

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Полная картина меты после нерфов. Vicious Syndicate мета отчет №234

24.06.2022

Мета-отчеты

Мета-отчет

Полная картина меты после нерфов. Vicious Syndicate мета отчет №234

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



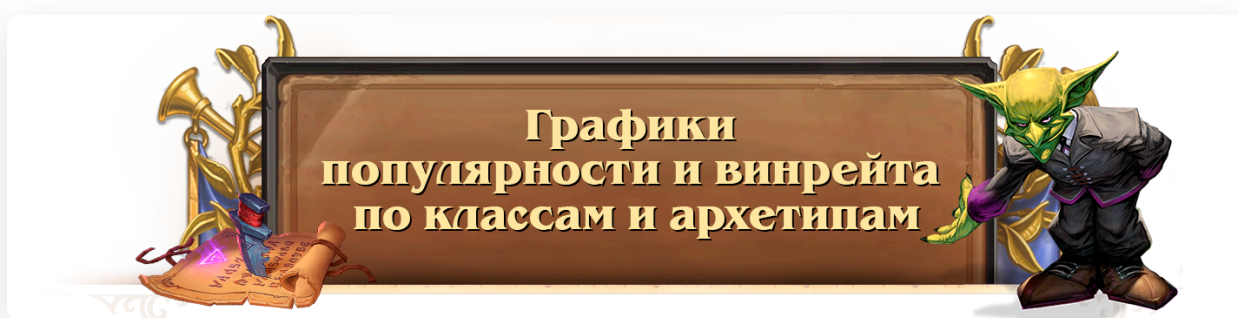
Подробно разберет текущую ситуацию в ладдере после выхода мини-сета Трон Приливов. Вы найдете не только лучшие и многообещающие колоды, но и пока что непопулярные, но интересные архетипы. Как и всегда, мы обсудим общее положение дел в рейтинговом режиме: как распределены матч-апы, кто в лидерах и как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

Всего проанализировано игр	395,000
Топ 1000 ранга Легенда	21,000
На ранге Легенда (за искл. Топ 1к)	75,000
Алмаз 1-4	65,000

