech Paladin	54.83	89.3	29.8	59.5
	Mech Paladin	52.41	85.5	25.8	55.7		Fel DemonHunter	53.41	77.7	46.6	62.2
	Fel DemonHunter	52.35	84.8	55.6	70.2		Control Warrior	53.00	74.4	64.5	69.4
Tier 2	Big-Beast Hunter	51.98	79.2	39.0	59.1	Tier 2	Holy Paladin	52.72	72.1	21.6	46.9
	Naga Priest	51.84	77.2	13.6	45.4		Big-Beast Hunter	52.55	70.7	41.9	56.3
	Handbuff Paladin	51.37	70.3	10.3	40.3		Handbuff Paladin	52.26	68.3	13.3	40.8
Tier 3	Thief Rogue	49.63	44.6	100.0	72.3	Tier 2	Quest Warrior	51.41	61.5	22.0	41.7
	Naga Mage	49.29	39.5	15.7	27.6		Murloc Shaman	51.31	60.6	31.3	46.0
	Murloc Shaman	49.15	37.4	23.9	30.7		Murloc Warlock	50.48	53.9	8.7	31.3
	Murloc Warlock	48.53	28.4	6.0	17.2		Thief Rogue	50.33	52.7	100.0	76.4
	Quest Warrior	48.35	25.7	13.5	19.6		Tier 3	Mech Mage	49.21	43.6	18.3
Bomb Rogue	47.83	17.9	30.5	24.2	Bomb Rogue	48.99		41.8	33.0	37.4	
Tier 4	Curse Warlock	46.82	3.1	28.3	15.7	Curse Warlock		47.11	26.5	45.7	36.1
	Control Shaman	46.60	-0.2	6.2	3.0	Tier 4	Control Shaman	46.58	22.2	7.7	15.0
	Mech Mage	46.31	-4.5	8.9	2.2		Ramp Druid	45.72	15.2	18.3	16.7
	Ramp Druid	46.02	-8.8	12.3	1.8		Naga Mage	45.67	14.8	18.1	16.5
	Quest Priest	44.57	-30.2	8.2	-11.0		Big Paladin	44.24	3.2	8.4	5.8
	Boar Priest	44.07	-37.6	9.0	-14.3		Quest Priest	44.24	3.2	15.6	9.4
	Big Paladin	43.74	-42.4	4.1	-19.2		Quest Hunter	44.11	2.1	13.1	7.6
Quest Hunter	43.04	-52.7	7.9	-22.4	Boar Priest		42.11	-14.1	8.1	-3.0	



vS Power Rankings
DR # 232

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Control Warrior	53.88	100.0	78.0	89.0
	Fel DemonHunter	52.20	78.4	38.2	58.3
Tier 2	Naga Priest	51.93	74.8	12.9	43.9
	Holy Paladin	51.42	68.3	17.1	42.7
	Handbuff Paladin	50.67	58.6	3.6	31.1
	Naga Mage	50.12	51.6	16.0	33.8
Tier 3	Thief Rogue	49.64	45.4	100.0	72.7
	Ramp Druid	49.22	40.0	18.8	29.4
	Mech Paladin	49.08	38.1	5.1	21.6
	Bomb Rogue	48.34	28.6	18.3	23.4
	Big-Beast Hunter	48.16	26.2	13.8	20.0
	Boar Priest	47.25	14.6	18.0	16.3
Tier 4	Murloc Warlock	46.85	9.5	1.4	5.4
	Control Shaman	46.69	7.4	7.7	7.5
	Curse Warlock	46.12	0.0	11.2	5.6
	Murloc Shaman	46.12	0.0	6.4	3.2
	Quest Warrior	45.22	-11.6	1.5	-5.0
	Quest Priest	45.20	-11.9	2.4	-4.7
	Big Paladin	44.23	-24.3	1.7	-11.3
	Mech Mage	42.36	-48.4	0.9	-23.7
	Quest Hunter	40.31	-74.8	3.5	-35.6



