

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

ДХ, Дриид и Воин укрепляют лидерство. Vicious Syndicate мета отчет №165

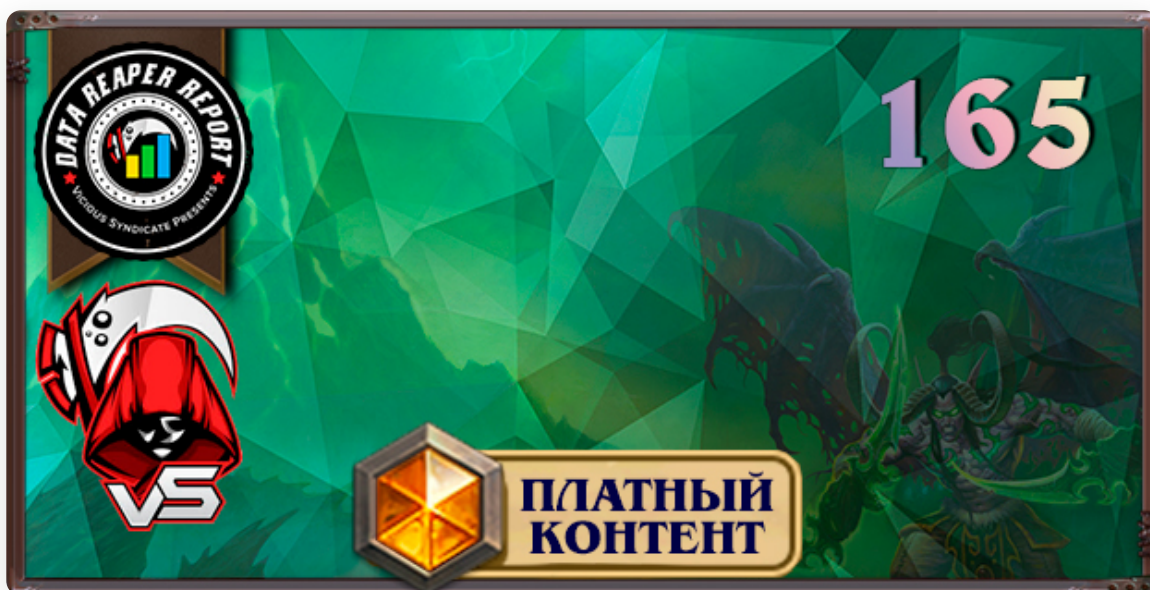
12.06.2020

Мета-отчеты

Мета-отчет

Vicious Syndicate мета отчет №165

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



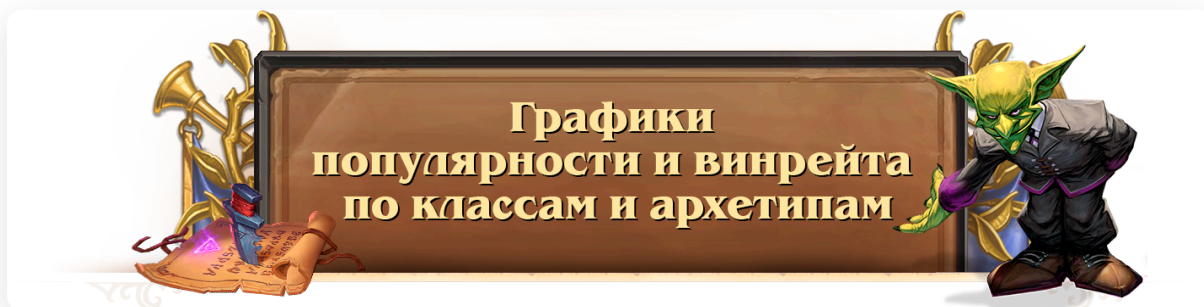
Здравствуйтесь, уважаемые посетители и подписчики портала kolodahearthstone.ru

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.

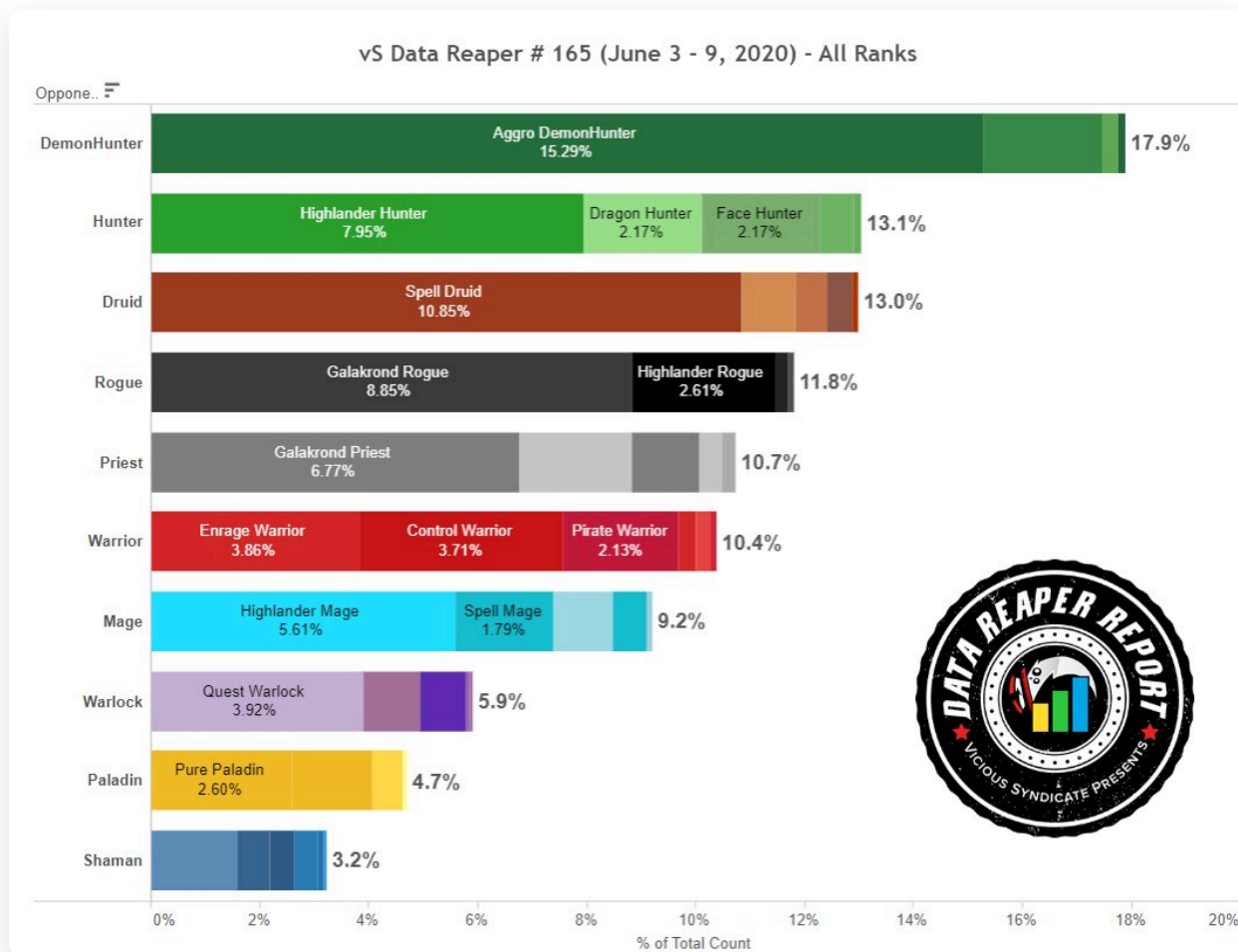
- **Всего проанализировано игр** **140 000**
- На ранге Легенда: 18 000
- Алмаз 1-4: 23 000
- Алмаз 10-5: 32 000
- Платина: 23 000
- Бронза/ Серебро / Золото: 44 000