Алмаз 10-5	74,000
Платина	51,000
Бронза/ Серебро / Золото	109,000

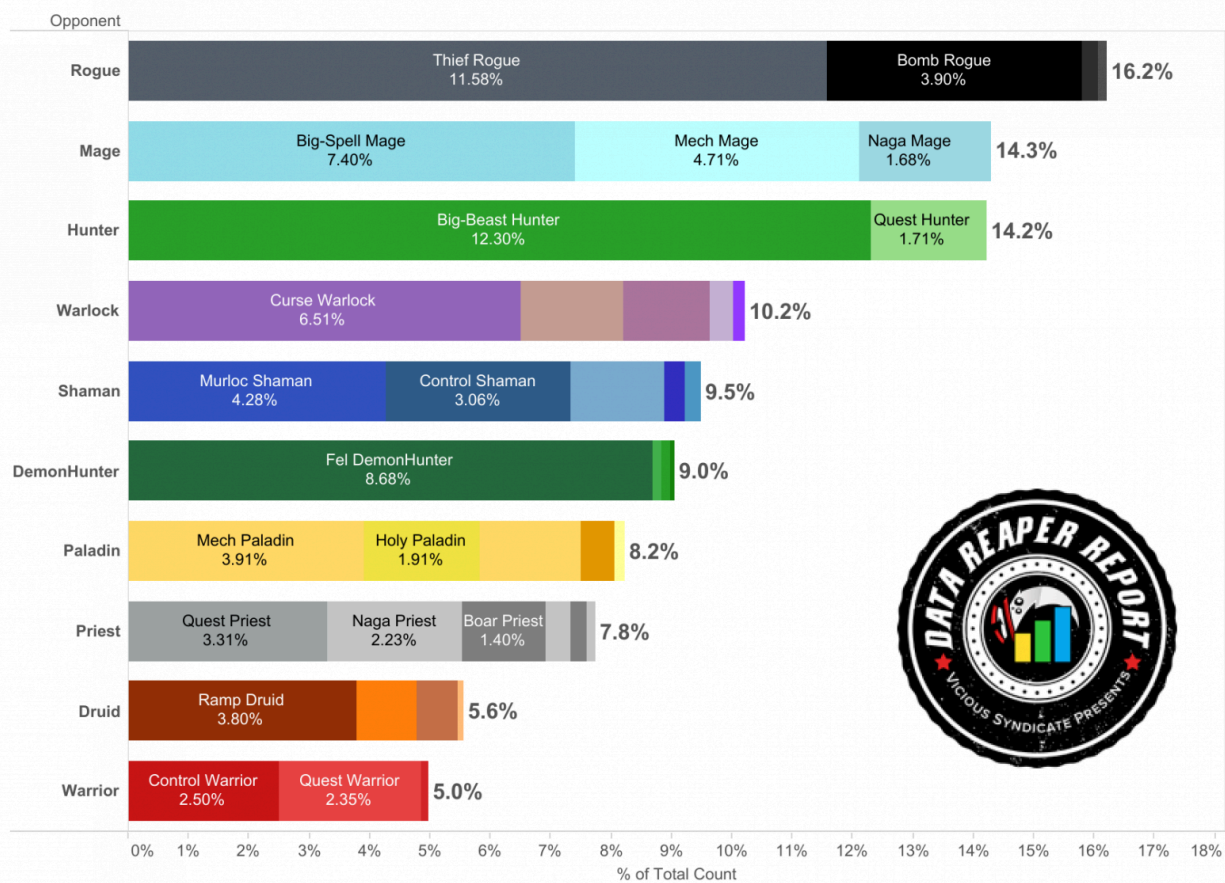
• **Содержание мета-отчета:**

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*



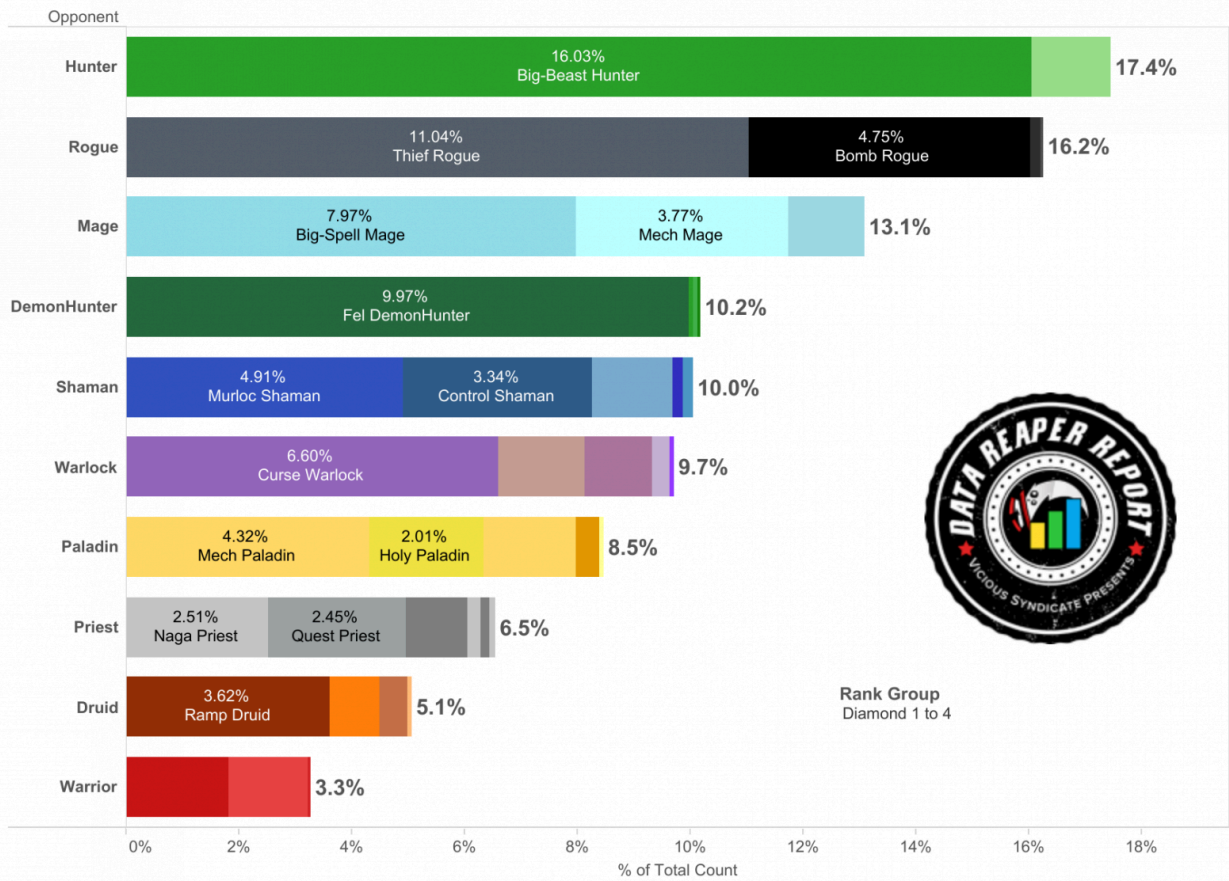
По всем рангам

vS Data Reaper # 234 (June 17 - 21, 2022) - All Ranks



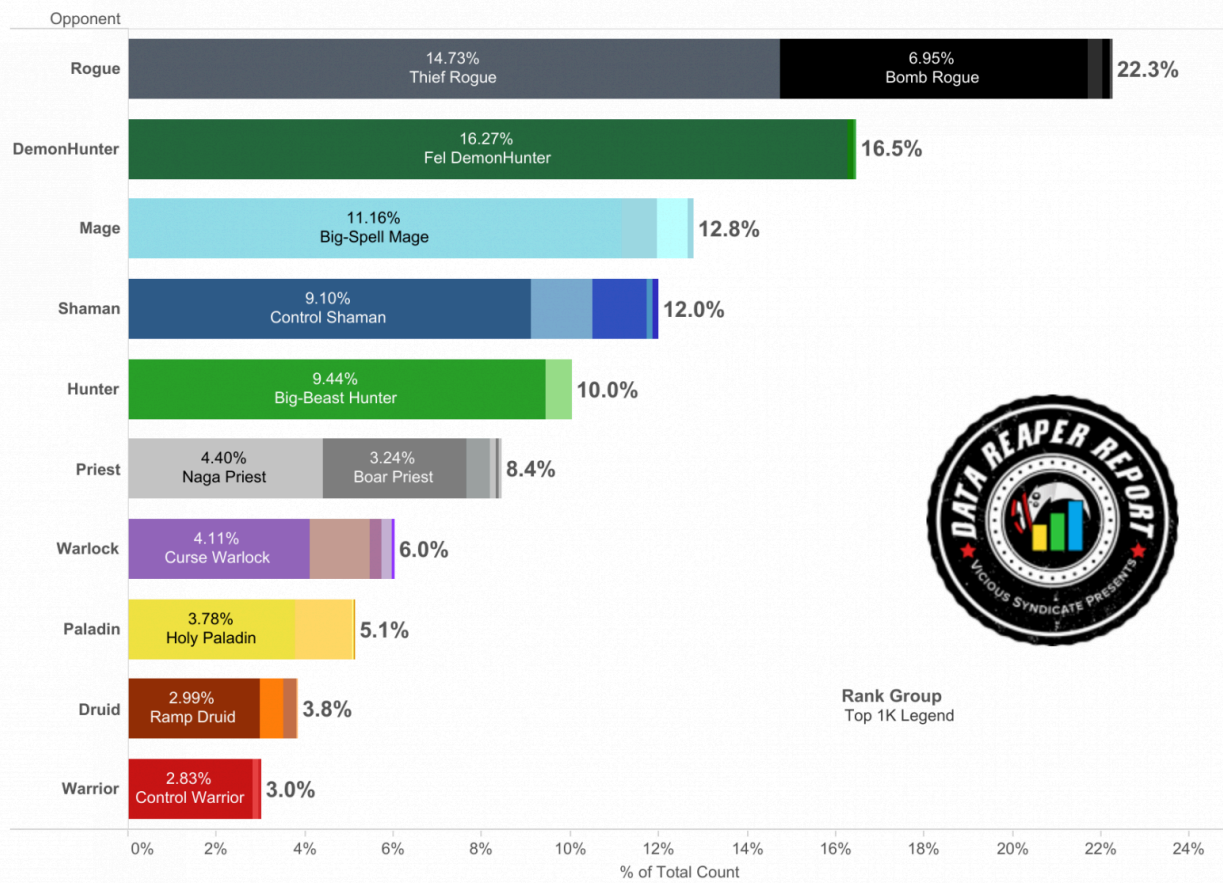
В промежутке ранга Алмаз 4 – 1

vS Data Reaper # 234 (June 17 - 21, 2022) - By Ranks



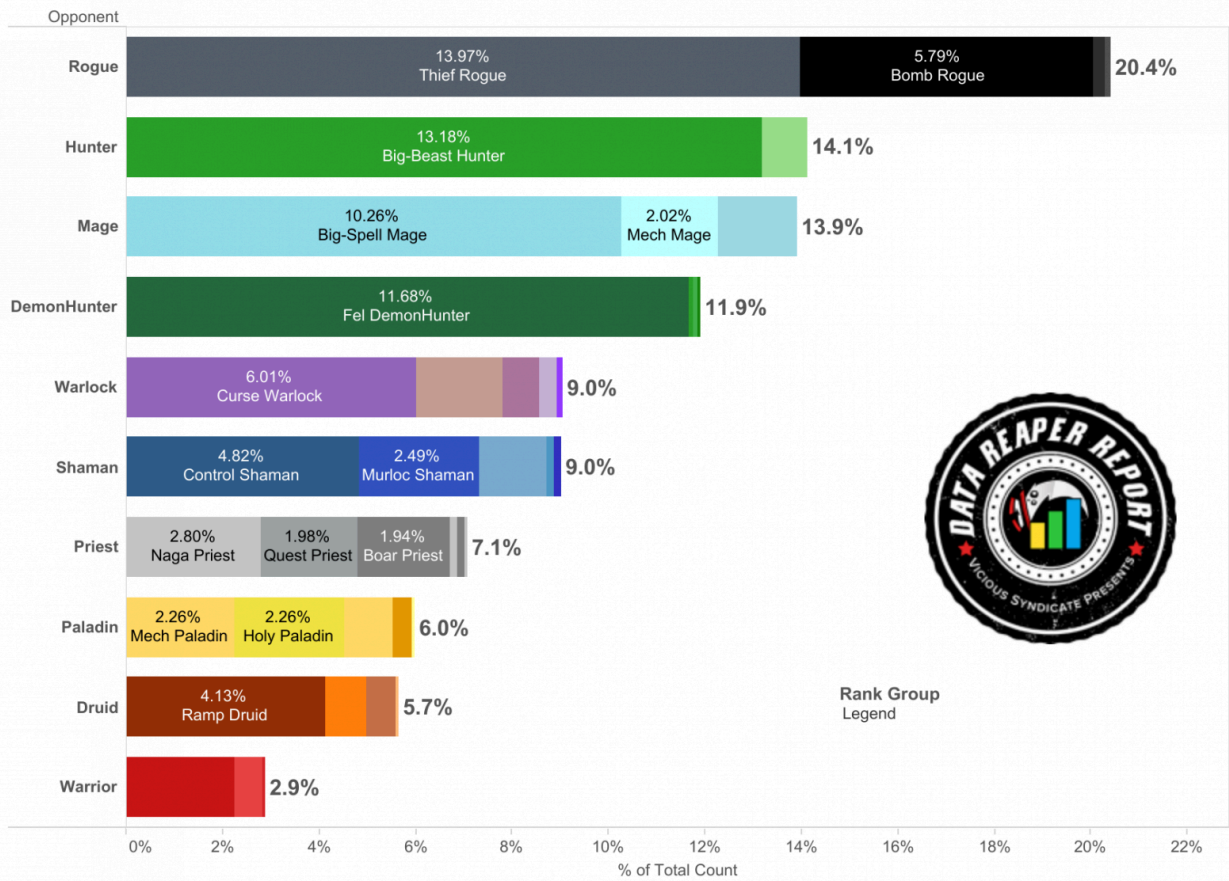
Топ 1000 ранга Легенда

vs Data Reaper # 234 (June 17 - 21, 2022) - By Ranks



На ранге Легенда

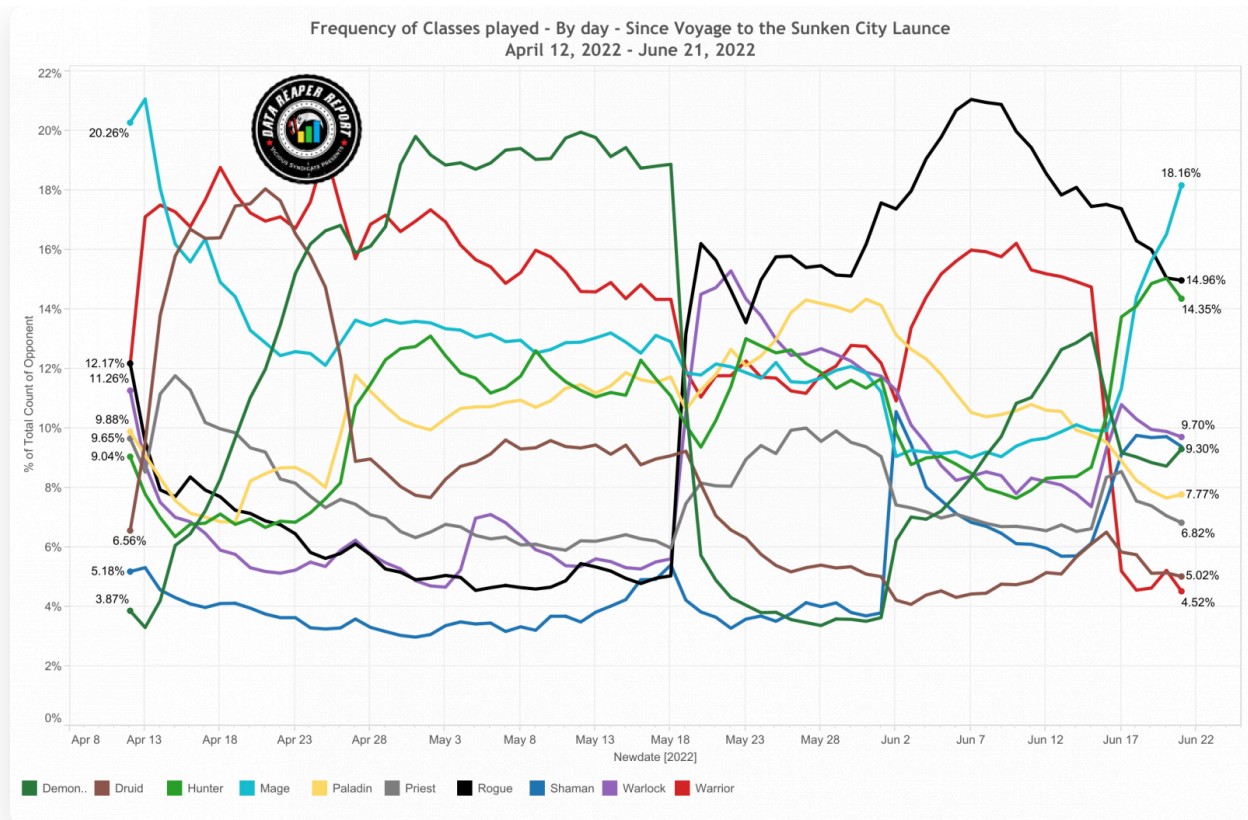
vS Data Reaper # 234 (June 17 - 21, 2022) - By Ranks



Rank Group Legend

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

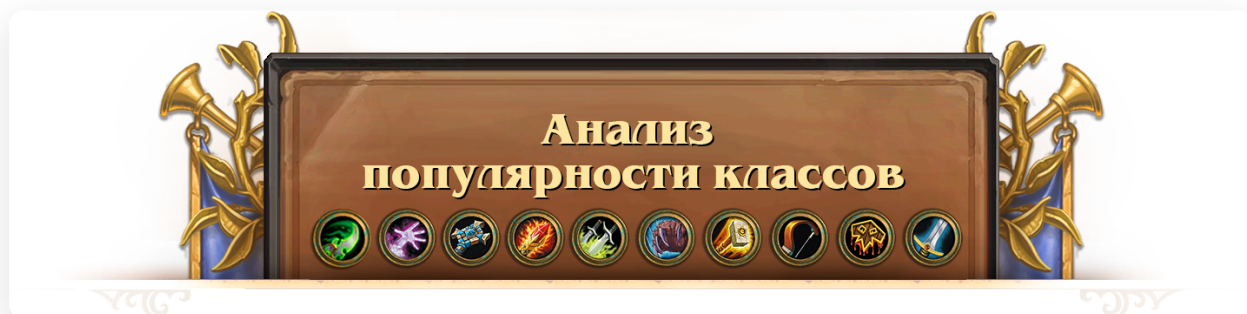
Популярность по дням



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

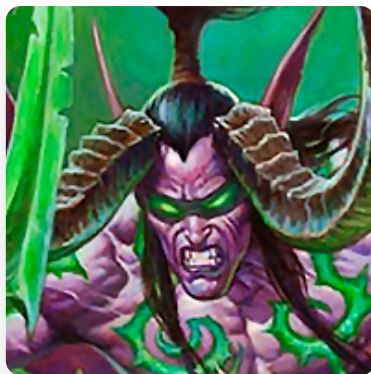
Популярность по неделям

.png" />



Изменения баланса на прошлой неделе ощутимо перетряхнули мету.

Разбойников на воровстве стало меньше после ослабления **Гнолла Дикой Лапы** и **Мистера Каюка**, но всё же игроки привязаны к этому архетипу, и он остается одним из самых популярных в формате. Сборки с **Судном Азшары** и **Тайником с контрабандой** во многом схожи, к тому же после патча игроки экспериментируют с самыми разными картами. **Разбойник на минах** вернулся в игру, после того как **Контроль Воин** оставил свой трон. Стоит понаблюдать, как изменится статистика архетипа после исчезновения его худшего матч-апа.



ДХ Скверны достаточно спокойно пережил ослабление Карики Оскверненной Души, Школьного учителя и Ветерана авангарда. Он остается популярным на всех игровых рангах, а на вершине Легенды встречается чаще всех.



Джайну не узнать. Нерф Сирены Бича Злости серьезно подкосил позиции **Нага Мага**, но на его место стремительно взлетел **Биг Спелл Маг** с Амулетом пламени дракона и Руной верховного мага. До изменений в балансе колода оставалась где-то на задворках меты, но после ослабления многих медленных архетипов вышла на первый план.



Тралл вернулся, наконец-то! **Мурлок Шаман** часто играет на более низких рангах, а в Легенде обжился **Контроль Шаман с мурлоками**. Здесь колода занимает до 10% от общего количества.



