

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Мета все еще меняется и далека от стабилизации. Vicious Syndicate мета-отчет №162

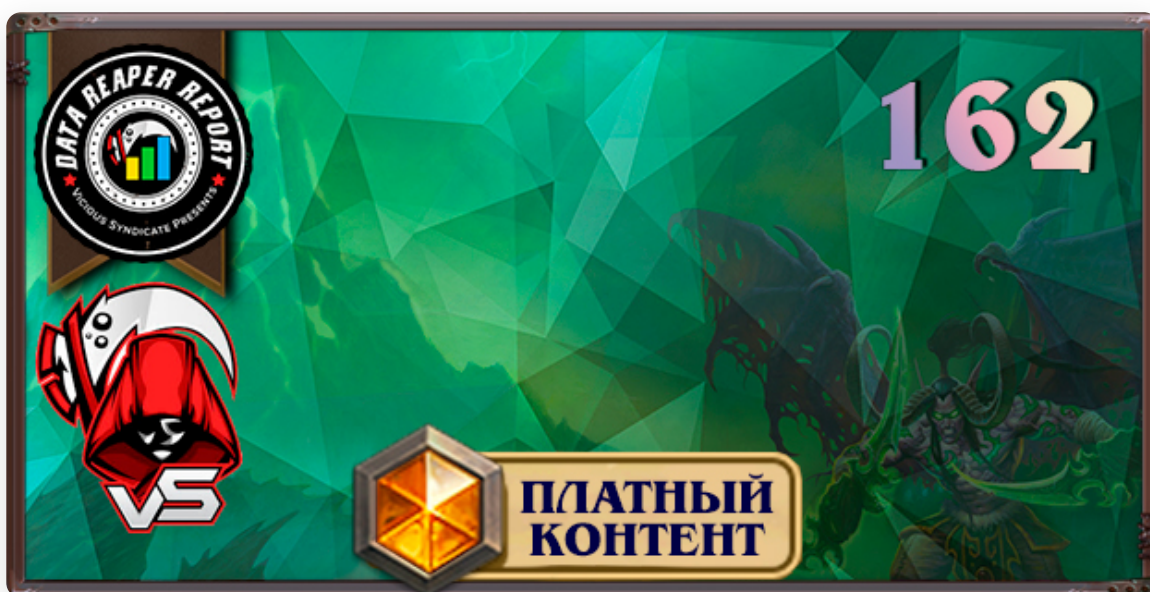
15.05.2020

Мета-отчеты

Мета-отчет

Vicious Syndicate мета-отчет №162

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Здравствуйтесь, уважаемые посетители и подписчики портала kolodahearthstone.ru

Мета все еще меняется и далека от стабильности. Ее всю целиком в движение привел рост силы и популярности **Агро Воина**. Разбойник пытается удержаться в тройке, но все больше игроков обращают внимание на мощь **Охотника**, остальные же отдают предпочтение **Жрецу** в ответ на подросшее количество Воинов. **Чернокнижник** и **Маг** пытаются найти свое место в мете. Тройка аутсайдеров пока без намеков на надежду. Читайте подробный анализ в новом мета-отчете Vicious Syndicate №162.

- **Всего проанализировано игр** **110 000**
- На ранге Легенда: 20 000
- Алмаз 1-4: 27 000

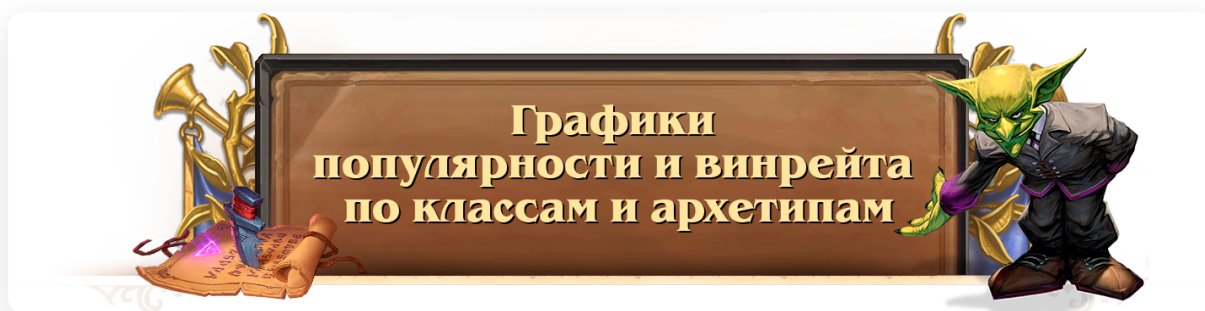
- Алмаз 10-5: 25 000
- Платина: 14 000
- Бронза/ Серебро / Золото: 24 000

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*

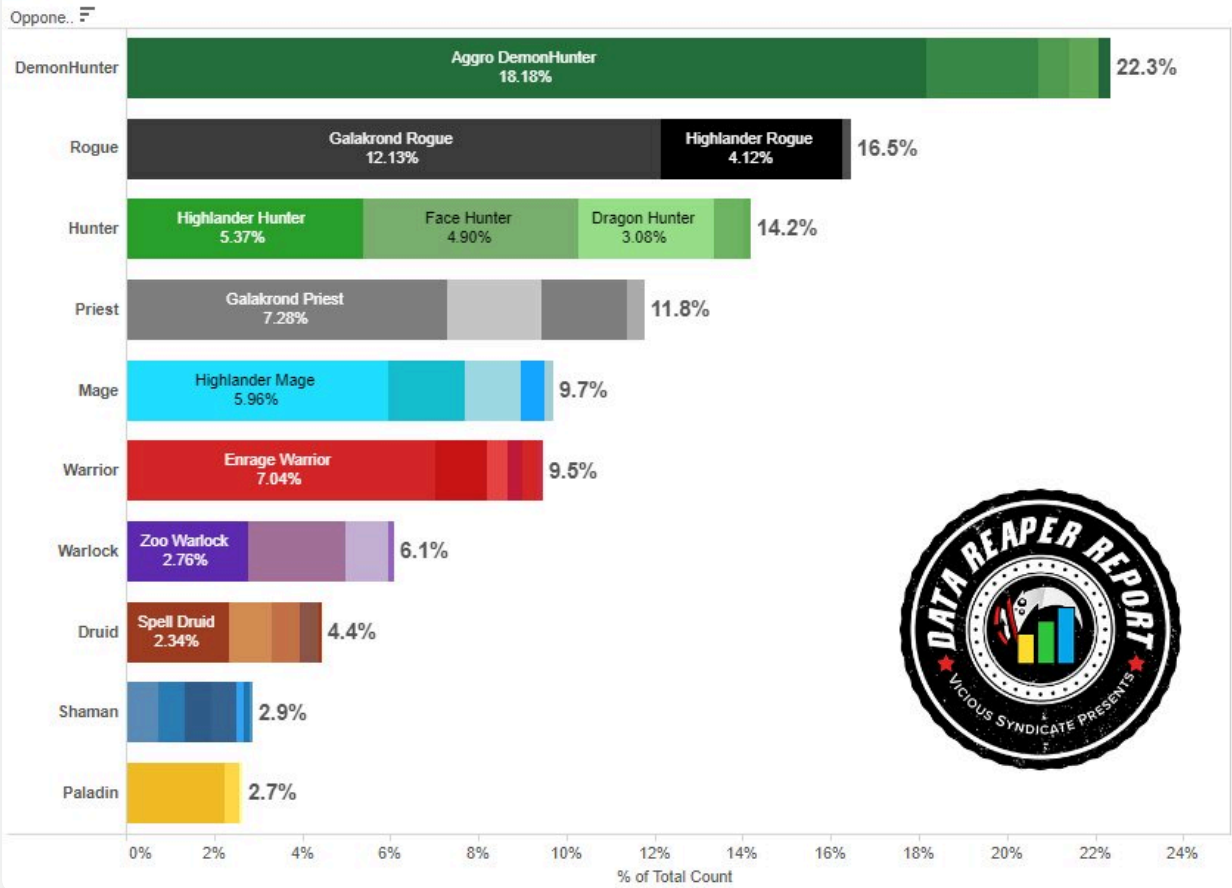
•

•



По всем рангам

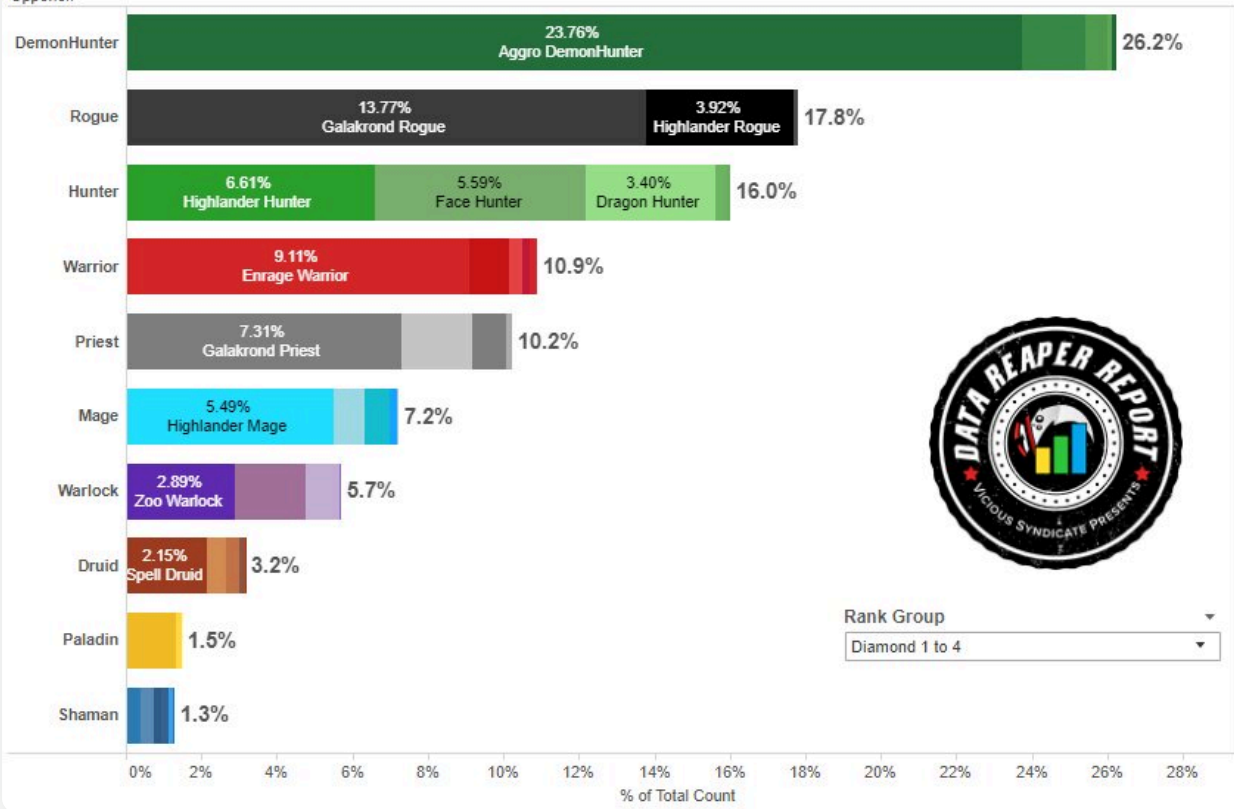
vS Data Reaper # 162 (April 29 - May 5, 2020) - All Ranks