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



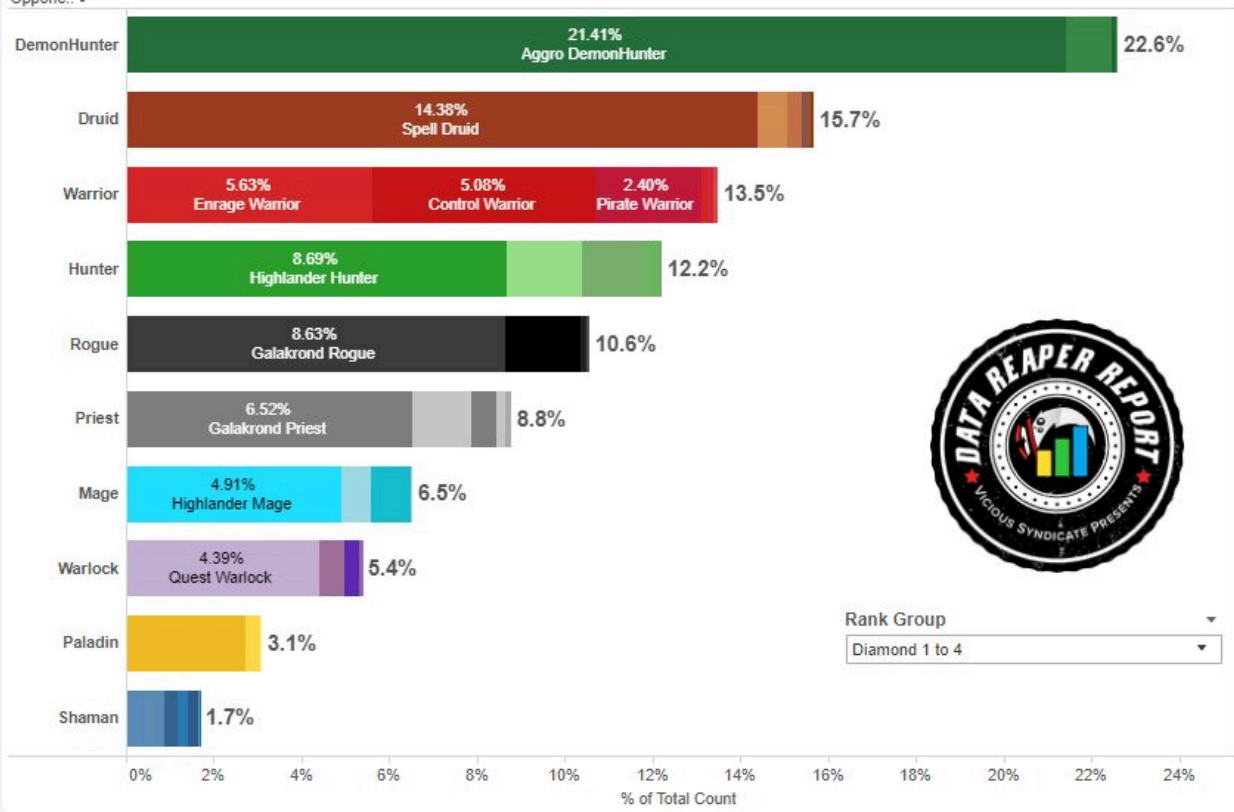
По всем рангам



В промежутке ранга Алмаз 4 - 1

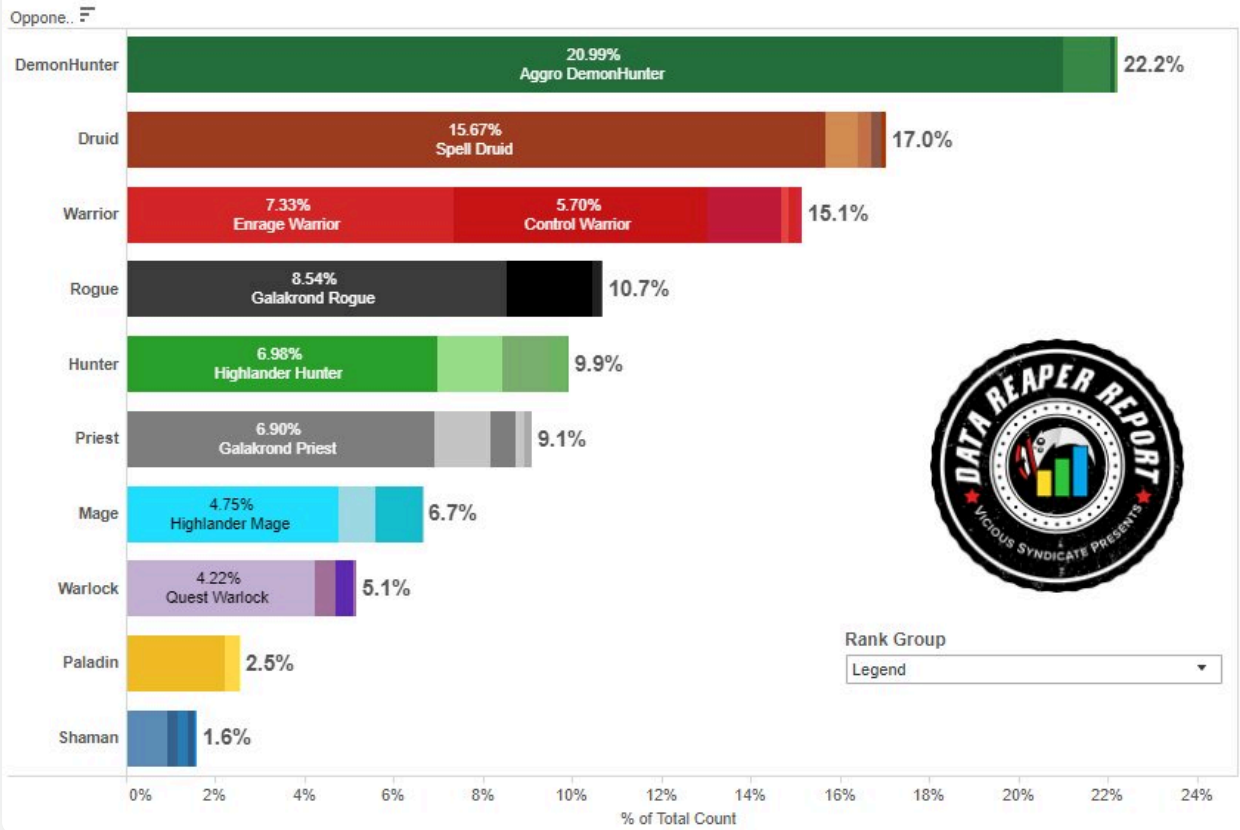
vS Data Reaper # 165 (June 3 - 9, 2020) - By Ranks

Oppone..