Рексар может быть доволен патчем, особенно **Биг Бист Охотник**. Архетип быстро набирает популярность по всему ладдеру и даже в Легенде почти не просаживается, также доходя почти до 10% от числа всех колод. С архетипом также экспериментируют: замечены вариации с Вандаром **Грозовой Вершиной**, с нагами и более агрессивные сборки с Собатроном.



У **Андуина** мало что изменилось. Возможно, для **Нага Жреца** среда сейчас стала более благоприятной, чем до патча, но колода все равно встречается редко. На низких рангах довольно много Квест Жрецов. А Жрец на вепрях – нишевая колода для вершины Легенды.



У **Гул'дана** дела тоже пошли на лад. Курслок встречается по всему ладдеру, лишь немного уступая позиции в Легенде. Иногда встречается Мурлок Чернокнижник и Курслок с **Проклятием агонии**.



Утер сдал позиции. **Мех Паладин** и **Хэндбафф Паладин** встречаются реже после исчезновения Контроль Воина. **Контроль Паладин** тоже не привлекает большого интереса. На вершине Легенды даже Курслок встречается чаще!



Малфурион не слишком популярен. Падение Гарроша отняло один из основных аргументов в пользу игры **Рамп Друидом** или другими колодами класса – все они почти не встречаются в мете.



Гаррош полностью уничтожен. **Контроль Воин** практически исчез. **Квест Воин** тоже не рад ослаблению **Великого крепкозуба Нелли**. У него не все радужно даже в Бронзе. Царствование Контроль Воина закончилось, и что же будет дальше?

Diamond 1 to 4



vS Power Rankings DR # 234

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Murloc Shaman	54.14	100.0	30.7	65.3
	Big-Beast Hunter	53.64	93.9	100.0	97.0
	Mech Mage	52.72	82.8	23.5	53.2
Tier 2	Mech Paladin	51.95	73.6	26.9	50.2
	Holy Paladin	51.89	72.8	12.5	42.7
	Murloc Warlock	51.47	67.8	7.5	37.6
	Fel DemonHunter	51.47	67.8	62.2	65.0
	Control Shaman	51.26	65.2	20.8	43.0
	Naga Priest	51.23	64.8	15.6	40.2
	Handbuff Paladin	50.99	62.0	10.2	36.1
	Curse Warlock	50.88	60.6	41.2	50.9
	Big-Spell Mage	50.64	57.7	49.7	53.7
Tier 3	Bomb Rogue	49.51	44.1	29.7	36.9
	Thief Rogue	49.26	41.0	68.9	55.0
	Burn Shaman	47.85	24.0	8.9	16.4
	Quest Warrior	47.35	18.0	8.8	13.4
	Quest Hunter	47.06	14.5	7.6	11.1
Tier 4	Quest Priest	44.84	-12.3	15.3	1.5
	Ramp Druid	43.86	-24.2	22.6	-0.8
	Control Warrior	43.09	-33.4	11.3	-11.1
	Naga Mage	42.06	-45.9	6.7	-19.6
	Boar Priest	41.94	-47.3	6.8	-20.3

