

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Подробный разбор Вольной меты Пещер Стенаний. Wild Vicious Syndicate мета отчет №28

20.07.2021

Мета-отчеты

Мета-отчет

28

Подробно разбираем Вольную мету Пещер Стенаний. Знакомимся с топовыми колодами, лидерами по винрейту и популярности, обсуждаем основные изменения ладдера.

ПОДРОБНЫЙ
КОНТЕНТ



Подробно разбираем Вольную мету Пещер Стенаний. Знакомимся с топовыми колодами, лидерами по винрейту и популярности, обсуждаем основные изменения ладдера.

Содержание мета-отчета:

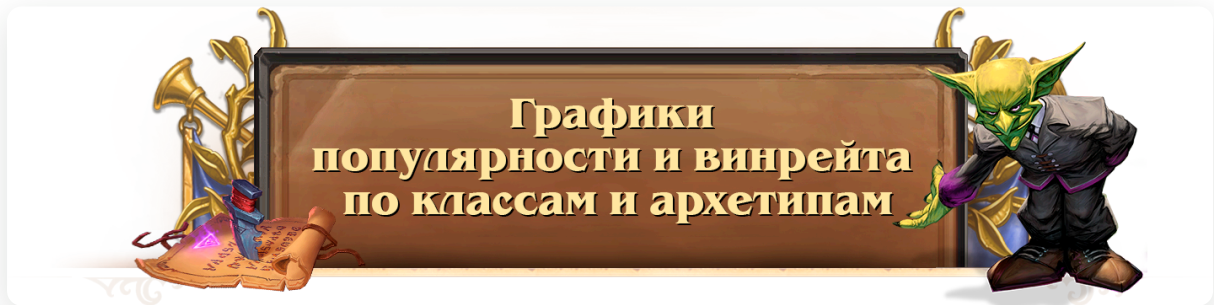
1. *Графики популярности по классам и архетипам*
2. *Анализ популярности классов*
3. *Графики винрейта и рейтинг архетипов*
4. *Анализ силы архетипов*

