

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Доминирующий метовый треугольник: Утер, Валира, Иллидан. Vicious Syndicate. Мета-отчет №320

19.04.2025

Мета-отчеты

Мета-отчет

Доминирующий метовый треугольник: Утер, Валира, Иллидан. Vicious Syndicate. Мета-отчет №320

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



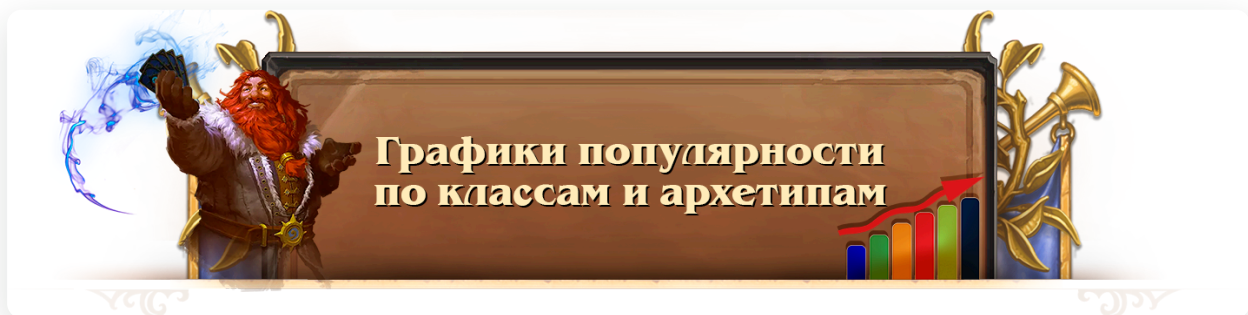
Наглядно и подробно разбираем мету Объятий Изумрудного Сна в мета-отчете Vicious Syndicate. Здесь вы найдете лучшие колоды всех классов, таблицы матч-апов и винрейтов, а также разрушителя меты этой недели.

Всего проанализированных игр	1,099,000
Топ 1000 ранга Легенда	105,000
На ранге Легенда (за искл. Топ 1к)	304,000

Алмаз 1-4	137,000
Алмаз 10-5	183,000
Платина	138,000
Бронза/ Серебро / Золото	232,000

• **Содержание мета-отчета:**

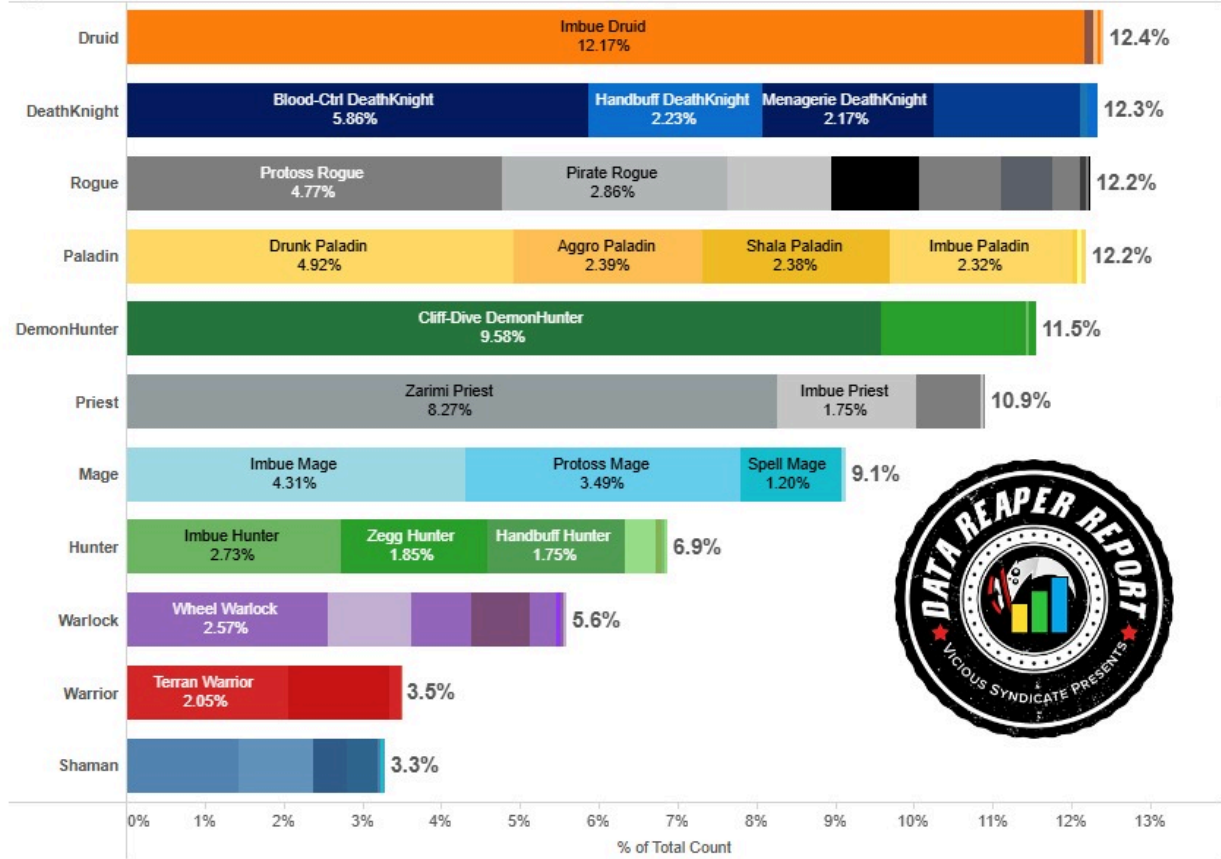
1. *Графики популярности по классам и архетипам*
2. *Анализ популярности классов*
3. *Графики винрейта и рейтинг архетипов*
4. *Анализ силы архетипов*
5. *Анализ силы классов и актуальные колоды меты*
6. *Разрушители меты*



По всем рангам

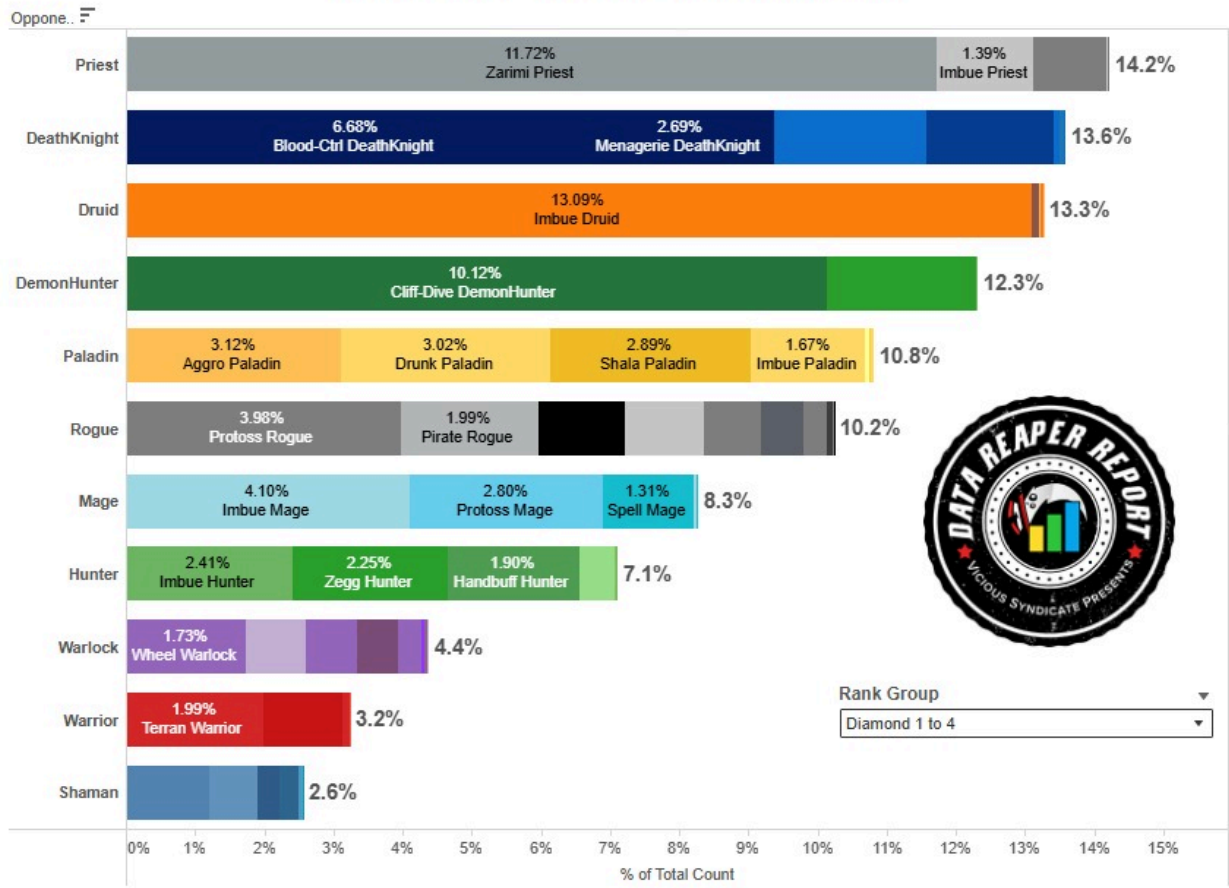
vS Data Reaper # 320 (April 9 - 15, 2025) - All Ranks

Oppone..