vS Power Rankings
DR # 232

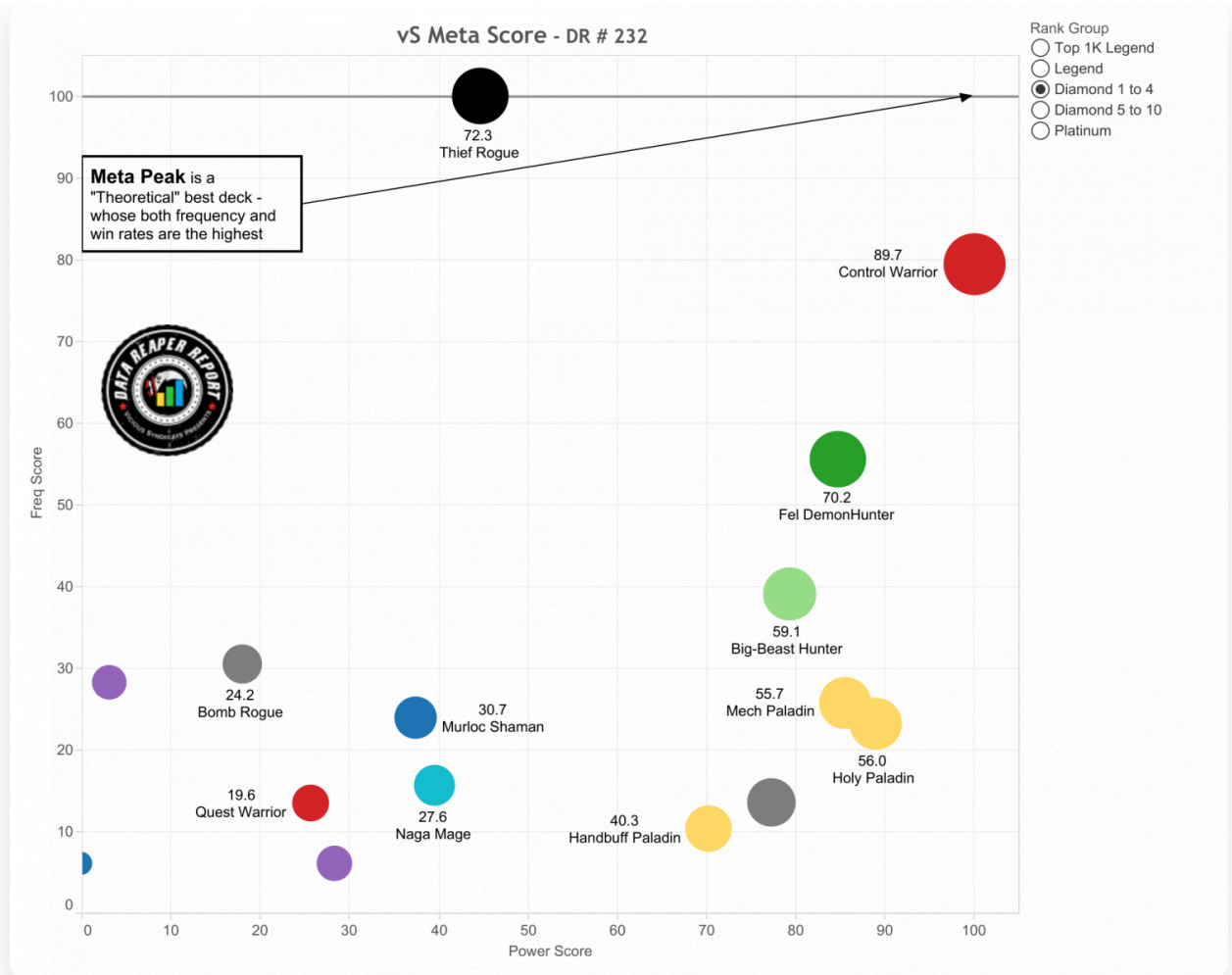
Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Control Warrior	53.72	100.0	68.7	84.4
	Fel DemonHunter	52.34	81.5	45.3	63.4
	Holy Paladin	52.28	80.7	11.6	46.2
Tier 2	Naga Priest	51.85	74.9	6.3	40.6
	Handbuff Paladin	51.63	71.9	3.7	37.8
	Mech Paladin	51.43	69.2	8.9	39.0
	Big-Beast Hunter	50.59	58.0	20.1	39.0
	Naga Mage	50.31	54.1	15.2	34.6
Tier 3	Thief Rogue	49.84	47.9	100.0	73.9
	Bomb Rogue	49.03	37.0	11.6	24.3
	Ramp Druid	48.41	28.6	16.5	22.5
	Murloc Warlock	47.13	11.4	1.4	6.4
	Curse Warlock	46.96	9.2	18.5	13.8
Tier 4	Quest Warrior	46.85	7.5	3.9	5.7
	Murloc Shaman	46.67	5.2	6.1	5.7
	Control Shaman	46.53	3.3	7.2	5.2
	Boar Priest	45.66	-8.4	10.5	1.0
	Quest Priest	44.76	-20.4	5.3	-7.6
	Mech Mage	44.75	-20.6	2.3	-9.1
	Big Paladin	44.42	-25.1	2.9	-11.1
	Quest Hunter	42.34	-53.1	3.8	-24.7

Диаграмма Meta Score

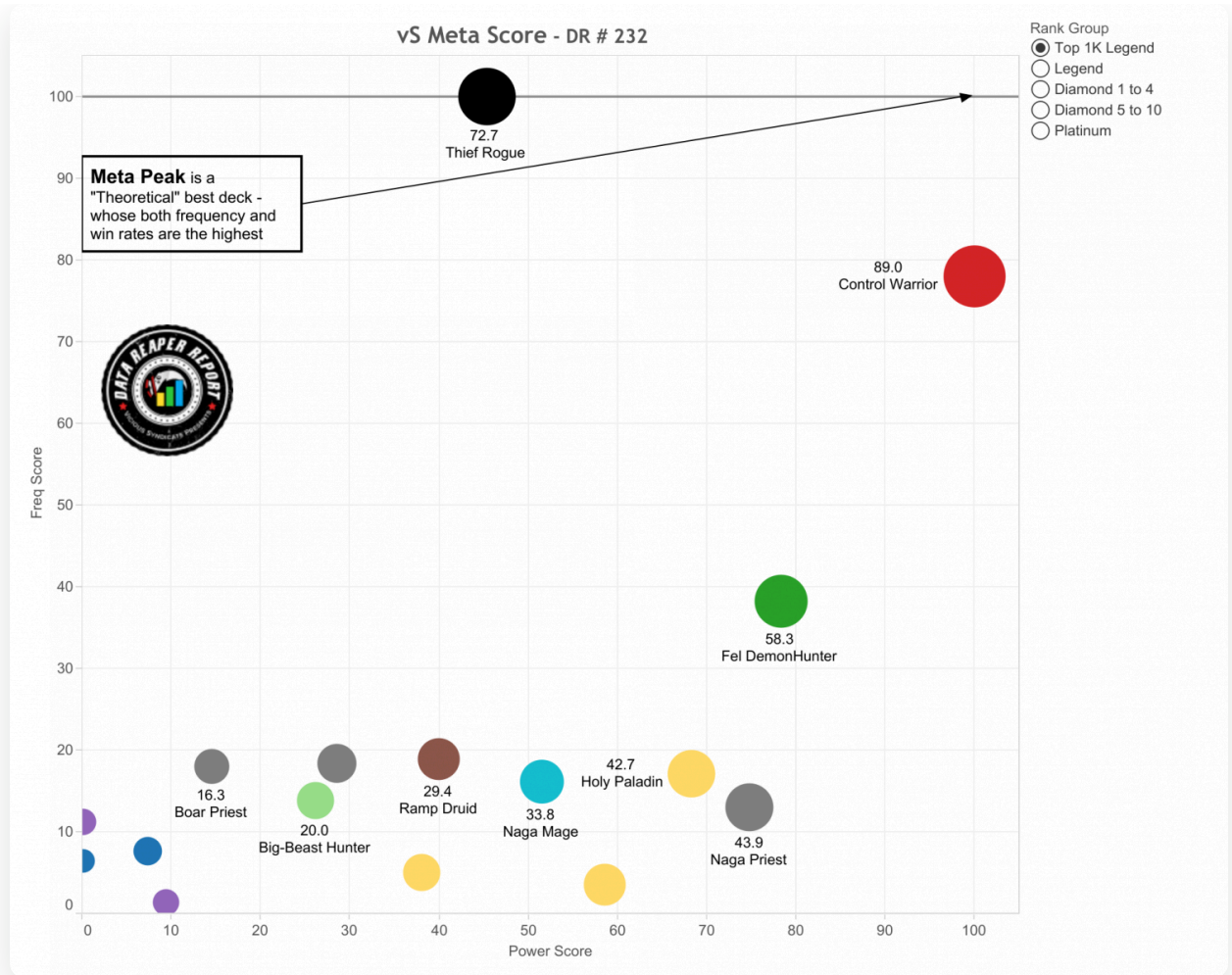
vS Meta Score диаграмма отображает одновременно и уровень силы архетипов (ось абсцисс X), и их популярность (ось ординат Y). Исследовав этот график, вы сможете нагляднее увидеть и проще понять состояние текущей меты.

