

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Детальный разбор меты после выхода мини-сета. Vicious Syndicate мета отчет №243

07.10.2022

Мета-отчеты

Мета-отчет

Детальный разбор меты после выхода мини-сета. Vicious Syndicate мета отчет №243

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



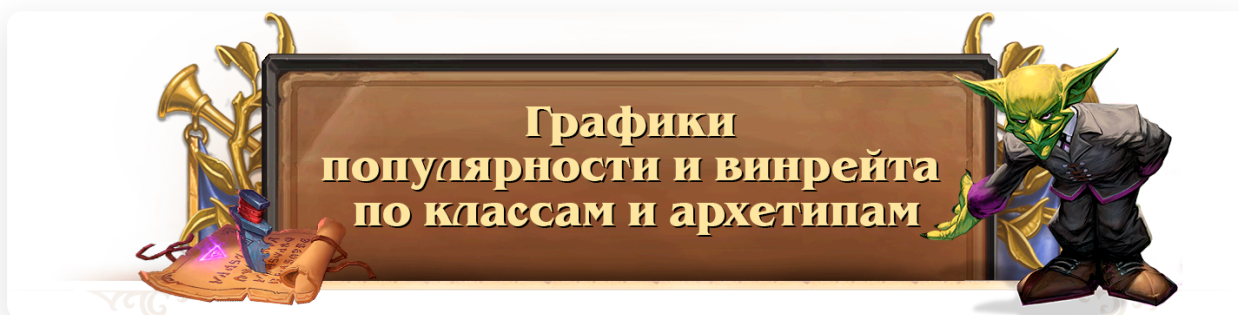
Подробно разберет текущую ситуацию в ладдере спустя полторы недели после выхода мини-сета мини-набор Неисправимые преступники. Вы найдете не только лучшие и многообещающие колоды, но и пока что непопулярные, но интересные архетипы. Как и всегда, мы обсудим общее положение дел в рейтинговом режиме: как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

Всего проанализировано игр	757,000
Топ 1000 ранга Легенда	24,000
На ранге Легенда (за искл. Топ 1к)	72,000

Алмаз 1-4	86,000
Алмаз 10-5	117,000
Платина	102,000
Бронза/ Серебро / Золото	356,000

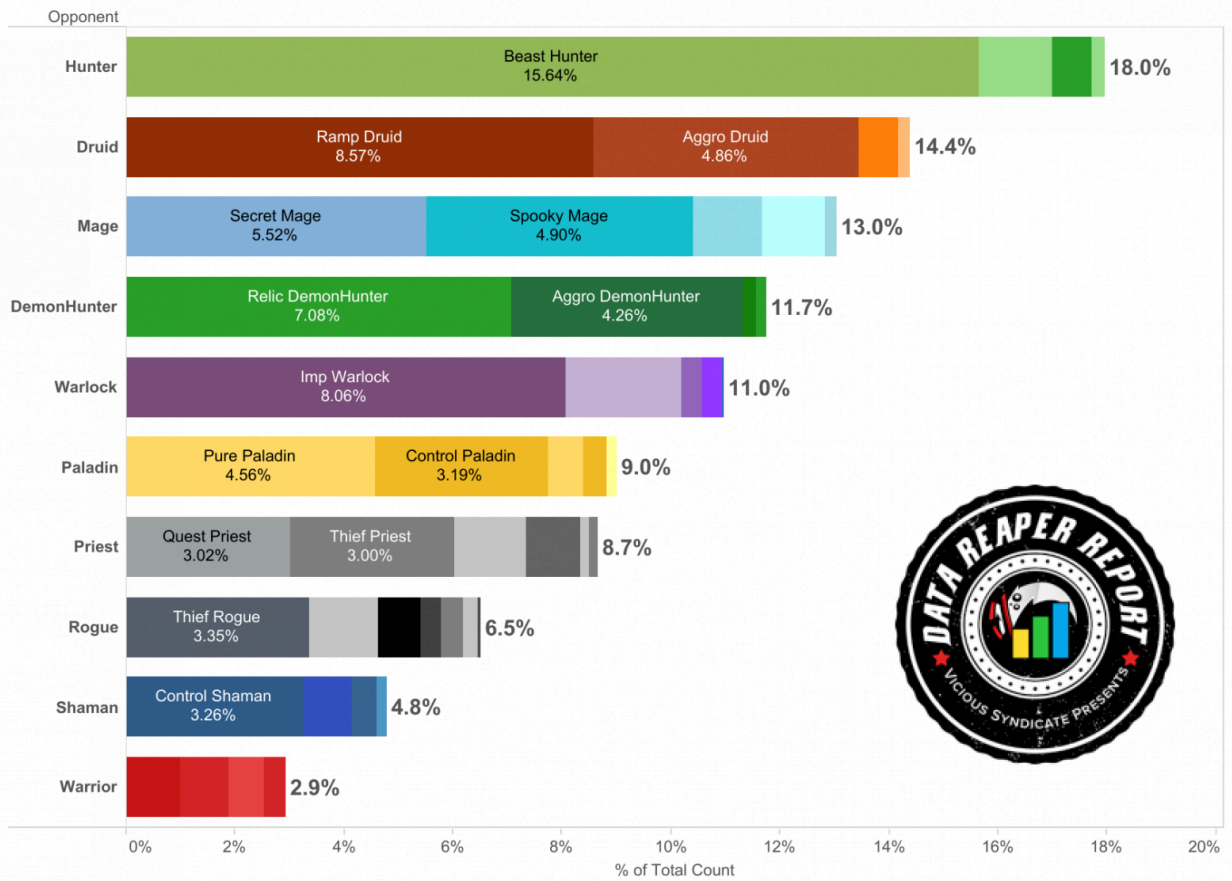
• **Содержание мета-отчета:**

1. *Графики популярности по классам и архетипам*
2. *Анализ популярности классов*
3. *Возможные изменения баланса меты*
4. *Графики винрейта и рейтинг архетипов*
5. *Анализ силы архетипов*
6. *Анализ силы классов и актуальные колоды меты*
7. *Разрушители меты*



