

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Сбалансированная мета без тир-1 колод в мета-отчете Vicious Syndicate №156

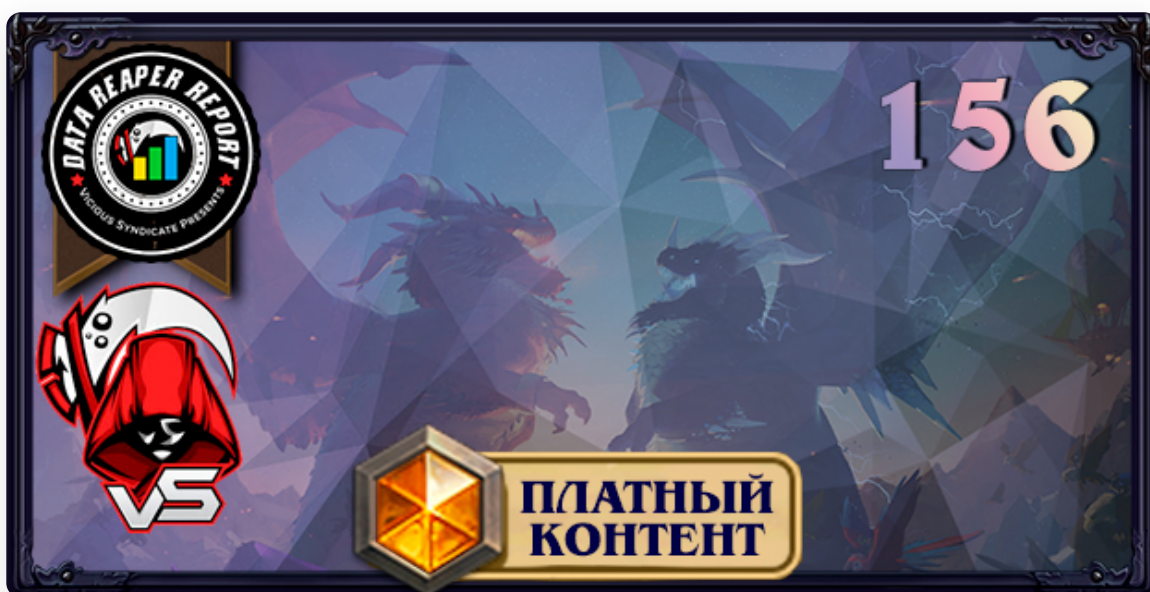
28.02.2020

Мета-отчеты

Мета-отчет

Vicious Syndicate мета отчет №156

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Здравствуйтесь, уважаемые посетители и подписчики портала kolodahearthstone.ru

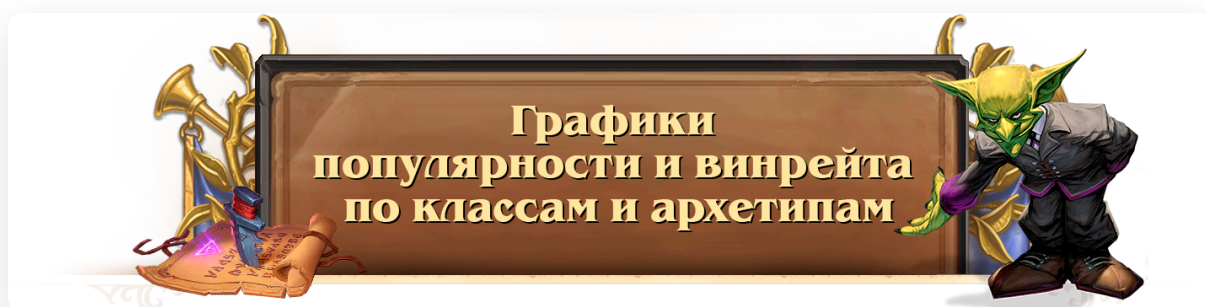
В мета-отчете: впервые со времен Экспедиции в Ун'Горо в Легенде нет ни одной Тир-1 колоды! Мета устаканилась после Пробуждения Галакронда. Подробный разбор лучших классов и их колод, разбор ослабления и усиления тех или иных архетипов. Тенденции меты, векторы развития, колоды, мета брейкер и не только.

- **Всего проанализировано игр** **25 000**
- На ранге Легенда: 6 000
- На ранге 1-4: 8 000
- На ранге 5-9: 8 000

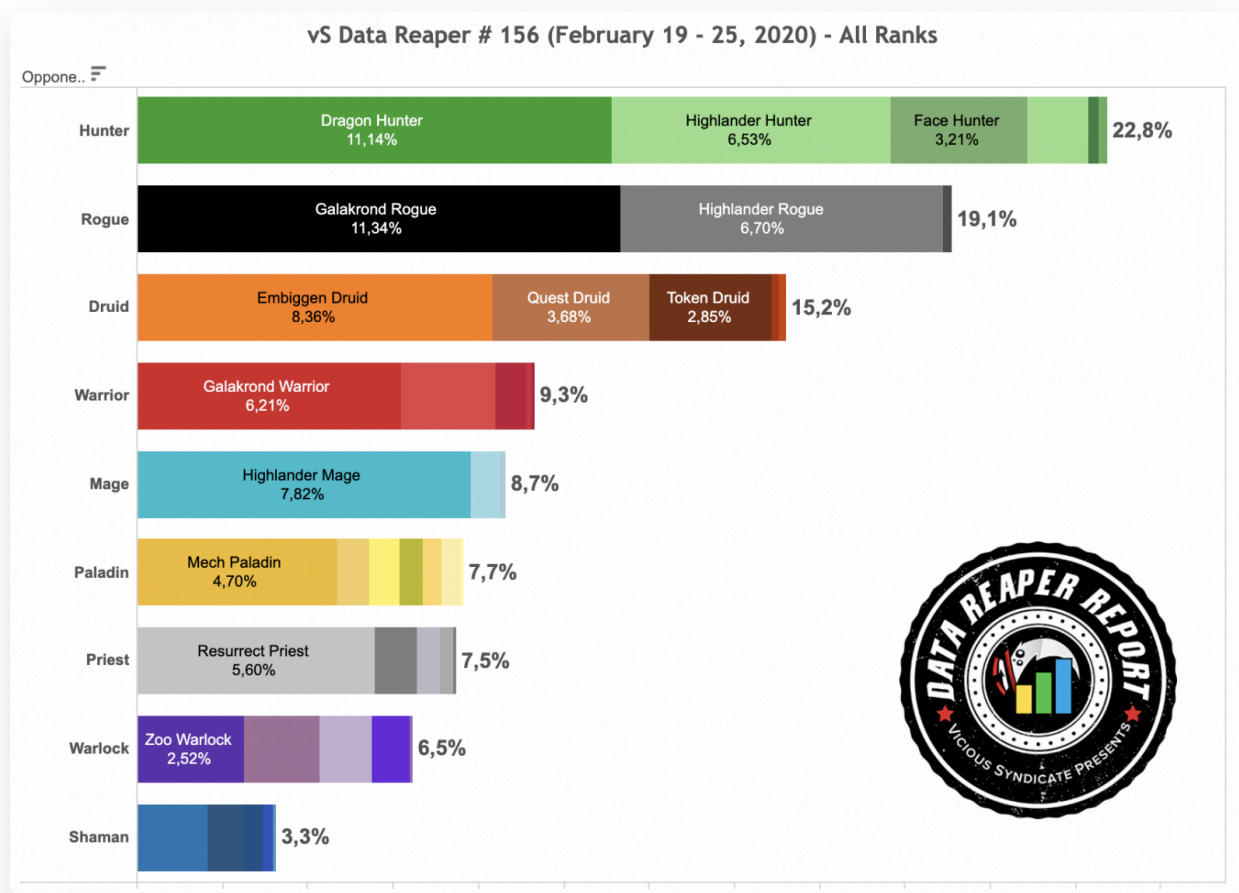
- На ранге 10-14: 2 000

Содержание мета-отчета:

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



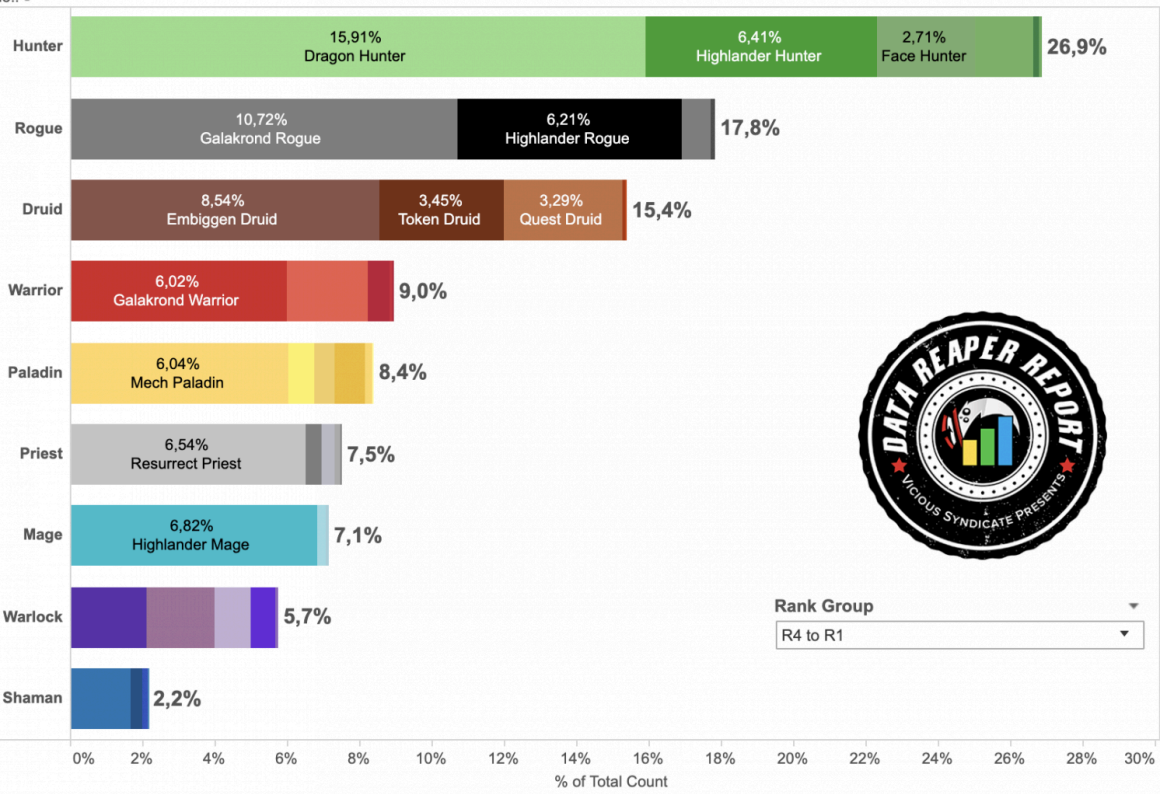
По всем рангам



В промежутке 4 - 1 ранг

vS Data Reaper # 156 (February 19 - 25, 2020) - By Ranks

Oppone..