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 подобрались существующие архетипы.

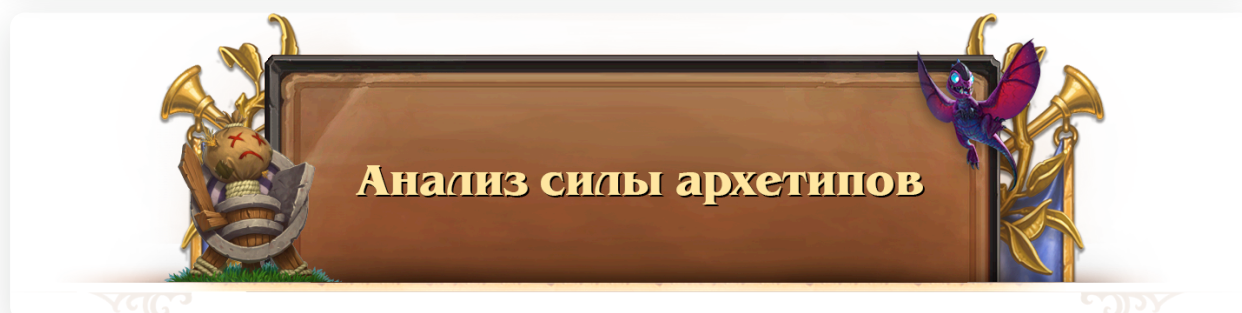
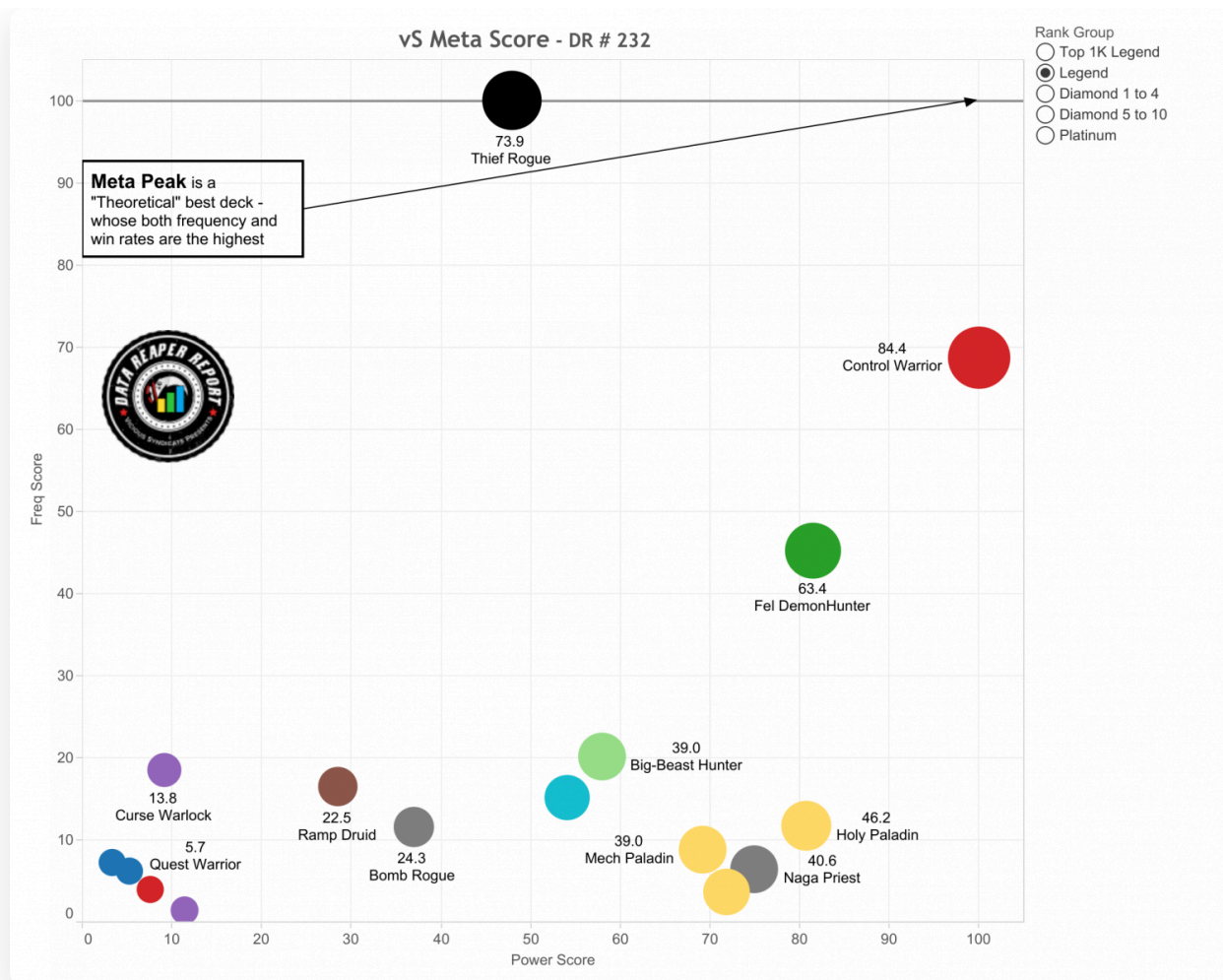
Алмаз 4-1 ранг



Топ 1000 ранга Легенда



На легендарном ранге



Мета породила нового угнетателя, или есть кто-то незаметный на первый взгляд, кто остановит его?