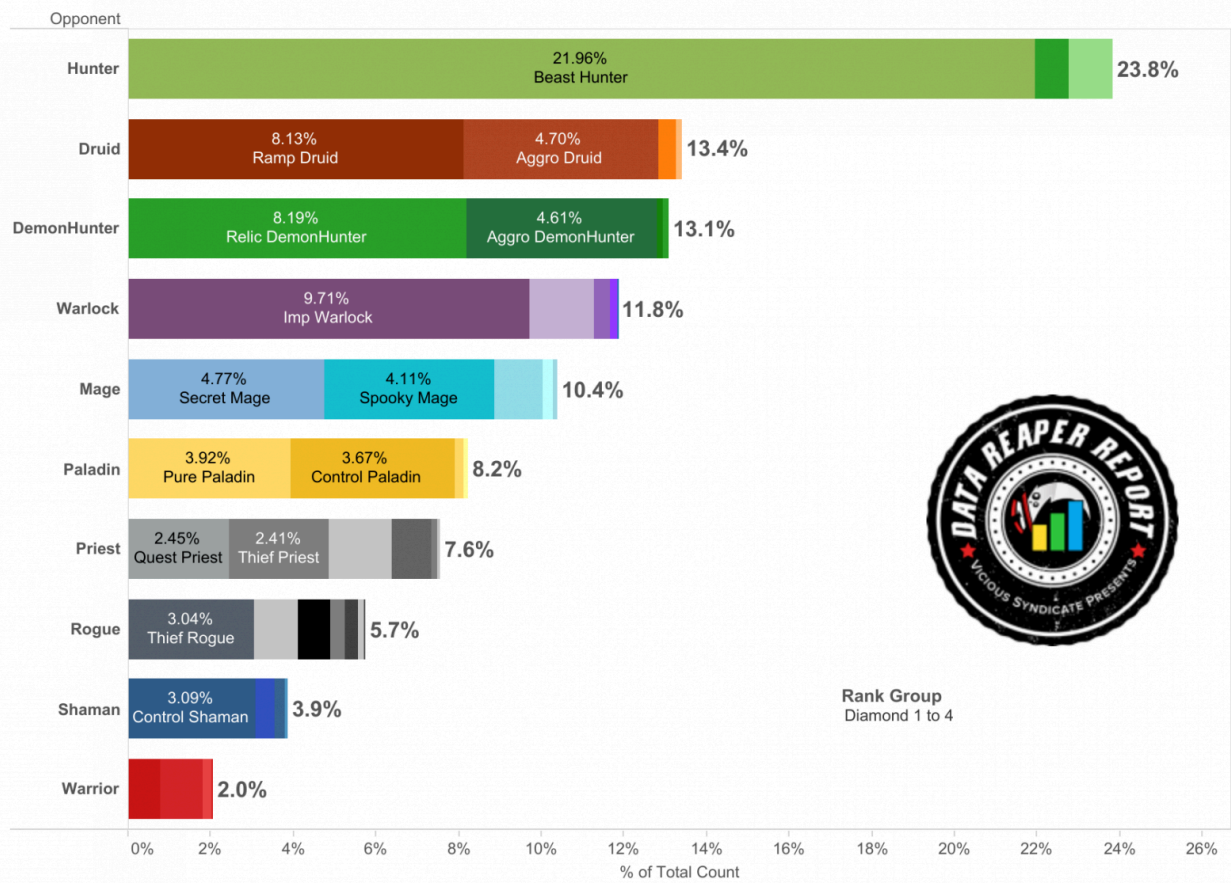
По всем рангам

vS Data Reaper # 243 (September 27 - October 4, 2022) - All Ranks



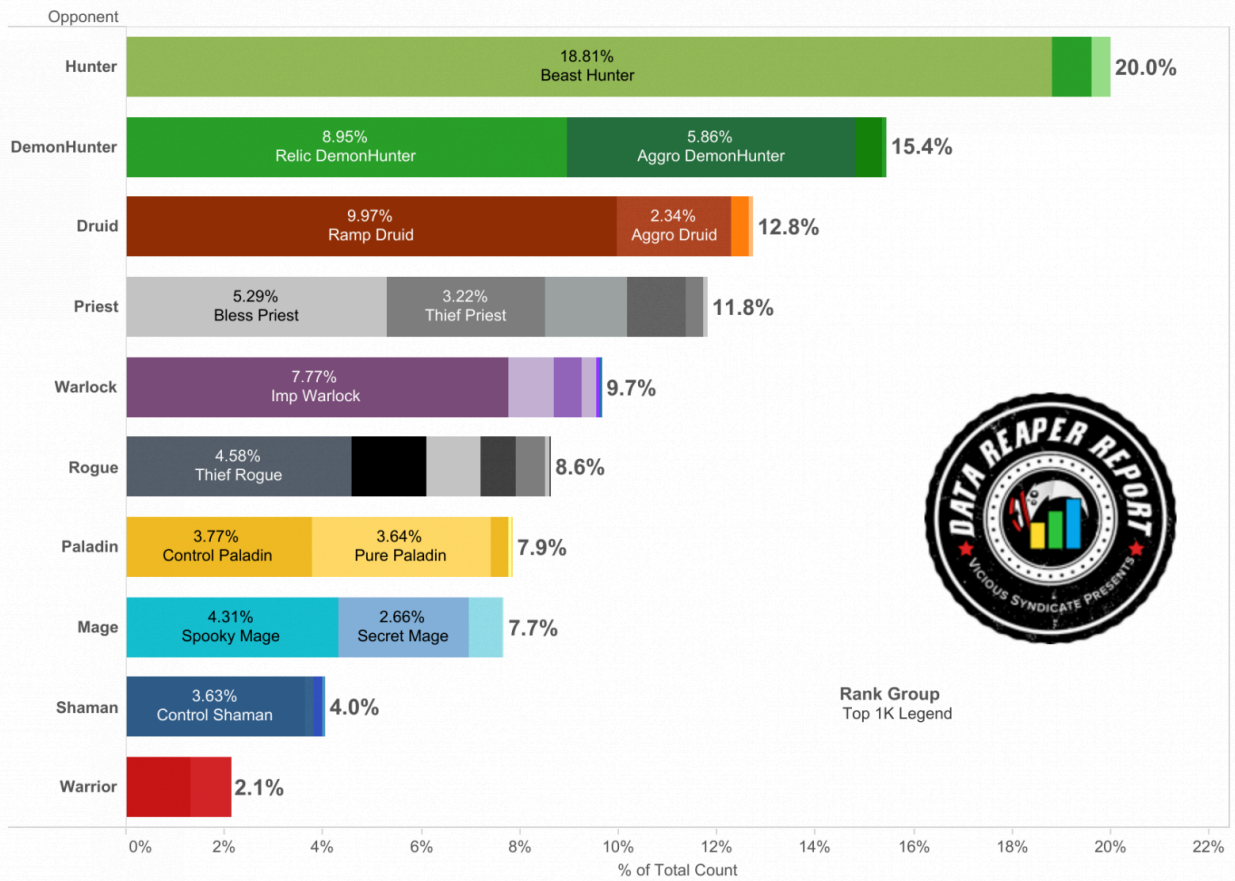
В промежутке ранга Алмаз 4 - 1

vS Data Reaper # 243 (September 27 - October 4, 2022) - By Ranks



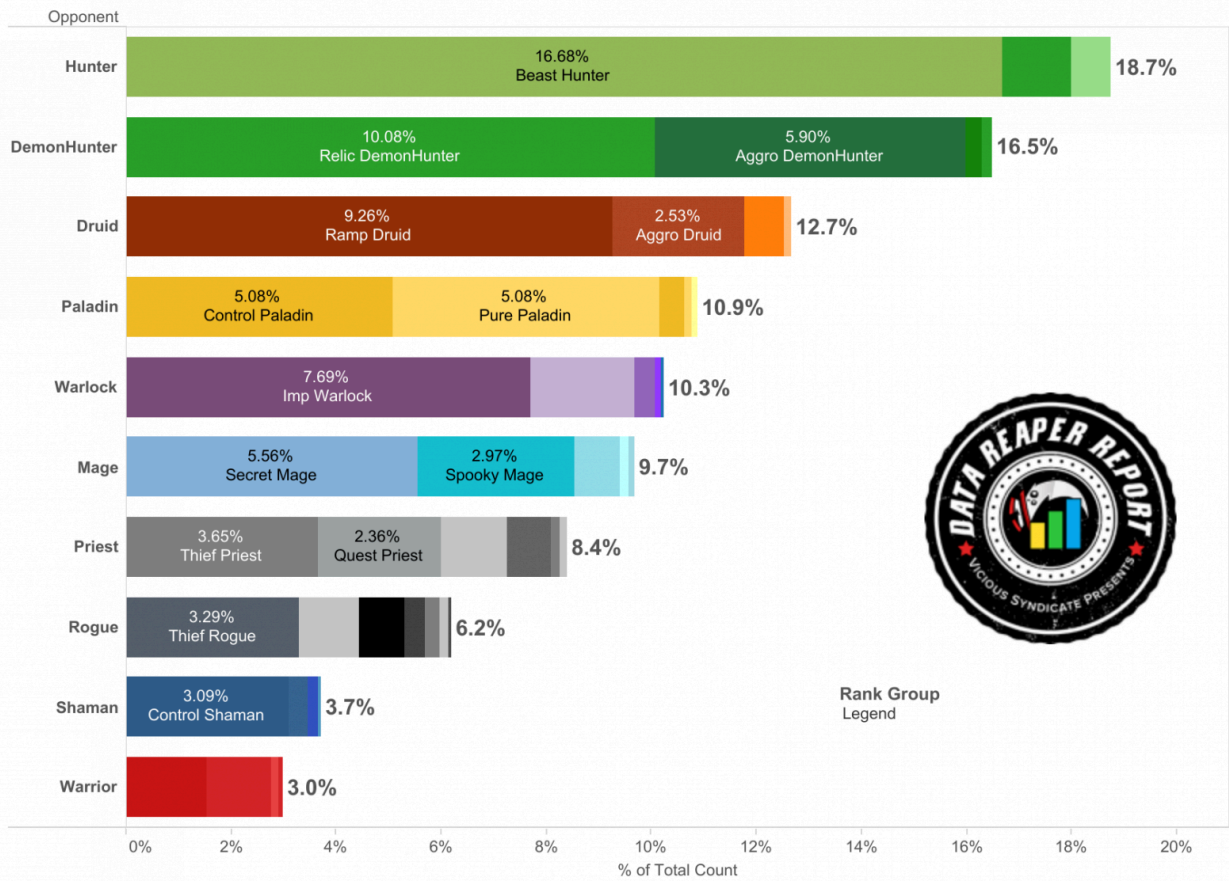
Топ 1000 ранга Легенда

vS Data Reaper # 243 (September 27 - October 4, 2022) - By Ranks



На ранге Легенда

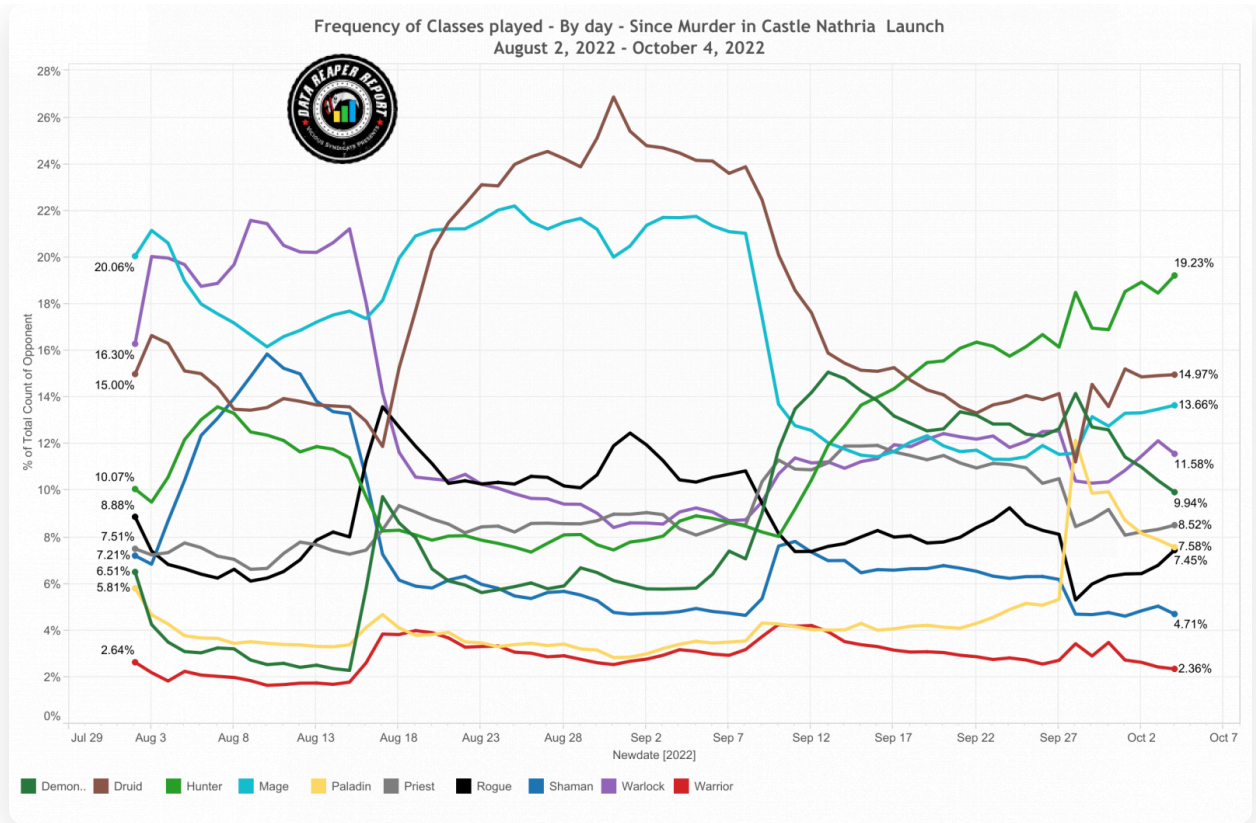
vS Data Reaper # 243 (September 27 - October 4, 2022) - By Ranks



Rank Group Legend

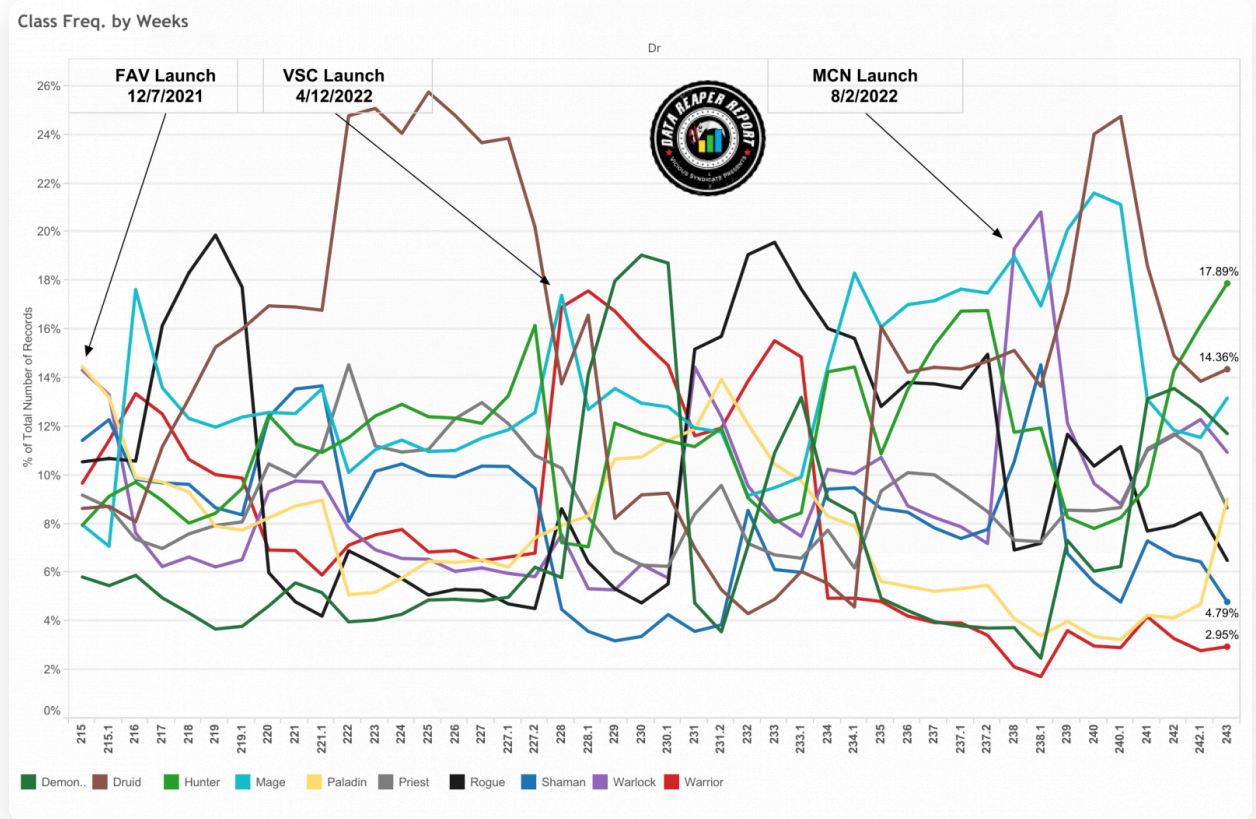
Следующий график показывает прогресс популярности классов по дням с момента выхода дополнения Убийство в замке Нафрия

Популярность по дням

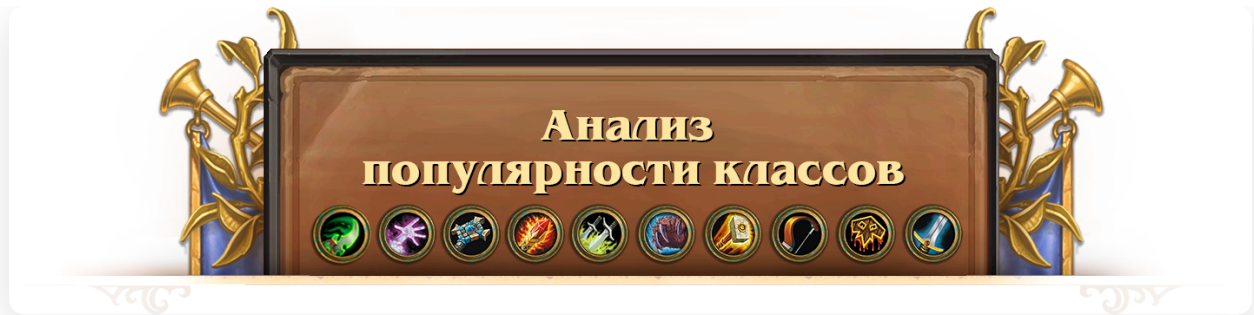


Следующий график показывает прогрессию популярности классов по неделям в течении календарного года

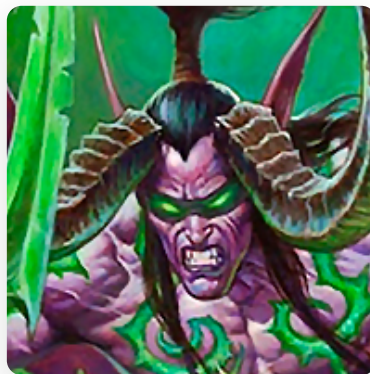
Популярность по неделям



Анализ популярности классов



На прошлой неделе состоялся выход мини-набора «Неисправимые преступники», однако этого можно было и не заметить на фоне популярности, которую обрел **Бист Охотник**. С огромным скачком в численности дела у него идут полным ходом. Новые карты внесли пару экспериментов в класс, но большинство сборок все же осталось прежним. В небольшом количестве появился **Токен Охотник** в попытке выбить себе место в мете, однако пока что эти попытки не очень удачны.



Релик Охотник на демонов существенно провалился в численности, скорее всего, из-за за роста Охотника и отсутствия новых интересных карт за исключением Прокурора Мел'траникс. **Агро ДХ** привлек к себе внимание за счет Незрячего судьи, в результате чего колода стала заметна на всех ранговых промежутках.



Рамп Друид сохраняет стабильную численность чуть ниже 10% на всех рангах. Колода пытается приспособиться к сборкам новый Порядок судопроизводства, однако одни из самых последних сборок уже отказываются от этой карты. **Агро Друида** новые карты обошли стороной.