В промежутке ранга Алмаз 4 - 1

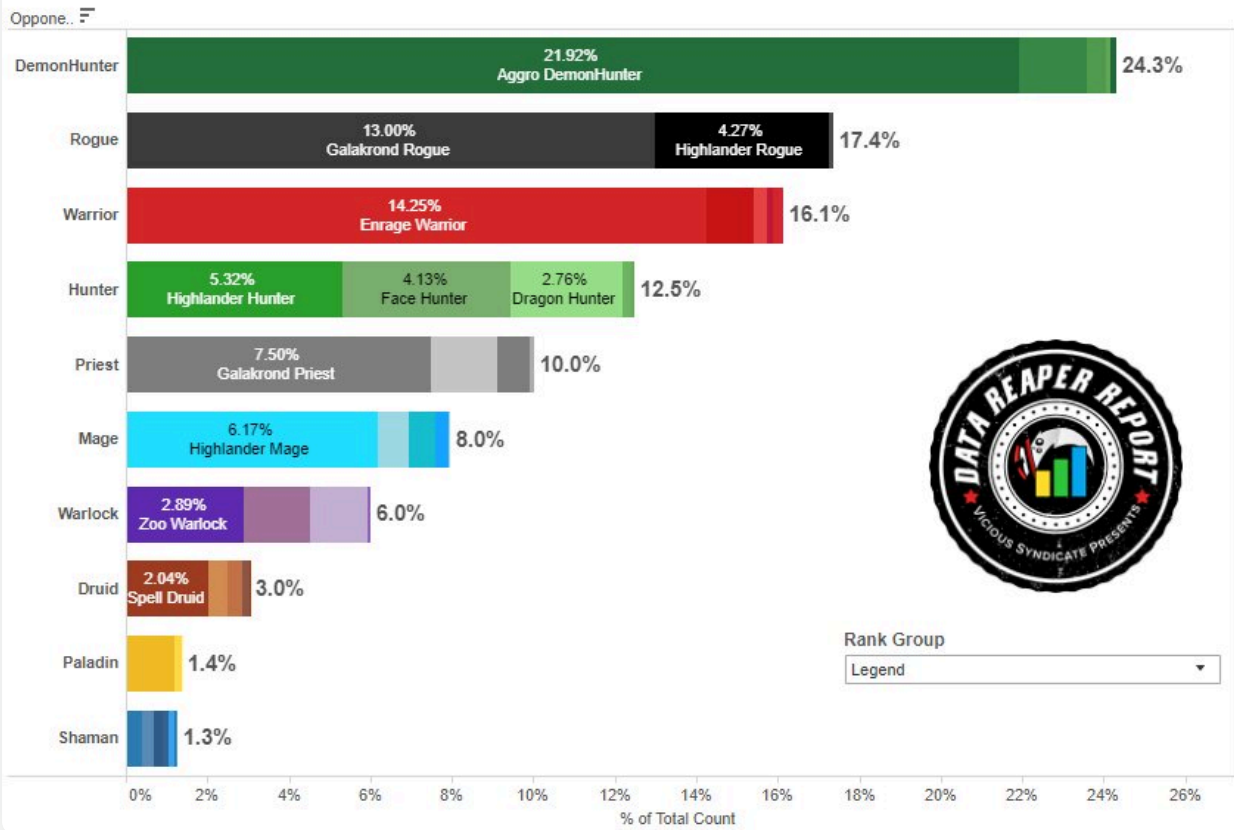
vs Data Reaper # 162 (May 6 - May 12, 2020) - By Ranks

