

23

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Состояние меты Вольного режима в мета-отчете [Wild] VS Data Reaper Report #23

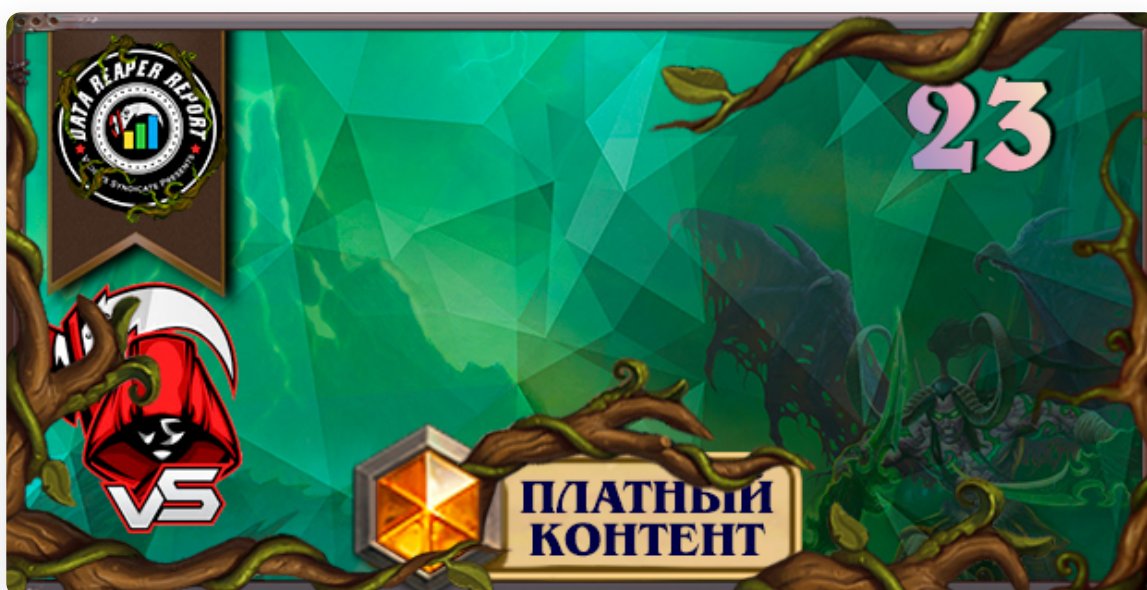
17.06.2020

Мета-отчеты

Мета-отчет

Состояние меты Вольного режима в мета-отчете

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Здравствуйтесь, уважаемые посетители и подписчики портала [kolodahearthstone.ru](http://kolodahearthstone.ru)

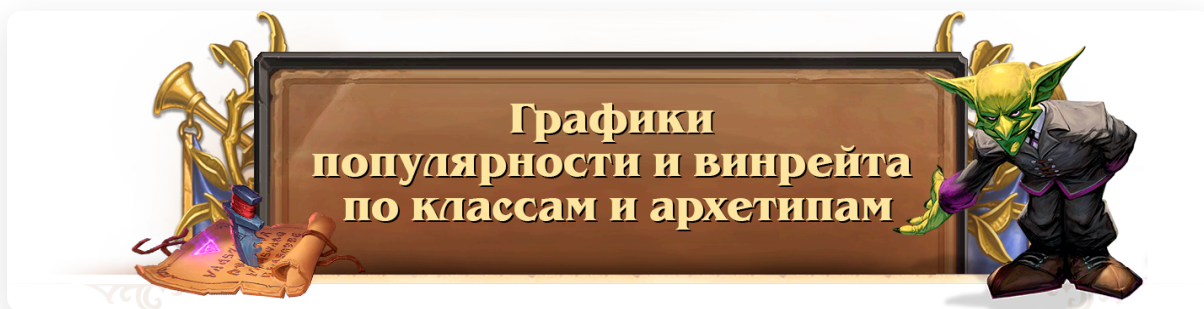
Подробный разбор лучших классов и их колод, разбор ослабления и усиления тех или иных архетипов. Тенденции вольной меты, векторы развития, колоды, мета брейкер и не только.

## Содержание мета-отчета:

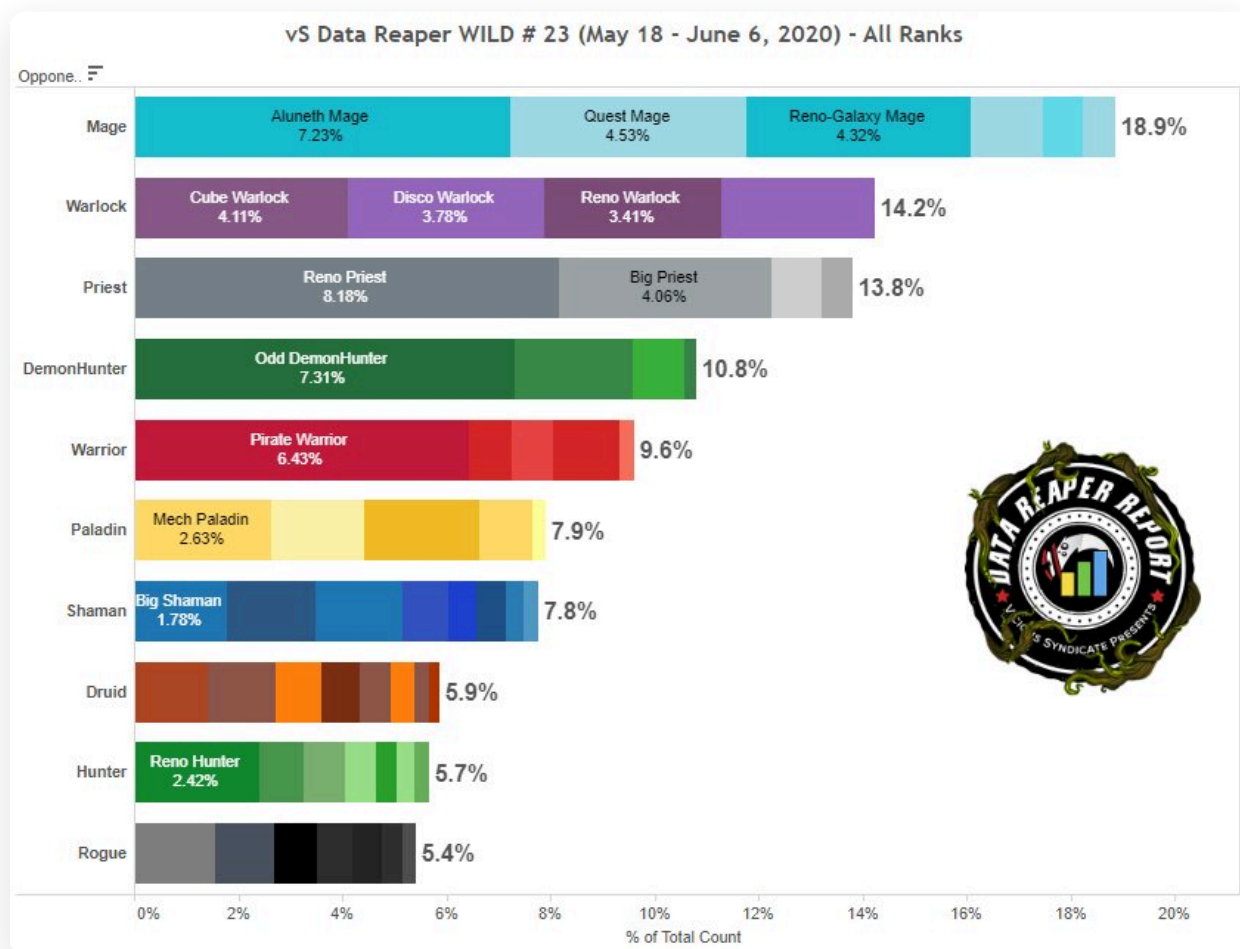
1. *Графики популярности по классам и архетипам*
2. *Анализ популярности классов*
3. *Графики винрейта и рейтинг архетипов*
4. *Анализ силы архетипов*