На рангах Алмаз 4 — 1

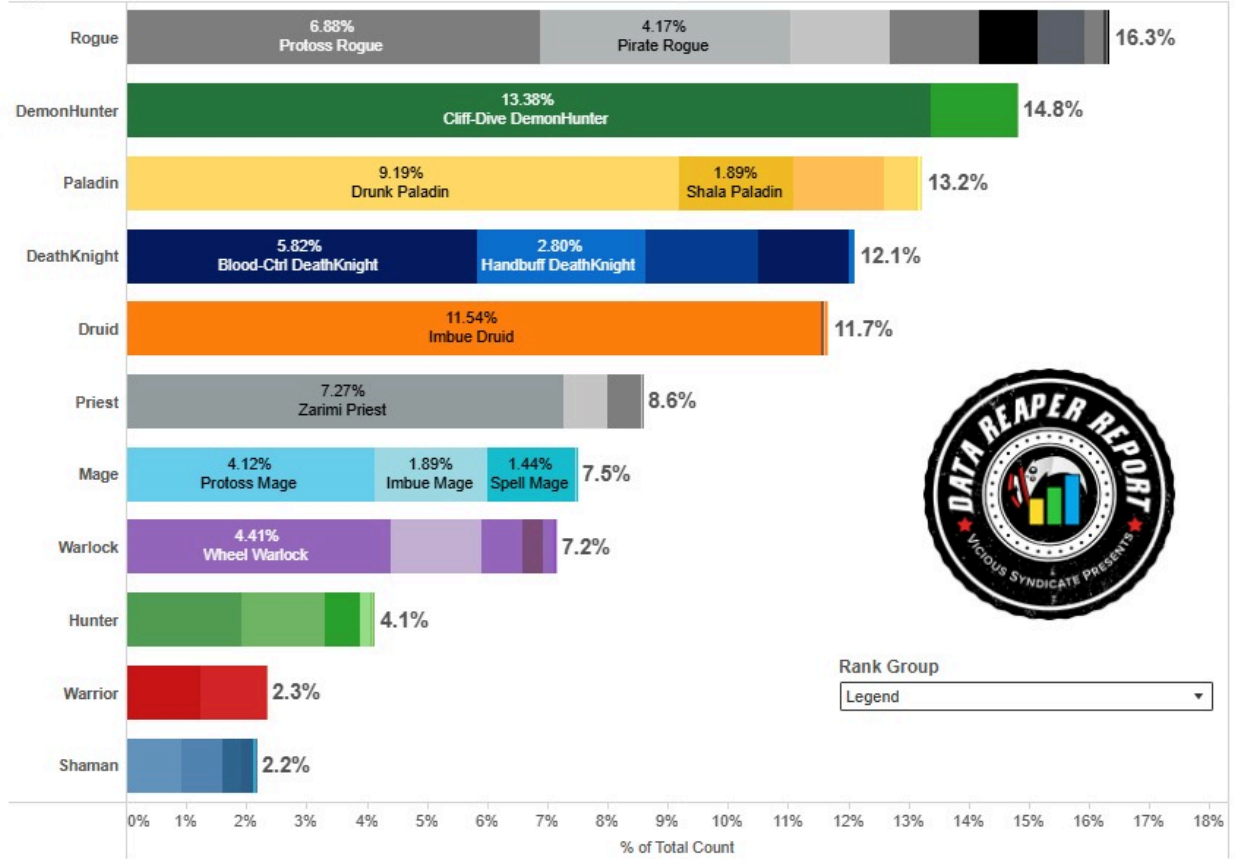
vS Data Reaper # 320 (April 9 - 15, 2025) - By Ranks



В Легенде

vS Data Reaper # 320 (April 9 - 15, 2025) - By Ranks

Oppone..