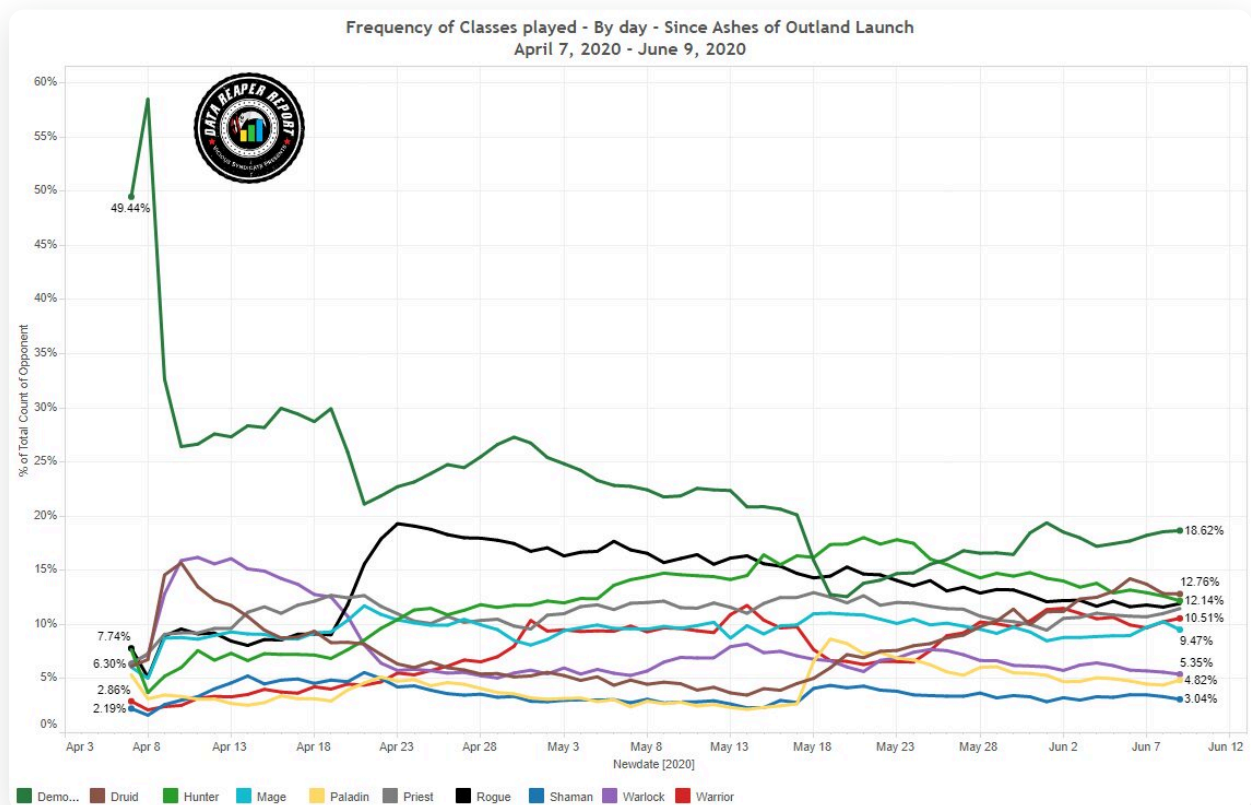
На ранге Легенда

vs Data Reaper # 165 (June 3 - 9, 2020) - By Ranks



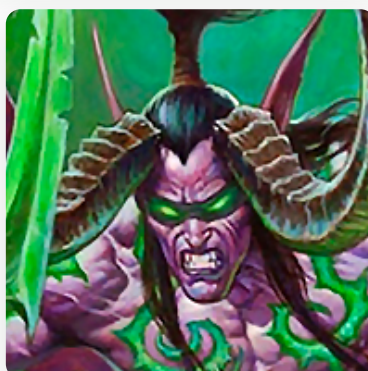
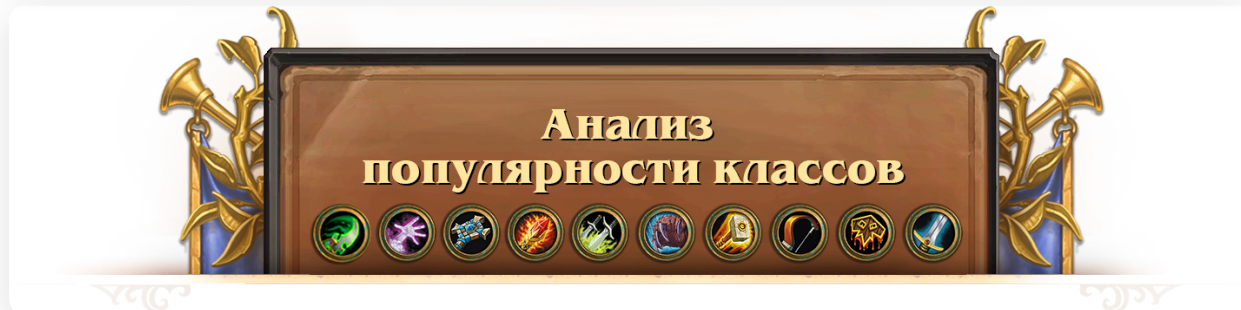
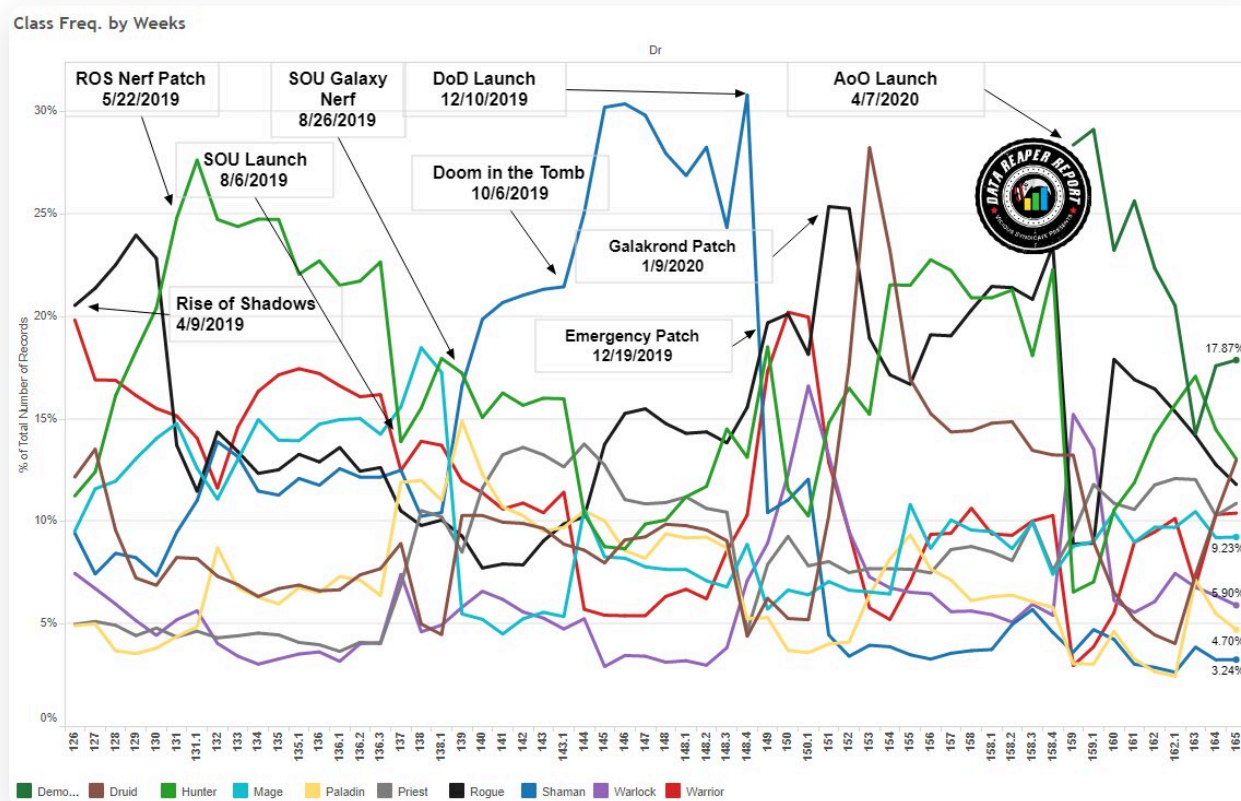
Следующий график показывает прогресс популярности классов с момента выхода дополнения "Руины Запределья" по дням

нажмите, чтобы посмотреть график



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

нажмите, чтобы посмотреть график



Охотник на демонов занял 20% ладдера с Алмаза 4 и выше. **Агро Охотник на демонов** доказал, что является слишком сильным противником для большинства колод в Стандартном формате, и теперь архетип вновь диктует мету. Любая колода текущей меты получит огромный плюс к статистике, если сможет нарастить винрейт против Охотника на демонов, и это особенно касается двух классов.



Несколько игроков достигли высоких позиций в Легенде, играя **Спелл Друидом**, который резко набрал популярность и занял около 15% ладдера с Алмаза 4 и выше. Сборки с **Диким ревом** доминируют в архетипе, а основные различия заключаются в наличии **Дыхания снов**.



Воин стал популярнее на высоких рангах, укрепив свои позиции благодаря **Агро Воину** и **Бомб Воину**, которые являются хорошими контр-колодами против Охотника на демонов. Бомб Воин продолжает свою успешно протекающую оптимизацию, и приложенная к статье сборка набирает популярность благодаря Theo, который занял #1 Легенды.



Находясь под давлением топовых классов и не имея возможности найти ответы всей троице, **Разбойник** начинает сдавать позиции. Сборки, популярные в ладдере, выглядят мусорно, а вариант с секретами почему-то превосходит по численности вариант с маскировкой. **Галакронд Разбойник** по праву получает звание самого не оптимизированного архетипа в ладдере.



Охотник также теряет игроков, ведь он не может справиться с тираном меты. К тому же, он расплачивается за неимение места для оптимизации после первых дней меты. **Зефрис Охотник** - лучшая колода в классе, а **Дракон** и **Фэйс Охотник** - слабые альтернативы.



Жрец держится на месте, и лишь **Галакронд Жрец** показывает небольшой рост в ответ на увеличение количества Воинов. **Зефрис Жрец** сохраняет небольшую численность, несмотря на огромное количество заявлений, что этот архетип также эффективен (а может и более).



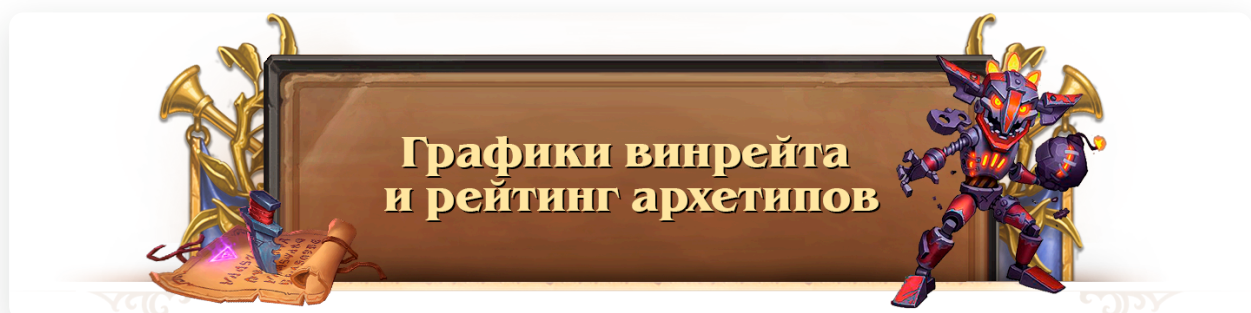
Небольшое падение количества **Магов** заметно на высоких рангах. Кажется, здесь нет никакой особой причины, кроме невысокой популярности среди стримеров, а это довольно сильно влияет на общую популярность колоды.



Колода, которой стоит бояться увеличения количества Бомб Воинов - это **Квест Чернокнижник**. В остальном в классе почти ничего не происходит, так что в случае исчезновения Квест Чернокнижника из ладдера, Гул'дану нечем будет похвастаться в Стандартном формате.



Паладин в стадии вымирания, и лишь самые тугие игроки пытаются поддерживать его на плаву. **Шаман** ждет его внизу.



Диаграммы матч-апов

По всем рангам

Matchup Win rates based on games between 5/27/2020-6/9/2020 (Minimum 100 games required per matchup)

Rank Group

All Ranks



Hero / 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 Prie..	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	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	White	Green	Green	Green	Red
	Face Hunter	Green	Red	Green	Black	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Red
	Highlander Hunter	Red	Red	Green	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red
Mage	Highlander Mage	Green	Green	Red	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Green
	Spell Mage	Red	Green	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Red
Paladin	Murloc Paladin	Red	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Black	Green	Green	Green	Red	Green	Red	White	Red	Red	Red	Green
	Pure Paladin	Red	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Red	Green	Green	Green
Priest	Galakrond Priest	Red	Green	Red	Green	Red	Green	Red	Green	Green	Black	Green	Red	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Red
	Highlander Priest	Green	Red	Green	Green	Red	Green	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Green
Rogue	Galakrond Rogue	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Green
	Highlander Rogue	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Green
Shaman	Highlander Shaman	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Black	White	Red	Red	Green	Green
Warlock	Control Warlock	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Black	Red	Red	Red	Green
	Quest Warlock	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Red	Green	Red
Warrior	Control Warrior	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green
	Enrage Warrior	Green	Red	Green	Green	Red	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Red	Green	Green	Black	Green	Green
	Pirate Warrior	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Black

В промежутке рангов Алмаз 4 - Легенды

Matchup Win rates based on games between 5/27/2020-6/9/2020 (Minimum 100 games required per matchup)

Rank Group

D4 to L



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

На ранге Легенда

Matchup Win rates based on games between 5/27/2020-6/9/2020 (Minimum 100 games required per matchup)

Rank Group

Legend



Hero / 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 Prie..	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	Red	Green	Red
Hunter	Dragon Hunter	Red	Red	Black																	
	Face Hunter				Black																
	Highlander Hunter	Red	Green			Black	Green			Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Red
Mage	Highlander Mage	Red	Green			Red	Black			Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Green	
	Spell Mage	Red					Black						Green	Green							
Paladin	Murloc Paladin	Red						Black													
	Pure Paladin	Red	Green			Green	Red		Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
Priest	Galakrond Priest	Red	Red			Red	Green			Green	Black	Red	Red	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Red	
	Highlander Priest	Green	Green			Red	Green				Black	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
Rogue	Galakrond Rogue	Green	Red			Green	Red	Green	Green	Green	Green	Black	Red	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Green	
	Highlander Rogue	Green	Red			Red	Red				Green	Black	Red	Black	Green	Green	Red	Red	Red	Red	
Shaman	Highlander Shaman	Red	Red			Red						Red	Red	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	
Warlock	Control Warlock															Black	Black	Black	Black	Black	
	Quest Warlock	Green	Red			Red	Red			Green	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Black	Red	Green	Red	
Warrior	Control Warrior	Green	Green			Red	Green				Red	Red	Green	Green	Green	Green	Black	Black	Green	Green	
	Enrage Warrior	Green	Red			Green	Red				Red	Red	Green	Green	Green	Green	Black	Black	Green	Green	
	Pirate Warrior	Red	Green			Green	Red				Green	Red	Green	Green	Green	Green	Black	Black	Red	Black	