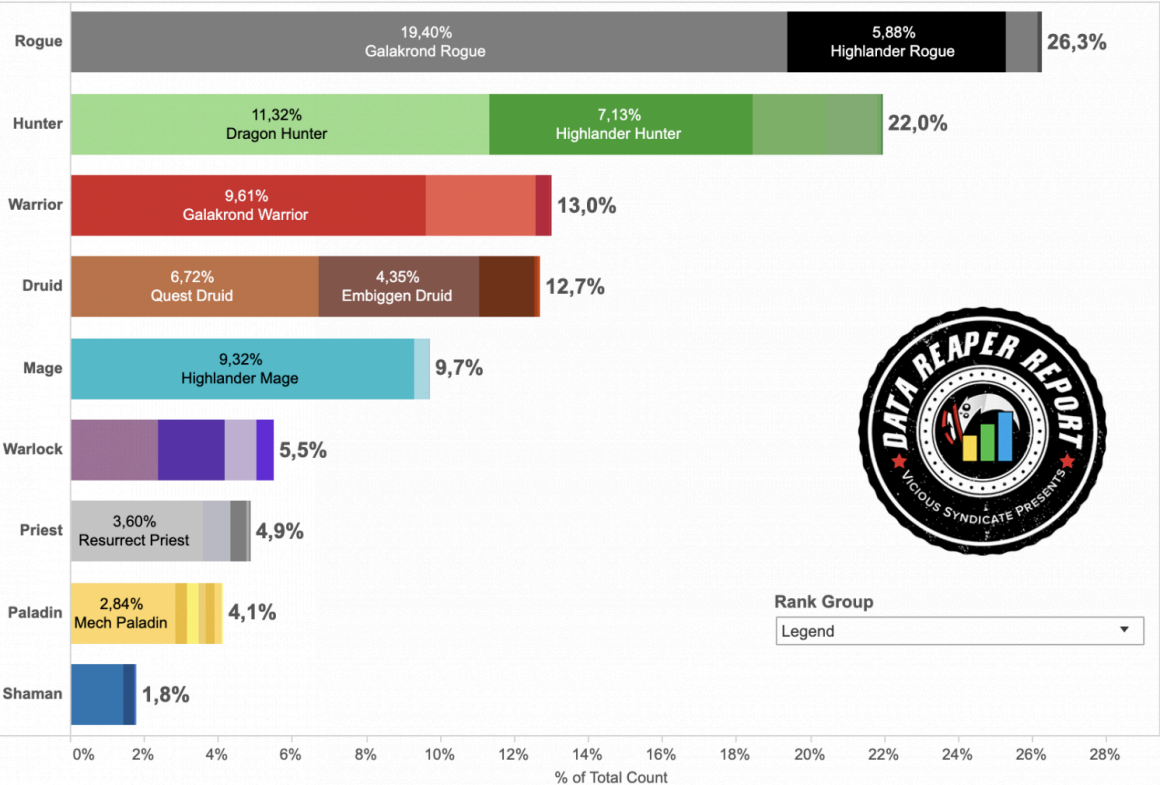


Rank Group
R4 to R1

На ранге Легенда

vS Data Reaper # 156 (February 19 - 25, 2020) - By Ranks

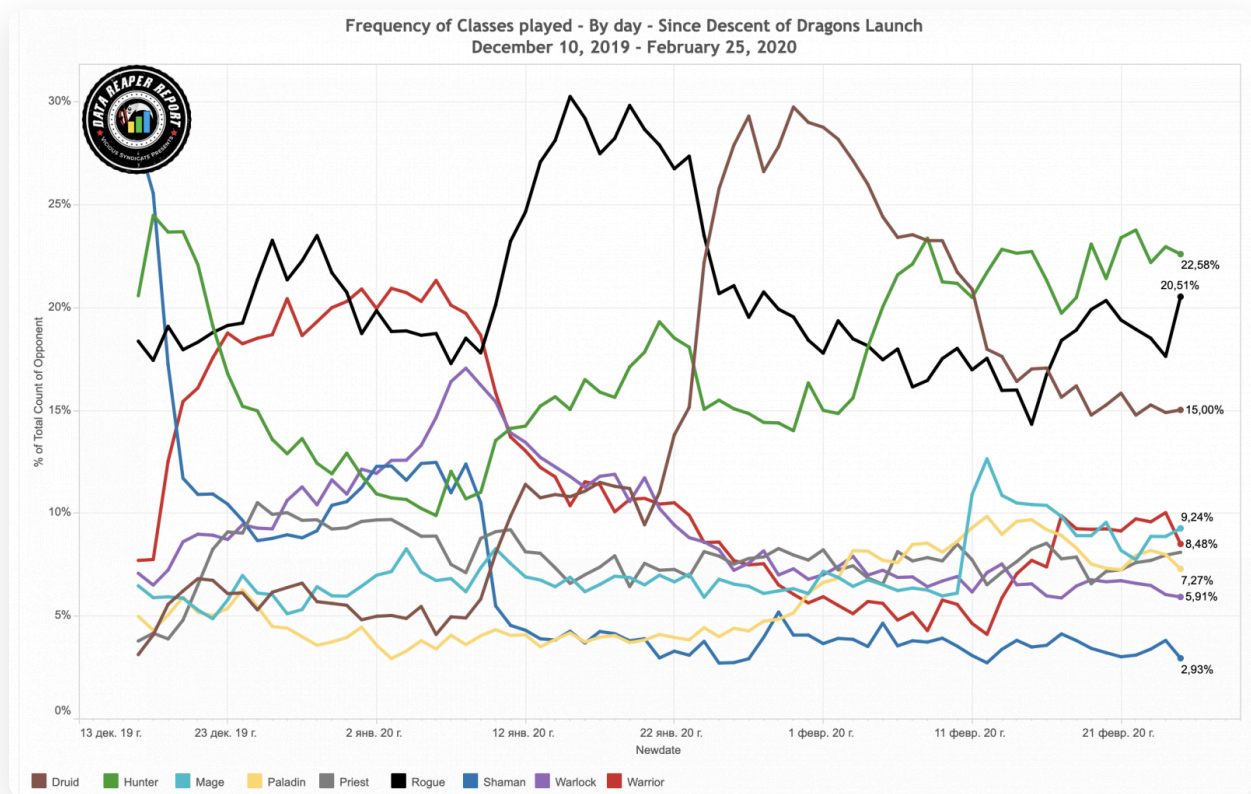
Oppone..



Rank Group
Legend

Следующий график показывает прогресс популярности классов с момента выхода дополнения "Натиск Драконов" по дням

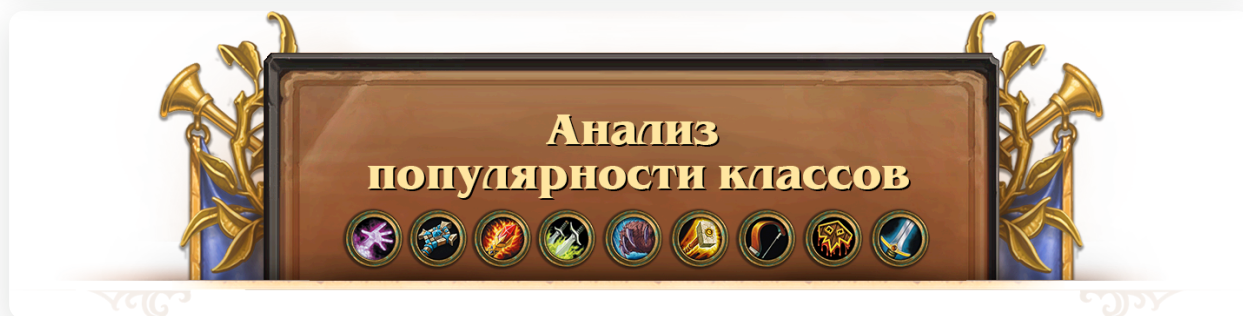
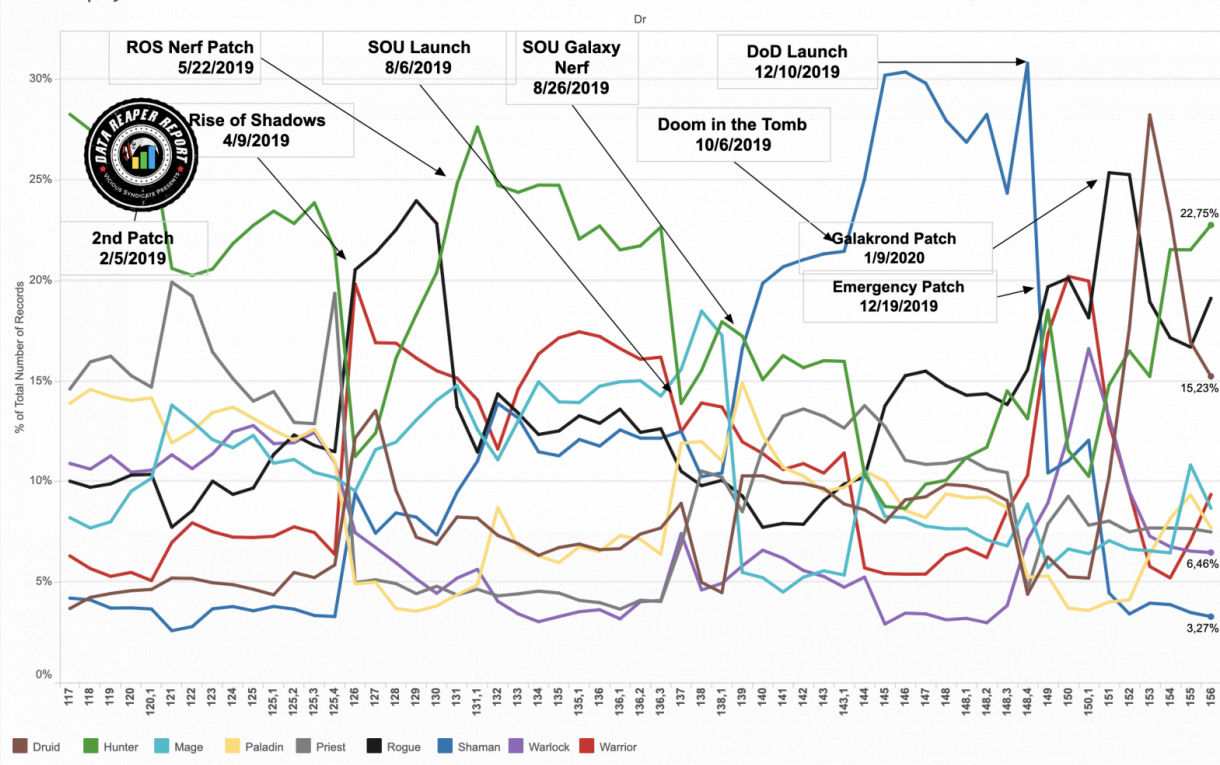
нажмите, чтобы посмотреть график



Следующий график показывает прогрессию популярности классов по неделям с момента выхода первого Data Reaper Report

нажмите, чтобы посмотреть график

Class Freq. by Weeks



Охотник в разгаре перехода между архетипами. **Дракон Охотник** откусывает аудиторию у **Зефрис Охотника** и становится доминирующим архетипом класса. **Квест** и **Фэйс Охотник** сжались до рамок нишевых колод, по сравнению с главными двигателями класса.



Разбойник стал популярнее: в Легенде **Галакронд Разбойник** занимает около 20% ладдера. Благоприятным условием стало снижение популярности Друидов на прошлой неделе. Несмотря на то, что успехи **Зефрис Разбойника** далеки от идеала, его присутствие в ладдере стабильно, и он не думает исчезать после нескольких индивидуальных успехов игроков на высоких рангах.



