

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Полная картина меты Вольного режима. Wild Vicious Syndicate мета отчет №32

17.11.2022

Мета-отчеты

Мета-отчет

Полная картина меты Вольного режима. Wild Vicious
Syndicate мета отчет №32

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Последние изменения и статистика вольной меты Убийства в Замке Нафрия. Лучшие классы и их колоды, ослабление и усиление тех или иных архетипов. Тенденции меты, векторы развития и не только в 32 мета-отчёте Data Reaper от Vicious Syndicate по Вольному режиму.

Содержание мета отчета:

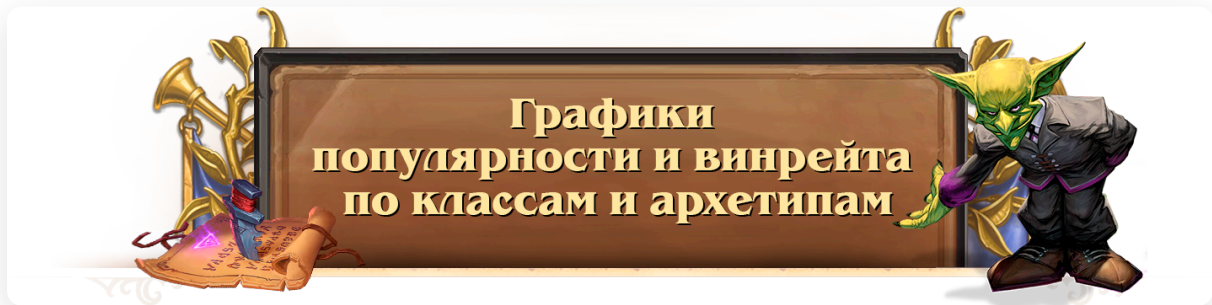
1. *Графики популярности по классам и архетипам*
2. *Анализ популярности классов*
3. *Графики винрейта и рейтинг архетипов*

4. Анализ силы архетипов

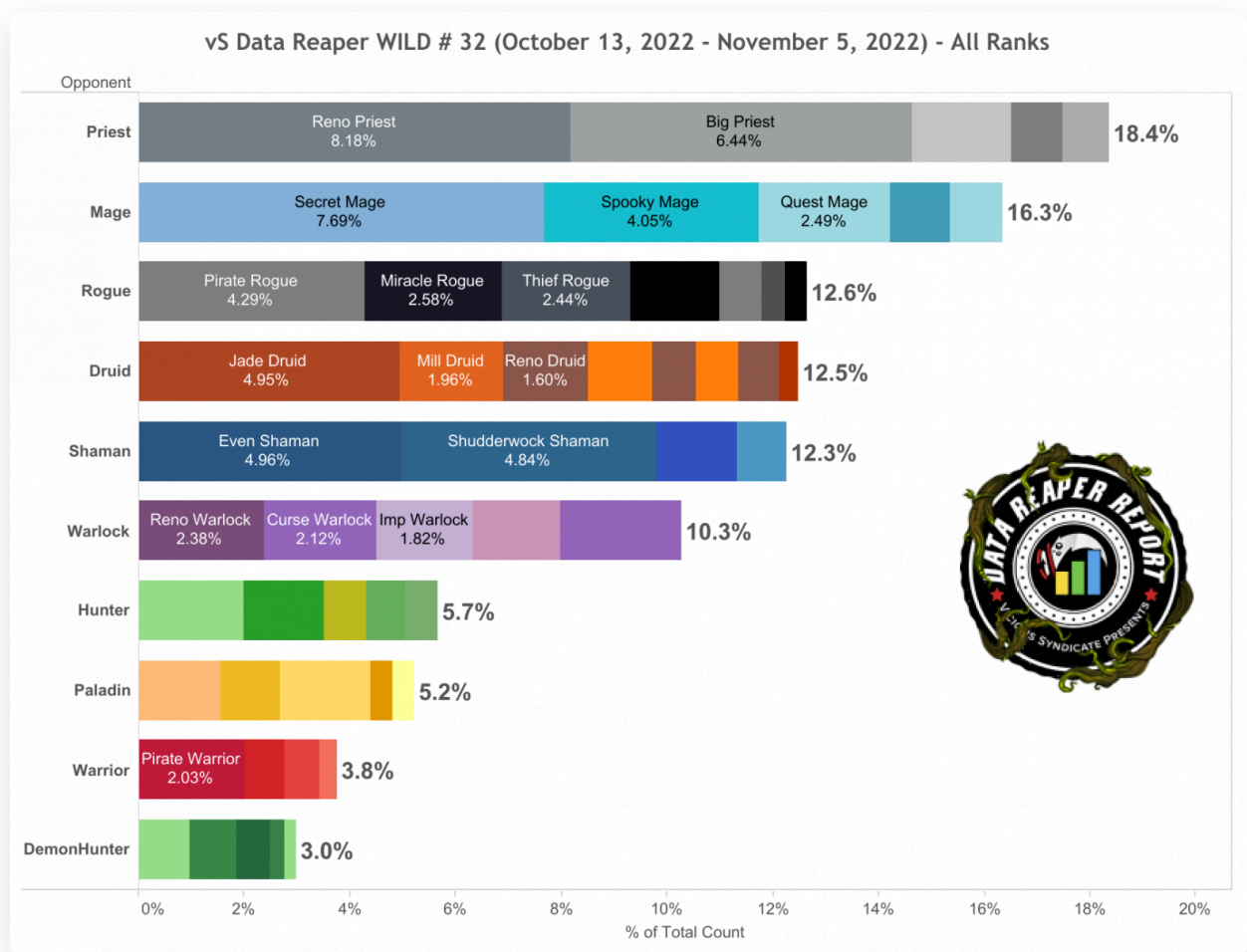
5. Анализ силы классов и актуальные колоды меты