Таблица % винрейта архетипов с распределением по Тир уровням

Platinum							
vS Power Rankings DR # 165							
Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score	
Tier 1	Aggro DemonHunter	54,62	0,37	100,0	100,0	100,0	
	Highlander Mage	52,87	0,66	81,1	47,0	64,1	
	Highlander Hunter	52,52	-0,59	77,3	65,9	71,6	
Tier 2	Dragon Hunter	51,96	-0,44	71,2	17,8	44,5	
	Control Warrior	51,77	0,88	69,2	21,1	45,1	
	Enrage Warrior	51,51	-0,51	66,4	22,7	44,5	
	Spell Druid	51,51	0,15	66,3	68,9	67,6	
	Pirate Warrior	50,90	-0,42	59,8	16,2	38,0	
	Galakrond Rogue	50,62	0,28	56,7	68,6	62,7	
	Face Hunter	50,42	0,31	54,6	18,0	36,3	
	Tier 3	Quest Warlock	49,87	-0,08	48,6	30,1	39,3
Murloc Paladin		49,55	0,88	45,2	13,5	29,3	
Highlander Priest		48,59	-0,60	34,8	15,1	24,9	
Pure Paladin		48,37	-0,69	32,4	23,5	28,0	
Galakrond Priest		48,18	-0,88	30,3	51,9	41,1	
Highlander Rogue		47,91	-0,49	27,4	22,1	24,8	
Tier 4		Control Warlock	44,88	-1,84	-5,4	9,1	1,8
	Highlander Shaman	43,64	-0,91	-18,9	14,4	-2,2	
	Spell Mage	43,38	-1,26	-21,7	14,5	-3,6	

Diamond 5 to 10							
vS Power Rankings DR # 165							
Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score	
Tier 1	Aggro DemonHunter	54,15	-0,08	100,0	100,0	100,0	
	Highlander Mage	52,39	0,04	78,8	34,7	56,8	
	Control Warrior	52,05	0,79	74,7	27,5	51,1	
Tier 2	Highlander Hunter	51,75	-1,20	71,1	56,1	63,6	
	Enrage Warrior	51,67	-0,09	70,1	21,4	45,8	
	Spell Druid	51,44	0,03	67,3	76,2	71,8	
	Dragon Hunter	51,33	-0,73	66,1	14,7	40,4	
	Pirate Warrior	50,78	-0,15	59,4	16,0	37,7	
	Face Hunter	50,15	0,37	51,8	13,5	32,6	
	Galakrond Rogue	50,15	-0,14	51,8	59,5	55,7	
	Tier 3	Quest Warlock	49,13	-0,63	39,5	28,3	33,9
Murloc Paladin		49,11	0,73	39,3	9,8	24,5	
Highlander Priest		48,30	-0,69	29,5	12,6	21,0	
Pure Paladin		48,16	-0,40	27,8	15,8	21,8	
Galakrond Priest		48,01	-0,86	26,0	43,2	34,6	
Highlander Rogue		47,88	-0,85	24,4	16,9	20,7	
Tier 4	Control Warlock	44,29	-2,14	-18,8	5,8	-6,5	
	Highlander Shaman	43,58	-0,58	-27,4	11,1	-8,2	
	Spell Mage	43,09	-1,71	-33,2	8,8	-12,2	

Diamond 1 to 4							
vS Power Rankings DR # 165							
Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score	
Tier 1	Aggro DemonHunter	52,83	-0,88	100,0	100,0	100,0	
	Control Warrior	52,52	0,64	94,5	23,7	59,1	
	Enrage Warrior	52,40	0,14	92,4	26,3	59,3	
Tier 2	Highlander Mage	51,10	0,25	69,5	22,9	46,2	
	Highlander Hunter	50,58	-1,21	60,3	40,6	50,4	
	Spell Druid	50,53	-0,60	59,4	67,2	63,3	
	Pirate Warrior	50,40	-0,39	57,1	11,2	34,1	
	Dragon Hunter	50,24	-1,03	54,3	8,0	31,1	
	Tier 3	Face Hunter	49,35	-0,32	38,5	6,4	22,5
Galakrond Rogue		48,97	-0,69	31,8	40,3	36,1	
Quest Warlock		48,49	-0,61	23,3	20,5	21,9	
Highlander Priest		48,45	-0,03	22,6	6,2	14,4	
Pure Paladin		48,14	0,26	17,1	8,3	12,7	
Galakrond Priest		47,90	0,01	12,9	30,5	21,7	
Murloc Paladin		47,53	0,09	6,4	4,4	5,4	
Highlander Rogue		47,35	-0,99	3,2	8,1	5,7	
Tier 4		Highlander Shaman	43,44	0,23	-65,9	4,1	-30,9
	Control Warlock	42,80	-2,93	-77,2	2,8	-37,2	
	Spell Mage	42,40	-1,56	-84,4	3,1	-40,6	

Legend							
vS Power Rankings DR # 165							
Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score	
Tier 1	Control Warrior	52,47	0,25	100,0	27,2	63,6	
	Aggro DemonHunter	52,47	-0,58	99,9	100,0	100,0	
	Enrage Warrior	52,10	-0,01	92,5	34,9	63,7	
Tier 2	Highlander Mage	51,26	-0,04	75,6	22,6	49,1	
	Highlander Hunter	50,73	-1,32	64,9	33,2	49,0	
	Spell Druid	50,61	-0,66	62,4	74,7	68,5	
	Dragon Hunter	50,58	-1,11	61,7	7,0	34,3	
	Pirate Warrior	50,23	-0,22	54,6	7,9	31,3	
	Tier 3	Face Hunter	49,14	-0,52	32,6	5,1	18,8
Highlander Priest		48,94	-0,21	28,5	6,1	17,3	
Galakrond Rogue		48,79	-0,61	25,6	40,7	33,1	
Galakrond Priest		48,61	-0,16	21,9	32,9	27,4	
Quest Warlock		48,49	-0,59	19,5	20,1	19,8	
Pure Paladin		48,20	0,31	13,6	7,2	10,4	
Highlander Rogue		47,28	-0,95	-5,1	9,1	2,0	
Murloc Paladin		47,14	0,29	-7,9	3,4	-2,3	
Tier 4		Highlander Shaman	43,78	0,27	-76,0	4,3	-35,8
	Control Warlock	42,52	-2,68	-101,4	2,3	-49,5	

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

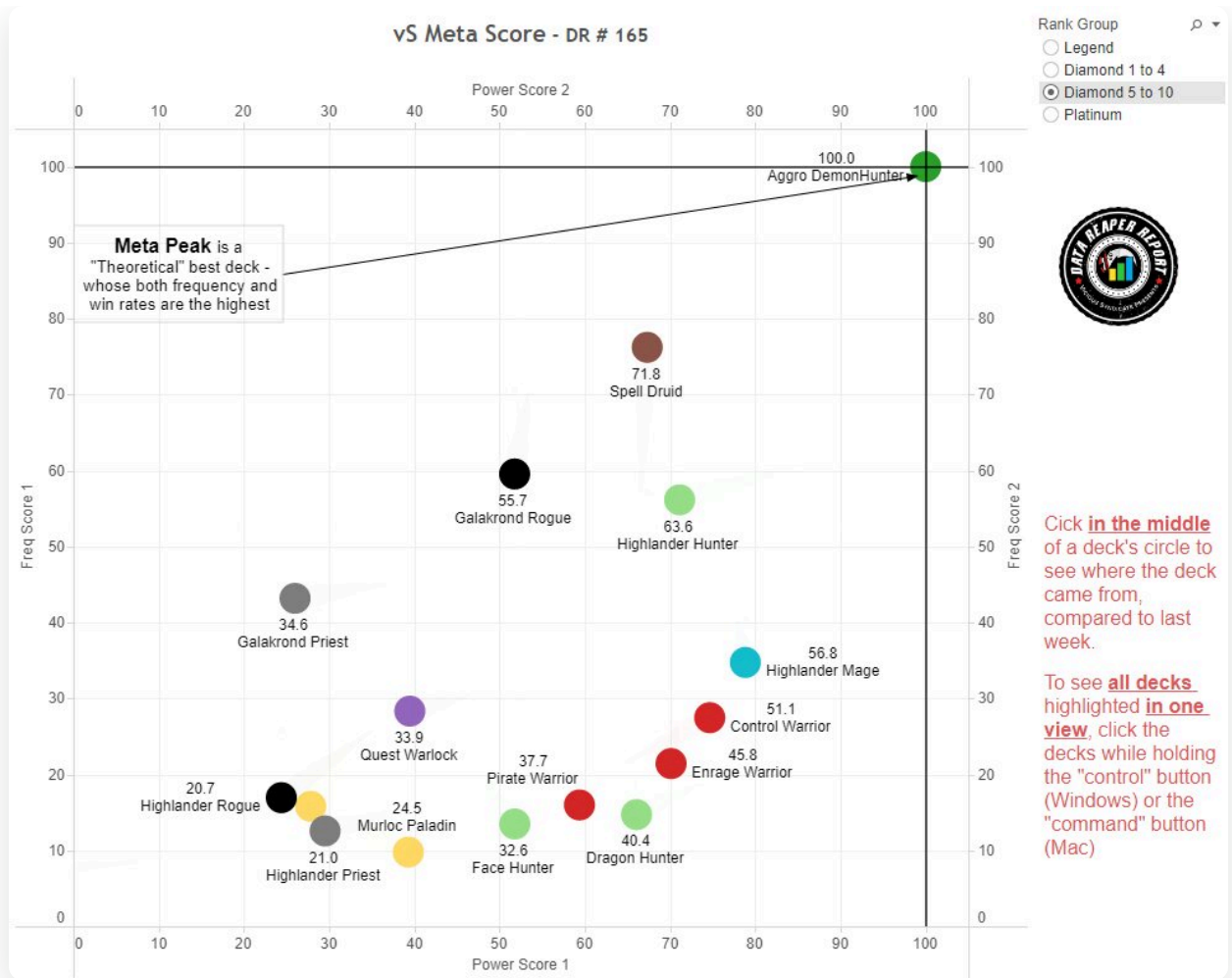
All Ranks						
All Ranks						
Legend						
R4 to R1						
R9 to R5						
R14 to R10						
Tiers	Hero Deck	vS Dec k P..	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Odd Paladin	54,38	0,70	100,0	100,0	100,0
	Token Druid	52,83	0,52	82,3	47,8	65,0