Друид на Увеличении исчезает из ладдера, зато растет популяция **Квест Друида** — он неплохо играет с **Галакронд** архетипами. После моментального успеха в Пробуждении **Галакронда** **Друид на Увеличении** получил мощный ответ, так что его первоначальный задор исчерпал себя весьма быстро. Игроки все чаще предпочитают другую топовую мидрейндж колоду — **Дракон Охотника**.



Воин продолжает свой внезапный рост: **Галакронд Воин** показал, что может быть сильным игроком меты. **Зефрис Воин** также слегка нарастил популярность, ведь он хорошо себя чувствует в окружении агрессивных колод.



Интерес к **Рено Магу** начал улетучиваться. Его популярность падает вне Легенды, где чрезмерное присутствие Охотников заставляет игроков на Магах грызть локти. В Легенде мета к Рено Магу более благосклонна (меньше Дракон Охотников, больше Квест Друидов).



Мех Паладин пошел на убыль, что связано с подъемом Воина, так как Утер плохо играет с обоими архетипами Гарроша. Его популярность в Легенде и так была ниже, но сейчас он встречается еще реже. Повышенная популярность Разбойников и Воинов пугает игроков и заставляет отказываться от восхождения Мех Паладином по ладдеру.



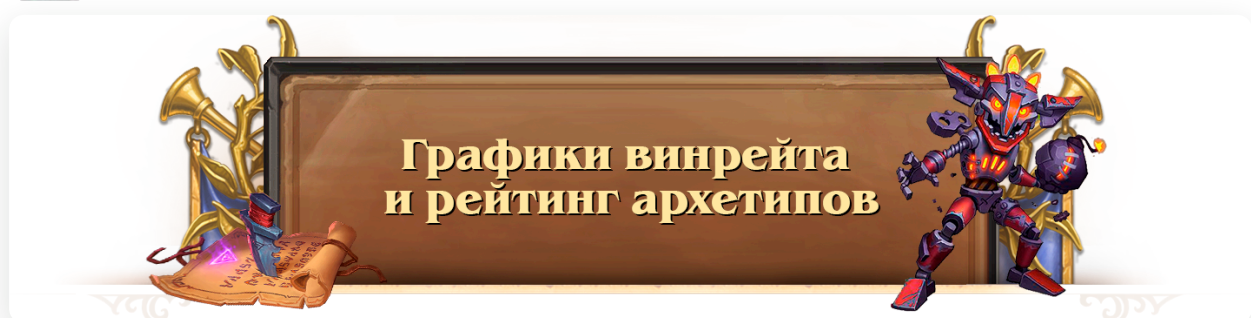
Жрец неподвижен и сфокусирован лишь на своем архетипе на воскрешении. На данной стадии сборка без квеста с Галакрандом стала гораздо популярнее, и этот тренд продолжается, что улучшает результаты архетипа в текущей мете.



Чернокнижник стагнирует, и ни один из его архетипов не может закрепиться в ладдере. Даже **Контроль Чернокнижник**, который хоть как-то ошивался вблизи высоких рангов, сейчас пошел на спад. Единственное изменение, замеченное в ладдере - **Квест Чернокнижник** нашел себе новую сборку, сфокусированную на прихвостнях, Темном Фараоне Текане и **Великий прихвостень Эрк**.



Шаман выглядит мертвым.



Диаграммы матч-апов

По всем рангам

Matchup Win rates based on games between 2/12/2020-2/25/2020
(Minimum 50 games required per matchup)



| Hero | Hero Deck | A | Opponent / Opponent Deck | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---------|--------------------|-------|--------------------------|-------------|-------------|---------------|-------------|-------------------|--------------|-----------------|--------------|------------------|-----------------|------------------|-----------------|-------------|-------------------|---------|--------------------|
| | | | Druid | | | Hunter | | | | Mage | Pal.. | Prie.. | Rogue | | Warlock | | Warrior | | |
| | | | Embiggen Druid | Quest Druid | Token Druid | Dragon Hunter | Face Hunter | Highlander Hunter | Quest Hunter | Highlander Mage | Mech Paladin | Resurrect Priest | Galakrond Rogue | Highlander Rogue | Control Warlock | Zoo Warlock | Galakrond Warrior | Warrior | Highlander Warrior |
| Druid | Embiggen Druid | | Black | Green | Red | Red | White | White | Red | Red | Red | Green | Green | White | Green | Green | White | | |
| | Quest Druid | Red | Black | Red | Red | Green | White | Red | Red | White | Green | Green | Green | White | Red | Green | White | | |
| | Token Druid | Green | Green | Black | Red | White | Red | White | White | Green | Red | Red | Red | White | Red | White | White | | |
| Hunter | Dragon Hunter | Green | Green | Green | Black | Green | Green | Green | Red | Red | White | Green | Green | Red | Red | Red | Red | | |
| | Face Hunter | White | Red | White | Red | Black | Red | Green | Red | Red | Green | White | Red | Green | Red | Red | Red | | |
| | Highlander Hunter | White | White | Green | Red | Green | Black | White | Red | Red | Green | White | Green | White | White | White | White | | |
| | Quest Hunter | Green | White | White | Red | Red | White | Black | Green | Green | Red | Green | Green | White | Red | Red | White | | |
| Mage | Highlander Mage | White | Green | White | Red | Red | Red | Red | Black | White | Green | Red | Green | Green | Green | Red | Green | | |
| Paladin | Mech Paladin | Green | Green | White | Green | Green | Green | White | Black | Red | Red | Green | Red | Red | Red | Red | Red | | |
| Priest | Resurrect Priest | Green | White | Red | Green | Green | Green | Red | Green | Black | Red | Red | White | White | Green | Red | Red | | |
| Rogue | Galakrond Rogue | Red | Red | Green | White | Red | Red | Red | Green | Green | Black | Green | Red | Green | White | Green | Green | | |
| | Highlander Rogue | Red | Red | Green | Red | White | White | Red | Red | Green | Red | Black | Red | Red | Red | Red | Green | | |
| Warlock | Control Warlock | White | Red | Green | Red | Green | White | Red | Green | White | Green | Green | Black | White | Red | White | White | | |
| | Zoo Warlock | Red | Green | White | Green | Red | White | Red | Green | White | Red | Green | White | Black | Red | Red | White | | |
| Warrior | Galakrond Warrior | Red | Red | Green | Green | Green | White | Green | Green | Red | White | Green | Green | Green | Black | Red | Red | | |
| | Highlander Warrior | White | White | White | Green | Green | White | Red | Green | Green | Red | Red | White | White | Green | Black | Black | | |

В промежутке 4 ранг - Легенда

Matchup Win rates based on games RANK 4 to LEGEND
between 2/5/2020-2/25/2020
(Minimum 50 games required per matchup)



| Hero | Hero Deck | Opponent / Opponent Deck | | | | | | | | | | | | | | | |
|---------|--------------------|--------------------------|-------------|-------------|---------------|-------------|-------------------|--------------|-----------------|--------------|------------------|-----------------|------------------|-----------------|-------------|-------------------|--------------------|
| | | Druid | | | Hunter | | | | Mage | Pal.. | Prie.. | Rogue | | Warlock | | Warrior | |
| | | Embiggen Druid | Quest Druid | Token Druid | Dragon Hunter | Face Hunter | Highlander Hunter | Quest Hunter | Highlander Mage | Mech Paladin | Resurrect Priest | Galakrond Rogue | Highlander Rogue | Control Warlock | Zoo Warlock | Galakrond Warrior | Highlander Warrior |
| Druid | Embiggen Druid | Black | Red | Red | Red | Red | Red | Red | Red | Red | Red | Green | Red | Red | Red | Green | Red |
| | Quest Druid | Green | Black | Red | Red | Red | Red | Red | Red | Red | Red | Green | Green | Red | Red | Green | Red |
| | Token Druid | Green | Red | Black | Red | Red | Red | Red | Red | Red | Red | Green | Red | Red | Red | Red | Red |
| Hunter | Dragon Hunter | Green | Green | Red | Black | Green | Green | Red | Red | Red | Red | Red | Green | Green | Red | Red | Red |
| | Face Hunter | Green | Red | Red | Black | Red | Red | Red | Red | Red | Red | Green | Red | Red | Red | Red | Red |
| | Highlander Hunter | Red | Green | Green | Red | Red | Black | Red | Red | Red | Red | Red | Red | Red | Red | Red | Green |
| | Quest Hunter | Green | Red | Red | Red | Red | Red | Black | Red | Red | Red | Green | Red | Red | Red | Red | Red |
| Mage | Highlander Mage | Red | Green | Red | Red | Red | Red | Black | Red | Red | Red | Red | Red | Red | Red | Red | Green |
| Paladin | Mech Paladin | Green | Green | Red | Green | Green | Red | Red | Black | Red | Red | Green | Red | Red | Red | Red | Red |
| Priest | Resurrect Priest | Green | Red | Red | Green | Green | Red | Red | Red | Black | Red | Red | Red | Red | Red | Red | Red |
| Rogue | Galakrond Rogue | Red | Red | Green | Red | Red | Red | Red | Red | Red | Red | Black | Red | Red | Red | Red | Red |
| | Highlander Rogue | Red | Red | Green | Red | Red | Red | Red | Red | Red | Red | Red | Black | Red | Red | Red | Red |
| Warlock | Control Warlock | Red | Red | Red | Red | Red | Red | Red | Red | Red | Red | Red | Red | Black | Red | Red | Red |
| | Zoo Warlock | Green | Red | Red | Green | Red | Red | Red | Red | Red | Red | Red | Red | Red | Black | Red | Red |
| Warrior | Galakrond Warrior | Red | Red | Green | Green | Green | Green | Green | Green | Red | Red | Red | Red | Red | Red | Black | Red |
| | Highlander Warrior | Red | Green | Green | Red | Red | Red | Red | Red | Red | Red | Red | Red | Red | Red | Red | Black |

В промежутке ранга Легенда

на этой неделе графика нет

Таблица % винрейта архетипов с распределением по Тир уровням

All Ranks



vS Power Rankings
DR # 156

| Tiers | Hero Deck | vS Deck Power | Weekly Change | Power Score | Freq Score | Meta Score |
|------------------|--------------------|---------------|---------------|-------------|------------|------------|
| Tier 1 | Dragon Hunter | 54,40 | -0,51 | 100,0 | 98,3 | 99,1 |
| | Mech Paladin | 52,75 | -0,59 | 81,2 | 41,4 | 61,3 |
| | Galakrond Rogue | 52,16 | -0,67 | 74,6 | 100,0 | 87,3 |
| Tier 2 | Resurrect Priest | 51,91 | 1,73 | 71,7 | 49,4 | 60,6 |
| | Quest Hunter | 51,88 | -2,49 | 71,3 | 12,7 | 42,0 |
| | Embiggen Druid | 50,94 | -0,93 | 60,7 | 73,7 | 67,2 |
| | Highlander Hunter | 50,92 | -1,75 | 60,4 | 57,6 | 59,0 |
| | Galakrond Warrior | 50,84 | 0,40 | 59,6 | 54,8 | 57,2 |
| | Highlander Warrior | 50,22 | | 52,5 | 19,4 | 36,0 |
| | Control Warlock | 50,02 | -0,22 | 50,3 | 15,8 | 33,0 |
| | Tier 3 | Quest Druid | 49,88 | 1,24 | 48,7 | 32,5 |
| Zoo Warlock | 49,07 | 1,01 | 39,4 | 22,2 | 30,8 | |
| Token Druid | 48,74 | -1,65 | 35,6 | 25,2 | 30,4 | |
| Highlander Mage | 48,43 | 0,94 | 32,2 | 69,0 | 50,6 | |
| Highlander Rogue | 48,21 | -0,10 | 29,6 | 59,1 | 44,4 | |
| Face Hunter | 47,78 | -1,88 | 24,8 | 28,3 | 26,5 | |