Diamond 5 to 10



vS Power Rankings DR # 234

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Murloc Shaman	54.52	100.0	35.2	67.6
	Big-Beast Hunter	54.39	98.6	100.0	99.3
	Mech Paladin	53.95	93.7	31.2	62.5
	Mech Mage	53.61	89.9	33.2	61.6
	Murloc Warlock	52.62	78.9	10.7	44.8
	Fel DemonHunter	52.44	77.0	57.5	67.2
Tier 2	Handbuff Paladin	52.43	76.9	13.3	45.1
	Naga Priest	51.82	70.2	15.8	43.0
	Holy Paladin	51.68	68.6	14.2	41.4
	Curse Warlock	51.53	67.0	56.3	61.6
	Big-Spell Mage	51.08	62.0	55.5	58.7
	Control Shaman	51.00	61.1	20.3	40.7
Tier 3	Bomb Rogue	50.37	54.1	28.8	41.5
	Quest Warrior	49.98	49.8	16.6	33.2
	Thief Rogue	49.25	41.7	88.2	65.0
	Quest Hunter	48.00	27.9	12.2	20.0
Tier 4	Burn Shaman	47.97	27.6	12.7	20.1
	Ramp Druid	45.37	-1.2	35.9	17.3
	Quest Priest	45.19	-3.2	29.3	13.1
	Control Warrior	42.98	-27.6	20.0	-3.8
	Naga Mage	42.76	-30.1	12.9	-8.6
Boar Priest	41.32	-46.0	10.2	-17.9	

Top 1K Legend



vS Power Rankings DR # 234

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Holy Paladin	52.99	100.0	23.3	61.6
Tier 2	Control Shaman	51.39	73.3	56.0	64.6
	Naga Priest	51.35	72.6	27.0	49.8
	Big-Spell Mage	51.32	72.1	68.6	70.3
	Fel DemonHunter	51.02	67.1	100.0	83.6
	Big-Beast Hunter	50.68	61.4	58.0	59.7
	Mech Mage	50.41	56.8	4.3	30.6
	Murloc Shaman	50.37	56.1	7.5	31.8
	Thief Rogue	50.25	54.1	90.6	72.4
	Tier 3	Bomb Rogue	49.41	40.2	42.7
Burn Shaman		48.58	26.2	8.7	17.4
Curse Warlock		48.55	25.8	25.3	25.5
Boar Priest		48.26	20.8	19.9	20.4
Handbuff Paladin		48.17	19.4	3.7	11.5
Mech Paladin		47.81	13.3	4.2	8.8
Murloc Warlock		47.38	6.1	1.5	3.8
Tier 4	Quest Hunter	46.92	-1.5	3.3	0.9
	Control Warrior	45.91	-18.5	17.4	-0.5
	Quest Priest	45.89	-18.8	3.4	-7.7
	Ramp Druid	45.41	-26.9	18.4	-4.2
	Naga Mage	43.05	-66.3	4.9	-30.7
Quest Warrior	43.00	-67.1	0.8	-33.2	

Legend



vS Power Rankings DR # 234

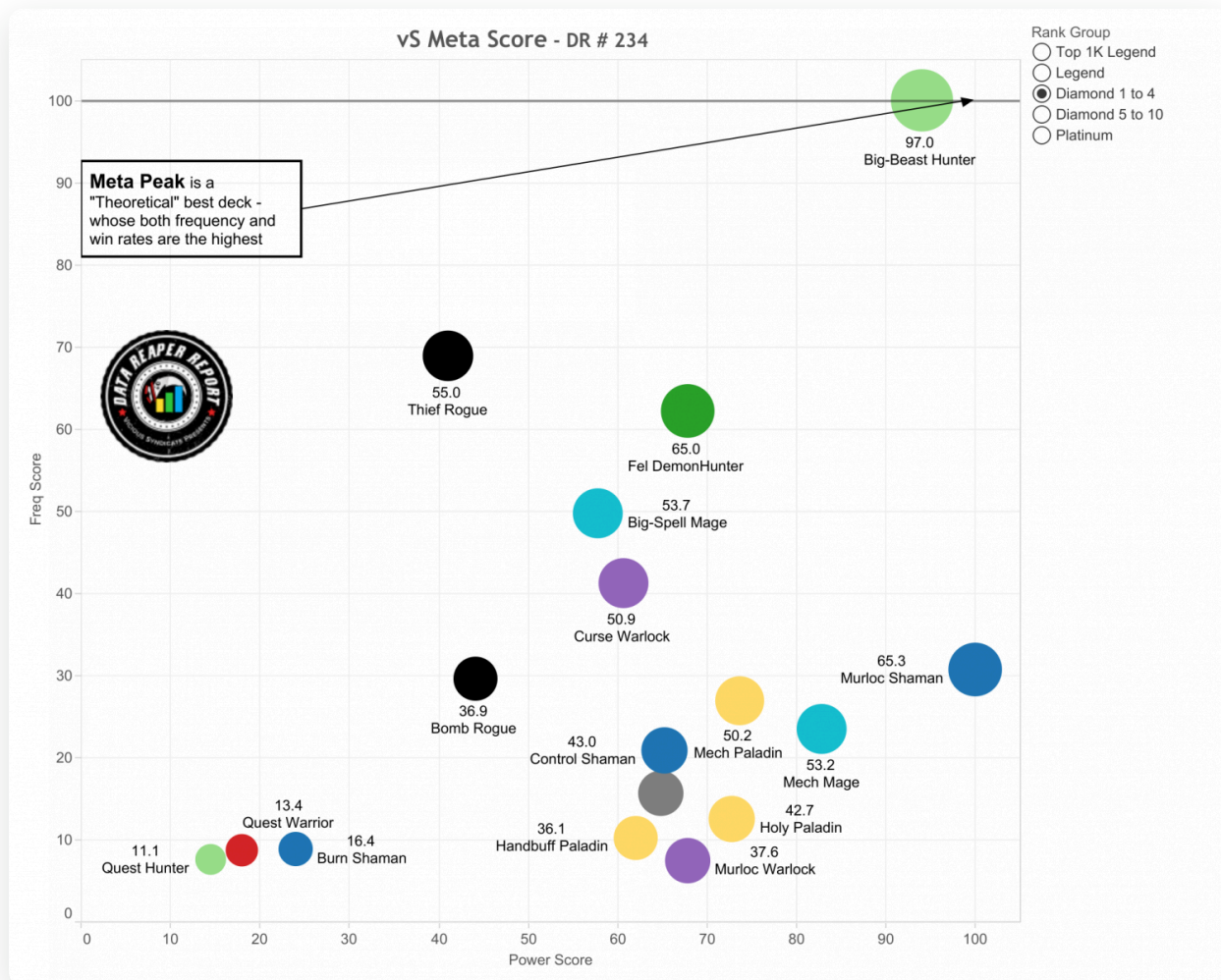
Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Big-Beast Hunter	52.47	100.0	94.3	97.2
	Holy Paladin	52.44	99.5	16.2	57.8
	Murloc Shaman	52.37	98.0	17.8	57.9
	Mech Mage	52.10	92.5	14.5	53.5
	Fel DemonHunter	52.04	91.4	83.6	87.5
Tier 2	Big-Spell Mage	51.52	80.9	73.4	77.2
	Naga Priest	51.21	74.5	20.1	47.3
	Control Shaman	51.01	70.5	34.5	52.5
	Mech Paladin	50.49	59.9	16.2	38.0
	Bomb Rogue	50.39	57.9	41.4	49.7
Tier 3	Handbuff Paladin	49.94	48.8	7.3	28.0
	Murloc Warlock	49.87	47.3	5.5	26.4
	Thief Rogue	49.75	45.0	100.0	72.5
	Curse Warlock	49.71	44.1	43.0	43.6
	Burn Shaman	48.05	10.5	10.1	10.3
	Quest Hunter	48.00	9.4	5.9	7.7
	Quest Warrior	46.88	-13.3	4.2	-4.5
Tier 4	Ramp Druid	45.39	-43.4	29.6	-6.9
	Quest Priest	45.24	-46.6	14.2	-16.2
	Control Warrior	44.36	-64.3	16.0	-24.2
	Boar Priest	43.95	-72.7	13.9	-29.4
	Naga Mage	42.81	-95.8	9.5	-43.1