На долю **Жреца** мало что перепало. **Комбо, Нага и Квест Жрецы** абсолютно не изменились с обновлением. Только **Жрец на воровстве** смог поиграть с одной из новых карт - Телепатом-обвинителем. **Жрец на вепрях** практически не встречается в ладдере.



Бесолок остается единственной актуальной колодой класса и по-прежнему может предложить две разных сборки: с и без Проклятий глубин. Любые другие колоды Чернокнижника, которые тестировали новые карты, быстро испарились.



Разбойник также почти ничего не получил от мини-набора. Некоторые игроки пробуют играть **Секрет Разбойником**, другие - тестируют Торопливого стенографиста в **Миракл Разбойнике**.

Существенную помощь от новых карт получил **Паладин**, поскольку все доступные опции подверглись ряду экспериментов. Для **Чистого Паладина** универсальной картой



стал Представитель коллегии, и колода пробует несколько новых направлений. Вы можете встретить **Чистого Токен Паладина** с **Мостом Дун Болдара** и Присяжными. Есть и более защитные сборки, похожие на то, что было до обновления, но с Порядком в зале суда. Из-за этого заклинания некоторые из них и вовсе обратились к нейтральному Тюремщику. **Контроль Паладин** включает в себя все эксперименты с **Принцем Ренаталом** и Тюремщиком в качестве популярного условия победы. В качестве альтернативы 10-му дропу встречается и **Сир Денатрий**.



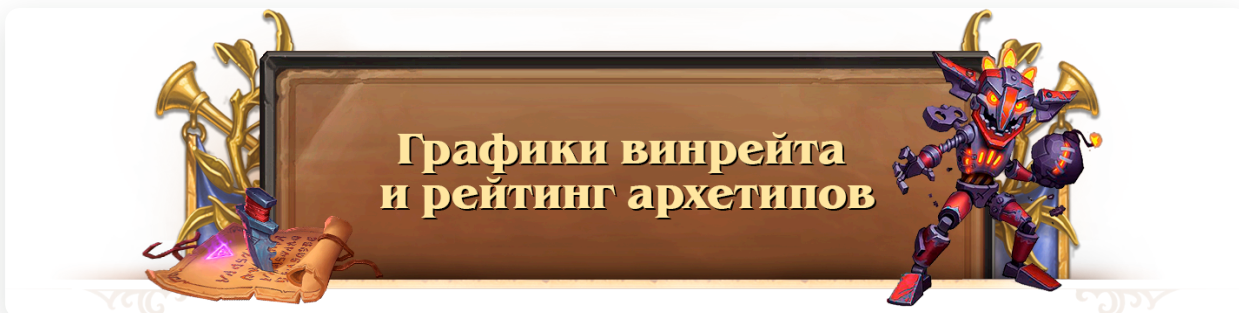
Маг получил основную поддержку в области секретов - это карты Протестую! и Зачаровыватель контрактов. В результате к **Секрет Магу** обратилось столько игроков, что колода стала самой популярной для Джайны вне топа Легенды. **Скелет Маг** представлен не так широко, а его сборки разделились между 30 и 40 картами - последний вариант более популярен. **Биг Спелл Маг** встречается редко.



Новые классовые карты **Шамана** можно пропустить - полезной оказалась только нейтральная Осужденная Сильвана. **Контроль Шаман** остается единственным заметным выбором класса.



Воин обратил на себя толику внимания. Можно встретить попытки воскресить **Контроль Воина**, но пока что они ни к чему не привели. **ОТК Воин** окончательно пропал, вероятно, из-за плохого матч-апа с Бист Охотником. **Воин на исступлении** приобрел Специалиста по оружию, но похоже, что мало кого это заботит.



Диаграммы матч-апов

По всем рангам

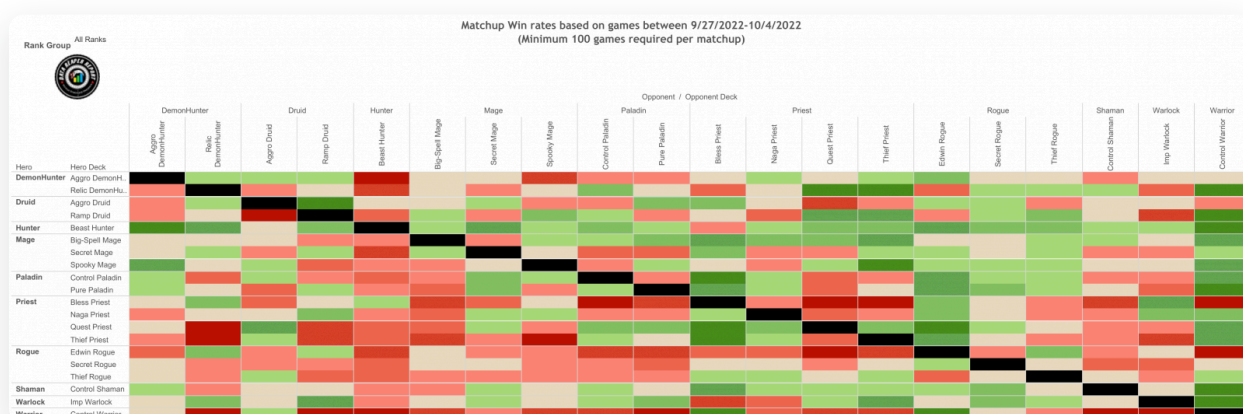




Таблица % винрейта архетипов с распределением по Тир уровням



vs Power Rankings DR # 243


Tiers	Hero Deck	vs Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Beast Hunter	56.79	100.0	100.0	100.0
	Imp Warlock	53.05	72.4	44.2	58.3
Tier 2	Aggro Druid	51.93	64.2	21.4	42.8
	Spooky Mage	51.79	63.2	18.7	41.0
	Naga Priest	51.02	57.5	4.3	30.9
	Big-Spell Mage	50.78	55.8	5.2	30.5
	Bless Priest	50.50	53.7	7.0	30.4
	Control Shaman	50.48	53.6	14.1	33.8
Tier 3	Pure Paladin	49.20	44.1	17.9	31.0
	Control Paladin	48.02	35.4	16.7	26.1
	Relic DemonHunter	47.27	29.9	37.3	33.6
	Quest Priest	47.08	28.5	11.1	19.8
Tier 4	Aggro DemonHunter	46.71	25.8	21.0	23.4
	Ramp Druid	46.54	24.5	37.0	30.8
	Thief Rogue	46.30	22.8	13.8	18.3
	Secret Mage	46.18	21.9	21.7	21.8
	Edwin Rogue	46.03	20.7	3.5	12.1
	Secret Rogue	44.40	8.7	4.9	6.8
	Thief Priest	42.38	-6.1	11.0	2.4
	Control Warrior	34.57	-63.7	3.6	-30.0



vs Power Rankings DR # 243

Tiers	Hero Deck	vs Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Beast Hunter	58.95	100.0	100.0	100.0
	Imp Warlock	54.20	73.4	49.5	61.5
	Aggro Druid	52.51	64.0	30.3	47.2
Tier 2	Spooky Mage	52.36	63.2	28.1	45.6
	Big-Spell Mage	51.67	59.3	7.2	33.3
	Naga Priest	51.60	58.9	5.4	32.2
Tier 3	Control Shaman	51.44	58.1	20.5	39.3
	Pure Paladin	50.21	51.2	28.3	39.7
	Relic DemonHunter	49.10	45.0	49.6	47.3
Tier 4	Control Paladin	48.80	43.3	22.9	33.1
	Bless Priest	48.69	42.7	8.2	25.4
	Aggro DemonHunter	48.19	39.9	27.6	33.7
	Quest Priest	47.95	38.5	19.3	28.9
	Ramp Druid	47.80	37.7	58.4	48.1
	Secret Mage	47.54	36.3	36.9	36.6
Tier 5	Thief Rogue	46.90	32.7	20.6	26.6
	Edwin Rogue	45.66	25.8	4.9	15.3
	Secret Rogue	45.22	23.3	8.3	15.8
	Thief Priest	42.38	7.4	20.8	14.1
	Control Warrior	35.73	-29.7	7.6	-11.1