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 |
|------|-------------------------------|
| T4 | Quest Shaman Quest Warlock |

R9 to R5



vS Power Rankings
DR # 156

| Tiers | Hero Deck | vS Deck Power | Weekly Change | Power Score | Freq Score | Meta Score |
|------------------|--------------------|---------------|---------------|-------------|------------|------------|
| Tier 1 | Dragon Hunter | 54,91 | -0,41 | 100,0 | 77,9 | 89,0 |
| | Mech Paladin | 53,06 | -0,44 | 81,2 | 42,8 | 62,0 |
| | Galakrond Rogue | 52,57 | -0,89 | 76,1 | 69,4 | 72,7 |
| | Resurrect Priest | 52,45 | 2,04 | 75,0 | 58,0 | 66,5 |
| Tier 2 | Quest Hunter | 51,95 | -2,66 | 69,9 | 9,7 | 39,8 |
| | Highlander Hunter | 51,13 | -2,14 | 61,5 | 56,9 | 59,2 |
| | Control Warlock | 50,71 | 0,17 | 57,2 | 14,9 | 36,1 |
| | Embiggen Druid | 50,51 | -1,29 | 55,2 | 100,0 | 77,6 |
| | Galakrond Warrior | 50,49 | 0,36 | 55,0 | 40,6 | 47,8 |
| | Quest Druid | 50,14 | 1,40 | 51,4 | 22,1 | 36,8 |
| | Highlander Warrior | 50,06 | | 50,6 | 16,5 | 33,6 |
| | Tier 3 | Token Druid | 49,75 | -1,06 | 47,4 | 28,2 |
| Zoo Warlock | 49,47 | 0,80 | 44,6 | 23,1 | 33,9 | |
| Highlander Mage | 49,06 | 0,69 | 40,4 | 67,7 | 54,1 | |
| Highlander Rogue | 48,82 | 0,07 | 38,0 | 65,1 | 51,6 | |
| Face Hunter | 48,03 | -2,09 | 29,9 | 37,3 | 33,6 | |

R4 to R1



vS Power Rankings
DR # 156

| Tiers | Hero Deck | vS Deck Power | Weekly Change | Power Score | Freq Score | Meta Score |
|--------|--------------------|---------------|---------------|-------------|------------|------------|
| Tier 1 | Resurrect Priest | 52,81 | 1,51 | 100,0 | 41,1 | 70,5 |
| | Galakrond Rogue | 52,52 | -0,53 | 94,7 | 67,3 | 81,0 |
| | Mech Paladin | 52,38 | 0,03 | 92,3 | 38,0 | 65,1 |
| | Dragon Hunter | 52,19 | -0,83 | 89,0 | 100,0 | 94,5 |
| Tier 2 | Quest Hunter | 51,83 | -2,37 | 82,5 | 10,1 | 46,3 |
| | Galakrond Warrior | 51,79 | 0,71 | 81,8 | 37,8 | 59,8 |
| | Highlander Warrior | 50,82 | | 64,5 | 14,1 | 39,3 |
| | Highlander Hunter | 50,15 | -0,75 | 52,7 | 40,3 | 46,5 |
| Tier 3 | Embiggen Druid | 49,71 | 0,06 | 44,8 | 53,7 | 49,2 |
| | Zoo Warlock | 49,52 | 1,45 | 41,4 | 13,3 | 27,4 |
| | Control Warlock | 49,30 | -0,36 | 37,6 | 11,7 | 24,7 |
| | Highlander Rogue | 48,83 | 0,37 | 29,1 | 39,0 | 34,1 |
| | Token Druid | 48,69 | -0,93 | 26,6 | 21,7 | 24,2 |
| | Quest Druid | 48,41 | 0,26 | 21,7 | 20,7 | 21,2 |
| | Highlander Mage | 48,18 | -0,01 | 17,6 | 42,9 | 30,3 |
| | Face Hunter | 47,27 | -1,78 | 1,4 | 17,0 | 9,2 |

Legend



vS Power Rankings
DR # 156

| Tiers | Hero Deck | vS Deck Power | Weekly Change | Power Score | Freq Score | Meta Score |
|--------------------|-------------------|-----------------|---------------|-------------|------------|------------|
| Tier 2 | Dragon Hunter | 51,84 | -0,31 | 100,0 | 58,3 | 79,2 |
| | Galakrond Warrior | 51,66 | -0,03 | 95,1 | 49,5 | 72,3 |
| | Highlander Hunter | 51,30 | -0,06 | 85,4 | 36,8 | 61,1 |
| | Galakrond Rogue | 51,27 | -1,63 | 84,7 | 100,0 | 92,3 |
| | Resurrect Priest | 51,06 | 1,47 | 78,8 | 18,6 | 48,7 |
| | Embiggen Druid | 50,90 | 0,09 | 74,4 | 22,4 | 48,4 |
| | Mech Paladin | 50,65 | -0,88 | 67,6 | 14,6 | 41,1 |
| | Quest Hunter | 50,63 | -2,90 | 67,0 | 10,5 | 38,8 |
| | Quest Druid | 50,43 | 0,13 | 61,7 | 34,6 | 48,2 |
| | Tier 3 | Highlander Mage | 49,59 | 1,32 | 38,9 | 48,0 |
| Highlander Warrior | | 49,05 | | 24,1 | 15,4 | 19,8 |
| Control Warlock | | 48,99 | -0,84 | 22,5 | 12,3 | 17,4 |
| Face Hunter | | 48,33 | -0,74 | 4,5 | 6,8 | 5,7 |
| Highlander Rogue | | 47,93 | -0,11 | -6,4 | 30,3 | 11,9 |
| Zoo Warlock | | 47,58 | 1,10 | -15,9 | 9,2 | -3,4 |
| Token Druid | | 47,39 | -2,01 | -21,1 | 7,6 | -6,8 |

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

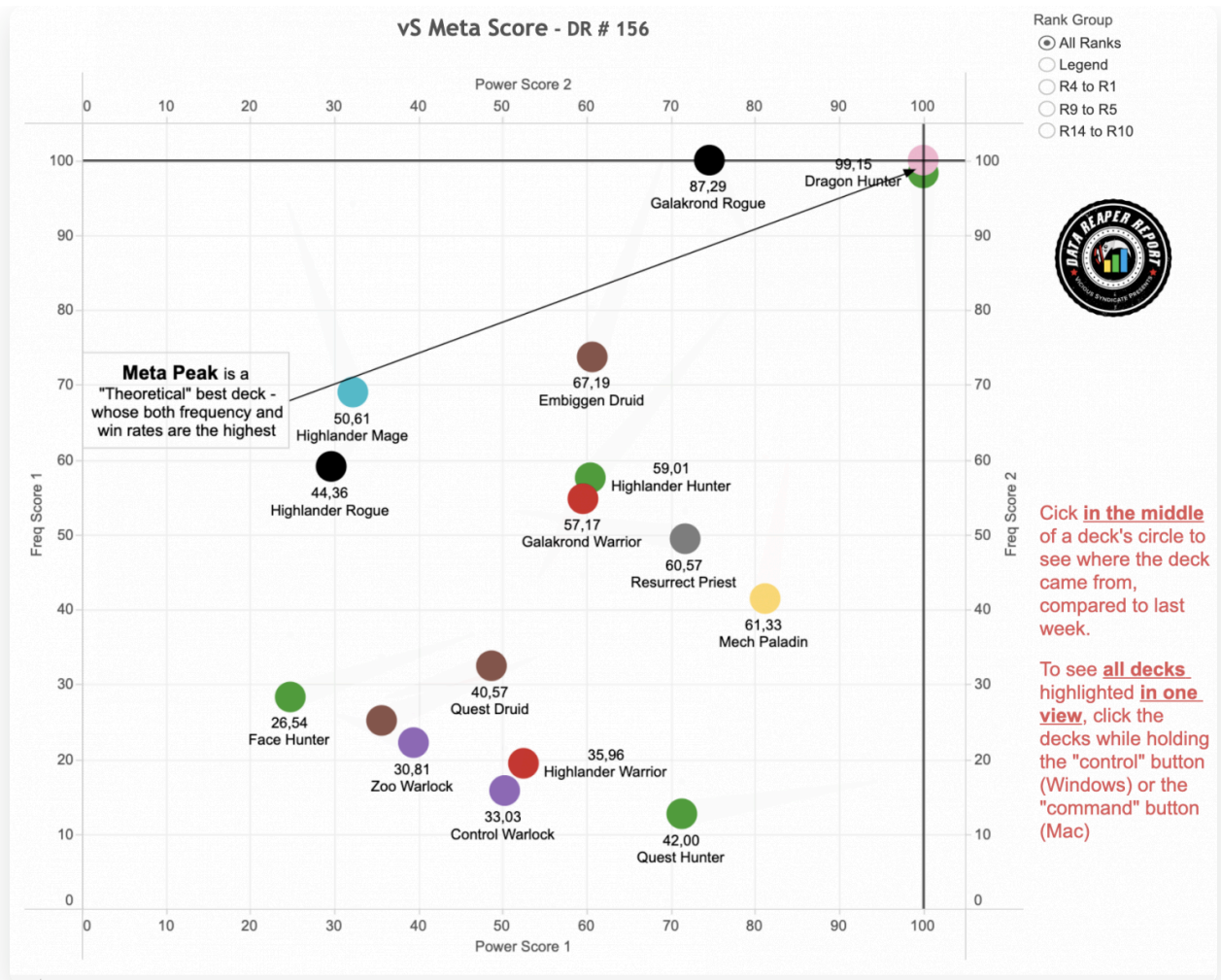
| All Ranks | | | | | | |
|------------|-------------|--------------------|------------------|----------------|---------------|---------------|
| All Ranks | | | | | | |
| Legend | | | | | | |
| R4 to R1 | | | | | | |
| R9 to R5 | | | | | | |
| R14 to R10 | | | | | | |
| Tiers | Hero Deck | vS Dec k 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