•

•

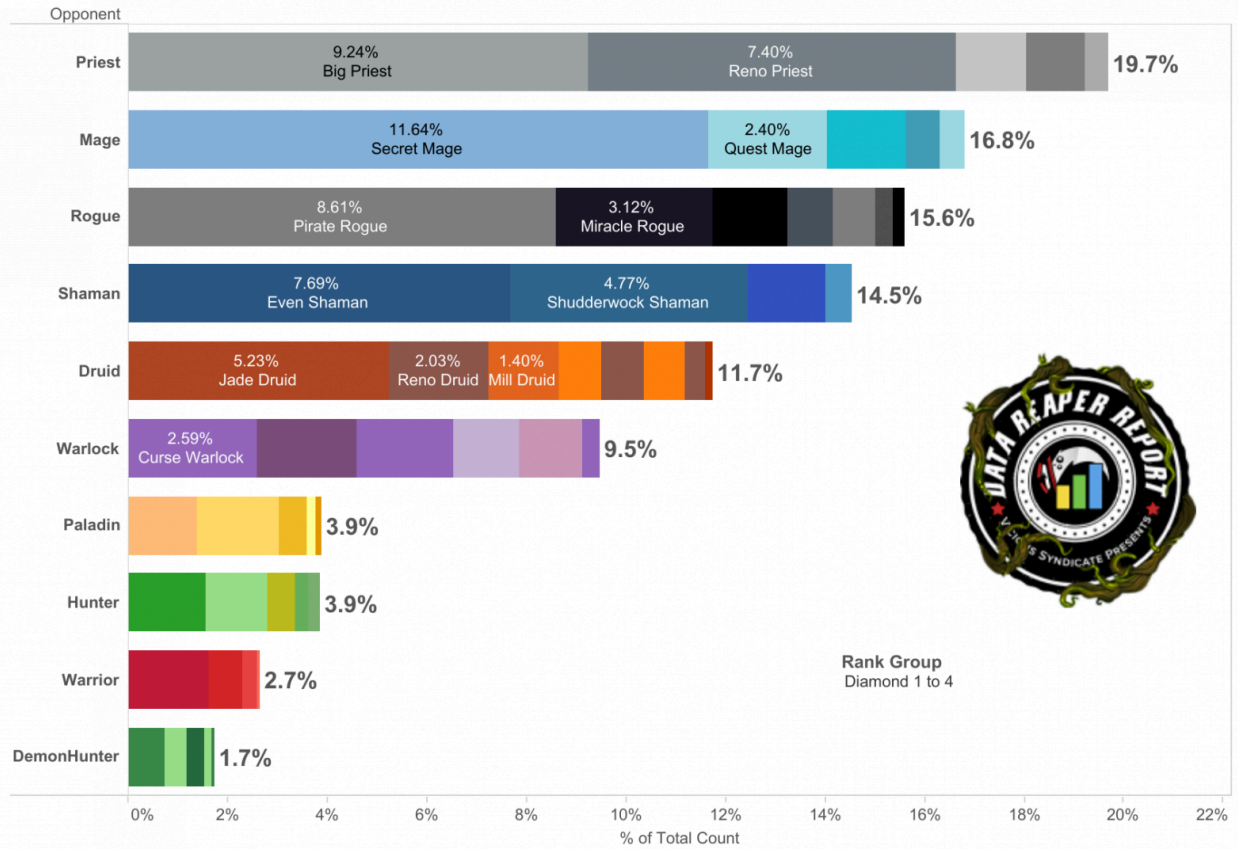


По всем рангам



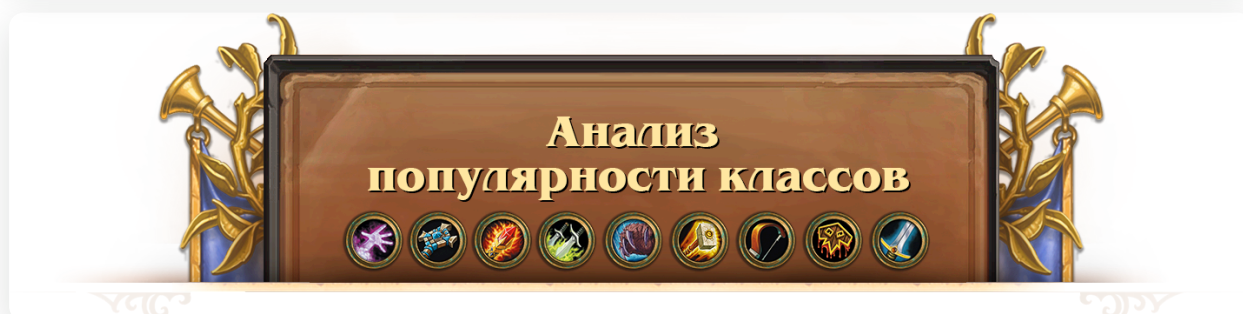
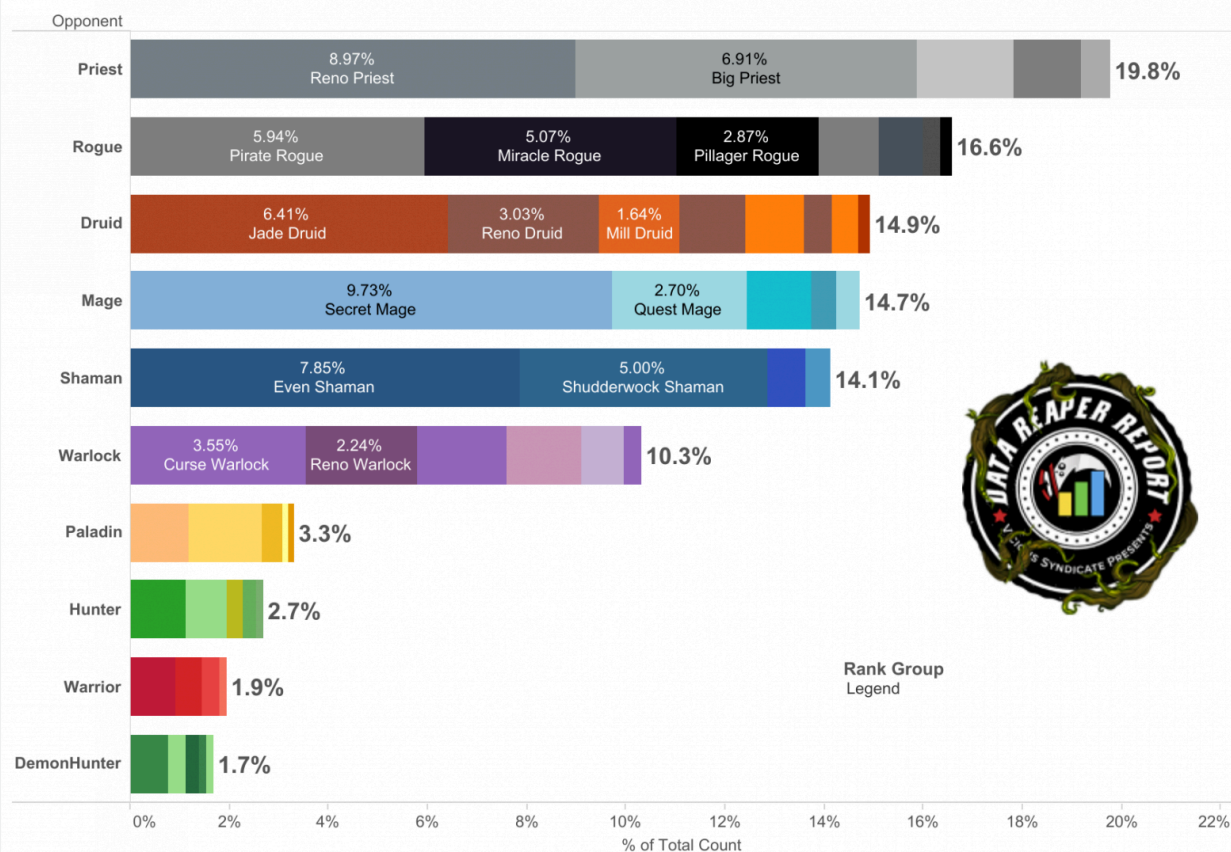
В промежутке 4 - 1 ранг

vS Data Reaper WILD # 32 (October 13, 2022 - November 5, 2022) - By Ranks



На ранге Легенда

vs Data Reaper WILD # 32 (October 13, 2022 - November 5, 2022) - By Ranks



Жрец — самый популярный класс в Вольном режиме. И все благодаря двум колодам — Биг Жрецу и Рено Жрецу. Ими играют примерно поровну. И только в Легенде число Биг Жрецов существенно падает. Зато в Легенде время от времени появляются Комбо Жрец и Агро Жрец Тьмы.



