

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Мета ДХ в ожидании правок баланса. Vicious Syndicate мета отчет №181

11.12.2020

Мета-отчеты

Мета-отчет

Добро пожаловать в мета-отчет Ярмарки Безумия! В ней полный и подробный разбор меты Ярмарки безумия. Лучшие классы, архетипы и колоды. Разрушители меты, прогноз развития и не только.

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Здравствуйтесь, уважаемые посетители и подписчики портала kolodahearthstone.ru

Добро пожаловать в мета-отчет Ярмарки Безумия! В ней полный и подробный разбор меты Ярмарки безумия. Лучшие классы, архетипы и колоды. Разрушители меты, прогноз развития и не только.

- **Всего проанализировано игр:** 265 000
- **Топ 1000 ранга Легенда:** 7 000
- На ранге Легенда (за искл. Топ 1к): 7 000
- Алмаз 1-4: 29 000

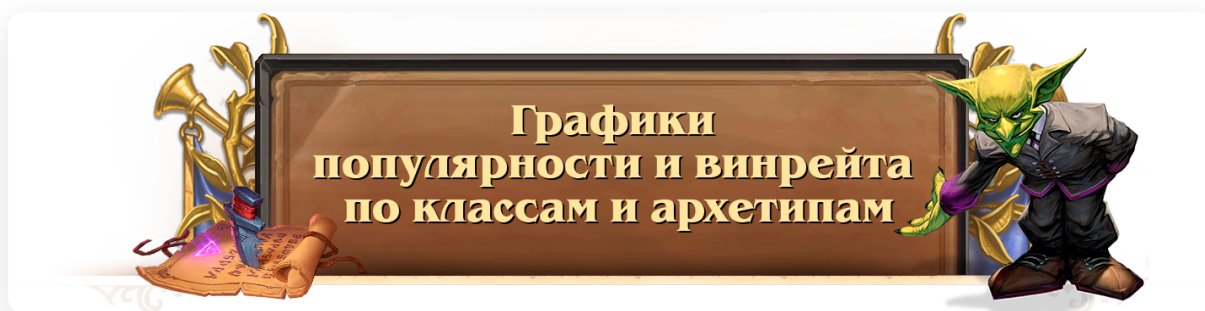
- Алмаз 10-5: 48 000
- Платина: 45 000
- Бронза/ Серебро / Золото: 129 000