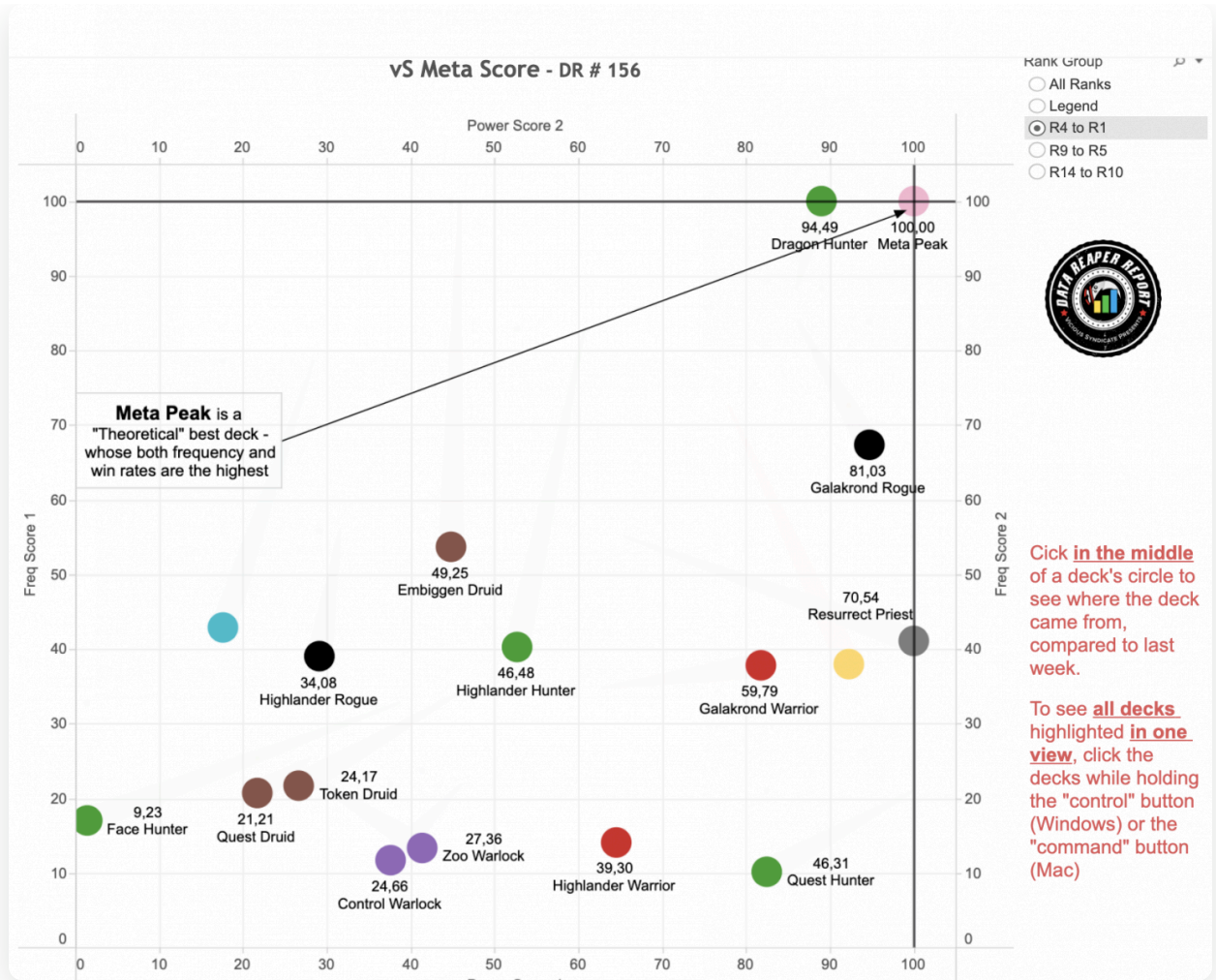
vS Meta Score диаграмма - отображает одновременно и уровень силы архетипов (ось абсцисс X), и их популярность (ось ординат Y). Исследовав этот график, вы сможете нагляднее увидеть и проще понять состояние текущей меты.

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 подобрались существующие архетипы.

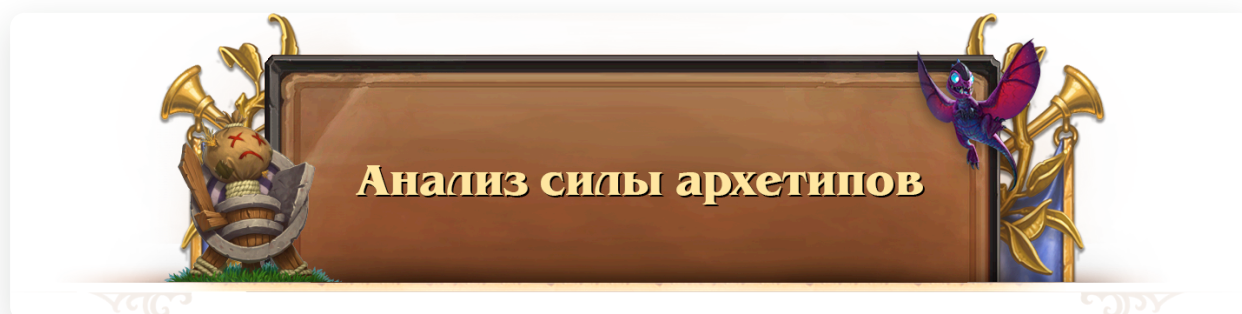
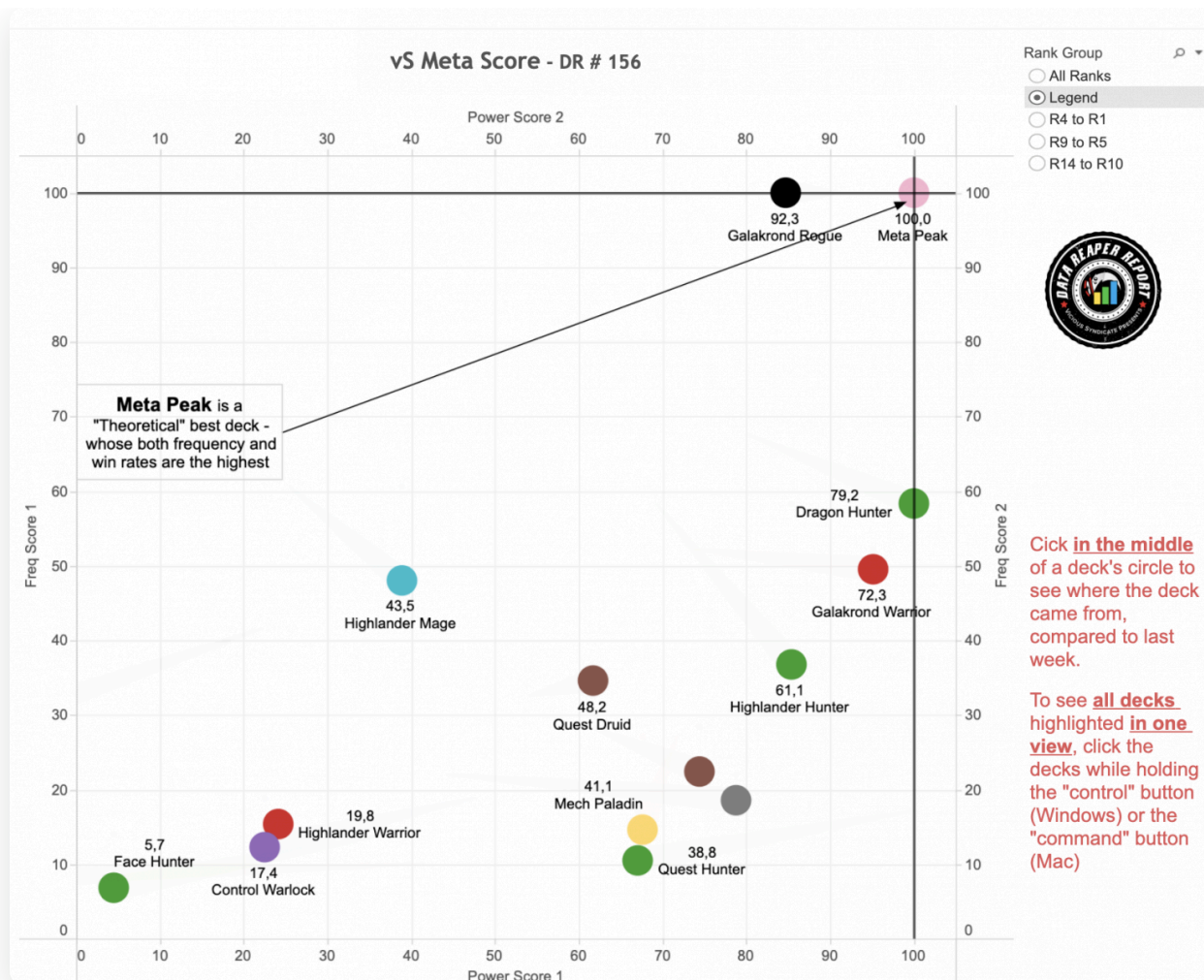
По всем рангам



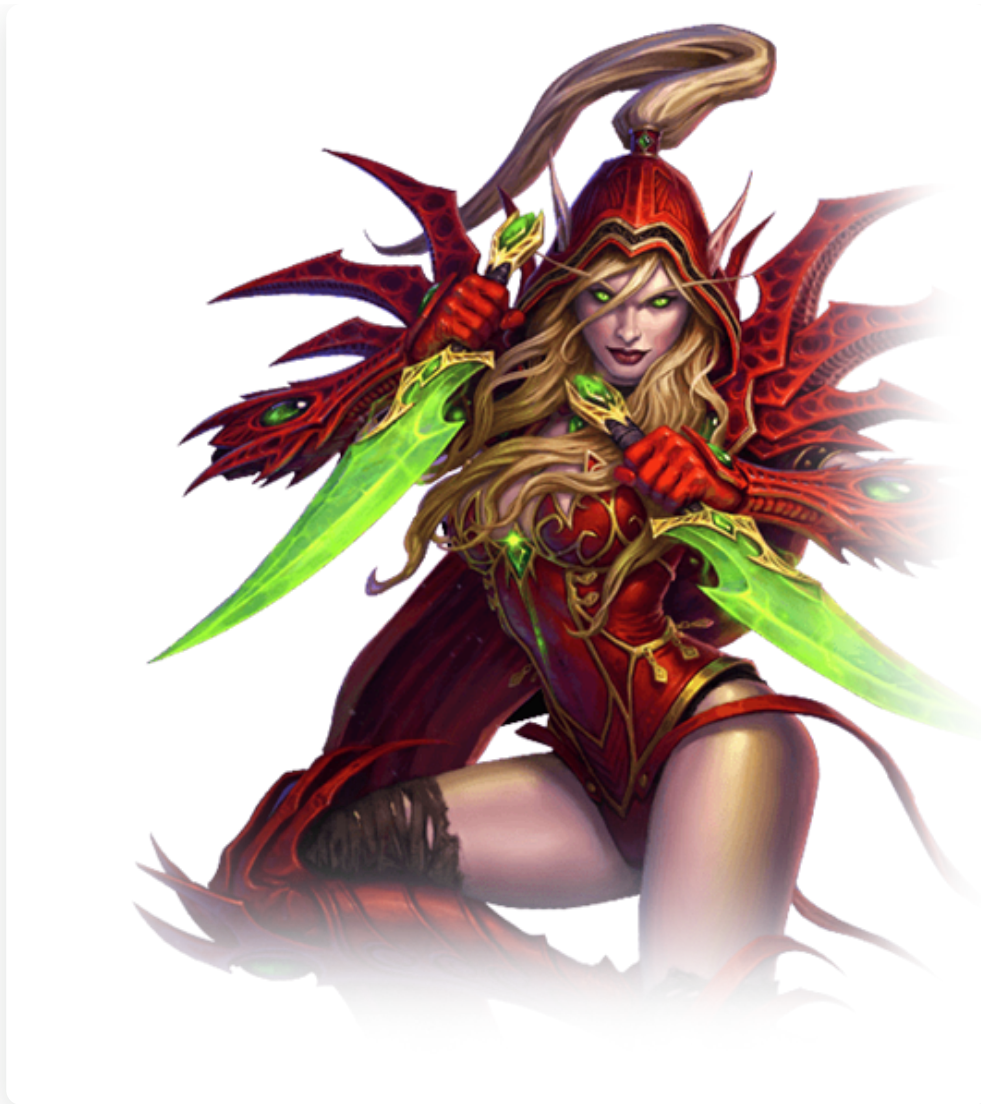
В промежутке 4 - 1 ранг



На легендарном ранге



Впервые со времен Экспедиции в Ун'Горо в Легенде нет ни одной Тир-1 колоды! Мета устаканилась после Пробуждения Галакронда, и теперь поле боя выглядит крайне сбалансированным: большинство колод играет на одном уровне, их тяжело разделить. Ни одна из стратегий не является чрезмерно доминирующей, каждая из них сдерживает друг друга. В игре нет "лучшей колоды". 6 разных классов с архетипами, имеющими положительный процент побед, и 7 класс (Маг) подбирается к отметке в 50%.



