

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Воин и Дриуд стремятся в лидеры. Vicious Syndicate мета отчет №164

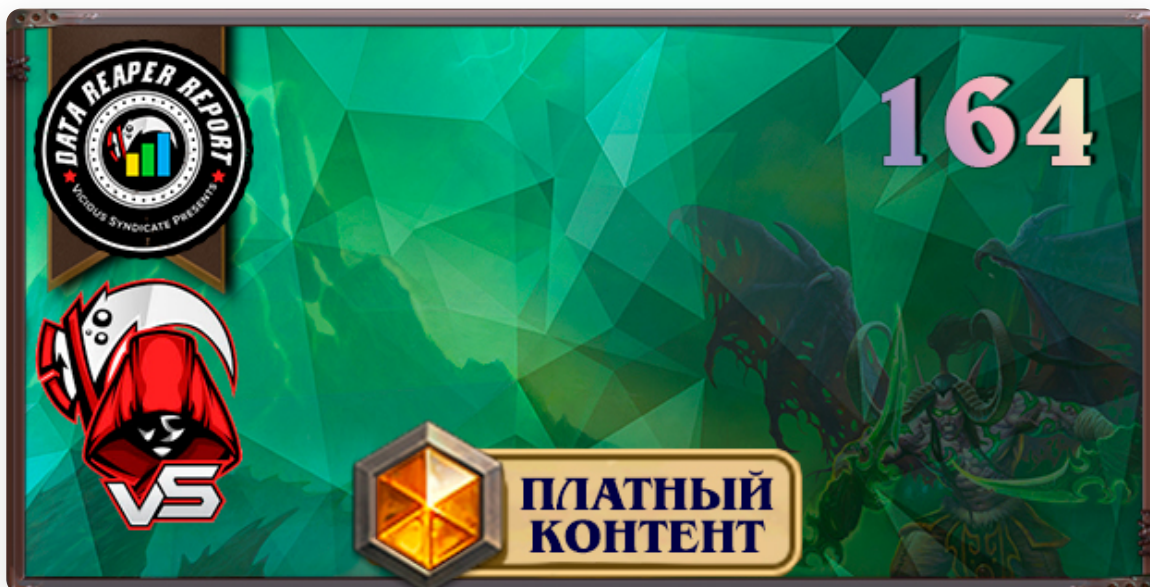
05.06.2020

Мета-отчеты

Мета-отчет

Воин и Дриуд стремятся в лидеры. Vicious Syndicate мета отчет №164

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



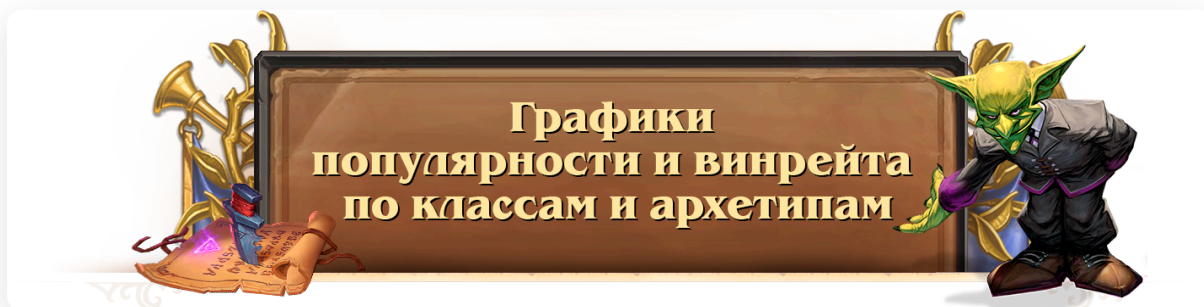
Здравствуйте, уважаемые посетители и подписчики портала [kolodahearthstone.ru](http://kolodahearthstone.ru)

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

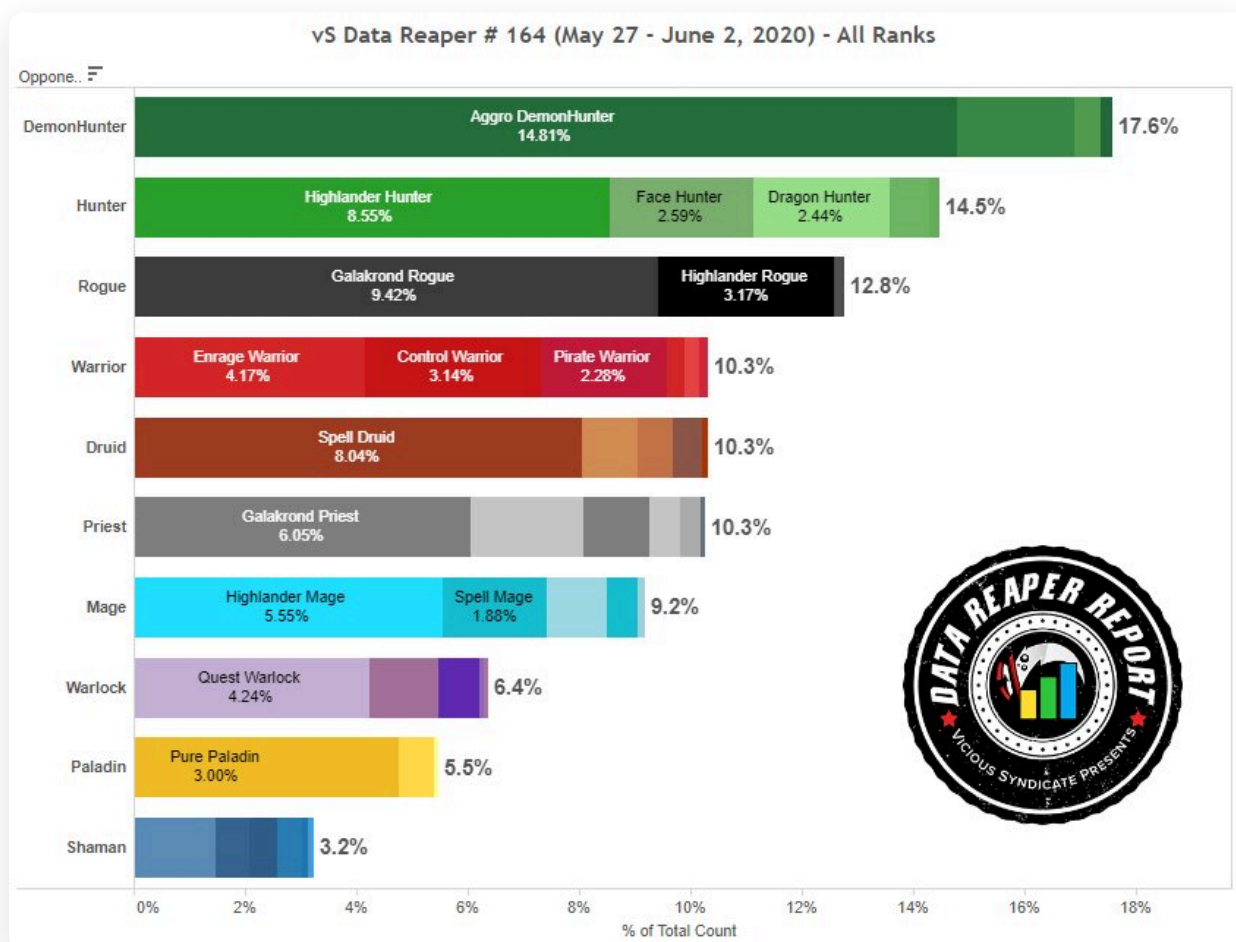
- **Всего проанализировано игр**      **150 000**
- На ранге Легенда:                      40 000
- Алмаз 1-4:                                 24 000
- Алмаз 10-5:                                24 000
- Платина:                                    17 000
- Бронза/ Серебро / Золото:            45 000