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*

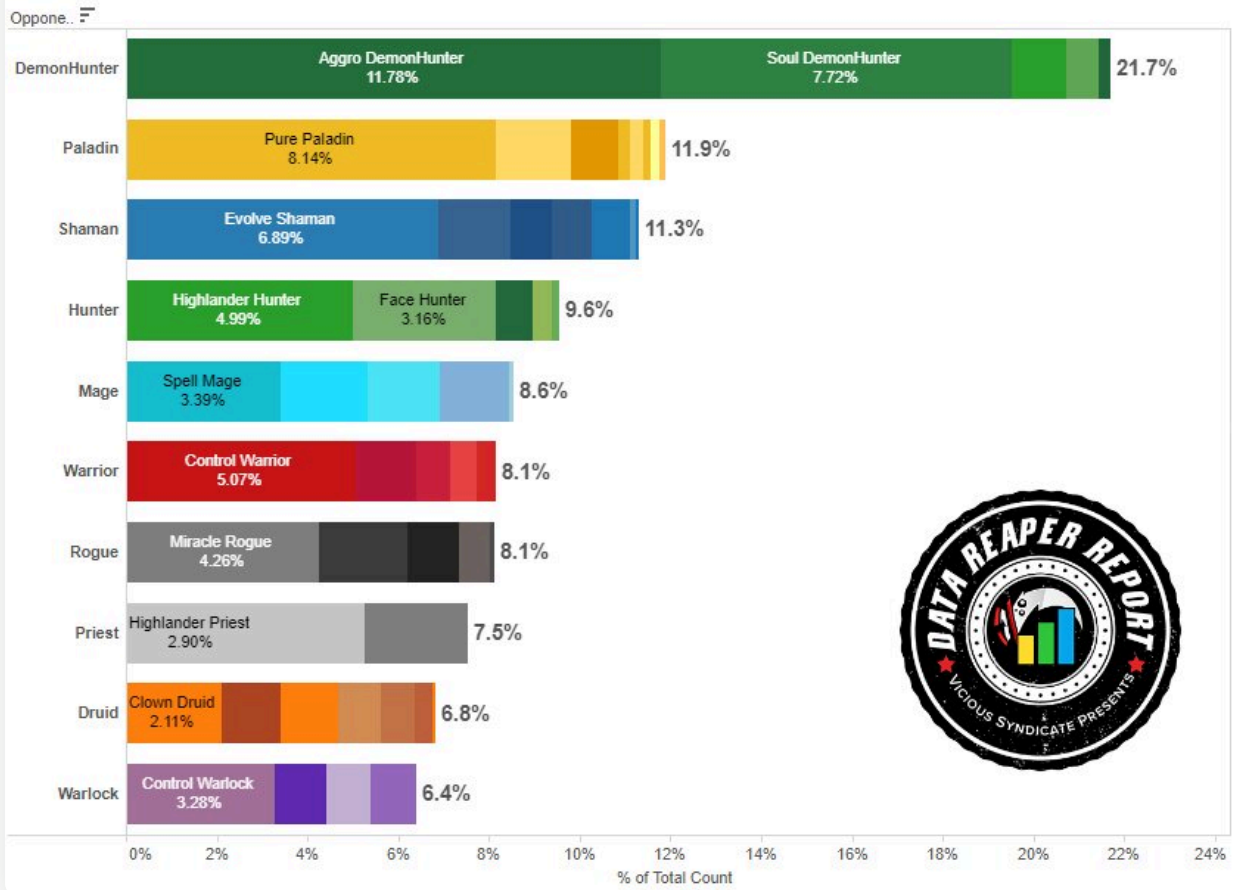
•

•



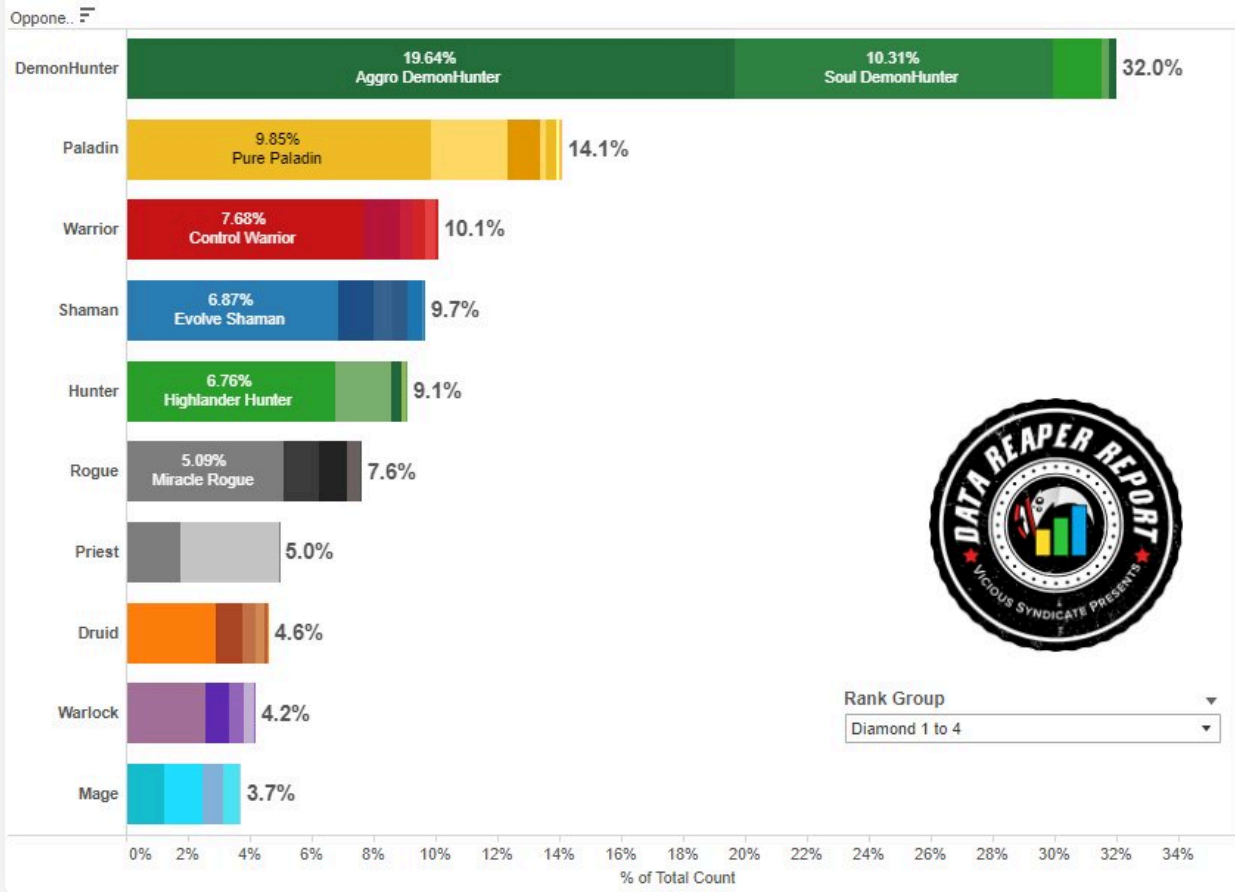
По всем рангам

vS Data Reaper # 181 (December 2 - 8, 2020) - All Ranks



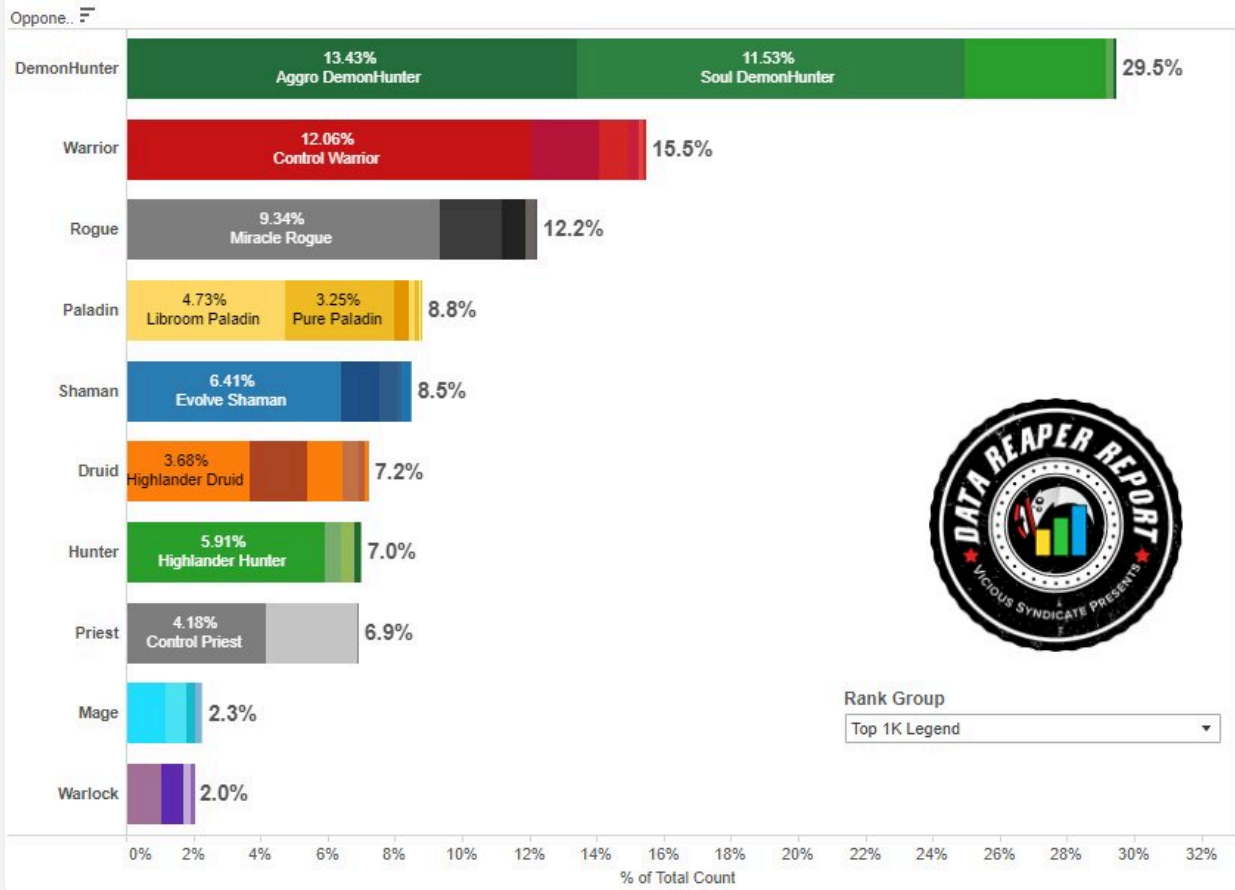
В промежутке ранга Алмаз 4 - 1

vs Data Reaper # 181 (December 2 - 8, 2020) - By Ranks



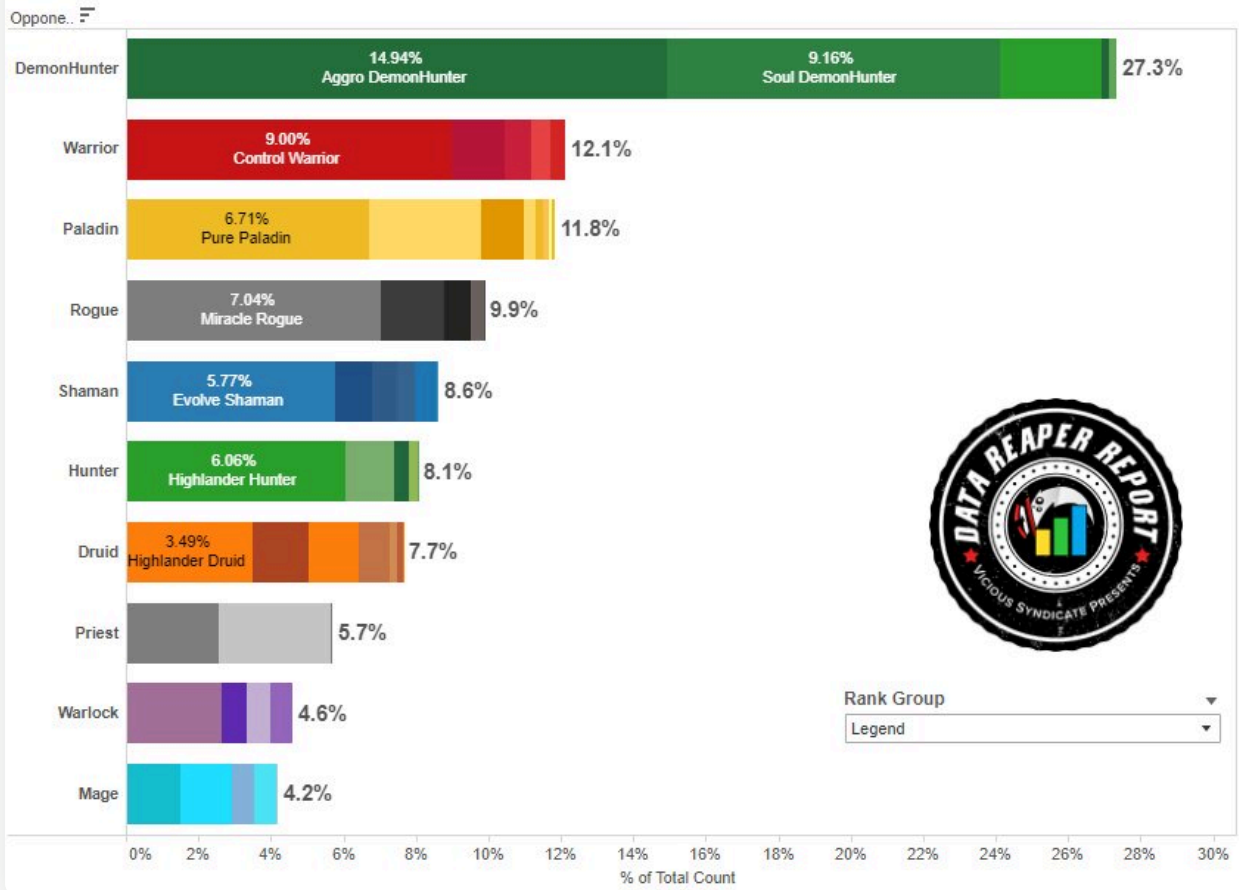
Топ 1000 ранга Легенда

vs Data Reaper # 181 (December 2 - 8, 2020) - By Ranks



На ранге Легенда

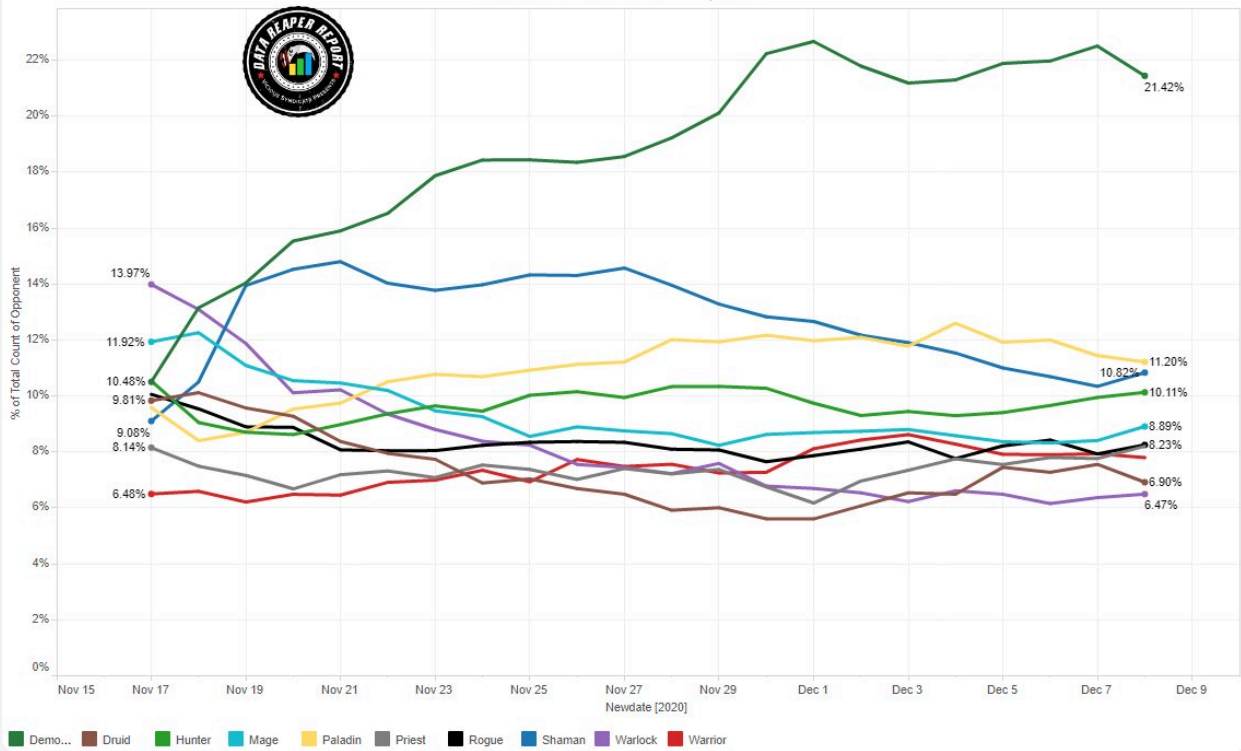
vS Data Reaper # 181 (December 2 - 8, 2020) - By Ranks



Следующий график показывает прогресс популярности классов с момента выхода дополнения "Ярмарка безумия" по дням