5. Анализ силы классов и актуальные колоды меты

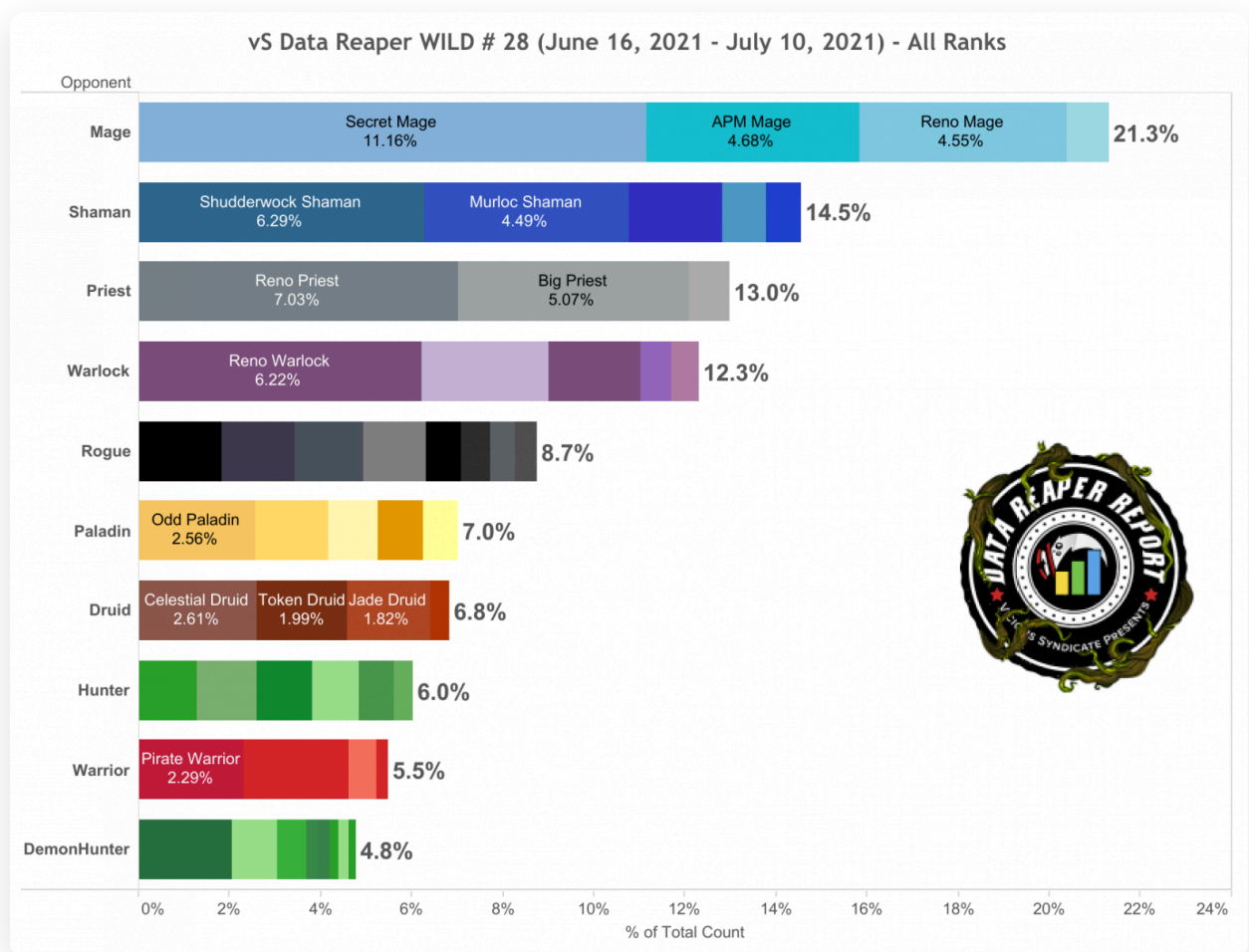
6. Разрушители меты

•

•

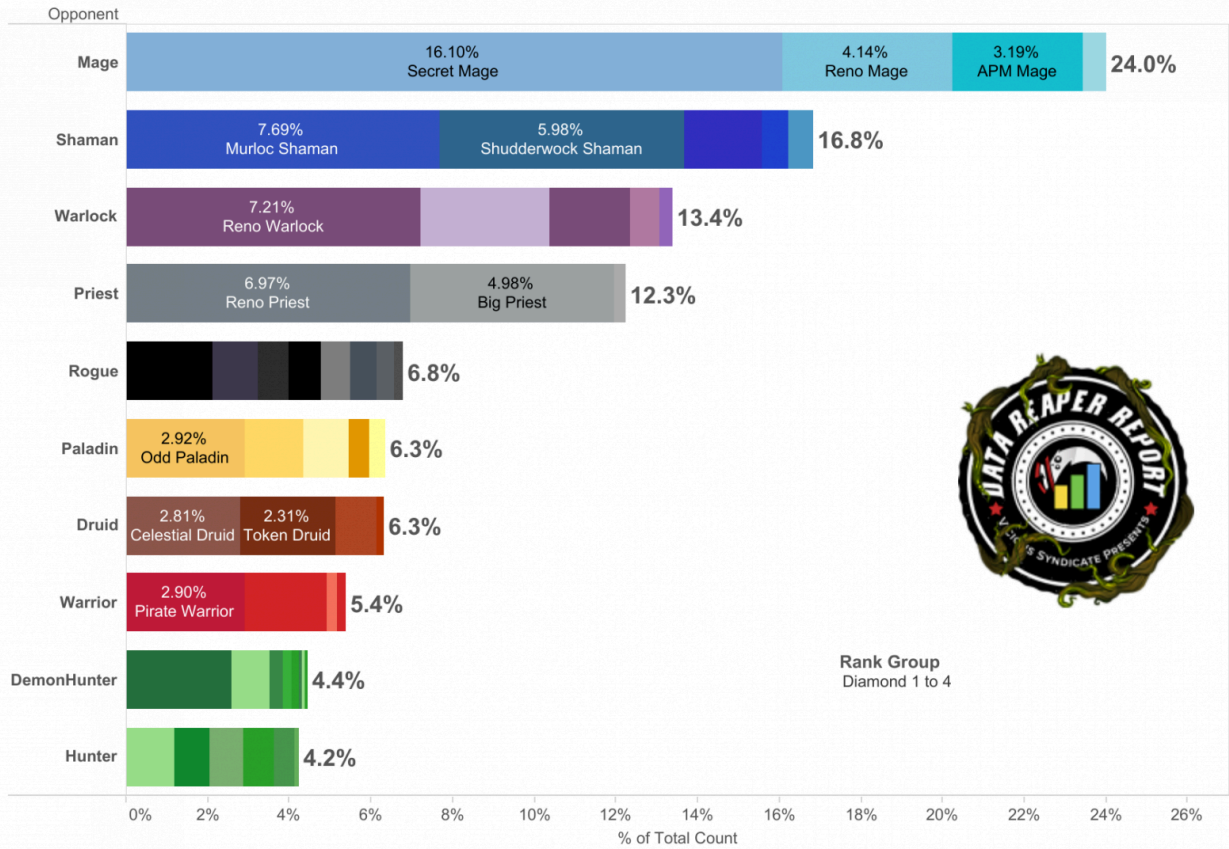


По всем рангам



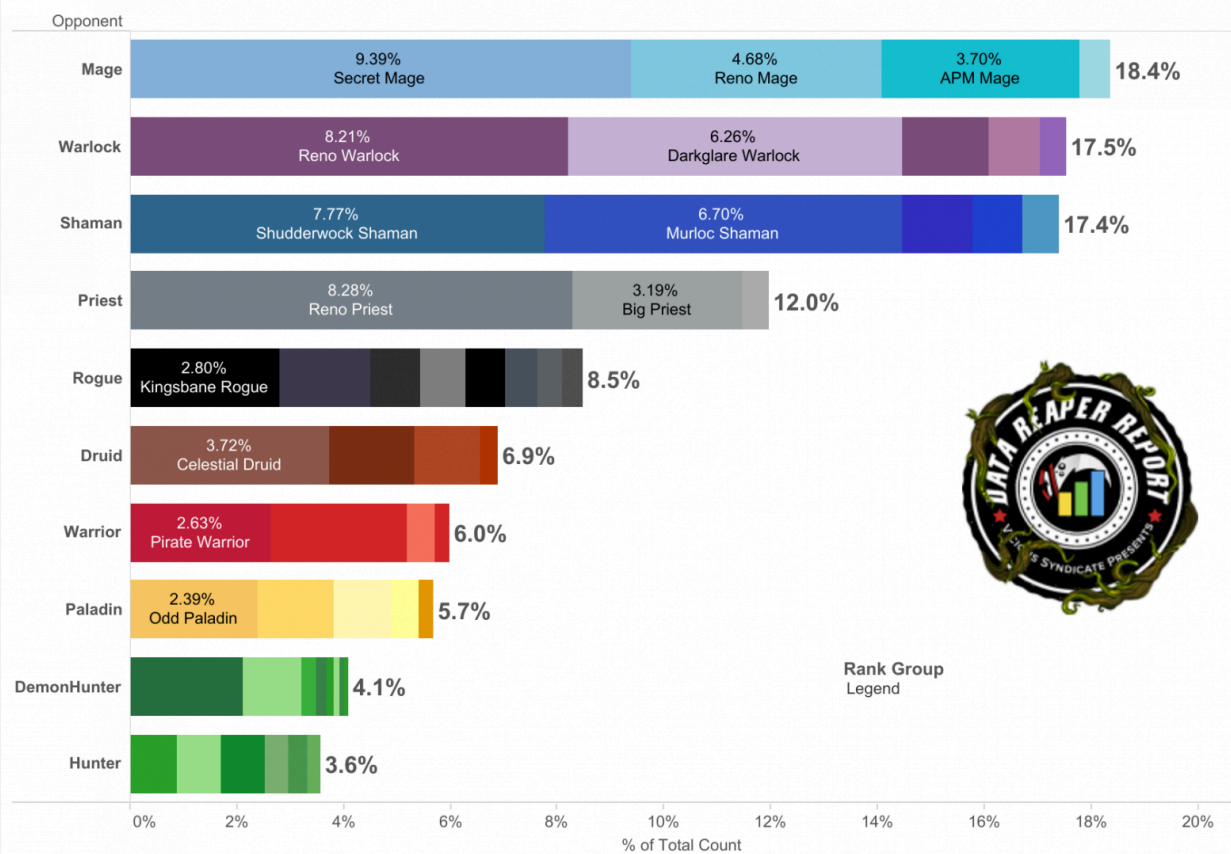
В промежутке ранга Алмаз 4 – 1

vs Data Reaper WILD # 28 (June 16, 2021 - July 10, 2021) - By Ranks



На ранге Легенда

vS Data Reaper WILD # 28 (June 16, 2021 - July 10, 2021) - By Ranks



Маг остается самым популярным классом в Вольном формате, но он сильно сдал позиции по сравнению с началом меты Закаленных в степях. В основном это произошло из-за снижения количества **Берн Магов** после нерфа **Освежающей ключевой воды**. **Секрет Маг** сохраняет свою численность в ладдере, также иногда можно встретить и **Рено Магов**.



После бана **Похитителя Душ Чернокнижник** вернулся к старым опциям. **Ренолок** - самый популярный архетип класса на всех рангах. **Пэйн Чернокнижник** более популярен на высоких рангах.



Появление Древней подземельщицы в списке инструментов **Шамана** не оказало никакого влияния на класс в Вольном, в отличие от Стандарта. Карта неэффективна в Вольном режиме, где **Дрыжеглот Шаман** ловит новую волну популярности, превосходя даже Мурлок Шамана на большинстве ранговых

промежутков. **Агро Элем Шаман** и **Галакронд Шаман** (также использующий Дрыжеглота, но с другими целями) также иногда встречаются в ладдере.



Жрец почти не изменился и остался верен двум знакомым архетипам. Небольшой рост количества **Рено Жрецов** и небольшое падение **Биг Жрецов** - вот и все новости.



Разбойник привлекает больше игроков после нерфов Паладина. Класс разделяется на множество разных архетипов, и игроки экспериментируют с вариативными подходами к игре. Одно из последних открытий - **ОТК Разбойник с Вороватым духом**, использующий **Скаббса Маслореза** и Дух Акулы вместо старой версии с Галакрондом. Скрывающий покров в сборке помогает найти существ, являющихся частью комбинации.



Целестиал Друид - одна из самых популярных архетипов, доступных Малфуриону, взял на вооружение Леди Анакондру. Колода не снискала большого успеха, хотя сейчас она находится в стадии оптимизации, в рамках которой игроки обращаются к драконам и **Дыханию снов**. Нерф **Бормотуна** должен сильно повлиять на успехи **Токен Друида** в Вольном, однако он и до этого не был хорош в этом формате (Жрецу же просто нет дела до **Обновления** и **Прославления**).



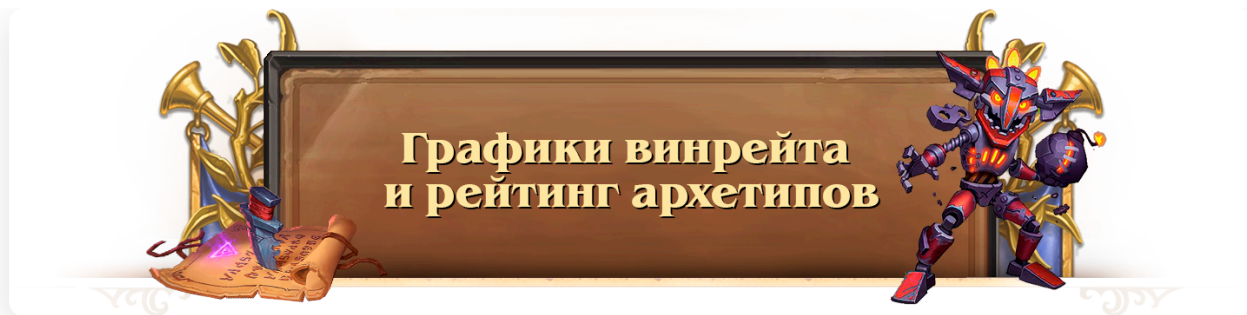
Популярность **Паладина** упала почти в 2 раза по сравнению с начальной численностью в Закаленных в степях. **Хэндбафф Паладин** попал под удар от нерфов в Стандартном формате (**Первый учебный день**, Наездник на крабе и Рука А'дала). **Паладин на заставах** ослаб по тем же причинам. **Нечетный Паладин** - единственная колода, сохранившая численность и силу в Вольном.