Диаграмма Meta Score

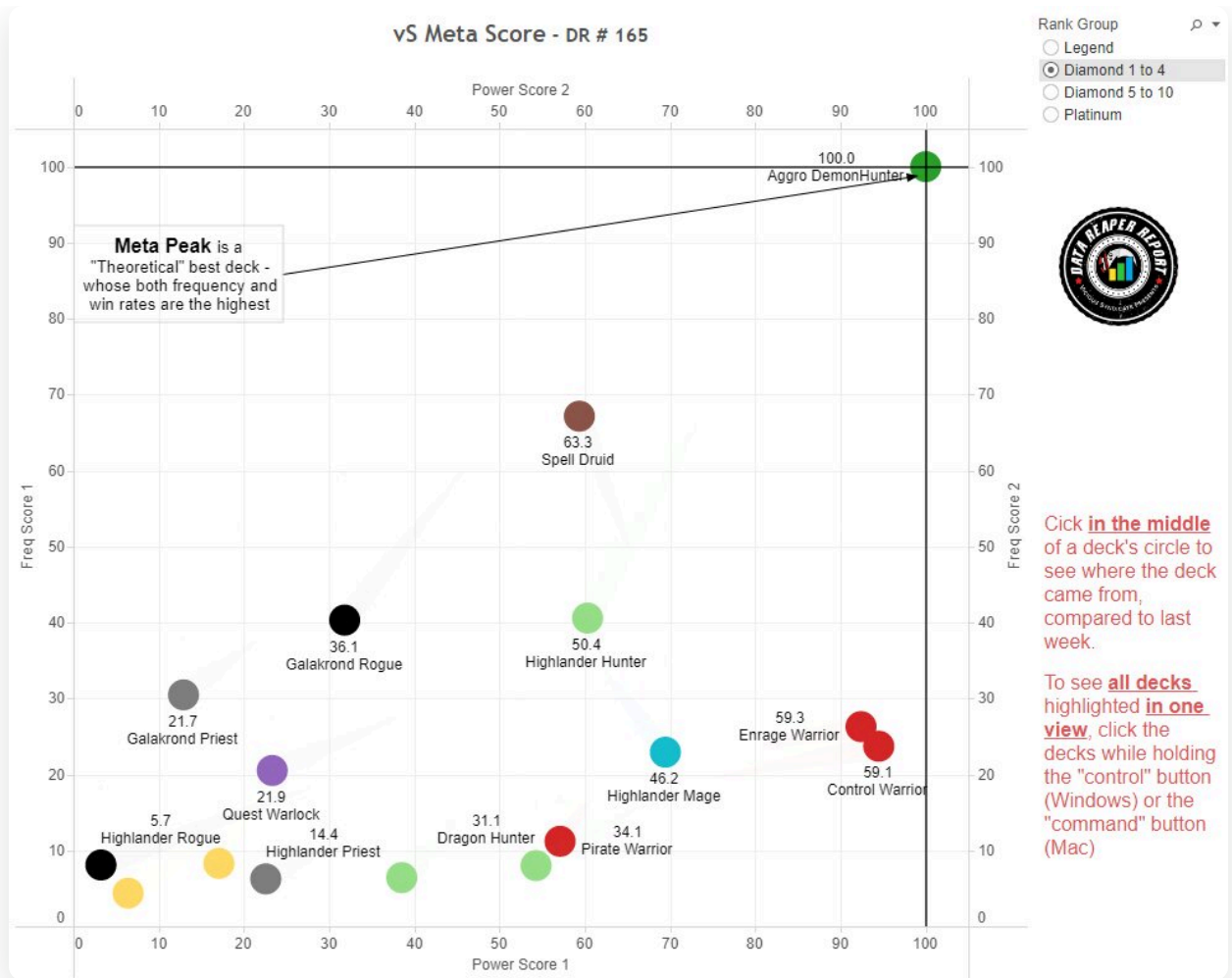
vS Meta Score диаграмма - отображает одновременно и уровень силы архетипов (ось абсцисс X), и их популярность (ось ординат Y). Исследовав этот график, вы сможете нагляднее увидеть и проще понять состояние текущей меты.

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

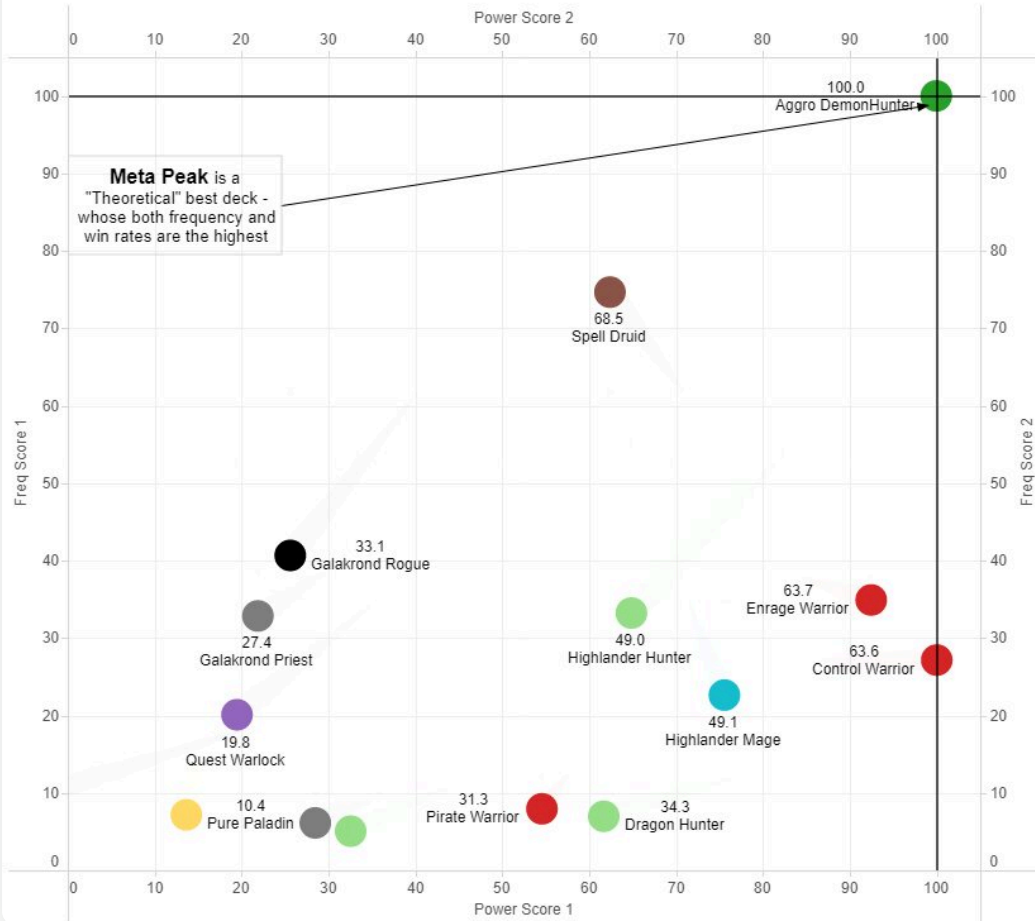


Алмаз 4 - 1 ранг



На легендарном ранге

vS Meta Score - DR # 165



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



Никогда такого не было, и вот опять. **В Легенде звание короля ладдера переходит от Агро Охотника на демонов к Воину.** Процент побед **Бомб Воина** растет благодаря непрекращающейся оптимизации, а винрейт Охотника на демонов начал снижаться из-за большого количества Воинов. Если мета не ополчится против Бомб Воина, он совершенно точно укрепит себя в роль лучшей колоды ладдера уже к следующей неделе.

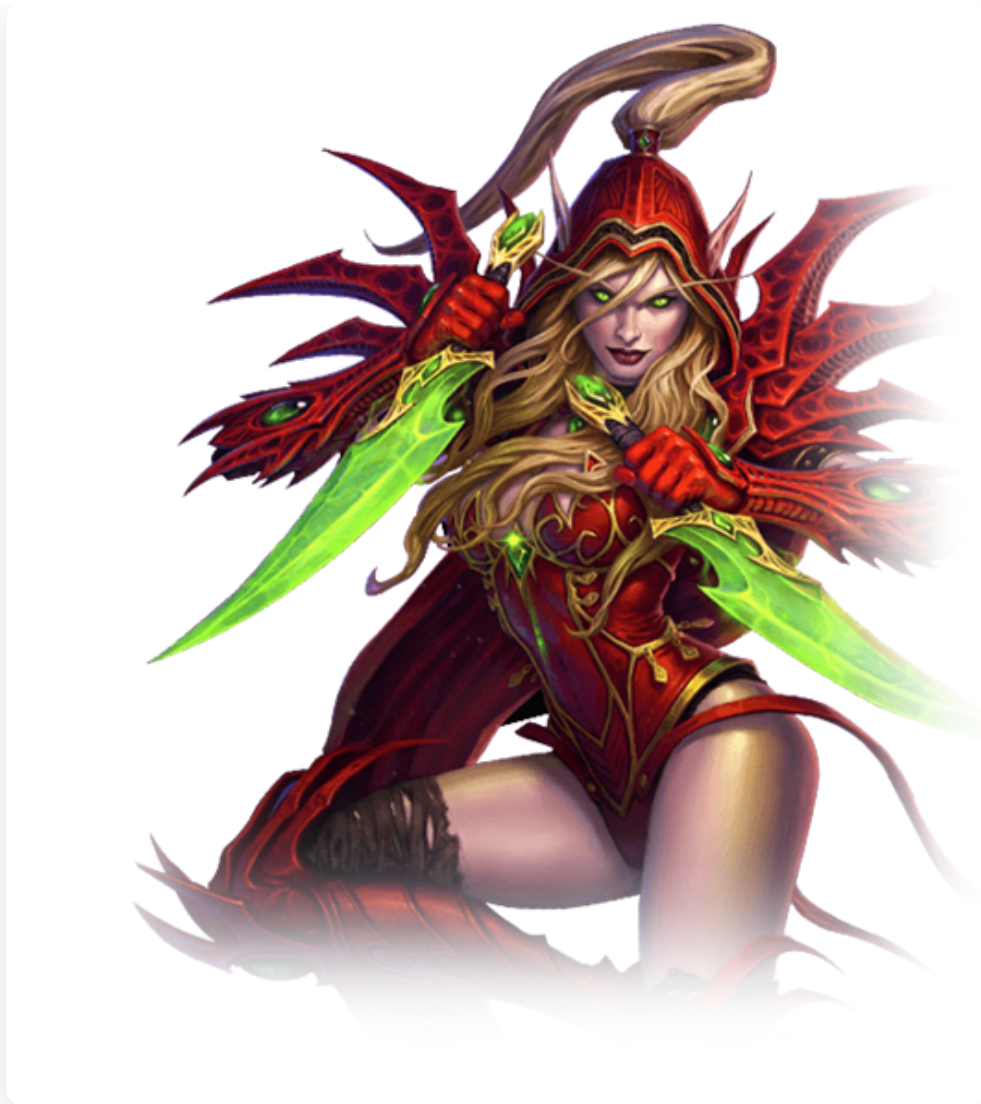
Причина, по которой эта колода так сильна проста: он не проигрывает никому, кроме Жреца. **Агро Воин** тоже очень силен, но ему трудно сдерживать натиск Друидов, да и разброс матч-апов выглядит чуть хуже. К тому же, у Агро Воина меньше пространства для оптимизации, в отличие от более медленного собрата. Обе колоды хороши, но Бомб Воин чуточку лучше.