Oppone.. F



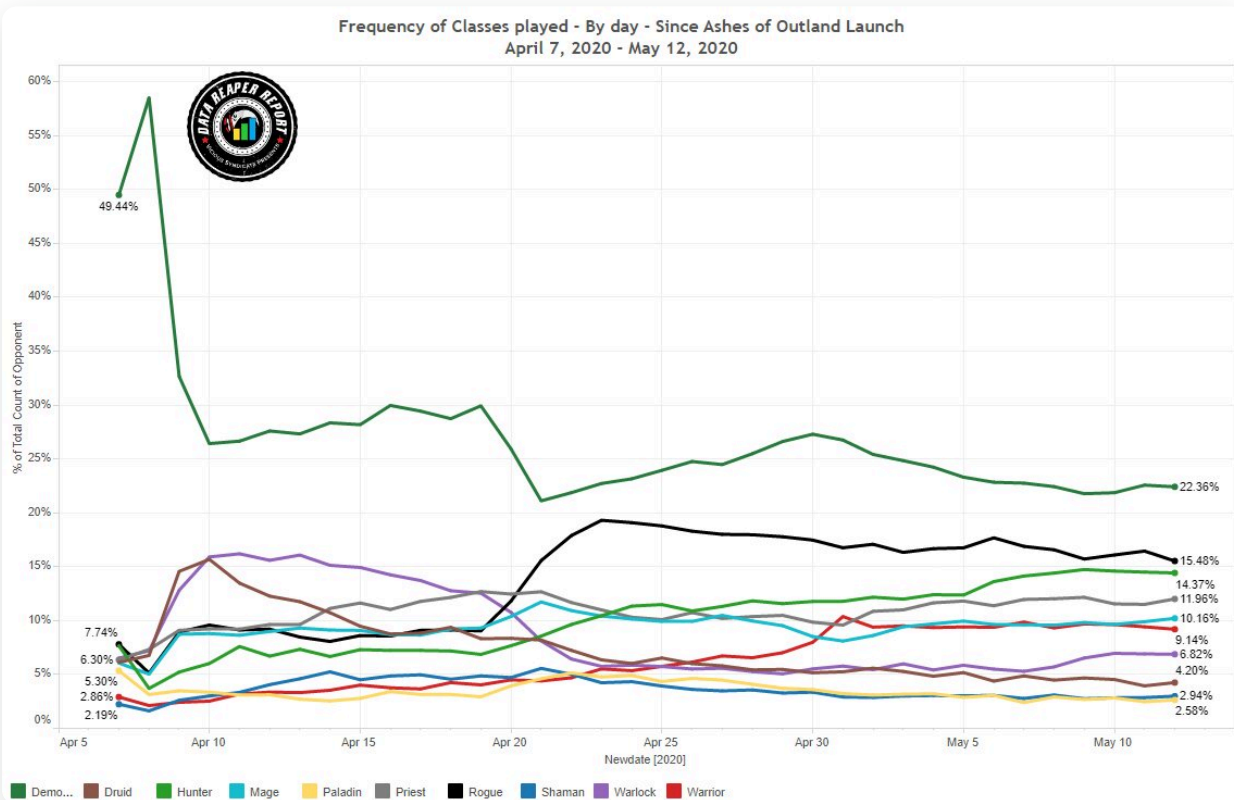
На ранге Легенда

vS Data Reaper # 162 (May 6 - May 12, 2020) - By Ranks



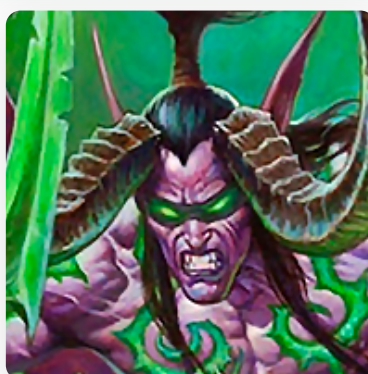
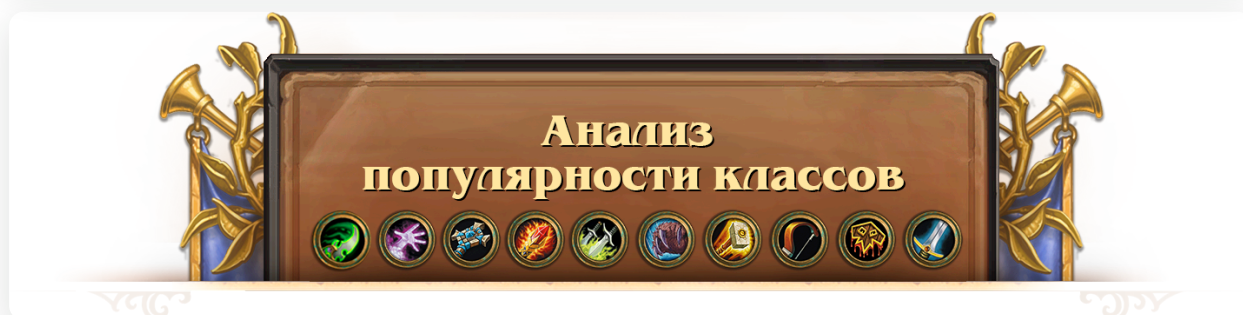
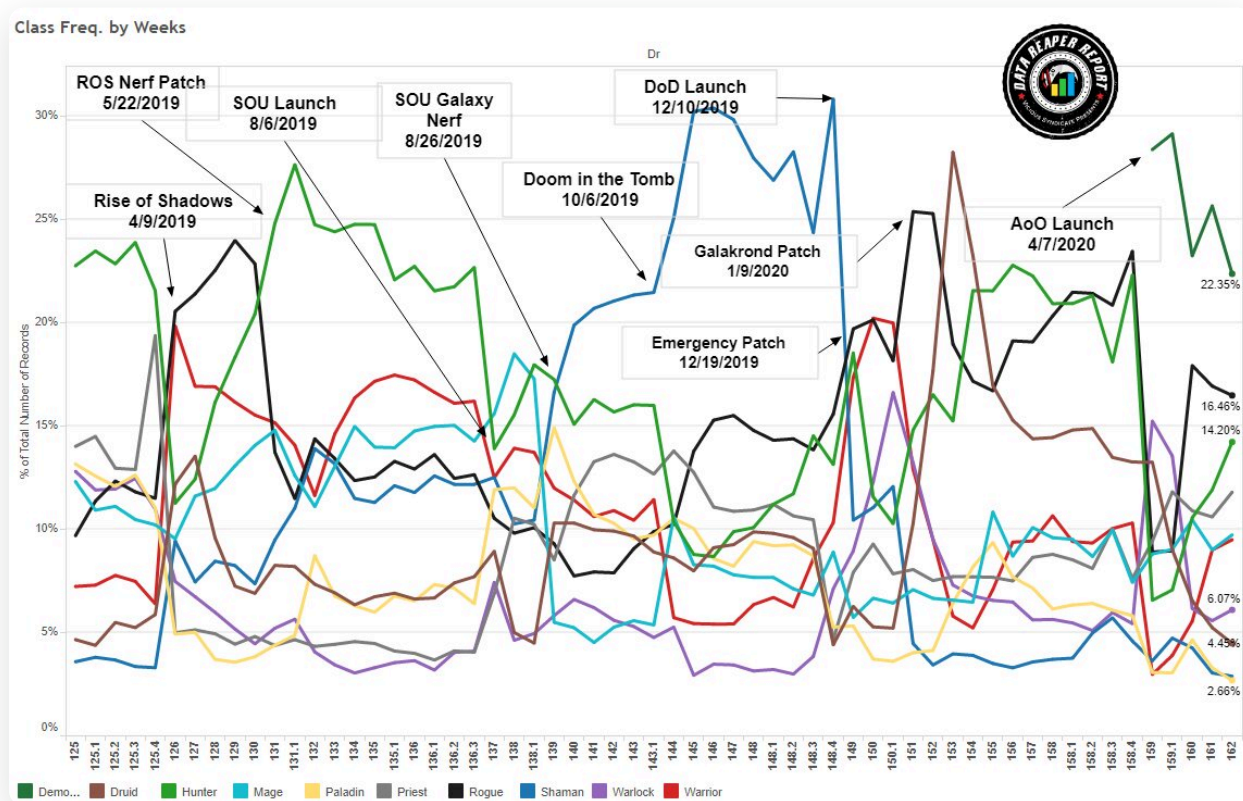
Следующий график показывает прогресс популярности классов с момента выхода дополнения "Руины Запределья" по дням

нажмите, чтобы посмотреть график



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

нажмите, чтобы посмотреть график



Пускай **Охотник на демонов** все еще остается самым популярным классом в игре на всех рангах, но его численность наконец-то начала снижаться. **Агро Охотник на демонов** сейчас занимает в районе 25% ладдера на промежутке Алмаз 4-1, а на прошлой неделе было 30%. Прогресс на лицо.



Агро Воин быстро набирает обороты в Легенде, но все еще не так популярен на низких рангах. Скорее всего дело в общей сложности колоды и крутой кривой обучения. В Легенде это вторая по популярности колода после Охотника на демонов.



Разбойник активнее переходит от **Зефрис Разбойника** к **Галакронд Разбойнику**, что вызвано успехами второго. Также появилась еще одна сборка Галакронд Разбойника, которая отказывается от секретов в надежде на улучшение матч-апов с Агро Охотником на демонов и Агро Воином.



Больше игроков стало осознавать уровень мощи **Охотника** в текущей мете, и поэтому класс сильно подрос в численности. Хорошо сбалансированный **Зефрис Охотник** - самый популярный архетип класса, за ним следуют **Фэйс Охотник** и **Дракон Охотник**.



Галакронд Жрец чаще встречается в ладдере в ответ на подросшее количество Воинов. **Зефрис Жрец** сохраняет небольшую численность в ладдере, а **Жрец на воскрешении** почти исчез.



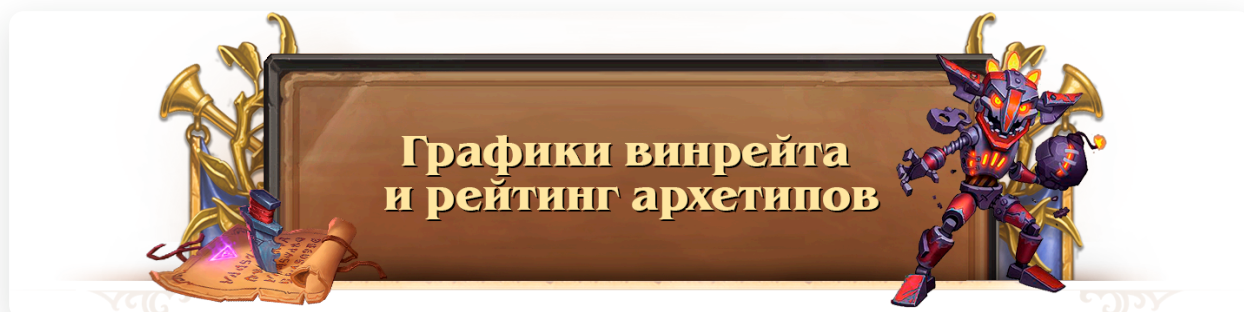
Рено Маг отыграл потерянные позиции благодаря сборке с Плененным наблюдателем. **Спелл Маги** и **Биг Спелл Маг** падают в численности после того, как игроки поняли, что это не более чем фановые колоды.



Чернокнижник выживает в текущей мете. **Зоолок** и **Контроль Чернокнижник** сохраняют скромное присутствие в ладдере, а параллельно внезапно ожил другой архетип: **Квест Чернокнижник**. Трудно сказать о нем что-то дельное, так как выборка слишком мала, но об этом ниже.



Друид продолжает все глубже ступать на территорию **Шаманов** и **Паладинов**. **Биг Друид** почти исчез, а **Спелл Друид** еле-еле держит голову над водой прежде, чем пойти на дно. Трудно вспомнить времена, когда эти 3 класса настолько плохо выглядели в Стандартном формате. Обычно есть 1-2 класса, над которыми можно посмеяться, теперь же клуб аутсайдеров растет.



Диаграммы матч-апов

По всем рангам

Matchup Win rates based on games between 4/28/2020-5/12/2020
(Minimum 100 games required per matchup)

Rank Group

All Ranks



Hero	Hero Deck	Opponent / Opponent Deck																				
		Demon..	Dr..	Hunter			Mage		Paladin		Priest		Rogue		Warlock		Warrior					
		Aggro Demon..	Highlander-De..	Spell Druid	Dragon Hunter	Face Hunter	Highlander-Hu..	Highlander-Ma..	Puzzle-Box M..	Spell Mage	Murloc Paladin	Pure Paladin	Galakrond Prie..	Highlander-Pri..	Resurrect Priest	Galakrond Ro..	Highlander Ro..	Control Warlock	Zoo Warlock	Control Warrior	Enrage Warrior	
DemonHunter	Aggro DemonHunter	Black	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red
	Highlander DemonHunter	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Red
Druid	Spell Druid	Red	Green	Black	Red	Green	Red	Red	Green	Red	Green	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red
Hunter	Dragon Hunter	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red
	Face Hunter	Green	Green	Green	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red
	Highlander Hunter	Red	Green	Green	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Mage	Highlander Mage	Red	Green	Green	Red	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Puzzle-Box Mage	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Red	Red
	Spell Mage	Red	Green	Green	Red	Red	Red	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green
Paladin	Murloc Paladin	Red	Red	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Red	Red
	Pure Paladin	Red	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Red	Red
Priest	Galakrond Priest	Red	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Black	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green
	Highlander Priest	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green
	Resurrect Priest	Red	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green
Rogue	Galakrond Rogue	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Red	Red
	Highlander Rogue	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Red	Red	Red	Green	Green
Warlock	Control Warlock	Red	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Red
	Zoo Warlock	Red	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Red
Warrior	Enrage Warrior	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black

В промежутке рангов Алмаз 4 - Легенды

Matchup Win rates based on games between 4/28/2020-5/12/2020 (Minimum 100 games required per matchup)

Rank Group

D4 to L



Hero		Opponent / Opponent Deck																				
		Demon..	Dr..	Hunter			Mage	Paladin		Priest		Rogue	Warlock		Warrior							
Hero Deck	Hero Deck	Aggro Demon..	Highlander-De..	Spell Druid	Dragon Hunter	Face Hunter	Highlander-Hu..	Highlander-Ma..	Puzzle-Box M..	Spell Mage	Murloc Paladin	Pure Paladin	Galakrond Prie..	Highlander-Pri..	Resurrect Priest	Galakrond Ro..	Highlander Ro..	Control Warlock	Zoo Warlock	Control Warrior	Enrage Warrior	
DemonHunter	Aggro DemonHunter	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red
	Highlander DemonHunter	Green	Black	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Red
Druid	Spell Druid	Red	Green	Black	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red
Hunter	Dragon Hunter	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red
	Face Hunter	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red
	Highlander Hunter	Red	Green	Green	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red
Mage	Highlander Mage	Red	Green	Green	Red	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red
	Puzzle-Box Mage	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Red
	Spell Mage	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Red
Paladin	Murloc Paladin	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Red
	Pure Paladin	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Red
Priest	Galakrond Priest	Red	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Red
	Highlander Priest	Green	Green	Green	Green	Black	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Red	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Red
	Resurrect Priest	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Red
Rogue	Galakrond Rogue	Red	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Red
	Highlander Rogue	Red	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Red
Warlock	Control Warlock	Red	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Red
	Zoo Warlock	Red	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Red
Warrior	Enrage Warrior	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black