Диаграмма Meta Score

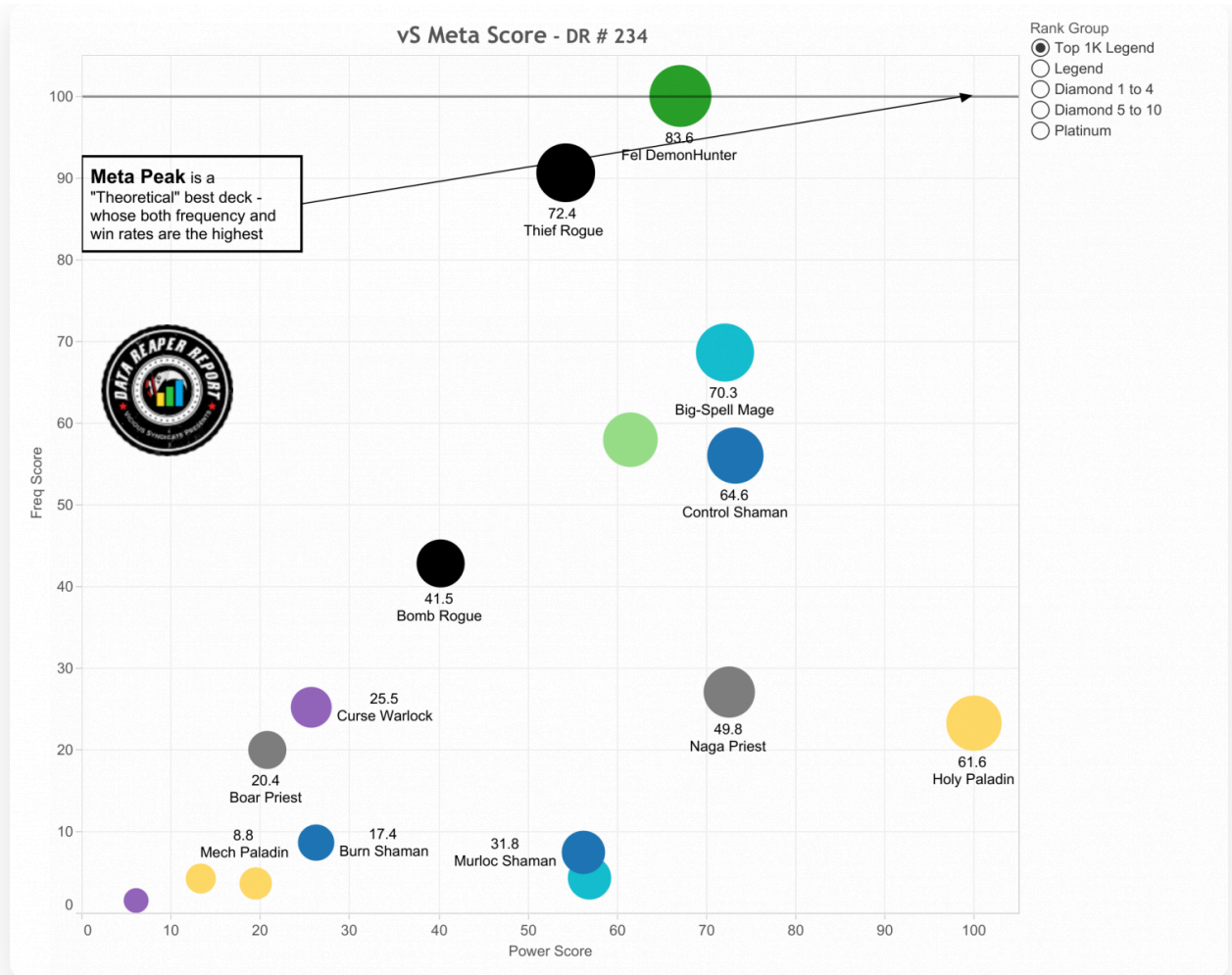
vS Meta Score диаграмма отображает одновременно и уровень силы архетипов (ось абсцисс X), и их популярность (ось ординат Y). Исследовав этот график, вы сможете нагляднее увидеть и проще понять состояние текущей меты.

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.

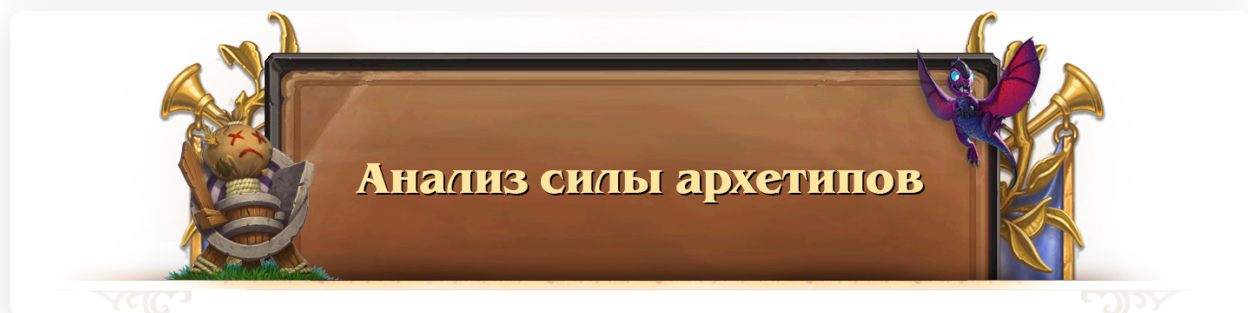
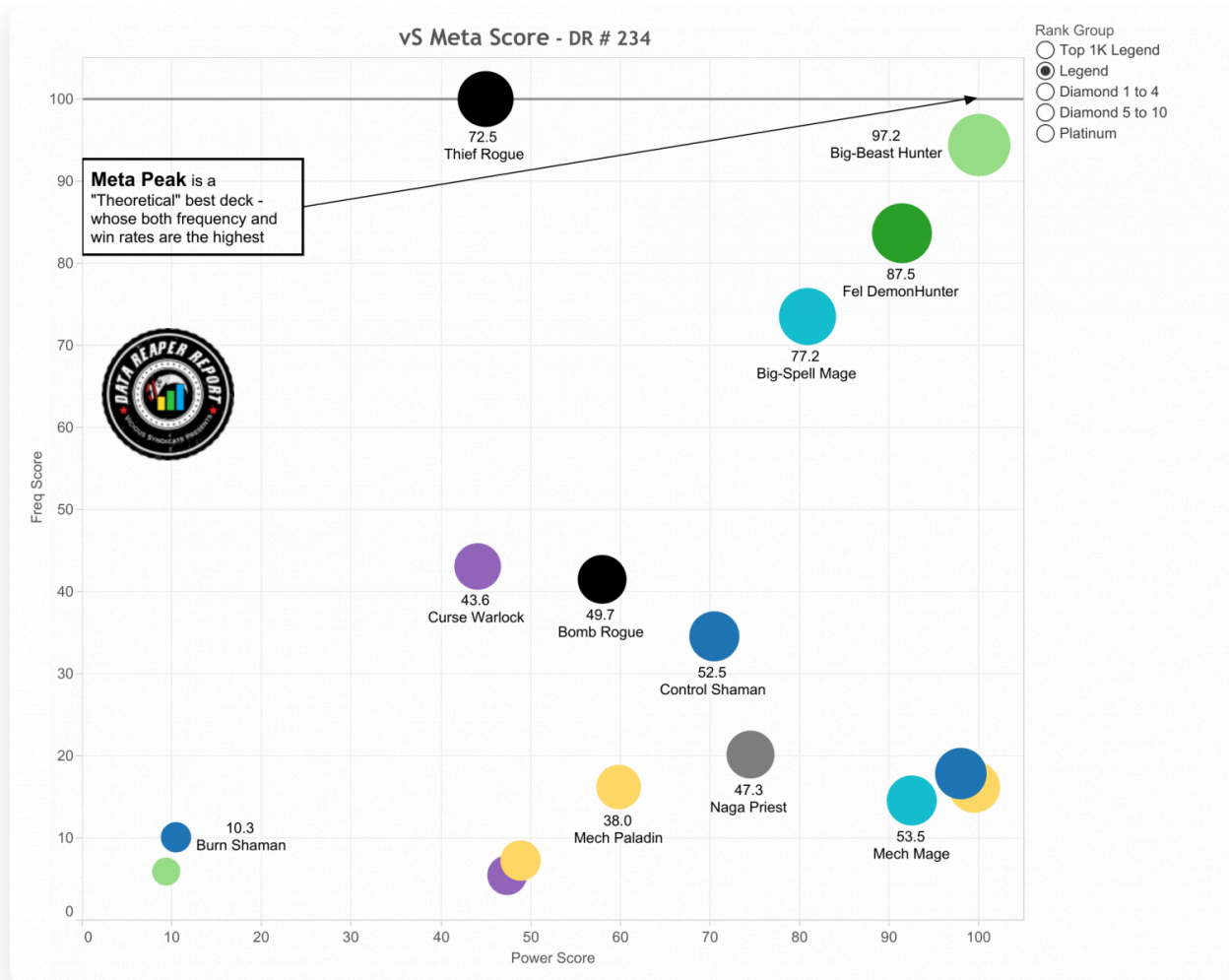
Алмаз 4-1 ранг



Топ 1000 ранга Легенда



На легендарном ранге



Мета после патча находится в движении, и она наверняка еще будет трансформироваться. Но уже сейчас заметно, что положение дел радикально изменилось.