Чем выше вы взбираетесь по ладдеру вверх, тем чаще будете встречать **Разбойника**. На Алмазе среди колод класса преобладает Пират Разбойник. В легенде — разные вариации Миракл Разбойника. Особое внимание стоит обратить на Разбойника с **Вороватым духом**. Эпик еще никогда не был так хорош: с каждым дополнением он получает все новые и новые синергии для разгона этого шестого дропа.



Вне зависимости от ранга **Шаман** представлен двумя архетипами — Четным Шаманом и Дрыжеглот Шаманом.

Маг уже давно занимает стабильную позицию в ладдере благодаря сборке Секрет Мага, которая заметна на всех уровнях игры. Только в Легенде и около нее на горизонте

мелькает Квест Маг.



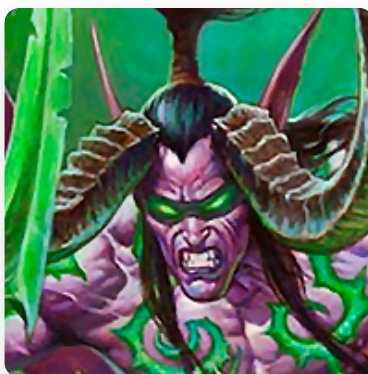
Встретив **Друида** в Вольном режиме, вы никогда не будете уверены, чем играет противник. Чаще всего встречаются переосмысленные сборки Джейд Друида, которые рассчитывают на быстрое приближение усталости обоих игроков. Самих Друидов при этом от усталости защитит **Нефритовый идол**. Помимо Джейд Друида встречаются колоды Рено Друида, Дракон Друида и **Меха-К'Тун** Друида. Есть и другие колоды, нацеленные на быстрое приближении стадии усталости обоих игроков.



Чернокнижника всерьез рассматривают только на самом высоком уровне игры. Как и в случае с Друидом, вы можете встретить огромное число колод Чернокнижника. Популярны Ренолок, Курслок, Контроль Чернокнижник с синергиями демонов и **Меха-К'Тун** Чернокнижник. На низких уровнях игры порой попадается и Бесолок — им пользуются в основном гости из Стандартного режима.

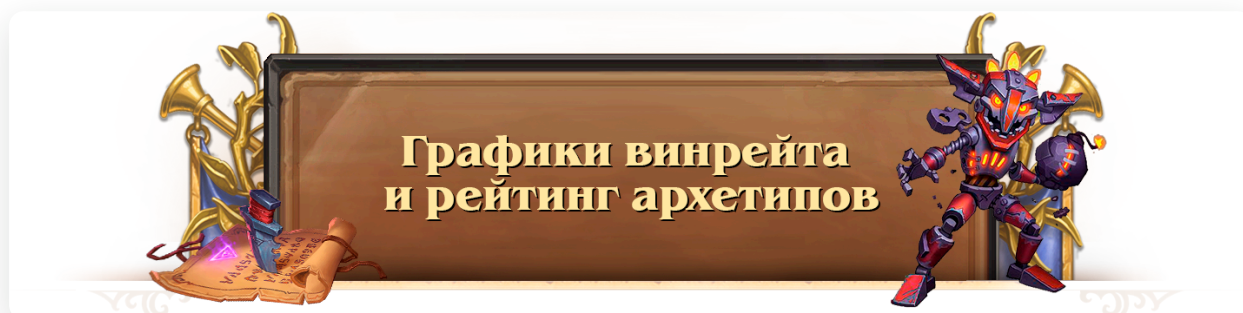


Паладин и **Охотник** время от времени встречаются в ладдере, но мало кому интересны после Алмаза 4. Паладин чаще всего использует синергии Паладинов-рекрутов, а Охотник — комбинации дешевых зверей. Не путайте Вольного Бист Охотника, который использует дешевых зверей и **Голодного канюка**, со Стандартным Бист Охотником, в колоде которого есть только тяжелые звери.



Если **Воином** и играют в Вольном, то это обязательно Пират Воин. Встретить его чаще всего можно на низких рангах, а в топах ладдера Гаррош — большая редкость.

Охотника на демонов не существует в Вольном в принципе.



Диаграммы матч-апов

По всем рангам

Wild Matchup rates based on games between 10/13/2022-11/5/2022 (Minimum 100 games required per matchup)



All Ranks

		Opponent / Opponent Deck																													
		Druid			Hunt..		Mage			Paladin			Priest			Rogue			Shaman			Warlock		W.							
Hero	Hero Deck	Aggro Druid	Dragon Druid	Jade Druid	Mill Druid	Reno Druid	Beast Hunter	Big-Beast Hun..	Quest Mage	Secret Mage	Spooky Mage	Dude Paladin	Mech Paladin	Tax Paladin	Big Priest	Divine-Spirit Pr..	Reno Priest	Shadow Priest	Bomb Rogue	Miracle Rogue	Pillager Rogue	Pirate Rogue	Thief Rogue	Even Shaman	Murloc Shaman	Shudderwock ..	Curse Warlock	Demon Warlock	Imp Warlock	Reno Warlock	Pirate Warrior
Druid	Aggro Druid	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Dragon Druid	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Jade Druid	Red	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black
	Mill Druid	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Reno Druid	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Hunter	Beast Hunter	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	
	Big-Beast Hu..	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	
Mage	Quest Mage	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Secret Mage	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Spooky Mage	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
Paladin	Dude Paladin	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	
	Mech Paladin	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black		
	Tax Paladin	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	
Priest	Big Priest	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	
	Divine-Spirit ..	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black		
	Reno Priest	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black		
	Shadow Priest	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	
Rogue	Bomb Rogue	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Miracle Rogue	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Pillager Rogue	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Pirate Rogue	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Thief Rogue	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
Shaman	Even Shaman	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Murloc Sham..	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Shudderwock..	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
Warlock	Curse Warlock	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Demon Warlo..	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Imp Warlock	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Reno Warlock	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
Warrior	Pirate Warrior	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	