На ранге Легенда

Matchup Win rates based on games between 4/28/2020-5/12/2020
(Minimum 100 games required per matchup)

Rank Group


Legend



Hero	Hero Deck	Opponent / Opponent Deck																				
		Demon..	Dr..	Hunter			Mage		Paladin		Priest		Rogue		Warlock		Warrior					
		Aggro Demon..	Highlander De..	Spell Druid	Dragon Hunter	Face Hunter	Highlander Hu..	Highlander Ma..	Puzzle-Box M..	Spell Mage	Murloc Paladin	Pure Paladin	Galakrond Prie..	Highlander Pri..	Resurrect Priest	Galakrond Ro..	Highlander Ro..	Control Warlock	Zoo Warlock	Control Warrior	Enrage Warrior	
DemonHunter	Aggro DemonHunter	Black	Light	Green	Light	Light	Light	Light	Dark	Dark	Dark	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Dark
	Highlander DemonHunter	Light	Black													Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light
Druid	Spell Druid	Light		Black												Light	Light					Light
Hunter	Dragon Hunter	Light			Black		Light	Light					Light			Light	Light					Light
	Face Hunter	Light				Black	Light	Light					Light	Dark		Light	Light					Light
	Highlander Hunter	Light			Light	Light	Black	Light					Light			Light	Light					Light
Mage	Highlander Mage	Light			Light	Light	Black						Light			Light	Light		Light			Light
	Puzzle-Box Mage	Dark							Black							Light	Light					Light
	Spell Mage								Black													Light
Paladin	Murloc Paladin	Dark								Black												
	Pure Paladin										Black											
Priest	Galakrond Priest	Light			Light	Light	Dark	Light					Black			Light	Light		Light			Light
	Highlander Priest	Light												Black		Light	Light					Light
	Resurrect Priest														Black							Light
Rogue	Galakrond Rogue	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light				Light	Light		Black	Light	Light	Light	Light	Light	Light
	Highlander Rogue	Light					Light	Light					Light			Light	Black	Light	Light	Light	Light	Light
Warlock	Control Warlock	Dark														Light	Light	Black	Light	Light	Light	Black
	Zoo Warlock	Light						Light					Light			Light	Light		Black	Light	Light	Light
Warrior	Enrage Warrior	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light				Light	Light		Light	Light	Black	Light	Light	Light	Black


Таблица % винрейта архетипов с распределением по Тир уровням

Platinum

 vS Power Rankings
DR # 162


Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Aggro DemonHunter	54,64	0,54	100,0	100,0	100,0
	Dragon Hunter	54,04	0,91	93,5	19,6	56,6
	Highlander Hunter	53,70	0,31	89,9	32,7	61,3
	Enrage Warrior	53,45	-0,20	87,2	26,9	57,0
	Face Hunter	52,68	1,24	78,9	30,8	54,8
	Galakrond Rogue	52,12	-0,25	72,8	77,6	75,2
Tier 2	Highlander Mage	51,26	0,65	63,6	37,4	50,5
	Zoo Warlock	50,68	0,15	57,3	15,5	36,4
Tier 3	Highlander Rogue	49,66	0,79	46,3	25,8	36,0
	Highlander Priest	48,80	-0,59	37,1	13,4	25,3
	Spell Druid	48,39	0,03	32,7	14,1	23,4
	Murloc Paladin	47,65	0,16	24,7	10,1	17,4
	Galakrond Priest	47,58	-0,04	24,0	44,5	34,3
	Control Warlock	47,34	0,03	21,4	14,7	18,1
Tier 4	Highlander DemonHunter	46,83	1,10	15,9	16,4	16,1
	Pure Paladin	46,08	2,48	7,8	7,0	7,4
	Resurrect Priest	45,75	0,33	4,3	15,9	10,1
	Spell Mage	43,83	-1,04	-16,5	13,1	-1,7
	Puzzle-Box Mage	41,36	0,90	-43,0	8,4	-17,3

Diamond 5 to 10

 vS Power Rankings
DR # 162


Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Aggro DemonHunter	54,21	0,49	100,0	100,0	100,0
	Dragon Hunter	53,77	0,73	94,8	19,8	57,3
	Highlander Hunter	53,64	0,56	93,3	33,3	63,3
	Enrage Warrior	53,50	-0,46	91,6	33,2	62,4
Tier 2	Face Hunter	51,99	1,08	73,6	29,4	51,5
	Galakrond Rogue	51,62	-0,53	69,3	69,8	69,5
	Highlander Mage	51,16	0,96	63,8	37,0	50,4
Tier 3	Zoo Warlock	50,39	-0,21	54,6	17,2	35,9
	Highlander Rogue	49,70	0,73	46,4	25,3	35,9
Tier 3	Highlander Priest	49,24	-0,28	40,9	13,5	27,2
	Spell Druid	48,33	0,02	30,1	15,4	22,8
	Galakrond Priest	47,70	0,04	22,6	47,7	35,2
	Control Warlock	47,52	0,29	20,6	15,2	17,9
	Murloc Paladin	47,26	-0,12	17,4	7,8	12,6
	Highlander DemonHunter	46,65	1,00	10,2	15,5	12,8
Tier 4	Pure Paladin	46,20	2,39	4,8	5,2	5,0
	Resurrect Priest	45,85	0,49	0,7	10,4	5,6
	Spell Mage	43,97	-0,90	-21,6	9,4	-6,1
	Puzzle-Box Mage	41,38	1,17	-52,5	7,9	-22,3

Diamond 1 to 4

 vS Power Rankings
DR # 162

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Enrage Warrior	54,93	-0,53	100,0	38,3	69,2
	Dragon Hunter	52,40	0,71	74,3	14,3	44,3
	Aggro DemonHunter	52,10	-0,11	71,3	100,0	85,7
Tier 2	Highlander Hunter	51,66	0,04	66,8	27,8	47,3
	Face Hunter	51,23	1,23	62,5	23,5	43,0
	Galakrond Rogue	50,10	-0,86	51,0	58,0	54,5
Tier 3	Highlander Mage	49,76	0,89	47,5	23,1	35,3
	Zoo Warlock	49,52	-0,45	45,1	12,2	28,7
	Highlander Priest	48,84	-0,88	38,2	7,8	23,0
	Highlander Rogue	48,50	0,03	34,8	16,5	25,6
	Spell Druid	47,52	-0,55	24,9	9,1	17,0
	Galakrond Priest	47,48	-0,19	24,4	30,7	27,6
Tier 4	Control Warlock	46,33	-0,14	12,7	8,0	10,3
	Highlander DemonHunter	45,57	0,45	5,0	7,0	6,0
	Resurrect Priest	45,28	-0,01	2,1	3,8	3,0
	Murloc Paladin	45,23	0,05	1,6	3,5	2,5
	Pure Paladin	44,88	1,84	-1,9	2,1	0,1
	Spell Mage	42,49	-1,63	-26,2	2,8	-11,7
	Puzzle-Box Mage	39,23	0,67	-59,3	3,5	-27,9

Legend

 vS Power Rankings
DR # 162

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Enrage Warrior	54,22	-0,33	100,0	65,0	82,5
Tier 2	Highlander Hunter	51,97	-0,92	73,3	24,3	48,8
	Dragon Hunter	51,81	-0,76	71,4	12,6	42,0
	Aggro DemonHunter	51,37	-1,42	66,2	100,0	83,1
	Highlander Mage	50,52	0,39	56,1	28,2	42,1
Tier 3	Face Hunter	50,37	-0,05	54,4	18,9	36,6
	Galakrond Rogue	50,02	-1,44	50,3	59,3	54,8
	Highlander Priest	49,66	-0,21	46,0	7,4	26,7
Tier 4	Zoo Warlock	49,23	-1,18	40,9	13,2	27,0
	Highlander Rogue	48,78	-0,23	35,5	19,5	27,5
	Galakrond Priest	48,41	0,45	31,2	34,2	32,7
	Spell Druid	47,32	-1,06	18,3	9,3	13,8
	Control Warlock	46,61	-0,73	9,8	7,5	8,6
	Resurrect Priest	46,18	0,45	4,8	3,6	4,2
Tier 4	Highlander DemonHunter	45,27	-0,34	-6,1	7,7	0,8
	Pure Paladin	44,55	1,49	-14,6	3,0	-5,8
	Murloc Paladin	44,05	-1,39	-20,4	2,5	-9,0
	Spell Mage	43,79	-1,56	-23,5	3,0	-10,3
	Puzzle-Box Mage	40,19	-0,09	-66,1	3,5	-31,3