## 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

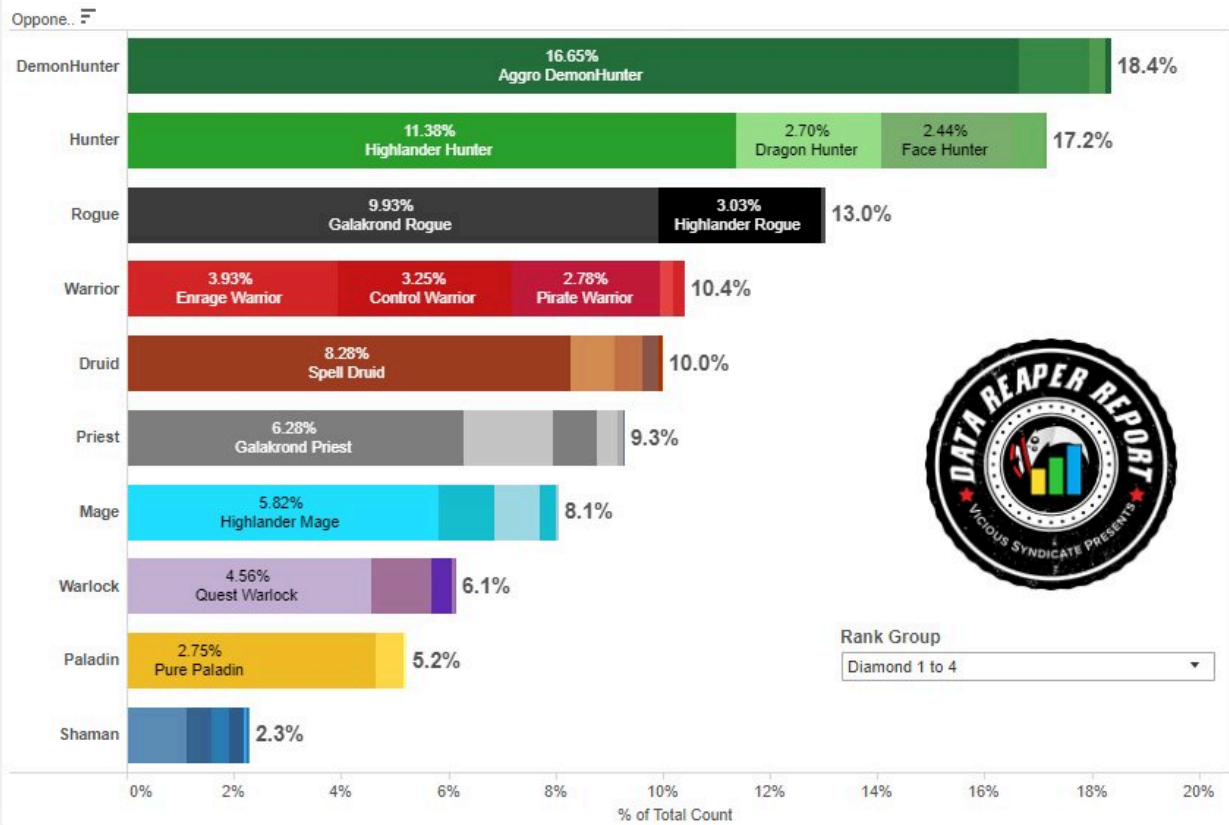


По всем рангам



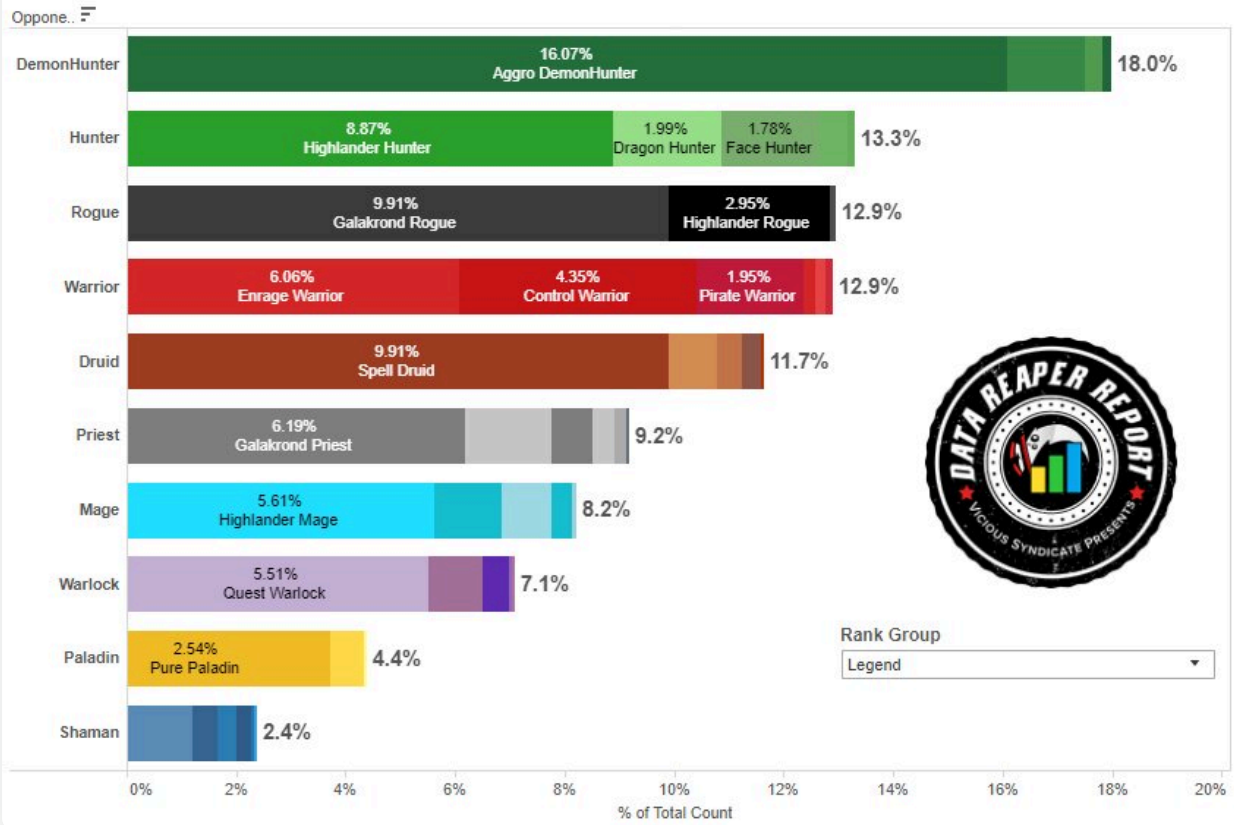
В промежутке ранга Алмаз 4 - 1

vs Data Reaper # 164 (May 27 - June 2, 2020) - By Ranks



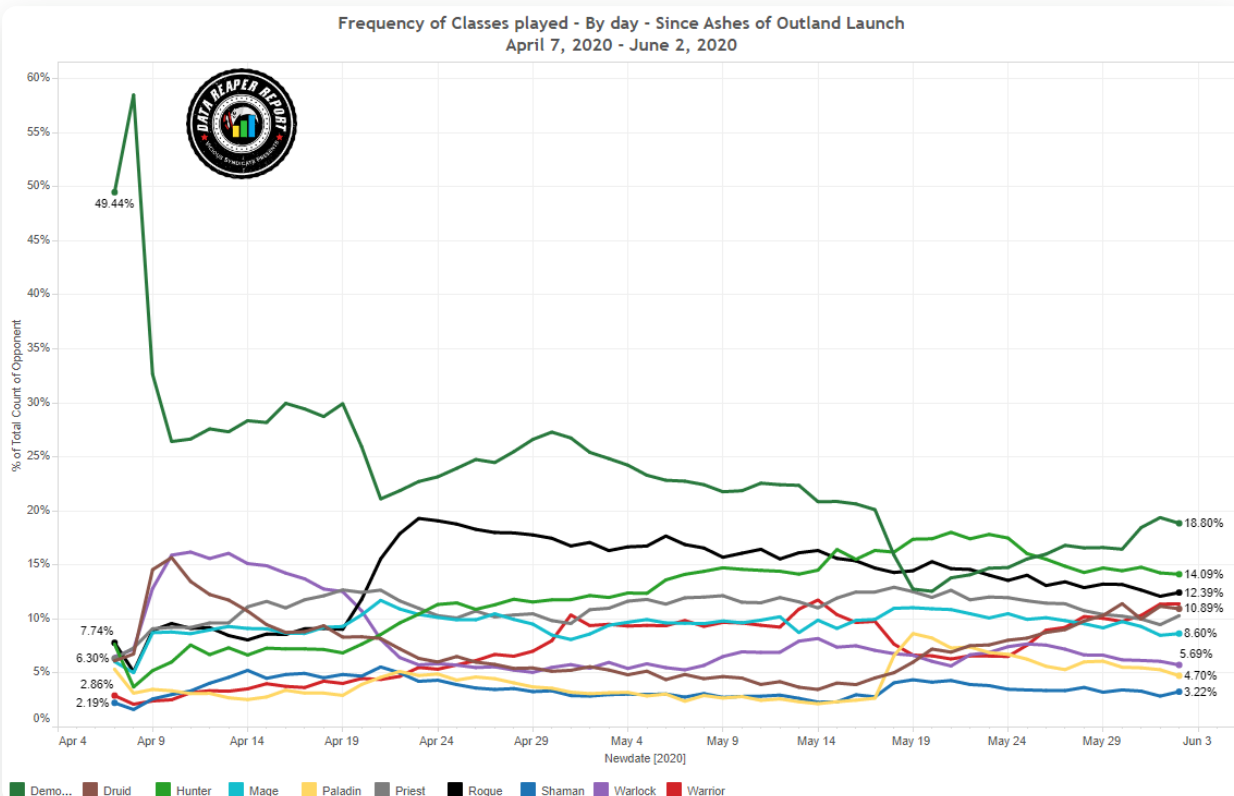
На ранге Легенда

vs Data Reaper # 164 (May 27 - June 2, 2020) - By Ranks



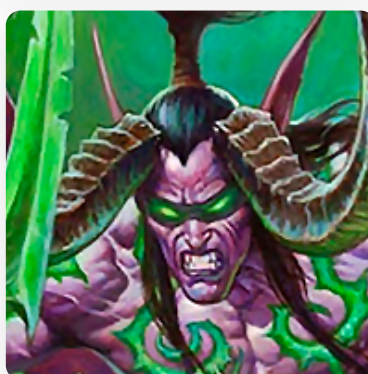
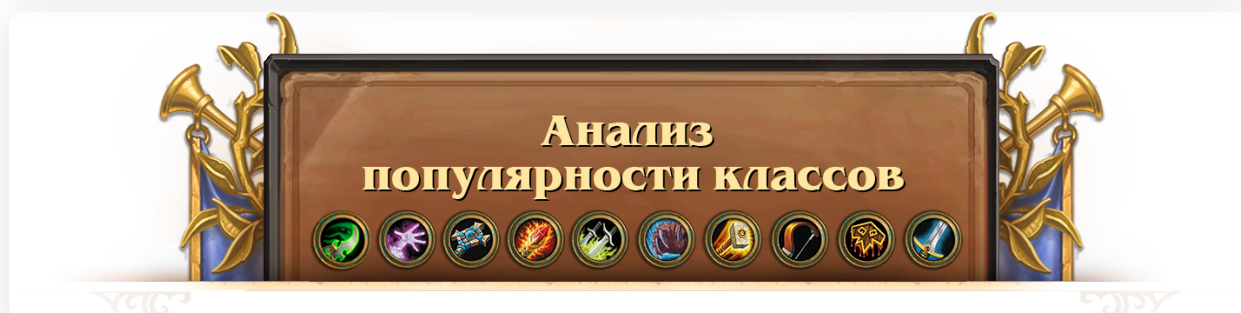
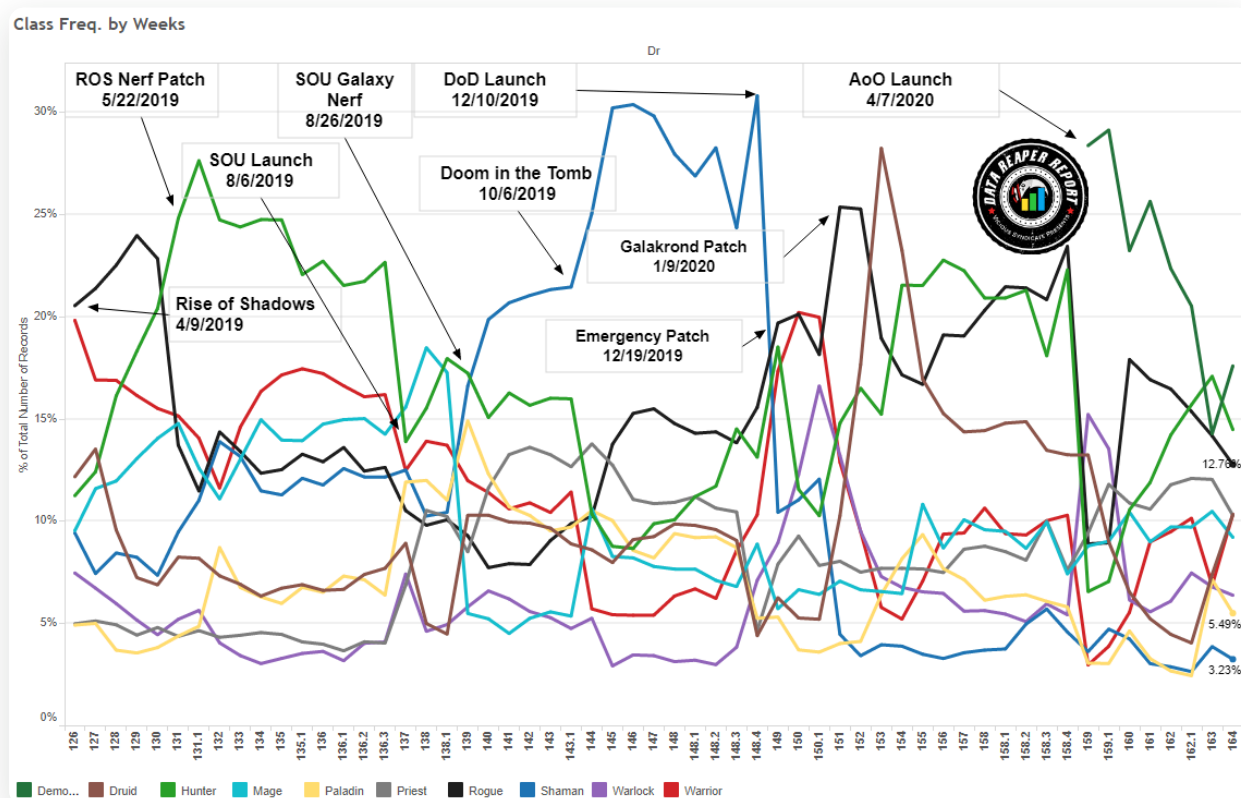
Следующий график показывает прогресс популярности классов с момента выхода дополнения "Руины Запределья" по дням