Таблица % винрейта архетипов с распределением по Тир уровням

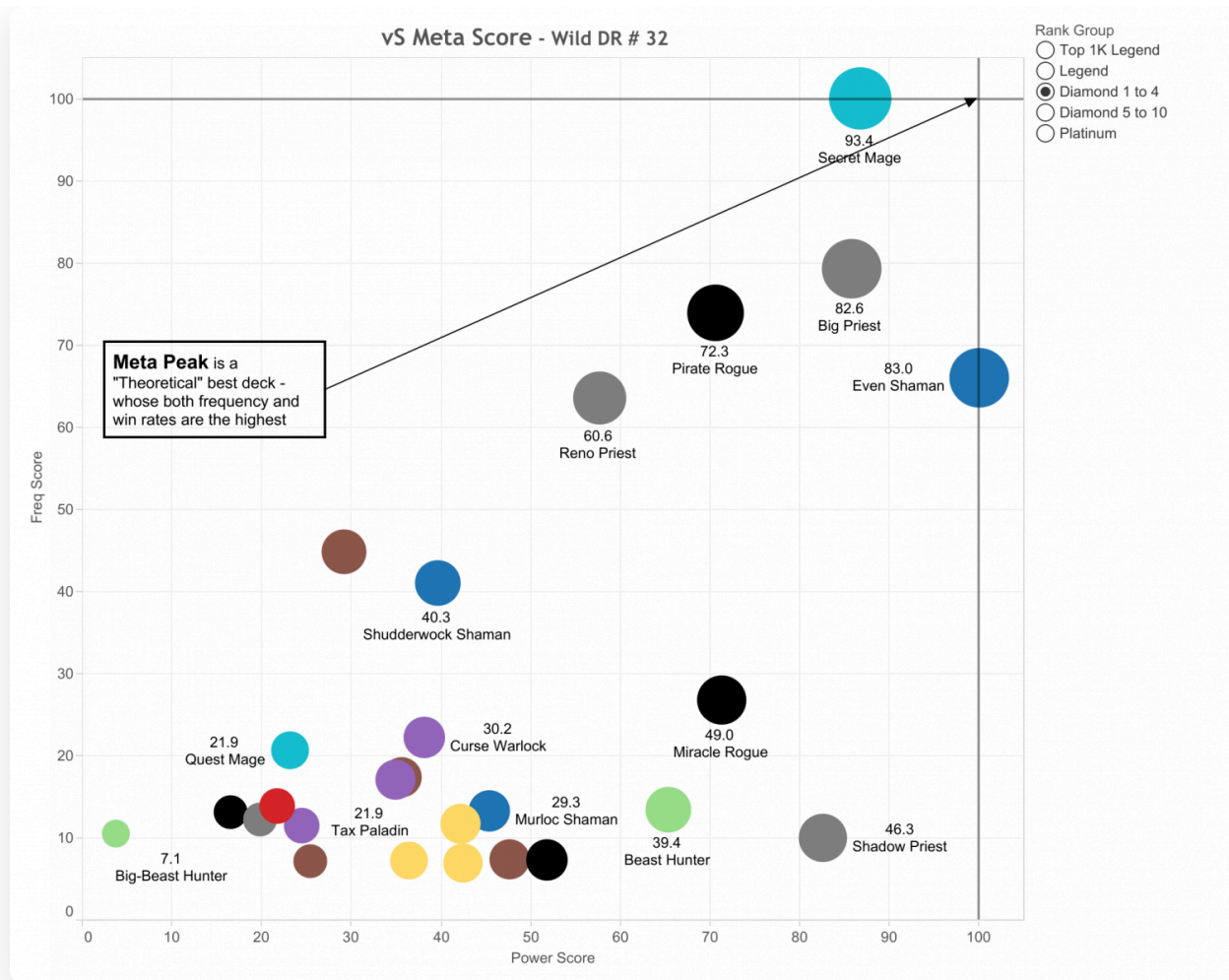
vS WILD Power Rankings Diamond 1 to 4 Wild DR # 32						vS WILD Power Rankings Top 1K Legend Wild DR # 32						vS WILD Power Rankings Legend Wild DR # 32					
Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score	Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score	Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Even Shaman	55.38	100.0	66.1	83.0	Tier 1	Miracle Rogue	53.74	100.0	91.0	95.5	Tier 1	Even Shaman	54.33	100.0	80.7	90.4
	Secret Mage	53.96	86.8	100.0	93.4		Secret Mage	52.29	80.6	87.0	83.8		Secret Mage	53.91	95.1	100.0	97.6
	Big Priest	53.85	85.8	79.3	82.6		Even Shaman	52.24	79.9	82.9	81.4		Miracle Rogue	53.26	87.6	52.1	69.9
	Shadow Priest	53.51	82.6	9.9	46.3		Shadow Priest	52.11	78.1	26.3	52.2		Shadow Priest	53.10	85.8	14.0	49.9
	Miracle Rogue	52.29	71.3	26.8	49.0		Reno Priest	52.06	77.5	100.0	88.7		Big Priest	52.41	77.8	71.0	74.4
Tier 2	Pirate Rogue	52.22	70.6	73.9	72.3	Tier 2	Beast Hunter	51.95	76.1	13.9	45.0	Tier 2	Beast Hunter	52.07	73.9	11.7	42.8
	Beast Hunter	51.66	65.4	13.5	39.4		Shudderlock Shaman	51.92	75.6	64.7	70.1		Pirate Rogue	51.44	66.6	61.0	63.8
	Reno Priest	50.83	57.7	63.5	60.6		Reno Warlock	51.13	65.1	23.1	44.1		Reno Priest	51.25	64.4	92.2	78.3
	Bomb Rogue	50.20	51.8	7.3	29.6		Pillager Rogue	50.91	62.1	46.2	54.2		Bomb Rogue	51.20	63.9	12.6	38.2
	Tier 3	Dragon Druid	49.75	47.7	7.4		27.5	Tier 3	Bomb Rogue	50.83	61.1		18.1	39.6	Tier 3	Dragon Druid	50.66
Murloc Shaman		49.50	45.3	13.3	29.3	Dragon Druid	50.49		56.5	15.5	36.0	Shudderlock Shaman	50.46	55.3		51.4	53.3
Mech Paladin		49.19	42.5	7.0	24.8	Pirate Rogue	50.14		51.9	48.9	50.4	Murloc Shaman	49.92	49.0		8.1	28.6
Dude Paladin		49.16	42.2	11.8	27.0	Big Priest	50.13		51.7	41.0	46.4	Dude Paladin	49.81	47.8		12.1	30.0
Shudderlock Shaman		48.89	39.7	41.0	40.3	Tier 3	Mech Paladin		49.63	45.0	2.8	23.9	Pillager Rogue	49.65		45.9	29.5
Curse Warlock	48.73	38.2	22.3	30.2	Quest Mage		49.48	43.1	42.8	42.9	Mech Paladin	49.52	44.5	5.5	25.0		
Tax Paladin	48.54	36.4	7.3	21.9	Reno Druid		49.32	40.9	23.8	32.3	Reno Druid	49.38	42.5	31.2	37.0		
Reno Druid	48.46	35.7	17.4	26.6	Curse Warlock		48.92	35.5	22.0	28.8	Reno Warlock	49.35	42.5	23.0	32.8		
Reno Warlock	48.39	35.0	17.1	26.0	Murloc Shaman		48.81	34.1	1.7	17.9	Quest Mage	49.22	41.0	27.8	34.4		
Tier 4	Jade Druid	47.77	29.2	44.9	37.1	Tier 4	Dude Paladin	48.55	30.6	11.3	20.9	Tier 4	Curse Warlock	49.10	39.6	36.5	38.1
	Aggro Druid	47.36	25.5	7.1	16.3		Imp Warlock	48.40	28.6	3.7	16.2		Tax Paladin	48.41	31.7	9.6	20.7
	Imp Warlock	47.25	24.5	11.4	17.9		Jade Druid	48.28	27.0	49.8	38.4		Imp Warlock	48.38	31.3	8.6	20.0
	Quest Mage	47.11	23.1	20.7	21.9		Tax Paladin	47.89	21.8	8.3	15.1		Jade Druid	48.28	30.1	65.9	48.0
	Pirate Warrior	46.96	21.8	13.9	17.8		Tier 4	Divine-Spirit Priest	46.53	3.7	19.1		11.4	Aggro Druid	47.68	23.3	5.3
Divine-Spirit Priest	46.76	19.8	12.2	16.0	Aggro Druid	45.91		-4.6	8.6	2.0	Pirate Warrior	47.02	15.6	9.4	12.5		
Pillager Rogue	46.40	16.6	13.1	14.8	Pirate Warrior	45.12		-15.2	3.5	-5.9	Divine-Spirit Priest	46.99	15.3	19.9	17.6		
Big-Beast Hunter	45.02	3.7	10.5	7.1	Mill Druid	44.99		-16.9	6.3	-5.3	Mill Druid	45.17	-5.8	16.9	5.6		
Mill Druid	44.18	-4.1	12.0	4.0	Spooky Mage	43.93		-31.1	9.6	-10.8	Big-Beast Hunter	45.16	-5.9	8.3	1.2		
Spooky Mage	42.94	-15.6	13.7	-1.0	Big-Beast Hunter	43.15	-41.5	4.9	-18.3	Spooky Mage	43.29	-27.5	13.5	-7.0			
Demon Warlock	42.76	-17.3	10.7	-3.3	Demon Warlock	42.73	-47.0	10.1	-18.5	Demon Warlock	42.92	-31.7	15.5	-8.1			
Thief Rogue	39.34	-49.1	7.8	-20.6	Thief Rogue	40.62	-75.3	3.1	-36.1	Thief Rogue	40.09	-64.4	9.0	-27.7			