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

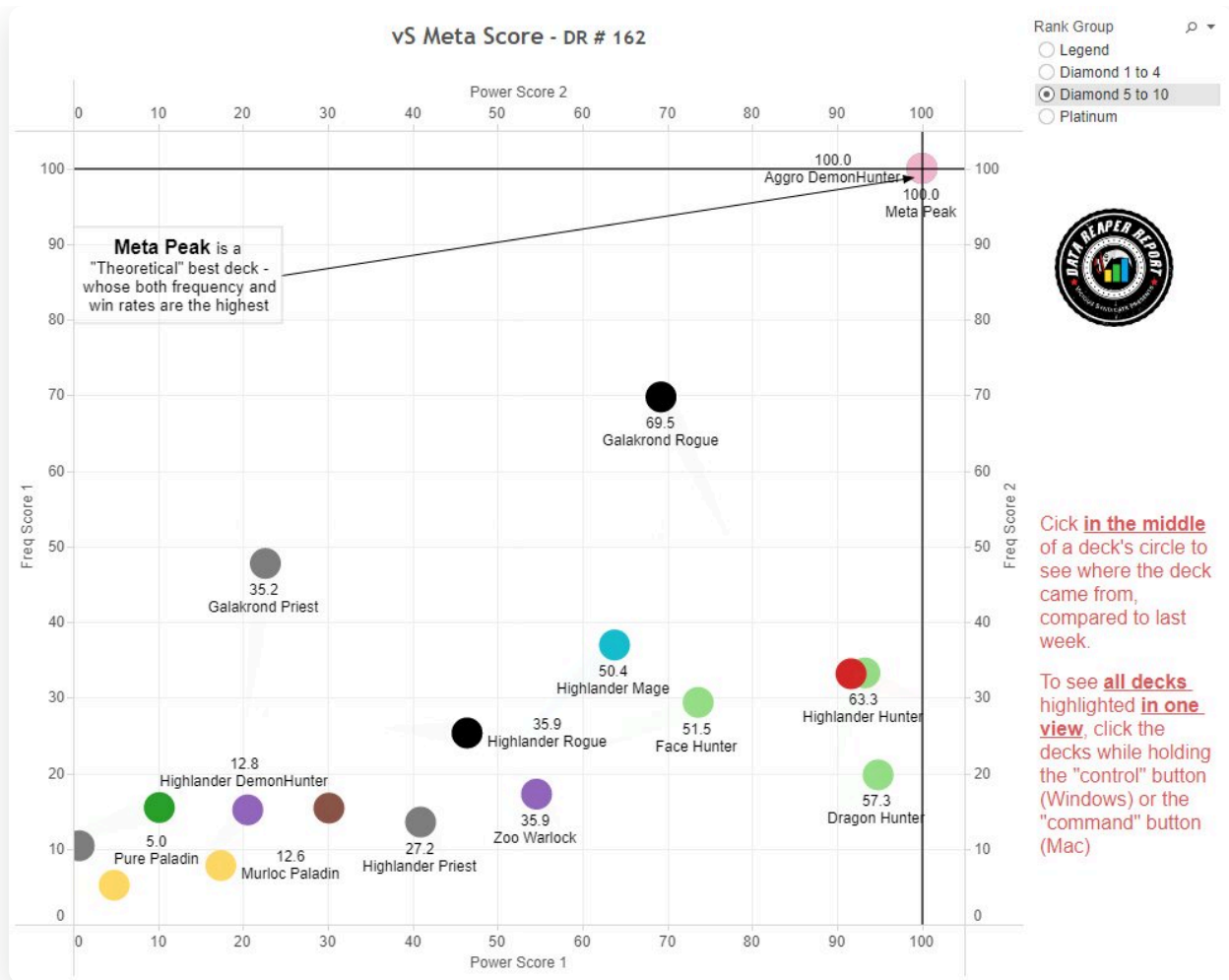
All Ranks						
All Ranks						
Legend						
R4 to R1						
R9 to R5						
R14 to R10						
Tiers	Hero Deck	vS Dec k P..	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Odd Paladin	54,38	0,70	100,0	100,0	100,0
	Token Druid	52,83	0,52	82,3	47,8	65,0

Диаграмма Meta Score

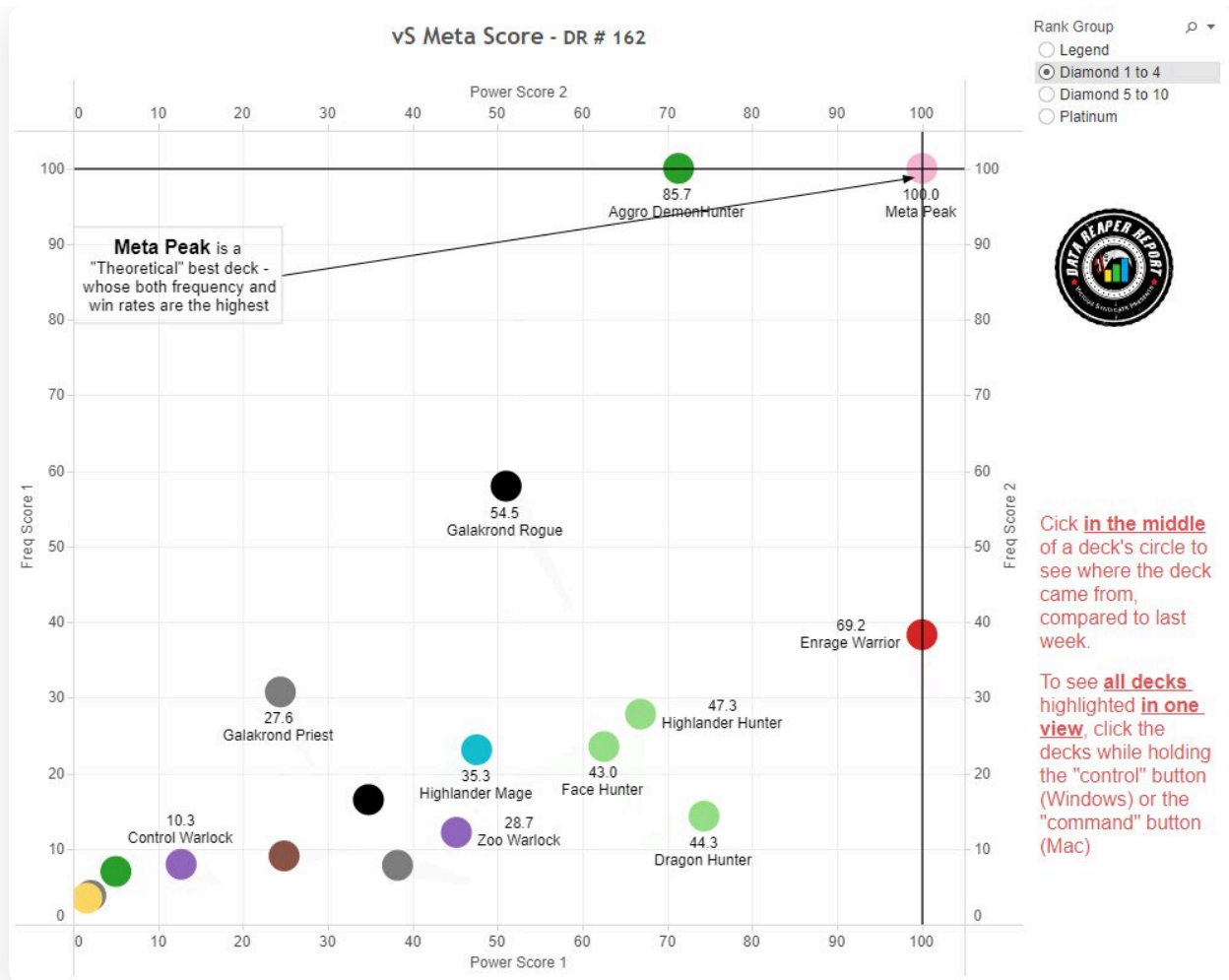
vS Meta Score диаграмма - отображает одновременно и уровень силы архетипов (ось абсцисс X), и их популярность (ось ординат Y). Исследовав этот график, вы сможете нагляднее увидеть и проще понять состояние текущей меты.

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.

Алмаз 10-5

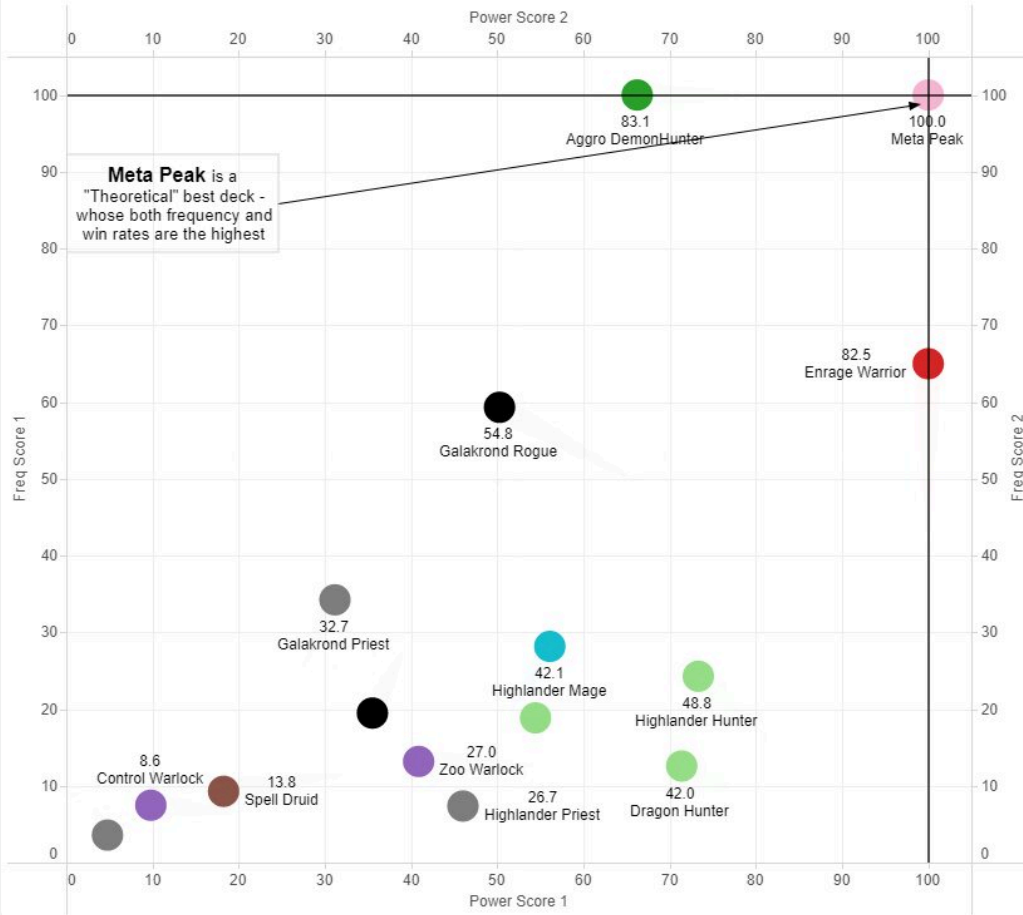


Алмаз 4 - 1 ранг



На легендарном ранге

vS Meta Score - DR # 162



Meta Peak is a "Theoretical" best deck - whose both frequency and win rates are the highest

- Rank Group
- Legend
 - Diamond 1 to 4
 - Diamond 5 to 10
 - Platinum



Click **in the middle** of a deck's circle to see where the deck came from, compared to last week.