нажмите, чтобы посмотреть график

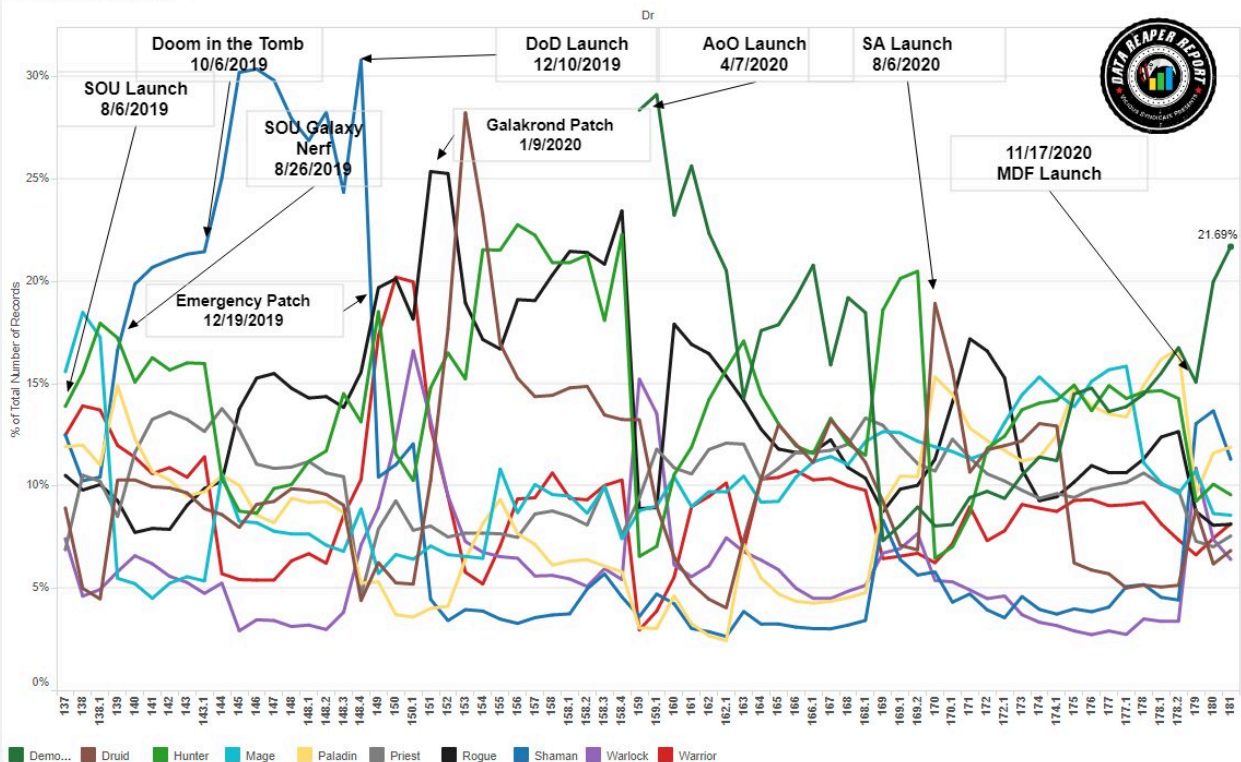
Frequency of Classes played - By day - Since Darkmoon Faire Launch
November 17 - December 8, 2020



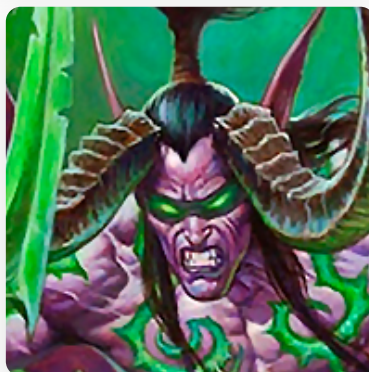
Следующий график показывает прогрессию популярности классов по неделям с момента выхода первого Data Reaper Report

нажмите, чтобы посмотреть график

Class Freq. by Weeks



Анализ популярности классов



Агро **Охотник на демонов** захватывает формат. Теперь он является самой популярной колодой на всех ранговых промежутках, включая топ Легенды, где он затмил Соул Охотник на демонов. Такое количество игроков Агро ДХ сигнализирует о плохих новостях - довольно давно в игре не было колоды, занимавшей 20% ладдера на подъеме в Легенду. ОТК Охотник на демонов стал слегка популярнее, и теперь в топе Легенды чаще появляются сборки с Хранителем Полкелтом.



Воин наращивает обороты в ладдере, но теряет базу игроков в топе Легенды, где Контроль Воин занимает около 12% базы игроков (ранее было 15%). Следом плетутся Бомб и Агро Воин с маленьким количеством игроков.



Разбойник стал слегка популярнее, особенно в Легенде. Миракл Разбойник растет, и кажется, у него появилась новая сборка с меньшим количеством секретов. Новая сборка играет от карт с Серией приемов и забытой со времен Спасителей Ульдума **Мастерицей закрутки**.



Паладин получает больше внимания в топе Легенды, где Манускрипт Паладин смог закрепиться. Сейчас он более популярен, чем Чистый Паладин, и его сборки наконец-то стали отказываться от Древних Богов.



Шаман потерял много игроков, скорее всего, из-за роста Агро ДХ. Все архетипы Шамана страдают от этого матч-апа, и их показатели упали на прошлой неделе. Единственная колода Шамана, которая смогла пережить такую агрессию, - Эволь Шаман.



Друид нашел себе новую форму? Зефрис Друид появился в ладдере внезапно, и сразу несколько игроков добились неплохих результатов с этой колодой в топе Легенды. Архетип быстро завоевал популярность, обогнав и **Малигос**, и Клоун Друида.



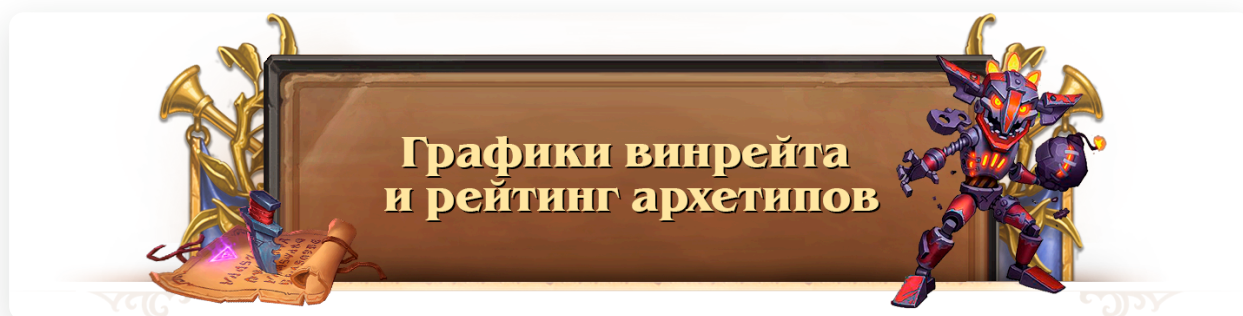
Зефирис **Охотник** стабильно живет в текущей мете, а вот другие архетипы почти исчезли из ладдера. Охотник на предсмертных хрипах не смог оправдать ожиданий, а Фейс Охотник просто нерелевантен в одной мете с Зефирис Охотником.



Хорошие новости: баг с **Назманийской колдуньей** был исправлен, и теперь карта работает так, как нужно. Плохие новости: Контроль **Жрец** завален мусорными сборками, которые разбредаются по всему ладдеру. Трудно понять его реальный уровень силы. Зефирис Жрец - более стабильный архетип на данный момент.



Маг и Чернокнижник - мертвые классы. Заметной новостью является лишь попытка Рено Мага вернуться в мету.



Диаграммы матч-апов

По всем рангам

Matchup Win rates based on games between 11/25/2020-12/8/2020 (Minimum 100 games required per matchup)

Rank Group

All Ranks



Hero / Hero Deck		Opponent / Opponent Deck																											
		Demon..	Druid	Hunt..	Mage	Pala..	Priest	Rogue	Shaman	Warlock	Warr..																		
		Aggro Demon..	Lifesteal Demo..	Soul Demon-H..	Clown Druid	Highlander Dr..	Face Hunter	Highlander-Hu..	Cyclone Mage	Highlander Ma..	Secret Mage	Spell Mage	Libroom Paladin	Pure Paladin	Control Priest	Highlander Pri..	Resurrect Priest	Aggro Rogue	Galakrond Ro..	Miracle Rogue	Aggro Shaman	Evolve Shaman	Totem Shaman	Control Warlock	Galakrond Wa..	Quest Warlock	Zoo Warlock	Bomb Warrior	Control Warrior
DemonHunter	Aggro DemonHunter	Black	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	DemonHunter	Black	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Lifesteal DemonHunter	Black	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Soul DemonHunter	Black	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	DemonHunter	Black	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Druid	Clown Druid	Red	Green	Black	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Highlander Druid	Green	Green	Red	Black	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
Hunter	Face Hunter	Red	Green	Green	Green	Black	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Highlander Hunter	Red	Green	Green	Green	Black	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
Mage	Cyclone Mage	Red	Green	Green	Green	Black	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Highlander Mage	Red	Green	Green	Green	Black	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Secret Mage	Red	Green	Green	Green	Black	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Spell Mage	Red	Green	Green	Green	Black	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
Paladin	Libroom Paladin	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Pure Paladin	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
Priest	Control Priest	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Highlander Priest	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Resurrect Priest	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
Rogue	Aggro Rogue	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Galakrond Rogue	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Miracle Rogue	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
Shaman	Aggro Shaman	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Evolve Shaman	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Totem Shaman	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
Warlock	Control Warlock	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Galakrond Warlock	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Quest Warlock	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Zoo Warlock	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
Warrior	Bomb Warrior	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Control Warrior	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	

В промежутке рангов Алмаз 4 - Легенды

Matchup Win rates based on games between 11/25/2020-12/8/2020 (Minimum 100 games required per matchup)

Rank Group

Legend



Hero		Hero Deck		Opponent / Opponent Deck																										
				Demon..	Druid	Hunt..	Mage	Pala..	Priest	Rogue	Shaman	Warlock	Warr..																	
		Aggro Demon..	Lifesteal Demo..	Soul Demon-H..	Clown Druid	Highlander Dr..	Face Hunter	Highlander-Hu..	Cyclone Mage	Highlander Ma..	Secret Mage	Spell Mage	Libroom Paladin	Pure Paladin	Control Priest	Highlander Pri..	Resurrect Priest	Aggro Rogue	Galakrond Ro..	Miracle Rogue	Aggro Shaman	Evolve Shaman	Totem Shaman	Control Warlock	Galakrond Wa..	Quest Warlock	Zoo Warlock	Bomb Warrior	Control Warrior	
DemonHunter	Aggro	Black	Red	Green																										
	DemonHunter	Red	Black	Green																										
	Lifesteal	Green	Black	Red																										
	DemonHunter	Green	Black	Red																										
	Soul	Green	Black	Red																										
Druid	Clown Druid	Red		Green	Black																									
	Highlander Druid					Black																								
Hunter	Face Hunter	Red		Red			Black																							
	Highlander Hunter	Red	Green	Red	Green		Black						Red	Green	Green															
Mage	Cyclone Mage	Red		Red				Black																						
	Highlander Mage			Red				Black																						
	Secret Mage			Red				Black																						
	Spell Mage	Red		Red				Black																						
Paladin	Libroom Paladin	Red		Green									Black																	
	Pure Paladin	Red		Green	Green							Green	Black	Green	Green															
Priest	Control Priest	Red		Red											Black															
	Highlander Priest	Red		Red											Black															
	Resurrect Priest	Red		Green											Black															
Rogue	Aggro Rogue	Red		Red																										
	Galakrond Rogue	Red		Red																										
	Miracle Rogue	Red		Green																										
Shaman	Aggro Shaman	Red		Red																										
	Evolve Shaman	Red	Green	Red	Green																									
	Totem Shaman																													
Warlock	Control Warlock	Red		Red																										
	Galakrond Warlock																													
	Quest Warlock																													
	Zoo Warlock			Red																										
Warrior	Bomb Warrior			Red																										
	Control Warrior	Green	Green	Green	Red																									