Воин и **Охотник на демонов** побудили игроков к экспериментам. **Пират Воин** и нечетный Охотник на демонов остаются основным выбором для этих классов, однако в последнее время можно встретить **Нечетного Воина** и **ДХ на хрипах**.



Охотник остается разрозненным классом без единого внятного архетипа, способного закрепиться в ладдере, хотя недавно **Четный Охотник** привлек интерес игроков. Колода изначально пыталась целиться в матч-апы с Берн Магом и Чернокнижником с **Похитителем** Душ. Однако, оба этих архетипа ушли, и теперь Четному Охотнику не нашлось ниши в ладдере.



Диаграммы матч-апов

По всем рангам

Wild Matchup rates based on games between 6/16/2021-7/10/2021 (Minimum 100 games required per matchup)



All Ranks

		Opponent / Opponent Deck																												
		Dem..	Druid			Hunter			Mage			Paladin			Priest			Rogue			Shaman		Warlock		Warrior					
		Deathrattle De..	Odd DemonHu..	Celestial Druid	Jade Druid	Token Druid	Beast Hunter	Even Hunter	Reno Hunter	APM Mage	Reno Mage	Secret Mage	Handbuff Pala..	Odd Paladin	Tax Paladin	Big Priest	Reno Priest	Kingsbane Ro..	Mill Rogue	Pillager Rogue	Thief Rogue	Elemental Sha..	Murloc Shaman	Shudderwock ..	Darkglare Warl..	Disco Warlock	Reno Warlock	DMH Warrior	Odd Warrior	Pirate Warrior
Hero	Hero Deck																													
DemonHunter	Deathrattle DemonHunter	Black																												
	Odd DemonH..		Black																											
Druid	Celestial Druid			Black																										
	Jade Druid				Black																									
	Token Druid					Black																								
Hunter	Beast Hunter					Black																								
	Even Hunter						Black																							
	Reno Hunter							Black																						
Mage	APM Mage								Black																					
	Reno Mage									Black																				
	Secret Mage										Black																			
Paladin	Handbuff Pal..											Black																		
	Odd Paladin												Black																	
	Tax Paladin													Black																
Priest	Big Priest															Black														
	Reno Priest																Black													
Rogue	Kingsbane Rogue																													
	Mill Rogue																													
	Pillager Rogue																													
	Thief Rogue																													
Shaman	Elemental Shaman																													
	Murloc Shaman																													
	Shudderwock..																													
Warlock	Darkglare Warlock																													
	Disco Warlock																													
	Reno Warlock																													
Warrior	DMH Warrior																													
	Odd Warrior																													
	Pirate Warrior																													

В промежутке рангов Алмаз 4 - Легенды

Wild Matchup rates based on games between 6/16/2021-7/10/2021 (Minimum 100 games required per matchup)

D4 to L



		Opponent / Opponent Deck																												
		Dem..	Druid			Hunter			Mage			Paladin		Priest		Rogue		Shaman		Warlock		Warrior								
		Deathrattle De..	Odd DemonHu..	Celestial Druid	Jade Druid	Token Druid	Beast Hunter	Even Hunter	Reno Hunter	APM Mage	Reno Mage	Secret Mage	Handbuff Pala..	Odd Paladin	Tax Paladin	Big Priest	Reno Priest	Kingsbane Ro..	Mill Rogue	Pillager Rogue	Thief Rogue	Elemental Sha..	Murloc Shaman	Shudderwock ..	Darkglare Warl..	Disco Warlock	Reno Warlock	DMH Warrior	Odd Warrior	Pirate Warrior
Hero	Hero Deck																													
DemonHunter	Deathrattle DemonHunter	█																												
	Odd DemonH..	█	█							█	█	█		█											█	█	█			█
	Celestial Druid		█	█						█	█	█		█										█	█	█	█			█
Druid	Jade Druid			█								█												█	█	█				
	Token Druid				█							█												█	█	█				
	Beast Hunter					█						█													█	█				
Hunter	Even Hunter						█					█												█	█					
	Reno Hunter							█				█													█	█				
	APM Mage		█	█					█	█	█			█										█	█	█	█			█
Mage	Reno Mage		█	█					█	█	█			█										█	█	█	█			█
	Secret Mage		█	█	█	█	█	█	█	█	█			█										█	█	█	█			█
	Handbuff Pala..										█		█											█	█	█				
Paladin	Odd Paladin		█	█							█		█											█	█	█				█
	Tax Paladin										█		█		█									█	█	█				█
	Big Priest		█	█					█	█	█			█		█	█	█	█	█	█	█		█	█	█	█			█
Priest	Reno Priest	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
	Kingsbane Rogue								█	█	█		█											█	█	█				
Rogue	Mill Rogue										█																			
	Pillager Rogue								█	█	█													█	█	█				
	Thief Rogue										█				█									█	█	█				
	Elemental Shaman										█												█	█	█	█	█			█
Shaman	Murloc Shaman		█	█		█			█	█	█		█									█	█	█	█	█			█	
	Shudderwock..	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
	Darkglare Warlock		█	█							█													█	█	█	█			█
Warlock	Disco Warlock			█							█													█	█	█				
	Reno Warlock	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
	DMH Warrior										█													█	█	█	█	█	█	█
Warrior	Odd Warrior										█														█	█	█	█	█	█
	Pirate Warrior	█	█						█	█	█		█										█	█	█	█	█	█	█	█

Таблица % винрейта архетипов с распределением по Тир уровням

Platinum



vS WILD Power Rankings Wild DR # 28

Tiers	Hero Deck	vS Deck ..	Power S..	Freq Sco..	Meta Sc..
Tier 1	Even Hunter	56.04	100.0	11.7	55.9
	Odd Paladin	55.59	96.2	27.8	62.0
	Odd DemonHunter	54.91	90.6	20.2	55.4
	Kingsbane Rogue	54.70	88.8	17.1	53.0
	Secret Mage	54.55	87.6	100.0	93.8
	Darkglare Warlock	53.92	82.4	20.4	51.4
	Murloc Shaman	53.90	82.2	29.8	56.0
	Pirate Warrior	53.69	80.5	19.7	50.1
	Deathrattle DemonHunter	52.95	74.4	9.0	41.7
	Disco Warlock	52.63	71.7	18.9	45.3
	Elemental Shaman	52.33	69.3	21.3	45.3
Tier 2	Handbuff Paladin	51.95	66.2	10.6	38.4
	Token Druid	50.63	55.2	18.0	36.6
	Reno Priest	50.05	50.4	61.4	55.9
	Reno Warlock	50.03	50.3	54.2	52.2
	Tax Paladin	50.01	50.1	14.9	32.5
Tier 3	Reno Mage	49.99	49.9	39.5	44.7
	Celestial Druid	48.55	38.0	21.4	29.7
	Big Priest	48.52	37.7	51.4	44.6
	Shudderwock Shaman	47.44	28.8	53.5	41.1
	Reno Hunter	47.43	28.7	10.8	19.7
Tier 4	DMH Warrior	45.47	12.5	9.4	11.0
	Jade Druid	45.35	11.5	16.9	14.2
	Beast Hunter	44.84	7.3	10.9	9.1
	Odd Warrior	44.50	4.5	9.5	7.0
	APM Mage	44.36	3.4	46.8	25.1
	Pillager Rogue	41.74	-18.3	13.8	-2.2
	Thief Rogue	41.47	-20.6	13.3	-3.6
	Mill Rogue	40.41	-29.3	13.2	-8.0