Воин

Контроль Воин выглядит безумно сильным и, что самое страшное, его сборки еще даже не оптимизированы до конца. Но и такими несовершенными вариантами игроки добиваются невероятных результатов на всех рангах, включая вершину Легенды – независимо от того, какие карты включаются в архетип, он остается сверхмощным. При таком богатом оборонительном арсенале у игроков остается право на ошибку в выборе остальных карт. Разумеется, в этом отчете будет рассказано о двух самых совершенных сборках, которые выглядят действительно пугающе. Ближайший по силе преследователь сильно от них отстал.

Тем не менее мета тоже способна предпринять меры, чтобы противодействовать Гаррошу на всех игровых рангах. Разбойник на воровстве может оптимизировать свою

сборку под Воина, что значительно поправит статистику Валиры. Нага Жреца тоже можно назвать неудобным соперником для Контроль Воина, но этой колоде уделяют незаслуженно мало внимания. Мех Паладин и Хэндбафф Паладин могут остановить Гарроша, хотя их количество и снижается по мере приближения к высоким рангам. Жрец на вепрях и Друид расправляются с Контроль Воином увереннее всех, но не могут похвастаться сбалансированной таблицей матч-апов с остальными соперниками. В итоге играть ими возможно только на вершине Легенды.



Разбойник

Сборки **Разбойника на воровстве** ждет объемная и кропотливая работа. Игроки собирают их кто во что горазд, что значительно портит статистику архетипа и не отражает его истинную силу. Достаточно отметить, что сильнейшая из вариаций показывает статистику в 52% побед, что тут же ставит ее на уровень Тир-1 колоды. Поединок против Контроль Воина тоже можно значительно улучшить с помощью включения всего одной карты, о чем будет рассказано ниже. Отметку в 50% побед достигла даже сборка, использующая **Тайник с контрабандой** и Тесса Седогрива. Наконец-то появилась колода, которая смогла их пристроить, не жертвуя статистикой. Можно заключить, что после оптимизации Разбойник на воровстве станет одной из сильнейших колод формата, и вопрос лишь в том, будет ли эта оптимизация проведена.

Разбойник на минах не кажется достаточно сильным. Ее репутацию здорово подмочили слабые матч-апы с Контроль Воином и Контроль Паладином. Если бы эти противостояния можно было бы исключить, то в остальном Разбойник на минах мог бы считаться достаточно сбалансированной колодой со множеством равных матч-апов. Изначально колода выглядела совсем мусорной, но некоторые изменения могут помочь ей зацепиться в ладдере. Она разваливает любые медленные колоды без большого количества оборонительных инструментов. С момента прошлого сбора статистики улучшения архетипа на лицо.



Охотник на демонов

Иллидан вернулся, и **ДХ Скверны** выглядит одной из сильнейших колод формата, уступая в Легенде только Контроль Воину. Таблица матч-апов у колоды весьма сбалансированная, а любые неудобные поединки (Контроль Воин, Контроль Паладин, Биг Бист Охотник) могут быть значительно улучшены включением **Коррозионной гадюки**.



Жрец

Нага Жрец недооценен. Вероятно, колода не пользуется популярностью из-за опасений постоянных поражений от популярного Разбойника на воровстве, но и это противостояние не настолько безнадежное, как может показаться. К тому же Нага Жрец хорошо играет с Контроль Воином и имеет шансы на успех против большинства популярных соперников в ладдере. Наиболее неприятный Андуну соперник, Берн Шаман, почти не появляется в игре. Если вам была нужна сбалансированная колода, которая способна доставить проблем Гаррошу, то можете дальше не искать.

Жрец на вепрях не оставляет Контроль Воину почти никаких шансов, но слишком уязвим для других соперников. Даже в мете мечты, состоящей только из Контроль Воинов и Контроль Паладинов, у Жреца на вепрях вскоре начались бы проблемы, так как на горизонте объявился бы Друид. Найти нишу, в которой Жрец на вепрях добился бы успеха, не удастся. На данный момент целесообразно играть этим архетипом только на турнирах.

Квест Жрец не настолько ужасен, если правильно собрать колоду. Да, среди кучи мусора удалось отыскать одну достойную сборку, которая показывает статистику на уровне Тир-3 колоды.



Паладин

Контроль Паладин пребывает в тени Контроль Воина. Колода хороша, но трудно объяснить, зачем играть Утером вместо Гарроша, если оборонительный арсенал последнего значительно мощнее, и Воин уверенно выигрывает личное противостояние. Немного поправить ситуацию может возможная популярность Нага Жреца, так как в этом поединке Контроль Паладин выглядит значительно лучше Гарроша, но вряд ли это сильно пошатнет позиции Контроль Воина. А другие контрколоды Гарроша заодно побеждают и Утера.

Мех Паладин обыгрывает Контроль Воина. Поначалу казалось, что у Гарроша здесь не будет сложностей, но ради зеркального поединка Воины стали набивать свои колоды оружием, что оказалось на руку Утеру. **Хэндбафф Паладин** тоже побеждает Контроль Воина, хотя и не так часто по сравнению со своим Мех собратом. Очевидная проблема с обеими колодами в том, что они быстро упираются в потолок своих возможностей и не могут конкурировать с другими популярными колодами на вершине ладдера, где Контроль Воин как раз популярнее всего. Таким образом, Паладин силен на более низких рангах, но на вершине Легенды его статистика скатывается до уровня Тир-3.



Друид

У Малфуриона в ладдере только одна роль – уничтожить Контроль Воинов и Жрецов на вепрях с помощью **Парада планет**. В остальном играть классом нет никакого смысла, что не может не печалить.



Шаман

Берн Шаман успел побыть один день колодой Тир-1, пока разработчики не исправили ошибку (но и тогда он уступал Контроль Воину). Теперь же колода совершенно исчезла из игры. **Контроль Шаман** также не впечатляет, а **Мурлок Шаман** играбелен лишь на низких игровых рангах.