Учитывая вышесказанное, необходимо упомянуть падение винрейта **Галакронд Разбойника**. Скорее всего, архетип куда сильнее того, что отображено в цифрах, и все дело в плохом нетдекинге игроков. Несколько попаданий архетипа в топы Легенды произошли после исключения **КЛНК-КЛ4Ка** и **Зиллиакса** ради **Небесного капера**, и такие сборки моментально разошлись по ладдеру, особенно в Легенде, где игроки быстрее подхватывают новые тенденции.

Конечно же, отказ от **КЛНК-КЛ4Ка** не связан с успехами этих игроков. Это просто совпадение их хорошей игры с удобным карманом меты и исключением карт из сборки. **КЛНК-КЛ4К** и **Зиллиакс** отлично себя показывают в текущей мете, отказ из них - большая ошибка. Это еще один случай, когда игроки переоценивают добор карт, выбирая его вместо сильных темповых инструментов.



Дракон Охотник продолжает обгонять Зефрис Охотника. Он сильнее в матчах против Друидов, Магов, Жрецов и других Охотников (включая прямой зеркальный матч).

Зефрис Охотник имеет свои преимущества в матч-апах с Разбойниками и Воинами, так что место в мете есть для обоих. Дракон Охотник просто наслаждается чуть более комфортными условиями меты и демонстрирует более высокие показатели.

Процент побед **Квест Охотника** упал в ответ на подъем популярности Галакронд Воина. Это самый неприятный противник (после Фэйс Охотника, конечно). В остальном его разброс матч-апов выглядит зелено/нейтрально. Все, что ему мешает - один красный квадратик, который становится популярнее день за днем.



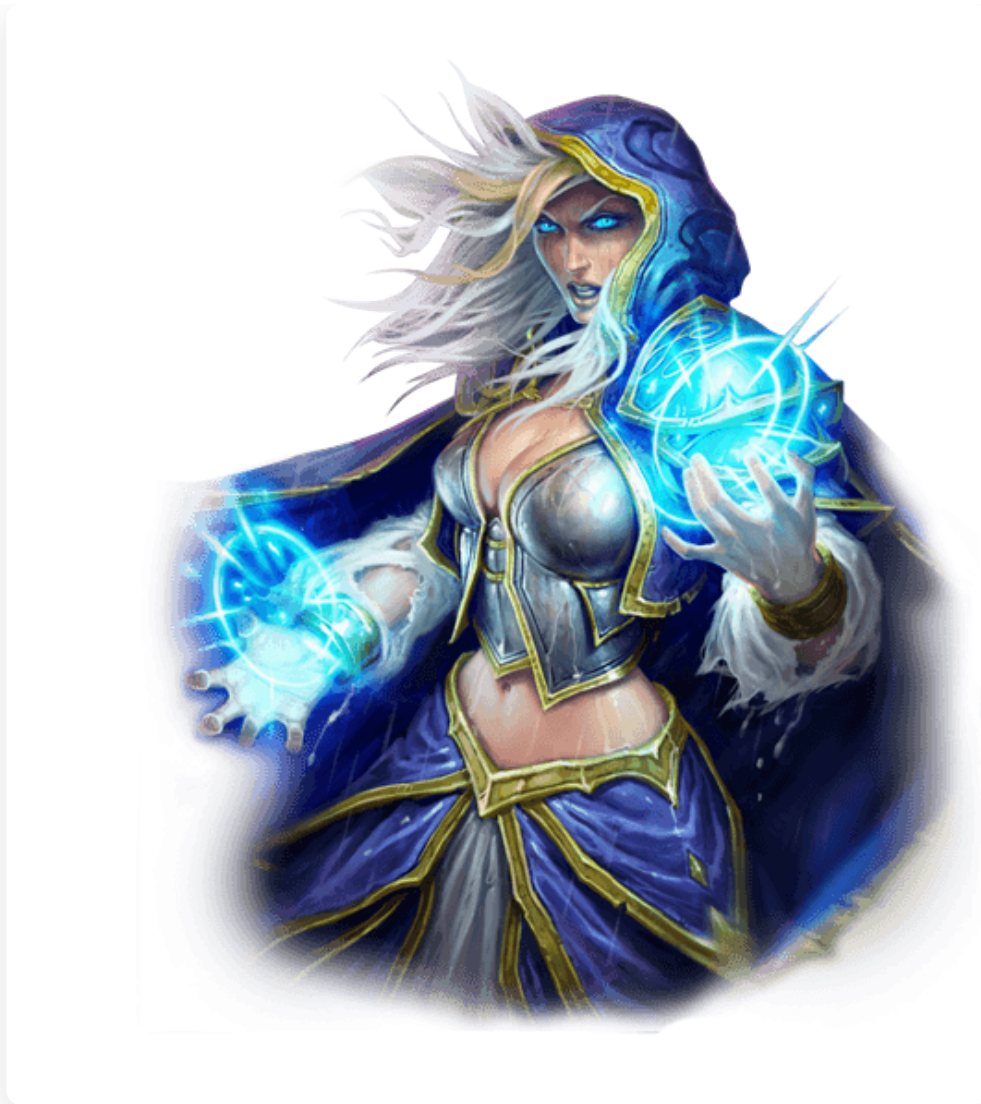
Друид подает разные сигналы. **Квест Друид** не выглядит хорошо вне Легенды, где Охотник очень популярен. Но его показатели сильно улучшаются в Легенде из-за хороших матч-апов с Галакронд-колодами. Разбойник и Воин здесь распространены, так что Квест Друид получает положительный процент побед. **Друид на Увеличении** все еще может соревноваться в ладдере, но далек от той доминации, которую показывал, а его матч-апы становятся хуже на высоких рангах. **Токен Друид** страдает от плохих матч-апов с Галакронд-колодами.



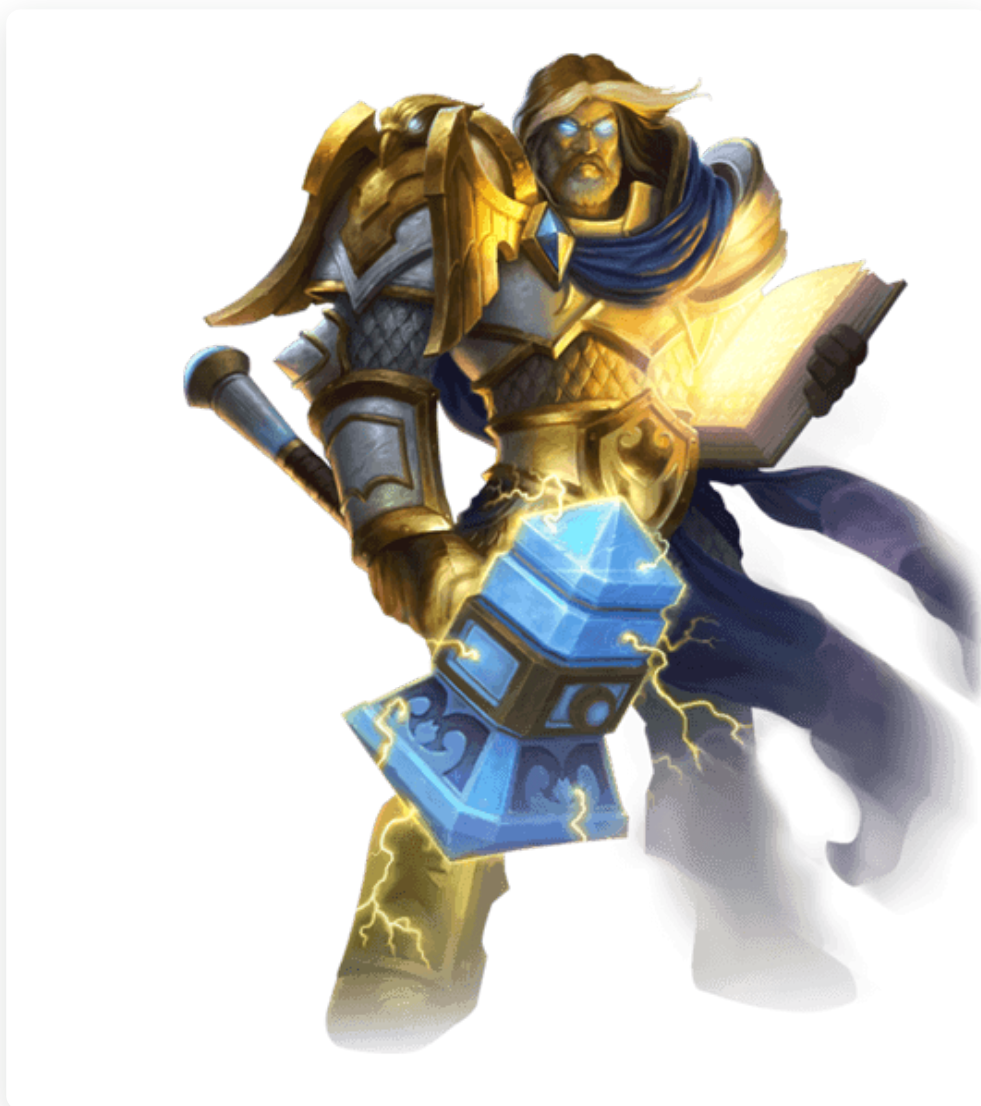
Воин выглядит отлично. У **Галакронд Воина** есть потенциал, чтобы стать еще сильнее после завершения стадии оптимизации. Этот архетип и так был довольно интересным для игроков, а на прошлой неделе он сделал несколько шагов вперед. Поражает (в хорошем смысле) и **Зефрис Воин**. Он отлично себя показывает в агрессивной мете вне Легенды. Его главная проблема заключается в Магах и Разбойниках, которых в Легенде в разы больше.



Только посмотрите на Жреца! **Жрец на воскрешении** - лучшая колода в промежутке между 1-4 рангами. Он отлично себя чувствует после прохождения стадии оптимизации и трендов меты. Адепты Жреца и представить не могли, что им подвернется такой замечательный растущий матч-ап в лице Галакронд Воина. Цифры говорят сами за себя: 70:30 в пользу Жреца, вот что дало Андуину такой мощный рывок винрейта на этой неделе. Это по праву одна из сильнейших колод формата, а факторы, сдерживающие ее от выхода из-под контроля: Разбойники и Маги. Как и Зефрис Воин, Жрец не может справиться с нечестными играми вокруг стоимости существ, на которые способны эти классы.