Diamond 5 to 10



vS WILD Power Rankings Wild DR # 28

Tiers	Hero Deck	vS Deck ..	Power S..	Freq Sco..	Meta Sc..
Tier 1	Even Hunter	55.60	100.0	9.0	54.5
	Odd Paladin	55.39	98.2	21.6	59.9
	Odd DemonHunter	54.70	92.0	19.7	55.9
	Secret Mage	54.61	91.2	100.0	95.6
	Kingsbane Rogue	54.46	89.9	15.7	52.8
	Darkglare Warlock	53.97	85.5	18.4	51.9
	Pirate Warrior	53.97	85.5	21.2	53.3
	Murloc Shaman	53.54	81.7	36.9	59.3
	Deathrattle DemonHunter	52.77	74.7	8.1	41.4
	Disco Warlock	52.42	71.6	16.3	44.0
	Elemental Shaman	52.31	70.7	18.8	44.8
Tier 2	Handbuff Paladin	52.07	68.5	9.5	39.0
	Reno Warlock	50.38	53.4	50.9	52.2
	Token Druid	50.37	53.3	18.7	36.0
	Reno Priest	50.31	52.7	52.2	52.5
	Reno Mage	50.06	50.6	34.3	42.4
Tier 3	Tax Paladin	49.87	48.8	14.8	31.8
	Big Priest	48.58	37.3	43.8	40.5
	Celestial Druid	48.32	35.0	21.5	28.3
	Shudderwock Shaman	47.58	28.3	57.2	42.8
	Reno Hunter	47.23	25.3	8.7	17.0
Tier 4	DMH Warrior	45.86	13.0	8.9	10.9
	Jade Druid	45.28	7.8	14.8	11.3
	Odd Warrior	44.82	3.7	8.8	6.3
	Beast Hunter	44.73	2.9	9.1	6.0
	APM Mage	43.94	-4.1	39.9	17.9
	Pillager Rogue	41.57	-25.3	15.1	-5.1
	Thief Rogue	41.44	-26.5	12.3	-7.1
	Mill Rogue	40.09	-38.6	12.3	-13.1



vS WILD Power Rankings
Wild DR # 28

Tiers	Hero Deck	vS Deck ..	Power S..	Freq Sco..	Meta Sc..
Tier 1	Odd Paladin	54.13	100.0	18.2	59.1
	Kingsbane Rogue	53.62	93.9	13.1	53.5
	Even Hunter	53.51	92.6	7.3	49.9
	Secret Mage	53.46	91.9	100.0	96.0
	Odd DemonHunter	53.45	91.8	16.0	53.9
	Pirate Warrior	53.40	91.3	18.0	54.6
	Darkglare Warlock	53.26	89.5	19.7	54.6
	Deathrattle DemonHunter	52.06	75.0	5.9	40.4
Tier 2	Murloc Shaman	51.92	73.3	47.8	60.5
	Disco Warlock	51.72	70.8	12.2	41.5
	Handbuff Paladin	51.46	67.7	6.8	37.2
	Elemental Shaman	51.24	65.0	11.8	38.4
	Reno Priest	50.16	52.0	43.3	47.7
Tier 3	Reno Warlock	50.08	51.0	44.8	47.9
	Reno Mage	49.13	39.5	25.7	32.6
	Token Druid	49.00	37.8	14.3	26.1
	Tax Paladin	48.91	36.7	8.9	22.8
	Big Priest	48.11	27.1	30.9	29.0
Tier 4	Shudderwock Shaman	47.18	15.9	37.1	26.5
	Celestial Druid	46.55	8.2	17.5	12.8
	Reno Hunter	46.17	3.6	5.3	4.5
	DMH Warrior	45.71	-2.0	6.2	2.1
	Odd Warrior	45.33	-6.5	6.3	-0.1
	Jade Druid	43.93	-23.5	6.5	-8.5
	Beast Hunter	43.72	-26.1	4.8	-10.6
	APM Mage	42.41	-41.9	19.8	-11.1
	Pillager Rogue	40.66	-63.1	6.9	-28.1
	Thief Rogue	40.18	-69.0	4.1	-32.5
	Mill Rogue	39.05	-82.7	4.5	-39.1



vS WILD Power Rankings
Wild DR # 28

Tiers	Hero Deck	vS Deck ..	Power S..	Freq Sco..	Meta Sc..
Tier 1	Darkglare Warlock	54.10	100.0	66.7	83.3
	Secret Mage	53.06	87.4	100.0	93.7
	Odd Paladin	52.58	81.5	25.4	53.5
	Kingsbane Rogue	52.54	81.0	29.8	55.4
	Even Hunter	52.25	77.5	8.9	43.2
Tier 2	Murloc Shaman	51.78	71.7	71.3	71.5
	Odd DemonHunter	51.72	71.0	22.6	46.8
	Reno Warlock	51.13	63.7	87.4	75.6
	Pirate Warrior	50.97	61.8	28.0	44.9
	Reno Priest	50.77	59.3	88.2	73.7
Tier 3	Deathrattle DemonHunter	50.58	57.0	11.7	34.4
	Disco Warlock	50.45	55.5	17.2	36.4
	Handbuff Paladin	50.03	50.3	11.5	30.9
	Elemental Shaman	49.61	45.3	14.1	29.7
	Reno Mage	49.43	43.0	49.9	46.4
Tier 4	Celestial Druid	48.60	32.9	39.6	36.3
	Big Priest	48.10	26.9	34.0	30.4
	Shudderwock Shaman	47.83	23.5	82.8	53.1
	Tax Paladin	47.65	21.3	15.1	18.2
	Token Druid	47.41	18.4	17.0	17.7
	Reno Hunter	46.35	5.5	8.6	7.1
	DMH Warrior	45.94	0.5	17.2	8.9
	APM Mage	45.44	-5.6	39.4	16.9
	Odd Warrior	45.04	-10.5	10.1	-0.2
	Beast Hunter	44.40	-18.3	9.2	-4.5
Jade Druid	44.16	-21.2	13.2	-4.0	
Pillager Rogue	42.20	-45.2	18.2	-13.5	
Thief Rogue	40.43	-66.7	6.6	-30.1	
Mill Rogue	40.30	-68.4	9.1	-29.6	

Low Sample Tier Estimates

These Archetypes have low number of games. As a result, we cannot confidently provide a figure for their power rankings. Nevertheless, we can confidently say that they belong to their listed tiers.