Маг

Нага Маг смотрится неплохо. Ирония в том, что, несмотря на всю шумиху вокруг варианта с **Воспламенением**, стандартная сборка с **Диким огнем** показывает лучшую статистику на всех рангах. **Мех Маг** быстро упирается в потолок своих возможностей после выхода со дна ладдера. Проще играть только Квест Воином, что само по себе достижение в мете с таким количеством простых для игры архетипов.



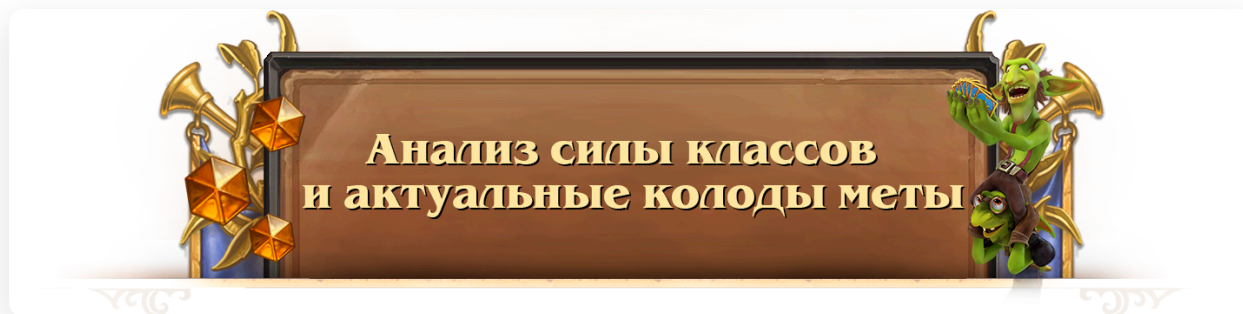
Охотник

Биг Бист Охотник достаточно хорош, пока дело не доходит до Легенды. Колода также нетребовательна к игровому навыку, хотя не до такой степени, как те же архетипы с механизмами. С **Квест Охотником** покончено. Игроки пытались экспериментировать с **Магом-универсалом**, но все тщетно. Ослабление **Выстрела драконобая** убило колоду.





Чернокнижник

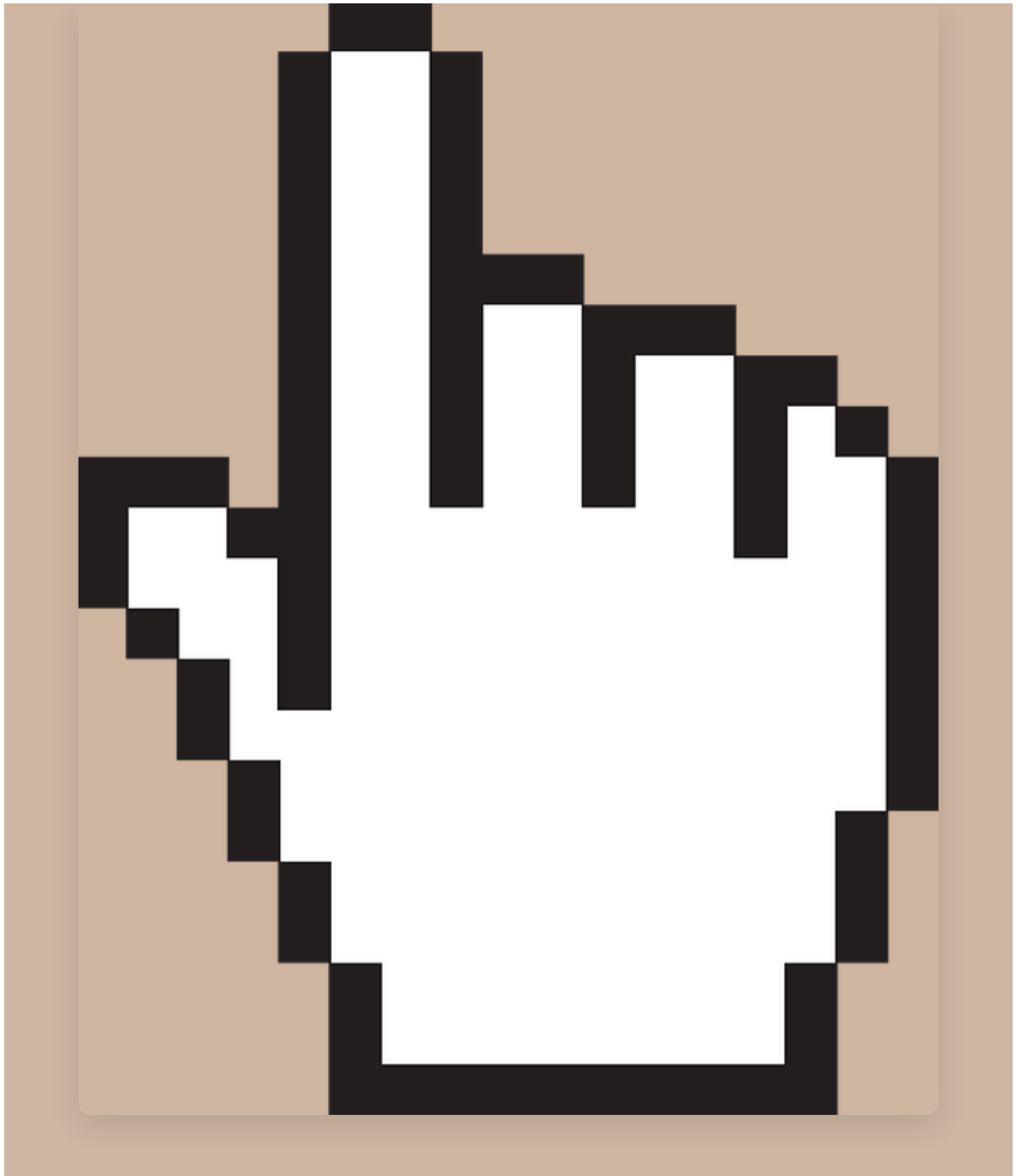
Гул'дан вновь оказался на задворках меты. **Курс Чернокнижник** плох даже на низких рангах, где он относительно популярен. **Мурлок Чернокнижник**, подобно Мурлок Шаману, также быстро упирается в потолок своих возможностей по мере подъема по ладдеру.