## 5. Анализ силы классов и актуальные колоды меты

- 
- 

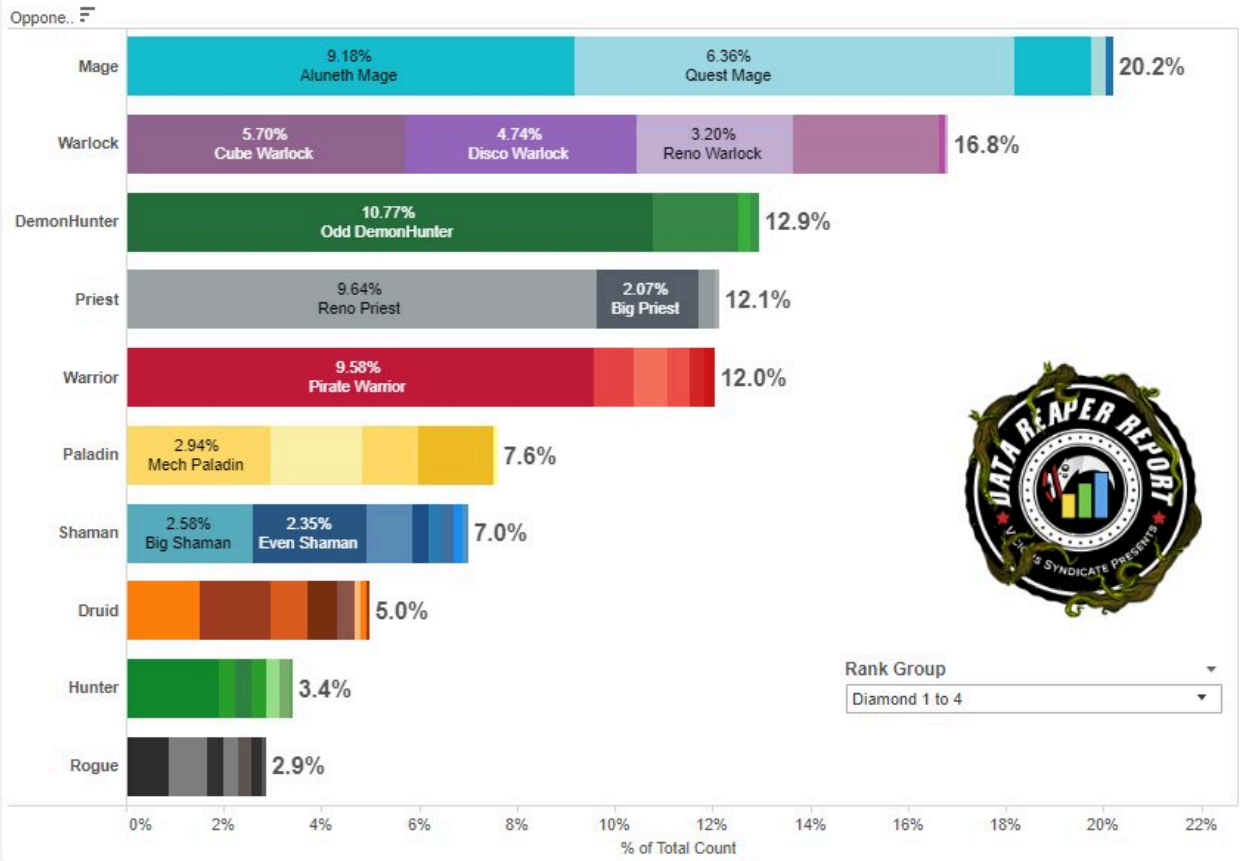


По всем рангам



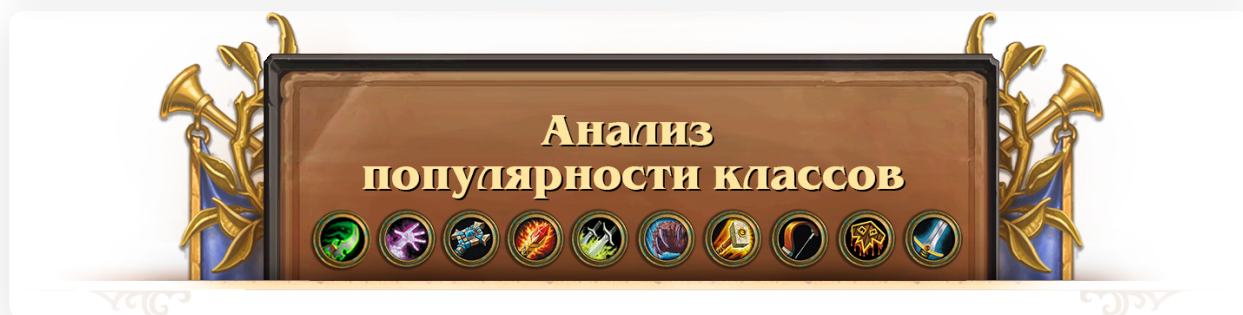
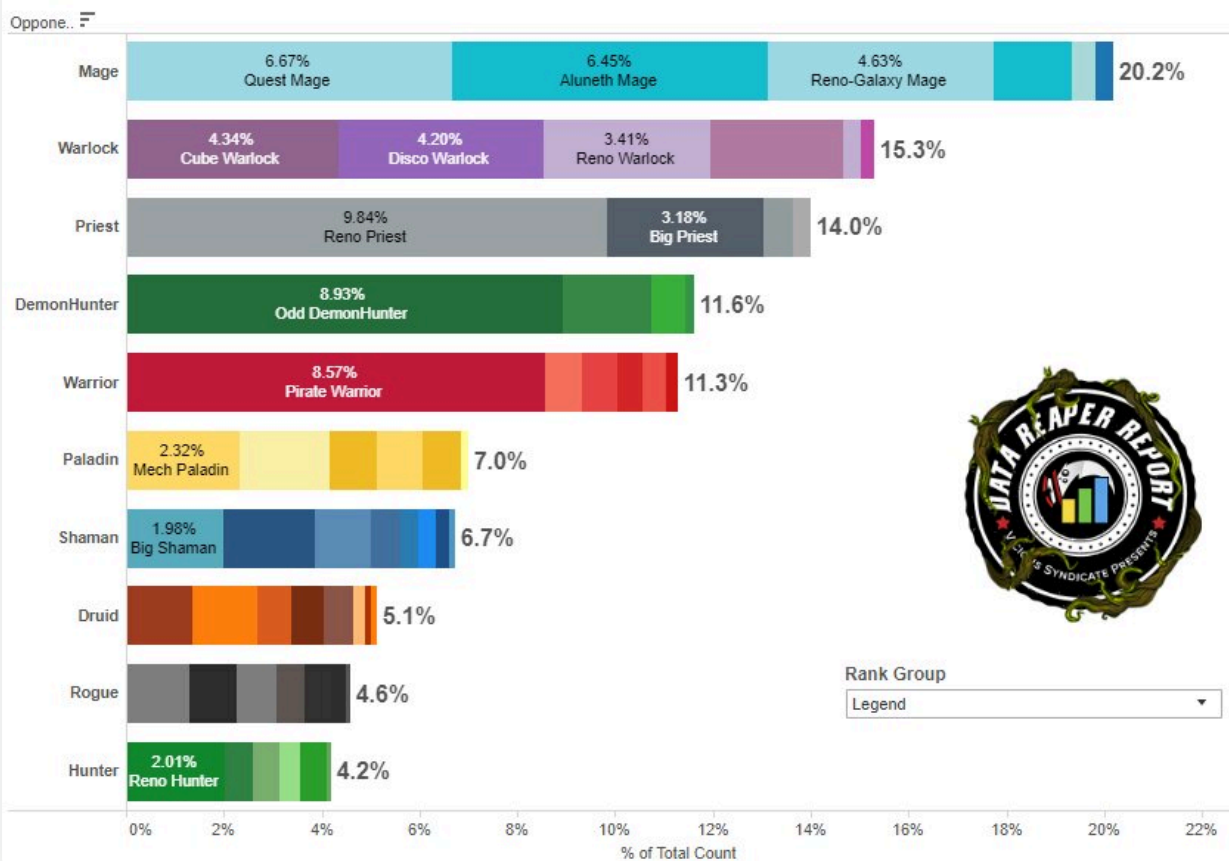
В промежутке ранга Алмаз 4 - 1


vS Data Reaper WILD # 23 (May 18 - June 6, 2020) - By Ranks





На ранге Легенда

## vS Data Reaper WILD # 23 (May 18 - June 6, 2020) - By Ranks



 **Маг** - настоящий король формата, занимающий около 20% ладдера выше Алмаза 4. **Темпо Маг** - самая популярная колода для подъема в Легенду, но при пересечении Легендарного ранга ситуация меняется. Игроки на высоких уровнях игры либо переключаются на Рено Жреца, сильную и сбалансированную колоду, либо выбирают Квест Мага, который является жесткой контрколодой для Рено Жреца. Таким образом, в Легенде **Квест Маг** становится самой популярной сборкой класса. Замечен и резкий рост количества Рено Магов. Многие играют от защиты вокруг [Микрогалактики Луны](#), другие же используют [Связующую спираль](#).

 Единственное заметное изменение вокруг **Чернокнижника** - увеличенное количества **Меха-К'Тун Чернокнижников** в ответ на усиление Рено Жреца. В остальном, Гул'дан весьма разнообразен, имея 4 различных архетипа в ладдере.

 **Рено Жрец** стал самой популярной колодой формата, а **Биг Жрец** сократился до небольших значений. В предыдущем мета-отчете упоминалось, что Рено Жрец прекрасно играет против почти любой колоды в игре, кроме очень быстрых

комбо колод. Это и побудило игроков настроиться на матч-ап со Жрецом и выбрать в качестве оружия натуральные контрколоды и/или определенные карты.