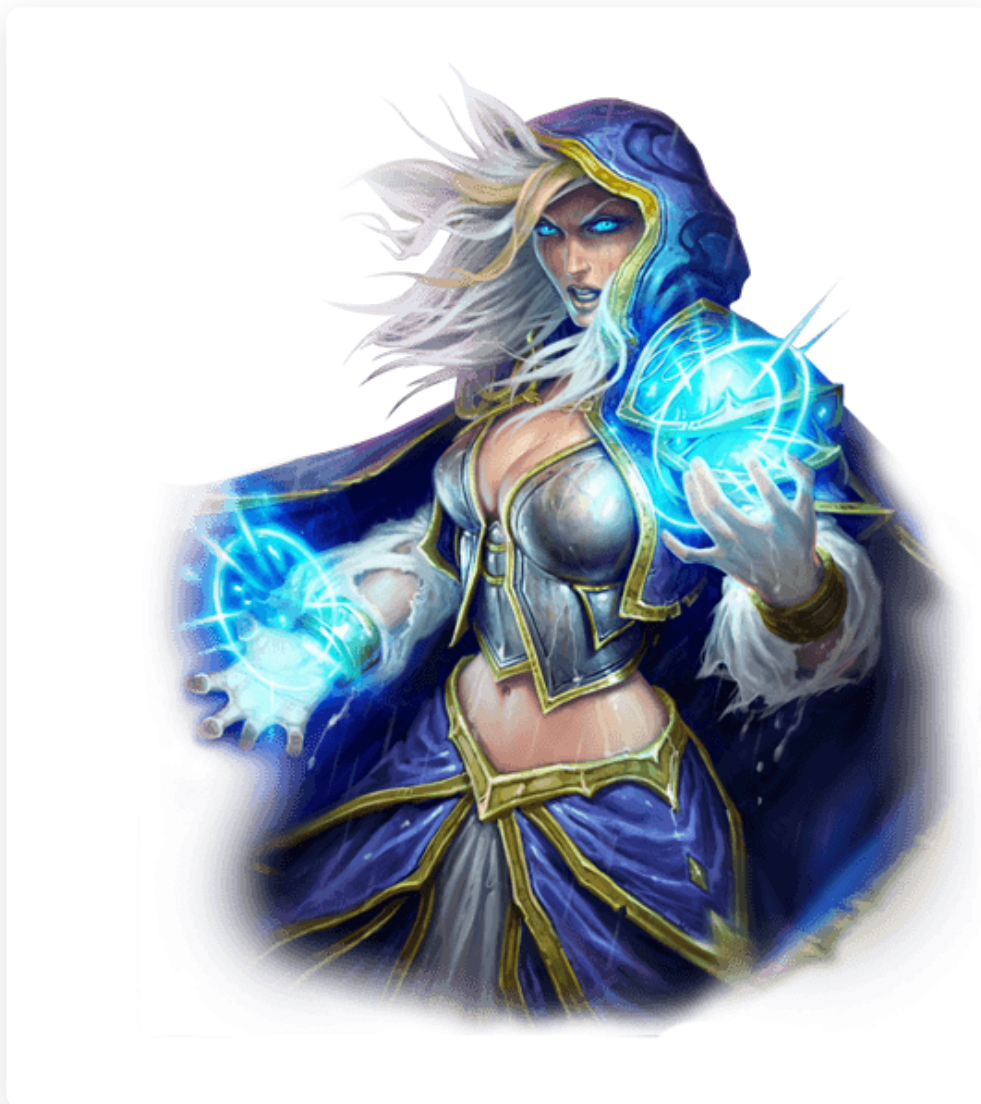
Охотник скатывается вниз. **Зефрис** и **Дракон Охотник** теряют свою хватку в мете из-за доминанции Охотника на демонов. Плохая новость в том, что эффективного варианта для адаптации к этому матч-апу у Охотника нет. До тех пор, пока популяция Охотника на демонов не будет урезана подъемом Воинов, Охотнику придется торчать в Тир 2.



Рост Друида провоцирует другие классы на ответ, вот почему процент побед **Спелл Друида** слегка просел. Основная проблема лежит в том, что Друид не может подстроиться к матч-апу с Агро Охотниками на демонов и Бомб Воинами. Однако, в отличие от Охотника, Малфуриону есть чем ответить своему брату. Осталось только популяризовать эту сборку.



Разбойник находится на краю пропасти, и **Галакронд Разбойник** собирается нырнуть поглубже в Тир 3. Архетип не может оптимизировать свою сборку для матч-апов с другими популярными классами ладдера. Однако, несмотря на всю неразбериху с архетипами, у Разбойника есть возможность нарастить свой процент побед против других сильных обитателей ранговой лестницы. Об этом решении говорилось в предыдущем мета-отчете. Галакронд Разбойник хоронит сам себя под грязной статистикой. Пора бы почистить архетип.



Несмотря на небольшую популярность, **Рено Маг** - сильная колода для ладдера. Пока Друид и Разбойник пытаются понять, что им делать, а Охотник сдает позиции в ладдере, Маг весьма хорошо играет для класса, который не является Воином или Охотником на демонов. Не хороните Джайну раньше времени.

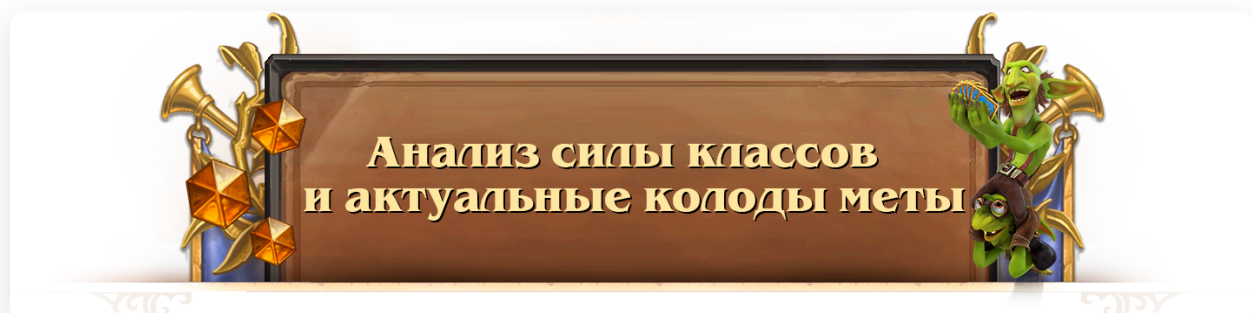


Жрец остается в своем теплом местечке. Несмотря на сильный матч-ап с Воином, у него нет преимуществ перед другими колодами ладдера. Когда Жрец встречает так много плохих матч-апов, ему трудно показать положительный процент побед. В топе легенды он смотрится лучше, ведь там присутствие Воинов значительно выше.



Гайкалибур в руках у лучшей колоды меты? Это плохие новости для **Квест Чернокнижника**, который продолжает терять проценты побед с ростом популярности Бомб Воина. Игроки попытались положить в колоду **Кислотного слизняка**, что не улучшило показатели и не спасло архетип от отправки на дно.