нажмите, чтобы посмотреть график



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

нажмите, чтобы посмотреть график



Снижение популярности **Охотника на демонов** остановилось, и теперь класс вновь начинает набирать обороты, потому что игроки понимают, что класс все еще дисбалансен, несмотря на 3 нерфа подряд. **Агро Охотник на демонов** - самая популярная колода формата, уступающая лишь Воину (он превосходит Иллидана по численности) в Легенде.



**Охотник** уступил первую позицию Охотнику на демонов, что неудивительно, если учитывать, что **Зефрис Охотнику** тяжело и играть против Агро Охотника на демонов. Тем не менее, Охотник процветает и является сильнейшим классом (после Охотника на демонов и Воина, конечно).



**Воин** растет в численности, и оба его новых архетипа - **Бомб Воин** и **Пират Воин** - стали более заметны в ладдере. Обе колоды играли на уровне Тир-1 на прошлой неделе (несмотря на маленькую выборку), и будет интересно узнать, где они окажутся еще через неделю. Популярность **Агро Воина** выглядит слишком скромно для его уровня мощи, хотя это и вполне обычная история. Агро Воин встречается нечасто до тех пор, пока вы не попадаете в топ Легенды. Там он вам моментально надоест.



**Разбойник** теряет свои позиции, потому что сам не понимает, какой подход ему лучше использовать в текущей мете. **Галакронд Разбойник** встречается и в сборке с секретами, и в варианте с маскировкой, а **Зефрис Разбойник** - слабенькая альтернатива.



**Друид** привлекает игроков недавними успехами в ладдере. **Спелл Друид** улучшает показатели обеих сборок (**Дикий рев/Драконы**), хотя разница в численности между ними значительная. Сборка с **Диким ревом** пытается использовать **Дыхание снов**. Класс явно не перестает экспериментировать.



**Жрец** теряет позиции, несмотря на рост количества Воинов и снижение численности Разбойников и Охотников. Классом играли неоправданно много, и сейчас он просто сжимается до более логичных размеров в ладдере. Сам класс представлен двумя архетипами - **Галакронд Жрецом** и **Зефрис Жрецом** (в небольших количествах).



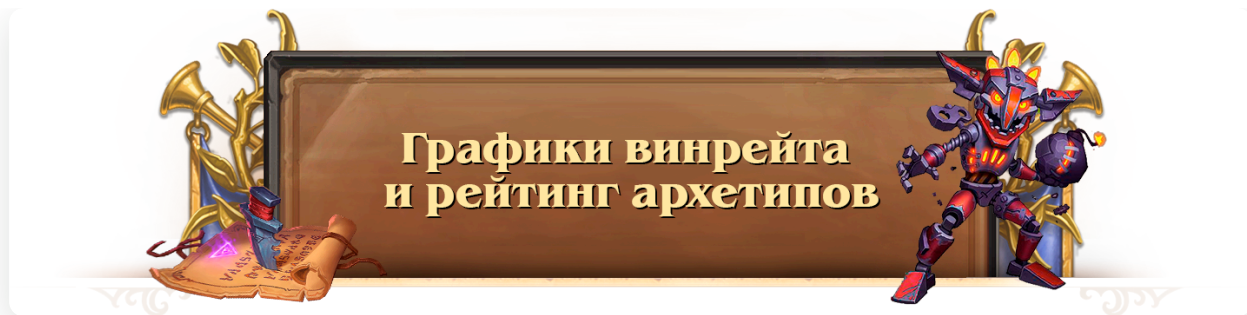
**Маг** также стал реже встречаться в ладдере, ведь весь энтузиазм игроков касаясь **Рено Мага** исчез благодаря росту Бомб Воина и Агро Охотника на демонов.



**Квест Чернокнижник** закрепил свою сборку, но рост его популярности был остановлен Бомб Воином. **Другие колоды** Чернокнижника исчезают из ладдера.



**Паладин** вновь устремляется на дно меты, ведь игроки понимают, что класс играет отстойно. А **Шаман** есть Шаман.



## Диаграммы матч-апов

По всем рангам

Matchup Win rates based on games between 5/20/2020-6/2/2020  
(Minimum 100 games required per matchup)

Rank Group

All Ranks



		Opponent / Opponent Deck																		
		De..	Dr..	Hunter			Mage		Paladin		Priest		Rogue		Sh..	Warlock		Warrior		
Hero	Hero Deck	Aggro Demon..	Spell Druid	Dragon Hunter	Face Hunter	Highlander Hu..	Highlander Ma..	Spell Mage	Murloc Paladin	Pure Paladin	Galakrond Pri..	Highlander Pri..	Galakrond Ro..	Highlander Ro..	Highlander Sh..	Control Warlock	Quest Warlock	Control Warrior	Enrage Warrior	Pirate Warrior
DemonHunter	Aggro DemonHunter	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Green
Druid	Spell Druid	Red	Black	Red	Green	Green	Red	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Hunter	Dragon Hunter	Red	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red
	Face Hunter	Green	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Red
	Highlander Hunter	Red	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red
Mage	Highlander Mage	Red	Green	Red	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Green
	Spell Mage	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Black	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Red
Paladin	Murloc Paladin	Red	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Black	Green	Green	Green	Red	Black	Red	White	Red	Red	Red	Green
	Pure Paladin	Red	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Black	Black	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Priest	Galakrond Priest	Red	Green	Red	Green	Red	Red	Green	Red	Green	Black	Green	Red	Red	Green	Red	Red	Green	Green	Red
	Highlander Priest	Red	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Red	Black	Red	Red	Green	Red	Red	Green	Green	Green
Rogue	Galakrond Rogue	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Green
	Highlander Rogue	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Red	Red	Red	Red	Green
Shaman	Highlander Shaman	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Black	White	Red	Green	Green	Green
Warlock	Control Warlock	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Black	Red	Red	Red	Green
	Quest Warlock	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Red	Red	Green
Warrior	Control Warrior	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	White	Green	Black	Red	Red
	Enrage Warrior	Green	Red	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Black	Green
	Pirate Warrior	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Red	Red	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Red	Black

В промежутке рангов Алмаз 4 - Легенды

Matchup Win rates based on games between 5/20/2020-6/2/2020  
(Minimum 100 games required per matchup)

Rank Group

D4 to L



Hero Deck		Opponent / Opponent Deck																			
		De..	Dr..	Hunter			Mage		Paladin		Priest		Rogue		Sh..	Warlock		Warrior			
Hero	Hero Deck	Aggro Demon..	Spell Druid	Dragon Hunter	Face Hunter	Highlander Hu..	Highlander Ma..	Spell Mage	Murloc Paladin	Pure Paladin	Galakrond Pri..	Highlander Pri..	Galakrond Ro..	Highlander Ro..	Highlander Sh..	Control Warlock	Quest Warlock	Control Warrior	Enrage Warrior	Pirate Warrior	
DemonHunter	Aggro DemonHunter	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Green
Druid	Spell Druid	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Green
Hunter	Dragon Hunter	Red	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Face Hunter	Green	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Green
	Highlander Hunter	Red	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red
Mage	Highlander Mage	Red	Green	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Green
	Spell Mage	Red	Red	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Paladin	Murloc Paladin	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Pure Paladin	Red	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Black	Red	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green
Priest	Galakrond Priest	Red	Green	Red	Green	Red	Red	Green	Red	Green	Black	Green	Red	Red	Green	Red	Red	Green	Green	Red	Red
	Highlander Priest	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Green
Rogue	Galakrond Rogue	Green	Red	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Red	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Green
	Highlander Rogue	Red	Red	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Green
Shaman	Highlander Shaman	Red	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Green	Black	Red	Red	Green	Green	Green	Green
Warlock	Control Warlock	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green
	Quest Warlock	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Red	Green	Green	Green
Warrior	Control Warrior	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Red	Red
	Enrage Warrior	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Red	Green	Green	Black	Green	Green	Green
	Pirate Warrior	Red	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Black	Black

На ранге Легенда

**Matchup Win rates based on games between 5/20/2020-6/2/2020**  
 (Minimum 100 games required per matchup)

Rank Group

Legend



		Opponent / Opponent Deck																		
		De..	Dr..	Hunter			Mage		Paladin		Priest		Rogue		Sh..	Warlock		Warrior		
Hero	Hero Deck	Aggro Demon..	Spell Druid	Dragon Hunter	Face Hunter	Highlander Hu..	Highlander Ma..	Spell Mage	Murloc Paladin	Pure Paladin	Galakrond Pri..	Highlander Pri..	Galakrond Ro..	Highlander Ro..	Highlander Sh..	Control Warlock	Quest Warlock	Control Warrior	Enrage Warrior	Pirate Warrior
DemonHunter	Aggro DemonHunter	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Green
Druid	Spell Druid	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Hunter	Dragon Hunter	Red	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Face Hunter	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Highlander Hunter	Red	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Mage	Highlander Mage	Red	Green	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Green
	Spell Mage	Red	Red	Green	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Paladin	Murloc Paladin	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Pure Paladin	Red	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green
Priest	Galakrond Priest	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Black	Green	Red	Red	Red	Green	Red	Red	Green	Green	Red
	Highlander Priest	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Red	Black	Red	Red	Red	Green	Red	Red	Green	Green	Red
Rogue	Galakrond Rogue	Green	Red	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Black	Red	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Green
	Highlander Rogue	Green	Red	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Black	Red	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Green
Shaman	Highlander Shaman	Red	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Green	Green
Warlock	Control Warlock	Red	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Green
	Quest Warlock	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Red	Red	Green
Warrior	Control Warrior	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Red	Red	Green
	Enrage Warrior	Green	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green
	Pirate Warrior	Red	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black