Несмотря на нерфы, **Охотник на демонов** сохраняет стабильную численность в Вольном. Нечетный Охотник на демонов представляет класс, потому что Агро Охотник на демонов не смог сыскать такого же успеха, как в Стандартном формате.



После долгих дней и ночей на дне Вольной меты, **Воин** наконец-то совершил рывок вверх благодаря архетипу **Пират Воина**. **Корсарский тайник** оказал большое влияние на последовательность и раннюю игру архетипа, и потому колода стала популярным инструментом для эффективного покорения ладдера.



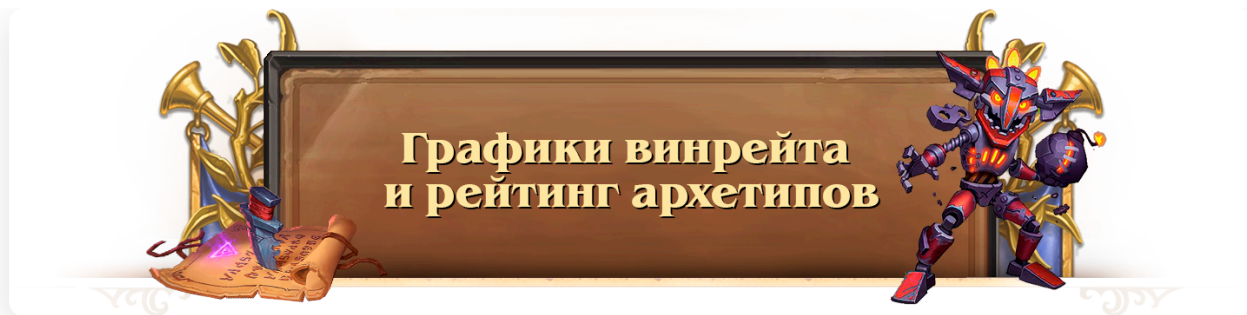
**Паладин** в последнее время необычайно расцвел в виду своей разнообразности. **Мех Паладин** и **Мурлок Паладин** - самые заметные архетипы, однако все чаще после баффа Алдор-служительницы игроки экспериментируют с колодами, выстроенными вокруг Манускриптов (**Чистый Паладин** и **Контроль/ОТК** через всадников Утера Черного Клинка). В каждом отчете упоминается мощь и последовательность **Нечетного Паладина**, но у игроков напрочь отсутствует какой-либо энтузиазм к этому архетипу.



Присутствие **Шамана** в ладдере скромно, но внутри класса происходят драматические изменения. Впервые **Четный Шаман** перестал быть самой популярной колодой класса. **Биг Шаман** появился после последних изменений баланса и медленно, но уверенно обгоняет Четного Шамана по популярности.



**Друид** упал в численности после неудачной попытки удержать хайп вокруг него. **Джейд Друид** и **Комбо Друид** - самые заметные архетипы класса. Рено Охотник стал чуть популярнее и теперь он выглядит как до конца сформировавшаяся колода, которой долгое время чего-то не хватало. Разбойник продолжает играть с мусорными архетипами, ни один из которых не может зацепиться в ладдере и оказать мало-мальски значимое влияние на мету.



## Диаграммы матч-апов

По всем рангам

## Wild Matchup rates based on games between 5/18/2020-6/6/2020 (Minimum 50 games required per matchup)



All Ranks ▼

Hero	Hero Deck	N	Opponent / Opponent Deck																
			DemonH..	Hun..	Mage			Paladin		Priest		Shaman		Warlock			War..		
			Aggro Demon-Hunter	Odd Demon-Hunter	Reno Hunter	Aluneth Mage	Quest Mage	Reno-Galaxy Mage	Mech Paladin	Murloc Paladin	Big Priest	Reno Priest	Big Shaman	Even Shaman	Cube Warlock	Disco Warlock	Mecha'thun Warlock	Reno Warlock	Pirate Warrior
DemonHunter	Aggro DemonHunter		Black	Red	Red	Red	Green	Green	Red	Red	Green	Red			Red	Red	Green	Green	Red
	Odd DemonHunter		Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Red
Hunter	Reno Hunter		Green	Red	Black	Red	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Red
Mage	Aluneth Mage		Green	Green	Green	Black	Green	Green	Red	Green	Red	Red	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Red
	Quest Mage		Green	Red	Red	Black	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Red
	Reno-Galaxy Mage		Red	Red	Red	Red	Black	Green	Red	Red	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Red
Paladin	Mech Paladin		Green	Green	Red	Green	Green	Green	Black	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Red
	Murloc Paladin		Green	Red	Green	Red	Green	Green	Black	Black	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Black	Red
Priest	Big Priest		Red	Red	Green	Red	Red	Green	Green	Black	Red	Red	Red	Red	Green	Red	Red	Green	Red
	Reno Priest		Green	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Red
Shaman	Big Shaman		Green	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Red	Black	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Red
	Even Shaman		Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Black	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Red
Warlock	Cube Warlock		Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Green	Red	Green	Red
	Disco Warlock		Green	Red	Green	Red	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Red
	Mecha'thun Warlock		Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Red	Red	Black	Green	Red
	Reno Warlock		Red	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Black	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red
Warrior	Pirate Warrior		Green	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Black	Red

В промежутке рангов Алмаз 4 - Легенды

# Wild Matchup rates based on games between 5/18/2020-6/6/2020 (Minimum 50 games required per matchup)



D10 to L

Hero	Hero Deck	Opponent / Opponent Deck																
		DemonH..	Hun..	Mage			Paladin		Priest		Shaman		Warlock			War..		
		Aggro DemonHunter	Odd DemonHunter	Reno Hunter	Aluneth Mage	Quest Mage	Reno-Galaxy Mage	Mech Paladin	Murloc Paladin	Big Priest	Reno Priest	Big Shaman	Even Shaman	Cube Warlock	Disco Warlock	Mecha'thun Warlock	Reno Warlock	Pirate Warrior
DemonHunter	Aggro DemonHunter	Black	Red		Red	Green					Red			Green				Red
	Odd DemonHunter	Green	Black	Green	Green	Green	Green				Red	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Red
Hunter	Reno Hunter		Green	Black	Red	Green	Green				Green			Red	Red			Red
Mage	Aluneth Mage	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Red	Green		Red	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green
	Quest Mage	Green	Red	Red	Red	Black	Green	Red			Green	Green	Red	Green	Red	Green	Green	Red
	Reno-Galaxy Mage	Green	Red	Red	Red	Black	Red	Red			Green		Red	Red	Red	Red	Red	Green
Paladin	Mech Paladin		Green	Green	Green	Green	Green	Black			Red			Red	Green			Green
	Murloc Paladin				Red				Black		Green							
Priest	Big Priest									Black								
	Reno Priest	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Red		Black	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Green
Shaman	Big Shaman		Green	Green	Red	Green	Green				Red	Black		Red	Red	Green		Green
	Even Shaman		Green	Green	Red	Green	Green				Red	Black		Green	Green			Green
Warlock	Cube Warlock	Green	Red	Green	Green	Red	Green	Green			Red	Green	Red	Black	Red	Red	Green	Green
	Disco Warlock		Red	Green	Red	Green	Green	Green			Red	Green	Red	Green	Black	Green	Green	Red
	Mecha'thun Warlock		Red		Red	Red	Green				Green	Red		Green	Red	Black		Red
	Reno Warlock		Red		Green	Red	Green				Green			Green			Black	Green
Warrior	Pirate Warrior	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red			Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Black

На ранге Легенда




# Wild Matchup rates based on games between 5/18/2020-6/6/2020 (Minimum 50 games required per matchup)



D4 to L

Hero	Hero Deck	Opponent / Opponent Deck																
		DemonH..	Hun..	Mage			Paladin		Priest		Shaman		Warlock			War..		
		Aggro DemonHunter	Odd DemonHunter	Reno Hunter	Aluneth Mage	Quest Mage	Reno-Galaxy Mage	Mech Paladin	Murloc Paladin	Big Priest	Reno Priest	Big Shaman	Even Shaman	Cube Warlock	Disco Warlock	Mecha'thun Warlock	Reno Warlock	Pirate Warrior
DemonHunter	Aggro DemonHunter	Black	Red		Red						Red							Red
	Odd DemonHunter	Green	Black	Light Green	Light Green	Green	Light Green	Light Green	Light Green		Red	Light Green	Red	Green	Light Green	Green	Green	Light Green
Hunter	Reno Hunter		Red	Black	Red						Red							Red
Mage	Aluneth Mage	Green	Light Green	Light Green	Black	Green	Light Green	Red			Red	Light Green	Light Green	Red	Light Green	Green	Light Green	Red
	Quest Mage		Red		Red	Black	Light Green	Light Green			Green			Light Green	Red			Red
	Reno-Galaxy Mage		Light Green		Light Green	Red	Black				Light Green			Light Green	Red	Light Green	Light Green	Light Green
Paladin	Mech Paladin		Light Green		Light Green			Black			Red							Light Green
	Murloc Paladin							Black			Light Green							
Priest	Big Priest								Black									
	Reno Priest	Green	Green	Light Green	Light Green	Red	Light Green	Light Green	Light Green		Black	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Red	Light Green	Light Green
Shaman	Big Shaman		Light Green		Light Green						Red	Black						Light Green
	Even Shaman		Light Green		Light Green	Red					Red		Black	Light Green	Light Green			Light Green
Warlock	Cube Warlock		Red		Light Green	Light Green	Light Green				Red		Red	Black	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green
	Disco Warlock		Red		Light Green	Green	Light Green				Red		Red	Light Green	Black	Light Green	Light Green	Light Green
	Mecha'thun Warlock		Red		Light Green		Light Green				Green			Light Green	Red	Black		Light Green
	Reno Warlock		Red		Light Green						Light Green						Black	Light Green
Warrior	Pirate Warrior	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Green	Light Green	Light Green			Red	Red	Red	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Black