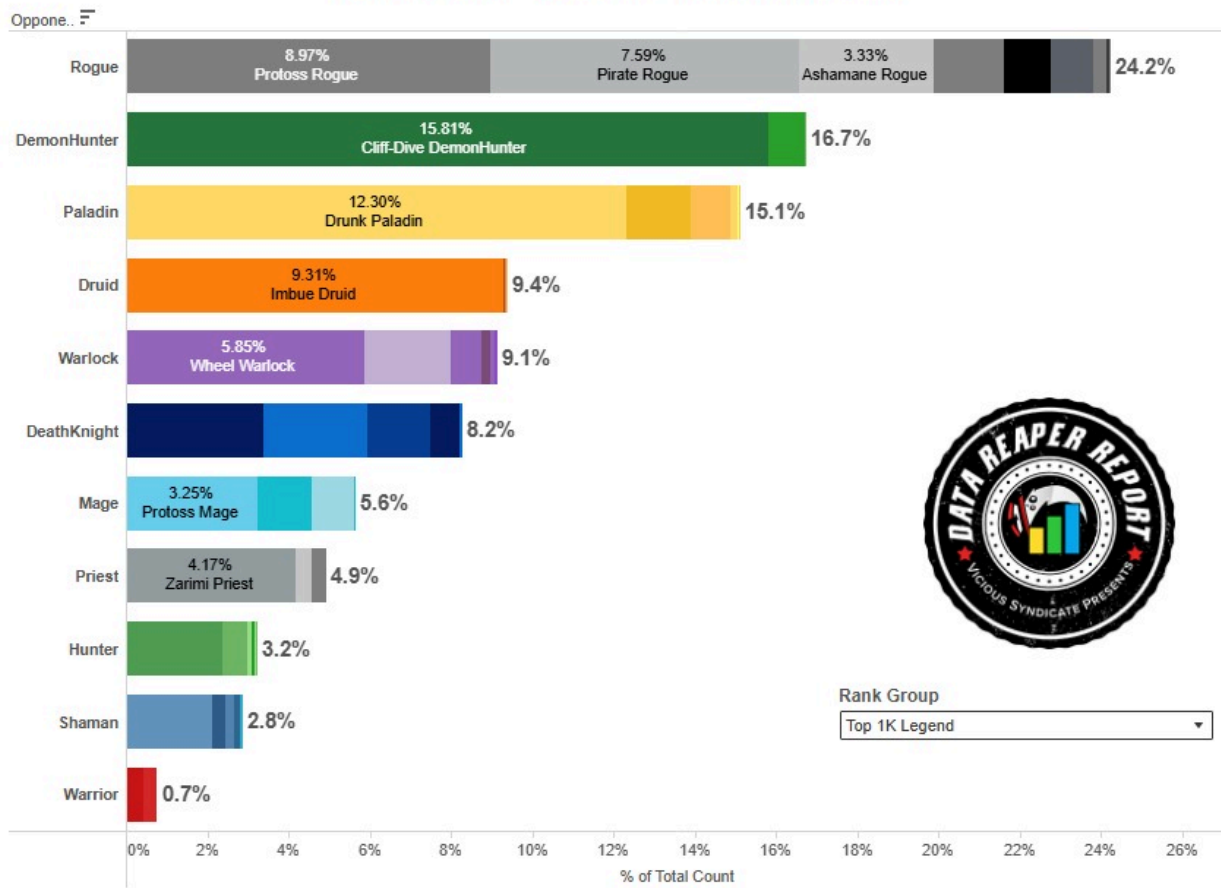


Rank Group

Legend

В топ-1000 Легенды

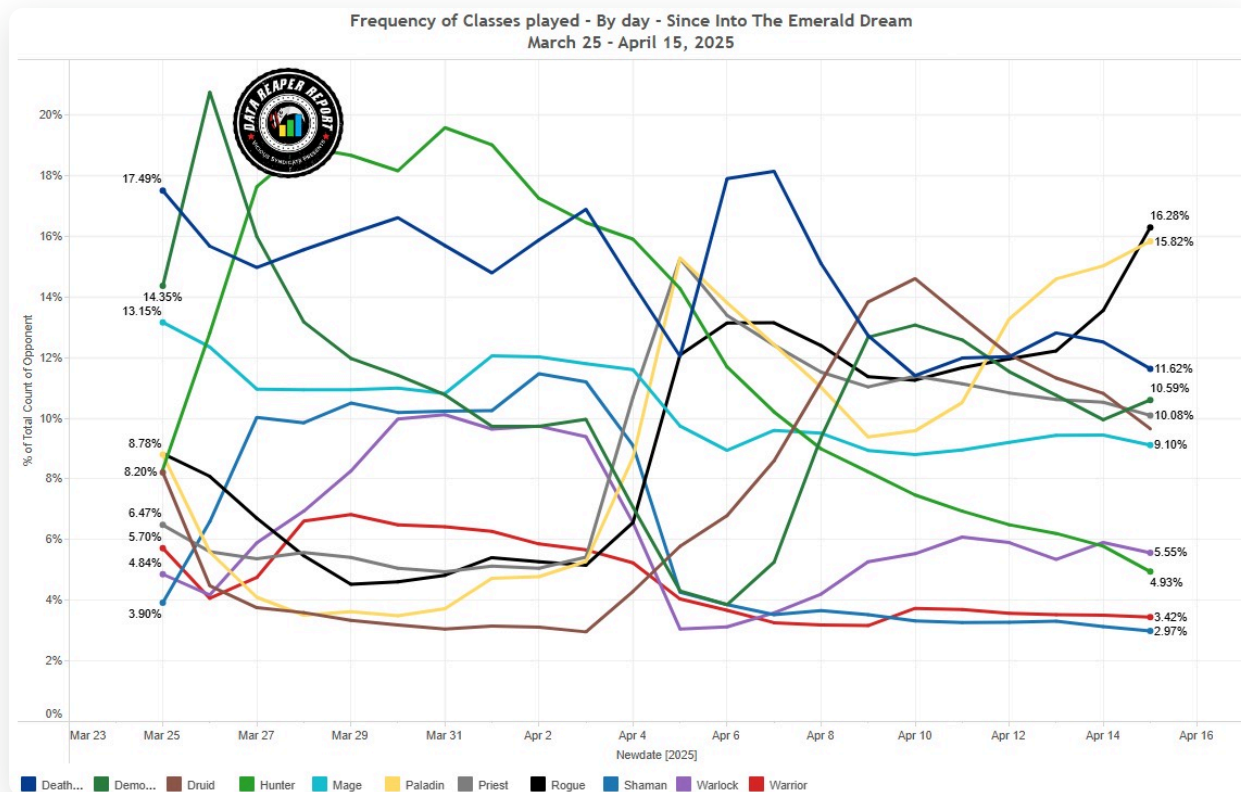
vS Data Reaper # 320 (April 9 - 15, 2025) - By Ranks



Rank Group

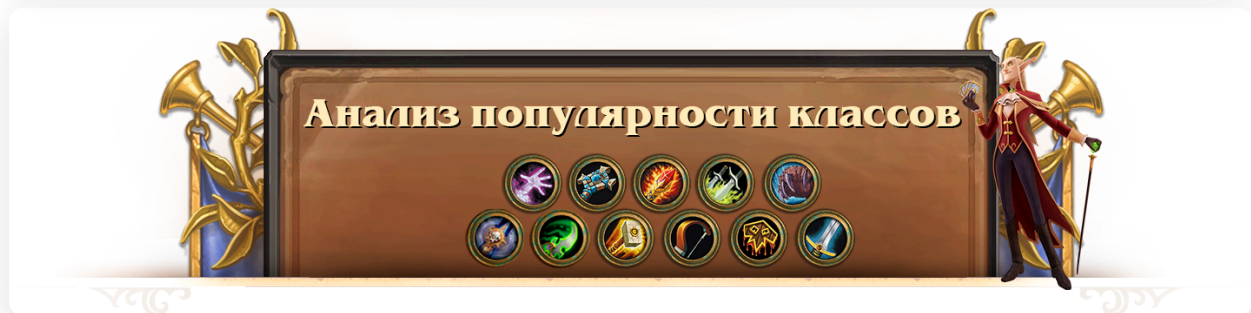
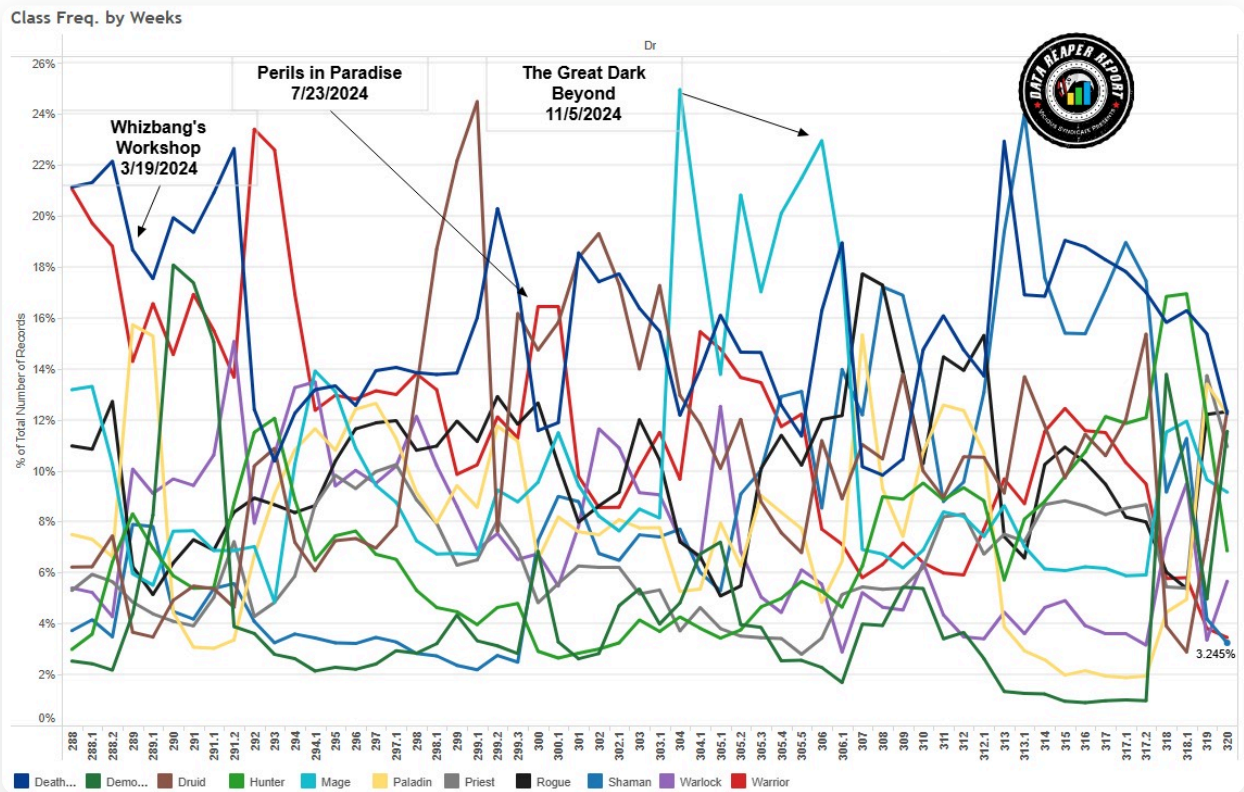
Следующий график показывает прогресс популярности классов по дням с момента выхода дополнения Объятия Изумрудного Сна

Популярность по дням



Следующий график показывает прогрессию популярности классов по неделям в течение календарного года

Популярность по неделям

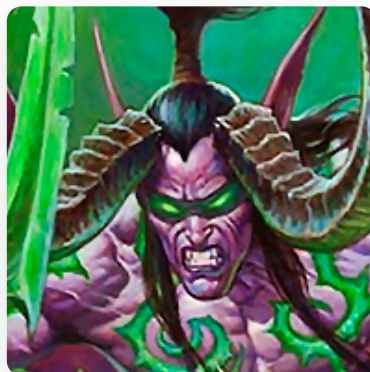


Сразу после вспышки Биг ДХ Разбойник пошел на спад. Однако класс перевернул ситуацию в свою пользу и сейчас уверенно набирает популярность, вероятно, из-за роста Паладина. Внутреннее разнообразие Разбойника также изменилось.

Протосс Разбойников стало меньше, зато возрос интерес к **Пират Разбойнику**.

Пеплошкурная Разбойник предстал в ладдере с новой сборкой. А вот **Миракл**

Разбойник встал на путь к исчезновению.



Биг ДХ ожидаемо привлёк внимание игроков. Он очень быстро получил звание самой популярной колоды в Легенде. В то же время, несмотря на первоначальный рывок, он быстро остепенился и даже слегка потерял в численности. Внимание у него украли ещё одно новое лицо на соревновательной сцене — колода, появившаяся уже после прошлого мета-отчета.