Таблица % винрейта архетипов с распределением по Тир уровням

Diamond 5 to 10



**vs Power Rankings
DR # 181**

Tiers	Hero Deck	vS Deck ..	Weekly ..	Power S..	Freq Sc..	Meta Sc..
Tier 1	Highlander Hunter	55.44	-0.22	100.0	42.1	71.0
	Aggro DemonHunter	54.78	-1.50	93.9	100.0	96.9
	Pure Paladin	54.75	-0.28	93.7	63.6	78.6
	Soul DemonHunter	54.08	-1.11	87.5	63.3	75.4
	Face Hunter	53.85	-1.20	85.4	18.4	51.9
	Evolve Shaman	52.78	-1.63	75.5	56.5	66.0
Tier 2	Miracle Rogue	52.38	0.48	71.8	33.6	52.7
	Bomb Warrior	51.30	-0.42	61.9	10.3	36.1
Tier 3	Libroom Paladin	50.86	-0.18	57.9	15.1	36.5
	Control Warrior	50.26	-0.52	52.4	46.8	49.6
	Totem Shaman	49.39	-2.06	44.4	9.3	26.8
Tier 4	Lifesteal DemonHunter	48.62	1.93	37.3	10.2	23.8
	Zoo Warlock	48.49	-1.00	36.1	7.2	21.6
	Aggro Rogue	48.42	-0.27	35.5	7.6	21.5
	Highlander Mage	48.40		35.3	13.4	24.3
	Secret Mage	48.09	-0.79	32.5	10.5	21.5
	Aggro Shaman	48.06	-4.61	32.2	8.4	20.3
	Galakrond Rogue	46.94	0.23	21.9	12.9	17.4
Tier 5	Resurrect Priest	46.91	1.47	21.6	15.7	18.7
	Highlander Priest	45.87	1.98	12.0	17.6	14.8
	Clown Druid	45.60	0.28	9.5	19.1	14.3
	Galakrond Warlock	44.73	-2.16	1.6	7.0	4.3
	Control Priest	44.47	0.85	-0.8	16.9	8.0
	Spell Mage	44.26	0.00	-2.7	18.4	7.9
	Control Warlock	44.03	-0.97	-4.9	28.0	11.5
	Highlander Druid	42.85		-15.7	12.4	-1.6
	Cyclone Mage	41.39	-1.37	-29.1	8.0	-10.6
	Quest Warlock	40.10	-0.02	-41.0	7.1	-17.0

Diamond 1 to 4



**vs Power Rankings
DR # 181**

Tiers	Hero Deck	vS Deck ..	Weekly ..	Power S..	Freq Sc..	Meta Sc..
Tier 1	Highlander Hunter	53.37	-0.35	100.0	34.4	67.2
	Soul DemonHunter	53.13	-0.51	96.5	52.5	74.5
	Pure Paladin	52.93	-0.61	93.5	50.2	71.8
	Aggro DemonHunter	52.38	-2.42	85.4	100.0	92.7
	Miracle Rogue	52.33	0.73	84.5	25.9	55.2
Tier 2	Control Warrior	51.97	-0.22	79.3	39.1	59.2
	Libroom Paladin	50.79	-0.03	61.7	12.5	37.1
	Bomb Warrior	50.54	0.62	58.1	6.0	32.0
	Face Hunter	50.53	-1.67	57.8	9.2	33.5
Tier 3	Evolve Shaman	50.33	-1.54	54.9	35.0	44.9
	Lifesteal DemonHunter	49.83	3.19	47.5	7.9	27.7
Tier 4	Highlander Mage	48.45		27.0	6.3	16.7
	Aggro Rogue	46.95	-0.82	4.7	4.7	4.7
	Resurrect Priest	46.91	1.85	4.1	7.8	6.0
	Zoo Warlock	46.77	-0.88	2.0	3.9	2.9
	Secret Mage	46.39	-0.49	-3.6	3.4	-0.1
	Galakrond Rogue	46.15	-0.03	-7.1	5.8	-0.7
	Highlander Priest	45.77	1.76	-12.9	8.4	-2.3
	Totem Shaman	45.66	-1.69	-14.5	3.2	-5.6
	Aggro Shaman	44.78	-4.53	-27.5	5.8	-10.9
	Control Priest	44.28	0.88	-35.0	8.9	-13.0
	Control Warlock	43.81	0.29	-42.0	13.1	-14.5
	Clown Druid	43.52	-0.02	-46.2	7.5	-19.3
	Spell Mage	42.71	0.31	-58.3	6.4	-26.0
	Galakrond Warlock	42.40	-1.87	-62.9	2.4	-30.2
	Highlander Druid	41.96		-69.5	7.1	-31.2
	Cyclone Mage	39.86	-1.38	-100.7	2.7	-49.0
	Quest Warlock	38.80	0.59	-116.4	1.7	-57.3

Top 1K Legend



**vs Power Rankings
DR # 181**

Tiers	Hero Deck	vS Deck ..	Weekly ..	Power S..	Freq Sc..	Meta Sc..
Tier 1	Miracle Rogue	52.44	1.61	100.0	69.5	84.8
	Highlander Hunter	52.26	-0.77	96.3	44.0	70.2
	Soul DemonHunter	52.04	-0.61	91.9	85.8	88.8
	Aggro DemonHunter	52.03	-0.16	91.7	100.0	95.9
Tier 2	Pure Paladin	51.61	-0.63	82.9	24.2	53.6
	Bomb Warrior	51.44	-0.06	79.5	15.2	47.3
	Control Warrior	51.31	-1.18	76.8	89.8	83.3
	Evolve Shaman	51.22	0.71	75.0	47.7	61.4
	Libroom Paladin	51.12	0.36	73.0	35.2	54.1
	Face Hunter	50.26	-0.01	55.4	3.7	29.5
Tier 3	Lifesteal DemonHunter	49.22	2.71	33.9	31.3	32.6
	Totem Shaman	49.00	1.27	29.6	1.1	15.4
	Highlander Mage	48.60		21.4	8.9	15.2
	Zoo Warlock	48.11	0.65	11.3	4.8	8.1
	Secret Mage	47.99	-0.01	8.8	1.3	5.0
	Highlander Priest	47.92	0.78	7.3	18.9	13.1
	Clown Druid	47.52	0.18	-0.8	7.9	3.6
	Aggro Rogue	47.32	-0.63	-4.9	5.2	0.2
	Aggro Shaman	47.09	-3.69	-9.8	8.4	-0.7
Tier 4	Galakrond Rogue	47.07	-0.12	-10.1	13.8	1.8
	Resurrect Priest	46.60	0.53	-19.7	1.1	-9.3
	Control Priest	45.86	-0.03	-34.8	31.1	-1.9
	Spell Mage	45.38	1.12	-44.7	1.9	-21.4
	Highlander Druid	44.57		-61.4	27.4	-17.0
	Control Warlock	44.25	1.40	-67.9	7.9	-30.0
	Galakrond Warlock	43.76	0.00	-78.0	0.8	-38.6
	Cyclone Mage	41.82	-0.03	-117.7	4.6	-56.6
Quest Warlock	40.24	1.05	-150.1	1.5	-74.3	

Legend



**vs Power Rankings
DR # 181**

Tiers	Hero Deck	vS Deck ..	Weekly ..	Power S..	Freq Sc..	Meta Sc..
Tier 1	Miracle Rogue	52.86	1.03	100.0	47.1	73.6
	Highlander Hunter	52.55	-2.05	94.6	40.6	67.6
	Soul DemonHunter	52.48	-1.35	93.3	61.3	77.3
	Aggro DemonHunter	52.38	-1.99	91.5	100.0	95.8
Tier 2	Pure Paladin	51.52	-0.66	76.5	44.9	60.7
	Evolve Shaman	51.19	-0.59	70.8	38.6	54.7
	Control Warrior	51.19	-0.61	70.8	60.3	65.5
	Libroom Paladin	51.09	0.14	69.0	20.7	44.9
	Bomb Warrior	51.05	-0.50	68.4	9.7	39.0
	Face Hunter	50.70	-0.91	62.3	9.0	35.6
Tier 3	Lifesteal DemonHunter	49.39	2.94	39.3	18.9	29.1
	Highlander Mage	48.70		27.3	9.4	18.4
	Totem Shaman	48.68	-0.45	26.9	3.2	15.1
	Zoo Warlock	48.14	-0.42	17.4	4.6	11.0
	Aggro Rogue	47.59	-0.48	7.9	5.0	6.4
	Secret Mage	47.46	-0.59	5.6	4.1	4.9
	Galakrond Rogue	47.16	0.26	0.4	11.6	6.0
Tier 4	Aggro Shaman	46.97	-4.08	-3.0	6.8	1.9
	Highlander Priest	46.87	1.87	-4.6	11.6	3.5
	Clown Druid	46.37	0.95	-13.4	9.4	-2.0
	Resurrect Priest	45.91	1.89	-21.5	8.9	-6.3
	Control Priest	45.29	1.10	-32.3	17.3	-7.5
	Spell Mage	44.77	0.98	-41.4	10.0	-15.7
	Control Warlock	44.73	0.77	-42.1	17.6	-12.2
	Galakrond Warlock	44.18	-1.21	-51.7	3.8	-24.0
	Highlander Druid	43.52		-63.3	23.4	-19.9
	Cyclone Mage	41.69	-0.47	-95.2	4.1	-45.5
Quest Warlock	40.34	0.99	-118.8	4.5	-57.2	