Диаграмма Meta Score

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

Чем выше и правее находится определенная колода, тем более мощной и нездоровой для меты она является. В правом верхнем углу графика показан теоретический король меты, максимально сильный и максимально популярный. Можно сравнить, как близко к нему подошлись существующие архетипы.

На ранге 1-4



Анализ силы архетипов



Жрец

Рено Жрец становится все лучше с продвижением вверх по ладдеру. Он надежно укрепляется в числе тир-1 колод при игре в топе Легенды. Лучший матч-ап Рено Жреца — Миракл Разбойник, а их становится очень много в Легенде, что важно для успехов Жреца. Стоит заметить, что у Рено Приста есть несколько трудных матч-апов, в первую очередь Друид и Маг. Поэтому успехи Рено Жреца напрямую зависят от популярности Миракл Разбойника.

Биг Жрец станет лучшей колодой для игры на многих рангах. Только в Легенде его винрейт опускается до 50%, потому что на этих рангах слишком много комбо и ОТК-архетипов (Миракл Разбойник, Квест Маг). К тому же Биг Жрец теряет в винрейте и

против других архетипов на высшем уровне игры. Например, матч-ап с Рено Жрецом становится куда сложнее.

После появления **Принца Ренатала** в игре многие забыли об агрессивном **Жреце Тьмы**. Хотя **Принца Ренатала** нельзя назвать убийцей агрессии — что в Вольном, что в Стандарте. Интересно, что самые сложные матч-апы для Жреца Тьмы — колоды с 30 здоровья, а не с 40. В конце концов нанести лишние 10 урона не так уж трудно, а противник из-за увеличения объема колоды реже находит **Рено Джексона** и другие ключевые оборонительные карты. Жрец Тьмы показывает отличные результаты в нынешней мете и заслуживает звания тир-1 колоды.



Разбойник

Миракл Разбойник — лучшая колода режима в топе Легенды. Это сложный архетип, который может переиграть любого оппонента, но только при хорошем исполнении. Отметим, что управа на Миракл Рогу есть: что-то используют уже сейчас, а что-то пока встречается очень редко.

Классический Миракл Разбойник — еще не самая сложная для исполнения колода класса. Другое дело — Разбойник с **Вороватым духом**, где нужно показывать свой скилл на максимум. Только в этом случае архетип раскроет свой потенциал. Это отчетливо видно по статистике: успехи Разбойника с **Вороватым духом** демонстрирует только в топе Легенды. Архетип лучше, чем классический Миракл Разбойник, играет с Рено Жрецом и Дрыжеглот Шаманом, но проседает в быстрых матч-апах с Секрет Магом или Четным Шаманом. Можно назвать Разбойника с **Вороватым духом** стеклянной пушкой в лейтгейме.

Пират Разбойник хорош для того, чтобы брать Легенду, но в самой Легенде это уже не тир-1 колода.

Разбойник на минах не так популярен, но он показывает неплохие результаты, закрепляясь в тир-2 на всех рангах. Колода хорошо играет с медленными Жрецами, Разбойниками и медленными Чернокнижниками, что многого стоит.



Шаман

Четный Шаман силен на всех уровнях игры. Без сомнений это лучшая колода на всех рангах за исключением топа Легенды. На Алмазе и ниже Четный Шаман показывает абсурдно высокий винрейт (около 60%). Все дело в том, что Четного Шамана очень сложно законтрить. Всем медленным колодам нужно найти целый ряд зачисток и других оборонительных опций, чтобы как-то справиться с нескончаемыми волнами тотемов.

Дрыжеглот Шаман становится все сильнее с повышением ранга. В топе Легенды это уже тир-1 архетип. Причины две. Во-первых, Дрыжеглот Шаман отлично играет с популярнейшим в топе Миракл Разбойником. Во-вторых, сборок Дрыжеглот Шамана очень много, и только опытные игроки знают, какую стоит выбрать (см. в следующем разделе).



Маг

Секрет Маг — вторая по силе колода после Четного Шамана на большинстве рангов, но их стили игры и матч-апы совсем разные. Маг великолепен при встрече с медленными и защитными колодами. Но Секрет Магу сложно играть против оппонентов, которые могут быстро сгенерировать большие характеристики и легко деактивировать основные секреты (Биг Жрец, Четный Шаман, Миракл Разбойник).

Квест Маг хорош только в топе Легенды, но даже там он не заслуживает особого внимания. Матч-апы полярные: легко играть с медленными колодами, но очень сложно с быстрыми.



Друид

Класс не впечатляет. Какую-то надежду можно возложить на новые архетипы: **Рено Друида** и **Дракон Друида**. А старые **Джейд** и **Милл Друиды** уже вряд ли покажут что-то выдающееся.



Чернокнижник

Большинство колод Чернокнижника обитают где-то около тир-3. Только **Ренолок** добирается до тир-2 в топе Легенды из-за хорошего матч-апа с Разбойниками. Сложно что-то сказать про **Меха-К'Тун Лока** из-за того, что в сборку стали включать **Тюремщика** (ужасная затея). Может быть, без новой легендарки **Меха-К'Тун Лок** был бы не так уж плох. Совсем мало шансов на успех у Курслока.



Охотник

Несмотря на целый ряд нерфов, **Бист Охотник** выглядит неплохо, перемещаясь между тир-1 и тир-2. Конечно, колода не так сильна, как в прошлом патче (раньше Бист Охотник держатся близко к Четному Шаману), но даже сейчас Рексар заслуживает внимания.

- **Бист Охотник** — хорошо сбалансированная колода, которая может задавить и в начале, и переиграть в лейтгейме. Так, например, Охотник может конкурировать даже с Рено Жрецом в конце игры. Проблемой Охотника станут колоды, которые быстро генерируют огромные характеристики — Биг Жрец и Миракл Разбойник.