- **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.





Пришлось приложить массу усилий, чтобы разобраться в том бардаке среди сборок **Разбойника на воровстве**, который настал после выхода мини-набора. Среди них так много разных версий и подходов, которые часто перекликаются друг с другом, что лучшую сборку пришлось выверять практически ювелирно. Итогом стали две вариации колоды, которые имеют наибольший смысл в нынешних реалиях.

Первая представляет из себя классического Разбойника на воровстве с [Судном Азшары](#), [Ершистым бойцом](#) и [Мистером Каюком](#). У нее самая высокая эффективность на всех

рангах, и она имеет самый высокий потенциал на победу в матч-апе с Воином (с учетом одной специфичной замены).

Вопреки рассуждению о том, что польза от **Тайника с контрабандой** и **Тесс Седогрив** должна быть приличной против тяжелой защитной колоды, это совсем не так. Важно понимать, что Контроль Воин уже давно далеко не пассивный архетип, и если Разбойник дает Воину возможность вздохнуть, тот может быстро вытеснить Валиру с игровой доски. **Из глубин** - главный инструмент Гарроша, который позволяет обвести оппонента вокруг пальца и подготовить ресурсы для затяжной битвы.

Один из важнейших шагов в развитии Разбойника на воровстве - это отказ от **Двойного агента** и Пирата-пройдохи в пользу **Скрывающего покрыва**. Такая замена позволяет надежнее находить **Гноллов Дикой Лапы** и других ключевых существ. Статистика **Двойного агента** и Пирата-пройдохи за последние две недели оказалась посредственной, поэтому такое решение не стало сюрпризом.

Таким образом в колоде появляются два свободных слота, которые в идеале стоит заполнить заклинаниями, чтобы они не мешали **Скрывающему покрыву** и хорошо сочетались с **Эдвином главарем Братства**. Один из них занимает второй **Шаг сквозь тень**, но вот 30-я карта остается загадкой. Некоторые игроки приноровились использовать Ванессу ван Клиф или **Мастера клинка Окани**, но ни та, ни другая карта ничем не выдается. Разглядеть потенциал можно в заклинании **Теперь мое!**, но для полноценного вердикта по нему нужно больше статистики.


Но на этом оптимизация сборки не остановилась. Последним решением стали **Крестьяне** вместо **Вымогательств ШРУ**, которые призваны максимизировать пользу от **Скрывающего покрыва** и улучшить матч-ап с Контроль Воином. **Крестьянин** - очень сильный старт для Разбойника на воровстве, особенно если первый ход за вами. Против Контроль Воина **Крестьянин** всегда доберет несколько карт, поскольку у Воина попросту нет ранней игры, чтобы ответить на 1-й дроп. Если вам встречается много Воинов в ладдере (чаще это происходит в топе Легенды, но после выхода этого мета-отчета может стать реальностью и для других рангов), пара **Крестьян** и **Коррозионная гадюка** вместо **Вымогательства ШРУ** и **Теперь мое!** будут здравым решением, которое значительно изменит этот матч-ап. Скорее всего, большинство Разбойников его примут.

Вторая вариация использует **Тайник с контрабандой** и **Тесс Седогрив**. Среди горы мусора, которую представляют из себя сборки с Тесс и тайником, удалось найти конкурентоспособную сборку с хорошими показателями на всех рангах. Секрет кроется в том, чтобы не отказываться от взрывного урона, который дают **Судно Азшары**, **Мистер Какюк** и Злобные удары. План на игру такой сборки заключается в реализации нечестного хода (**Джекпот!** + **Изворотливый рептилоид**, **Подготовка** + **Судно Азшары**, **Королева Азшара** + призыв гиганта, **Разведка**), дальнейшее получение еще большей выгоды через тайник/Тесс и завершение партии через взрывной урон при необходимости.

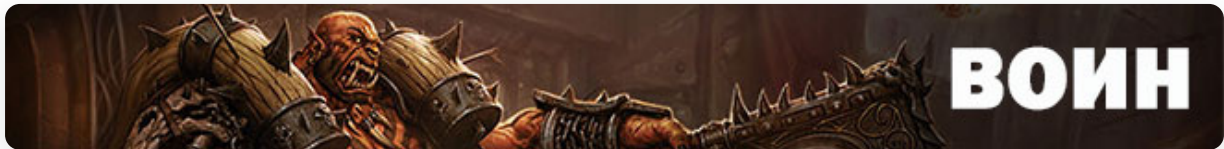
Поскольку здесь нет дополнительного добора от **Скрывающего покрыва**, замена **Вымогательств ШРУ** на **Крестьян** неизбежна. Такая сборка также превосходно справляется с Воином. Она несколько хуже классической, но может побороться за место под солнцем.

Разбойник на минах обрел много последователей в первые дни патча, но сейчас движется вниз, поскольку не может соперничать с лучшими сборками Разбойника на воровстве, а также сильно страдает в матч-апе с Воином. Если вы все же решили играть колодой, откажитесь от **Эдвина главаря Братства** – он бесполезен в большинстве игр. Лучше взять **Крестьян** с учетом того, как они хороши в Разбойнике на воровстве и насколько сильно колоде нужна помощь против Воина (и Паладина).

Колоды Разбойника

-  **Разбойник на воровстве**
 -   **Джекпот! Разбойник**
 -   **Разбойник на минах**
 - 

[назад к выбору класса](#)



Контроль Воин неистовствует. Трон Приливов дал архетипу еще больший прирост в силе, и теперь он подминает под себя весь Стандарт. Пылающий магмоед – идеальное продолжение после **Из глубин**, а Приливный загробник помогает стабилизировать положение и вместе с тем превращает Воина в агрессора.

Архетип очень разнообразен в ладдерных сборках, и среди них можно выделить три основных направления: элементалей, **Казакусана** и ОТК с Гальвангаром. Среди них внимания достойны только два, а в одном из них вас ждет неожиданный поворот.