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

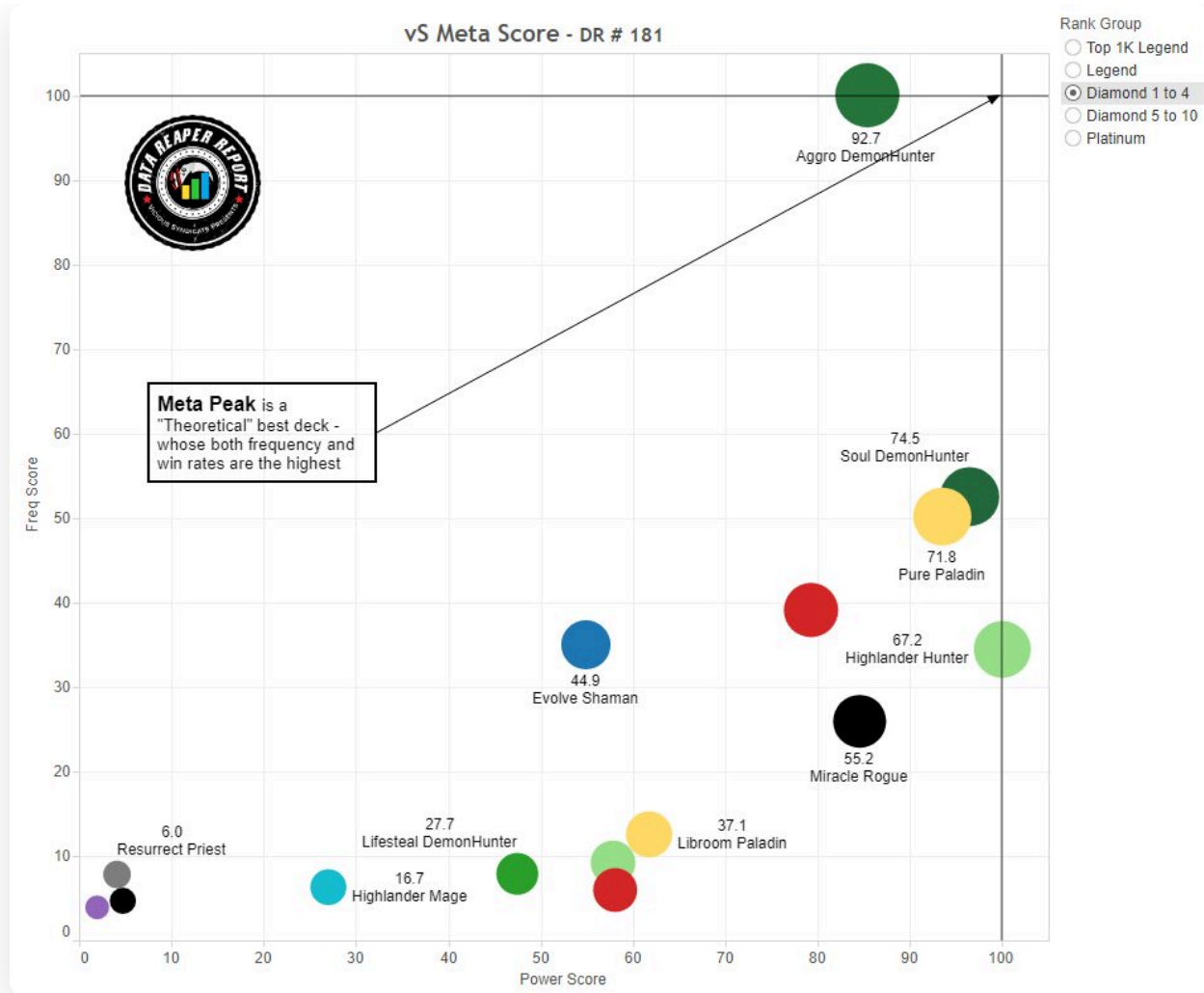
All Ranks						
All Ranks						
Legend						
R4 to R1						
R9 to R5						
R14 to R10						
Tiers	Hero Deck	vS Dec k P..	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Odd Paladin	54,38	0,70	100,0	100,0	100,0
	Token Druid	52,83	0,52	82,3	47,8	65,0

Диаграмма Meta Score

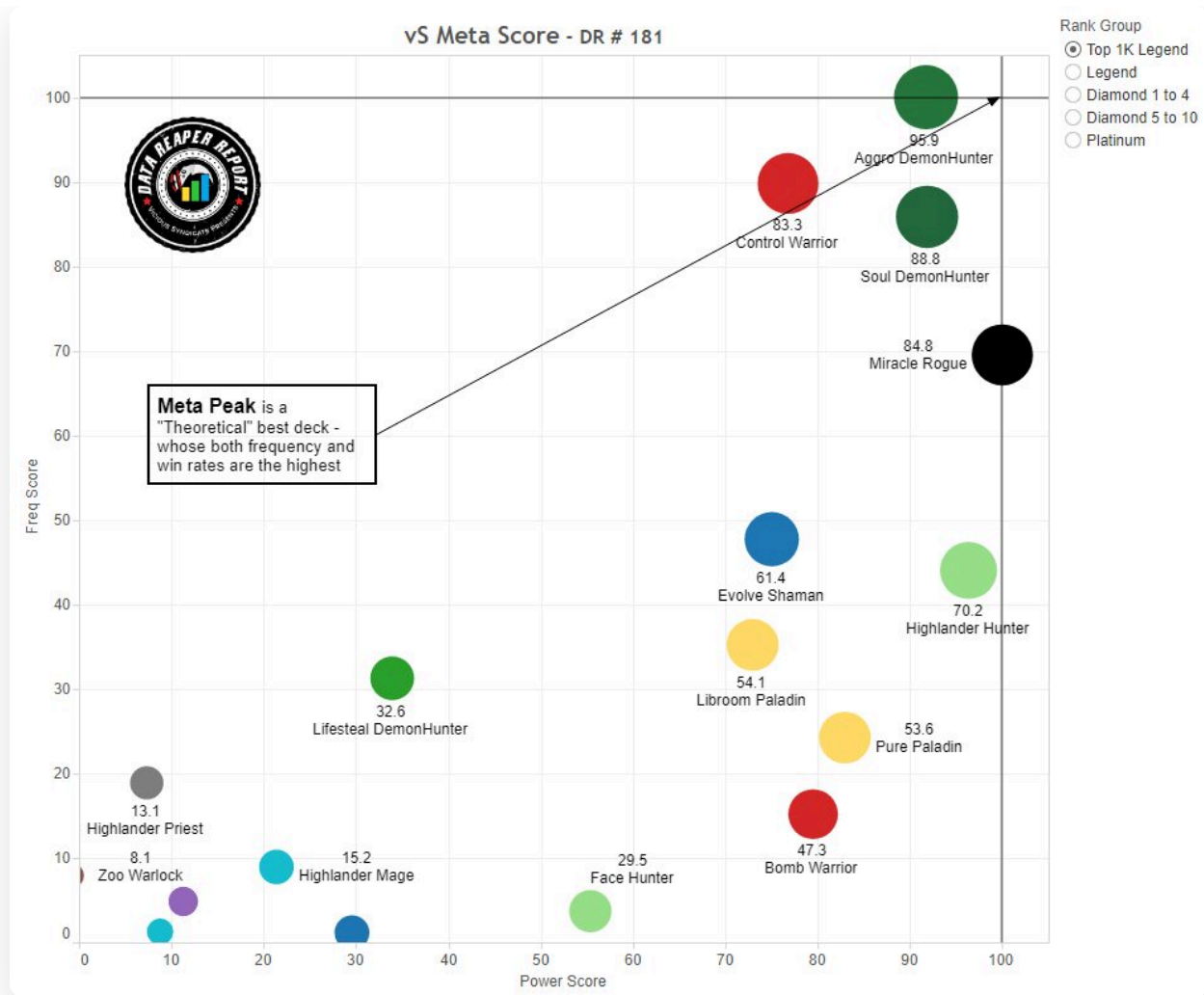
vS Meta Score диаграмма - отображает одновременно и уровень силы архетипов (ось абсцисс X), и их популярность (ось ординат Y). Исследовав этот график, вы сможете нагляднее увидеть и проще понять состояние текущей меты.

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.

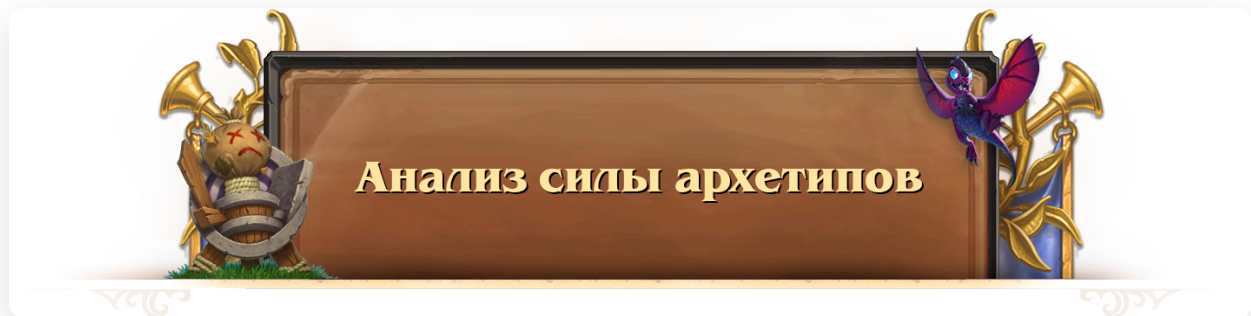
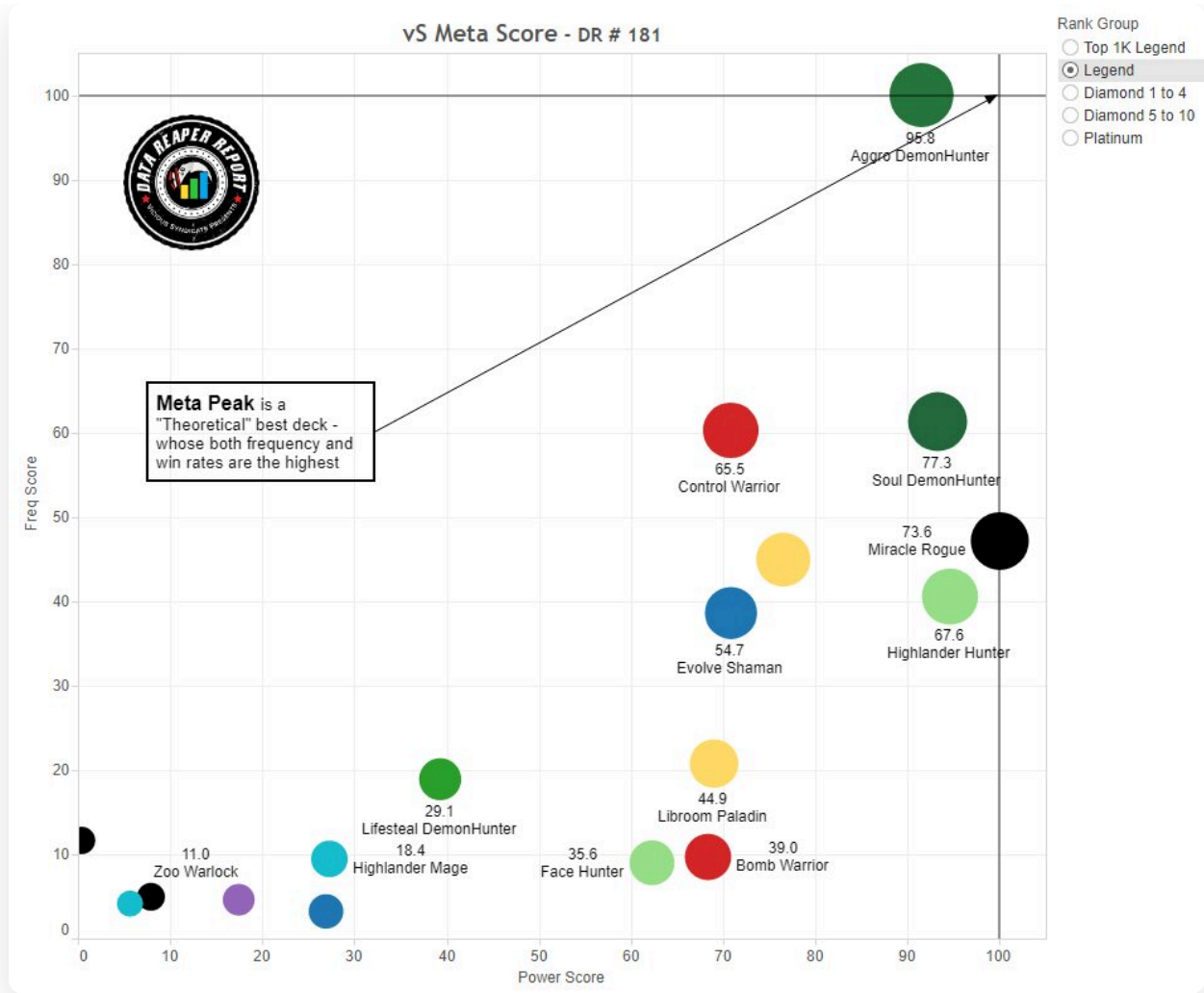
Алмаз 4-1 ранг