Паладин Света — продукт эволюции Урсол Паладина, который взорвался популярностью буквально из ниоткуда на прошлых выходных и стремительно захватил звание лидера класса на высоких рангах. В новой версии Урсол перестал быть главным условием победы — им стали Шанти и Мигающий светобот с быстрым удешевлением. Божественный отвар — самая важная карта колоды. Колода дышит прямо в спину самому популярному в игре Биг Охотнику на демонов и вот-вот перегонит его в численности в Легенде. Вместе с тем она начинает все чаще встречаться на рангах ниже.



Хамуул Друид — самая успешная и конкурентоспособная колода на зарядке. Хотя это ни о чем и не говорит, учитывая положение колод на зарядке в целом, важно отметить, что Хамуул Друид стал самой популярной колодой на всех рангах вне Легенды. Игрокам очень нравится этот архетип, поскольку он напоминает Джейд Друида и так же призывает существ все большего и большего размера.



Чернокнижник превратился в совершенно иной класс буквально за неделю. **Чернокнижник на областях** исчез. И хоть **Чернокнижник Смерти** и появился вместо него, его популярность быстро сократилась до не самых крупных размеров. И появилась новая альтернатива в лице **Звездолет Чернокнижника** с очень похожим стилем игры и вспомогательными картами.



ДК Крови переживает практически полный крах своих достижений, сохраняя лишь небольшое присутствие на Алмазе и ниже. Из топа Легенды его как ветром сдуло. **Звездолет ДК** также идет на спад. Тем временем класс представил новую колоду, которая привлекла внимание игроков: **Хэндбафф Рыцаря смерти**.



Маг держится молодцом. Можно предположить, что игроки сильно привязаны как к **Магу на огоньках**, так и к **Протосс Магу**, хотя колоды не так сильно распространены из-за своей низкой эффективности. Тем временем появилось небольшое число **Спелл Магов**, возвращение давней колоды в Стандарт.



Энтузиазм вокруг **Дракон Жреца** поулег. Колода по-прежнему крайне популярна на Алмазе и Платине, но уже на прошлой неделе стало ясно, что она теряет свое доминирующее положение, заработанное в самом начале патча, из-за чего игроки из топа Легенды отвернулись от нее.



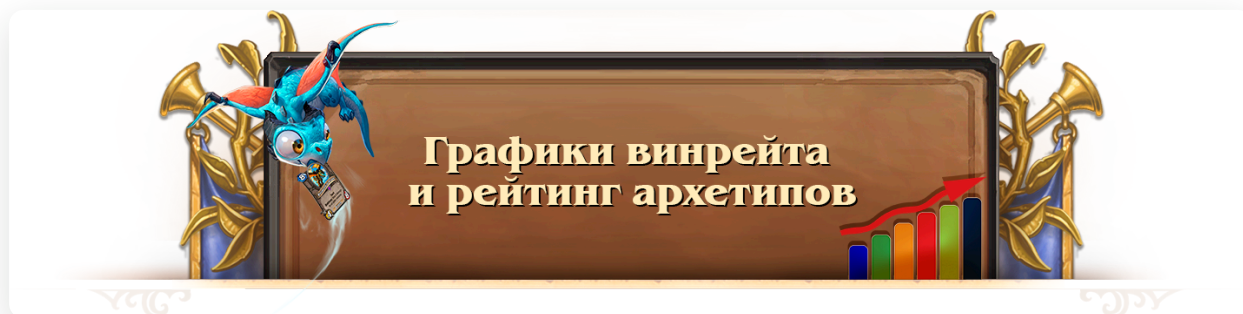
Охотник существенно утратил популярность. **Заряженный Охотник** встречается реже, потому что колода ужасна. **Зерг Охотником** на хрипах, похоже, не играет ни одно живое существо. **Хэндбафф Охотник** — единственная колода, к которой сохраняется хоть какой-то интерес в топе Легенды.



Терран Воин изредка встречается в ладдере, а остальные игроки на Гарроше экспериментируют с **Контроль Воином**. При этом в топе Легенды о классе забыли напрочь, что нельзя назвать хорошим знаком.



Ранее на прошлой неделе некоторые игроки утверждали, что **Небула Шаман** находится в хорошем положении в Стандарте. Эти утверждения никак не отражаются на популярности класса. И даже наоборот, Небула Шаман сейчас исчезает из топа Легенды.



Диаграммы матч-апов

По всем рангам

Matchup Win rates based on games between 4/9/2025-4/15/2025 (Minimum 100 games required per matchup)

Rank Group

Opponent / Opponent Deck

D4 to L



Hero	Hero Deck	Blood-Ctrl Dea...	Handbuff Deat...	Menagerie De...	Starship Death...	Aggro Demon...	Cliff-Dive Dem...	Imbue Druid	Handbuff Hunt...	Imbue Hunter	Zegg Hunter	Imbue Mage	Protoss Mage	Spell Mage	Aggro Paladin	Drunk Paladin	Imbue Paladin	Shala Paladin	Imbue Priest	Zarimi Priest	Ashamane Ro..	Pirate Rogue	Protoss Rogue	Starship Rogue	Ysera Rogue	Imbue Shaman	Murmur Sham...	Mill Warlock	Starship Warlo...	WallowWarlock	Wheel Warlock	Control Warrior	Terran Warrior	
DeathKnight	Blood-Ctrl DeathKnight	Black	Green	Red	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Green	
	Handbuff DeathKnight	Red	Black	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	Green	Green	Green	Green	
	Menagerie Deat..	Red	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	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Starship DeathKnight	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	DemonHunter	Aggro DemonHunter	Red	Red	Green	Green	Black	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	Imbue Druid	Red	Red	Green	Green	Green	Black	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		
	Hunter	Handbuff Hunter	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
		Imbue Hunter	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Zegg Hunter		Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
Mage	Imbue Mage	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Protoss Mage	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	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	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
Paladin	Aggro Paladin	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Drunk Paladin	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Imbue Paladin	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Shala Paladin	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
Priest	Imbue Priest	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Zarimi Priest	Green	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	Green	Green	Green	Green	
Rogue	Ashamane Rogue	Red	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	Green	Green	Green	Green	
	Pirate Rogue	Green	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	Green	Green	Green	Green	
	Protoss Rogue	Red	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	Green	Green	Green	Green	Green
	Starship Rogue	Green	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	Green	Green	Green	Green	Green
	Ysera Rogue	Red	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	Green	Green	Green	Green	Green
Shaman	Imbue Shaman	Red	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	Green	Green	Green	Green	
	Murmur Shaman	Green	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	Green	Green	Green	Green	Green
Warlock	Mill Warlock	Red	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	Green	Green	Green	Green	
	Starship Warlock	Green	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	Green	Green	Green	Green	Green
	Wallow Warlock	Red	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	Green	Green	Green	Green	Green
	Wheel Warlock	Green	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	Green	Green	Green	Green	Green
Warrior	Control Warrior	Red	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	Green	Green	Green	Green	Green
	Terran Warrior	Green	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	Green	Green	Green	Green	Green

В Легенде

Matchup Win rates based on games between 4/9/2025-4/15/2025 (Minimum 100 games required per matchup)

Rank Group		Opponent / Opponent Deck																																
Legend																																		
		Blood-Ctrl Dea...	Handbuff Deat...	Menagerie Dea...	Starship Death...	Aggro Demon...	Cliff-Dive Dem...	Imbue Druid	Handbuff Hunt...	Imbue Hunter	Zegg Hunter	Imbue Mage	Protoss Mage	Spell Mage	Aggro Paladin	Drunk Paladin	Imbue Paladin	Shala Paladin	Imbue Priest	Zarimi Priest	Ashamane Ro...	Pirate Rogue	Protoss Rogue	Starship Rogue	Ysera Rogue	Imbue Shaman	Murmur Sham...	Mill Warlock	Starship Warlo...	WallowWarlock	Wheel Warlock	Control Warrior	Terran Warrior	
		Hero Deck	2																															
DeathKnight	Blood-Ctrl DeathKnight																																	
	Handbuff DeathKnight																																	
	Menagerie Deat..																																	
	Starship DeathKnight																																	
	Aggro DemonHunter																																	
DemonHunter	DemonHunter																																	
	Cliff-Dive DemonHunter																																	
	Imbue Druid																																	
Druid	Imbue Hunter																																	
Hunter	Handbuff Hunter																																	
	Imbue Hunter																																	
	Zegg Hunter																																	
Mage	Imbue Mage																																	
	Protoss Mage																																	
	Spell Mage																																	
Paladin	Aggro Paladin																																	
	Drunk Paladin																																	
	Imbue Paladin																																	
	Shala Paladin																																	
Priest	Imbue Priest																																	
	Zarimi Priest																																	
Rogue	Ashamane Rogue																																	
	Pirate Rogue																																	
	Protoss Rogue																																	
	Starship Rogue																																	
	Ysera Rogue																																	
Shaman	Imbue Shaman																																	
	Murmur Shaman																																	
Warlock	Mill Warlock																																	
	Starship Warlock																																	
	Wallow Warlock																																	
	Wheel Warlock																																	
Warrior	Control Warrior																																	
	Terran Warrior																																	