Первая сборка посвящена новинкам – Пылающему магмоеду и Приливному загробнику. Ее план на победу не отличается ничем особенным: просто стабилизируйте свое положение через ремувалы и броню, пока не сможете призвать большие характеристики и нанести достаточно урона оппоненту. Колода также полагается на урон из руки для завершения партий, и очень странно, что игроки упустили такую карту, как **Капитан Гальвангар**. По какой такой причине вы хотите играть **Алекстразу** Хранительницу Жизни и не играть **Капитана Гальвангара**? Ответ кроется в том, что использовать надо обоих, а включение Гальвангара должно вознести сборку на новый уровень.

Такой Элем Контроль Воин чрезмерно силен и заслуживает звание сильнейшей сборки в Стандарте. Его единственный недостаток – это слабость перед другой версией колоды с **Казакусаном**. Именно поэтому **Казакусан** Воин сохраняет свою популярность, хоть и не так хорошо играет с остальными колодами.


Но что если вам не придется выбирать? Да, существует возможность внести элементалей в версию с **Казакусаном** и создать гибридную сборку из дракономенталей. Все, что нужно сделать, это убрать двух упомянутых ранее финишеров (**Алекстразу**

Хранительницу Жизни и Капитана Гальвангара), ситуативную Потасовку и одну копию Мощного удара щитом. Чтобы так сильно не подставляться под Мутануса Пожирателя, можно заменить одну копию Тяжелых лат вторым Слиянием из глубин. Вторые Тяжелые латы также можно обменять на Потасовку, если вы беспокоитесь о встречах с Паладинами и Друидами.

Дракономенталь сборка почти настолько же эффективна против всего ладдера, как Элем Воин, но значительно лучше чистого Казакусана в зеркальной встрече. В частности, она побеждает и самого Казакусана без элементалей, что делает последнего абсолютно устаревшим. **ОТК Воин** с Гальвангаром слабее как в зеркальных встречах, так и против других классов, за исключением нескольких редких оппонентов (Жреца на вепрях, Нага Мага, Курс Чернокнижника), поэтому сложно найти причину, по которой стоит играть им в ладдере.

Воин находится на вершине меты с указанными сборками и не планирует сходить с нее.

Колоды Воина

-  **Казакусан Контроль Воин**
 -  → 
 -  **Контроль Воин с Элемами**
 -  → 
 - **Квест Воин затонувшего города**
-  → 

[назад к выбору класса](#)



Охотник на демонов оказался в отличном положении в новой мете. Появление Любителя ископаемых добавило целостность в план игры **Охотника на демонов Скверны**, в то время как комбинация Карики Оскверненной Души и **Силага из Бездны** стала новой махинацией класса после нерфа Дрек'Тара.

Глашатай хаоса мог бы быть пригодиться колоде, будь мета иной, однако сейчас его включение в сборки достаточно сомнительно. Он сверхбесполезен против Воина и не дает достаточно выгоды в других матч-апах. **Коррозионная гадюка** – лучшее существо 3/4 за 3 маны и критически важная техническая карта для Иллидана. Против Воина также пригодится любой дополнительный добор, поэтому в сборке есть и **Ненасытная жадность** – не лучшая опция, но необходимая. **Мастер клинка Окани** – альтернатива Коррозионной гадюке среди технических карт.

Колоды Охотника на демонов





-  **Нага ДХ Скверны**
 -  → 



Жрец никак не изменился с выходом мини-набора. Актуальными остались те же самые сборки **Нага Жреца** и **Жреца на вепрях**, что и раньше. Они наиболее эффективны и хорошо сражаются с Контроль Воином. У Жреца на вепрях шансов больше, но он хуже представлен в других матч-апах. Некоторые сборки используют одну **Божественную кару** вместо одного **Осколка наару**.

Стал ли **Квест Жрец** наконец-то конкурентоспособным? Архетип показывает самый большой потенциал, который у него когда-либо был, и планирует прорвать завесу в Тир-3. Оптимизированная сборка указана в нашем мета-отчете.

Колоды Жреца

- **Нага Комбо Жрец**
-  • **Жрец на вепрях Затонувшего города**
-  •  • **Квест Жрец**
• 



Контроль Паладин очень силен, но его сдерживает более успешный и лучше укомплектованный Контроль Воин. Этот матч-ап стал только сложнее после обновления сборок Воина.

Тем не менее колода остается одной из лучших в Стандарте, а в некоторых матч-апах выступает даже лучше Воина. Световой скат оказался отличным дополнением к архетипу, а вот Мирмидон пока что вызывает сомнения. Пока что наиболее оптимальным выбором выглядит **Прилив жизненной силы**, но вы также можете использовать вместо него Мирмидона, **Коррозионную гадюку**, **Мутануса Пожирателя** или **Вариана короля Штормграда**. **Королева Азшара** в этот список не попадает.

Как **Мех**, так и **Хэндбафф Паладин** оказывает хорошее противостояние Контроль Воину, особенно когда тот увлечен утяжелением сборок для зеркального матч-апа и отказывается от **Потасовки**. Оба архетипа не претерпели изменений и остаются верны сборкам, актуальным до выхода мини-набора.

Колоды Паладина

- **Мех Паладин**

-



- **Контроль Паладин**

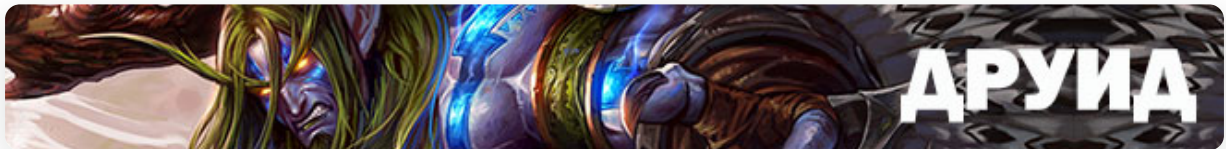


- **Хэндбафф Паладин**

-



[назад к выбору класса](#)



Положение Друида удручает. Целестиал сборке **Рамп Друида** требуется крайне специфичная мета, чтобы хорошо себя чувствовать. Такую мету можно ожидать от топовых рангов, где господствует Контроль Воин, однако на любом другом ранге у Малфуриона возникают огромные проблемы.