Tier	Hero Deck	
T1	Galakrond Shaman	Abc
T2	Cute Warlock	Abc
T3	Odd Rogue	Abc

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

All Ranks

All Ranks

Legend

R4 to R1

R9 to R5

R14 to R10

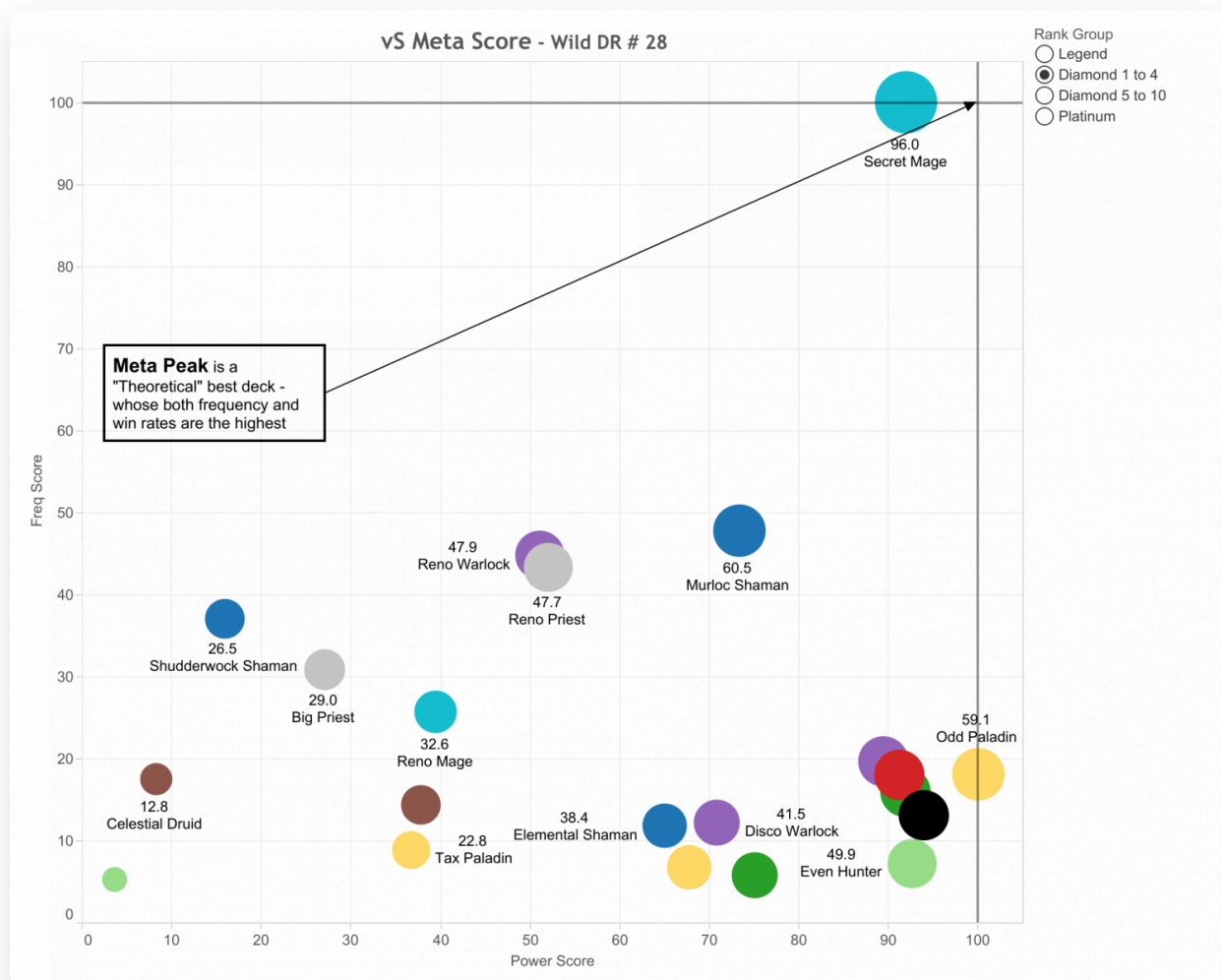
Tiers	Hero Deck	vS Dec k P.	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Odd Paladin	54,38	0,70	100,0	100,0	100,0
	Token Druid	52,83	0,52	82,3	47,8	65,0

Диаграмма Meta Score

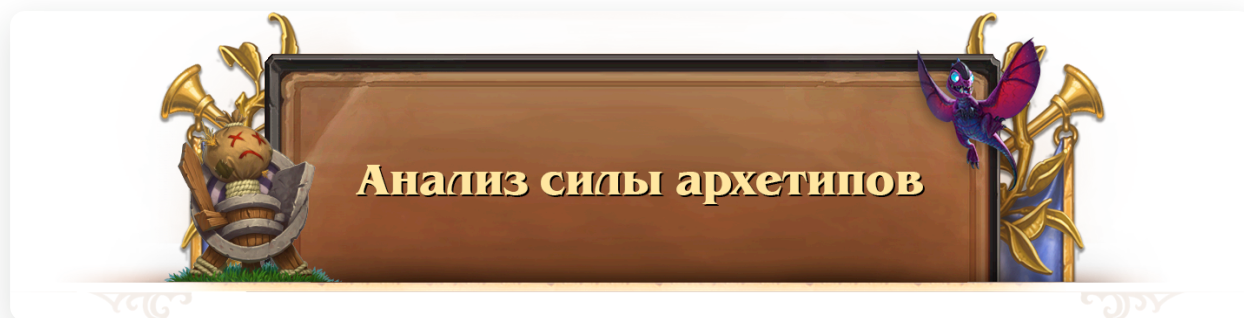
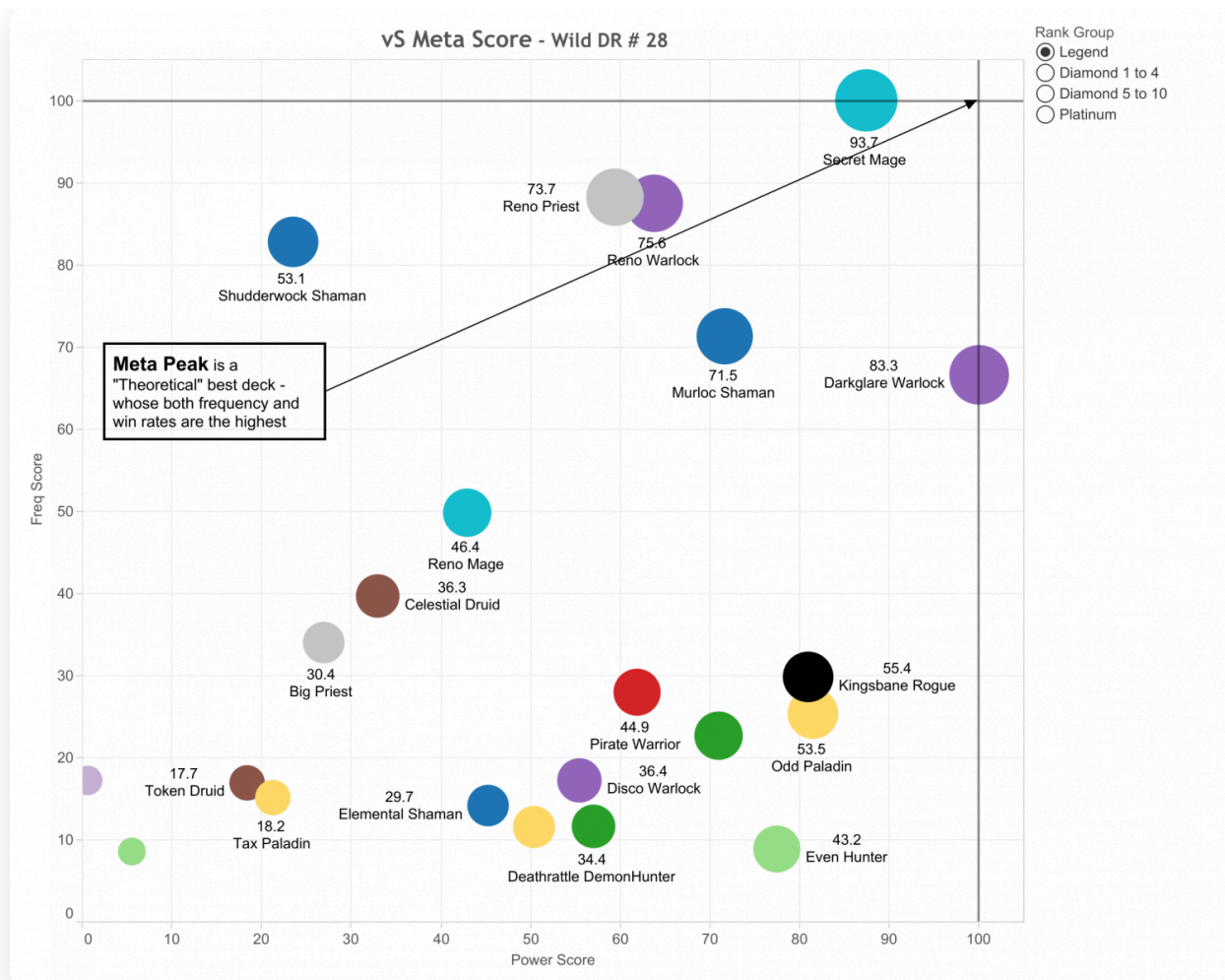
vS Meta Score диаграмма - отображает одновременно и уровень силы архетипов (ось абсцисс X), и их популярность (ось ординат Y). Исследовав этот график, вы сможете нагляднее увидеть и проще понять состояние текущей меты.