Рено Маг - весьма плохой выбор для подъема по ладдеру, но дела его становятся лучше в Легенде, где мета поприятнее. Дракон Охотник - сущий кошмар для любого Мага. Даже если их станет меньше (вряд ли), у Мага останется не так много времени для баловства. Однако Рено Маг - отличный выбор для турниров.



Мех Паладин хорошо показывает себя на подъемах в Легенду, но плохо - в Легенде, где его основные противники встречаются чаще (Воины, Разбойники). Но Утеру стоит быть благодарным за то, что для его колоды есть место в текущей мете, чего не скажешь о следующих двух классах.



У Чернокнижника большие проблемы. **Контроль Чернокнижник** не может справиться с последними трендами меты. Он плох в матч-апах с Дракон Охотником, Магами и Воинами. **Зоолок** так и валяется в Тир-3, несмотря на незначительные улучшения в течение недели. **Хэндлок** мертв. **Квест Чернокнижник** сел в Тир-4 только потому, что Тир-6 не существует.

Внимание! Спойлер к фильму Мстители: Война бесконечности (вы что, все еще не посмотрели этот фильм?)

.

..

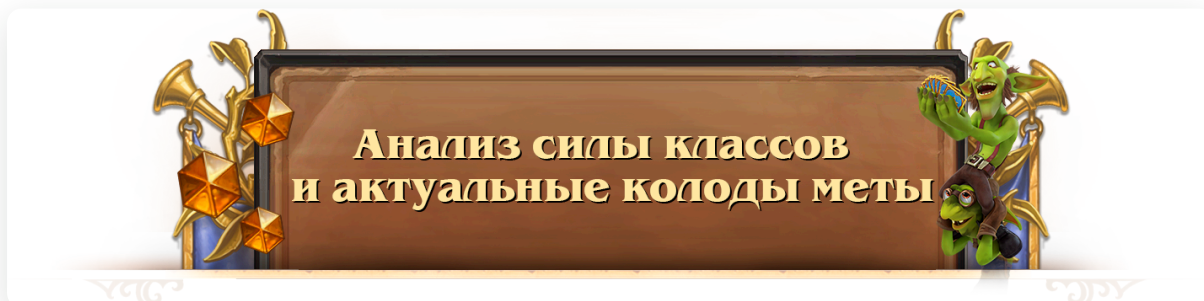
...

..

..

...

..
.
Помните, когда Танос распылил половину Вселенной ради сохранения баланса и жизни?
Так вот, Тралл - это Человек-Паук.



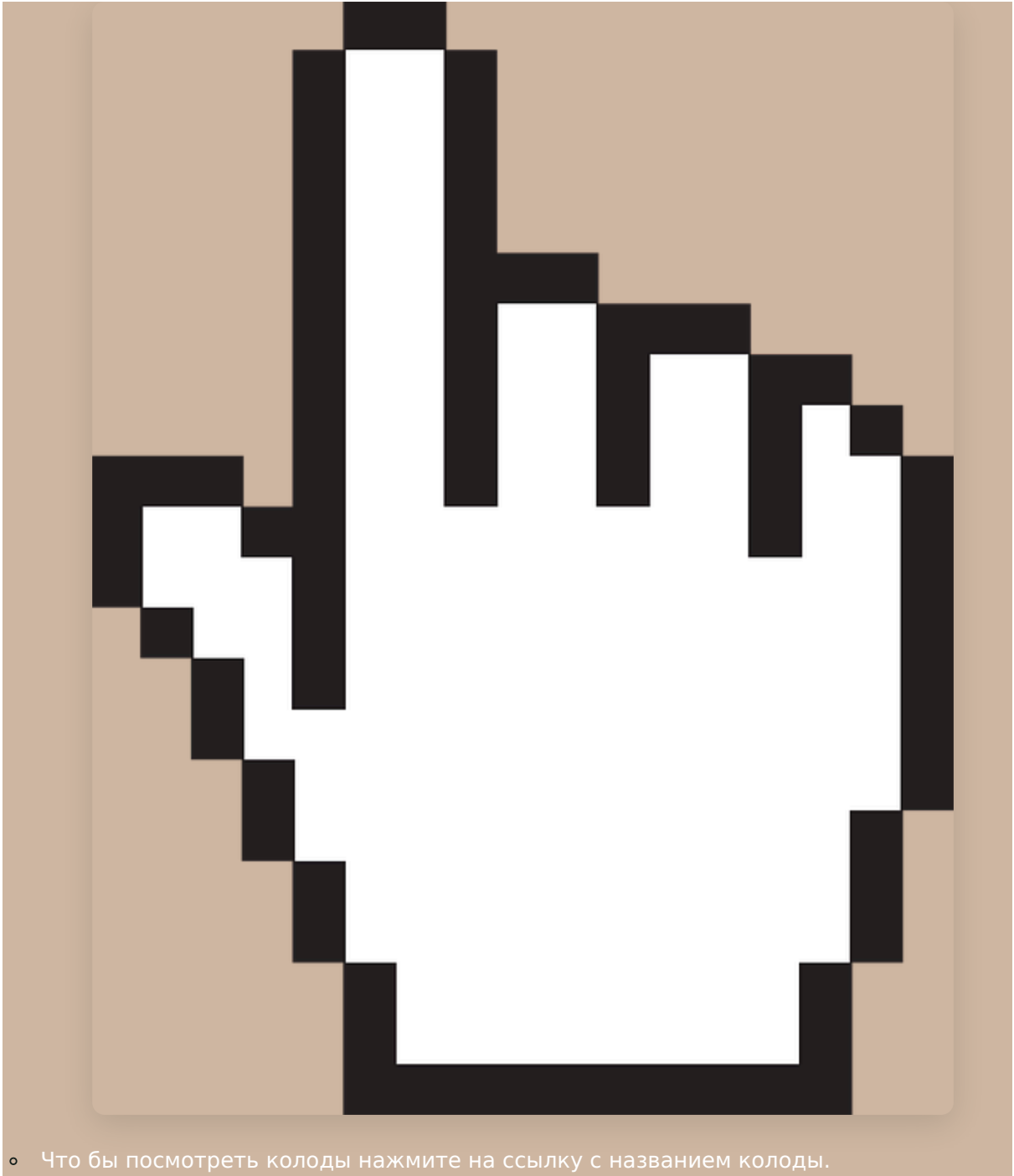
- **Друид | Воин | Разбойник | Паладин | Маг**

- **Жрец | Охотник | Шаман | Чернокнижник**



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





- На высоких уровнях игры самой популярной колодой является **Галакронд Разбойник**. Её можно считать и сильнейшей благодаря хорошим матч-апам, ведь нет такого противника, которого невозможно победить.

Говоря о выборе кар, нельзя не упомянуть **Бандитку с пистолетом**, которую многие игроки включили в колоду из-за роста Галакронд Воина. Карта сильна не только в борьбе с этим классом, но и в зеркальных противостояниях. Однако против Охотника, Друида и большинства других классов она ужасна. **Бандитка с пистолетом** ситуационно сильна только против двух колод. Это значит, что её не стоит включать

в колоду при покорении ладдера, но если вам часто встречаются определённые противники, в ней есть смысл.

Чаще стала встречаться и карта **Небесный капер**. Но она не так впечатляет ввиду своей нацеленности на раннюю стадию игры, после чего становится бесполезна. Сборки, которые убирают **КЛНК-КЛ4К** и **Зиллиакса** ради этой карты, многое теряют. **КЛНК-КЛ4К** силён против Разбойника, Охотника, Воина и Друида - самых популярных классов. А ещё он силён на всех стадиях игры. Учитывая популярность Охотника, без **Зиллиакса** обойтись нельзя. Так что подумайте несколько раз, прежде чем убрать эти карты. Они ещё никогда не были так хороши.

◦ **Галакронд Разбойник :**

Галакронд Разбойник



Зефрис Галакронд Разбойник



◦ **Малигос Разбойник :**

Джепетто Малигос Разбойник



• назад к выбору класса



Похоже, Охотника не остановить. Три его архетипа занимают ведущие позиции.

Охотник на драконах встречается чаще Зефрис Охотника, поскольку он неплохо показал себя на высоких уровнях игры.

Охотник на драконах практически устоялся, **Маленькое драконище** превосходит **Жизнесоса**. По-настоящему спорным местом остаются секреты. Взять две Змеиных ловушки? Или вместо второй одну Морозную ловушку?

Змеиная ловушка хороша против Разбойника и Друида. **Морозная ловушка** - против Воина и Охотника. С ростом популярности Воина **Морозная ловушка** становится сильнее, так что лучше взять одну **Змеиную ловушку** и одну Морозную ловушку.

У **Зефрис Охотника** 33 хорошие карты, которые соревнуются за место в колоде. Как уже было описано выше, использование **Бандитки с пистолетом** имеет свои нюансы. Её включение в колоду зависит от того, каких противников вы чаще встречаете в ладдере. **Безликая осквернительница** - хорошая карта, но здесь она не так сильна, потому что без **Пустынного копия** из неё будет сложнее извлечь выгоду. Существуют сборки, которые используют обе эти карты, жертвуя **Фазовым хищником** и секретами, но **Фазовый хищник** слишком хорош. **Смертельный выстрел** и Команда "Взять!" можно заменить, но последняя карта хороша только в зеркальном противостоянии, а **Смертельный выстрел** отлично справляется с Разбойником, Друидом и Воином.

Рост Галакронд Воина повлиял на процент побед **Квест Охотника**, став самым сложным матч-апом для него.

А **Фейс Охотнику** не дает жизни как Галакронд Воин, так и Квест Друид.

• Фейс Охотник :

Токен Фейс Охотник

• Бранн Зефрис Охотник :



Дракон Зефрис Охотник

• Квест Охотник :



Раш Квест Охотник

• Дракон Охотник :



Агро Дракон Охотник



• назад к выбору класса

•



- Еще одна неделя анализа позволила собрать новые данные о **Галакронд Воине**. Monsanto посчитал исчезновение **Этерниевого ровера** из сборок плохим решением и создал собственный вариант, где используется сразу 6 существ стоимостью в один кристалл маны, а существа с рывком (**Кор'кронский воин** и **Лирой Дженкинс**) и **Бешеный сквернокрыл** исключены из нее. Такая колода показала себя очень хорошо, что подтвердило подозрения о том, что использование связки **Кор'кронского воина** и **Бешеного сквернокрыла** оправдывало себя не во всех случаях.

Во-первых, **Этерниевого ровера** исключать было нельзя. Это карта входит в костяк колоды и вот почему:

1. **Этерниевый ровер**, в отличие от **Рискового шкипера**, идеально подходит для первого хода. **Рисковый шкипер** – это карта для комбинаций на поздней стадии поединка, в начале он слишком слаб.
2. **Этерниевый ровер** хорош и в поздней игре, если **Галакронд Несокрушимый** вытянет из колоды именно его. Существует ошибочное мнение, что боевой клич **Галакронда Несокрушимого** больше всего подходит существам с рывком, чтобы добить противника. Но на самом деле важнее получить дешевое существо с баффом, которое можно будет разыграть сразу после него (если дело происходит позже 7 хода). По этой причине **Этерниевый ровер** хорошо подходит, чтобы стабилизировать положение и не растерять много темпа в этот ход.