Таблица % винрейта архетипов с распределением по тирам

В топ-1000 Легенды

Top 1K Legend



vS Power Rankings

DR # 320

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Drunk Paladin	53.58		100.0	77.8	88.9
	Cliff-Dive DemonHunter	53.51	-0.54	99.1	100.0	99.5
	Protoss Rogue	53.48	0.80	98.6	56.7	77.7
	Handbuff DeathKnight	52.43		83.9	16.2	50.0
Tier 2	Pirate Rogue	51.51	-1.01	71.0	48.0	59.5
	Ashamane Rogue	50.92	8.47	62.8	21.1	41.9
	Starship Warlock	50.82		61.4	13.5	37.5
	Imbue Druid	50.42	-0.45	55.8	58.9	57.4
	Zarimi Priest	50.24	-0.42	53.3	26.4	39.8
	Handbuff Hunter	50.07	-1.75	51.0	14.9	33.0
Tier 3	Starship DeathKnight	49.05	-2.48	36.7	9.9	23.3
	Starship Rogue	48.70	-1.51	31.9	10.7	21.3
	Zegg Hunter	48.70	-2.93	31.8	0.6	16.2
	Menagerie DeathKnight	48.51	-2.42	29.1	4.4	16.8
	Aggro Paladin	48.10	-2.40	23.5	6.2	14.8
	Aggro DemonHunter	47.85	-1.07	20.0	4.5	12.2
	Wheel Warlock	47.77		18.9	37.0	28.0
	Terran Warrior	47.73	-2.83	18.4	1.9	10.1
	Protoss Mage	47.55	-0.72	15.8	20.6	18.2
	Shala Paladin	47.08	-3.51	9.2	10.2	9.7
Tier 4	Spell Mage	46.75		4.6	8.3	6.4
	Imbue Mage	45.72	-3.40	-9.8	6.6	-1.6
	Murmur Shaman	45.70	4.28	-10.1	13.5	1.7
	Blood-Ctrl DeathKnight	45.26	-6.83	-16.3	21.4	2.6
	Imbue Hunter	43.16	-0.05	-45.6	3.9	-20.8
	Imbue Paladin	43.10	-2.13	-46.3	1.1	-22.6
	Control Warrior	42.75	-2.39	-51.3	2.7	-24.3
	Ysera Rogue	41.38		-70.4	7.5	-31.5
	Imbue Shaman	40.58	-1.65	-81.6	1.2	-40.2
	Mill Warlock	37.50	-1.92	-124.5	4.8	-59.8
	Wallow Warlock	36.81	-2.36	-134.2	1.2	-66.5
	Imbue Priest	33.83	-3.73	-175.8	2.5	-86.6

В Легенде



vS Power Rankings DR # 320

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Drunk Paladin	55.00		100.0	68.7	84.4
	Protoss Rogue	53.38	0.18	83.8	51.4	67.6
	Handbuff DeathKnight	53.37		83.7	20.9	52.3
	Cliff-Dive DemonHunter	53.16	-0.94	81.5	100.0	90.8
	Zarimi Priest	52.32	0.76	73.2	54.4	63.8
Tier 2	Pirate Rogue	51.56	-1.86	65.6	31.1	48.4
	Handbuff Hunter	51.10	-1.85	61.0	14.4	37.7
	Zegg Hunter	51.04	-2.78	60.4	4.4	32.4
	Imbue Druid	50.63	-0.12	56.3	86.3	71.3
	Aggro Paladin	50.22	-2.27	52.2	11.3	31.8
	Ashamane Rogue	50.17	10.67	51.7	12.3	32.0
Tier 3	Starship Warlock	49.68		46.8	11.1	29.0
	Menagerie DeathKnight	49.21	-2.96	42.1	11.3	26.7
	Shala Paladin	49.18	-2.26	41.8	14.1	28.0
	Starship DeathKnight	49.08	-1.10	40.8	14.2	27.5
	Terran Warrior	48.98	-1.45	39.8	7.8	23.8
	Aggro DemonHunter	48.20	-2.10	32.0	8.7	20.4
	Protoss Mage	47.50	-1.28	25.0	30.8	27.9
Tier 4	Spell Mage	46.77		17.7	10.8	14.2
	Imbue Mage	46.31	-2.96	13.2	14.2	13.7
	Wheel Warlock	46.10		11.0	33.0	22.0
	Starship Rogue	46.03	-0.67	10.3	11.0	10.7
	Blood-Ctrl DeathKnight	46.00	-4.90	10.1	43.5	26.8
	Murmur Shaman	43.91	3.66	-10.9	6.9	-2.0
	Imbue Paladin	43.78	-1.66	-12.1	4.0	-4.1
	Imbue Hunter	43.42	-0.03	-15.8	10.3	-2.8
	Control Warrior	42.68	-0.69	-23.2	9.2	-7.0
	Ysera Rogue	40.99		-40.1	7.3	-16.4
	Imbue Shaman	40.94	-0.69	-40.5	5.0	-17.7
	Mill Warlock	36.29	-1.47	-87.1	5.2	-41.0
	Wallow Warlock	36.22	-2.03	-87.7	2.6	-42.6
	Imbue Priest	34.53	-2.53	-104.7	5.5	-49.6