Таблица % винрейта архетипов с распределением по Тир уровням

Diamond 5 to 10						Diamond 1 to 4						Legend																							
 <b>vS WILD Power Rankings</b> Wild DR # 23												 <b>vS WILD Power Rankings</b> Wild DR # 23												 <b>vS WILD Power Rankings</b> Wild DR # 23											
Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score	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	Pirate Warrior	56.14	100.0	72.9	86.5	Tier 1	Pirate Warrior	54.57	100.0	88.9	94.4	Tier 1	Pirate Warrior	55.70	100.0	87.1	93.5																		
	Even Shaman	56.10	99.7	21.7	60.7		Even Shaman	54.03	94.0	21.8	57.9		Even Shaman	55.18	95.4	19.1	57.3																		
	Odd DemonHunter	55.96	98.5	90.5	94.5		Odd DemonHunter	53.78	91.3	100.0	95.7		Odd DemonHunter	54.80	92.1	90.7	91.4																		
	Big Shaman	54.99	90.6	23.8	57.2		Big Shaman	53.27	85.8	24.0	54.9		Big Shaman	53.72	82.7	20.1	51.4																		
	Aluneth Mage	54.17	83.9	100.0	92.0		Reno Priest	52.79	80.5	89.5	85.0		Aluneth Mage	53.10	77.2	65.6	71.4																		
	Cube Warlock	53.13	75.5	50.4	62.9	Aluneth Mage	51.85	70.2	85.2	77.7	Reno Priest	52.12	68.6	100.0	84.3																				
	Reno Priest	53.00	74.4	90.6	82.5	Cube Warlock	51.19	63.0	52.9	57.9	Disco Warlock	51.93	66.9	42.6	54.8																				
Disco Warlock	52.33	68.0	43.9	56.4	Disco Warlock	50.75	58.2	44.0	51.1	Cube Warlock	51.91	66.8	44.1	55.4																					
Tier 2	Mech Paladin	51.78	64.5	35.3	49.9	Mech Paladin	50.27	53.0	27.3	40.2	Mech Paladin	51.06	59.3	23.5	41.4																				
	Murloc Paladin	51.63	63.3	20.3	41.8	Murloc Paladin	49.19	41.1	17.4	29.3	Murloc Paladin	50.76	56.7	18.7	37.7																				
	Quest Mage	51.22	60.0	59.3	59.6	Quest Mage	48.28	31.2	59.1	45.1	Quest Mage	50.89	56.0	67.7	61.9																				
Tier 3	Reno Hunter	49.08	42.5	28.7	35.6	Reno Hunter	47.68	24.6	17.5	21.1	Mecha'thun Warlock	48.76	39.2	27.6	33.4																				
	Mecha'thun Warlock	48.74	39.7	25.4	32.6	Reno-Galaxy Mage	47.44	22.0	24.4	23.2	Reno Hunter	48.68	38.4	20.4	29.4																				
	Aggro DemonHunter	48.27	35.9	30.7	33.3	Mecha'thun Warlock	47.22	19.6	27.6	23.6	Reno-Galaxy Mage	47.82	30.9	47.0	38.9																				
	Reno Warlock	47.99	33.6	41.4	37.5	Reno Warlock	46.85	15.6	29.7	22.7	Reno Warlock	47.51	28.2	34.6	31.4																				
	Reno-Galaxy Mage	47.50	29.6	45.1	37.4	Aggro DemonHunter	45.55	1.3	18.3	8.8	Aggro DemonHunter	47.51	28.1	18.4	23.3																				
Tier 4	Big Priest	43.00	-7.0	42.1	17.8	Big Priest	41.72	-06.6	19.2	-10.7	Big Priest	42.71	-14.0	32.3	9.2																				

**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.

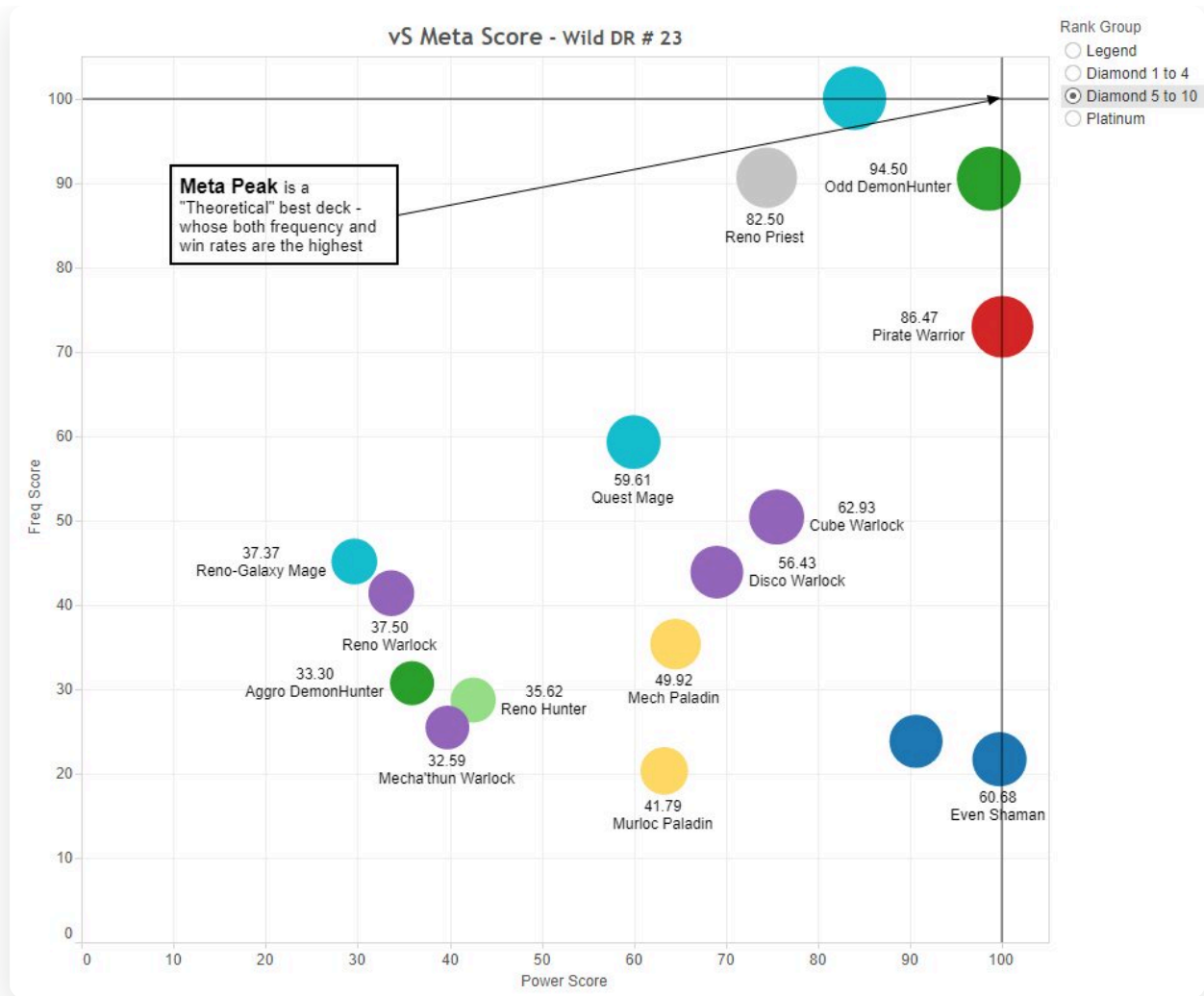
Tier	Hero Deck	Estimate
T1	Odd Paladin	Abc
T2	Odd Rogue	Abc
	Reno-Quest Mage	Abc
T3	Jade Druid	Abc
T4	Astiana Druid	Abc
	Reno Shaman	Abc