Топ 1000 ранга Легенда



На легендарном ранге



ОХОТНИК НА ДЕМОНОВ



Мета начинает отвечать Охотнику на демонов, и теперь винрейт **Агро** и **Соул ДХ** не так уж сильно отличается. Проблема в том, что баланс меты строится не только на процентах побед архетипов, но и на их популярности. Учитывая то, что обе колоды являются лучшими, кусок в 30% ладдера, находящийся под контролем Иллидана, выглядит жутко. Охотник не демонов не так силен, как его версии из меты Руин Запределья, но он душит многие другие стратегии, которым теперь просто нет места в ладдере. Скорее всего, обе колоды попадут под нерф уже очень скоро.

ОТК ДХ трансформируется в новую версию, и его сборки теперь очень сильно отличаются от тех, что можно было видеть в начале меты. Эти изменения оказались весьма кстати, и процент побед архетипа пополз вверх. Неудивительно, если в один день эта колода получит позитивный винрейт в топе Легенды (хотя архетип все еще очень сложен в исполнении). Другим фактором, который помогает ОТК архетипу развиваться, стал резкий рост Агро ДХ. ОТК ДХ очень жестко контрит агрессивного собрата, и высокая популярность второго подогревает интерес к первому.

• ◦

ВОИН

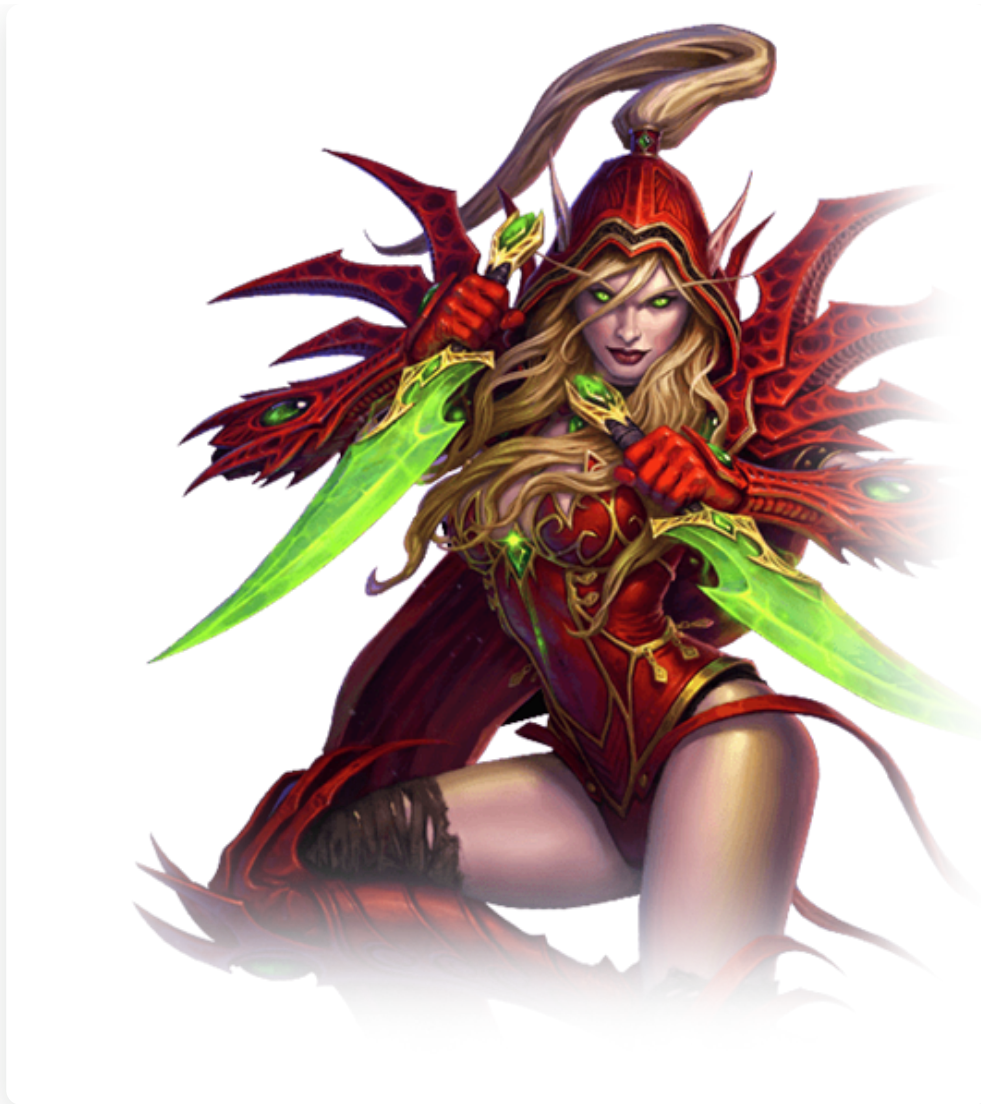


Контроль Воин выпал из Тир-1 на высоких рангах, и этого никто не ожидал, потому что произошло это по причине событий, которые... не имеют смысла! Отчасти снижение винрейта связано с тем, что мета в Легенде стала оказывать противодействие определенными техническими картами. Но основная заслуга тут отходит Тир-5 колоде, которая не делает ничего, кроме как побеждает Контроль Воинов. Спасибо за вашу жертву, игроки на Зефрис Друиде, вы сделали хорошее дело на этой неделе.

С нерфом Контроль Воина класс исчезнет из ладдера? Как бы не так. **Бомб Воин** просто ждет своей очереди, чтобы вернуться на сцену. Он очень хорош, а игроки зачем-то ограничивают свой игровой опыт. Не жалуйтесь потом, что вас не предупреждали.

• ◦

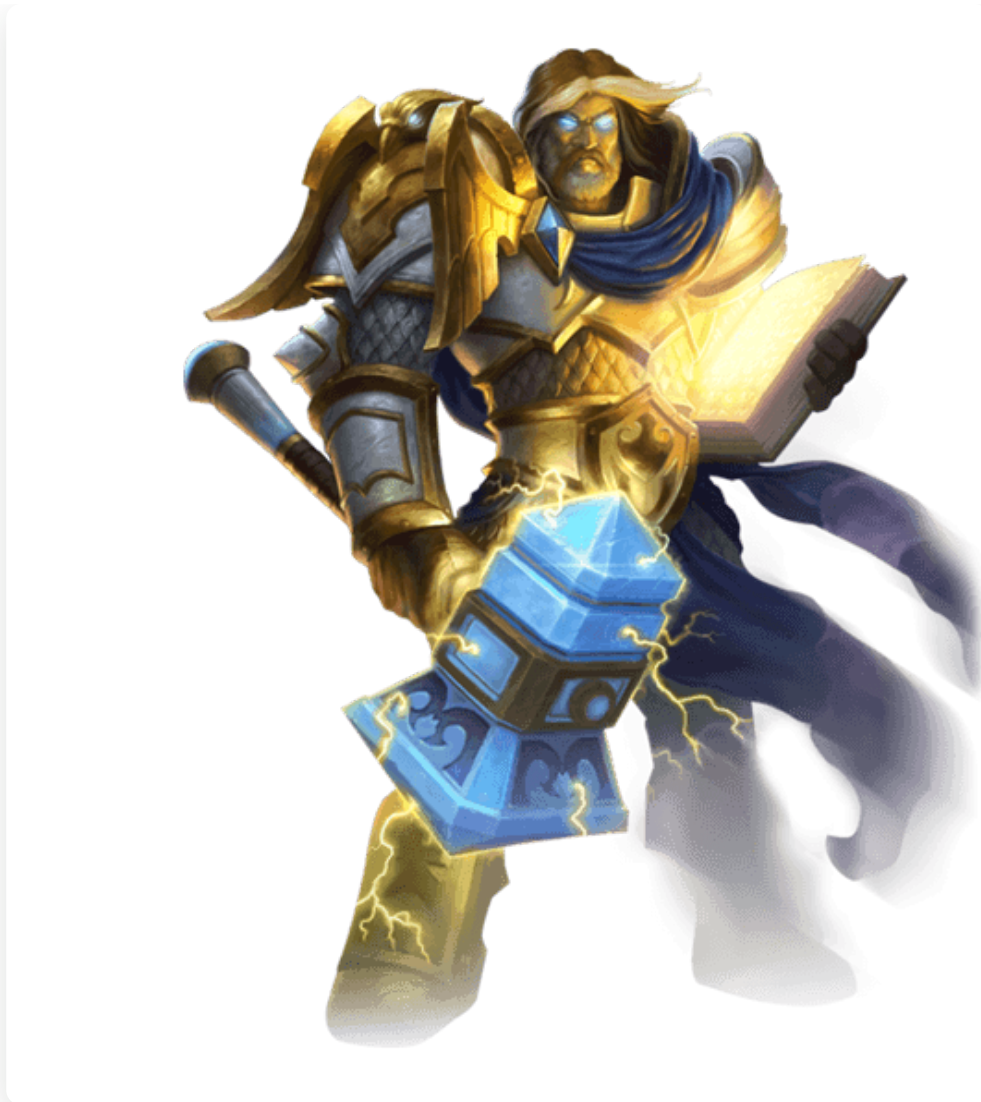
РАЗБОЙНИК



Миракл Разбойник - лучшая колода в Легенде? Трудно поверить, но игроки начали класть две копии **Кошки фараона** в свои колоды. Сборка с секретами стала чище на высоких рангах, и это помогло продвинуть винрейт архетипа вверх настолько, чтобы колода стала одним из лучших выборов для игры.