**Таблица % винрейта архетипов с распределением по Тир уровням**

Platinum

**vS Power Rankings  
DR # 164**

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
<b>Tier 1</b>	Aggro DemonHunter	54,24	-0,74	100,0	100,0	100,0
	Highlander Hunter	53,11	-1,79	86,7	54,5	70,6
	Dragon Hunter	52,40	-0,55	78,2	19,6	48,9
	Highlander Mage	52,21	-0,97	76,0	38,4	57,2
	Enrage Warrior	52,03	1,11	73,9	22,6	48,2
<b>Tier 2</b>	Spell Druid	51,36	-0,16	66,1	49,7	57,9
	Pirate Warrior	51,32		65,6	16,7	41,2
	Control Warrior	50,90		60,6	17,3	38,9
	Galakrond Rogue	50,34	-1,55	54,0	65,5	59,8
	Face Hunter	50,11	-0,26	51,3	23,5	37,4
<b>Tier 3</b>	Quest Warlock	49,95	-1,30	49,4	25,3	37,4
	Highlander Priest	49,19	0,20	40,5	16,9	28,7
	Pure Paladin	49,06	-0,32	39,0	22,8	30,9
	Galakrond Priest	49,06	-0,75	38,9	43,9	41,4
	Murloc Paladin	48,67	-0,76	34,4	15,1	24,7
<b>Tier 4</b>	Highlander Rogue	48,40	-0,70	31,2	23,6	27,4
	Control Warlock	46,72		11,4	10,1	10,8
	Spell Mage	44,64	-1,07	-13,2	15,8	1,3
	Highlander Shaman	44,55	0,18	-14,2	11,3	-1,5

Diamond 5 to 10

**vS Power Rankings  
DR # 164**

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
<b>Tier 1</b>	Aggro DemonHunter	54,23	-0,45	100,0	100,0	100,0
	Highlander Hunter	52,95	-1,71	84,9	60,6	72,7
	Highlander Mage	52,36	-0,84	77,9	40,3	59,1
	Dragon Hunter	52,06	-0,45	74,4	19,2	46,8
<b>Tier 2</b>	Enrage Warrior	51,76	1,11	70,8	26,9	48,9
	Spell Druid	51,40	0,17	66,6	57,3	61,9
	Control Warrior	51,26		64,9	21,6	43,2
	Pirate Warrior	50,92		60,9	18,3	39,6
<b>Tier 3</b>	Galakrond Rogue	50,28	-1,27	53,4	70,5	61,9
	Face Hunter	49,78	0,15	47,4	20,6	34,0
	Quest Warlock	49,76	-1,24	47,2	30,8	39,0
	Highlander Priest	48,99	0,67	38,1	15,2	26,6
<b>Tier 4</b>	Galakrond Priest	48,87	-0,29	36,6	45,0	40,8
	Highlander Rogue	48,73	-0,40	34,9	25,7	30,3
	Pure Paladin	48,56	-0,09	32,9	25,5	29,2
	Murloc Paladin	48,38	-0,67	30,8	14,9	22,9
<b>Tier 5</b>	Control Warlock	46,43		7,8	8,5	8,2
	Spell Mage	44,81	-0,87	-11,4	12,4	0,5
	Highlander Shaman	44,15	0,43	-19,1	13,1	-3,0

Diamond 1 to 4

**vS Power Rankings  
DR # 164**

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
<b>Tier 1</b>	Aggro DemonHunter	53,71	-0,52	100,0	100,0	100,0
	Enrage Warrior	52,26	0,79	80,5	23,6	52,1
<b>Tier 2</b>	Control Warrior	51,88		75,3	19,5	47,4
	Highlander Hunter	51,79	-1,37	74,1	68,4	71,2
	Dragon Hunter	51,27	-0,65	67,2	16,2	41,7
	Spell Druid	51,13	-0,16	65,3	49,7	57,5
	Highlander Mage	50,85	-0,74	61,5	34,9	48,2
<b>Tier 3</b>	Pirate Warrior	50,79		60,7	16,7	38,7
	Face Hunter	49,67	-0,25	45,6	14,7	30,1
	Galakrond Rogue	49,66	-0,89	45,5	59,6	52,5
	Quest Warlock	49,11	-1,16	37,9	27,4	32,7
	Highlander Priest	48,48	1,17	29,6	10,1	19,8
	Highlander Rogue	48,34	-0,39	27,7	18,2	22,9
	Galakrond Priest	47,89	0,19	21,6	37,7	29,6
	Pure Paladin	47,88	0,47	21,4	16,5	19,0
<b>Tier 4</b>	Murloc Paladin	47,44	-0,61	15,6	11,4	13,5
	Control Warlock	45,73		-7,5	6,7	-0,4
	Spell Mage	43,96	-0,88	-31,4	6,3	-12,5
	Highlander Shaman	43,21	0,87	-41,4	6,7	-17,4

Legend

**vS Power Rankings  
DR # 164**

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
<b>Tier 1</b>	Aggro DemonHunter	53,05	-0,31	100,0	100,0	100,0
	Control Warrior	52,22		86,4	27,1	56,7
	Enrage Warrior	52,11	-0,18	84,6	37,7	61,2
<b>Tier 2</b>	Highlander Hunter	52,05	-1,02	83,6	55,2	69,4
	Dragon Hunter	51,69	-0,11	77,7	12,4	45,1
	Highlander Mage	51,30	-0,77	71,3	34,9	53,1
<b>Tier 3</b>	Spell Druid	51,27	-0,07	70,9	61,7	66,3
	Pirate Warrior	50,45		57,4	12,1	34,7
	Face Hunter	49,66	-0,12	44,4	11,1	27,8
	Galakrond Rogue	49,41	-0,80	40,2	61,6	50,9
	Highlander Priest	49,15	1,13	36,0	9,8	22,9
<b>Tier 4</b>	Quest Warlock	49,08	-1,15	34,9	34,3	34,6
	Galakrond Priest	48,77	0,06	29,8	38,5	34,2
	Highlander Rogue	48,23	-0,36	20,9	18,3	19,6
	Pure Paladin	47,90	0,08	15,5	15,8	15,6
	Murloc Paladin	46,85	-0,39	-1,6	7,3	2,9
	Control Warlock	45,20		-28,7	6,2	-11,2
<b>Tier 5</b>	Spell Mage	44,75	-1,00	-36,2	7,8	-14,2
	Highlander Shaman	43,51	0,55	-56,5	7,5	-24,5

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

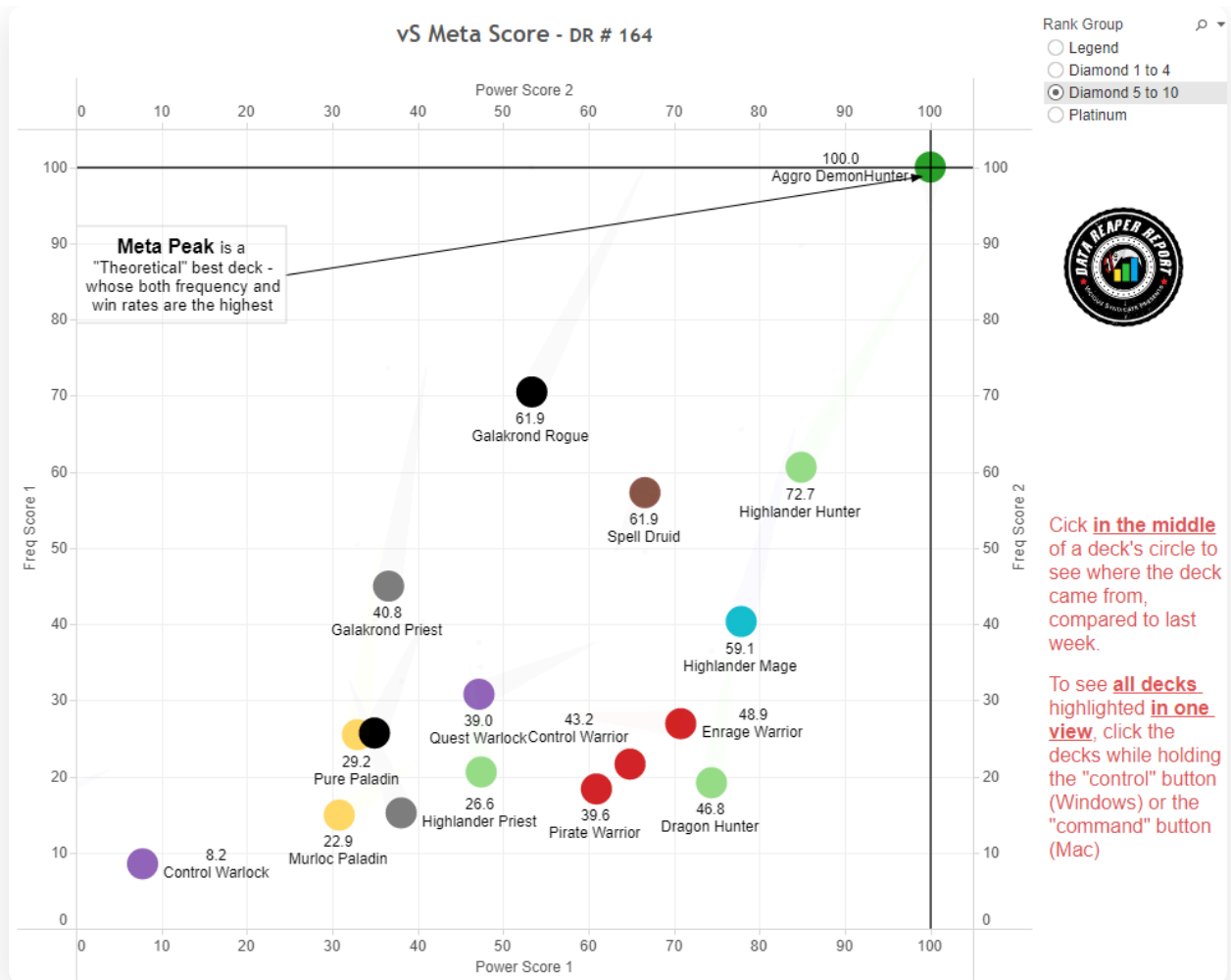
All Ranks						
All Ranks						
Legend						
R4 to R1						
R9 to R5						
R14 to R10						
Tiers	Hero Deck	vS Dec k P..	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Odd Paladin	54,38	0,70	100,0	100,0	100,0
	Token Druid	52,83	0,52	82,3	47,8	65,0