- **3.** За счет *Этерниевого ровера* лучше смотрятся как *Рисковый шкипер*, так и *Боевая ярость*. Когда у вас сразу 6 существ за 1 ману, ранняя игра колоды надежнее и возникает больше ситуаций, когда *Боевая ярость* окупает себя. Комбинация с *Рисковым шкипером* позволяет добрать много карт, а они вам понадобятся на поздней стадии игры, ведь больший акцент на дешевых существ может быстро истощить ресурсы.
- **4.** *КЛНК-КЛ4К* становится еще сильнее при использовании *Этерниевого ровера*. Даже не думайте в нынешней мете о том, чтобы исключить его по какой-либо причине из сборки. Лучше отказаться от одной *Погонщицы взрыв-ботов*, хотя та и воспринимается многими одним из лучших существ в колоде.

Исключение *Лироя Дженкинса* ставит перед колодой интересные вопросы. Все же варианту от Monsanto не хватает этого прямого урона. К тому же без использования существ с рывком заметно слабее выглядят *Внутренняя ярость* и *Кровавая наемница*.

Все это привело к созданию представленной в отчете сборки, в которой к вариации Monsanto добавлены *Лирой Дженкинс* и вторая *Кровавая наемница* вместо одной *Погонщицы взрыв-ботов* и *Боевой ярости*. *Кровавая наемница* гораздо важнее при использовании *Лироя Дженкинса*, а *КЛНК-КЛ4К* в связке с *Этерниевым ровером*, как уже говорилось, перевешивает пользу от *Погонщицы взрыв-ботов*. При использовании сразу шести первых дропов одна копия *Боевой ярости* вам необходима, но вторая копия этой карты почти всегда бесполезна.

Хотя *Галакронд Воин* заслуживает большого внимания, нельзя промолчать о том, что у *Гарроша* есть еще одна конкурентоспособная колода в лице **Зефрис Воина**. Он очень хорошо смотрится против агро колод, а в поздней игре даже может пересидеть *Квест Друида* или *Жреца на воскрешении*. Сложности архетипу доставляет в основном *Рено Маг*, у которого хватает как ресурсов для прессинга, так и абсурдного выигрыша по темпу за счет *Микрогалактики Луны*. К счастью, сила *Джайны* в ладдере кажется переоцененной, и, когда ее дела закономерно пойдут на спад, *Зефрис Воин* ждет светлое будущее. В текущей сборке связка *Рев дракона/Воевода Вун* заменена на более быстрых *Взрыв-бригаду* и *Великого прихвостня Эрка*.

- ◦ **Галакронд Воин :**



Галакронд Воин с Рисковым шкипером

- **Зефрис Воин :**



Контроль Зефрис Воин



назад к выбору класс



Успех Галакронд Воина упрочил роль **Квест Друида** в нынешней мете. Он великолепно справляется со всеми Галакронд колодами, в частности, может похвастаться прекрасной статистикой против Разбойника и Воина. Стоит ли говорить, что множество игроков для достижения верхних уровней Легенды не преминуло воспользоваться этим преимуществом архетипа. Колода теперь считается более подходящей для игры в ладдере, пусть и по-прежнему зависимой от матч-апов. Например, в противостояниях с Охотником на драконах, Мех Паладином и Рено Магом Малфуриону становится не до смеха.

Благодаря Viper появилась новая вариация архетипа, использующая комбинацию **Дивный охлюп** и **ПЧЕЛЫ!!!** **Дивный охлюп** может дать большой выигрыш по темпу при использовании **ПЧЕЛЫ!!!** или **Звездопада**. Также в сборке присутствует **Сила дикой природы**, синергирующая с пчелами, и **Удачная экспедиция** для поздней стадии поединка. Ее не стоит оставлять в муллигане для розыгрыша на второй ход – лучше раскопайте что-нибудь мощное под конец игры, например, **Дар природы** или **Оазисного волноплеска**.

В отчете представлены обе вариации Квест Друида. Между их статистикой и таблицами противостояний почти нет разницы. Отличия лишь в стиле игры. Сборка с **Озарением** больше подходит для оборонительного плана и может выдержать больше урона. А вариант с **Дивным охлюпом** более быстрый и активный. Выбор за вами: тяжелый бронированный танк или легкий истребитель?

• Друид на Увеличении (Биг Друид) :

Дракон Друид на Увеличении

• Токен Друид :



Токен Друид

• Квест Друид :



Изера Квест Друид



Квест Друид с Дивным охлюпом



• назад к выбору класса



- О Маге было сказано многое, и сложно что-либо добавить. **Рено Маг** был бы намного сильнее, если бы не ужасные матч-апы с Охотниками. Архетип легко расправляется с Квест Друидами и имеет сравнительно близкие поединки с Галакронд колодами (хотя все еще немного неудобные из-за шанса пострадать от усталости). Колода имеет успех на высоких уровнях игры, где часто встречается Квест Друид, уничтожающий

Галакронд колоды, а Охотники — не такие частые гости. Короче говоря, вам понадобится немного удачи, чтобы избегать Охотников и наслаждаться игрой Магом.

В сборке ничего особо не изменилось, и в ней всегда есть одна карта, которая кажется слишком хорошей, чтобы ее заменять. Было замечено, что игроки убирают **Защитника Хартута**, и это в значительной степени снижает эффективность колоды из-за его важности против Охотника, Разбойника, а теперь и Воина. Кроме того, игроки часто убирают Морского Великана, но делать этого не стоит — это очень мощная карта. **Звездочет Луна** чувствует себя превосходно благодаря взрывному потенциалу в поздней игре. Сбежавший Манапард чувствует себя чудесно благодаря своей синергии с Рено и Драконьим Магом. Orange недавно добился успеха, убрав из сборки **Волну огня**, и есть все основания полагать, что это может быть оправдано появлением такой ультра-зачистки, как **Рено Потрясающий**

◦ Рено Маг :



Дракон Рено Маг



• [назад к выбору класса](#)



- Период упадка Чернокнижника продолжается. **Хэндлок** исчез. **Зоолок** представляет собой очень незначительную силу, а **Контроль Чернокнижник** едва выживает в мете, которая становится все более враждебной.

Тут также нет важных событий, о которых стоит упомянуть. Можно отметить, что Контроль Чернокнижник вновь сделал выбор в пользу **Проклятого альбатроса** вместо **Взорня Хаоса**, а Зоолок и Хэндлок, похоже, полностью исчерпали идеи по поводу улучшения своей результативности. Отдельно можно подчеркнуть эксперимент Зоолока с Бешеным Сквернокрылом, но карта на самом деле не очень хорошо смотрится в колоде.

Ситуация настолько отчаянная, что Гул'дан становится героем мемов. Популярность **Квест Чернокнижника** возросла только благодаря индивидуальному успеху пары игроков, использующих сборку на прихвостнях с Великим Прихвостнем Эрком. Эта колода крепко закрепилась в Тир-6. В мета-отчёте не используются колоды столь низкого уровня силы, если только класс не настолько плох, что для него в знак доброй воли выделяется место под парочку архетипов (*кхм-кхм*, Шаман).

◦ Зоолок :

ГалоЗоолок

◦ Контроль Чернокнижник :



Контроль Галакронд Чернокнижник



назад к выбору класса



- Жрец выглядит достаточно сильным в текущей мете. У класса есть очевидная проблема с Разбойниками и Рено Магами, но **Жрец на воскрешении** неплохо справляется с Охотниками, Друидами и Воинами. На самом деле, это самый сложный матч-ап в игре для Галакронд Воина, поэтому архетип наслаждается недавним всплеском популярности этой колоды Гарроша. Этот матч-ап ровно так же прост, как и с Фейс Охотниками. Если вы ненавидите играть против Жреца на воскрешении, вы можете поблагодарить Валиру за то, что она держит их в страхе. Они были бы повсюду, если бы Разбойник не был одним из самых сильных классов меты.

То, что было сказано на прошлой неделе о сборке Жреца на воскрешении, так же верно и сегодня. Квест плох, так что не берите его в сборку. Отсутствие задачи в сборке и привело Жреца на воскрешении туда, где он находится сегодня. [Могильная руна](#) очень хороша. [Водонос Песчаного Копыта](#) не является необходимым в сборке.

◦ **Комбо Жрец:**

Бвонсамди Комбо Жрец



◦ **Квест Жрец на воскрешении:**

Галакронд Жрец на воскрешении



назад к выбору класса



- **Мех Паладин** несколько ослаб за последние пару недель из-за подъема Воина, на фоне которого матч-ап с Разбойником выглядит не так плохо. Так как Квест Друид и Охотник все еще встречаются довольно часто, Паладин остается сильным игроком, но его популярность уже не выглядит столь абсурдно, как несколько недель назад.

Другие архетипы Паладина мертвы. Немного грустно, что Паладину для того, чтобы оставаться на плаву, приходится играть одним лишь агрессивным архетипом. Это может быть просто сильной стороной класса, но иногда хочется, чтобы у него была колода с хорошей поздней игрой.

Представьте, Контроль Паладин — колода.

◦ **ОТК Холи Паладин :**

Сатроварр Холи Паладин

Мех Паладин :



Мех Паладин с Обстрелоботом



• назад к выбору класса



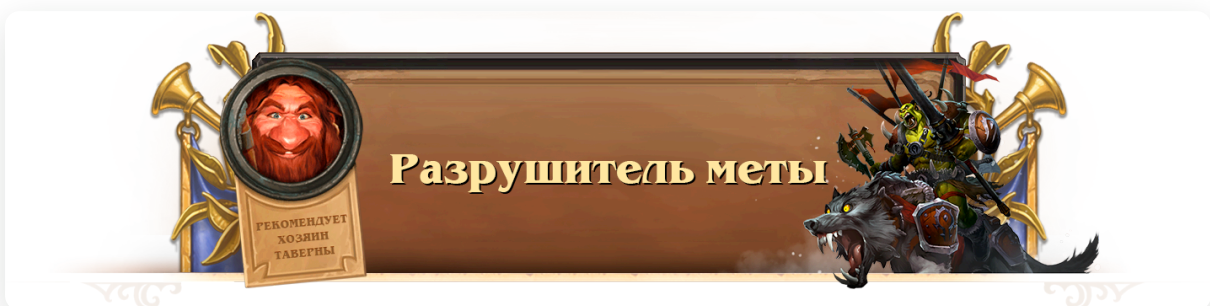
• Представьте, **Шаман** — класс

Галакронд Шаман :

Галакронд Шаман с Духом жабы



• назад к выбору класса



Галакронд Воин набирает обороты и мчит полным ходом. Это прекрасное время, чтобы играть на Жреце на воскрешении и заставить людей страдать.

Конечно, Жреца на воскрешении больше нельзя считать узконаправленной контролодой. Он хорош против многих классов и популярных стратегий. Его единственные серьезные противники — Разбойник и Маг. Колода не может справиться с **Галакрондом Кошмарным** и **Микрогалактикой Луны**. Давление, которое возникает из-за этих карт, слишком велико для архетипа, который сосредоточен на выполнении одной цели за раз.

Но при подъеме в Легенду вы обнаружите, что Жрец удивительно эффективен.

Если бы вы сказали месяц назад, что Жрец на воскрешении станет **Разрушителем** меты недели, вас бы сочли сумасшедшим, но это сумасшедшая мета.

Идеальный баланс, какой он и должен быть.

Квест Жрец на воскрешении:

Галакронд Жрец на воскресении



Источник www.viciousyndicate.com на языке оригинала