Разбойник

Легкость победы над Контроль Воином скрасила для **Разбойника на воровстве** горечь от нерфа **Гнолла Дикой Лапы** и **Мистера Каюка**, но этот архетип пока что находится в процессе оптимизации сборок. По всей вероятности, лучшие версии Разбойника на воровстве могут попасть в топ Тир-2 колод, так что этот архетип весьма неплох, если собрать его правильно. В топе Легенды игроки, как правило, выбирают наилучшие сборки, поэтому винрейт Разбойника растет. Версии с **Мистером Каюком** и

Судном Азшары выглядят более сильными, но у сборки с Тайником с контрабандой тоже есть потенциал.

Разбойник на минах улучшил свое положение, но все же это далеко не самая сильная колода. В первые дни патча большое количество игроков было обеспокоено тем, что этот архетип может создать серьезные проблемы в мете, но многие часто встречающиеся противники являются невыгодным матч-апом для Разбойника на минах, так что это маловероятно.



Охотник на демонов

Нерфы карт Охотника на демонов успешно выполнили свою функцию. **Охотник на демонов Скверны** все еще является хорошей колодой, просто теперь он играет более честно. Разброс матч-апов этого архетипа больше не выглядит таким уж пугающим. И, как ни удивительно, успеху Охотника на Демонов в новой мете во многом поспособствовал выгодный матч-ап с Биг Спелл Магом.



Маг

Что же будет, если вводить нерфы до тех пор, пока **Руна верховного мага** не станет сильной картой? Бывший ранее фановой колодой **Биг Спелл Маг** стал влиятельной силой в мете после патча. Эта колода очень хороша, и у нее есть потенциал для развития. Кроме того, этот архетип сложно «законтрить», и он в целом очень хорошо сбалансирован. Лучше всего Биг Спелл Магу противостоят Мурлок Шаман и Мурлок Чернокнижник, а также Охотник на демонов Скверны.

Мех Маг также силен в ладдере, и даже в топе Легенды он не так уж плох, хотя обычно там эта колода выглядит куда слабее. Впрочем, на следующей неделе положение дел может измениться в худшую сторону. Стоит отметить, что Путешествие в Затонувший город отличается от предыдущих дополнений более низкими требованиями к уровню навыков игрока, и новые правки баланса еще сильнее развили эту тенденцию.

Нага Маг умер после нерфа **Сирены Бича Злобы**.



Шаман

Шаман теперь стал одним из самых сильных классов. Контроль Воин больше не давит на корню играющие от стола колоды при помощи **Раскалывания щита**, что позволило Мурлок шаману стать одной из двух топ-колод на пути к Легенде. Кроме того, этот архетип хорош и в топе Легенды, потому что он входит в небольшое число тех, кто стабильно переигрывает Биг Спелл Мага.

Контроль Шаман тоже очень хорош. С повышением ранга в игре Мурлок Шаман немного сдает позиции, в то время как Контроль Шаман становится еще сильнее. Эта колода весьма неплохо сбалансирована, но с Биг Спелл Магом ей сражаться тяжело, а встреча с Курс Локом и вовсе безнадежна.

Берн Шаман не производит особого впечатления, и нет особых причин играть этим архетипом, а не Контроль Шаманом, поскольку у второй колоды более ровное распределение матч-апов. Единственное преимущество Берн Шамана – небольшой перевес при встрече двух Траллов.



Охотник

Биг Бист Охотник наряду с Мурлок Шаманом являются лучшими архетипами для взятия Легенды. Нерфы сыграли на руку этой колоде, но в топе Легенды она все же немного сдает позиции из-за низких требований к уровню игрока. Но даже там Биг Бист Охотник вряд ли опустится ниже Тир-2. До патча с ним было гораздо легче справиться.



Жрец

Нага Жрец по-прежнему силен и по-прежнему недооценен игроками, что странно, ведь в топе Легенды это одна из самых сильных колод. Впрочем, его разброс матч-апов ухудшился по сравнению с метой до патча и стал более ситуативным и односторонним, что объясняет его непопулярность. Нага Жрец проигрывает «топовым» архетипам, выигрывая у остальных, и встреча с Биг Спелл Магом, Контроль Шаманом и Контроль Паладином может вызывать у игроков полную фрустрацию. Неудивительно, что игроки избегают Андуина, хотя его общая статистика не так уж плоха.

ОТК Жрец с Элвинским вепрем пытается играть топе Легенды. По тому, насколько разнится его процент побед на разных ранговых промежутках, можно подумать, что эта колода – новое воплощение **Миракл Гаррота** Разбойника... но нет. Разбойник стал звездой в топе Легенды, играя в окружении гораздо более требовательных к уровню игрока колод. А вот ОТК Жрец с Элвинским вепрем является всего лишь Тир-3 колодой среди Биг Бист Охотников и Биг Спелл Магов. Это совершенно разные вещи.

Квест Жрец плох. Нельзя сказать, что он не может выиграть ни одной игры, но все же этот архетип неконкурентоспособен.



Чернокнижник

Чернокнижник может играть и побеждать. **Курслок** стал неплохим выбором в нынешней мете, пусть это и самая прямолинейная контроль колода со времен Чернокнижника с **Билетикусом**. Не ждите больших успехов в топе Легенды, если только вашими противниками не будут одни лишь Шаманы. Это практически беспроегрываемый матч-ап.

Мурлок Чернокнижник является более слабой версией Мурлок Шамана. Обе эти колоды переигрывают Биг Спелл Мага, задавив его большими существами в начале игры. И обе этих колоды хороши для продвижения по ладдеру, но Мурлок Шаман все же более успешен. Нет особых причин играть Мурлок Чернокнижником вместо Шамана в ладдере, а уж про самые высокие уровни игры и говорить не приходится.

Курслок с Проклятием Агонии никак не может почувствовать твердую почву под ногами и обретается где-то в районе Тир-4.



Паладин

Что вообще происходит с **Контроль Паладином**? Эта колода хороша на всех рангах, но ярче всего она сияет в топе Легенды, затмевая остальных конкурентов. Но почему-то этот архетип выбирают менее 4% игроков! Может быть, в топе Легенды Утера ненавидят всеми фибрами души? Нет, пожалуй, дело все-таки в том, что игроки ненавидят проигрывать Биг Спелл Магу. Биг Спелл Маг и Курслок не по зубам Контроль Паладину. Зато с остальными участниками меты он справляется с легкостью.

Важно отметить, что ранее Контроль Паладин находился в тени Контроль Воина. С исчезновением последнего Контроль Паладин стал основной играющей от защиты колодой в мете. Этому архетипу проще противостоять при помощи технических карт, и он вряд ли станет доминировать в мете, если им станут играть больше. Тем не менее, Контроль Паладин остается отличным и до сих пор недооцененным архетипом.

Мех Паладин и **Хэндбафф Паладин** стали не так уж хороши после потери выгодного для них матч-апа с Контроль Воином. На низких рангах эти колоды выглядят неплохо, но их затмевают более успешные архетипы Охотника и Шамана. Ну и, конечно, чем ближе вы к вершине ладдера, тем слабее становятся эти сборки.



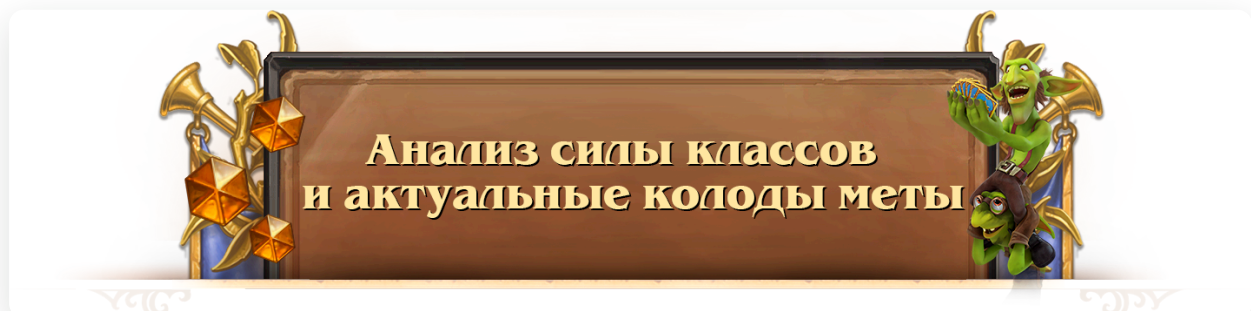
Друид

У **Друида** дела плохи. Все тяжелые версии колод с разгоном по мане кажутся совершенно неиграбельными. Впрочем, с нерфом Контроль Воина некоторые признаки жизни стал подавать Бист Друид. Возможно, Малфуриону еще удастся почувствовать почву под ногами, если игроки им заинтересуются.