Legend



vs Power Rankings DR # 243

Tiers	Hero Deck	vs Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Beast Hunter	57.27	100.0	100.0	100.0
	Imp Warlock	53.69	75.4	46.1	60.8
	Spooky Mage	52.52	67.3	17.8	42.6
	Aggro Druid	52.37	66.3	15.1	40.7
Tier 2	Big-Spell Mage	51.71	61.8	5.3	33.5
	Control Shaman	51.34	59.2	18.6	38.9
	Naga Priest	51.34	59.2	4.9	32.1
Tier 3	Bless Priest	50.00	50.0	7.5	28.8
	Relic DemonHunter	49.43	46.0	60.4	53.2
	Pure Paladin	49.10	43.8	30.4	37.1
	Ramp Druid	48.56	40.1	55.5	47.8
	Control Paladin	48.48	39.5	30.5	35.0
	Aggro DemonHunter	48.07	36.7	35.4	36.1
	Thief Rogue	47.68	34.0	19.7	26.9
	Edwin Rogue	47.60	33.5	5.2	19.4
Tier 4	Quest Priest	47.49	32.7	14.1	23.4
	Secret Mage	46.37	25.1	33.3	29.2
	Secret Rogue	45.29	17.6	6.9	12.2
	Thief Priest	43.81	7.4	21.9	14.7
Control Warrior	35.06	-52.7	9.2	-21.7	

Top 1K Legend



vs Power Rankings DR # 243

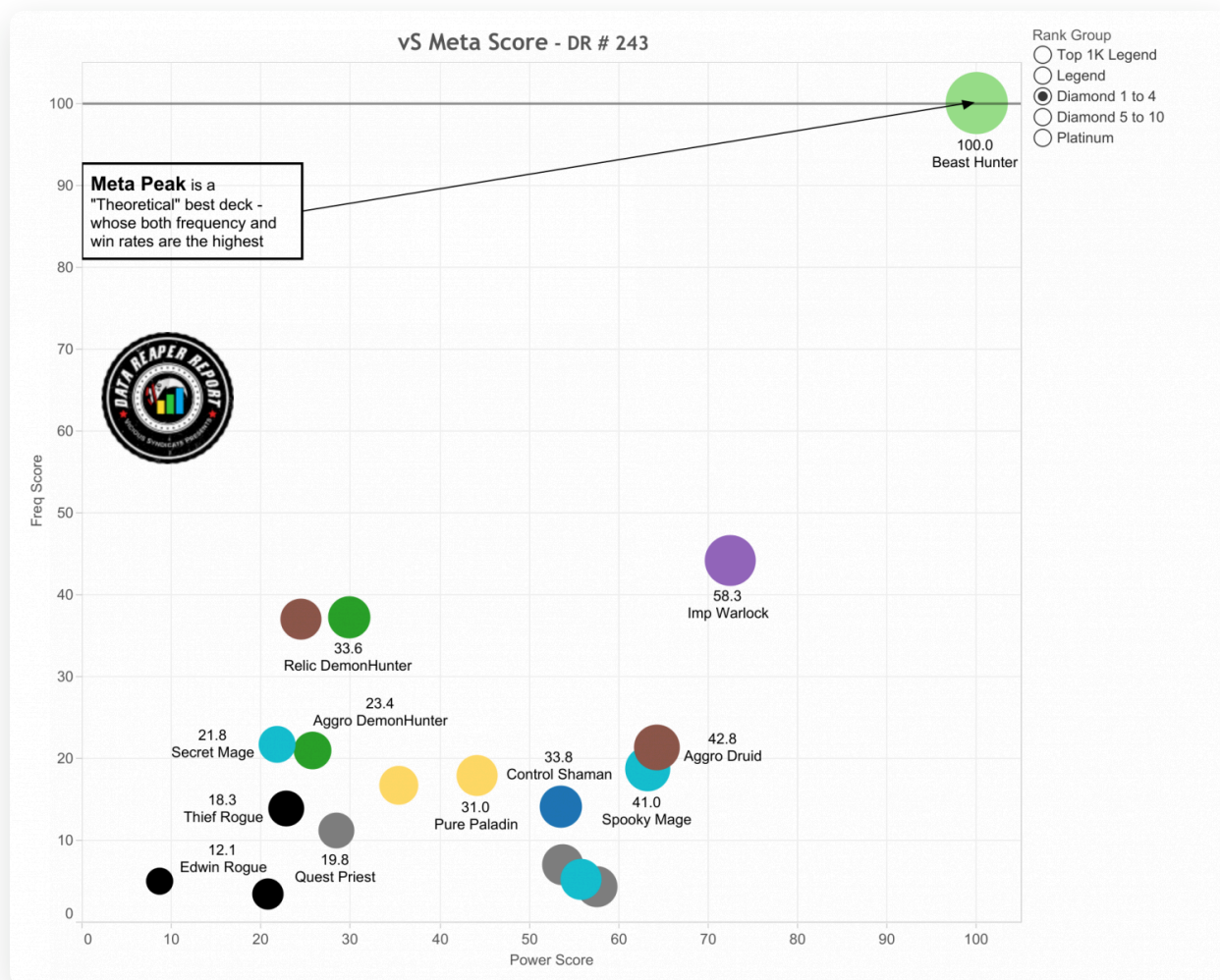
Tiers	Hero Deck	vs Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Beast Hunter	53.97	100.0	100.0	100.0
	Spooky Mage	52.29	78.8	22.9	50.9
	Big-Spell Mage	52.12	76.7	3.3	40.0
Tier 2	Aggro Druid	51.63	70.6	12.4	41.5
	Imp Warlock	51.57	69.8	41.3	55.5
	Naga Priest	51.56	69.7	6.2	38.0
	Bless Priest	51.51	69.1	28.1	48.6
Tier 3	Control Shaman	51.35	67.0	19.3	43.2
	Edwin Rogue	49.58	44.7	8.1	26.4
	Control Paladin	49.44	42.9	20.0	31.5
	Ramp Druid	49.03	37.7	53.0	45.4
	Thief Rogue	48.75	34.3	24.4	29.3
	Relic DemonHunter	48.67	33.3	47.6	40.4
	Quest Priest	48.33	29.0	8.9	18.9
	Pure Paladin	47.68	20.8	19.4	20.1
	Aggro DemonHunter	47.47	18.1	31.1	24.6
	Thief Priest	47.11	13.6	17.1	15.3
Tier 4	Secret Mage	45.71	-4.1	14.2	5.0
	Secret Rogue	45.25	-9.9	5.9	-2.0
	Control Warrior	36.23	-123.5	7.0	-58.3

Диаграмма Meta Score

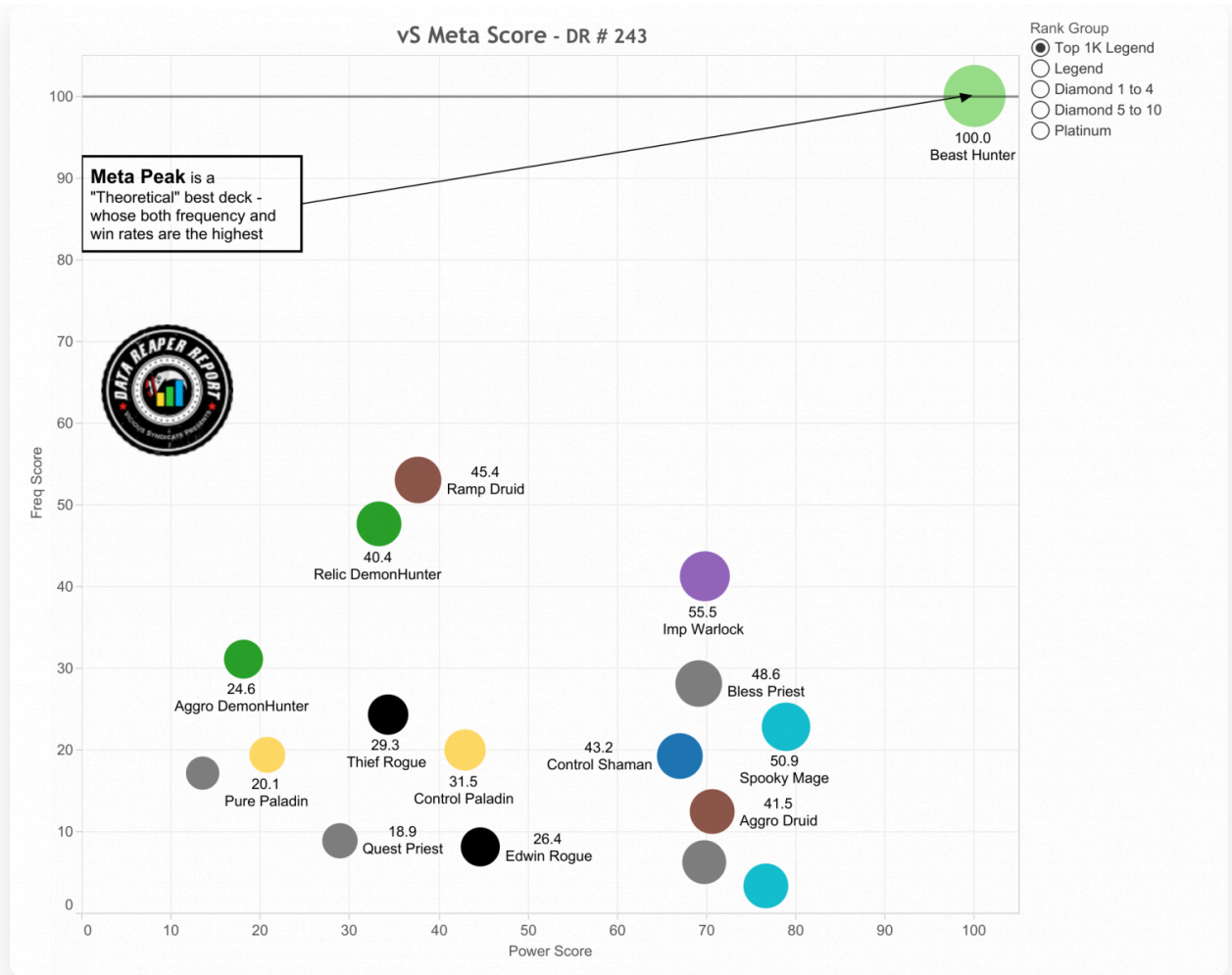
vS Meta Score диаграмма отображает одновременно и уровень силы архетипов (ось абсцисс X), и их популярность (ось ординат Y). Исследовав этот график, вы сможете нагляднее увидеть и проще понять состояние текущей меты.