To see **all decks** highlighted **in one view**, click the decks while holding the "control" button (Windows) or the "command" button (Mac)

Анализ силы архетипов



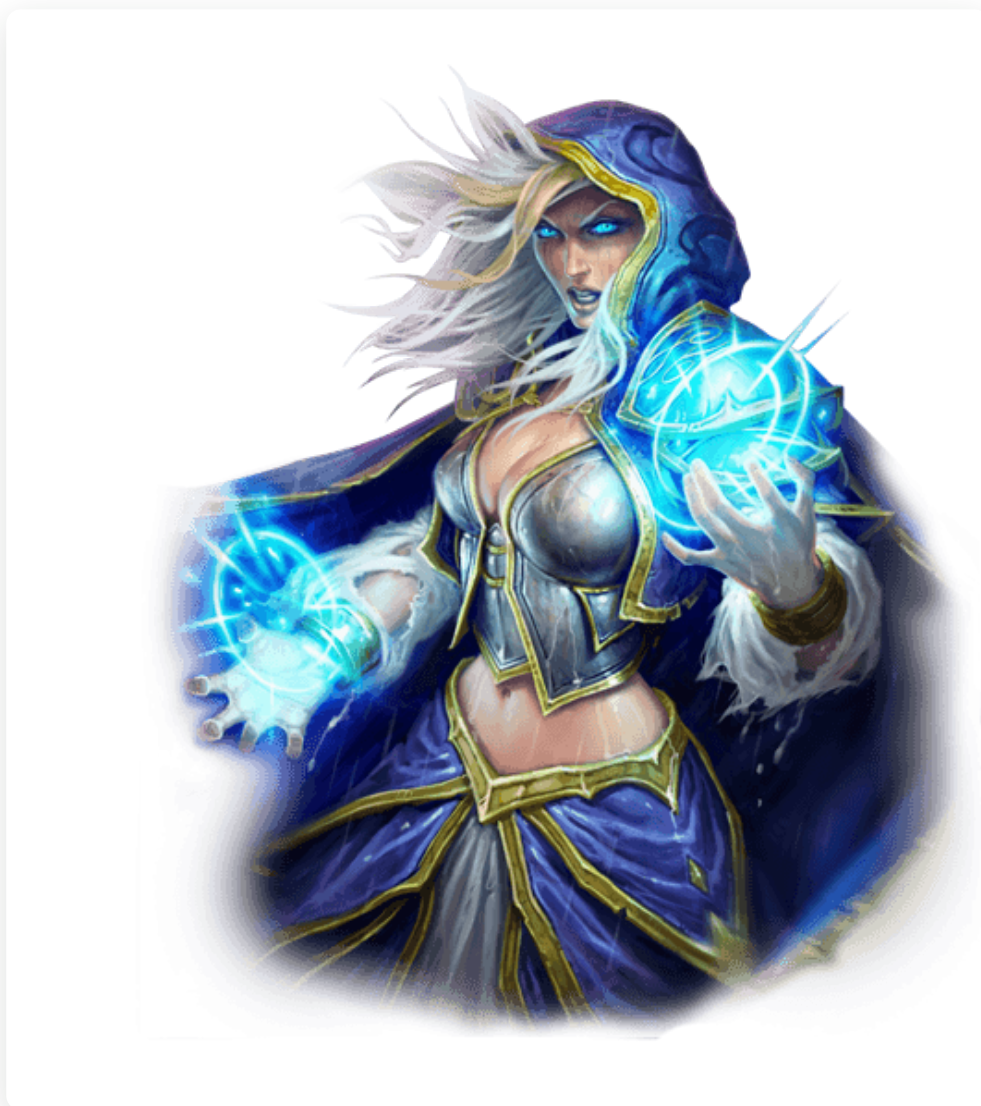
И останется лишь один. **Агро Воин** - единственный представитель Тир 1 в Легенде. Вместе с повышением его популярности растут и его проценты побед в матчах с Охотниками и Охотниками на демонов - вот почему эти 3 класса теряют свою мощь день ото дня, отдаваясь все сильнее от Тир 1. Эти изменения не чувствуются на низких рангах, где сила Агро Воина не раскрывается полностью и-за низкого уровня игроков. Однако на высоких рангах Агро Воин очень силен.



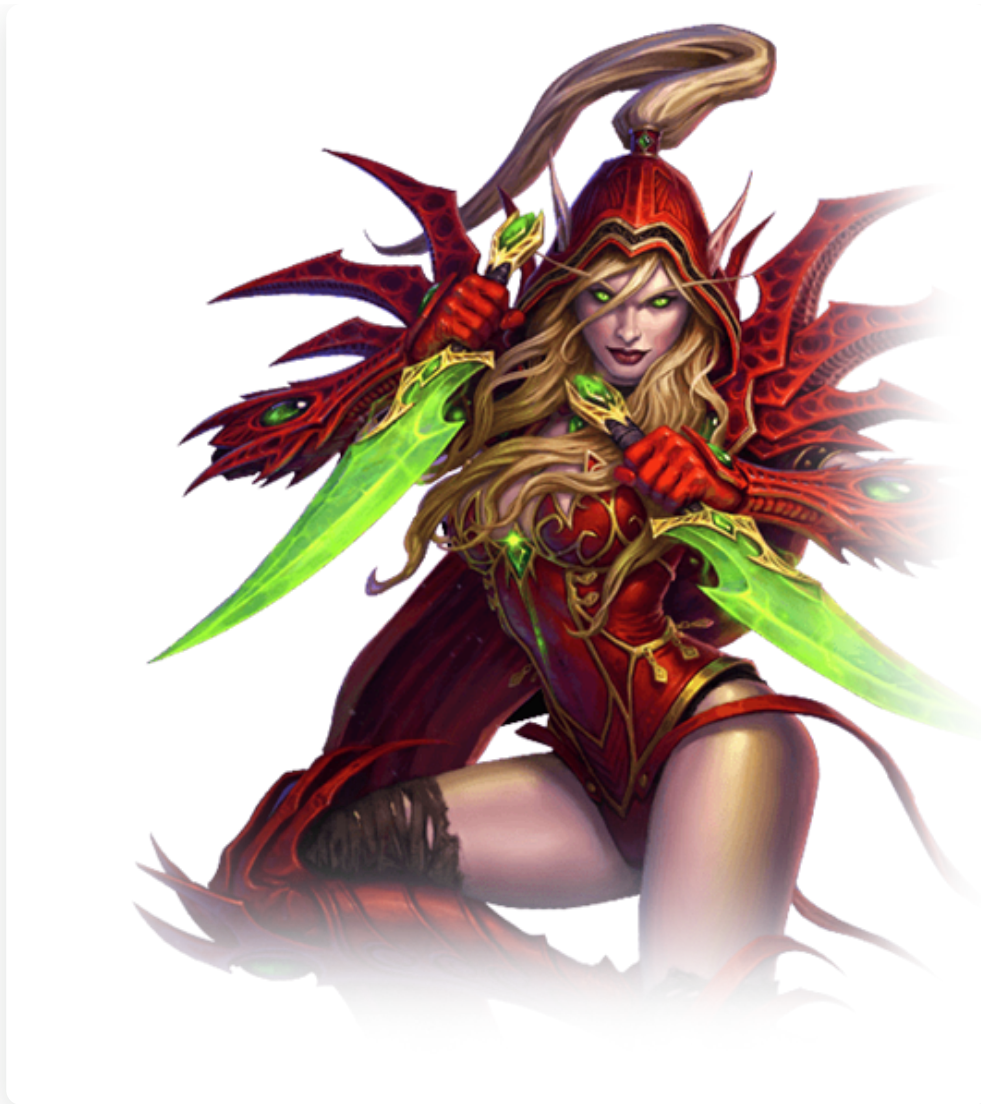
Охотник на демонов выпал из Тир 1 в Легенде - и это весьма яркое событие, учитывая то, что его разброс матч-апов так и остался прекрасным, если не считать встреч с Воинами. Его проблема в том, что он вновь пытается оптимизировать то, что уже прекрасно работало. Многие игроки отказываются от **Жриц ярости**, что делает сборки даже хуже в матчах с Воинами. Необходимо решение, которое позволит вернуть **Жриц ярости** в сборки вместе с учетом тех логичных причин, которые вынудили игроков от них отказаться.



Пусть Охотнику и тяжело потягаться с Воинами, он все равно в прекрасной форме. **Фэйс Охотник** нарастил винрейт вне Легенды, и в то же время не потерял текущие показатели в Легенде, несмотря на нашествие Воинов - вот доказательство успешного процесса оптимизации. **Зефрис** и **Дракон Охотник** - вполне достойные колоды, имеющие свои сильные и слабые стороны. У Охотника есть сильные колоды для любой ситуации, как в ладдере, так и на турнирной сцене.



Рено Маг - единственная колода, наслаждающаяся бесчинствами Воина. По крайней мере Воин уничтожает самых сложных противников Мага. Изменения сборки, вызванные матч-апами с Охотником на демонов теперь хорошо заметны в ладдере. Маг может и не является топовым классом в текущей мете, но он способен на соревновательную игру.



Галакронд Разбойник переживает трудные времена, пытаясь приспособиться к мете, где доминирует Охотник. Его главная проблема в том, что сборка с секретами не может одинаково хорошо играть против Агро Охотника на демонов и Агро Воина, ведь некоторые карты, подходящие для одного матч-апа, отвратительно играют в другом.



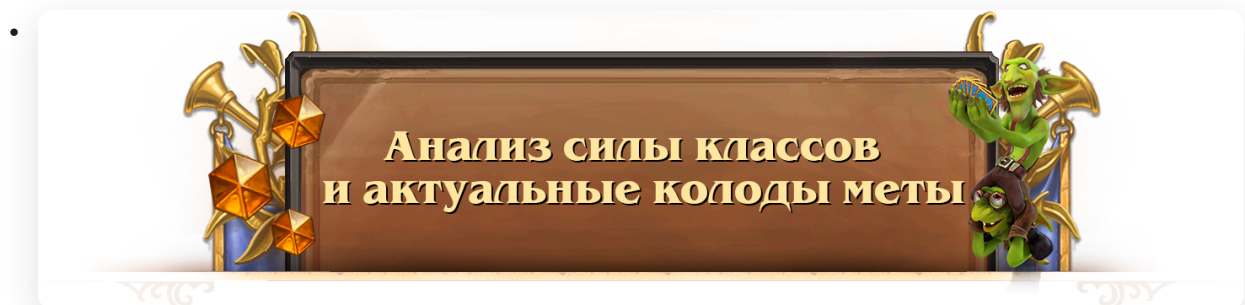
Зоолок просел по винрейту из-за Агро Воина. Чернокнижнику трудно засветиться в мете, которая переполнена двумя его худшими матч-апами, так что ему придется ждать новых правок баланса.