Воин

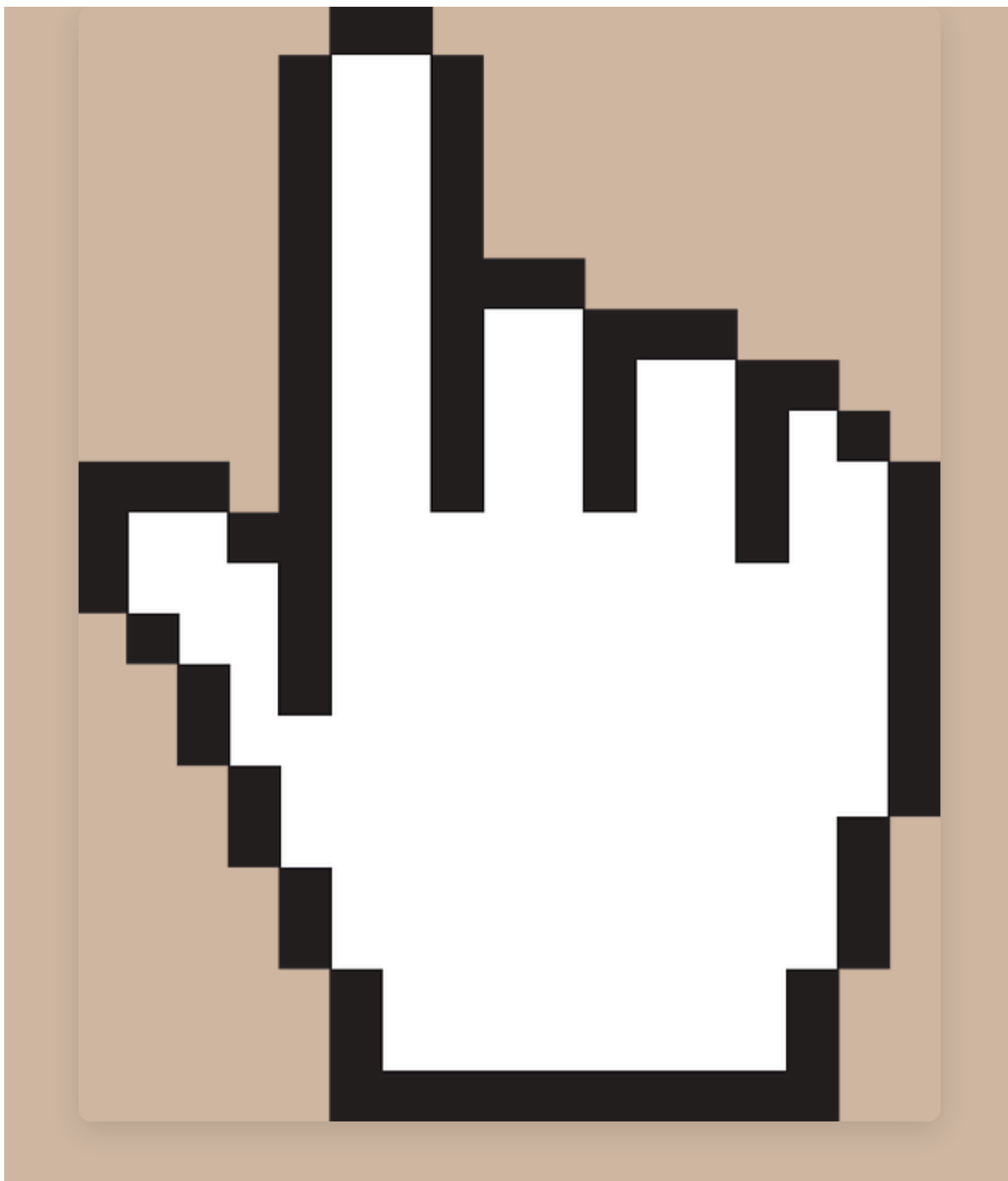
У Гарроша все еще хуже. **Контроль Воин** ушел в небытие. Если игрокам не удастся найти какой-то новый подход, который позволит смягчить удар от нерфов, то этому архетипу уже не оправиться. Квест Воин теперь не выдерживает конкуренции даже на низких рангах.



- **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.





Ослабление [Гнолла Дикой Лапы](#) и [Мистера Каюка](#), безусловно, было болезненным для Валиры, но класс все равно удержался на своих позициях за счет уничтожения своего тяжелейшего противника, Контроль Воина.

Стандартная сборка **Разбойника на воровстве** использует [Ершистого бойца](#), [Судно Азшары](#) и [Мистера Каюка](#). Вопрос лишь в том, использовать ли [Крестьян](#) или отдать предпочтение второй копии [Вымогательство ШРУ](#), [Коррозионной гадюке](#) или [Мастеру клинка Окани](#). [Крестьянин](#) – лишь обуза против Охотника на демонов, но в остальных матч-апах смотрится неплохо. Контроль Воина не стало, но такие колоды, как Биг Бист

Охотник и Контроль Шаман также с трудом могут избавиться от Крестьянина, выставленного на первом ходу.



Вариант Тайника с контрабандой позволяет Разбойнику на воровстве использовать другой подход. Такая колода отказывается от Судна Азшары и Мистера Каюка, а меньшее количество существ компенсируется заклинаниями Скрывающий покров и Кровь в воде. Колода стремится к поиску Гнолла Дикой Лапы и Изворотливого рептилоида, поэтому Крестьяне из сборки исключены. Кровь в воде очень хорошо вписалась в сборку, позволяя еще ярче проявить себя Изворотливому рептилоиду. После ослабления Мистера Каюка такой вариант вполне сопоставим со стандартной сборкой по силе.

Разбойник на минах рад ослаблению Воина, а нерф Гнолла Дикой Лапы заставил игроков даже экспериментировать со сборками без Маэстро маскарада. Такой подход выглядит вполне жизнеспособным и пока нет определенного ответа, что лучше.

Сборка с Маэстро маскарада практически полностью устоялась. У вас есть 28 карт костяка, а также небольшой выбор между Крестьянами и парочкой заклинаний. Текущая ситуация в мете заставляет скорее отказаться от Крестьян, так как они здесь не так важны, как для Разбойника на воровстве.

Без Маэстро маскарада все гораздо запутаннее. Есть хороший вариант от Nabugabu, где можно убрать лишь Мастера клинка Окани и Крабато. Чернильная налетчица великолепна. Все опять сводится к выбору между Крестьянами, Ершистыми бойцами и парочкой заклинаний (на этот раз Ударом в спину).

Колоды Разбойника

-  **Разбойник на воровстве**
 -  
 -  **Джекпот! Разбойник**
 -  
 -  Маскарад **Разбойник на минах**
 -  
 -  **Разбойник на минах (Vanila)**
 -  

[назад к выбору класса](#)



Охотник на демонов Скверны по-прежнему крайне силен даже после нескольких нерфов. Это подкрепляется быстрыми и эффективными поправками в колоде. **Метаморфурлок** выглядит потрясающе, особенно в виду нерфа Гнолла Дикой Лапы. Этот первый дроп становится ключевым в сборках. На замену Карию Оскверненной Души пришел **Костяной клинок**: оружие восполняет потерю источника взрывного урона,

который ценен в таких матч-апах, как с Разбойником и Охотником. Поскольку общая кривая маны колоды снизилась, **Призрачное зрение** выглядит лучше, чем **Ненасытная жадность**.

Школьный учитель ушел из сборок, а ему на замену довольно трудно найти другую нагу. Ходовым вариантом часто становится **Глашатай хаоса**, хотя будет неудивительно, если **Иллидан** остановится всего лишь на трех нагах, и этого все равно будет достаточно для активации **Хищничества**. **Глашатай хаоса** слишком посредствен.

Ветеран авангарда стал слабее, и теперь его не всегда стоит оставлять на муллигане. Он все еще остается в сборке, но если вы все же решите взять **Глашатай хаоса** или какую-то другую нагу (**Нагу Радужной Чешуи?**) в сборку, **Ветерану авангарда** придется посторониться.

Колоды Охотника на демонов

-  **Нага ДХ Скверны**


[назад к выбору класса](#)



Биг Спелл Маг - одна из сильнейших колод Стандарта. Удивительно, что эта странная кипа кард настолько эффективна, но ничего не поделаешь. Что касается выбора отдельных опций, в первую очередь важно отметить **Пеликана-ныряльщика** - очень мощную карту. **Дальняя застава** значительно лучше **Вестника рока**. Два технических слота можно посвятить либо двум Удушающим звездам, либо одной звезде и одной **Коррозионной гадюке**. Указанная сборка - лучшая в текущих реалиях и по статистике, но вполне ожидаемо, если игроки найдут какую-то карту, которая внесет еще больший вклад в показатели колоды.

Мех Маг также стал лучше. С уходом Воина из меты вместо **Крестьян** лучше брать **Озябших чародеек**. **Нара Маг** мертв и не стоит внимания.

Колоды Мага

-  **Биг Спелл Амулет Маг**

-  **Мех Маг**


[назад к выбору класса](#)






Шаман - тот класс, который трансформировался и воскрес. И Мурлок Шаман, и Контроль Шаман стали мощными колодами после нерфов Воина.