### Диаграмма Meta Score

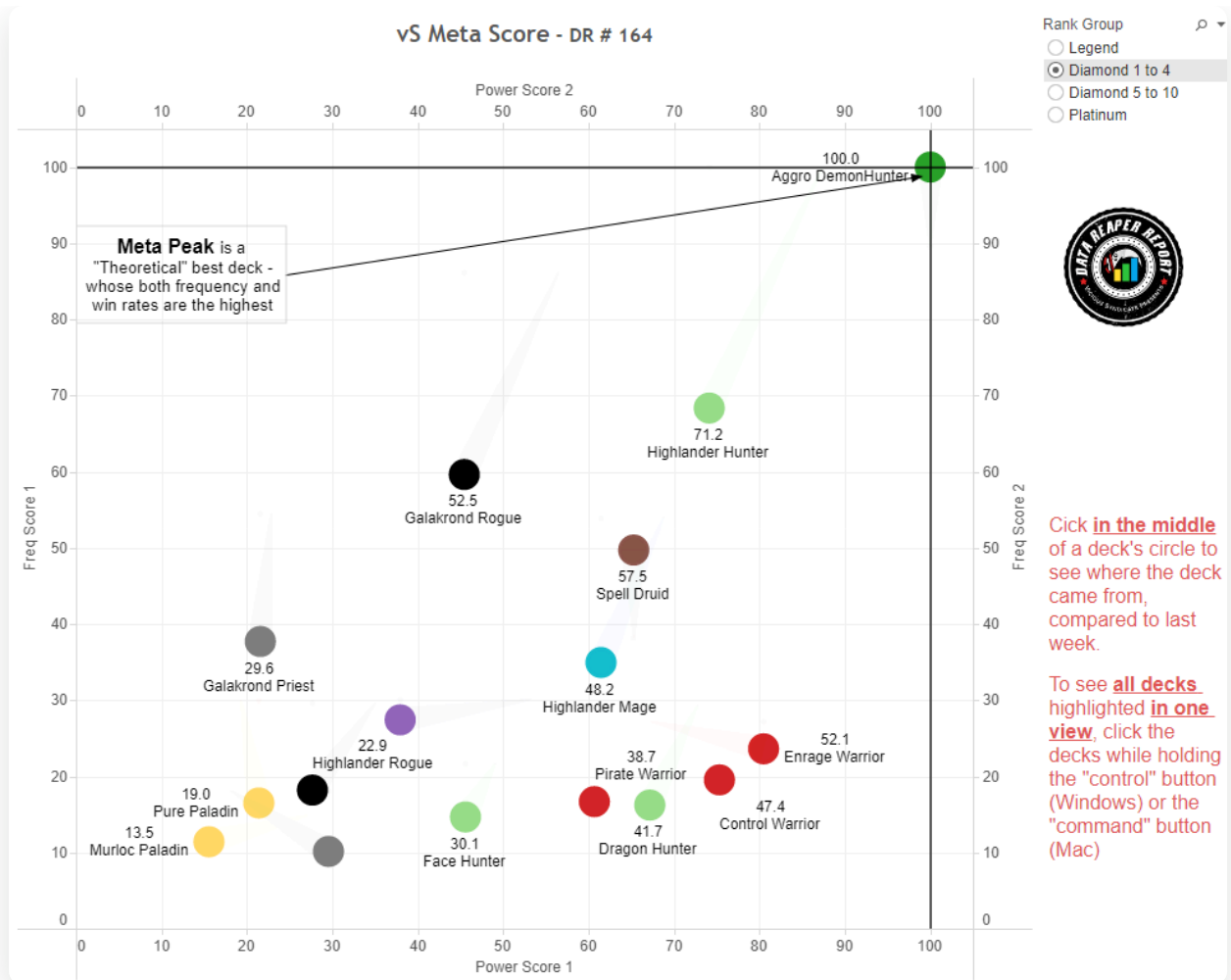
vS Meta Score диаграмма - отображает одновременно и уровень силы архетипов (ось абсцисс X), и их популярность (ось ординат Y). Исследовав этот график, вы сможете нагляднее увидеть и проще понять состояние текущей меты.

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

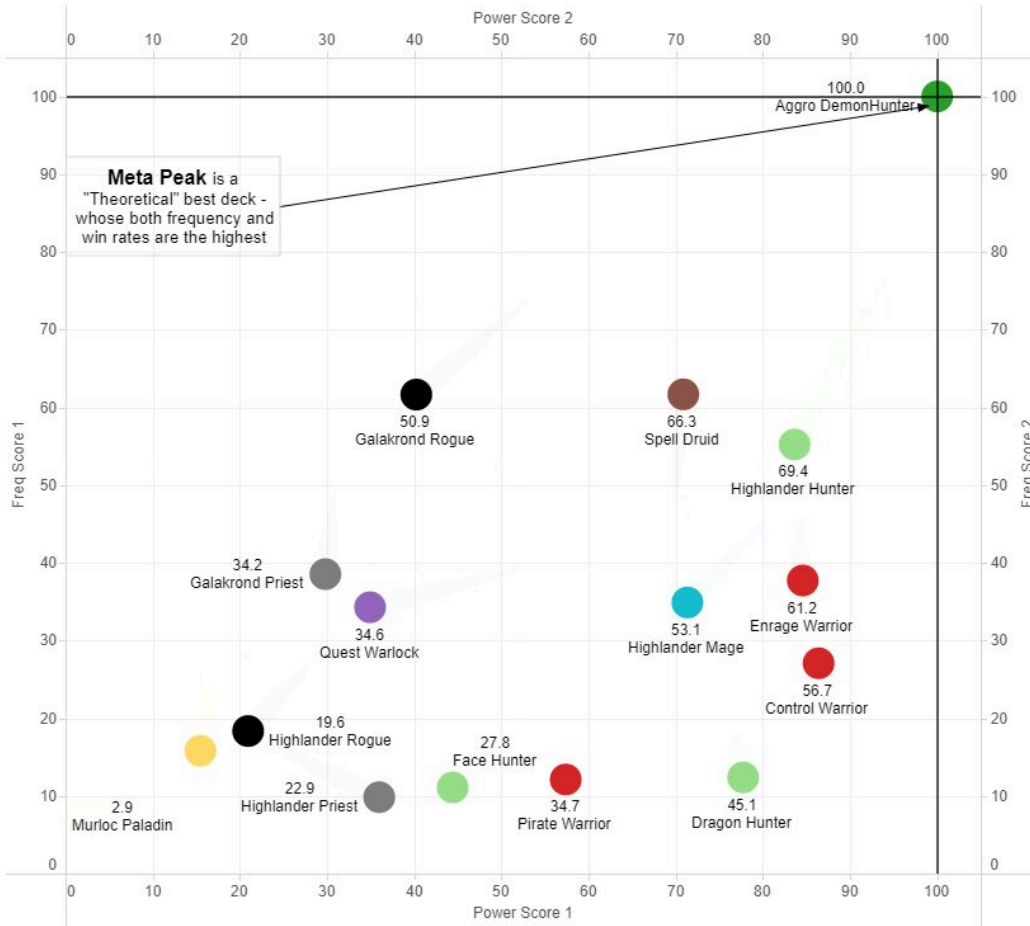


Алмаз 4 - 1 ранг



На легендарном ранге

# vS Meta Score - DR # 164



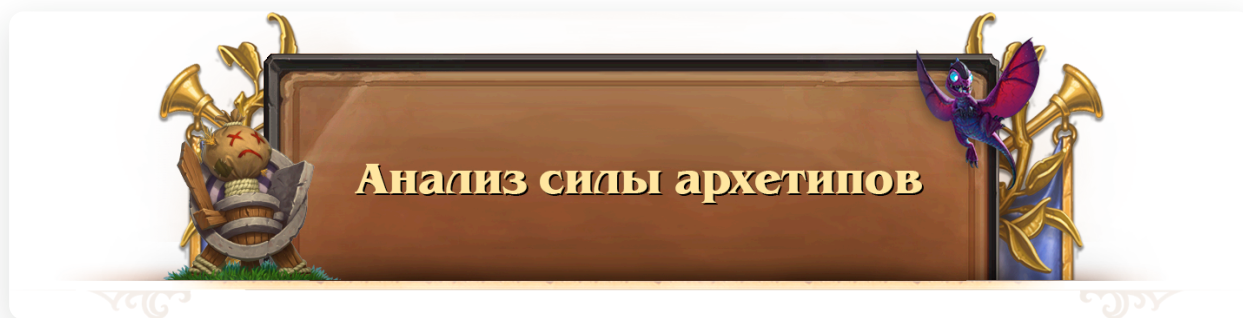
**Meta Peak** is a "Theoretical" best deck - whose both frequency and win rates are the highest

- 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



Хорошая новость: **Агро Охотник на Демонов** потерял проценты побед на всех рангах. Плохая новость: никто, кроме Воина, все еще не может дать ему отпор. Некоторые архетипы все еще развиваются, некоторые классы показали потенциал к улучшению матч-апов с Охотником на демонов, но факт остается фактом - ни одна колода, не принадлежащая к классу Воина, не может последовательно играть против Иллидана. Агро Охотник на демонов остается таким же сломанным, как и в первый день, имея идеальный мета-счет на каждом ранговом промежутке.



**Зефрис Охотник** в опасности вылета из Тир-1. Его разброс матч-апов хорош, но плохие показатели против Агро Охотника на демонов не дают ему разгуляться на полную.  
**Дракон Охотник** выглядит как разбавленная версия версия Зефрис Охотника.