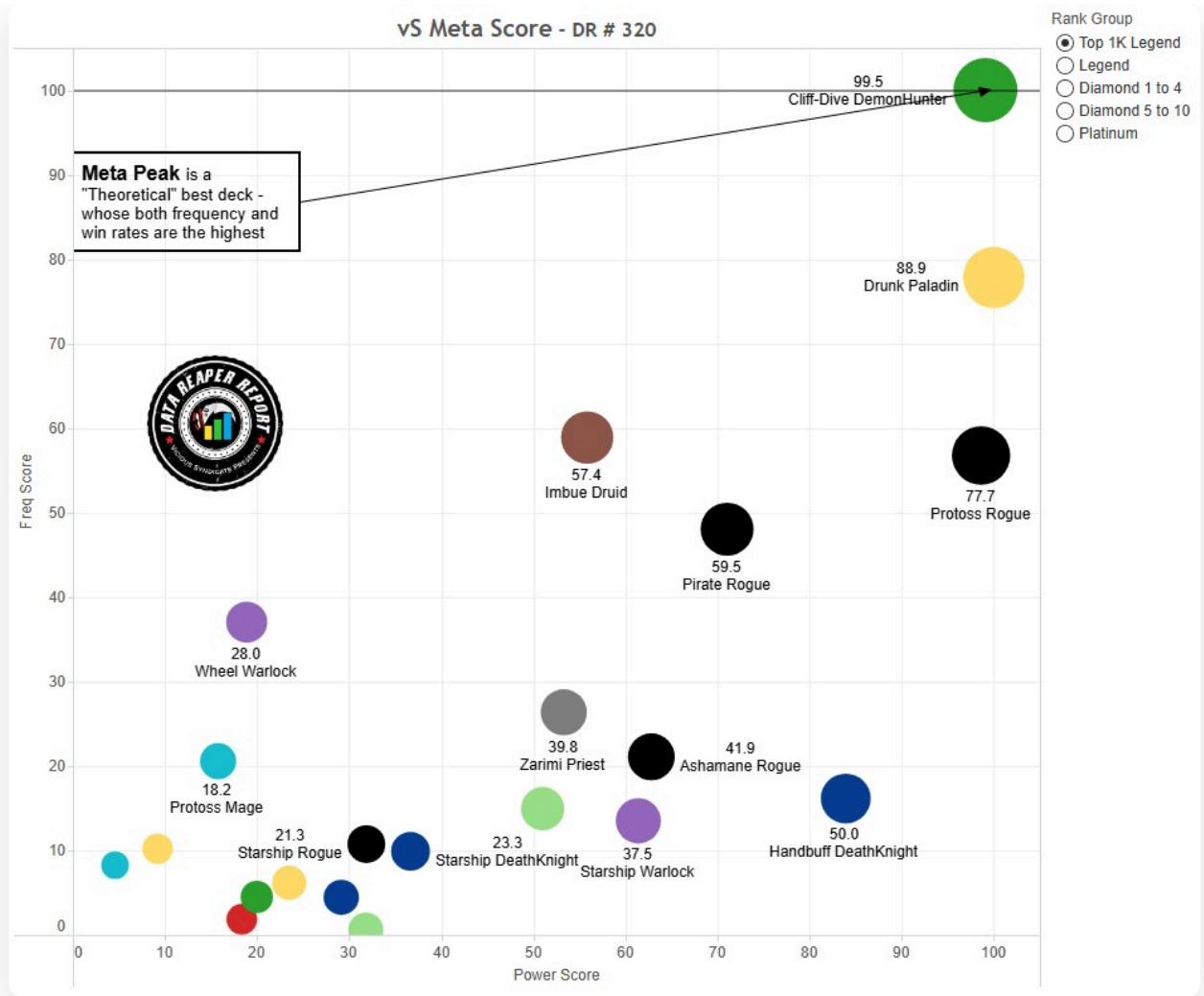


vS Power Rankings DR # 320

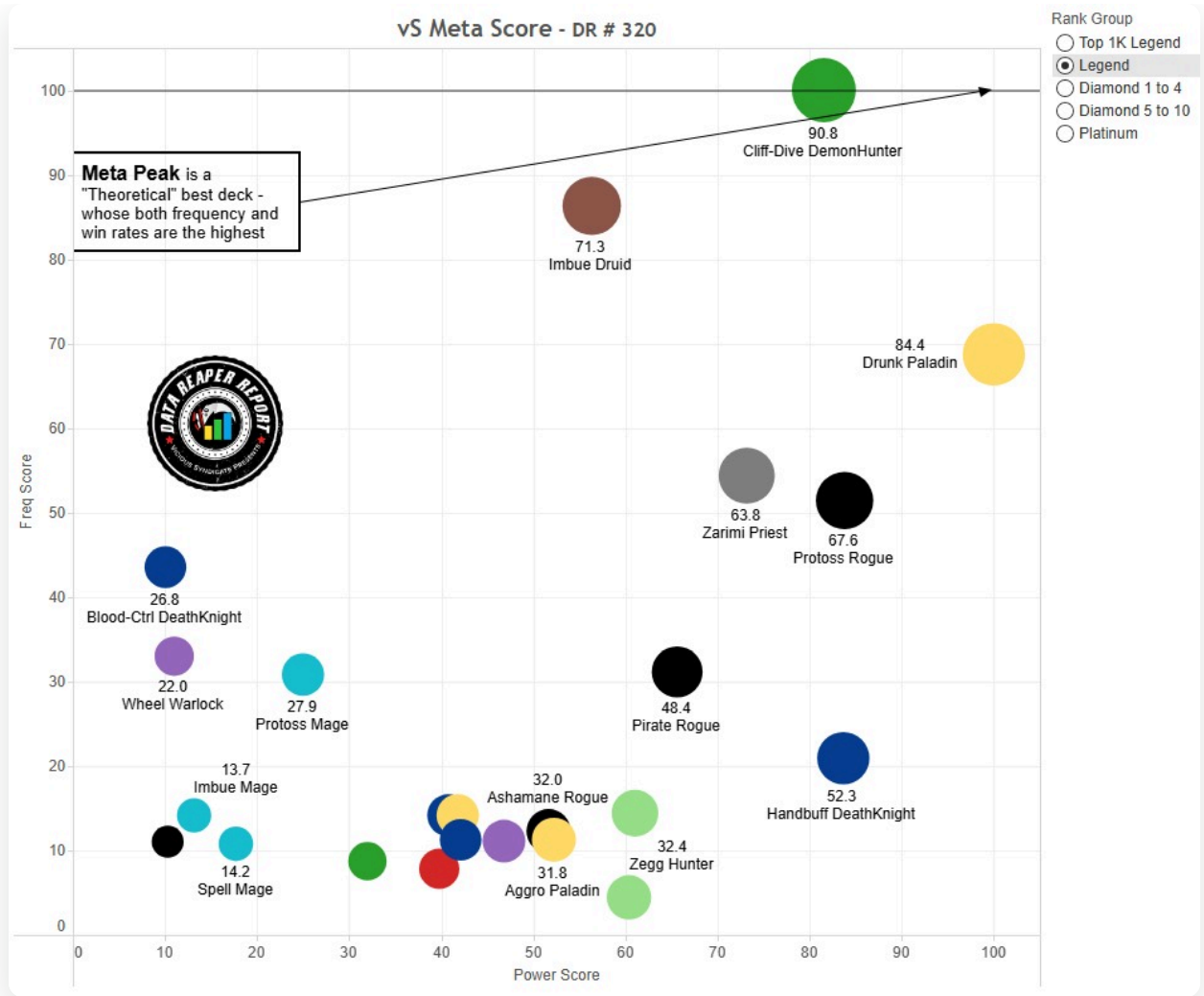
Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Drunk Paladin	56.33		100.0	23.1	61.5
	Protoss Rogue	54.25	-1.20	83.6	30.4	57.0
	Zarimi Priest	54.19	1.50	83.1	89.5	86.3
	Handbuff DeathKnight	54.12		82.6	16.7	49.7
	Cliff-Dive DemonHunter	53.40	0.25	76.9	77.3	77.1
	Zegg Hunter	52.80	-3.01	72.1	17.2	44.7
	Aggro Paladin	52.53	-2.17	70.0	23.8	46.9
	Handbuff Hunter	52.50	-1.51	69.7	14.5	42.1
	Pirate Rogue	52.11	-2.79	66.7	15.2	40.9
Tier 2	Imbue Druid	51.61	0.94	62.7	100.0	81.4
	Shala Paladin	51.07	-0.57	58.5	22.0	40.3
	Menagerie DeathKnight	50.79	-2.99	56.3	20.6	38.4
	Terran Warrior	50.42	1.44	53.4	15.2	34.3
Tier 3	Ashamane Rogue	49.87	12.16	49.0	8.7	28.8
	Aggro DemonHunter	49.45	-3.04	45.7	12.8	29.3
	Starship DeathKnight	49.34	-0.19	44.8	14.0	29.4
	Starship Warlock	48.35		37.0	6.6	21.8
	Spell Mage	47.62		31.2	10.0	20.6
	Blood-Ctrl DeathKnight	47.40	-2.99	29.5	51.1	40.3
Tier 4	Protoss Mage	46.99	-0.18	26.2	21.4	23.8
	Imbue Mage	46.55	-0.98	22.7	31.3	27.0
	Starship Rogue	44.49	0.96	6.4	6.3	6.4
	Wheel Warlock	44.43		6.0	13.2	9.6
	Imbue Paladin	44.34	-1.21	5.3	12.7	9.0
	Imbue Hunter	43.31	-0.56	-2.8	18.4	7.8
	Control Warrior	42.67	0.06	-7.9	8.6	0.4
	Murmur Shaman	41.46	2.58	-17.5	5.3	-6.1
	Imbue Shaman	41.17	0.17	-19.8	9.3	-5.3
	Ysera Rogue	40.41		-25.8	9.6	-8.1
	Wallow Warlock	36.31	-1.74	-58.2	4.5	-26.8
	Mill Warlock	35.73	0.23	-62.8	5.7	-28.5
	Imbue Priest	35.44	-1.16	-65.0	10.6	-27.2