Заметки по **Мурлок Шаману** останутся теми же, что и прежде. **Пещера Дикой Лапы** - это ловушка для сборок. Карта слишком медленная, и точно не стоит брать ее в двух копиях. С уходом Воина не нужны и две копии **Жажды крови**, поэтому в колоде появилось место для какой-то новой яркой карты - дело за игроками.

Контроль Шаману, скорее всего, стоит отказаться от **Бранна Бронзоборода** и **Школьных учителей**. Так вы получите больше места под ремувалы или сможете обратиться к **Пироманту Флурглу** и **Глотателю Глуггу**. Глугг стал значительно лучше в этом патче, поскольку ремувалов в мете стало меньше, а присутствие на столе - заметнее. Цепная молния не впечатляет, но карта подходит в качестве альтернативы.

Берн Шаманом можно играть, но сногсшибательных результатов он не покажет. Контроль Шаман по всем параметрам лучше него.

Колоды Шамана

-  **Контроль Мурлок Шаман**
 -  →  **Мурлок Шаман**
-  → 
 -  **Вио Берн Шаман**
 -  → 





[назад к выбору класса](#)



Биг Бист Охотник достаточно силен, а для оптимальной игры достаточно взять уже готовую сборку. Версия с Вандаром **Грозовой Вершиной** совсем не изменилась, а Нага сборка может отказаться от **Школьных учителей** в пользу **Раджа Назжана** и **Мастера клинка Окани**. Сборки, которые сфокусированы на ранней игре и берут с собой лишний первый дроп и Собатрона, выглядят откровенно хуже. Лучше их проигнорировать.

Квест Охотник стал мощнее в этом патче. Это все еще достаточно посредственная колода, но от статуса "неиграбельной" она избавилась. Лучший подход - это **Маг-универсал**.

Колоды Охотника

-  **Биг Бист Охотник**
 -  → 
 -  **Нага Биг Бист Охотник**




Квест Охотник

[назад к выбору класса](#)



Жрецу не нужно ничего менять в своем геймплее для новой меты. **Световая бомба** стала чуть весомее как техническая опция для **Жреца на вебрях** из-за наплыва Биг Спелл Магов. **Школьный учитель** все еще важен для **Нага Жреца** из-за синергии со **Змеиным париком**. **Квест Жрец** - далеко не самая лучшая колода.

Колоды Жреца



- **Нага Комбо Жрец**
-  **Жрец на вебрях Затонувшего города**
-  **Квест Жрец**
- 

[назад к выбору класса](#)



Чернокнижник вздохнул с облегчением, когда **Курс Лок** и **Мурлок Чернокнижник** стали лучше. Курс Лок продолжает настаивать на том, что ему нужен **Школьный учитель**, поскольку он в любом случае берет в сборки Бранна Бронзоборода. Интересно, найдут ли игроки интересную замену этой наге - пока что вместо **Школьных учителей**, если они вам не нравятся, можно брать вторую **Булочницу** и вторую **Удушающую звезду** (ими же можно заменить **Коррозионную гадюку**).

Колоды Чернокнижника

- **Курс Чернокнижник**
-  **Мурлок Чернокнижник**
- 

[назад к выбору класса](#)



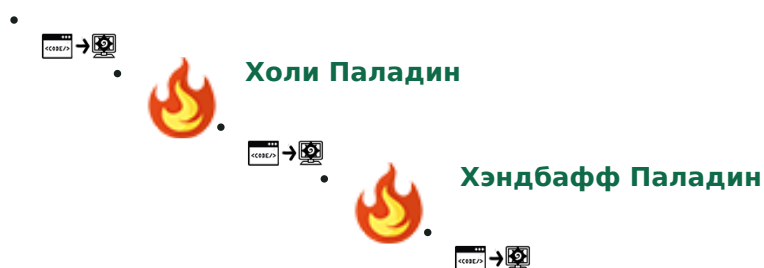
Контроль Паладин очень хорош. Сборка, представленная до обновления, идеальна. Прилив жизненной силы крайне полезен, хотя вместо него можно взять и вторую Праведную защиту.

Мех Паладину больше не стоит беспокоиться о Воинах, поэтому он вполне может заменить Материнский корабль на Мастера клинка Окани. Если вы еще не заметили, Окани стал значительно лучше среди многих классов после обновления.

Хэндбафф Паладин также может слегка ослабить гонку ресурсов, отказавшись от Корнелиуса Роума, который был в сборке исключительно ради встречи с Воином. Также имеет смысл взять в сборку Благородного скакуна - это заклинание лучше классического Раздражателя.

Колоды Паладина

- **Мех Паладин**



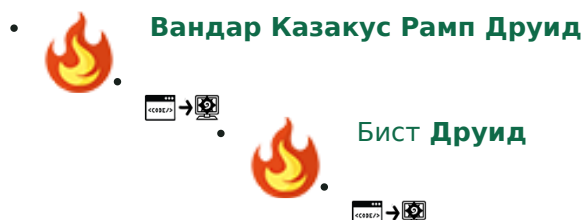
[назад к выбору класса](#)



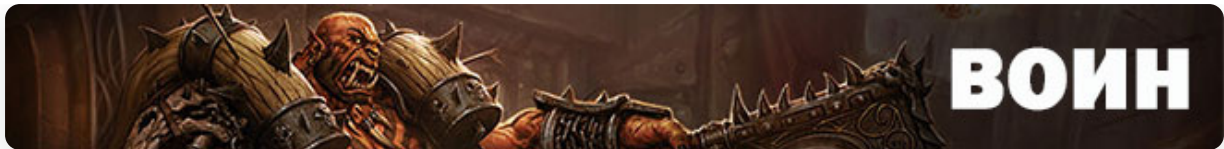
Рамп Друид слаб. Архетип пришел к тому, что лучшей сборкой оказалась версия с Вандаром Грозовой Вершиной, что говорит очень многое о силе колоды. Именно в этой сборке стали актуальны Колак и Нептулон Хозяин Приливов.

Бист Друид, вероятнее всего, теперь лучшее, что может показать класс с поправкой на скромную статистику. Представленная сборка неплохо проявляет себя в ладдере и претендует на место в Тир-2 или, в худшем случае, в Тир-3.

Колоды Друида



[назад к выбору класса](#)



Гаррош оказался растоптан и уничтожен. **Контроль Воин** выглядит настолько плохо, что даже не нашлось сборки, которую можно было бы порекомендовать для игры в ладдере. Архетипу срочно нужен тотальный пересмотр подхода к игре, чтобы у него был шанс хоть на что-то, поскольку старые сборки больше не работают.

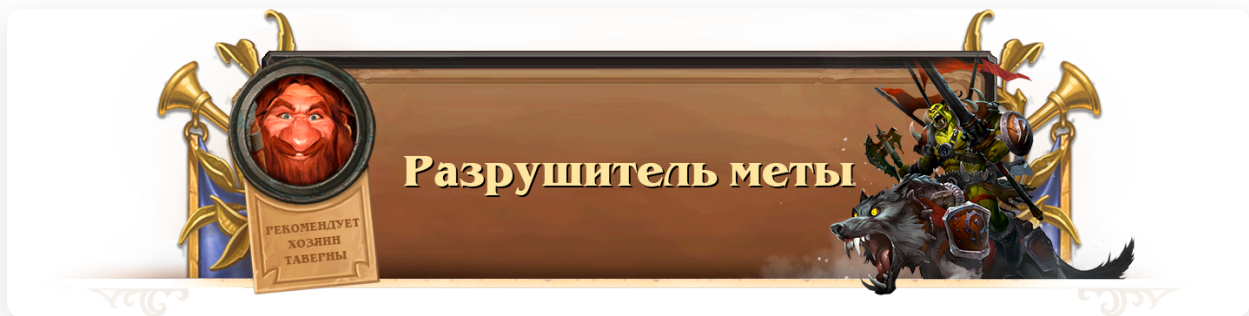
Нерф Великого крепкозуба Нелли затронул и **Квест Воина**. Гигант теперь слишком слаб, поэтому лучше заменить его на Якорщика Каменного Молота.

Колоды Воина

-  **Квест Пират Воин**



[назад к выбору класса](#)



Мета все еще абсолютно свободна от жестких тенденций, хотя и есть несколько очевидных рекомендаций для игроков. Обратите внимание на колоды, которые показывают свою высокую эффективность, но очень редко встречаются в игре.

Мурлок Шаман - сильнейшая колода на подступах к Легенде, хотя ее популярность держится ниже отметки в 5% от всех колод на Алмазе.

Контроль Паладин - сильнейшая колода в топе Легенды, хотя его доля в численности ладдера не превышает 4% на тех же рангах.

Действуйте, пока остальные не одумались.

-  **Холи Паладин**



- **Мурлок Шаман**



Источник www.viciousyndicate.com на языке оригинала