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.

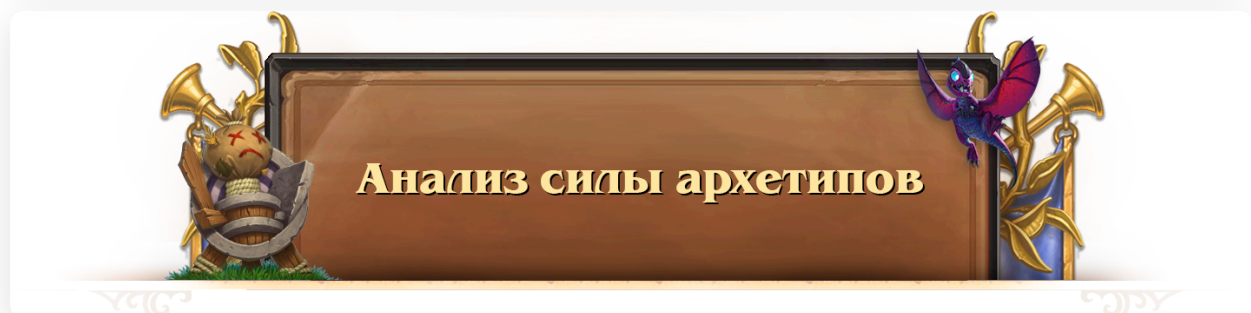
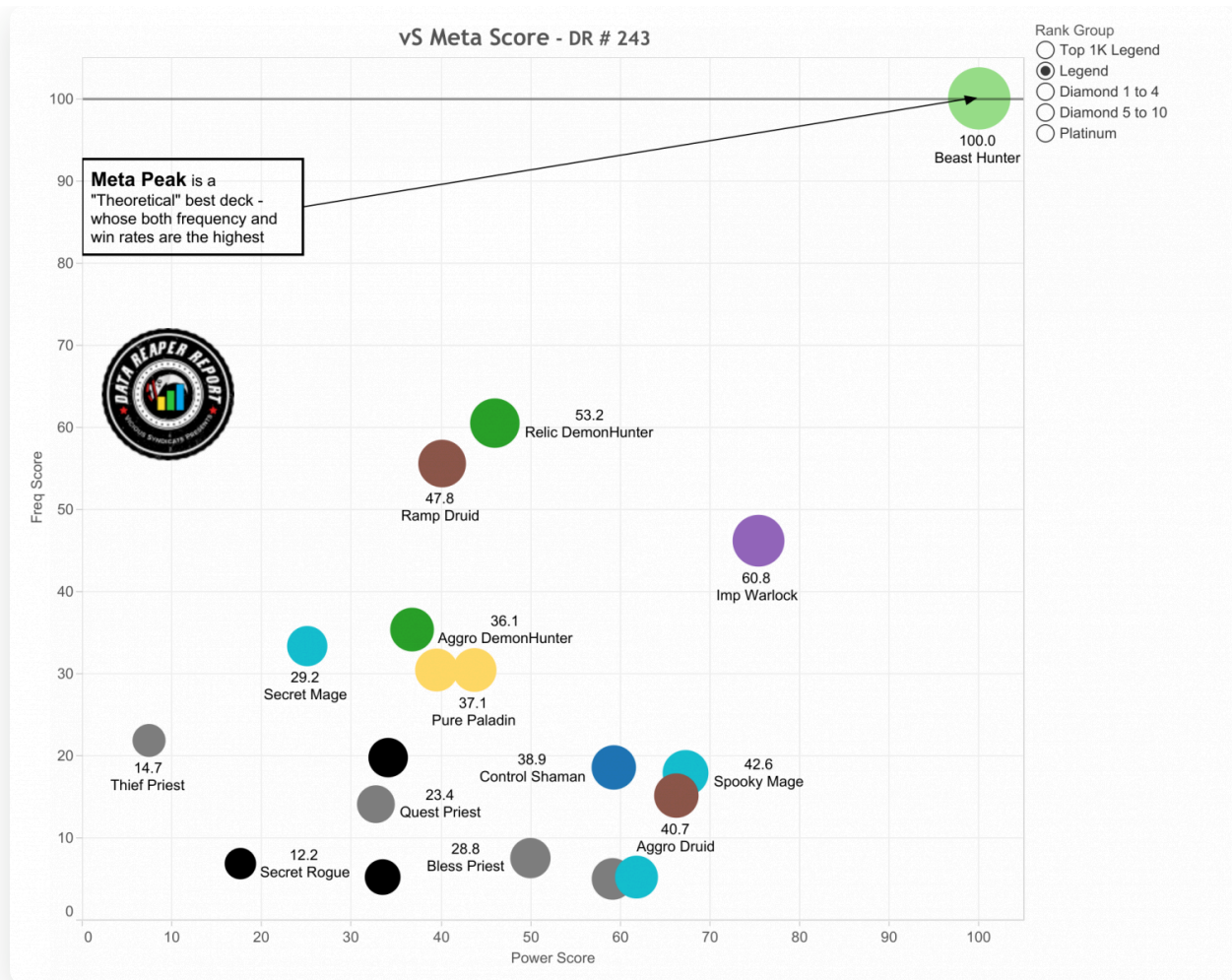
Алмаз 4-1 ранг



Топ 1000 ранга Легенда



На легендарном ранге



Охотник

Биг Бист Охотник стал еще сильнее, и теперь его практически невозможно остановить! Почему же это произошло? Новый мини-набор оказался довольно слабым, из-за чего эксперименты игроков с новыми картами были обречены на провал (как, например, колоды с Тюремщиком). В результате этого общий уровень колод в мете просел, что подарило Охотнику множество бесплатных побед. Если раньше вам казалось, что победить Биг Бист Охотником легко, то на этой неделе уровень сложности для него был и вовсе выставлен на минимум.

На этот архетип сложно найти управу. Лучше всего с Рексаром справляется Комбо Жрец, хотя включение в сборку Охотника Осужденной Сильваны и Экзотического тарангула увеличило шансы последнего на победу. Скелет Магу с Принцем Ренаталом и

Сиром Денатрием тоже по силам совладать с королем меты. На более высоких уровнях игры и **Агро Друид** показывает неплохие результаты. А такие архетипы, как **Рамп Друид** и **Контроль Паладин**, вероятно, станут более уверенно себя чувствовать в этом матч-апе после оптимизации их сборок. В общем, процент побед **Биг Бист Охотника**, безусловно, снизится в будущем, но эта колода все равно на две головы впереди остальных, и вряд ли она перестанет быть лучшей колодой в мете. Возможно, в топе **Легенды** ситуация со временем станет более сбалансированной, но на остальных рангах **Биг Бист Охотник** продолжит пировать на останках поверженных врагов.



Охотник на демонов

У **Охотника на демонов** есть небольшая проблема... с **Охотником**. Обоим архетипам этого класса, **Релик ДХ** и **Агро ДХ**, довольно сложно справиться Рексаром, поэтому в нынешней мете им приходится нелегко. Версия **Релик ДХ** с **Джейсом Темным Ткачом** показывает лучший винрейт (около 50%), чем сборка с **Падением идола**, но **Иллидану** это особо не помогает. А вот грядущие нерфы **Охотника** наверняка пойдут ему на пользу, и после правок баланса он себя еще покажет. Впрочем, вряд ли этот архетип станет единоличным тираном, потому что у него есть и другие плохие матч-апы помимо **Биг Бист Охотника**.



Друид

Статистика **Рамп Друида** пока не особенно впечатляет, но **Малфуриону** есть, куда расти. Порядок судопроизводства вызвал большой ажиотаж, но, скорее всего, это «ложная тревога», и у класса есть более перспективные альтернативы. **Рамп Друид** сможет значительно улучшить свои результаты, в том числе при встрече с **Биг Бист охотником**, если он включит в свои сборки больше защитных карт вместо укрепления своих и так сильных позиций на более поздних стадиях игры. Этот архетип наверняка попадет в **Тир-2**, если игроки откажутся от **Порядка судопроизводства**.