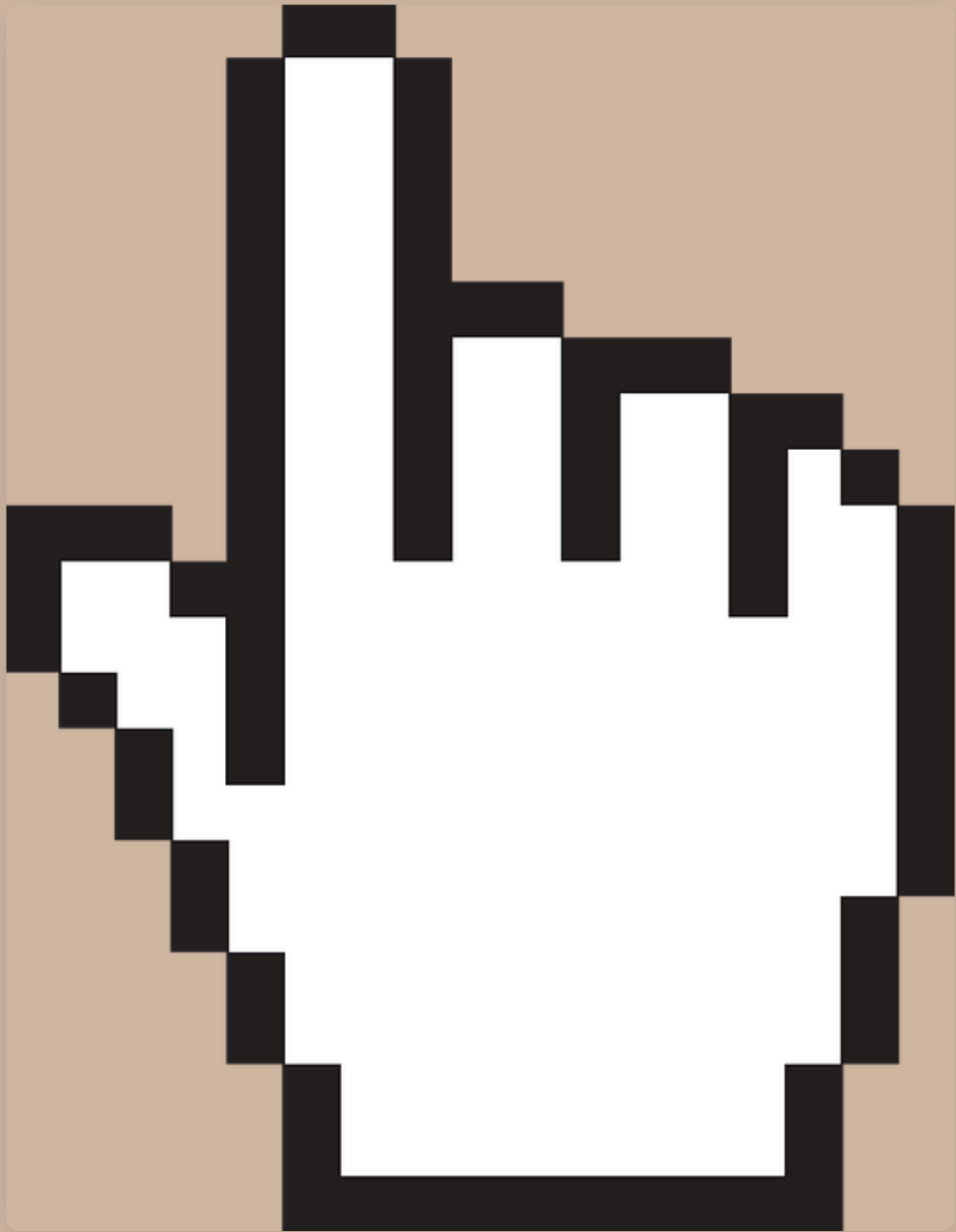
Чистый Паладин не хорош, но и не отвратителен. Архетип близок к тому, чтобы стать сильным, но ему требуется еще один патч или дополнение, чтобы встать в строй. Дайте Чистому Паладину дополнительный добор, и все встанет на свои места. А вот **Шаман...**



- **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.



Господство **Агро Охотника на демонов** в ладдере было оспорено Воином. Против Гарроша Иллидану действительно приходится непросто, но против любого другого класса он выступает невероятно уверенно.

Архетип получил интересное развитие, благодаря включению **Костеглода-буяна**. Сама по себе карта не является чем-то выдающимся. То же самое можно было сказать и о **Продавце щитов** в первые дни после патча. Однако вместе эти карты отлично дополняют друг друга.

Костеглод-буян может стать грозной силой на старте поединка и вместе с **Веселой спутницей**, но для постоянства нужно и добавление **Продавца щитов**. Аналогично, чтобы раскрыться в полной мере **Продавец щитов** получает дополнительную цель, помимо **Боевого мерзотня** и **Сатира-надзирателя**.

Связка **Костеглода-буяна** с **Продавцом щитов** отлично вписалась в текущую мету. Она прекрасно показывает себя в зеркальном поединке, а также против Воина, которому не очень удобно разбираться с **Костеглодом-буяном**. Охотник, который не может легко снять божественный щит силой героя или ремувалом, упирается в это существо, как в стену.

Нельзя сказать, что такая вариация на голову сильнее привычной сборки с акцентом на перебор колоды, но в условиях текущей меты **Костеглод-буян** все же смотрится уверенней. Такая сборка лучше в поединках с другим Охотником на демонов, Воином или Охотником. Вариант с **Призрачным зрением** и **Гонцом Кровавой Печати** предпочтительнее, если у вас в соперниках Маг, Жрец или Чернокнижник. Принцип прост: если вам нужен взрывной старт, берите сборку с **Костеглодом-буяном**. Если акцент на позднюю игру и **Алтруиса Изгоя** – прежний вариант с добором карт.

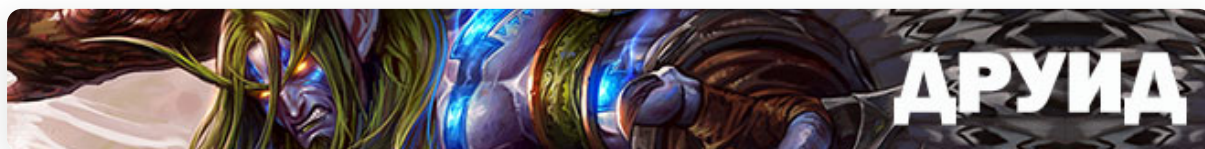
• Агро Охотник на демонов :



Агро Охотник на демонов с Костеглод-буяном



назад к выбору класса



- **Спелл Друид** набрал бешеную популярность в ладдере после того, как ряд ведущих игроков добились успеха этой колодой. Накопленная статистика позволила определить, какие сборки и карты предпочтительнее для Малфуриона.

Во-первых, сборка с **Диким ревом** выглядит сильнее медленного варианта с драконами. Второй подход лучше против Воина и Охотника на демонов, но теряет слишком много процентов в противостояниях с другими классами. К тому же сборку с **Диким ревом** можно оптимизировать против Гарроша и Иллидана. Рекомендуется пока переключиться именно на этот вариант Спелл Друида, а к драконам вернуться, только если в этой сборке будет найдено новое прорывное решение.

Во-вторых, предположение о том, что колода может обойтись без **Лунного огня**, похоже было верным. Замена **Лунного огня** на более гибкую карту может поправить какой-нибудь неудобный матч-ап.

В-третьих, подобной заменой может стать **Коготь**. Он отлично смотрится в архетипе, предлагая еще один ответ на раннюю агрессию Охотника на демонов. Торговка скакунами теряет не так много от замены **Лунного огня** на **Коготь**, так как последний часто играет вместе с **Озарением**.

В совокупности эти наблюдения позволяют остановиться на двух сборках, представленных в этом мета-отчете. **Первая** – это уже знакомый вариант с **Диким ревом**, в котором **Гнев** и **Лунный огонь** заменены на **Коготь** и **Буйный рост**. Цель **Буйного роста** в скорейшем розыгрыше **Изеры Освобожденной**, а также в удобном розыгрыше по кривой маны после **Грибных богатств**. Если повезет с картами, то на следующий ход уже можно разыгрывать **Рой светлячков**. Такая сборка выглядит увереннее против большинства соперников, так как связка **Грибных богатств** и **Роя светлячков** играет чаще.

Второй вариант предполагает использование **Дыхания снов** и **Зеленой исследовательницы**. В нем **Гнев** также заменен на **Коготь**. Эта сборка смотрится чуть слабее в большинстве противостояний, но зато лучше играет с **Воином** за счет **Зеленой исследовательницы**. Надежность **Дыхания снов**, которое отлично смотрится в этой колоде, можно попробовать поднять добавлением четвертого дракона, **Ониксии**. Боевой клич **Ониксии** отлично сочетается с планом колоды на игру, но поскольку статистики по этой карте еще нет, трудно сказать, действительно ли такое решение оправдано. Возможно, **Душа леса** будет смотреться в сборке лучше.

◦ **Спелл Друид :**



Токен Спелл Друид с Диким ревом



Дракон Спелл Друид



назад к выбору класса



- Воин – чрезвычайно сильный класс, представленный двумя лучшими колодами в игре, которые предлагают ответ на засилье Охотников на демонов.

Агро Воин – лучшая контрколода Агро Охотнику на демонов, так как не только не дает тому закрепиться на столе, но и способна выиграть гонку урона, прежде чем Иллидан отыщет **Алтруиса Изгоя**. Сборка с **Капитаном Зеленымсом** и **Смертокрылом безумным аспектом** более сбалансирована для игры в ладдере, так как повышает шансы в неудобных матч-апах (Жрец, Маг, Друид).

Представленная в прошлом мета-отчете сборка позволила **Бомб Воину** совершить прорыв. Решение убрать **Погонщицу взрыв-ботов**, при этом сохраняя **Щит и меч**, оказалось удачным. Тео добрался с этой колодой до первой строчки Легенды с прекрасной статистикой по матч-апам, возможно, даже превосходящей Агро Воина. Серьезные проблемы доставляют только Жрецы, но **Громмаш Адский Крик** и **Капитан**

Зеленямс сильно повышают ваши шансы в данном противостоянии. Отыщите **Корсарский тайник**, не давайте Жрецу зацепиться за стол, чтобы Андуин не разыграл **Прославление**, и подготовьте сильный ход с использованием **Боевой ярости**. Такой добор карт позволит вам вытащить **Главного подрывника Бума** и **Громмаша Адского Крика**, чтобы добить соперника.

О **Пират Воине**, наверное, было бы рассказано куда больше, принадлежи он другому классу. Добавление **Боевого мага огня** помогло колоде на старте поединка, что оказалось оправданным включением. Архетип выглядит вторичным на фоне Агро Охотника на демонов, но зато лучше играет с двумя другими архетипами Гарроша.