Но на самом деле, это не основная причина, по которой Миракл Разбойник стал разрушителем меты. Новая сборка с **Мастерицей закрутки** (которая еще даже не оптимизирована), скорее всего, играет лучше сборки с секретами, и эта разница - важнейший фактор общего роста винрейта архетипа. Не пропустите новую сборку в секции класса и присоединяйтесь к тем, кто не может прекратить побеждать.

ПАЛАДИН



Чистый Паладин упал в Тир-2, как и ожидалось на прошлой неделе. Колода сильно ограничивает игрока в принятии решений и не дает реализовать навыки на полную. Она сильна, но практически все ее матч-апы становятся хуже с течением времени.

Манускрипт Паладин продолжает повышать свою эффективность. Он однозначно еще не достиг своего пика, вот только низкий интерес к колоде замедляет процесс оптимизации.

• ◦

ШАМАН



Эволв Шаман на шаг отстает от топовых представителей меты, хотя рост Агро ДХ и сказался на нем, но все не так плохо. В результате оптимизации улучшились противостояния с Соул Охотником на демонов и Контроль Воином, при этом обе сборки Эволв Шамана показывают хорошие результаты. Если Миракл Разбойник начнет набирать обороты, Эволв Шаман станет отличным ответом для него.

Агро Шаман, определенно, одна из тех колод, которую подмял под себя Агро ДХ. Сейчас он пытается преобразовать свою сборку, чтобы лучше противостоять раннему столу Иллидана. Тотем Шаману осталось развлекаться только с Зефрис Друидом.

ОХОТНИК



Рост Агро ДХ слегка навредил Рексарсу. Впрочем, разброс матч-апов **Зефрис Охотника** по-прежнему очень хорош. Наверяд ли кто-то сможет сместить его с устоявшейся позиции Тир-1 архетипа.

Фейс Охотник также показывает хорошие результаты, но, как и раньше, меркнет на фоне Зефрис Охотника.

ДРУГИЕ КЛАССЫ



Зефрис Друид так же плох, как и Контроль Чернокнижник, что говорит о многом. Колоду попросту сложно воспринимать всерьез. Малфуриону нужно искать что-то новое.



Контроль Жрец на данный момент представляет из себя непонятное месиво из плохих карт. Его текущий винрейт ничего не отражает. При этом среди текущих сборок нет ни одной, которая подавала бы надежды. Колоде нужно больше времени, чтобы найти почву под ногами.

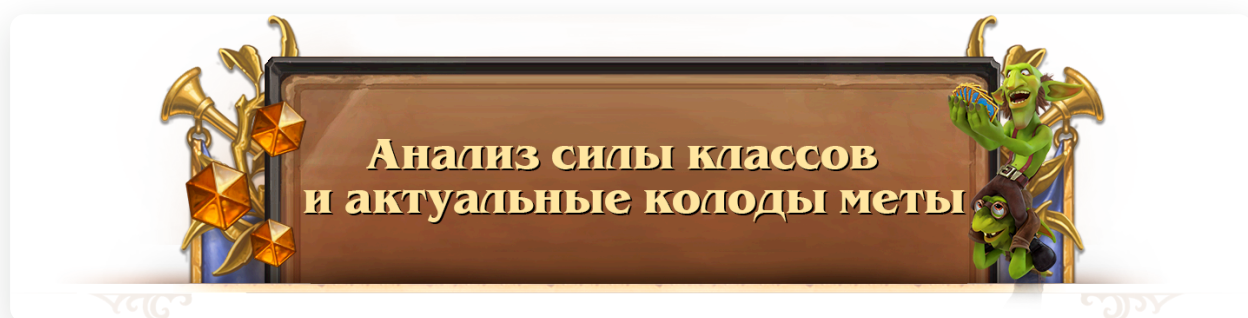
Зефрис Жрец существует только для того, чтобы досаждать Воину. Тем не менее он способен немного улучшить свой матч-ап с Агро ДХ.

Рено Мар чувствует себя приемлемо, однако его показатели уже достигли максимума, а винрейт начал постепенно снижаться. Он более актуален, чем





другие колоды класса, но для полноценного участия в мете Джайне нужно что-то другое.

Для Чернокнижника все по-старому. **Зоолок** не показывает хороших результатов, а Гул'дан опасно озирается в ожидании Иллидана.



- **Друид | Воин | Разбойник | Паладин | Маг | Жрец**
- **Охотник на демонов | Охотник | Шаман | Чернокнижник**

1.  
2. Чтобы скопировать колоду в буфер обмена, нажмите на данную иконку под нужной вам колодой.



Что бы посмотреть колоды нажмите на ссылку с названием колоды.



- Иллидан продолжает господствовать в формате, располагая не только двумя мощными колодами, которые уже зарекомендовали себя, но и стремительно развивающейся третьей.

Агро Охотник на демонов – самый популярный архетип на всех игровых рангах. Сборка прошлой недели с Хранителем знаний Полкелтом, Алтруисом Изгоем и Черепом Гул'дана отлично показывает себя. Есть некоторые разногласия в отношении Крыльев мрака и Неофитки культа. Крылья мрака сильнее на старте поединка и в зеркальном противостоянии. Неофитка культа сильнее после розыгрыша Хранителя

знаний Полкелта и в более медленных матч-апах (с Воином, Жрецом и Друидом). В целом, Крылья мрака пока предпочтительнее.

Соул Охотник на демонов не изменился. Текущая сборка считается идеально подходящей под мету. **Поглощение магии** станет лишь еще важнее ввиду роста популярности Миракл Разбойника.

ОТК Охотник на демонов добился значительных успехов, во многом за счет удачного матч-апа с Агро Охотником на демонов (здесь шансы 70 на 30 в его пользу) и оптимизации колоды. Решающим стало включение в сборку **Хранителя знаний Полкелта** – условие победы архетипа теперь срабатывает чаще. **Ил'гинот** отыскивается в колоде быстрее, да еще удешевляется до 1 кристалла маны. В итоге взрывной урон от Иллидана настолько велик, что даже Гаррош с накопленной броней не всегда в состоянии выжить после розыгрыша ОТК комбо. **Кислотный слизнюк** стал популярнее, чтобы избавляться от **Оплота Аззинота**, но и против Охотников на демонов существо весьма полезно. Редкий успех для технической карты из классического комплекта.

- **Агро Охотник на демонов :**

Полкелт Агро Охотник на демонов

- **Соул Охотник на демонов :**



Ил'гинот Соул ДХ

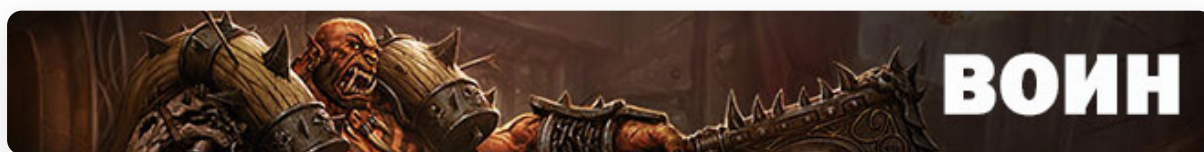
- **ОТК Охотник на демонов :**



Полкелт ОТК Охотник на демонов



• [назад к выбору класса](#)



- Гаррош на неделе встретился с яростным сопротивлением меты, иногда идущей на крайние меры для противодействия Воину, например, использование слабого архетипа в лице Зефрис Друида.

Минное поле смотрится невероятно сильным ремувалом для начала поединка, и популярность Агро Охотника на демонов (особенно оптимизированной версии с **Хранителем знаний Полкелтом**) заставила включить его в сборку **Контроль Воина**. Оно поможет отыграть несколько процентов не только в этом противостоянии, но и в других быстрых матч-апах.

В колоду вновь вернулась **Потасовка**, которая поможет против некоторых неудобных соперников. Она здорово помогает против Зефрис Друида и Миракл Разбойника, переживающего всплеск интереса со стороны игроков.

Место для этих карт освободило исключение **Прыжка со сцены** (слабейшая из карт добора), **Метателя перьев** (у колоды и так есть сильная комбинация для поздней игры) и **Зеффриса Великого** (мета ускорилась, а значит меньше шансов, что его удастся активировать). Если вы сталкиваетесь с большим числом зеркальных поединков в Легенде, то можно посоветовать заменить **Зеффриса Великого** на **Сайласа Новолуния**, являющегося прекрасным ответом на позднего **Громоклина**. В остальных матч-апах **Сайлас Новолуний** может пригодиться еще раньше.

Остальные колоды Гарроша не получили заметного развития. **Бомб Воин** хорош, если вы не забыли положить в сборку **Минное поле**. А **Агро Воин** попробовал включить в сборку комбо с **Богом металла Е.Т.С.**, но получилось не слишком впечатляюще.

- **Бомб Воин :**

Галакронд Бомб Воин

- **Контроль Воин :**



ETC ОТК Контроль Воин

- **Агро Воин :**



Агро Воин



• назад к выбору класс



- **Миракл Разбойник** добился наибольшего успеха на минувшей неделе как за счет развития старой сборки с секретами, так и благодаря новому перспективной варианту.

Сборка с секретами выглядит устоявшейся. Нельзя не отметить эксперименты игроков с заменой **Кошки фараона** на **Шпионку** – в поединке с Агро Охотником на демонов такая замена действительно сильнее, но зато уступает в других матч-апах, особенно в середине и конце схватки.

Новый вариант Миракл Разбойника строится на механике серии приемов и генерации выгоды от **Мастерицы закрутки**. Лучше всего **Мастерица закрутки** проявляет себя в поздней игре, но ее активаторы прекрасно смотрятся и в начале. Комбо Миракл Разбойник эффективен в быстрых матч-апах, например, против Агро Охотника на демонов, за счет **Агента ШРУ** и **Похитителя призов**, но и в долгих поединках, вроде сражения с Контроль Воином, смотрится прилично. **Хитрюга** отлично вписывается в любую колоду Валиры, но здесь он особенно силен.

Как и в сборке с секретами, вам хватит и одной копии **Авантюриста**, особенно с учетом того, что **Мастерица закрутки** работает в похожем стиле «снежного кома».