Паладин

Паладин выглядит в лучшем случае скромно. Токен Паладин и Мидрейндж Паладин не такие уж ужасные колоды, но и хорошими их не назвать. Поэтому особых причин играть ими нет. Паладин так непопулярен неспроста.



Воин и Охотник на демонов

Воин стабильно держится где-то у тир-4 и ниже, а у ДХ нет ни одной колоды, которая бы даже могла показать достаточную выборку в Вольном режиме. Жалкое зрелище.

Единственный просвет во всем этом — **Воин на исступлении**. Статистики по нему очень мало, но это хоть какая-то надежда.



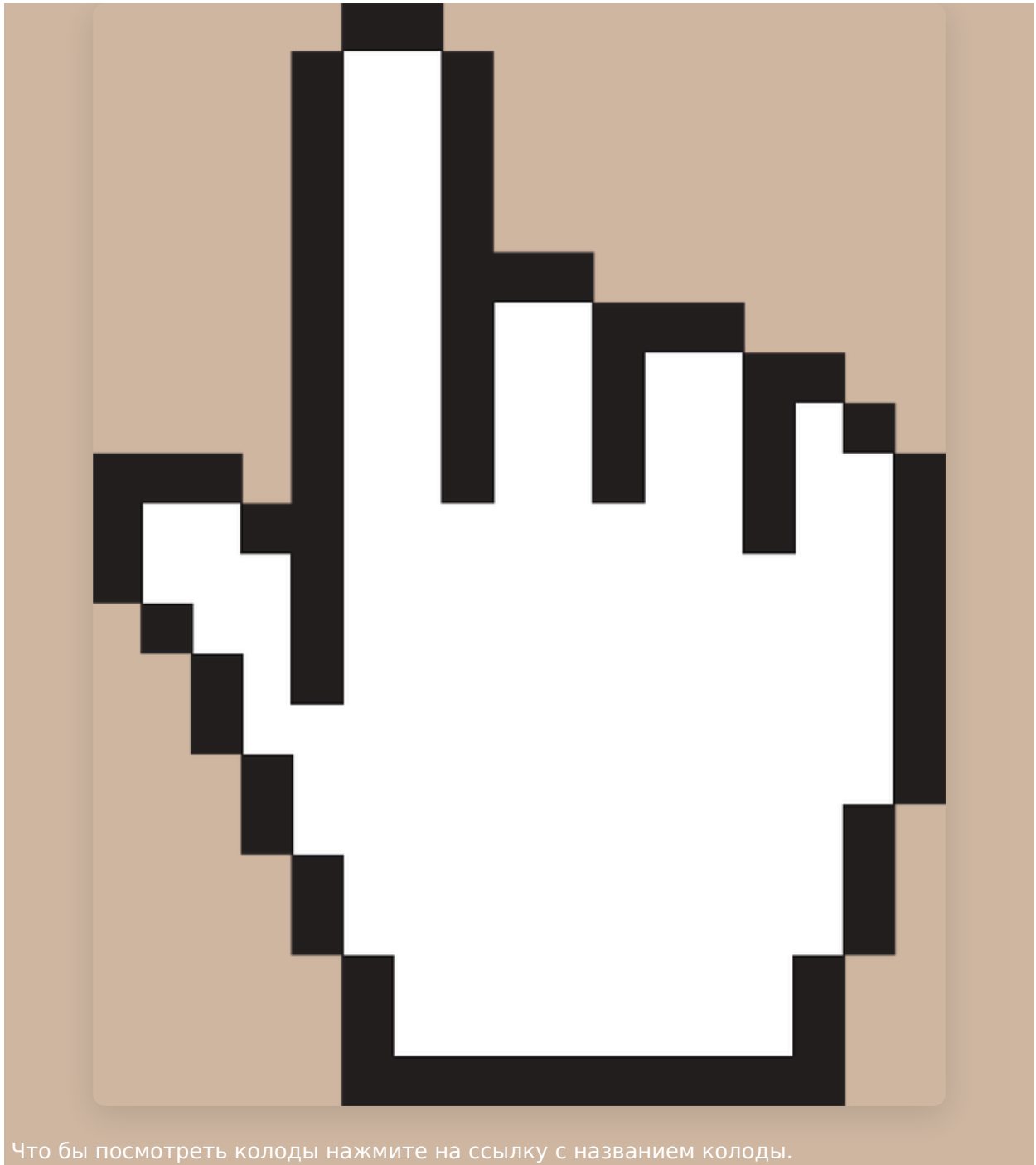
Анализ силы классов и актуальные колоды меты

Друид | Воин | Разбойник | Паладин | Маг | Жрец

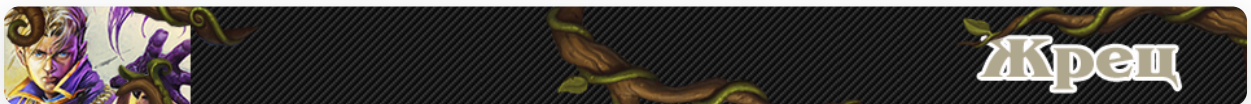
Охотник | Шаман | Чернокнижник | Охотник на демонов



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



Что бы посмотреть колоды нажмите на ссылку с названием колоды.



Рено Жрец оставил свет: почти все сборки используют **Архиепископа Бенедикта**. Ранее Рено Жрецы старались как можно быстрее реализовать связку **Раза Пленный** + **Темный жнец Андуйн**. Сейчас же архетип куда больше концентрируется на извлечении выгоды. Еще один пережиток былых дней — концентрация на синергиях воровства. Лучшие сборки просто используют хорошие и самостоятельные карты.

Рено Жрец популярен и успешен на всех рангах игры, в топе Легенды его процент побед подбирается к тир-1. И казуальные, и профессиональные игроки любят Рено Жреца — на многих рангах это самая популярная колода в ладдере.

Из противников Рено Жрец чаще всего предпочитает тех, которые сфокусированы на контроле стола. Слабостью архетипа станут оппоненты, которые наносят много взрывного урона из руки. Отчасти помогает **Безумный герцог Теотар**, но это все же не панацея.

Биг Жрец привлекает к себе внимание вольных игроков. Колода противоречивая по своему дизайну и геймплею, но при этом очень сильная и популярная. На многих рангах по винрейту она уступает только Четному Шаману и Секрет Магу, а играют Биг Жрецом около 9-10% участников формата, что очень много.

Винрейт Биг Жреца слегка проседает в Легенде, и чем выше ранг здесь, тем сложнее им будет играть. Вместе с перформансом падает и популярность. Все дело в том, что топовые игроки лучше противостоят плану на игру Биг Жреца или реализуют свой план на игру быстрее.

Агрессивный **Жрец Тьмы** — самая недооцененная колода Вольного режима. Винрейт у архетипа очень высокий на всех рангах, но обращают внимание на сборку только 1% участников. Матч-апы Шадоу Жреца отлично сбалансированы. Единственной проблемой станут самые агрессивные колоды формата. Оптимальные билды Шадоу Жреца реже используют взрывной урон, а вместо этого обращаются к пиратам.