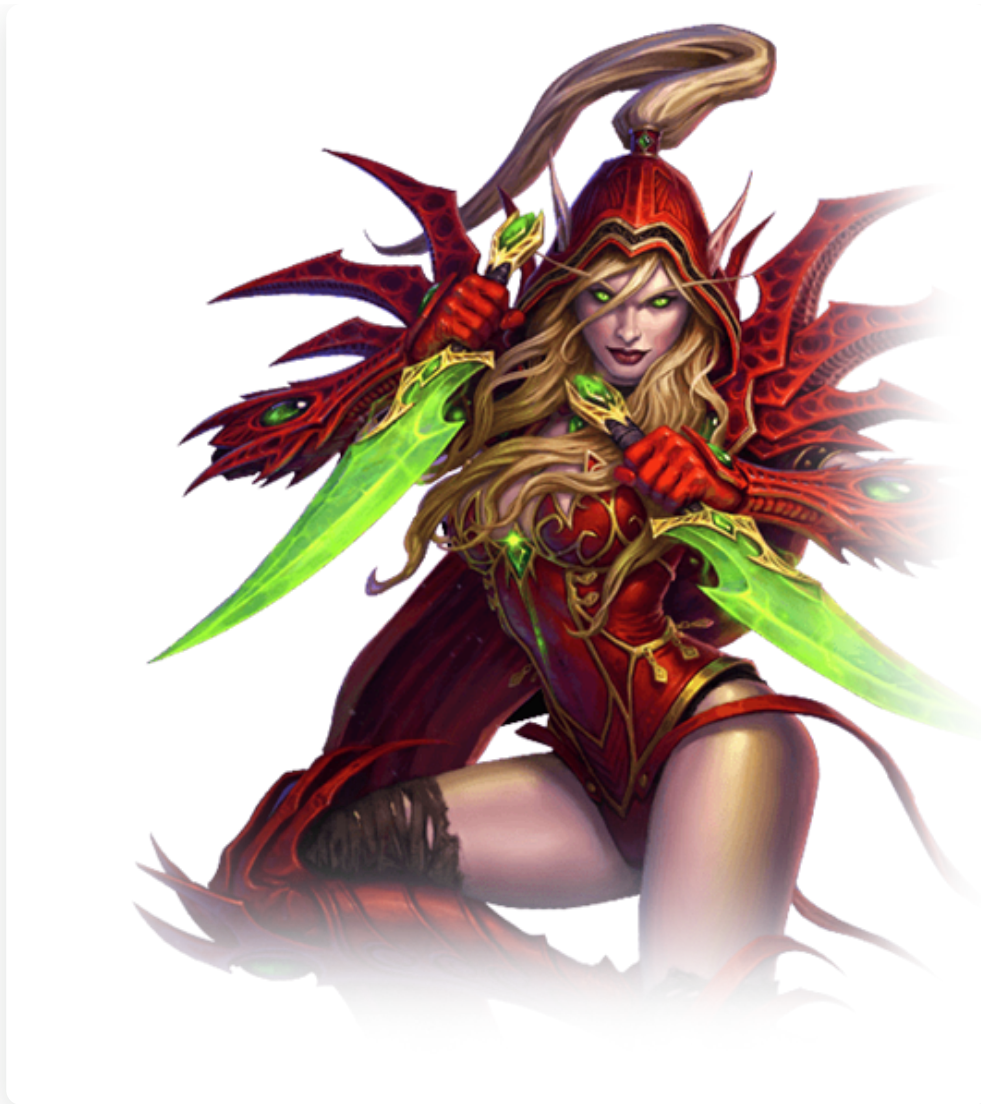
**Бомб Воин** подтвердил свое звание разрушителя меты прошлой недели. Его разброс матч-апов шикарен, а единственный противник, доставляющий неудобства - это Жрец. Бомб Воин комфортно расположился в Тир-1 в Легенде, а дальнейшая оптимизация колода сделает его лишь сильнее. Рост популярности архетипа также будет продолжаться.

Разброс матч-апов **Агро Воина** не так сбалансирован, как у Бомб Воина. Он хуже играет с Магами, Друидами и Чернокнижниками. Однако он живет благодаря экстремальной доминации в матч-апах с Агро Охотником на демонов, в то время как Бомб Воин играет с ним лишь в небольшой плюс. Учитывая популярность Агро Охотника на демонов, это существенный перевес. Матч-ап Агро Воина с Бомб Воином очень близок к 50/50, и по большей части зависит от сборок. Исходя из статистики и потенциала Бомб Воина к улучшению, вырисовывается следующий вывод - Бомб Воин - элитная колода, которую нельзя воспринимать серьезно в сравнении с Агро Воином. Обе колоды сильны по-своему.

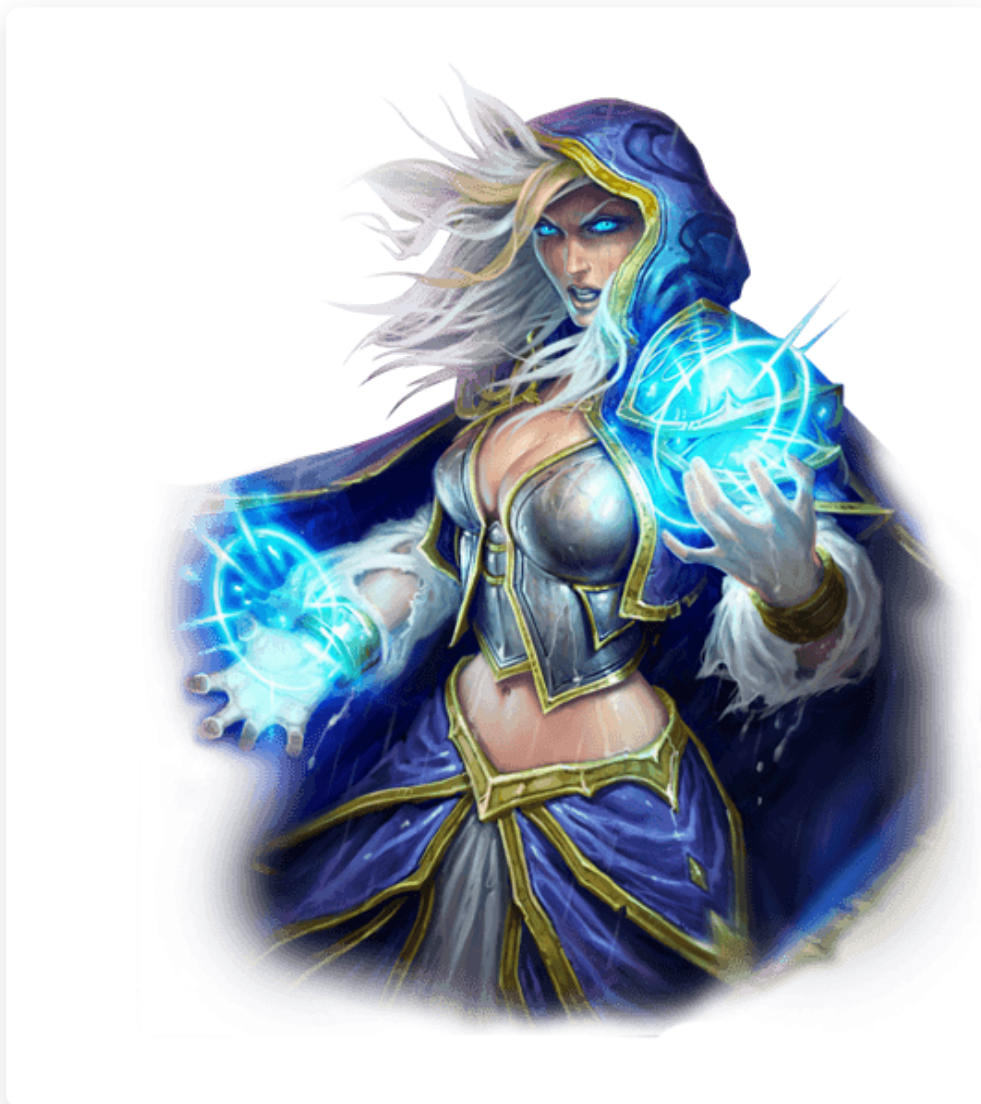
Процент побед **Пират Воина** упал с ростом популярности, что и ожидалось. Тем не менее, он играет на хорошем уровне и имеет несколько очень легких путей к улучшению своих показателей. Удивляет способность архетипа побеждать колоды, играющие от защиты, вроде Бомб Воина и Галакронд Жреца. Но Пират Воин плохо играет с Агро Охотником на демонов и Агро Воином - эти колоды превосходят любого в раннем захвате стола.



**Спелл Дриид** на пороге чего-то особенного, но ему не хватает какой-то детали пазла, чтобы стать элитной колодой. Обе его сборки выглядят многообещающе, а разброс матч-апов архетипа и почти не имеет слабостей. Единственная проблема Дриида - да, вы угадали - Агро Охотник на демонов. Если Дриид сможет получить проценты побед против тирана меты, не пожертвовав слишком многим в других матч-апах, он точно попадет в Тир-1.



У Разбойника проблемы, и сейчас он находится в самой уязвимой позиции впервые за долгое время, застряв в Тир-3. **Галакронд Разбойник** - наименее оптимизированная колода во всем Стандартном формате, так как он забит мусорными сборками, которые пытаются решить его проблемы. Но, как обычно бывает, латая одну трещину, открываешь другую. Разнообразие сборок архетипа бьет по процентам побед, но это симптом более глобальной проблемы: Разбойник не может подстроиться к топовым классам меты. Хороший уровень игры против Охотника на демонов и Охотника требует определенных карт. Игра против Воинов требует других карт. Друид ворвался в мету и стал очень проблемным матч-апом для Разбойника, требуя еще один подход. При попытке оптимизировать колоду Разбойника насчитывалось 36 карт. В итоге Разбойник не может играть одинаково хорошо со всеми, что приводит к проблемам с последовательностью колоды в ладдере.



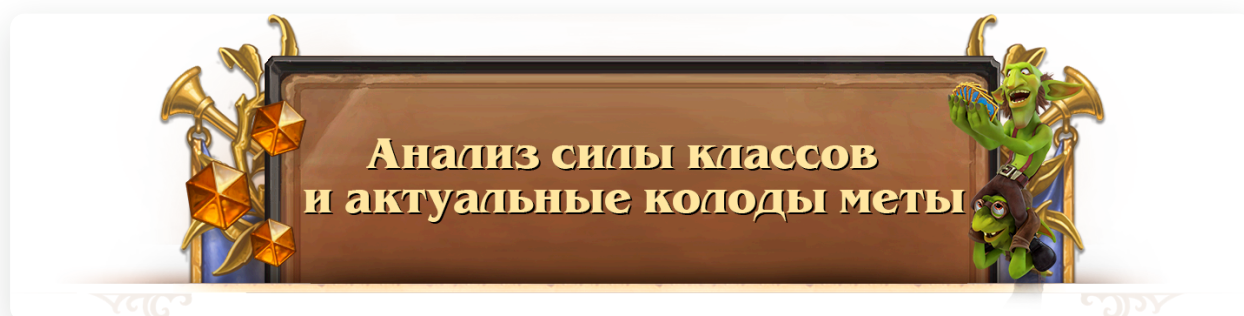
**Рено Маг** - хороший архетип, но его процент побед падает из-за того, что другие колоды становятся эффективнее. Ему хорошо от снижения количества Охотников, но плохо, когда их место занимают Бомб Воины. Маг - наиболее уязвимая хайлендер колода, когда Воин отключает основные карты Рено Мага своими бомбами. У него нет устойчивого плана игры без **Зефриса Великого**, **Рено Потрясающего** и Королевы драконов **Алекстры**.



Говоря о том, как больно бьет **Гайкалибур** - хуже всех **Квест Чернокнижнику**. Может ли небольшая выборка Бомб Воинов вызвать падение Квест Чернокнижника в Тир-3? Ответ - да, может, потому что Воин играет с Чернокнижником 80/20. Можете посчитать сами и описать общее падение винрейта Квест Чернокнижника. Если рост количества Бомб Воинов продолжится, Квест Чернокнижник, скорее всего, исчезнет из ладдера.