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 сравнить, как близко к нему подошлись существующие архетипы.

Алмаз 4-1 ранг



На легендарном ранге



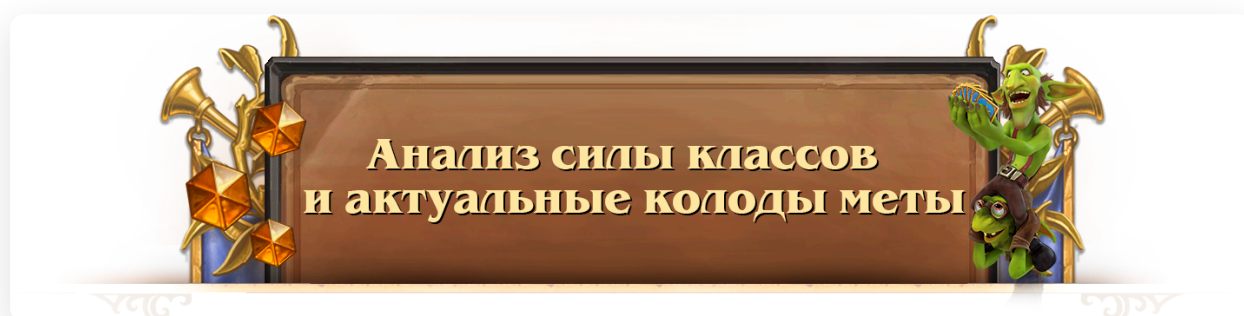
Распределение колод по рангам выглядит весьма очевидно, но в данных кроются интересные детали. **Пэйн Чернокнижник** вернул себе звание колоды #1 в Легенде после коллапса **Хэндбафф Паладина**. Колода всегда лучше играла на высоких рангах. Вслед за ним идут **Секрет Маг** и вечно недооцененный **Нечетный Паладин**.

Разбойник с Погибелью Королей набрал силу без всяких новых карт. Его успехи опираются на сильные матч-апы с Чернокнижником, Шаманом и Жрецом. **Четный Охотник** может быть очередной темной лошадкой Вольного формата. Это сильнейший ответ Магам, да и с Чернокнижниками он играет неплохо.


Вообще в Вольном довольно много разнообразных колод, которые могут похвастаться положительным винрейтом. **ДХ на хрипах** - один из удивительных примеров. Колода

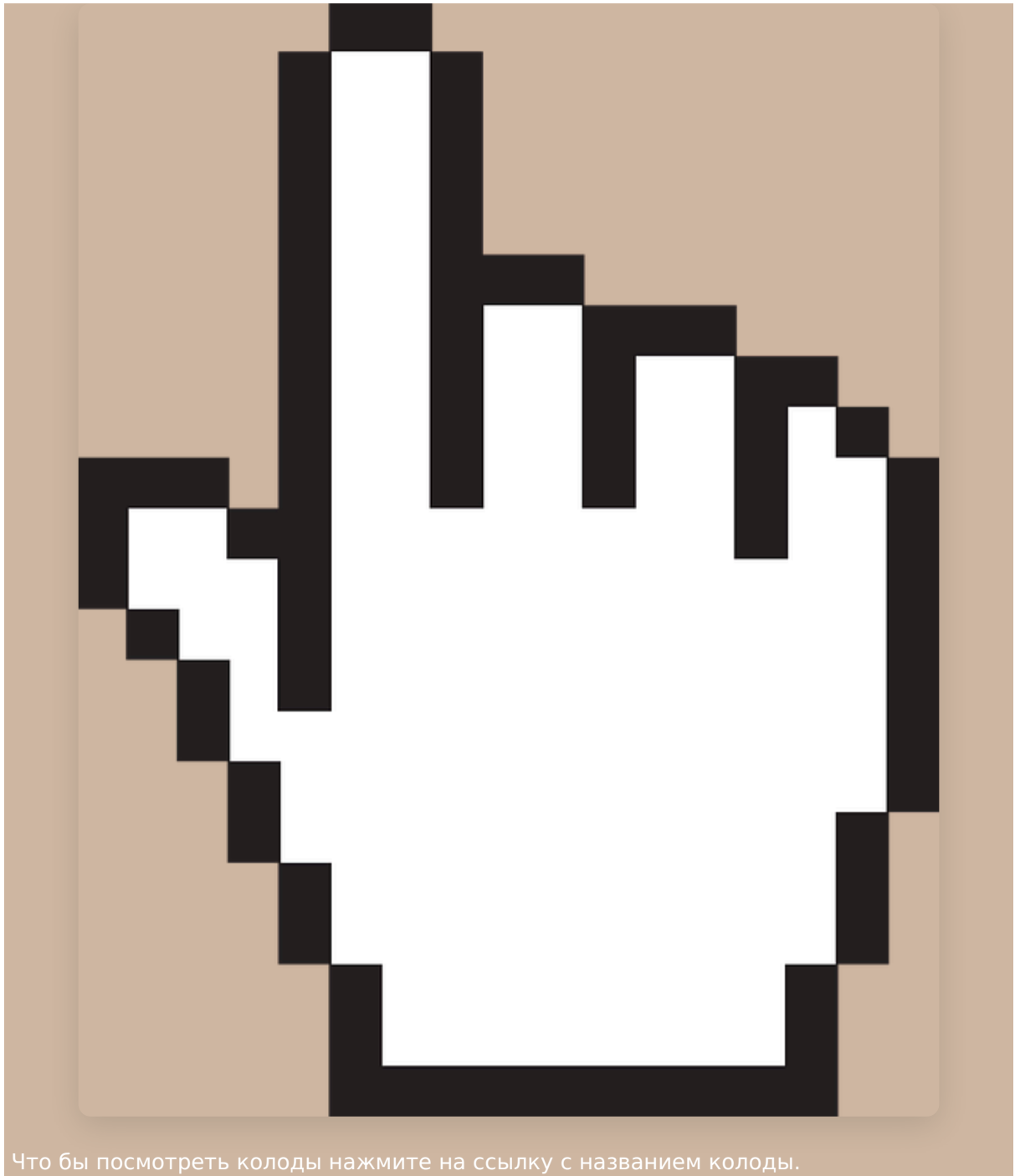
берет все лучшее из Стандартной версии и пытается улучшить результаты, используя комбинации карт из Вольного. Встречаются даже варианты с Рено Джексоном. Учитывая новизну архетипа и неоконченный процесс оптимизации, начальные результаты этого архетипа выглядят многообещающе.

Если же говорить о популярности, то **Дрыжеглот Шаман** - самая переоцененная колода формата. Он сохраняет численность, привлекая игроков, которым нужен веселый и приятный геймплей (например тех, кто любит играть на Биг Жреце). Но, к сожалению, он не может угнаться за соревновательными колодами в Вольном. Однако стоит заметить, что Дрыжеглот может играть соревновательно, если судить по небольшому количеству игр Галакронд Шамана, он может стать потенциальным разрушителем меты!



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

1. 
2. Чтобы скопировать колоду в буфер обмена, нажмите на данную иконку под нужной вам колодой.



Что бы посмотреть колоды нажмите на ссылку с названием колоды.



- ◦ **Секрет Маг** доминирует в ладдере и является самым часто встречаемым оппонентом для большинства игроков. Сказать об архетипе что-то, что не было уже сказано до этого, трудно. Сборки максимально оптимизированы и наказывают противника за малейшую потерю темпа. У колод, составленных просто ради веселья, против Джайны нет шансов. Для колоды подходит любые вариации комплекта секретов, а при острой необходимости можно приправить ее второй **Окультисткой-призывательницей**.