- **Агро Воин :**

Агро Воин с Громмашем

- **Бомб Воин :**



Бомб Воин Руин Запределья

- **Пират Воин :**



Пират Воин Руин Запределья



• [назад к выбору класс](#)



- Разбойник рассыпается под давлением трех ведущих классов. Большинство его проблем связаны с трудностями в построении оптимальной сборки, которая могла бы эффективно противостоять и Охотнику на демонов, и Воину, и Друиду. Представленная сборка может помочь Разбойнику снова стать одним из лучших классов в игре вопреки той статистике, которую показывает Галакронд Разбойник сейчас.

Ключевые карты, которые помогут ему в этой задаче – это **Шпионка** и **Авантюрист**. И обе они слишком редко встречаются в ладдере. **Шпионка** невероятно полезна против Охотника на демонов и Охотника, в то время как **Авантюрист** увеличивает процент побед в матч-апах с Друидом (который очень сложен без **Авантюриста**) и Воином.

Лучше всего реализовывать эти карты в **Стелс Галакронд Разбойнике**, поскольку **Шпионка** и так является частью этой вариации архетипа. Сборке с секретами придется жертвовать важными родными синергиями ради **Шпионки**, а без **Волхвицы Серого Сердца** этот первый дроп становится малополезен в поздней игре.

Сборка этой недели не использует **Акаму**, а его место заняла вторая копия **Потрошения**. Безусловно, **Акама** делает эффект **Волхвицы Серого Сердца** более надежным, однако **Потрошение** важнее в текущей мете. Оно отлично себя

показывает против Охотника на демонов, поскольку позволяет легко расправиться с Мастером глефы или может помочь задавить Иллидана в поздней игре. Также дополнительный источник взрывного урона никогда не помешает в таких медленных матч-апах, как Рено Маг и Бомб Воин (оба могут быть очень назойливыми противниками, особенно если вам не хватает толики урона для победы).

Если представленная сборка Галакронд Разбойника станет наиболее популярной в ладдере, то класс может надежно закрепиться в Тир 2 и показывать положительный винрейт в противостоянии с Агро Охотником на демонов (примерно 55%). Также Галакронд Разбойник – отличный выбор для турниров по этой же причине. Если вы хотите побеждать Охотника на демонов, не используя Воина, Разбойник отлично для этого подойдет.

• **Зефрис Разбойник :**

Оборонительный Зефрис Разбойник

• **Галакронд Разбойник :**



Стелс Галакронд Разбойник



• [назад к выбору класса](#)



- Пока остальные лидеры меты оттачивают свое мастерство, Охотник начинает отставать. У **Зефрис Охотника** был отличный старт в мете после нерфов, однако с тех пор все пошло под откос. Архетипу очень сложно противостоять Охотнику на демонов. Кроме того, ему не хватает гибкости, чтобы подстроиться под тенденции меты, в частности, под выросшего в популярности Друида.

Сборка осталась прежней, и стоит упомянуть, почему в ней присутствуют не самые распространенные в мете решения, и как с их помощью побеждать наиболее успешные классы в игре:

• *Продавец щитов* – одна из лучших карт в колоде и одна из причин, по которым Охотнику удается не отдать стол Охотнику на демонов в ранней игре. Не недооценивайте это существо.

• *Костеглод-буян* – целостный второй дроп, который отлично синергирует с *Продавцом щитов*. Он не требует каких-либо дополнительных вложений в колоду (как *Фазовый хищник*) и не мешает добору *Зиксора сверххищника* с помощью *Охотничьей уловки*.

• *Майев Песнь Теней* – один из немногих ответов на больших существ Друида под *Железной корой*, а поэтому ключевая карта в этом матч-апе. Не стоит отказываться

от нее в текущей мете.

· *Гром в Награнде* – важнейшая карта в противостоянии с Бомб Воином, поскольку является одним из немногих эффективных способов давления на Гарроша, когда Зефрис Великий и Королева Алекстраза страдают от бомб в колоде.

- **Фейс Охотник :**

Фейс Охотник Руин Запределья

- **Бранн Зефрис Охотник :**



Зефрис Охотник Руин Запределья

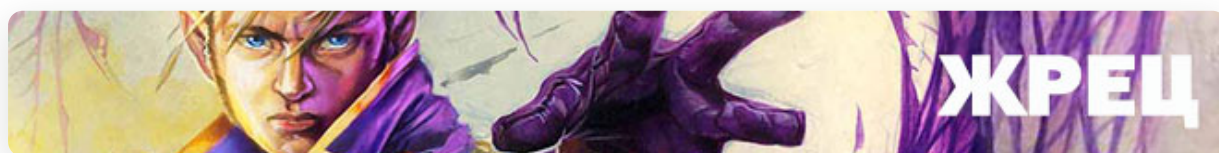
- **Дракон Охотник :**



Дракон Охотник Руин Запределья



• [назад к выбору класса](#)



Жрец — не самый сильный класс в текущей мете, но его сила возрастает по мере приближения к высшим строчкам легенды, где крайне популярны Воины. Жрец является контр-классом Воина, наказывающим игроков за использование лучшего на данный момент класса в игре. Однако кроме Воина Жрец никому толком не может противостоять. У **Галакронд Жреца** нет ни одного положительного матч-апа с любой колодой меты, кроме колод Воина. Если по мере продвижения по ранговой лестнице Воин нечасто выступает в роли вашего оппонента, ничего кроме разочарования от игры Жрецом вы не испытаете.

Зефрис Жрец своим разбросом матч-апов очень похож на Галакронд Жреца. Следовательно, у архетипа наблюдаются те же проблемы. Если вы будете играть Жрецом, вы примерите на себя роль Робина Гуда в мире Hearthstone: украдете победы у богатых и раздадите их бедным. Это может показаться благородным, но благодарить вас за это другие игроки точно не станут. Так или иначе, вы играете Жрецом. Бедняки всё равно будут бросаться в вас камнями.

- **Зефрис Жрец:**

Зефрис Жрец Руин Запределья

- **Жрец на воскрешении:**



Галакронд Жрец VS

- [назад к выбору класса](#)



- Положение **Рено Мага** можно назвать довольно хорошим. Преимущество, которое архетип получил после спада популярности Охотника, нивелируется ростом популярности Бомб Воина, поэтому мета для него не стала более благоприятной. Можно, конечно, использовать **Кислотного слизнюка** в качестве технической карты для улучшения показателей против Воинов, но она просто ужасна во всех остальных матч-апах, включая Охотника и Охотника на демонов. Сборка Рено Мага уже максимально сбалансирована, и мало чем можно ее дополнить. Этот архетип, определенно, один из самых недооцененных архетипов для подъема по ладдеру.

◦ Рено Маг :

Рено Маг Руин Запределья



◦ [назад к выбору класса](#)

◦



- Возросшая популярность и эффективность Бомб Воина ужасно сказалась на положении **Квест Чернокнижника**. В текущих тенденциях меты архетип обречен на второстепенную роль в ладдере. Чернокнижник может практически полностью исчезнуть, так как он так и не смог получить преимущество в борьбе с любой другой топовой колодой меты. Он не побеждает Охотника на демонов, Рексара, Агро Воина, Друида и Разбойника. Так что класс вообще может предложить игрокам? На самом деле, немного.

С учетом вышесказанного, Квест Чернокнижник является более-менее игравельным классом только на турнирах, где Воина часто банят. Некоторые классы выглядят очень слабыми в турнирном формате, а Чернокнижник выглядит как один из самых конкурентоспособных, так что вполне можно надеяться продолжать видеть его на профессиональной сцене.

Что касается **Зоолока**, можно с уверенностью сказать, что крафт **Хранителя истории Чо** и Нэта Пэгла является ошибкой. (прим. пер.: Речь идет о шутке, прозвучавшей на подкасте на прошлой неделе). Архетип безнадежен. Когда заходит речь о положении Чернокнижника в ладдере, в воздухе начинает витать запах мусорного контейнера...

▪ Контроль Чернокнижник :

Контроль Чернокнижник с Прихвостнями

Квест Чернокнижник :



Малигос Квест Чернокнижник



назад к выбору класса



Мурлок Паладин :

Октосари Мурлок Паладин

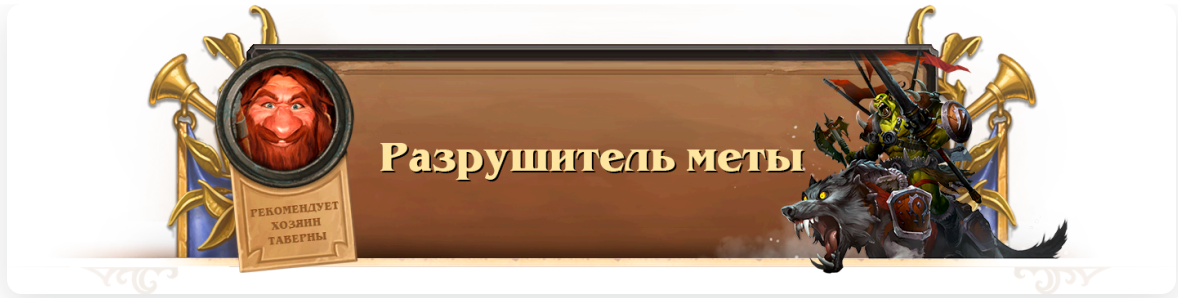
Чистый Паладин :



Чистый Паладин



назад к выбору класса



После небольшого роста популярности двухнедельной давности, **Бомб Воин** заслужил звание лучшей колоды в ладдере. Архетип будет доминировать, если не встретит достойного сопротивления. Представленная сборка использует **Интенданта ЗЛА**, карта показывает себя как прекрасный третий дроп в этом архетипе. **Щит и меч** защитит вас от Охотников на демонов, а **Громмаш Адский Крик** предоставляет дополнительный инструмент завершения партии, о котором ваш оппонент должен помнить постоянно, что будет даваться ему довольно трудно, так как его жизни постоянно будут мешать бомбы.

Кто-нибудь заказывал Разрушителя меты?

- **Бомб Воин :**

Бомб Воин Руин Запределья

- **Источник www.viciousyndicate.com на языке оригинала**