Комбо Жрец не выглядит впечатляюще, но причина может крыться в неоптимальных колодах. Почти все играют Комбо Жрецами с большим количеством заклинаний. Мы же рекомендуем сборку, где больший упор делается на существ. У таких версий может быть куда больше потенциала.

- **Ренатал Рено Жрец Тьмы**

-



- **Биг Жрец**

-



- **Агро Жрец Тьмы**

-



- **Комбо Жрец**

-



[назад к выбору класса](#)



Разбойник

Миракл Разбойник стал любимцем игроков на высших уровнях игры :начиная с Алмаза 4 и до самого топа Легенды. Общий винрейт Миракл Разбойника на всех рангах выглядит достойно, но только в топах Легенды архетип показывает, на что действительно способен. Здесь это если не лучшая, то точно одна из лучших колод Вольной меты.

Ранее Миракл Разбойники использовали комбинацию Маэстра маскарада + **Гнолл Дикой Лапы**. Новые и более успешные билды обращаются к **Почтовому танцору**. С ним Миракл

Разбойник может провернуть куда более мощные комбинации в начале партии или мидгейме.

И все же у архетипа есть свои проблемы. Главная из них — самые тяжелые контроль колоды Вольной меты. Есть интересные сборки Миракл Разбойника с Волшебными великанами, которые стараются улучшить трудные поединки. И у них получается — хотя это выбор только для специфичной медленной меты. Еще одна интересная техническая карта — **Похититель призов**. С ним можно провернуть отличные темповые перевороты. Этот первый дроп выглядит куда интереснее, чем **Воевода Северного Волка**, которым пользуются в Стандарте.

Пират Разбойник станет одним из лучших выборов для взятия Легенды, но на высшем ранге им уже лучше не играть (винрейт падает до 50%). Примечательно, как долго Пират Разбойник существует в мете, несмотря на то, что архетип уже очень давно не получает никаких новых карт из выпускаемых дополнений.

Разбойник с Вороватым духом — одна из самых скиллозависимых колод в истории Вольного формата. Вне Легенды архетип показывает ужасные результаты, держась где-то в списке тир-4 колод. Зато в топе Легенды все переворачивается с ног на голову: матч-апы здесь куда выгоднее, да и уровень исполнения играет не последнюю роль. Архетип чуть ли не в каждом дополнении получает какие-то карты для маначитинга и разгона **Вороватых духов** до огромных цифр урона. В актуальных сборках почти нет существ, что делает **Скрывающий покров** и **Шулерство** значительно сильнее и стабильнее. Еще никогда Разбойник с **Вороватым духом** не был так хорош.

Если вы ищете другую комбо колоду класса, обратите внимание на **Разбойника на минах**. И пусть другие сборки Разбойника избавились от **Гнолла Дикой Лапы**, здесь он все еще смотрится отлично — 3-6 лишних единиц урона по вражескому герою в начале партии могут сделать разницу в конце игры. Разбойник на минах неплох на всех рангах, а по матч-апам он очень походит на Разбойника с **Вороватым духом**.

- **Миракл Разбойник**



- **Пират Разбойник**



- **Комбо Разбойник с Вороватым духом**



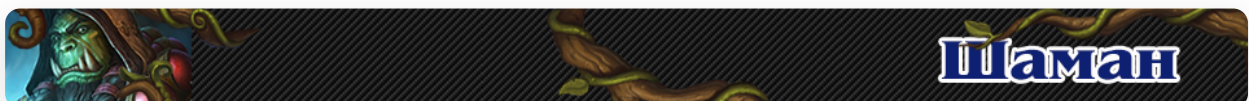
- **Разбойник на минах**



- **Квест Разбойник**



[назад к выбору класса](#)



Четный Шаман — сила, с которой нужно считаться всем. Убийство в замке Нафрия дало архетипу много сильных опций, так что теперь это одна из лучших, если не лучшая колода в мете. Даже в топе Легенды Четный Шаман удерживает вторую позицию по проценту побед, а на других рангах он и вовсе лучший. И чем выше ваш ранг, тем чаще вы будете встречать Четного Шамана в ладдере: уже с Алмаза это самая популярная колода меты. Остановить эту силу могут разве что медленные Чернокнижники и Дрыжеглот Шаманы.

Выбирая эту колоду, будьте готовы к агрессивному муллигану. Средние по силе карты вроде **Искристого угря** переоценены и не заслуживают места в стартовой руке. Куда важнее найти **Рабочий резец** и другие топовые карты для взрывного старта. Что касается сборки, единственной заменой в колоде ниже можно назвать **Неистовство ветра**. Берите этот спелл вместо **Разряда** или **Обморожения**.

Дрыжеглот Шаман на низких и высоких рангах — принципиально разная колода. Это касается и самой сборки, и результатов. В вопросах декбилдинга интересен подход NiJo и Lorthos, которые предлагают использовать набор мурлоков, но в ограниченном количестве. В сборке к тому же появляются **Зентимо** и **Морозный ветер** — эта пара отлично работает друг с другом. Такие билды уже укрепились в мете Легенды, где Дрыжеглот Шаман занимает место тир-1 колоды. На других рангах все пока что не так хорошо.

Мурлок Шаман порой встречается вне Легенды, а на самом высоком ранге исчезает вовсе. Колода не так уж ужасна, хотя ей сложно тягаться с тир-1 архетипами. Мурлок Шаман подойдет для того, чтобы наказывать плохие колоды на низких рангах, но в остальном сборка ничем не примечательна.

- **Четный Шаман**

-



- **Ренатал Дрыжеглот Шаман**

-

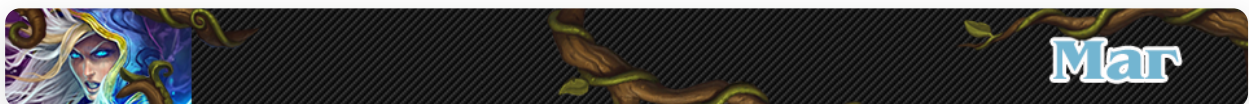


- **Мурлок Шаман**

-



[назад к выбору класса](#)



Секрет Маг вернулся и вновь заслужил звание одной из самых влиятельных колод Вольного формата. В мете есть сборки как с 30, так и с 40 картами. Но не обманывайтесь: классические варианты с 30 картами на голову лучше. Ренатал версия хороша просто потому, что Секрет Маг хорош сам по себе. Но он теряет около 2% винрейта в сравнении с классической версией.

Проблемы Секрет Магу доставят только очень сильные Четный Шаман и Миракл Разбойник, а порой и Биг Жрец. Во всех других поединках Секрет Магу не о чем

беспокоиться. Все обычные колоды с классическим подходом к игре и комбо архетипы мало что могут противопоставить Джайне.

Квест Маг чувствовал бы себя не очень хорошо просто из-за наличия Секрет Мага в мете. Но это не единственный трудный матч-ап. Почти нет шансов и при встрече с агрессией. Единственная надежда Квест Мага — медленные архетипы, с которыми он почти наверняка справится. Но одного этого мало для успехов в нынешней Вольной мете. В лучшем случае Квест Маг добирается до тир-2 в топе Легенды из-за особенностей меты там, но на других рангах он опускается значительно ниже. Важным фактором стало то, что уже несколько дополнений подряд архетип остается без новых карт.