Сборки **Рено Мага** в основном полагаются на **Микрогалактику Луны**, хотя с недавних пор обсуждают и варианты колоды на секретах. Архетип силен, но не безупречен - агрессивные противники и обилие Пэйнлоков на высоких рангах держат его на поводке. **Неосторожный ученик** неплохо показал себя в сборках с **Диким огнем**, но вполне возможно его появление и в традиционных вариантах в качестве раннего массового ремувала, коего у класса не так много.

Берн Маг же в текущей мете формата страдает - архетип не сумел выдержать удар в виде нерфа **Освежающей ключевой воды**, испортивший и популярность, и мощь колоды. Статистика архетипа и до этого была очень двоякой, а теперь он и вовсе потерял контроль над собственным процентом побед.

- **Секрет Маг :**



Вольный Секрет Маг

- **Рено Маг :**



Рено Маг с Микрогалактикой



Рено Секрет Маг

- **АРМ Маг (Берн Маг) :**



Мозаки АРМ Маг



АРМ Маг с

Поджигателем



◦ [назад к выбору класса](#)



- Для начала стоит обратить внимание на недавнее фиаско в лице **Комбо Демонлока**. Колода была построена на взаимодействии **Похитителя душ** с **Неожиданным поворотом** и картами, дающими игроку неуязвимость - в частности **Мал'Ганисом** и **Иллюзионисткой**. Неуязвимость позволяла разыгрывать любое количество карт до потухания фитиля, так как карты не стоят совсем ничего. Колода изменила весь формат своей сумасшедшей популярностью и заставила корректировать множество других архетипов, хоть и не была очень впечатляющей. Ее процент побед не поднимался в ладдере выше 50%, но ее влияние на мету сделало **Похитителя душ** первой запрещенной картой в Вольном формате.

Пэйнлок наконец вернулся в свет после появления **Хэндбафф Паладина**, на некоторое время заменившего его на высоких рангах в ладдере. На данный момент

Гул'Дан вернул свой титул лучшей колоды Легенды. Архетип продолжает меняться; множество игроков начали использовать **Огненный ливень** для лучшего результата против агрессивных колод. Еще лучше карту делает то, что она не дает сработать **Игре с подвохом** при отсутствии существ. Более того - Ливень убивает **Кобольда-библиотекаря** и **Экскурсовода**, чтобы в более медленных матчах получать их с помощью **Воскрешения мертвых**.

Ренолок - самая популярная колода Чернокнижника на всех рангах, и соотношение ее процента побед и популярности наконец-то уравнивается. Ослабший Хэндбафф Паладин дал архетипу продышаться, а появление в формате Мутануса Пожирателя улучшило его статистику против других колод.

■ ■ ■ **Пейн Чернокнижник :**

■ **Пэйн Чернокнижник**

■ **Рено Чернокнижник :**



■ **Билетикус Рено Чернокнижник**



■ **Уиллоу Рено Чернокнижник**

■ **Зоолок :**



■ **Дискард Лок**



■ **Cute Лок**



■ [назад к выбору класса](#)



- Пещеры Стенаний оказали серьезное влияние на Шамана. Стенающее испарение и Древняя подземельщица отлично показали себя в формате, но с выходом дополнения игроки продолжали фокусироваться на описанных ниже архетипах.

Популярность **Дрыжеглот Шамана** всегда превосходила его статистику. Благодаря Древней подземельщице нынешние сборки могут хотя бы попробовать выбраться к высоким рангам. Несмотря на стабилизацию колоды и хорошей статистикой против агрессивных архетипов, Дрыжеглот все еще остается слишком медленным финишером для формата - это вкуче с плохим процентом побед против медленных стратегий убивает архетип на корню.

Галакронд Шаман - колода, на которую Стенающее испарение и Древняя подземельщица оказали наибольшее влияние. Современные сборки отказываются от комбо-стратегии и играют сильный комплект элементалей в качестве поддержки для комплекта Галакронда. Эффективность колоды против агро-колод и способность потягаться с медленными стратегиями с помощью Галакронда или Дрыжеглота делает ее потенциальным кандидатом на нахождение в Тир-1, и единственное, что мешает сделать окончательный вывод - малое количество сыгранных игр.

Другая колода, максимально эффективно использующая новые карты - **Элем Шаман**. Этот агрессивный архетип подобен своему аналогу в Стандарте, но чистая агро-стратегия не подает много надежд, так как быстро остается без карт. Скорее всего, колода найдет место в формате в более сбалансированном виде без огромного количества эксклюзивных карт Вольного формата.

Мурлок Шаман все так же силен и не менее успешен, но совсем не изменился с выходом Пещер стений. Если колода выходит из-под контроля оппонента, то она способна перевесить любые угрозы противника.

■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ **Галакронд Шаман :**



Галакронд Шаман

■ **Элем Шаман :**



Вольный Элем Шаман



■ **Дрыжеглот Шаман :**



Дрыжеглот Шаман



■ **Рено Дрыжеглот Шаман**



■ **Мурлок Шаман :**



Вольный Мурлок Шаман



■ [назад к выбору класса](#)



- Жрец на некоторое время покинул формат после релиза Пещер стений, но восстановился после бана [Похитителя](#) душ.

Рено Жрец - все еще самая популярная колода на высоких рангах, и ее процент побед хорош, но непримечателен. Пробовались сборки с [Зиреллой](#), но с недавними изменениями [Обновления](#) про эту затею можно забыть. Все больше игроков добавляют в сборки [Волну апатии](#), предназначенную для получения преимущества против обилия Пэйнлоков в Легенде.

Биг Жрец за прошедшее время совсем не изменился. Архетип все еще неплох как против агрессивных колод, так и против более жадных и медленных оппонентов, но в то же время проблемы, вызванные ограничениями сборки, более весомы в рейтинговой игре. Возможным добавлением к колоде может стать [Зиллиакс](#), предоставляющий полезное исцеление в отсутствии [Обновления](#), но его добавление способно навредить против более медленных оппонентов. Это вполне неплохое решение, скажем, при обилии в ладдере Секрет Магов.

С момента возвращения эффекта Разы Пленного чуть больше года назад ни один из архетипов Жреца кроме этих двух не оказал никакого влияния на формат. Класс силен, иногда даже слишком, но от нового дополнения хотелось бы получить для него глоток свежего воздуха в виде еще одного-двух архетипов.

- ▪ **Биг Жрец:**



Биг Жрец

- **Рено Жрец:**



Рено Жрец



назад к выбору класса



- С Разбойником все сложно. С одной стороны, класс релевантен в формате благодаря вновь пришедшему успеху [Погибели королей](#), с другой же, некоторые его колоды побеждают сами себя.

Начнем с **Разбойника на Погибели королей** и его возвращения на вершину! После недолгого пребывания в Тир-3 колода сумела вновь добраться до Тир-1 даже после потери [Нитрояда](#). В первую очередь за это стоит отблагодарить уход Паладина с горизонта и отличную

статистику против Шамана. Один из последних вариантов избавляется от **Зефриса Великого** (что происходит все чаще и в других сборках с дубликатами карт) - эта тенденция может сильно повлиять на климат Вольного формата.

Нечетный Разбойник - другой хороший выбор колоды для Валиры. За последнее время собранная статистика не очень велика, что помещает архетип в Тир-3. **Теперь мое!** все чаще появляется в сборках, хотя на собранных данных оценивать это трудно.

Комбо Разбойник - одна из худших колод формата. То, насколько она слаба против большинства колод, затмевает ту пару побед, которую ей удастся получить. Она может справиться с Целестиал Друидом, но при этом показывает ужасные результаты против агрессивных стратегий и абсолютно каждой колоды Мага. Колода отправляется на полочку странных неэффективных экспериментов рядом с Милл Разбойником и Разбойником на воровстве.