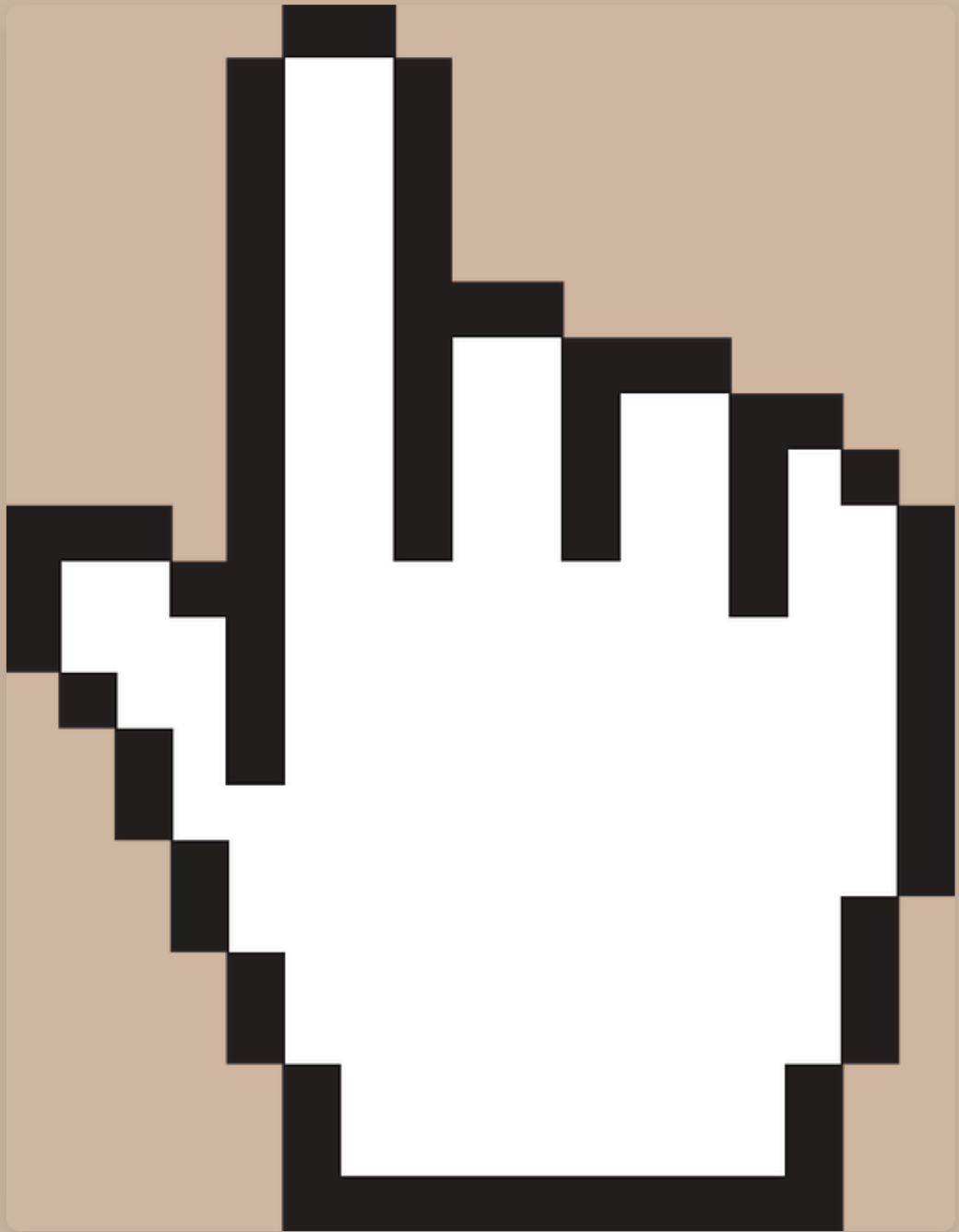
У Жреца есть немного оптимизма, ведь многие из его основных противников теряют свои позиции в мете. Если ладдер будет сфокусирован вокруг Воинов в будущем, Жрец сможет получить достойную роль в мете. Уже сейчас он гораздо лучше играет в Легенде, где Воин имеет бешеную популярность. Трудно назвать Жреца по-настоящему сильным классом, но все может измениться. А еще удивительно то, насколько хорошо играет **Зефрис Жрец** по сравнению с **Галакронд Жрецом**, несмотря на низкую выборку.



- **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.



У **Агро Охотника на демонов** по-прежнему очень благоприятная таблица матч-апов, хотя Агро Воин уверенно разбирается с Иллиданом. Ослабление **Жрицы ярости** сделало

это противостояние еще тяжелее, и у класса не осталось инструментов, чтобы улучшить ситуацию.

Еще одна неделя анализа сборок показала, что **Гонец Кровавой Печати** все же заслуживает места в колоде. Добор очень важен для Агро Охотника на демонов, так как без **Жриц ярости** на поздней стадии игры ему приходится рассчитывать в основном только на **Алтруиса Изгоя**. XiaoT недавно добрался до первой строчки Легенды с двумя копиями **Призрачного зрения** и одним **Пронзающим взглядом**. Последний выглядит посильнее **Призрачного зрения**, особенно в зеркальном поединке и против любого быстрого соперника, например, Рексара. **Призрачное зрение** – самая специфичная возможность добора в распоряжении Иллидана, и сразу две копии нужны для медленных противостояний (Бомб Контроль Воин, Квест Чернокнижник, Галакронд Жрец).

## • Агро Охотник на демонов :

### Агро Охотник на демонов

 назад к выбору класса



- Рексар силен, но его статистика несколько ухудшилась, так как мета все больше сосредоточена на противостоянии Воина и Охотника на демонов.

Неплохую таблицу матч-апов **Зефрис Охотника** портит неудобный Агро Охотник на демонов. Рексар любит играть первым номером, постепенно наращивая давление, но Иллидан совершенно не дает ему такой возможности. У Зефрис Охотника нет хороших оборонительных механик и способа перевернуть неблагоприятную ситуацию на столе. В итоге он становится легкой добычей.

**Гром в Награнде** пригодится вам в нынешней мете, ввиду популярности нового медленного архетипа, Бомб Контроль Воина. **Кислотный слизнюк** также часто встречается в сборках, но необходимость этой технической карты под вопросом. Она помогает против Гарроша, но крайне слаба и неэффективна в схватке с Охотником на демонов.

**Дракон Охотник** – еще более беспощадный к медленным соперникам архетип, например, Рено Магу и Квест Чернокнижнику. Однако он немного хуже Зефрис Охотника играет с Агро Охотником на демонов и Агро Воином – не лучший выбор для игры в ладдере.

Мета приспособилась к **Фейс Охотнику**, похоже, архетип так и не сможет оправиться от нерфа **Охотничьей уловки**.

## • Фейс Охотник :

## Фейс Охотник Руин Запределья

- Бранн Зефрис Охотник :



### Зефрис Охотник Руин Запределья

- Дракон Охотник :



### Дракон Охотник Руин Запределья

- назад к выбору класса



- Гаррош не только имеет в своем распоряжении мощь Агро Воина, который особенно эффективен на вершине ладдера, но может похвастаться еще двумя колодами с процентом побед, которому позавидуют другие классы.

Отсутствие вестей – хорошая новость для **Агро Воина**. Сборка с **Капитаном Зеленым** по-прежнему выглядит лучшей, так как увеличивает шансы не в самых удобных матчапах (Жрец, Маг, Друид). Сборка с **Яйцами морского змея**, в свою очередь, еще сильнее подчеркивает плюсы колоды, не пытаясь исправить минусы, что ведет к более поляризованным поединкам. Вопреки устоявшемуся мнению, у сборки с **Яйцами морского змея** нет преимущества и в зеркальном противостоянии (здесь практически 50 на 50).

**Бомб Воин** не останавливается на достигнутом. Asmodai стал использовать в архетипе **Интенданта ЗЛА**, зарекомендовавшего себя в качестве идеального третьего дропа. Но тут возник интересный вопрос: как правильно выстраивать колоду вокруг **Интенданта ЗЛА**? **Интендант ЗЛА** помогает стабилизировать ситуацию, дает немного выгоды и отлично сочетается с **Рисковым шкипером**, позволяя активировать его дважды. **Погонщица взрыв-ботов** теряется на фоне **Интенданта ЗЛА**, и подходит этому архетипу гораздо хуже, чем Агро Воину (к тому же карта плохо сочетается с **Вихрем клинков**). Приоритетом в муллигане **Погонщица взрыв-ботов** также не является – ее розыгрыш больше подходит для 5 или 6 хода. Почему бы эту, казалось бы, неприкасаемую карту тогда не исключить?

Можно возразить, что **Щит и меч** – более подходящий кандидат на исключение. Но на самом деле это ключевая карта в поединке с Охотником на демонов, которая сама по себе дает 4-5% к статистике побед против него. Без **Щита и меча** слабее становится и **Горммаш Адский Крик**, а он очень важен для колоды. В зеркальном поединке его может заменить **Каргат Острорук**, но в остальных матчапах Гаррош Адский Крик выглядит предпочтительнее. Представленная в отчете сборка призвана максимизировать преимущество над Иллиданом, сохраняя поздние угрозы архетипа.

Интересная возможность в распоряжении колоды – замена одного **Воздушного налетчика** на **Грабительницу**. Одновременное присутствие в сборке **Капитана Зеленымса** и **Грабительницы** выглядит избыточно и жадно, но в условиях медленной меты такой шаг может быть оправдан.

Сборка **Пират Воина** представленная в прошлом отчете хорошо себя зарекомендовала, но после сбора статистики оказалось, что она может быть еще сильнее, если добавить стабильности на ранней стадии. С этой целью **Боевой маг огня** заменил **Грабительницу**. **Грабительница**, безусловно, добавляет колоде выгоды, но ведь в ней и так много оружия. Лучше не затягивать и просто убить соперника уже на 6 ход!

- **Агро Воин :**

## Агро Воин с Громмашем

- **Бомб Воин :**



### Бомб Воин Руин Запределья

- **Пират Воин :**



### Пират Воин Руин Запределья



назад к выбору класс



- Возможно, Валира переживает первый настоящий кризис за целый год. Рост популярности Друида и Воина делает мету все более враждебной для класса. Продолжающиеся поиски оптимальной сборки для ведущего архетипа также снижают общий процент побед. Еще одна неделя сбора статистики наконец может подсказать Галакронд Разбойнику направление, в котором ему нужно двигаться для решения возникших проблем.

Спасти архетип может **Авантюрист**. Он отлично смотрится в самом неудобном матче против Друида. Одна лишь эта карта может повысить шансы одолеть Малфуриона сразу на 6-7%, значительно сокращая отставание. Но **Авантюрист** помогает и против Гарроша. Таким образом, Галакронд Разбойник может заменить на него **Безликую осквернительницу**, не слишком теряя позиции против сильнейшего класса формата.