## Диаграмма Meta Score

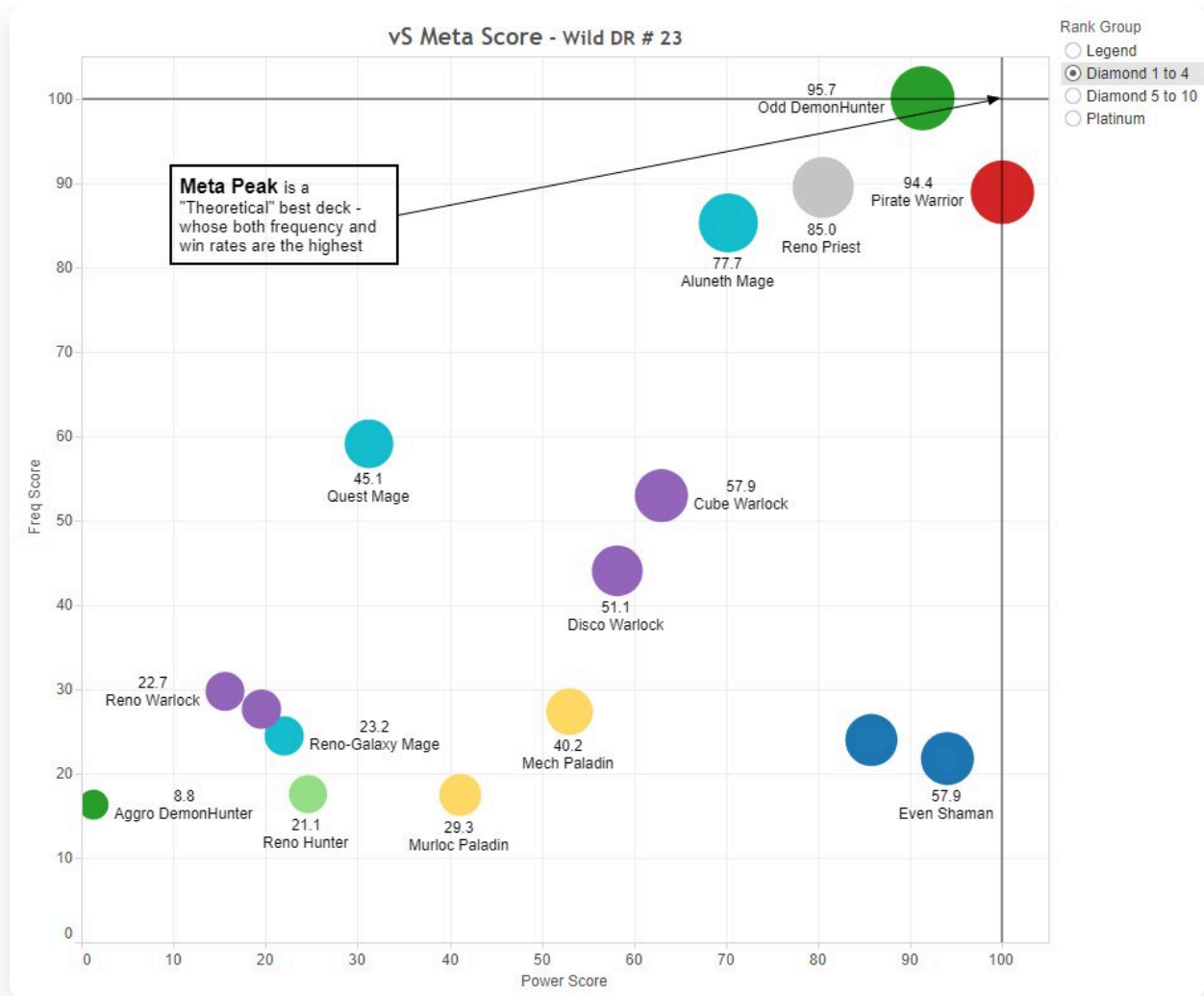
vS Meta Score диаграмма - отображает одновременно и уровень силы архетипов (ось абсцисс X), и их популярность (ось ординат Y). Исследовав этот график, вы сможете нагляднее увидеть и проще понять состояние текущей меты.

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 подобрались существующие архетипы.