Агро Друид является важным участником меты, потому что он может дать отпор **Биг Бист Охотнику**. Впрочем, из-за полярного разброса матч-апов, отсутствия новых карт и вероятной оптимизации других колод **Малфурион**, скорее всего, не обретет большой популярности.



Жрец

Комбо Жрец – единственный, кто может стабильно побеждать **Биг Бист Охотника**, даже если последний включает в свои сборки технические карты специально для встречи с **Андуином**. Но проблема **Комбо Жреца** в том, что некоторые другие матч-апы для него просто убийственны, что значительно испортит вам удовольствие от игры. Да и появление в мини-наборе **Осужденной Сильваны** также негативно сказалось на этом архетипе.

Нага Жрец хорош, но игроки его игнорируют. **Квест Жрец** попадает лишь в **Тир-3**, и у него нет возможности улучшить свои сборки. **Жрец на воровстве** выглядит весьма слабо. А **ОТК Жрец на вепрях**, возможно, показал бы неплохие результаты, если бы игроки дали ему шанс, но пока он никого не интересует.



Чернокнижник

Если Биг Бист Охотника понерфят, то его место наверняка займет **Бесолок**. Это отлично сбалансированная и гибкая колода, которая легко подстраивается под изменения в мете. Классическая сборка безоговорочно доминирует в начале игры, а версия с проклятиями прекрасно себя чувствует в лейт-гейме. Бесолок отлично себя показывает, и будущее его выглядит безоблачно.



Разбойник

Вне Легенды Разбойник попадает лишь в Тир-4, да и в топе Легенды **Миракл Разбойник** и **Разбойник на воровстве** выглядят посредственно. Секрет Разбойник никуда не годится. Встреча с Биг Бист Охотником весьма проблемна для всех колод Валиры, и у нее нет возможности как-то улучшить этот матч-ап.



Паладин

Сразу после патча **Чистый Паладин** стал активным участником меты, но через пару дней все пошло наперекосяк. Пока что его процент побед не так уж низок, но перспективы Утера выглядят довольно сомнительно, и вряд ли Чистому Паладину удастся остаться конкурентоспособным. А вот у **Контроль Паладина** перспективы неплохие, если он избавится от слабака Тюремщика в пользу «крутого парня» **Сира Денатрия**. Этой колоде есть, куда расти, и она вполне может достигнуть Тир-2 после оптимизации. Как и многие другие колоды после выхода мини-набора, Контроль Паладин не использует ни одной новой классовой карты.



Маг

Нет смысла играть **Секрет Магом**. Хотя этот архетип и стал намного лучше после выхода Неисправимых преступников, что превратило его из неиграбельной кучи мусора в просто плохую колоду, стать полноценным участником ладдера ему не удалось. Конец Секрет Мага близок.

Скелет Маг же, напротив, в отличном положении. Версия с **Принцем Ренаталом** хорошо справляется с Биг Бист Охотником, поэтому ее популярность в ладдере наверняка увеличится. **Биг Спелл Маг**, как обычно, крайне недооценен игроками. Этот архетип тоже может улучшить матч-ап с Рексаром при помощи технических карт. В общем, новый мини-набор прошел мимо Джайны, но ее старые колоды живут и здравствуют.



Шаман


Позиции **Контроль Шамана** довольно прочны. Он немного отстает от Релик ДХ и Рамп Друида на поздних стадиях игры, но матч-ап с Биг Бист Охотником не так уж плох, да и с остальными представителями меты он в состоянии справиться. Игроки редко выбирают этот архетип, потому что в его сборках практически ничего не изменилось, но это неплохой выбор для игры в ладдере.



Воин

Контроль Воин просто безнадежен. Даже не смотрите в его сторону. **Воин на исступлении** также не вызывает никакого интереса, потому что он сразу проигрывает Охотнику. Карты из нового мини-набора никак не помогли Гаррошу стать конкурентоспособным участником меты. Пожалуй, наоборот, положение Воина даже ухудшилось.

- **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

Бист Охотник стал сильнее, чем был до выхода мини-набора. Идут споры насчет того, кто же лучше - Школьный учитель или Ненасытный пожиратель. Обе карты хороши, поэтому лучше положить и то, и другое, а отказаться можно от Барака Кодобоя и Выслеживания. Странно, что Ненасытного пожирателя так рьяно критикуют, в то время как на Ловчего Альтимора никто не обращает внимания, хотя 9-й дроп лучше этой легендарки.

Таким образом от Выслеживания остается еще одно свободное место, на которое можно поставить Осужденную Сильвану - карта пока что подает неплохие надежды.

Еще одно интересное новое решение, набирающее популярность, это Адвокат Натанос. Проблема в том, что ради него в сборку придется положить Экзотического тарантула, а вероятно, и другие синергии (Разборчивый заводчик, Всепожирающий рой) для общей целостности стратегии. Пока что нельзя сказать, что такой набор лучше отдельно взятых сильных карт. Он поможет в матч-апе с Комбо Жрецом (из-за чего он и набирает популярность в топе Легенды), однако та же Осужденная Сильвана не требует никаких дополнительных синергий для выполнения той же роли, но при этом она не портит последовательность комбинации из Саблезуба Азшары и Животновода.

Колоды Охотника

-  **Бист Охотник**
 -  **Квест Охотник Замка Нафрия**

- 

[назад к выбору класса](#)



Сборка **Релик Охотника на демонов** со Скверной затмевает версию с Падением идола по эффективности, и разница между ними становится более заметной на высоких рангах. Для сравнения представлены обе сборки, но Релик ДХ Скверны должен показать себя лучше.

У колоды есть 2 свободных места и 4 кандидата на них. Мастера клинка Окани часто убирают в угоду Прокурору Мел'траникс, однако в мете, полной Охотников, Окани должен быть полезнее. Вы можете взять обе карты и отказаться от **Альдрахийских клинков** или же вообще обратиться к **Удушающей звезде**, если обеспокоены матч-апами наподобие Комбо Жреца. Мел'траникс должна набрать больше веса в будущем, когда Бист Охотник будет понерфлен, поскольку она крайне эффективна в других матч-апах.

Пока что **Агро Охотник на демонов** с трудом справляется с засильем Бист Охотников, и, несмотря на появление Незрячего судьи, колода не так уж и хорошо себя чувствует. На данный момент существуют два подхода к Агро ДХ, однако выделить какой-то один из них не представляется возможным. Картина должна проясниться после внесения правок в баланс. Первая сборка использует **Глефу жуткого тюремщика** и **Множественный удар** и более сдержанно использует свои ресурсы в партии. Вторая любит много 1-х

дропов и ставит в приоритет спам стола в ранней игре и быстрое опустошение своей же руки. Против Бист Охотника много 1-х дропов - это очень хороший план.

Колоды ДХ

- **Релик ДХ**

-



Релик ДХ с Падением идола



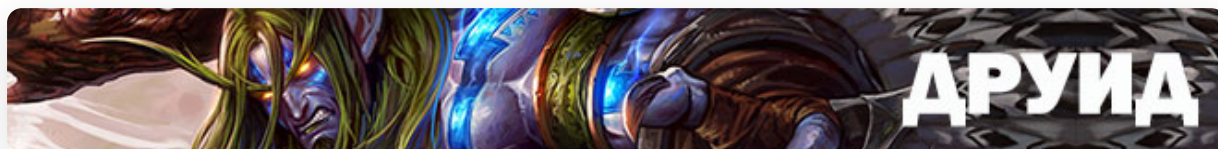
Агро ДХ с Глефой жуткого тюремщика



Агро ДХ



[назад к выбору класса](#)



Порядок судопроизводства вызвал массу экспериментов в **Рамп Друиде**. Есть две сборки с новой картой и близкой результативностью: более защитная версия играет **Дальнюю заставу**, а более жадная - **Казакусана** и **Слияния из глубин**.

Однако в последние дни возникла еще одна более успешная новая сборка, в которой нет Порядка судопроизводства. Это Рамп Друид из прошлого мета-отчета, в котором вместо **Нага-великанов** появился **Сонный садовник** и **Осужденная Сильвана**, а вместо **Удушающей звезды** - **Адвокат Утробы**. Дешевизна **Адвоката Утробы** делает его более привлекательным по сравнению со звездой, а **Сильвана** хороша в любой сборке Рамп Друида. После **исправления бага** Порядок судопроизводства должен стать только слабее, поэтому лучше всего и вовсе отказаться от этой карты. Только если мета существенно замедлится, она может стать полезной в игре до фатига.

Агро Друиду полезно заменить **Грязного повара** на **Компост**. Стоит отметить, что обе карты далеки от идеала, но из двух зол приходится выбирать меньшее. **Компост** очень полезен против Мага, который должен вырасти в популярности после этого мета-отчета.