В сборке **Галакронд Разбойника с секретами** первым использовать **Авантюриста** стал YouKnowWP. **Махинация** плохо сочетается с **Авантюристом**, поэтому данный секрет был заменен **Грязными приемами**. **Подготовка** также хорошо подходит этой сборке: сочетается не только с **Авантюристом**, но и с **Темным ювелиром Ханаром**,

позволяя выигрывать темп за счет бесплатного розыгрыша секретов. Слабое место сборки – отсутствие **Шпионки**, что снижает шансы против Охотника на демонов.

Сбор статистики по варианту **Галакронд Разбойника на маскировке**, представленному в предыдущем мета-отчете, показал что он не хуже стандартной сборки. Чаще срабатывающая **Волхвица Серого Сердца** компенсирует отсутствие **Негодяя ЗЛА** и **Кошки фараона**. Особенно хорошо вариация показывает себя в медленных противостояниях, но без **Негодяя ЗЛА** и **Кошки фараона** все же проседает против быстрых соперников. То есть результаты игры такой сборкой более поляризованные и зависят от того, кто вам достанется в соперники.

Эксперимент показал, что дополнительные существа с маскировкой значительно усиливают **Волхвицу Серого Сердца**, поэтому **Акама** добавлен в стандартный вариант. В отличие от **Воргена-разведчика**, он не так плох сам по себе. Как и в архетипе с секретами, **Авантюрист** также нужен в этой колоде для противодействия Малфуриону. К сильной стороне сборки можно отнести неплохую игру против Иллидана и Рексара, обусловленную присутствием **Шпионки**. В целом, если в вашей локальной мете встречается больше агро колод, то Галакронд Разбойник на маскировке превосходит своего собрата с секретами.

- **Зефрис Разбойник :**

## Оборонительный Зефрис Разбойник

- **Галакронд Разбойник :**



### Секрет Галакронд Разбойник

- 



- **Стелс Галакронд Разбойник**

- 



- [назад к выбору класса](#)



- Малфурион продолжает развиваться и выглядит весьма многообещающе, несмотря на недавний провал на турнирной сцене. Обе вариации **Спелл Друида** находятся в поиске нужных карт для оптимизации колоды.

Рост числа Бомб Контроль Воинов и снижение числа Охотников привело к замедлению меты, что повышает важность поздних угроз. По этой причине одна копия **Буйного роста** в **Спелл Друиде с Диким ревом** заменена на **Изеру Освобожденную**. Оправданность такого шага под вопросом, возможно, в контрольных поединках нужна более быстрая угроза. Возможно, в таких поединках вторая копия

Души леса будет сильнее **Изеры Освобожденной**, но без дополнительной статистики утверждать наверняка нельзя.

Некоторые игроки экспериментировали с **Гибрид Spell Дридом**, использующим как **Дикий рев**, так и **Дыхание снов**. Сила дикой природы также очень важна для архетипа, поэтому отказаться пришлось от слабейшего заклинания в колоде, **Лунного огня**.

В Spell Дриде с **Диким ревом** заслуживает внимания **Коготь**. Для него очень тяжело отыскать место в колоде, но нельзя отрицать, что **Коготь** великолепно проявляет себя в неудобном для Малфуриона матч-апе с Охотником на демонов. Возможно, стоит поэкспериментировать с заменой **Лунного огня** на **Коготь** в первоначальном варианте колоды – стоит ли сильная карта для начальной фазы поединка утраты бесплатного заклинания для синергии с Торговкой скакунами.

**Дракон Spell Дрид** также может сделать верный шаг в сторону оптимизации, если откажется от карты, которая кажется ключевой. **Рой светлячков** вовсе не так силен без **Дикого рева**, **Души леса** или **Силы дикой природы**. Он почти бесполезен против Воина и нужен в основном против Валиры. Поэтому вторая копия **Гнева** и **Буйный рост** выглядят полезнее почти в любом поединке.

Еще одно возможное направление исследований: что если **Малигос**, **Лунный огонь** и **Размах** не настолько хороши? Возможно, колода станет только сильнее, если вместо них добавить дополнительные карты для разгона по мане и защиты, в частности **Двухголового деспота**. Попробуйте поэкспериментировать и заменить эти 5 карт (**Малигос**, **Лунный огонь** - 2 копии, **Размах** - 2 копии) на 5 других технических карт (**Коготь** - 2 копии, **Буйный рост**, **Двухголовый деспот** - 2 копии).

#### ◦ Spell Дрид :



### Токен Spell Дрид с Диким ревом



### Гибрид Spell Дрид



### Дракон Spell Дрид



[назад к выбору класса](#)



Жрец все еще не так силен, и, тем не менее, на этой неделе его дела обстоят немного лучше. Положение Зефрис Охотника слегка подорвано, Галакронд Разбойник оказался в затруднительном положении, а Квест Чернокнижника закидали бомбами. Все нежелательные оппоненты Жреца ослабили хватку, в то время как Воин и Дрид (благоприятные матч-апы) все так же успешны.

Андуин как раз этого и ждал. Сборка **Галакронд Жреца**, по сути, идеальна, и ей уже некуда развиваться. Следовательно, только изменения меты могут помочь архетипу, что

сейчас и происходит.

В дополнение к сказанному, **Зефрис Жрец** вычистил из своей сборки все лишние эксперименты первой недели после нерфов и снова стал выглядеть сильнее Галакронд Жреца! У обеих колод схожий разброс матч-апов, однако благодаря более широкому набору защитных инструментов Зефрис Жрец показывает себя лучше в быстрых противостояниях (Охотник на демонов, Охотник). Как уже было сказано ранее, этот архетип слегка недооценен.

#### • Зефрис Жрец:

## Зефрис Жрец Руин Запределья

### ◦ Жрец на воскрешении:



## Галакронд Жрец VS



◦ назад к выбору класса



- Как и следовало ожидать, **Рено Маг** стал еще одной жертвой стабилизации меты, наряду с Охотником. Да, падение Зефрис Охотника могло бы пойти Магу на пользу, но только не в том случае, когда на его месте оказывается Контроль Бомб Воин. Этот матч-ап настолько же неприятен для Джайны, поскольку у нее нет надежного источника исцеления, чтобы нивелировать урон от бомб, а полноценно давить на оппонента без активных Зефриса, Рено и **Алекстразы** Маг не может (в отличие от все того же Охотника).

Рено Маг - хорошая колода для ладдера, пусть и не топовая. В турнирах она стала абсолютно бесполезной, поскольку больше не вписывается в лайн-апы с баном Воина и открытыми Охотников и Охотником на демонов.

### ◦ Рено Маг :

## Рено Маг Руин Запределья



◦ назад к выбору класса



- Подозрения в том, что **Квест Чернокнижник** пострадает от появления Бомб Воина, подтвердились. Этот матч-ап настолько плох для Гул'дана (20/80), что даже небольшое число Бомб Воинов стало серьезной угрозой.

При этом помощи Квест Чернокнижнику ждать неоткуда. Он не приобрел никаких преимуществ перед ведущими архетипами меты, не считая Жреца. При этом большинство матч-апов остались равными и победными, кроме Охотника, перед которым Чернокнижник слаб.

Вы спросите, почему же не использовать **Кислотного слизнюка**? Если вы сталкиваетесь с **Гайкалибуром** настолько часто, что вам нужен **Кислотный слизнюк**, лучше вообще не играйте Квест Чернокнижником. Да, слизнюк выиграет вам дополнительные 5% в этом матч-апе, но в итоге статистика все равно будет плачевной - 75/25. Представленная сборка отлично показывает себя с другими противниками, но не с Бомб Воином.

#### ▪ Контроль Чернокнижник :

## Контроль Чернокнижник с Прихвостнями

#### ▪ Квест Чернокнижник :



### Малигос Квест Чернокнижник

 назад к выбору класса

○



- Паладин уже на пути к Шаману и, скорее всего, окажется с ним в одной «лодке» (см. Шамана в прошлом мета-отчете). **Чистый Паладин** невероятно эффективен против Воинов, но не может победить ни один другой метовый архетип. **Мурлок Паладин** – не та колода, с которой вам стоит становиться на пути Воина и Охотника на демонов. Что ж, увидимся через 2 месяца, Паладин?

#### ▪ Мурлок Паладин :

## Октосари Мурлок Паладин

#### ▪ Чистый Паладин :



### Чистый Паладин

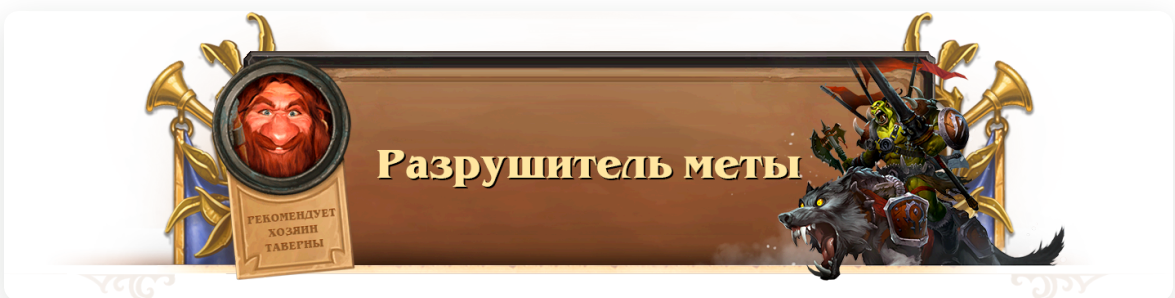
 назад к выбору класса

○





- [назад к выбору класс](#)



На данный момент только один класс способен остановить Охотника на демонов, при этом он не так широко представлен в ладдере (не считая верхних строчек Легенды). Предположительно, популярность Воина будет расти, что поможет справиться с натиском Иллидана.

**Агро Воин** - невероятно эффективная контрколода Агро Охотника на демонов. Возможность уничтожать угрозы Иллидана, оказывать встречное давление и эффективно набирать броню неоспоримы в этом противостоянии. Многие уверены в

том, что Агро Воин является лучшей колодой в игре. Это может подтвердиться в будущем, однако у него есть несколько непростых матч-апов.

**Бомб Воин** имеет лучший разброс матч-апов, но при этом чуть менее эффективен против Охотника на демонов. **Интендант ЗЛА** и **Щит и меч** могут улучшить это противостояние (на данный момент не все сборки используют обе эти карты). Таким образом, колода сильна и может стать еще лучше.

Оба архетипа Воина являются отличным выбором для ладдера и вскоре могут оказаться главными претендентами на звание лучшей колоды в игре. Главное, не забывайте здороваться, когда встречаете очередного Охотника на демонов.

- ◦ **Бомб Воин :**



## **Бомб Воин Руин Запределья**

- ◦ **Агро Воин :**



## **Агро Воин с Громмашем**



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