Алмаз 10-5

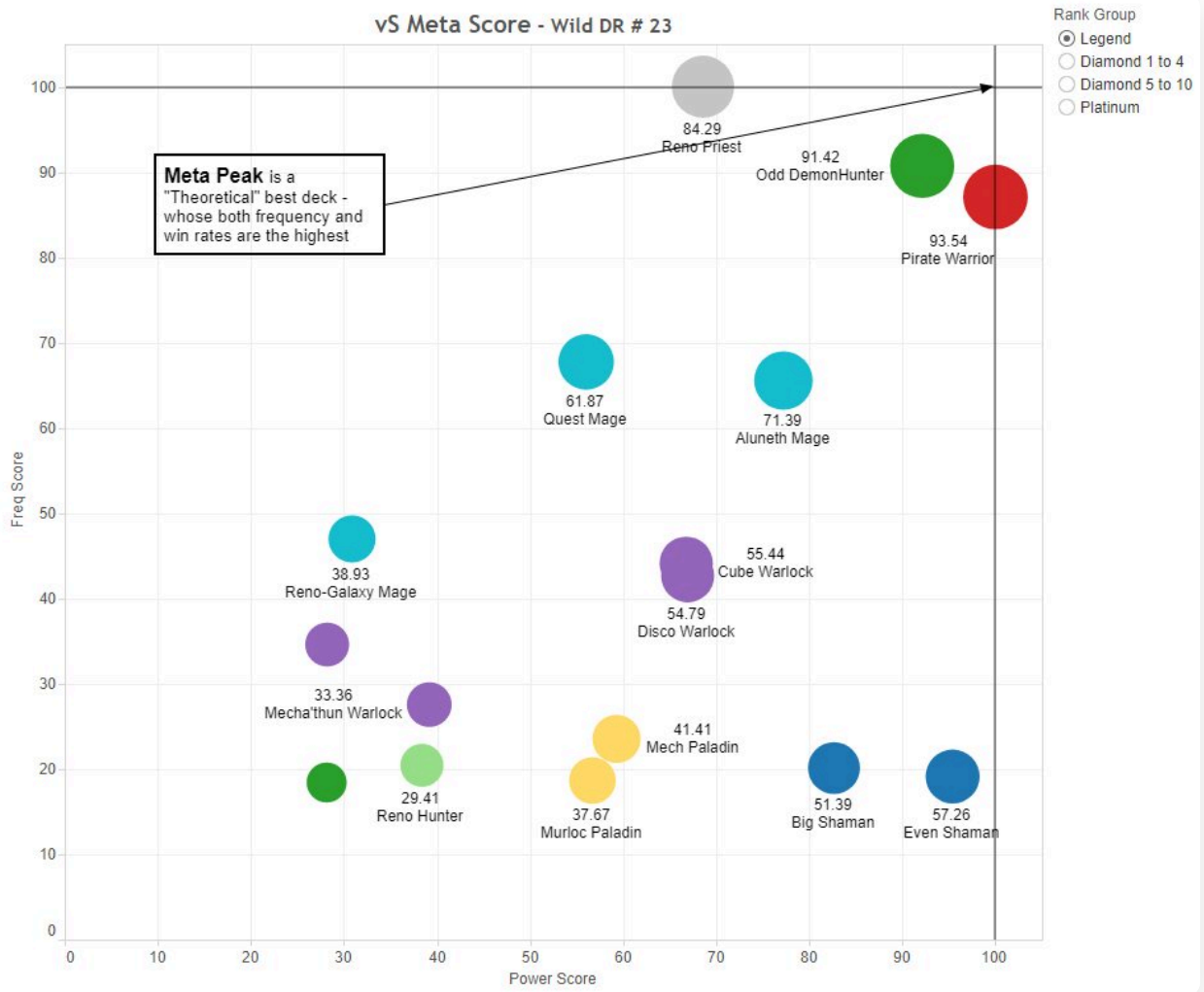


Алмаз 4 - 1 ранг



На легендарном ранге

### vS Meta Score - Wild DR # 23



## Анализ силы архетипов



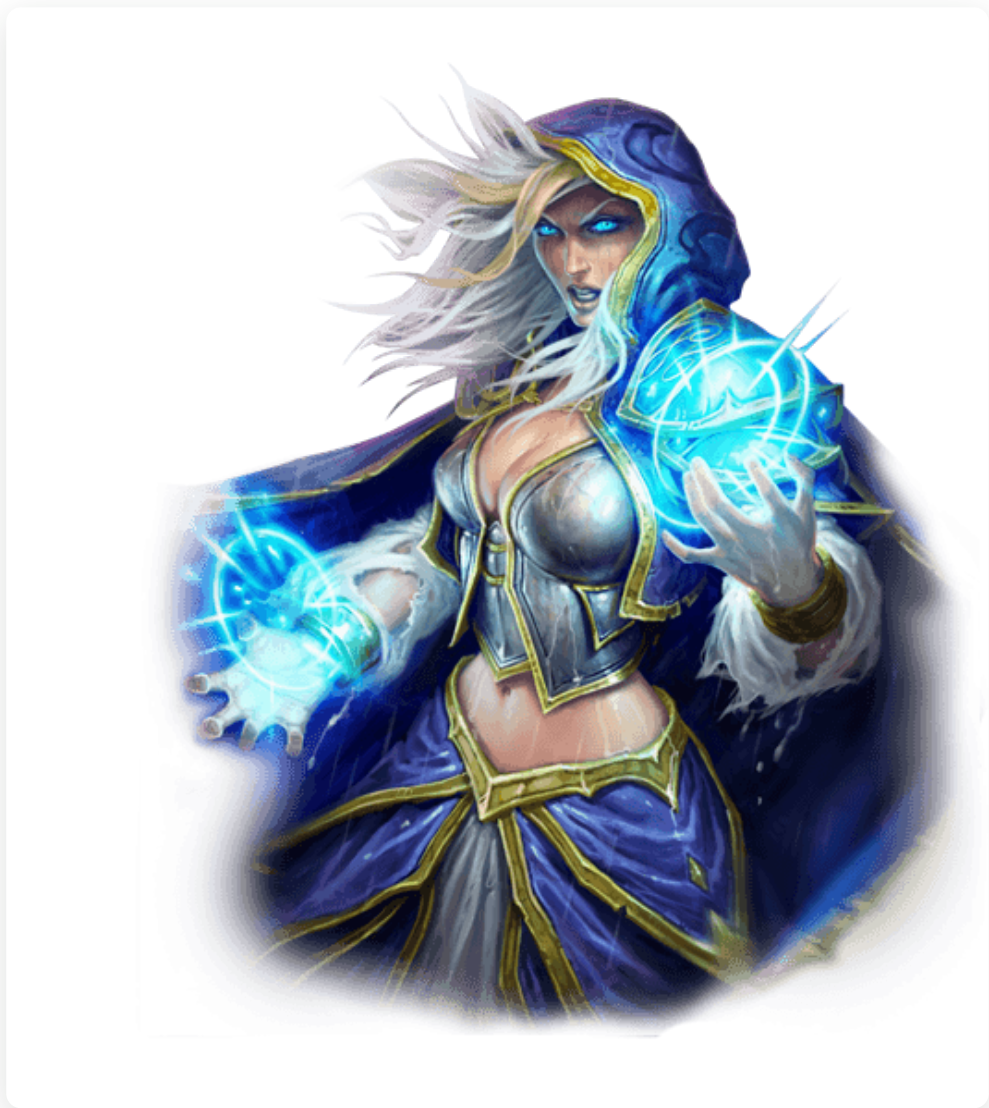
**Пират Воин** вернулся в игру и вновь доминирует. Последовательность и количество ресурсов, которое дает ему **Боевой якоррь**, а также количество взрывного урона, которое ему дает **Корабельная пушка** и **Летучая баржа**, - все это придало колоде огромную мощь. Учитывая, что это лучшая колода Вольного формата, интересно посмотреть, как ответит мета, и как Пират Воин с этим справится. Если эффекты уничтожения оружия станут популярными, Пират Воину может потребоваться дополнительное оружие и даже **Грабительница**.



В спину Пират Воину дышат **Нечетный Охотник на демонов** и **Четный Шаман**. Шаман не часто встречается в ладдере, но он очень силен, и только Рено Жрец является для него сложным матч-апом. Нечетный Охотник на демонов почувствовал эффект от третьей волны нерфов, но все еще комфортно сидит в Тир 1.



После появления в мете буквально пару недель назад, **Биг Шаман** внезапно оказался в Тир 1. Колода страдает от Рено Жреца, но потрясающие матч-апы с агрессивными стратегиями позволяют колоде процветать. Биг Шаман появился из ниоткуда, и он может стать сильнее, как только пройдет процесс оптимизации.

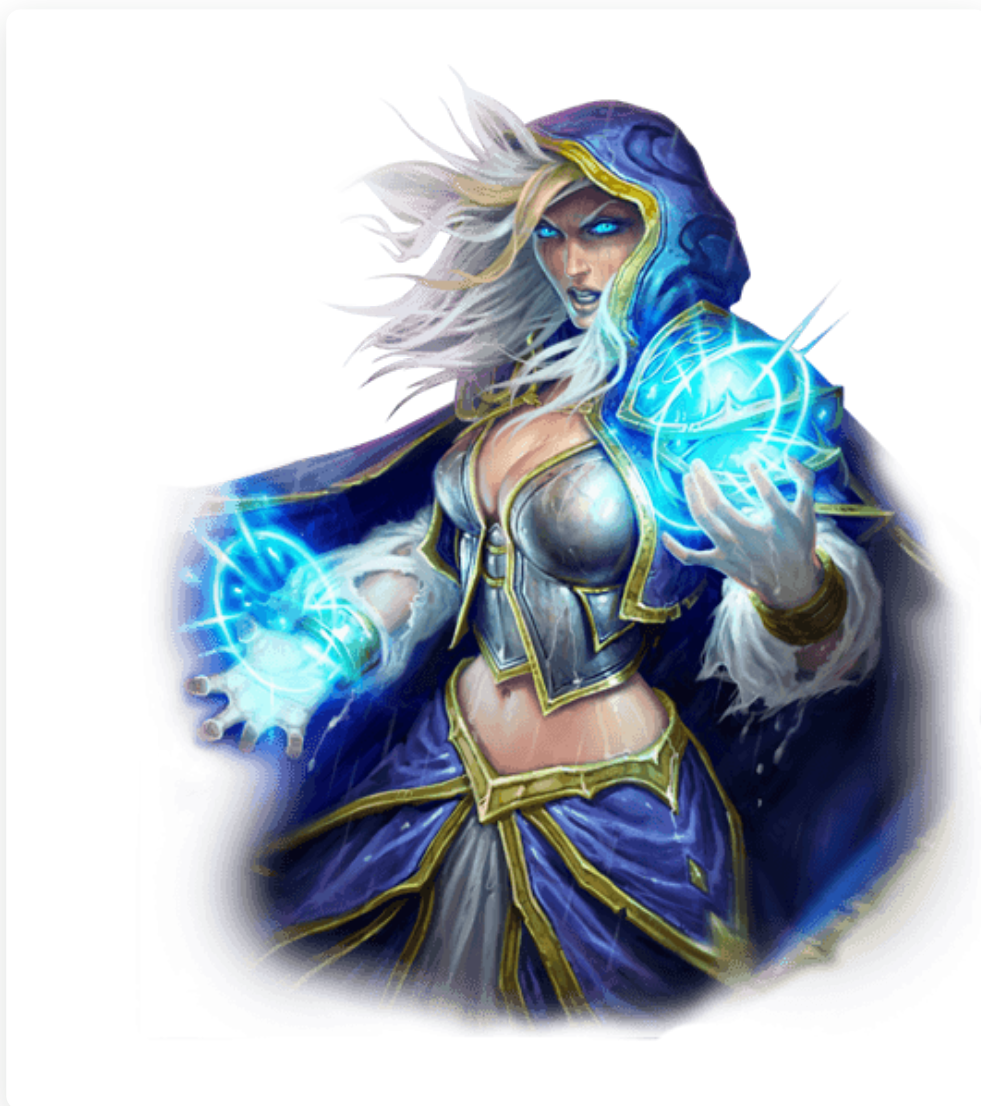




**Темпо Маг** и **Рено Жрец** завершают Тир 1, что вряд ли стало сюрпризом для кого-либо. Темпо Маг уже долго является отличной колодой. Рено Жрец - пожалуй самая сбалансированная колода в Вольном, ведь он имеет положительные матч-апы почти со всеми типами колод. Главное - уклоняться от автоматических проигрышей в лице Квест Мага, Меха-К'Тун Чернокнижника и других Рено Жрецов.

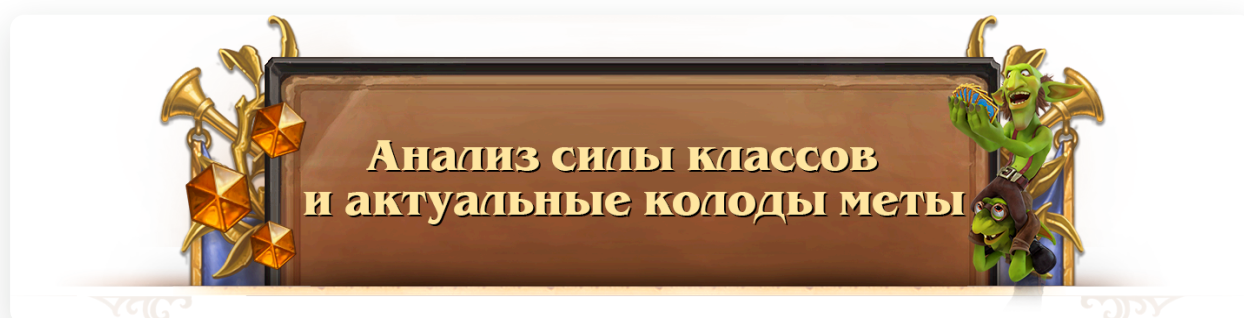


**Куболок** и **Дискард Чернокнижник** - лучшие колоды класса. Дискард Чернокнижник наконец-то получил недостающую силу, которой ему не хватало, чтобы стать соревновательной колодой. Куболок стал слабее из-за Рено Жрецов которые являются очень сложным для него матч-апом.