Колоды Друида

-



Рамп Друид



Агро Друид



[назад к выбору класса](#)



Единственная колода, которая изменилась с обновлением, это **Жрец на воровстве**. Телепат-обвинитель - новый предсмертный хрип, благодаря которому архетип пополнился **Амулетом бессмертия**, **Озаряющим элементом** и **Зиреллой Благочестивой**. Впрочем, если вы не автор сборки ТiсТас, в ладдер колоду лучше не брать.

Колоды Жреца

- **Квест Жрец**

-



- **Нага Жрец Замка Нафрия**

-



- **Комбо Жрец**

-



- **Жрец на вепрях**

-



- **Жрец на воровстве**



[назад к выбору класса](#)



Обе вариации **Бесолока** держат удар и по эффективности следуют сразу за колодами Охотника.

Сборка с Проклятиями глубин сильнее против Магов, медленных Жрецов и Шаманов. Колода по сути может затянуть партию до того момента, пока неизбежно не убьет оппонента огромным уроном.

Классическая версия эффективнее себя покажет в битвах с Охотниками, Охотниками на демонов и Друидами. Кривая колоды неизменно остается низкой, однако у нее есть опция по замене **Бесов крови** на более ситуативные карты. **Сир Денатрий** в основном хорош против Скелет Мага и Рамп Друида, а остальных встречах не особо полезен. **Мегаплавник** пригодится против Комбо и Нага Жрецов, Паладинов и других Чернокнижников без проклятий (колоды, которая не может нанести 4 ед. урона из руки). **Мастер клинка Окани** силен против Охотника на демонов, но ужасен в матч-апах с Бист Охотником.

Колоды Чернокнижника

- **Классический Бесолок**



Курс Бесолок



[назад к выбору класса](#)



Торопливый стенографист - не лучшая карта для **Миракл Разбойника**. Она не делает колоду значительно хуже, однако в среднем может быть слабее обычного **Удара в спину**, учитывая ее анти-синергию с **Эдвином главарем Братства** и **Скрывающим покровом**. Большой разницы с ним вы не заметите.

Большинство **Разбойников на воровстве** снова перебралось на сборки с **Принцем Ренаталом**. Сложно сравнить их с версиями из 30 карт, даже несмотря на то, что последние были лучше до обновления. Популярность Ренатала, похоже, вызвана частым матч-апом с Бист Охотником, вот только нет никаких индикаторов того, что большая сборка играет с Рексаром лучше, чем маленькая. Все выглядит как отчаянная попытка Валиры добиться успеха. 40 ед. здоровья - заманчивый старт против такого оппонента, как Охотник, однако колоде из 30 карт легче найти свои ключевые карты - **Джекпот!**, **Изворотливого рептилоида**, Королева Азшару, - а именно они важны в этом матч-апе. С Ренаталом вы просто тратите больше времени на то, чтобы проиграть очередную партию.

Колоды Разбойника



Миракл Разбойник



Миракл Разбойник на акулах



Разбойник на минах Замка Нафрия



Ренитал Разбойник на воровстве



Джекпот Разбойник на воровстве



[назад к выбору класса](#)












- **Чистый Паладин** нашел сразу два "рабочих" подхода.

Первый - это токен колода с **Мостом Дун Болдара** и Преградой на пути Тьмы. Главный вопрос заключается в следующем: какая карта должна стать 30-й в колоде? Вариантов два: **Ясыть Распорядитель** или **Озаренная Кариэль**.

Второй - это обычный Чистый Паладин, в которого был добавлен Порядок в зале суда и Представитель коллегии. Любые сборки с Тюремщиком ужасны.

Контроль Паладин вызывает больше надежд, и речь не о Тюремщик Паладине - он тоже ужасен. Достоин себя показывает сборка с **Сиром Денатрием**, которая начала появляться еще до выхода мини-набора. Осужденная Сильвана - отличное дополнение к ней. Указанная колода хорошо сражается с Бист Охотником, а ее проблемный матч-ап - это Рамп Друид. Когда лейтгейм оппонента слишком хорош, Паладин по-прежнему ничего не может ему противопоставить, однако в большинстве остальных встреч Утер достаточно эффективен.

Колоды Паладина

-  Стандартный **Чистый Паладин**
 → 
-  **Чистый Паладин**
 → 
-  **Ренатал Контроль Паладин**
 → 

[назад к выбору класса](#)



Скелет Маг способен отчасти контрить Бист Охотника, если использует **Принца Ренатала** и **Сира Денатрия**. Такая сборка - лучший выбор против Рексара после Комбо Жреца. Колода легко может отказаться от **Командира Сивары**, если ей понадобится какая-то другая важная карта. Скелет Маг из 30 карт проигрывает Бист Охотнику, поэтому в ладдере он значительно хуже.

Биг Спелл Маг сильно недооценен на данный момент. Если вы хотите лучше противостоять Охотнику, замените **Безумного герцога Теотара** и **Бранна Бронзоборода** на **Назойливую чародейку**. Карта ключевым образом влияет на этот матч-ап, поэтому брать ее в двух копиях - совсем не плохая идея. Ремувалы в виде существ всегда были сильны в Биг Спелл Маге.

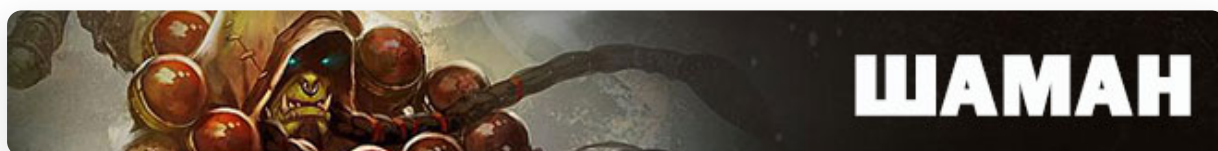
Секрет Маг - не самая бесполезная колода, но и особой эффективностью не отличается. Сборка с **Диким огнем** показывает лучшие результаты.

Колоды Мага

-  **Ренатал Пинг Мордреш Маг**

- **Пинг Мордреш Маг**
- **Биг Спелл Маг**
- **Секрет Маг**

[назад к выбору класса](#)



Осужденная Сильвана - идеальное дополнение к **Контроль Шаману**. Она решает проблему 40-й карты в колоде, которая остро стояла до обновления. Ни одна из новых классовых карт Шамана не оказалась хоть сколько-нибудь полезной.

Колоды Шамана

- **Ренатал Контроль Шаман**

[назад к выбору класса](#)

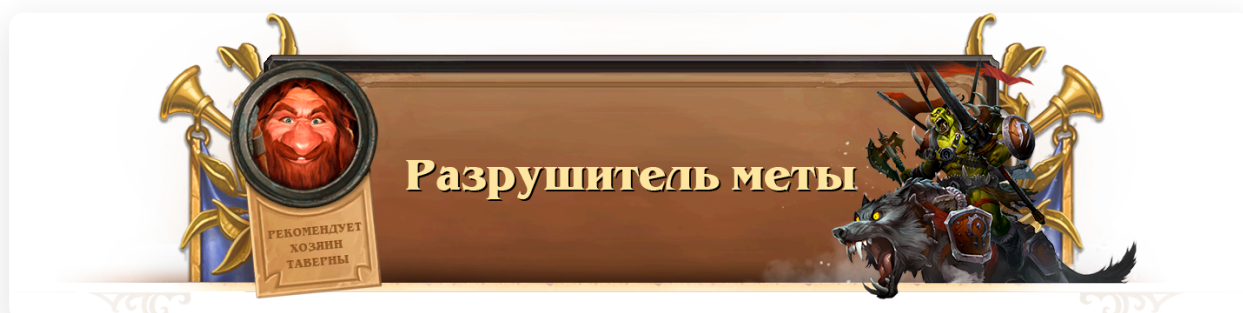


Воин на исступлении - единственная колода Гарроша, которой можно что-то сделать в текущей мете. Специалист по оружию - весомое дополнение, однако в целом сложно что-то сказать об оптимизации архетипа, поскольку статистики по нему практически нет. Однозначно стоит использовать **Рокару Доблестную**.

Колоды Воина

- **Воин на исступлении**

[назад к выбору класса](#)



Неисправимые преступники - слабый мини-набор, который привел к тому, что Бист Охотник остался в главенствующем положении. Без сомнений стоит ожидать того, что колоду настигнут изменения баланса в скором времени. В геймплее Бист Охотника нет каких-то ярких всплесков силы, однако колода слишком универсальна для формата, в котором ключевые инструменты победы и карты, которые переворачивают ситуацию на столе, достаточно слабы.

Помните, как некоторые игроки в прошлом году умоляли вернуть геймплей от стола с минимумом взрывного урона, без сильных переворотных карт и ОТК? Ваши голоса были услышаны - прямо и четко.

-  **Бист Охотник**



Источник www.vicioussyndicate.com на языке оригинала