Матч-ап с Воином держит **Галакронд Жреца** на плаву, но в остальном его показатели с другими классами выглядят скверно, что не делает его хорошим выбором для ладдера.



Пара слов об архетипах с низкой выборкой: **Квест Чернокнижник** играет лучше **Контроль Чернокнижника**, и потому может осесть в районе Тир 3, а **Контроль Воин** в лучшем случае останется в Тир 4 - вряд ли он сможет найти последовательную сборку для ладдера.



- **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.



Для колоды, на которую ополчились все прочие классы игры, **Агро Охотник на демонов** выглядит весьма неплохо, хотя наибольший ущерб ему нанес рост популярности Гарроша. Хотя некоторые вариации других архетипов способны доставить Иллидану проблем, все же его мощь перед остальными колодами меты трудно недооценить. Очередная неделя, когда у Агро Охотника на демонов есть только один заведомо неудачный матч-ап – Агро Воин, который заодно мешает развернуться другой потенциальной контрколоде, Фейс Охотнику.

На прошедшей неделе Агро Охотник на демонов получил важное развитие своей колоды, что заставило заново взглянуть на архетип в целом и выбор его карт в частности. Вот некоторые нюансы, о которых следует знать:

*Веселая спутница впервые была добавлена в сборку Muzzy и набрала определенную популярность. Статистика показывает, что карта отлично вписывается в архетип по ряду причин. Во-первых, в распоряжении Иллидана есть несколько ранних существ, которые могут выйти из-под контроля, если успешно их защитить на старте поединка (*Боевой мерзотень*, *Сатир-надзиратель*). Во-вторых, противники, как правило, легко читают ходы Охотника на демонов и придерживаются свои массовые зачистки до нужного момента. Появление *Веселой спутницы* может полностью разрушить все их планы – не все существа погибнут от зачистки, и этого урона во многих противостояниях может хватить для победы.*

*Ввиду распространенности Воинов и Охотников, а также зеркальных поединков, все более оправдано включение в сборку *Ткачихи мороза*.*

*Жрица ярости – по-прежнему отличная карта. Она не только хорошо проявляет себя в большинстве важнейших матч-апов, но и дает шансы на победу против Гарроша. Если в сборке нет *Жрицы ярости* и *Крикуньи Скверны*, то шансы на победу против Агро Воина сразу же падают на 5%. С учетом того, что это сейчас лучшая колода в игре, исключение *Жрицы ярости* из сборки не может быть оправдано никакими соображениями. Лучше пожертвуйте чем-нибудь другим при необходимости.*

Хотя пока *Веселая спутница* попадалась исключительно в сборках без *Жрицы ярости*, необходимость выбирать между этими картами несколько необоснованна. Почему бы не воспользоваться преимуществом обеих карт в одной сборке? Анализ сильных и слабых сторон обоих подходов позволил создать единую сборку, без серьезных компромиссов:

*Без *Бешеного сквернокрыла* колода вполне может обойтись. У него все признаки карты, которая кажется лучше, чем есть на самом деле. *Бешеный сквернокрыл*, в отличие от *Веселой спутницы*, не помогает защитить преимущество на столе, а провоцирует на ход, после которого может последовать массовая зачистка, сводящая на нет все достигнутое. Карта выглядит очень рискованной для того, чтобы оставлять ее в муллигане, хотя именно на старте поединка от нее больше всего пользы. В целом, *Бешеный сквернокрыл* – это карта, которая позволяет вам быстрее выиграть поединок, который вы и так выигрывали, но не спасает вас от поражения.*

*Удар Хаоса – средняя карта. Не слишком сильная, не слишком слабая. Но по ходу поединка редко наступает момент, когда вы хотите вытащить из колоды именно ее. *Удар Хаоса* не дает выигрыша по темпу или большого количества урона. Ни в одном матч-апе эта карта не играет ключевой роли. По факту *Удар Хаоса* – просто наполнитель для вашей колоды, который позволяет найти более сильные карты. Но если наполнять колоду только сильными картами, то зачем вообще нужен *Удар Хаоса*? Возможно, мнение о том, что карта входит в костяк Агро Охотника на демона, ошибочно, и ее не нужно включать в сборку на автомате. Исключите *Удар Хаоса* из своей сборки и проверьте, будете ли вы по нему скучать?*

*Пронзающий взгляд также выглядел необязательной картой, но тщательный анализ показывает, что, в отличие от *Удара Хаоса*, он все же неплох в нынешней мете.*

Пронзающий взгляд дает более ощутимое преимущество по темпу и может выиграть драгоценные единицы здоровья для вашего героя в ситуации, когда оба игрока угрожают друг другу летальным уроном. Исключение из сборки *Пронзающего взгляда* с большой долей вероятности аукнется вам в зеркальном противостоянии и против Рексара. В поединках с Воином, Разбойником и Зоолоком *Пронзающий взгляд* тоже может стать решающей разницей между победой и поражением.

Звучали предположения об исключении Череп Гул'дана. Но такое решение тоже выглядит сомнительным, так как Череп Гул'дана великолепно смотрится против Жреца и других медленных соперников вроде Рено Мага. К тому же он важен для использования *Алтруиса Изгоя*.

Боевые клинки Аззинота играют важную роль в архетипе, но вам крайне редко хотелось бы достать сразу обе копии карты. Возможно, стоит пожертвовать одной копией карты, пусть и снижая тем самым вероятность, что вы достанете оставшиеся *Боевые клинки Аззинота* в нужный момент. К тому же рост популярности *Ткачихи мороза* дополнительно ослабляет *Боевые клинки Аззинота* (а также *Удар Хаоса*). Таким образом, чтобы освободить место для ключевых карт, исключение одной копии оружия Иллидана может быть оправданным шагом.

Попробуйте новую сборку Агро Охотника на демонов, чтобы самостоятельно оценить описанные здесь идеи на практике.

• Агро Охотник на демонов :



Бескомпромиссный Агро Охотник на демонов

• Комбо (ОТК) Охотник на демонов :



• Зефрис Охотник на демонов

•



- назад к выбору класса

•



- После продолжительного раздела об Охотнике на демонов приятно обсудить колоду, в которой не нужно ломать голову над тем, как оптимально использовать свои карты. **Агро Воин** – лучшая колода в игре, ее сложно собрать неправильно, и даже заведомо более слабые вариации (например, с *Яйцом морского змея* и *Тероном Кровожадом*) все равно превосходят любую другую колоду меты.

Как уже было сказано, сборка без *Яйца морского змея* по-прежнему выглядит предпочтительнее. Meati добрался до первой строчки Легенды, заменив Раненых тол'виров на *Капитана Зеленымса* и *Смертокрыла*, безумного аспекта. Обе карты действительно могут усилить колоду, но их включение пока рано называть обязательным. *Смертокрыл безумный аспект* хорошо смотрится в зеркальном

поединке и против Валиры. **Капитан Зелениямс** проявляет себя в медленных матч-апах (Маг, Жрец, Разбойник), но слабее выглядит в быстрых (Охотник на демонов, Охотник, зеркало против другого Агро Воина). Особенно он хорош против самого неудобного противника колоды, Андуина, что определенно заслуживает внимания.

Контроль Воин слаб и близок к исчезновению из меты. Мало кто хочет оптимизировать сборки архетипа из Тир-4, особенно с учетом того, что против Жреца колоду при любом подходе ожидают неутешительные 10% вероятности на победу.

- **Агро Воин :**



Агро Воин с Громмашем



назад к выбору класс



Хотя у Валиры достаточно хорошая колода, она фактически оказалась между молотом и наковальней. По мере увеличения популярности Агро Воина необходимость замены **Потрошения** на **Безликую осквернительницу в сборке с секретами** становилась всё очевиднее. В этом матч-апе слишком многое зависит от того, сможет ли Разбойник вернуть себе стол и контролировать его, что сделать гораздо проще с **Безликой осквернительницей**. Разумеется, убирать из сборки **Потрошение** не хотелось бы. Идеальным вариантом было бы оставить обе карты, также имея в сборке **Шпионку**, показывающую отличные результаты в борьбе с Охотниками на демонов.

Возможным решением является отказ от секретов и включение на освободившиеся позиции **Шага сквозь тень**. Теоретически он может помочь в медленных матч-апах, которые будут ослаблены отсутствием **Темного ювелира Ханара** и **Бандиток с дубинкой**. Кроме того, в сборку добавлены **Ткачихи мороза**, здорово помогающие против Охотника на демонов, а также Воина. Данный вариант колоды был достаточно популярен на недавних турнирах, и есть основания полагать, что это достойная замена сборки с секретами в ладдере.

- **Зефрис Разбойник :**



Гибрид Зефрис Разбойник



◦ **Галакронд Разбойник :**



Секрет Галакронд Разбойник

-



-



Галакронд Разбойник с Ткачихой мороза

-



- [назад к выбору класса](#)

-



- Рексар уже оптимизировал сборки всех своих основных архетипов. За прошедшую неделю не появилось никаких новых решений, достойных упоминания. Охотник неплохо себя чувствует в сложившейся мете, и его можно считать наиболее недооцененным сейчас классом, хотя игроки на всех уровнях начинают осознавать его потенциал.

Зефрис Охотник, вероятно, лучшая колода класса в Легенде за счет способности противодействовать Агро Воину (хотя этот поединок все равно очень тяжелый). Но лучше всего он себя проявляет в условиях медленной меты без явного преобладания агрессивных колод.