**Квест Маг** остается в тир 2 в Легенде, но падает до отрицательного процента побед в Алмазе 4-1 и ниже, где мета, обычно, агрессивнее. Слабость Квест Мага перед некоторыми агрессивными колодами, включая Пират Воина, который бьет больше остальных, сдерживает его от места в топе колод Вольного.

**Тир 3** - место, где обитают мемные колоды со значительными недостатками и неоптимизированные архетипы, имеющие огромный потенциал. **Рено Маг с Микрогалактикой Луны** намного сильнее, чем выглядит, но архетип загрязнен мусорными сборками, которые тянут его процент побед вниз. Ему нужно лишь расчистить сборку.



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

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



- Что бы посмотреть колоды нажмите на ссылку с названием колоды.



Несмотря на постоянные нерфы от разработчиков, **Нечетный Охотник на демонов** не собирается ослаблять хватку в Вольной мете. Архетип по-прежнему один из лучших в ладдере и самый популярный на подступах к Легенде, начиная с 4 алмазного ранга. Хотя многие исключили **Гонца Кровавой Печати** из сборки после обновления, карта, вероятно, все же заслуживает место в колоде. Необходимость **Жрицы ярости** более сомнительна. Снижение единиц здоровья до 5 значительно ослабило ее живучесть. Она может помочь против многих медленных колод, например Рено Жреца, но в целом вряд ли достойна места в сборке.

У Нечетного Охотника на демонов не так много контрколод, хотя после изменений в балансе на горизонте замаячил еще один неудобный соперник. До патча Иллидан достаточно легко разбирался с Четным Шаманом, теперь же все изменилось. Пират Воин также доставляет архетипу проблемы, в результате чего игроки стали включать в сборку **Ледниковый осколок** и **Ткачиху мороза**. Оба существа пригождаются и в других матч-апах, в частности, в зеркальном противостоянии.

**Агро Охотник на демонов** испытывает на себе последствия постоянных нерфов и оптимизации остальных колод в мете. Архетипу приходится крайне тяжело практически против любой популярной и сильной колоды, а шансы остаются только против медлительных соперников с неоптимальной сборкой.

UPD. Вышел патч 17.4.1 ([подробнее тут](#)) с нерфом карты **Двойной удар** и карты, которую она генерирует **Второй удар**.



• Вольные колоды Охотника на демонов :



**Агро Охотник на демонов**



**Нечетный Охотник на демонов**



• назад к выбору класса



- Малфурион – один из наименее распространенных классов в формате. Из-за слабой таблицы матч-апов **Джейд Друида** можно отнести только к Тир 3. Он не только не успевает совладать с натиском агро колод, вроде Пират Воина и Нечетного Охотника на демонов, но и проигрывает на поздней стадии поединка мощи Куболока и Рено Жреца.

Игроки продолжают экспериментировать с **Комбо Дридом**. За это стоит благодарить **Сочный псирбуз**, позволяющий разом вытащить из колоды все необходимые для победы карты. Существует две вариации колоды, построенные на одном костяке: с **Малигосом** и с **Королем Вихлепыхом**. Определенная шумиха поднялась вокруг недавней вариации Комбо Дрида с **Малигосом** и Сатроварром – последний позволяет вам теоретически убить соперника уже на 5 ход, за счет Проекта по биологии и Буйства природы.

#### ◦ Вольные колоды Дрида :



### Джейд Дриид



### Малигос комбо Дриид



### Вихлепых комбо Дриид



назад к выбору класса



- **Рено Охотник** - единственная колода Рексара, по которой достаточно статистики для оценки ее места в мете. Увы, у колоды много неудобных противостояний с ведущими архетипами меты, поэтому Рено Охотник оказывается лишь в Тир 3.

Архетип использует сильные карты, поощряющие построение колоды с одной копией каждой карты, но другие классы, например Маг и Жрец, делают то же самое, удачно вплетая в сборки и могущественные классовые синергии. Конечно, Рено Охотник не настолько ужасен, чтобы над ним насмеяться, но в ладдере он выглядит довольно средненько.

#### ◦ Вольные колоды Охотника :



### Рено Охотник



назад к выбору класса



- **Темпо Маг** - все еще сильная колода, но у него проявились признаки слабости. Впервые за год Темпо Маг не попал в Тир 1 на промежутке с 4 по 1 алмазный ранги. Это можно объяснить тем, что мета стала для Джайны более враждебной. Популярность набрал Рено Жрец, который очень неудобен для Темпо Мага, а благоприятные матч-апы стали встречаться реже. Также архетип потерял

преимущество над рядом колод, например Пират Воином, которые наконец оптимизировали свои сборки.

Интересно будет проследить, сможет ли колода отыскать собственный способ улучшения, так как сборка Темпо Мага давно устоялась и не привлекала внимания ведущих игроков.

**Квест Маг** – наиболее поляризованная колода формата. Она господствует над медленными колодами, вроде Рено Жреца и Меха-К'Тун Чернокнижника, но любой Пират Воин или Нечетный Агро Охотник на демонов не оставляет ей шансов. К несчастью для Квест Мага мета Вольного режима сейчас смещена именно к агро колодам. В итоге колоду можно считать хорошей, но очень нестабильной для игры в ладдере, особенно на подступах к Легенде. Сборки также устоялись, и в них возможны лишь незначительные изменения.

**Рено Маг с Микрогалактикой Луны** – колода наиболее открытая к поиску новых решений. Многие игроки, особенно на низких рангах, играют неоптимальными сборками с перекосом то в сторону заклинаний, то в сторону драконов или оборонительных средств. С другой стороны, можно было наблюдать успешное выступление некоторых игроков на турнирах Вольного формата со сборками, делающими акцент на существ.

В таком варианте количество заклинаний и драконов сводится к минимуму, а приоритет отдается стратегии встречного прессинга оппонентов. В Легенде такой подход уже достаточно популярен, но ему еще только предстоит завоевать популярность на низких игровых рангах. Представленный в мета-отчете вариант всего на одну карту отличается от того, что позволил Nijo добраться до первой строчки Легенды и отличиться на турнирной сцене.

**Рено Квест Маг** растерял популярность, хотя и продолжает показывать неплохую статистику побед. Этот архетип представляет собой менее поляризованный вариант стандартного Квест Мага. Он медленнее разбирается с удобными соперниками в поздней игре, но зато гораздо лучше справляется с агрессией. Основной акцент в сборке по-прежнему сделан на драконов.

## ◦ Вольные колоды Мага :



### Алунет (Темпо) Маг



### Квест Маг от Nijo



### Рено Маг с Микрогалактикой



### Рено Квест Маг



назад к выбору класса



# ПАЛАДИН

- У **Мех Паладина** невероятный взрывной потенциал на старте поединка, который обеспечивают **Гальванизатор** и **Механосборщик** вместе с **Незаконным ввозом** и **Торговцем из трущоб**. Однако для подготовки этого сокрушительного плана на игру ему нужно время, которое сверхагрессивные колоды давать Утеру не собираются. В итоге в таких поединках Мех Паладин быстро проигрывает стол и уже не возвращается в игру. Это обстоятельство ставит его в Тир 2 в данном рейтинге.

У **Мурлок Паладина** сразу две конкурентоспособные вариации: с **Приманкой для рыбы** и без нее. В этом мета-отчете представлена сборка без **Приманки для рыбы**. **Мурквизитор** и другие мурлоки за 1 единицу маны также позволяют колоде быстро нарастить преимущество в начале матча. **Пленные лучежабры** выходят из спячки на третий ход, позволяя тут же усилить их **Вайш'ирским провидцем** и подготовить сильное продолжение на четвертый ход в виде **Навигатора Плавников Скверны** или **Кроткого мегазавра**. Постоянно пребывающие на стол и усиливающие друг друга мурлоки могут доставить много головной боли колодам, не оспаривающим стол на старте поединка.

**Нечетный Паладин** не теряет актуальности с самого момента появления **Баку Пожирательницы Луны**. Способность призывать двух паладинов-рекрутов за 2 единицы маны всегда была полезна с учетом таких карт, как **Интендант**, **Безликая осквернительница** и **Грибомант**. Нечетный Паладин оценивается как Тир 1 колода в нынешней мете. Возможно, это лучший из доступных вариантов противодействия Нечетному Охотнику на демонов.