Диаграммы Meta Score

В топ-1000 Легенды



В Легенде



На рангах Алмаз 4 — 1

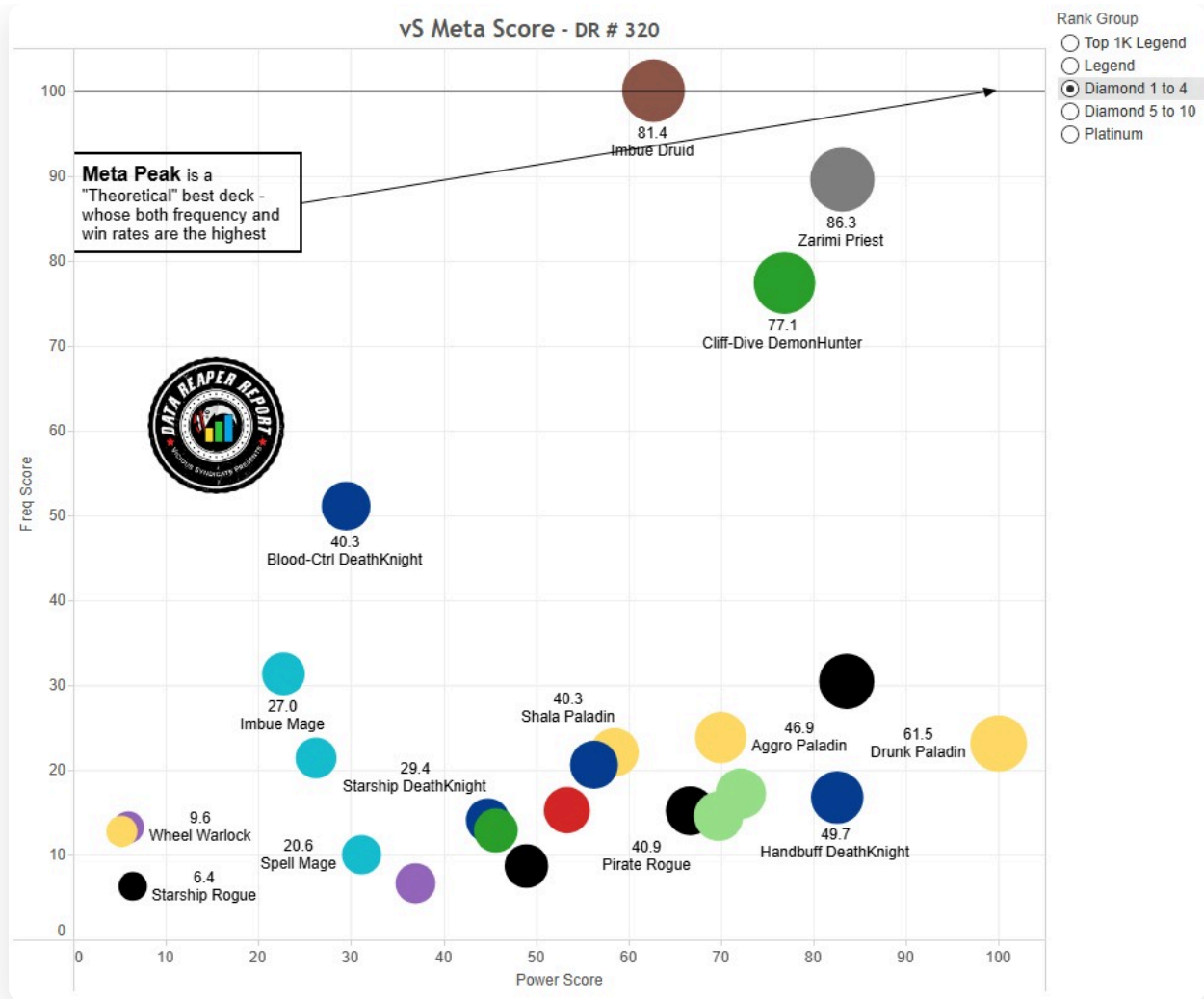
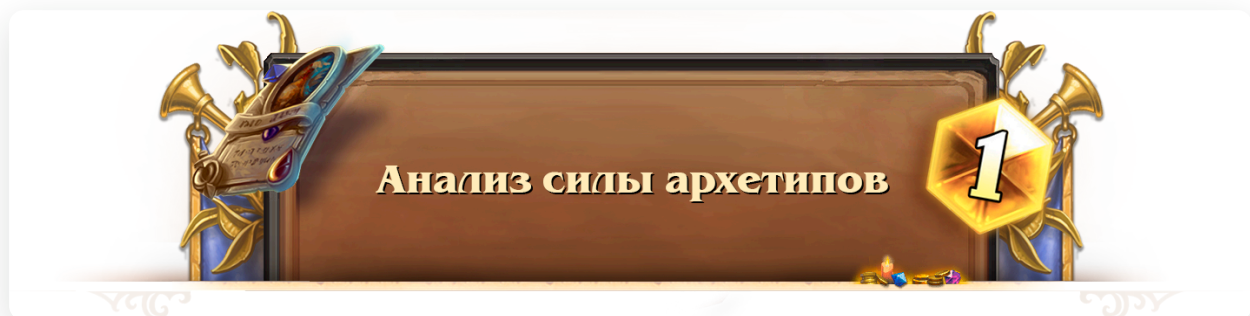


Диаграмма vS Meta Score отображает одновременно и уровень силы архетипов (ось абсцисс X), и их популярность (ось ординат Y). Исследовав этот график, вы сможете нагляднее увидеть и проще понять состояние текущей меты.

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 пронаблюдать, как близко к нему подобралась существующие архетипы.



Мета начинает обретать осязаемую форму. Ее составляют 3 основных силы, которые сдерживают друг друга. Первая — Валира с Протосс Разбойником на передовой. Вторая — Охотник на демонов, который убивает Разбойника. Третья и самая новая сила

представлена Паладином Света. Паладин способен остановить Охотника на демонов, но сдается перед Разбойником.



Разбойник

Сперва появление Биг ДХ и Чернокнижника Смерти стало дурным знаком для Разбойника, и ему пришлось отступить, потеряв часть игроков. Однако за ростом Охотника на демонов последовало еще 2 события, которые изменили ход вещей. Во-первых, в ответ на ДХ и Лока появилась и стала активно расти мощная колода Паладина Света, а это хороший матч-ап для Разбойника. Во-вторых, провалился ДК Крови, еще одна серьезная контр-колода Разбойника, что стало большим толчком вперед для Валиры.

В результате **Протосс Разбойник** стал одной из самых лучших колод Стандарта снова, повторяя свой же успех на 2-й день последнего патча. Колода намного лучше многих других отвечает на стремительный рост Паладина Света. Главная опасность для Разбойника теперь исходит от Чернокнижника и Охотника на демонов, поскольку ДК Крови в топе Легенды стал крайне сомнительной колодой.

Пират Разбойник выглядит хуже Протосс Разбойника, потому что матч-ап с Биг ДХ для него намного сложнее (на 10%, чем для протоссов). **Кабан с мячом** не оставляет пиратам никаких шансов. Матч-ап с Чернокнижника для него лучше, однако Охотник на демонов встречается в мете намного чаще.

Пеплошкурная Разбойник превратился в крайне конкурентоспособную колоду благодаря успешной оптимизации на прошедшей неделе. И эта оптимизация, вероятно, до сих пор происходит. Архетип лучше всех сражается с Паладином Света, чем и выделяется среди остальных представителей класса. У него схожие с Протосс Разбойником плохие матч-апы. Сборки Изера Разбойника с Пеплошкурой на фоне темпо версии выглядят, как пустая трата времени.

Звездолет Разбойник — гадкий утенок класса. Его эффективность упала за неделю, потому что он ведет себя ровно наоборот. У него хороший матч-ап с ДХ, он обыгрывает ДК Крови, но с Паладином ему не справиться. Развитие меты сейчас складывается совершенно не в пользу Звездолет Разбойника.



Охотник на демонов

Биг ДХ зарекомендовал себя, как сильная колода, но неостановимой силой в мете он не стал. Появление Паладина Света загнало Иллидана в треугольник сил в топе Легенды, в то время как вне Легенды многие другие колоды даже превосходят его. Более того, появилась еще одна новая колода, которая полностью уничтожает Биг ДХ — Хэндбафф Рыцарь смерти. Этого архетипа не так много, но Иллидан точно его чувствует.

Отсутствие интереса к **Агро ДХ** также сказывается на его эффективности, потому что далеко не все игроки выбирают его лучшую сборку, как это происходит у других архетипов. Недостаток интереса часто приводит к недостатку информации. Агро ДХ, несомненно, сильная колода, но не лучшая, а не лучшие агро колоды часто остаются на обочине меты.



Паладин



Паладин Света оказался невероятно силен, и только Разбойник стоит на пути его полной и безоговорочной доминации. Среди трех ведущих колод Паладина Света легко можно назвать лучшей, особенно вне топа Легенды, где игроки не настолько склонны играть Разбойником, требующим более высокой концентрации на игре. Именно поэтому Паладин Света отрывается на 2-3% по винрейту от второй лучшей колоды на Платине и Алмазе. Если исключить Разбойника, разброс матч-апов Паладина невероятно хорош.

Совершенно не исключено, что Паладин Света переживет тот же кризис, что пережил Биг ДХ на прошлой неделе, т. е. повышенное внимание и прицельный поиск новых решений против колоды. В то же время, на данный момент нет никаких признаков спада или стагнации в показателях Утера. Пока что его не остановить.

Урсол Паладин рискует утратить актуальность на фоне очевидно превосходящего его Паладина Света. Ранее уже было известно, что колода слишком однобока и предсказуема в своей стратегии, из-за чего ее легко наказать. Паладин Света добавил новую грань классу, с которой намного труднее справиться.

Агро Паладин с Шаладрассилом выглядит неплохо. Он даже положительно выступает против Паладина Света. Вместе с тем это агро колода с не самым лучшим уровнем силы, из-за чего ее перспективы привлечь к себе внимание невелики. Паладин Света намного лучше (и привлекательнее) в целом.



Друид

Хамуул Друид — одна из самых сбалансированных колод в мете, как по винрейту, так и по сбалансированному разбросу матч-апов. Учитывая, что его самый неприятный противник — это одна из колод Разбойника, не удивительно, что Друид настолько популярен вне топа Легенды, где Валира встречается не так часто. В остальном у него нет явных контр-колод, зато есть много близких выигрышных матч-апов. Встреча с Паладином Света не очень приятна, но она таковая для всех. Если брать в расчет популярность, принцип стратегии и общую эффективность Хамуул Друида, его можно назвать одним из самых удачно разработанных архетипов последнего года.