Фейс Охотник смотрится очень здорово на подступах к Легенде, если вам не попадается там слишком большое количество Агро Воинов. В данном мета-отчете представлен лучший вариант сборки, а причины, которые стоят за выбором карт в нем, можно прочитать в предыдущих двух отчетах – они по-прежнему актуальны.

Дракон Охотник представляет собой нечто среднее между Зефрис Охотником и Фейс Охотником. Он не проигрывает так сильно Агро Воину и Жрецу, как Фейс Охотник, но в то же время способен удачнее противодействовать агрессивным колодам, с которыми не самые лучшие отношения у Зефрис Охотника. В целом, это очень достойный выбор для игры в ладдере.

- **Фейс Охотник :**

Фейс Охотник Руин Запределья

- **Бранн Зефрис Охотник :**



Дракон Зефрис Охотник Руин Запределья

- **Дракон Охотник :**



Дракон Охотник Руин Запределья

- [назад к выбору класса](#)



Жрец может похвастаться только хорошим матч-апом с Воином — это практически все, что есть из плюсов у класса в текущей мете. Энтузиазм в отношении Андуина, безусловно, уменьшился за последнюю неделю. Большая часть метовых колод ставит классу препятствия, которые Жрец силится преодолеть. Популярность бана Воина в турнирных играх попросту вынуждает класс покинуть профессиональную сцену.

Оптимальные сборки колод найдены. Попытки улучшить сборку **Галакронд Жреца** не увенчались успехом. Из класса выжато все, что можно. **Зефрис Жрец** может быть возможной альтернативой, так как у него есть карты для завершения поединка в виде **Зефриса Великого** и **Алекстразы**. **Жрец на воскрешении** очень слаб, и единственная причина, чтобы им играть – это врожденная любовь к страданиям.

• Зефрис Жрец:

Зефрис Жрец Руин Запределья

• Жрец на воскрешении:



Квест Жрец на воскрешении Руин Запределья

• Жрец на воскрешении:



Галакронд Жрец VS



• назад к выбору класса



- В нынешней мете **Рено Маг** стал жизнеспособной и конкурентоспособной колодой, но ей, разумеется, далеко до показателей Воина и Охотника на демонов. **Пленный наблюдатель** помог архетипу добиться 45% винрейта в матч-апе с Охотником на демонов (до появления карты в колоде показатель находился на уровне 35%). Тем не менее, Маг мало что может сделать, чтобы исправить свое бедственное положение в матч-апе с Охотником, который является основной преградой Мага на пути к главенству в мете. В целом, Рено Маг имеет довольно сбалансированный разброс матч-апов — колода может побеждать все популярные классы, кроме Охотников. Но **Головоломка Йогг-Сарона** может победить всех!

• Рено Маг :

Рено Маг Руин Запределья

◦ **Спелл Маг :**



Спелл Маг Руин Запределья

◦ **назад к выбору класса**



- Чернокнижник балансирует на границе меты, но его, определенно, можно назвать конкурентоспособным: **Квест Чернокнижник** — еще одна колода, которая дает классу возможность найти точку опоры в текущей мете.

Квест Чернокнижник не очень популярен, и пока нельзя получить точную оценку его эффективности, но колода показывает достаточно приличные показатели на начальном этапе, и есть основания полагать, что архетип сильнее, чем привычный игрокам **Контроль Чернокнижник**.

Сборка с Малигосом показывает себя значительно лучше по сравнению с другими сборками из-за способности побеждать медленных оппонентов. Колода может дать отпор Воинам и Охотникам на демонов благодаря превосходным инструментам зачистки и лечения, но едва ли от архетипа стоит ожидать склонения чаши весов меты в свою сторону.

Не так много можно сказать о **Зоолоке**. Есть все шансы на то, что эта колода станет главным претендентом на роль лидера меты, если Охотник на демонов и Воин будут понерфлены. Основной принцип игры на представленной сборке — быть как можно менее интерактивным и как можно более токсичным. Если вы хотите завести новых «друзей» в ладдере, то игра этой колодой — отличный способ сделать это. Будет удивительно, если **Пленный хламобес** не будет понерфлен в течение ближайших двух лет.

◦ **Зоолок :**

Зоолок с рывками

◦ **Контроль Чернокнижник :**



Контроль Чернокнижник с Прихвостнями

◦ **Квест Чернокнижник :**



Малигос Квест Чернокнижник

◦ **назад к выбору класса**





Друид присоединился к **Паладину** и **Шаману** — опустился на самое дно меты. Честно говоря, Друид не выглядит таким уж неиграбельным как два других класса, но нет причин играть им в ладдере сейчас, что делает его неиграбельным с философской точки зрения.

Кроме того, признайтесь: забавные названия выходят при объединении классов таким образом. Это способ отвлечься от того, что о них почти нечего писать. Даже если очень стараться.

- **Биг Друид :**

Биг Друид

- **Спелл Друид :**



Токен Спелл Друид

- **Мурлок Паладин :**



Октосари Мурлок Паладин

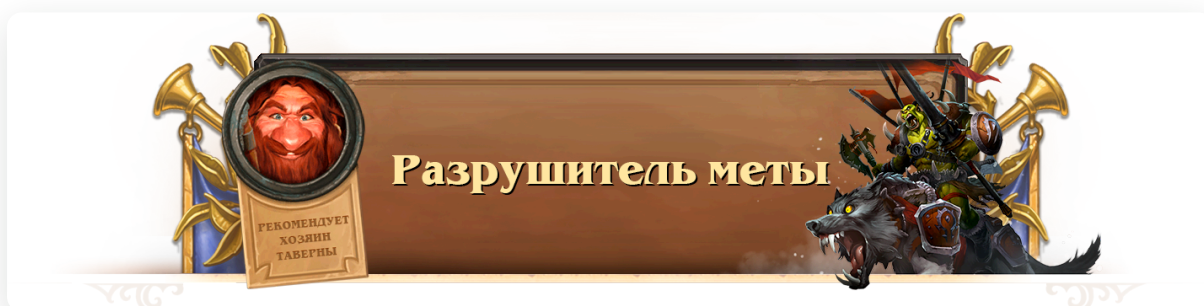
- **Тотем Шаман :**



Тотем Шаман



- [назад к выбору класс](#)



Агро Воин — лучшая колода в игре и крайне недооцененная, учитывая, насколько она хороша. Главная причина, по которой архетип не получил широкого распространения заключается в сложности его геймплея.

Meati недавно взял топ-1 Легенды колодой, в которую вошли **Капитан Зелениямс** и **Смертокрыл**, **Безумный Аспект**. Уже можно сказать, что Зелениямс делает довольно важную работу в матче со Жрецом, поэтому эти изменения имеют место быть. Также вполне возможно, что эта сборка вскоре превзойдет сборку с Тол'виром, потому что **Раненый Тол'вир** — лишняя карта в муллигане.

Если вы хотите лучше научиться играть этой колодой, можете заглянуть в Твиттер игрока Meati, где представлен на редкость качественный контент с инструкциями по игре, муллигану и тому, как использовать **Рискового шкипера**, одну из сильнейших карт в колоде. Meati не знает о том, что будет упомянут здесь, это не реклама.



Tom Wayland
@MeatiHS

#1 Legend EU with Good Cards Warrior

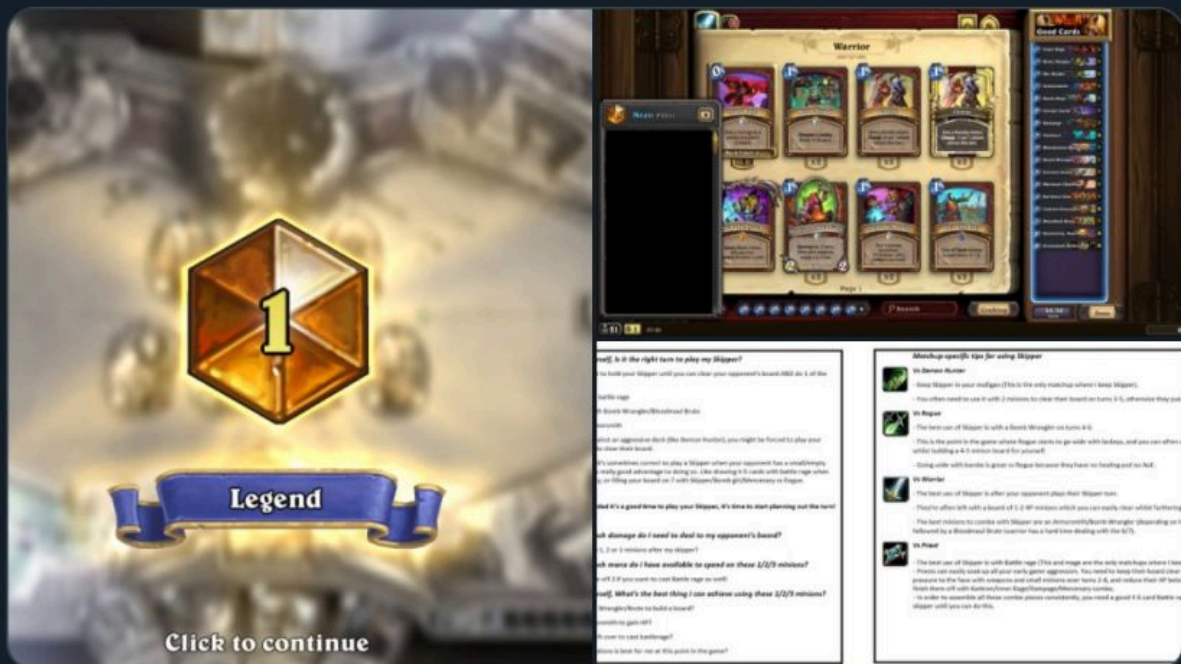
#1 booked coach on Gamer Sensei platform

Learn the deck with picture guide and mulligan guide in comments

Master the deck with a lesson at gamersensei.com/senseis/meati

AAECAQcE0gLIA96tA9+tAw0WHJAD1ATUCPW0A9ypA92tA6S2A6u2A7u5A8C5A5y7AwA=

Перевести твит



9:32 AM · 12 мая 2020 г. · Twitter Web App

- ◦ **Агро Воин :**



Агро Воин с Громмашем

- Источник www.viciousyndicate.com на языке оригинала