Недавние баффы **Алдора-служительницы** и **Манускрипта справедливости** сподвигли игроков на эксперименты с разными сборками **Чистого Паладина** и другими колодами, использующими манускрипты. Однако статистики по ним пока недостаточно, и силу таких колод можно будет определить только, если они приобретут популярность в ладдере.

## ◦ Вольные колоды Паладина :



### Мех Паладин



### Мурлок Паладин



### Нечетный Паладин



### Чистый Паладин



назад к выбору класса



**Рено Жрец** - одна из самых доминирующих колод формата, имеющая высокую популярность и отличный винрейт. Его разброс матч-апов выглядит очень последовательно, а его жесткие контр-колоды наоборот являются очень непоследовательными.

Драконы в сборке позволяют бороться с агрессией, а **Раза Пленный** и **Темный жнец Андуин** дают лучшее условие победы в поздней игре. Добавьте сверху выгоду от других хайлендер-карт, и у Рено Жреца почти не остается слабостей. Лишь самые быстрые и неинтересные комбо колоды могут побеждать его с завидным постоянством.

**Биг Жрец** - совершенно другая история со дна таблицы архетипов. Колода абсолютно непостоянна, имеет очень медленный старт, ведь её первый активный ход начинается с **Сущности тени** на 6 мане, позволяющей вытащить на стол одну крупную угрозу. Биг Жрец настолько слаб, что должен наконец исчезнуть, но в игре остается верная фанбаза. Подождите, пока они узнают о Биг Шамане!

#### • Вольные колоды Жреца :



#### Рено Жрец от Ніјо



#### Биг Жрец



назад к выбору класса



- В классе, которому не хватает цепкости в ладдере, **Нечетный Разбойник** является самой соревновательной колодой, которая вращается вокруг Тир 2. Архетип прекрасно справляется с ранним захватом стола благодаря улучшенной силе героя и сильным первым дропам в лице **Шпионки** и **Буканьера**, а также имеет потенциал к перевороту стола в средней игре благодаря **Безликой осквернительнице**, **Грибоманту** и **Кровожадному злолисту**. Причина, по которой Нечетный Разбойник не особо популярен - существование Нечетного Охотника на демонов.

- **Галакронд Разбойник** в Вольном имеет некий потенциал ОТК колоды благодаря **Вороватому духу**, синергирующему с удешевлением карт от **Галакронда Кошмарного** и **Короля воров Вихлепыха**. Однако, колоде не хватает силы в ранней игре, и другие агрессивные стратегии в лице Пират Воина и Нечетного Охотника на демонов просто уничтожают Разбойника. При этом его условие победы недостаточно быстро по сравнению с другими комбо-колодами формата.

• **Разбойник на воровстве** - веселая колода, если вы любите сумасшедший рандом и

разнообразный геймплей. Тем не менее, неэффективность случайной выгоды не является ингредиентом стабильных побед в Вольном. **Призрачная сабля** дает нужную выживаемость в агрессивных матч-апах, но если Пират Воин попадет под перекрестный огонь эффектов уничтожения оружия, Разбойник на воровстве также пострадает от сопутствующего урона.

- **Вольные колоды Разбойника :**



## Нечетный Разбойник



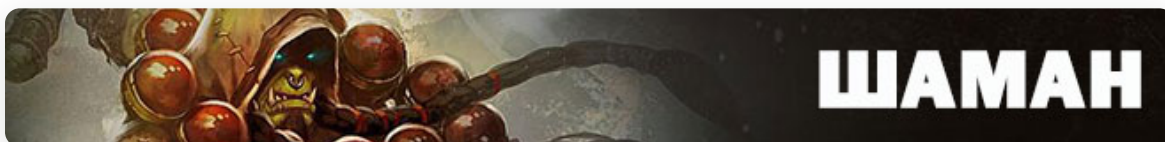
### Разбойник на воровстве



### Галакронд Разбойник



- [назад к выбору класса](#)



**Четный Шаман** продолжает выигрывать матчи в Hearthstone. Это одна из сильнейших колод ладдера, имеющая крайне мало плохих матч-апов и крепкую сборку, выстроенную вокруг синергии тотемов (**Раскалывающий топор**, **Мощь тотемов**, **Сила тотемов**). Игроки с распростертыми объятиями приняли **Скрытня из глубин** в колоду, так как он уже давно напрашивался туда, а недавний бафф карты лишь поспособствовал этому.

Если бы в этом мета-отчете была секция разрушителя меты, то место в ней занял бы **Биг Шаман!** Архетип появился внезапно. Самое удивительное, что колода долго ждала, когда ее откроют, ведь ее успехи даже толком не связаны с выбором некоторых карт. Биг Шаман был популяризирован игроком **tao221111**, который добрался до топ-5 Легенды после баффа **Потока**.

Биг Шаман играет вокруг выставления больших угроз при помощи **Зова предков**, **Грязнеформера** и **Эврики**. Слабостей у архетипа немного. Ему сложно справиться с эффектами немоты и превращения, которые есть у **Рено Жреца**. Биг Шаман хорошо справляется с агрессивными колодами, но не испытывает серьезных проблем с медленными противниками, так как рано начинает давить их крупными существами. В общем, Биг Шаман - напоминание о том, что Вольный формат мало изучен по сравнению со Стандартным, и тут всегда есть шанс найти новую высоко-соревновательную колоду.

- **Вольные колоды Шамана :**



## Четный Шаман



## Биг Шаман от NiJo



## Рено Шаман от Ghostdog



назад к выбору класса

- 



- ◦ **Куболок** выпал из Тир 1 из-за Рено Жрецов, ставших намного популярнее. Этот матч-ап всегда был сложным для Куболока, но сейчас он стал явно хуже, так как многие игроки отказались от Стражей Ужаса, чтобы лучше противостоять агрессии. Теперь Куболок потерял путь давления на Жреца, и у того появилось больше времени на реализацию своего плана игры. В то же время, Нечетный Охотник на демонов - очень популярная агрессивная колода, которая может легко обходить таунты благодаря **Поглощению магии** (эта карта особенно сильна в Вольном).
- **Дискард Чернокнижник** пережил проверку временем и доказал, что это была не просто вспышка во тьме. Он почти непобедим при хороших картах, но проигрывает: а) теряя стол и б) вытаскивая не те карты.
- **Меха-К'Тун Чернокнижник** охотится не медленные архетипы вроде Рено Жреца, Куболока и Джейд Друида. Он страдает от популярных агрессивных стратегий, и потому сидит в Тир 3. Новый Меха-К'Тун Чернокнижник (после нерфа **Кроволиста**) более уязвим к картам, разрушающим план игры, но если вы сможете разыграть Охотника Хеминга на 6 ход, вы победите кого угодно, где угодно и когда угодно.

- **Ренолок** страдает от той же болячки, что и Биг Жрец. У него есть порция верных последователей, но он играет хуже других колод Чернокнижника и Рено-колод. **Рено Джексон** предлагает сильное условие победы в агрессивных матчах, которого нет у Куболока, но у самого Ренолока нет последовательного условия побед в поздней игре. На самом деле, он разрывается между всем сразу: Кровопийца Гул'дан, Н'зот, **Бранн Бронзобород**, **Зола Горгона**, **Казакус**, **Бариста Линчен**, **Грязная крыса** и **Гномферату**. Но попытка изменить пассивный план игры изменилась, и некоторые игроки решили поэкспериментировать со старой комбинацией на 20 единиц взрывного урона в виде **Лироя Дженкинса**, переполняющей мощи и **Безликого манипулятора**.

#### ▀ Вольные колоды Чернокнижника :



### Куболок от Nijo



### Дискард Чернокнижник от Corbett



### Дискард Чернокнижник от Ramses



### Меха'Ктун Чернокнижник



### Ренолок от Hazer



назад к выбору класса



- Последние изменения баланса стали двусмысленными для Воина. С одной стороны, он потерял все разнообразие, и лишь Пират Воин остался единственным представителем класса. С другой стороны, Пират Воин стал сильнейшей колодой в формате, после того, как Нечетный Охотник на демонов потерял часть своей мощи.
- **Пират Воин** - главная агрессивная колода Hearthstone. Его скорость подкреплена постоянством от **Корсарского тайника** и **Боевого якоррря**, ведь это оружие дает архетипу добор, и само оружие улучшается картами. Когда Пират Воин получает взрывной старт, он почти неостановим, и лишь Жрец и Шаман способны противостоять ему.
- Игроки начинают экспериментировать со сборками, использующими больше оружия, помимо **Боевого якоррря**, вдохновившись увеличившимся количеством эффектов уничтожения оружия. Пока непонятно, какое оружие лучше играть в колоде, и игроки тестируют 2 варианта: **Гайкалибур** силен в выключении хайлендер-карт, а **Электропика** лучше в быстрых матч-апах, которых в мете больше.

- **Вольные колоды Воина :**



## Пират Воин от Jonahrah



## Пират Воин от Corbett



• [назад к выбору класс](#)

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