- **Секрет Маг**



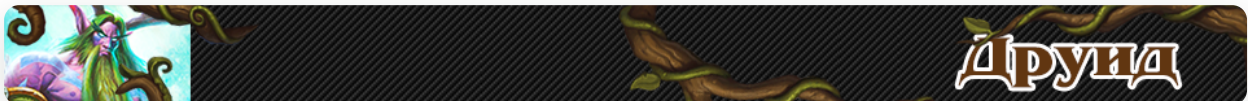
- **Квест Маг**



- **Мех Маг**



[назад к выбору класса](#)



Внутри класса творится полный бардак. Долгое время игроки придумывали что-то с **Милл Друидом**. Билд с Вайш'ирским ораком и **Замкнутым моллюском** разочаровал. Если уж и использовать как-то **Порядок судопроизводства**, то со сборкой **Джейд Друида**. Тут все еще много способов добора и защитных инструментов, а на стадии усталости можно не просто сидеть и ждать смерти противника, а генерировать Нефритовых големов с помощью Нефритового идола.

Что-то похожее использует и **Дракон Друид**. По крайней мере здесь те же защитные инструменты и способы накопления брони. В лейтгейме же источником победы становятся тяжелые драконы. Интересно, что в колоде появилось **Вулканическое древо** — впервые со времен релиза в 2015 году эта карта попадает в конкурентоспособную колоду. **Вулканическое древо** можно легко разыграть за 0 маны с помощью **Друзей-плавунцов** и **Чешуи Ониксии**. Дракон Друид становится лучшим архетипом класса — об этом свидетельствует и его рост популярности.

Рено Друид во многом напоминает Дракон Друида, но использует топовые карты с "если в колоде нет дубликатов". Тут же есть и **Парад планет**.

Меха-К'Тун Друид осквернен **Тюремщиком** — плохой картой для архетипа, которая испортила его процент побед. Сборками без **Тюремщика** почти не играют, так что статистики по этому архетипу пока что нет.

Агро Друид похож на то, чем играют в Стандарте. Появляется такая колода только на низких рангах.

- **Милл Джейд Друид**

-



- **Дракон Друид**

-



- **Ренатал Рено Друид**

-



- **Меха-К'Тун Друид**

-



[назад к выбору класса](#)



Ренолок — одна из лучших медленных оборонительных колод в мете. Особенно хорош он на высоких рангах, где много Разбойников — с ними Ренолок справляется отлично. Чернокнижник отказывается от старых тяжелых демонов, вместо этого фокусируясь на защитных инструментах и способах уничтожения ключевых карт противников.

У **Курслока** много взрывного урона, которого порой не хватает сборке с **Рено Джексоном**. Но цена этому велика. Курслок хорошо играет с другими контроль колодами, но против темповых оппонентов ему очень сложно. К тому же не так выгоден поединок с Миракл Разбойником, что важно в нынешней мете.

Демонлок — набор колод, которые используют **Повелителя Бездны** и все вспомогательные карты. Среди сборок много совсем безнадежных: обратить внимание стоит разве что на Куболока. Хотя и это далеко не самая сильная колода в игре.

Меха-К'Тун Лока постигла та же судьба, что и **Меха-К'Тун Друида**. Все испортил **Тюремщик**. Может быть, хорошая сборка **Меха-К'Тун Чернокнижника** могла бы добраться до тир-2. Но мы никогда не узнаем, потому что все по какой-то причине играют колодой с **Тюремщиком**.

Бесолок попадает в Вольный чаще всего потому, что игрок из Стандарта случайно зашел в другой раздел игры.

- **Ренатал Ренолок**

-



- **Ренатал Курслок**

-



- **Ренатал Демон Куболок**

-



- **Меха-К'Тун Чернокнижник**

-



[назад к выбору класса](#)



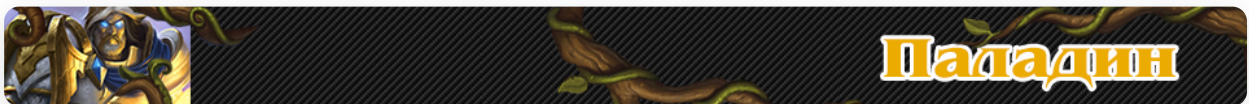
Пусть классом мало кто играет, **Бист Охотник** показывает хорошие результаты. С нерфами это уже не одна из самых сильных колод ладдера, но она по крайней мере держит неплохой процент побед и стабильное распределение матч-апов. Сила Охотника в том, что он может играть против практически всех стратегий в ладдере: и самых быстрых, и самых медленных. Проблемами станут только Биг Жрец и Миракл Разбойник из-за их способности генерировать огромные характеристики слишком рано.

Мы не ожидаем, что в будущем Бист Охотником будут играть чаще. Но все же это интересная и перспективная колода, которая подойдет ценителям класса.

- **Бист Охотник**



[назад к выбору класса](#)



Мало что происходит внутри класса в Вольном формате. Здесь нет чего-то многообещающего, да и игроки не спешат дать Паладину еще один шанс.

Токен Паладин чаще всего использует Нечетную вариацию. Архетип не так уж беспомощен на Платине и ниже, но выше пробраться будет непросто. Архетип чувствует себя неуверенно при встрече с лидерами Вольной меты, а это плохой знак.

Мидрейндж Паладин может провернуть интересные комбинации с **Порядком в зале суда**, но едва ли это достаточно сильная комбинация для Вольного режима. Колода выглядит слишком честной. Это понимают и игроки, поэтому ее мало кто использует.

Мех Паладин не так плох в сравнении с другими представителями класса. Но опять же, мало кого это волнует.

- **Нечетный Паладин**



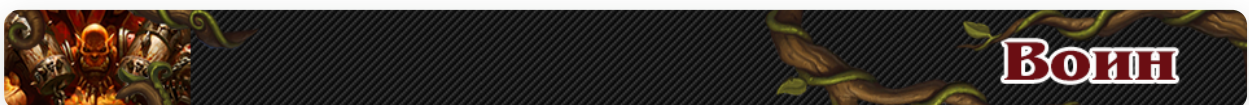
- **Ренатал Мидрейндж Паладин**



- **Мех Паладин**



[назад к выбору класса](#)



Пират Воин на что-то способен, если взять его на низких рангах. Например, на Платине он почти попадает в тир-2. Но к моменту, как вы возьмете Алмаз, мета станет буквально

невыносимой для этого архетипа.

Может быть, не все потеряно: **Воин на исступлении** может дать классу какую-то надежду. Игруют им очень редко, но если Воин и станет конкурентоспособным участником Вольной меты, то, скорее всего, за счет этого архетипа.

- **Воин на исступлении**

-



- **Пират Воин**

-



[назад к выбору класса](#)



Уверенно можно сказать, что в Вольном режиме сейчас не 10 классов. Как минимум Охотника на демонов здесь нет. Вы, конечно, можете взять какую-то его колоду и отправиться с ней в Вайлд. Но вряд ли вас ждут серии побед, высокие ранги и другие прелести хороших классов.

- **Агро Охотник на демонов**

-



Источник www.viciousyndicate.com на языке оригинала