- **Разбойник с Погибелью королей :**

-  **Разбойник с Погибелью королей**



- **Нечетный Разбойник :**

-  **Нечетный Разбойник**



- **Комбо Разбойник :**

-  **ОТК Разбойник с Вороватым духом**



- [назад к выбору класса](#)



- ○ ▪ ▪ **Агро Токен Друид** и так был не в лучшем положении, а теперь еще подоспел и нерф **Бормотуна**, который может вколотить последний гвоздь в крышку гроба колоды. Раньше карта была лучшей в сочетании с **Увеличением** в начале партии, но теперь для нее закрыто множество взрывных стартов, на которые так полагался архетип.

Положительный момент сложившейся ситуации заключается в том, что более медленные сборки Токен Друида по-прежнему могут положиться на

Зов чащобы. Можно ожидать, что игроки обратят на них больше внимания в ближайшее время.

Малигос мог реализовать свой потенциал в колодах Малфуриона разными способами, но на данный момент чаще всего для этого используют **Целестиал Друида**, который обратился к большему числу драконов и **Дыханию снов**. К ним присоединился **Сбежавший манапард**, которого стали использовать многие игроки на высоких рангах, хотя карта пока что непопулярна. Он позволяет вам реализовать комбинацию колоды в тот же ход, когда вы разыгрываете **Парад планет**. Пока что неясно, лучше ли он **Раненого мародера** - провокация 5/10 очень полезна.

Про **Джейд Друида** можно было бы сказать все то же самое, что и в последней дюжине мета-отчетов - навряд ли бы кто-то заметил.

■ ■ ■ Токен Друид :



Вольный Токен Друид

■ Малигос Друид :



Малигос Целестиал Друид

■ Джейд Друид :

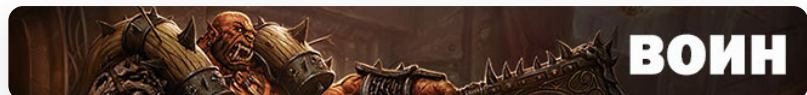


Джейд Друид



■ назад к выбору класса

■



- ■ ■ ■ ■ **Пират Воин** все так же хорош в ладдере, особенно на подступах к Легенде. Самой популярной осталась сборка первого дня дополнения, и у игроков нет причин ей изменять. Интересно, что Пират Воин стал уступать Секрет Магу, который долгое время приносил большую выгоду Гаррошу. Причиной тому может быть **Союзник из оазиса**, который постепенно стал популярной опцией в сборках Джайны. Время покажет, сохранится ли эта тенденция.

Медленные архетипы Воина не могут похвастаться таким же успехом. **Фатиг Воин** впервые смог пробиться в тир-лист архетипов, собрав достаточно статистики, но результаты не впечатляют. Он занял место в Тир-4 с парой удачных матч-апов и рядом серьезных недостатков. Колода неплохо справляется со спамом стола, но у нее нет четкого плана на игру против ОТК

оппонентов, а встречи с большими колодами - сушая катастрофа. И хотя новые сборки с **Воеводой Саурфангом** привлекли к себе внимание игроков, колоде все еще очень далеко до той позиции, на которую она метит.

Нечетный Воин лучше показывает себя против агро колод, но еще больше страдает от комбо противников. Проблемы с жадными оппонентами примерно те же, что и у Фатиг Воина. Мутанус Пожиратель стал неотъемлемой частью архетипа, поскольку это одна из немногих доступных карт, которая может разрушить оппоненту план на игру.

- **Пират Воин :**



Вольный Пират Воин

- **Нечетный Воин :**



Нечетный Воин

- **Фатиг Война :**



DMH Фитиг Воин



▪ [назад к выбору класса](#)

-



ПАЛАДИН

- - Вы не поверите. **Нечетный Паладин** крайне силен и незаслуженно обделен вниманием - снова и снова.

Лорд Баров - не лучший инструмент в колоде, но он вынужденно находится в ней из-за засилья Пэйн Чернокнижника в топе Легенды. **Божественная милость** и **Благословение наставника** - проходные заклинания света, но вполне возможно, что для них появится более полезная альтернатива среди новых карт.

Агро Паладин потерял в винрейте за последнее время. Практически все игроки перешли на сборку с заклинанием **На старт!**, но стало ли от этого лучше - вопрос открытый. **Дальние заставы** ушли из большинства сборок, но учитывая их появление в

Стандарте, игрокам стоит снова присмотреться к ним и в Вольном. Архетип по-прежнему не оправился от череды старых нерфов, поскольку его оптимизация протекает очень лениво на фоне спада интереса к колоде.

Списанный со счетов большинством игроков **Хэндбафф Паладин** все еще неплох. Он потерял явное преимущество перед другими агрессивными противниками, но колода остается хорошо сбалансированной. Среди новых карт грядущего дополнения для Хэндбафф Паладина уже есть одна заманчивая опция, поэтому неудивительно, если он снова станет одним из лучших участников меты.

- **Манускрипт Паладин :**



Хэндбафф Паладин

- **Нечетный Паладин :**



Нечетный Паладин

- **Прочие колоды Паладина :**



Тах Паладин

- [назад к выбору класса](#)



ОХОТНИК НА ДЕМОНОВ

- **Нечетный Охотник на демонов** показывает приемлемую игру, что может стать открытием для многих.

Архетип извлекает большую выгоду из того, что игроки используют не те колоды. И речь не только о плохих колодах, которые завывают чужой винрейт. Речь также и о сильных колодах, которыми наоборот не играют. Нечетный Паладин, Пират Воин и Разбойник с **Погибелью королей** - все они страдают от недостатка популярности, в то время как Нечетный Охотник на демонов крайне не рад встрече с каждым из них. Однако, учитывая тенденции популярности, в ближайшее время навряд ли что-то изменится, что должно пойти на руку Иллидану.

А теперь важная новость. У Охотника на демонов есть еще один конкурентоспособный вольный архетип! Игроки Стандарта уже знакомы с **Охотник на демонов на хрипах**. Как оказалось, колода хороша и в Вольном формате. Статистика включает в себя сборки с **Рено Джексон**ом, но большинство версий его не использует. ДХ на хрипах хорошо показывает себя против Рено колод благодаря длинной череде угроз и **Проклятому альбатросу**. Против агро колод ситуация может складываться по-разному. Липкость существ Иллидана помогает в некоторых противостояниях, но иногда он просто не успевает за темпом оппонента и выпускает ситуацию из-под контроля из-за достаточно медленной ранней игры.

Пока что ДХ на хрипах не привлек к себе большого внимания, поэтому сложно порекомендовать одну лучшую сборку. Но, вне зависимости от перечисленных ниже 30 карт, архетип стоит того, чтобы испытать его.

▪ **Нечетный Охотник на демонов :**



Нечетный Охотник на демонов

▪ **Охотник на демонов на хрипах :**



ДХ на хрипах



назад к выбору класса



- ◦ ▪ ▪ ▪ Охотник с уверенностью готов заявить, что в его распоряжении есть одна из лучших колод Вольного формата.

Четного Охотника можно назвать лучшей контрколодой для Пэйн Чернокнижника и Секрет Мага в мете. Этим объясняется его успех в ладдере. Кроме того, он с легкостью наказывает любые “веселые и интерактивные” комбо колоды.

Конечно, и у него есть свои недостатки. Колоды с массой ремувалов и исцеления становятся тяжелым испытанием. Кроме того, агрессивные колоды на определенном типе существ с ранним захватом стола с трудом поддаются Рексару, поскольку у него нет возможности убирать ранние

угрозы со стола. Важно подчеркнуть, что эти слабости ни в коем случае не перекрывают положительные стороны колоды. Его разброс матч-апов - это нечто среднее между непонерфленным Агро Паладином и Секрет Магом, со всеми их плюсами и минусами.

У **Бист Охотника** и **Рено Охотника** дела идут не так хорошо, мягко говоря. Как говорится, хорошего помаленьку.

- ▪ ▪ **Четный Охотник :**



Четный Охотник

- **Бист Охотник :**



Бист Охотник

- **Рено Охотник :**



Рено Охотник



назад к выбору класса

- **Источник**

www.vicioussyndicate.com на языке оригинала