Стоит отметить, что вариант с сериями приемов уязвим к большим существам, так как в нем не используются **Бандитки с дубинкой**. Чтобы не погибать от каждого розыгрыша Эдвина ван Клифа в зеркальной схватке, рекомендуется включить в сборку **Запугивание**.

- **Галакронд Разбойник :**

• **Шулер Галакронд Разбойник**



- **Агро Разбойник :**

• **Стелс Агро Разбойник**



- **Миракл Разбойник :**

• **Секрет Миракл Разбойник**



-  **Комбо Миракл Разбойник**



- назад к выбору класса



- **Манускрипт Паладин** пользовался на прошедшей неделе популярностью после появления новой сборки, способной противостоять как Охотнику на демонов, так и Контроль Воину.

Укротитель драконов смотрелся заманчиво с самого начала ввиду синергии с **Янтарным дозорным**, но остальные драконы, доступные классу, не так хороши – стоял вопрос, достаточно ли иметь только обе копии этого дракона в колоде.

Похоже, что всего двух драконов действительно достаточно. Гарантированное лечение от вашего существа за 2 маны здорово помогает в обоих главных матчапах с Иллиданом. В конце поединка **Укротитель драконов** периодически превращается в **Речного крокодила** (когда оба **Янтарных дозорных** уже вышли), но преимущество карты перевешивает этот недостаток.

Еще одной популярной картой колоды стал **Молот наару** (место в **Чистом Паладине** он получил раньше), заменивший **Прилежного ученика**. **Молот наару**

сильнее в схватках с Иллиданом и Гаррошем, а также более надежен в плане темпа, так как не зависит от [Манускрипта мудрости](#).

И, наконец, в колоду добавился [Сайлас Новолуний](#). Утер способен использовать его лучше всех прочих классов, за счет своей силы героя. Он очевидно хорош в поединках против Воина, но может пригодиться и в других матч-апах (зеркальном, против Жреца и Разбойника), когда надо разобраться с одной большой угрозой, не расходуя [Лорда Барова](#) или [Манускрипт справедливости](#).

Манускрипт Паладин :



Манускрипт Паладин с Сайласом



Чистый Манускрипт Паладин



назад к выбору класса



- Рост Агро Охотника на демонов отпугнул игроков от Шамана, однако он по-прежнему неплох даже в ухудшившихся обстоятельствах.

Эволв Шаман - лучшая колода класса благодаря хорошему разбросу матч-апов вне противостояния с Агро ДХ. Также по прошествии недели можно сделать больше выводов о двух сборках, представленных в прошлом отчете: со [Съехавшей вагонеткой](#) и с [Безликой осквернительницей](#).

Сборка с осквернительницей выглядит довольно целостно. Единственная поправка, которую можно внести, это замена [Крабстера-трещота](#) на [Инару Удар Бури](#), которая поможет против Воина и Друида. Однако она мало связана с другими картами в колоде, поэтому не так важна для крафта.

Сборка с вагонеткой отлично показала себя в руках Jambre, который занял 1 строчку Легенды со своей версией пару дней назад. Важнейшее нововведение от игрока - [Ожившая метла](#). Она нивелирует отсутствие заклинаний в колоде, превращая эволюционировавших существ в псевдо-ремувалы. В представленной сборке добавлен второй [Кабельщик ЗЛА](#) как лучшая карта вместо одного [Крабстера-трещота](#) (по сравнению с колодой от Jambre).

Агро Шаман просел по винрейту из-за плохого противостояния с Агро ДХ. Игроки попытались изменить архетип так, чтобы он мог более агрессивно сражаться за стол в ранней игре, убрав дорогие карты из колоды. Многообещающе выглядит [Хранитель знаний Полкелт](#) и отказ от одного Молота рока в пользу [Молота-гноллобая](#). Даже если [Смотритель арены](#) не достанет оставшийся Молот рока, это поможет сделать Полкелт.

Более ранняя кривая маны и оружие подталкивают к выбору [Гнева бури](#) и стратегии со спамом стола. В такой сборке есть смысл использовать [Запойную читательницу](#),

нежели в старой с Камнедробителем и Выбросом лавы.

- ■ **Эвольв Шаман :**



Эвольв Шаман с вагонеткой



- **Эвольв Шаман Ярмарки**



- **Тотем Шаман :**

Глаз'ор Тотем Шаман



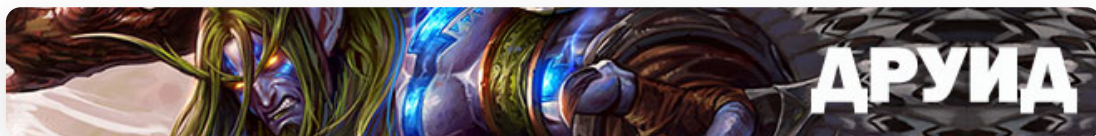
- **Агро Шаман :**



Полкелт Агро Шаман



назад к выбору класса



- ■ Колоды с первых строчек Легенды могут вводить в заблуждение, и **Зефрис Друид** - отличный тому пример. Колода появилась в статистике после точечного успеха и из-за заманчивых матч-апов с Соул ДХ и Контроль Воином. Может показаться, что это разрушитель меты, однако он страдает от той же проблемы, что и **Клоун Друид**: безнадёжные встречи с любыми другими противниками.

В действительности Зефрис Друид даже хуже, чем Клоун Друид. **Зефрис Великий** создает ощущение защищенности и возможности найти ответ в любой трудной ситуации. **Элиза Просвещенная** снабжает вас недостающими дубликатами карт. Однако за все это вы платите целостностью колоды и остаетесь без надежного плана на игру. Если архетип не совершит серьезный скачок в оптимизации (что маловероятно, поскольку составить максимально рабочую сборку Зефрис колоды не так сложно), он, скорее всего, пропадет из меты.

- **Клоун Друид :**

Клоун Друид

■ Зефрис Друид :



Зефир Друид



■ назад к выбору класса



- **Зефир Охотник** продолжает показывать отличные результаты в текущей мете благодаря превосходному разбросу матч-апов. Из-за этого он практически неподвластен изменениям самой меты. Агро ДХ - самая непростая встреча, но Охотник намного лучше показывает себя в ней, чем, к примеру, Шаман. **Взрывная ловушка** немного улучшит это противостояние.

Сложно сказать, зачем играть **Фейс Охотником** вместо сборки без копий. Его винрейт на хорошем уровне, но он абсолютно во всем проигрывает колоде с Бранном и Зефиром.

■ Фейс Охотник :

Полкелт Фейс Охотник

■ Зефир Охотник :



Секрет Зефир Охотник

■ Охотник на хрипах:



Секретс Охотник на хрипах



■ назад к выбору класса



- Жрец оказался в полнейшем беспорядке. Работать со статистикой по классу очень сложно, поскольку в ней черт ногу сломит. Огромное количество игроков даже не знает о том, что был исправлен баг **Назманийской колдуньи**, и продолжают играть старыми сборками. Другая часть игроков экспериментирует с ужасными **Миракл вариациями с Гоблином-аукционистом**. В итоге невозможно сделать хоть какие-то выводы по классу.

Представленная сборка с **Назманийской колдуньей** наверняка далека от оптимальной, но в качестве отправной точки ее вполне можно использовать. Карта, которая отлично показывает себя в колоде, - это **Слово силы: Щит**. Она не только позволяет активировать **Назманийскую колдунью** и **Сетеккскую ворожею**, но и невероятно сильна в связке с **Яростным пиромантом**. Последний вместе с **Прославлением** является важнейшим инструментом против Охотника на демонов. **Слово Тьмы: Смерть** также очень важно, особенно с учетом роста популярности **Разбойника**. Связка **Кабалиста-послушника** и **Волны апатии** не так хороша в текущей мете, как раньше. Кроме того, не совсем ясно, насколько необходима **Мучительница Иллюсия**, особенно с учетом того, насколько плохо она сочетается с другими картами в сборке (вам приходится либо отдавать противнику части комбинаций и удешевленные карты, либо “выбрасывать” их на стол без выгоды). Для ответов на эти вопросы нужна статистика.

Зефрис Жрец может отказаться от нескольких “жадных” карт, чтобы улучшить встречу с Агро ДХ. Дешевые ремувалы - ключ к успеху. Справиться с ранней агрессией помогут **Слово Тьмы: Боль**, **Темное безумие** и **Божественная кара**.

- **Контроль Жрец:**



Контроль Жрец с Назманийской колдуньей

- **Зефрис Жрец:**



Зефрис Жрец Ярмарки

- **Жрец на воскрешении:**



Жрец на воскрешении с Кровью Г'ууна



◦ [назад к выбору класса](#)

- ■ ■ ■



- От Мага есть новости! **Рено Маг** начал понемногу возвращаться на сцену с относительно неплохим процентом побед, но эта колода все еще не оказывает значительного влияния на мету и не набирает особую популярность. Эта колода — хороший вариант, чтобы выполнить квесты на класс Мага, но, похоже, только на это она и годится. Лучшая сборка архетипа не имеет каких-либо новшеств, она предлагает старый набор дорогих заклинаний и знакомых средств защиты.

Остальные архетипы класса очень слабы. Игроки экспериментируют с **К`Тун Спелл Магом**, одна из сборок которого (от игрока Languagehacker) представлена ниже. Колода может превращать части **К`Туна** в более сильные заклинания с помощью **Колоды Безумия** в быстрых матч-апах. Это круто, но, пожалуй, не слишком.

- **Спелл Маг :**

Неужели на этот раз в этом разделе нет Охотника на демонов или Воина? Это невероятно!

Миракл Разбойник перестал использовать Зеффриса, что пошло ему на пользу. Эффективность архетипа на высших уровнях игры сильно повысилась благодаря оптимизации сборки на секретах, а также из-за появления сборки с **Мастерицей закрутки**, и эта сборка может стать лучшей в текущей мете.

Эта новая сборка очень хорошо показывает себя против Агро ДХ благодаря сильным темповым картам, которые колода способна предложить на первых ходах игры. А в поздней игре эти темповые карты превращаются в карты для поздней игры благодаря всеми забытой эпической карте, которая вот-вот будет поглощена ротацией и наверняка вызовет много головной боли у игроков, когда те будут размышлять о том, нужно ли её крафтить.

Разброс матч-апов представленной сборки выглядит несколько безумно. Популярные в ладдере вариации колоды в данный момент не используют **Запугивание**, и это мешает победить в тех матч-апах, в которых важны точечные ремувалы. Добавление **Запугивания** в сборку должно устранить эту слабую сторону архетипа и положительно сказаться на винрейте. Трудно найти колоду, которая способна почти гарантированно побеждать Миракл Разбойника. Единственная такая колода — Эволв Шаман.

- **Миракл Разбойник :**

- **Секрет Миракл Разбойник**



-  **Комбо Миракл Разбойник**



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