Сборки не претерпели серьезных изменений. **Друид рифа** забрал приоритет у **Сонного садовника** в классической сборке. **Распорядитель полей боя** и второй **Оракул Элуну** необходимы против Воина. В Целестиал Друиде хорошо смотрится **Гнолл из Златоземья**.

Колоды Друида

-



- **Казакусан Рамп Друид**



- **Целестиал Друид**



[назад к выбору класса](#)



Берн Шаман испустил последний вздох после исправления бага с Биолюминисценцией и спланировал в Тир-4. Колоды больше нет.

Новые сборки **Контроль Шамана** с **Рыбой-клоуном** и **Горлоком-разорителем** не могут похвастаться хорошими результатами, хотя есть одно направление архетипа, которое выглядит сильнее остальных и включает в себя **Стайных пираний**. **Стая на охоте** - ключевая карта сразу в нескольких матч-апах, поэтому не лишним будет включить в сборку и **Ловца пираний**. Эти злые рыбки существенно облегчат вам раннюю игру и могут доставить много проблем Воину, поскольку тот больше не берет в сборки **Ненависть**, а **Ловца пираний** не так легко убить на третьем ходу. Этот матч-ап остается неудобным, но с такой версией колоды у вас должно быть больше шансов.

Рыбы-клоуна оказалось недостаточно, чтобы принести **Мурлок Шаману** выдающиеся результаты, хотя карта и стала лучшей в колоде. Колода однозначно более живая, но, как и все остальные архетипы на одном типе существ, начинает существенно проседать по винрейту по мере восхождения по рейтингу, встречая все более и более опытных противников. **Пещера Дикой Лапы** оказалась слишком медленной для колоды. Против Воина вам нужно две **Жажды крови**, а классический **Сэр Финли Мрргглтон** поможет сменить бесполезную силу героя.

Колоды Шамана

-  **Контроль Мурлок Шаман**



• **Мурлок Шаман**



[назад к выбору класса](#)



Самой очевидной заменой в сборках **Нара Мага** для текущей меты стала **Коррозионная гадюка** вместо одного из третьих дропов. Указанная колода использует двух **Крушащих карателей**, но вы вполне можете взять и **Стражей сокровищ**, если они вам больше по душе.

Если вы находитесь в поиске свежей и веселой колоды, которая, может быть, не так хороша, но место в Тир-3 занять может, то на помощь придет **Биг Спелл Маг**. План колоды состоит в том, чтобы как можно раньше выставить **Чародейку-варвара** или **Балинду Каменный Очаг** с помощью Монеток от **Почтового танцора**, а затем вывести оппонента из строя удешевленной Руной великого мага или Амулетом драконьего пламени. Здесь же присутствует необычный набор синергий **Дикого огня** без самого **Дикого огня** в качестве дополнительного финишного потенциала. Колода вполне рабочая против Воина и Разбойника (50/50), уверенно побеждает другие классы (Мага, Паладина, Жреца), но слаба против Охотника на Демонов.

Колоды Мага

-  **Нара Маг**



• **Биг Спелл Амулет Маг**



• **Мех Маг**



[назад к выбору класса](#)



Охотник не может похвастаться яркими впечатлениями. **Биг Бист Охотник** - единственный жизнеспособный архетип класса. Сборка пополнилась **Шипастыми сетями**, которые отлично работают вместе с ранней игрой через наг. **Посол Фаэлин** показал неутешительные результаты, да и второй **Саблезуб Азшары** не впечатляет, особенно без Фаэлина.

Колоды Охотника

- **Биг Бист Охотник**

•



• **Нага Биг Бист Охотник**



[назад к выбору класса](#)



Чернокнижник снова порвал все отношения с метой. Неудивительно и то, что новые карты ничем не помогли классу. При этом уже существующие архетипы только отдалились от остальной меты. **Мурлок Чернокнижник** неплох на низких рангах, но и там есть более лучшие варианты для игроков. **Курс Чернокнижник** практически неиграбелен.

Колоды Чернокнижника

- **Курс Чернокнижник**

•

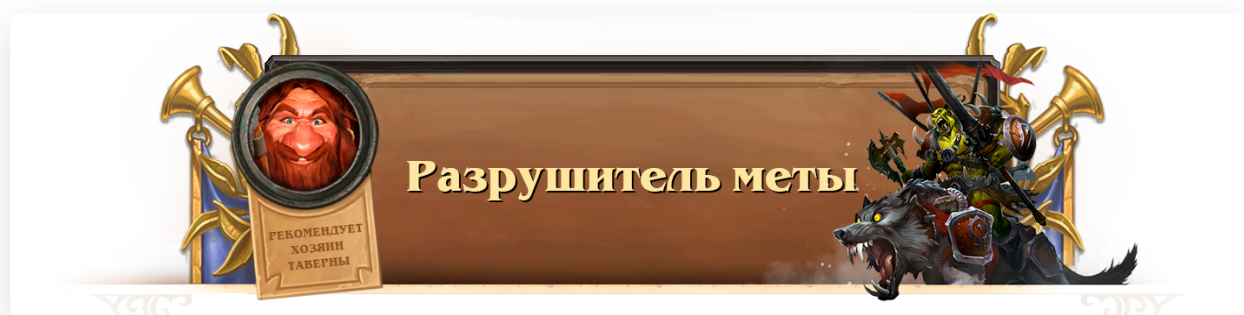


• **Мурлок Чернокнижник**

•



[назад к выбору класса](#)



Контроль Воин - невероятно сильная колода в сегодняшней мете, а остальным архетипам остается только подстраиваться под него. Им еще предстоит проделать

большую работу по оптимизации, поэтому никто не гарантирует, что эффективность Гарроша останется на том же уровне, но его падение на данный момент кажется невозможным.

Более того, как показал анализ колод, Воин еще не достиг своей финальной формы. Если реальная сила сборок, указанных в статье, совпадет с ожидаемыми результатами и предварительной статистикой, сбросить Воина с первой позиции будет очень и очень непросто.

-  **Казакусан Контроль Воин**



- **Контроль Воин с Элемами**



Источник www.viciousyndicate.com на языке оригинала