Чернокнижник

Чернокнижник Смерти спустился от разрушителя меты до страдальца — всего лишь за два дня. Появление Паладина Света воткнуло гигантское бревно Гул'дану в колеса, поскольку мета перестала вращаться вокруг побед над Разбойником и Рыцарем смерти. Помимо Дракон Жреца, Паладин Света стал одним из самых сложных матч-апов для Чернокнижника. Стоит отметить, что архетипу поможет оптимизация. Первоначальная сборка, появившаяся на прошлой неделе, требует некоторых правок, и они могут существенно помочь.

Звездолет Чернокнижник стал более сильной и более стабильной альтернативой Чернокнижнику Смерти. У него очень похожий разброс матч-апов (поскольку колода почти та же), но он чуть лучше выступает против ДХ, Друида и Разбойника. Но наверняка назвать Звездолет Лока лидером класса сложно, поскольку вероятно, что просто было легче и быстрее довести колоду до ума. К тому же ей легче играть.



Рыцарь смерти

ДК Крови ощутимо провалился. Винрейт колоды в топе Легенды опустился на 7%, что очень много для колоды, которая не пережила серьезных изменений. Причин у такого падения несколько. После добавления Прожорливого охотника Скверны и **Кабана с мячом** в Биг ДХ для Чернокнижника этот матч-ап стал негативным. Класс также физически не может справиться с **Колесом СМЕРТИ!!!**, поэтому возросшее число Чернокнижников в мете неизбежно тянет Артаса вниз. Частые встречи с Хамуул Друидом также ослабили положение колоды на низких рангах. При этом сам ДК Крови не пытался ничего противопоставить такому ходу событий.

Звездолет ДК тоже переживает не лучшие времена, но в меньшей степени, поскольку более активный геймплей не дает так легко наказать его. Матч-апы с Чернокнижником и ДХ, к примеру, для него значительно удобнее (50/50). Главной проблемой Звездолет ДК, из-за которой он теряет в эффективности, стал Паладин Света.

Хэндбафф Рыцарь смерти дал Артасу время передохнуть. Колода безоговорочно уничтожает Биг ДХ, что сделало ее лучшей в игре на прошлых выходных. При этом она не так сильна против Разбойника и Паладина, поэтому остаться в тир-1 надолго ей навряд ли удастся.

Зверинец ДК все-таки нашел одну сборку, которая положительно выделяется среди других, и с ее помощью архетип может стать чуточку лучше. В то же время это еще одна не сильно выдающаяся агро колода, поэтому мало кто ей интересуется.



Маг

Маг оказался не в самой лучшей ситуации. **Протосс Маг и Маг на огоньках** — две колоды с перспективным лейтгеймом, но дожить до него ни той, ни другой стабильно не удастся. Маг с трудом играет против всех трех ведущих колод Стандарта, поэтому шансов на более весомое место в мете у него мало. **Спелл Маг** тоже не хватает звезд с неба.

Так или иначе, игроки с удовольствием играют этими колодами, а значит с точки зрения дизайна их можно считать успешными. А высокая численность повышает вероятность новых открытий и разработок.



Жрец

Дракон Жрец продолжит снижаться как в популярности, так и в эффективности, поскольку матч-ап с Паладином Света для него ужасный. Добавьте сюда сложные встречи с Разбойниками, и перспективы в топе Легенды для Жреца совсем мрачные. Если класс полностью исчезнет из топа Легенды, это не будет неожиданностью. Единственная надежда Жреца — это повторный рост Чернокнижника. Единственный плюс Дракон Жреца в этом дополнении в том, что колода перестала быть “просто скучным агро” и стала привлекать к себе больше внимания игроков, несмотря на поляризованный разброс матч-апов.



Охотник

Хэндбафф Охотник ушел в тень Хэндбафф ДК, который отнял у него роль главной контры Охотника на демонов. При этом в среднем он имеет достойные шансы против трех ведущих колод Стандарта (побеждает ДХ, играет наравне с Паладином, проигрывает Разбойнику), что позволяет ему удерживаться на плаву с неплохой

эффективностью. Его также можно улучшить, что должно положительно сказаться на его показателях. Геймплей колоды очень однообразный, поэтому немногие игроки используют ее.

Заряженный Охотник остается слабым. **Зерг Охотник** достаточно силен, чтобы ботоводы могли брать им Легенду.



Воин

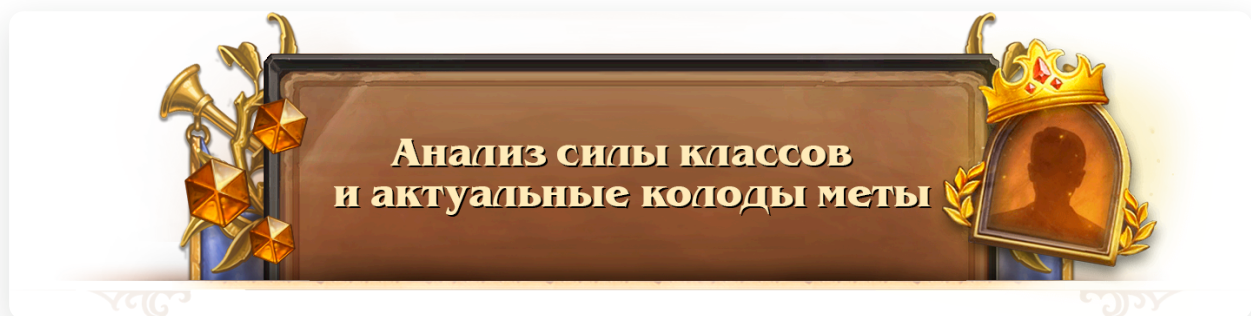
Терран Воин остается на удивление эффективным в Алмазе, но на высоких рангах три главных колоды доставляют ему немало проблем. Воину сложно подобрать сборку, которая была бы одинаково эффективна во всех матч-апах. Нынешняя итерация хороша против Охотника на демонов, но страдает от Разбойника и напрочь проигрывает Паладину. Успех последнего оборачивается большой головной болью для Гарроша и мешает ему полноценно вернуться в мету. С **Контроль Воином** происходит примерно то же самое, однако у этой колоды к тому же нет четкой сборки, которая стабильно выступала хотя бы на каких-то рангах.



Шаман

Есть логическое объяснение кратковременному успеху **Небула Шамана** в топе Легенды в течение пары дней на прошлой неделе. Разрушителями мета на прошлой неделе были Биг ДХ и Чернокнижник Смерти, и Небула Шаман контрит обоих. Биг ДХ проигрывает **Сглазу**, а Чернокнижник дает Шаману бесконечное время на любые действия. Эта теория подтверждается скачком винрейта Небула Шамана на прошлой неделе во время скачка популярности этих противников. Однако Стандарт развивается не в направлении лишь Биг ДХ и Лока Смерти. Ладдерная сцена более разнообразная, и Небула Шаман встречает очень много крайне неудобных противников, включая Паладина Света.

В итоге винрейт и популярность Небула Шамана двигалось по нисходящей траектории с момента того самого скачка. Сейчас колода близка к тому, чтобы упасть ниже разбитого ДК Крови, и ей никак не попасть даже в тир-3 в топе Легенды.



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

1.










2. Чтобы скопировать код колоды в буфер обмена, нажмите на эту иконку под нужной колодой.



- **Протосс Разбойник** относительно завершен. Убрав одну копию Искателя металлов, вы можете взять с собой и **Соню Водопляс**, и Повелителя кошмаров Ксавия, и Честного торговца **Жуля**. Только в Протосс Разбойнике такой набор четверок имеет смысл, потому что сильно помогает в лейтгейме.

- **Пират Разбойник** не изменился. Некоторые игроки экспериментируют с Предвестницей друстов, но делают это вместе с Пеплошкой и Турагентом Зефрисом, которые плохо подходят для такого архетипа. Если добавлять только Предвестницу друстов и Паутину обмана, лучше убрать только Игрушечную лодку и Удар в спину.
- Популярные сборки **Звездолет Разбойника** кажутся слишком жадными, особенно после падения ДК Крови в мете. Соня, Жуль и Ксавий — излишняя роскошь, учитывая ресурсоемкость основы колоды. Исследователь тайн кажется сильной картой, но обычно оказывается в сборках без Предвестницы друстов. Лучше использовать обе карты.
- **Пеплошкурная Разбойник** по-прежнему находится в процессе развития, но выглядит уже более завершенным. Сейчас хороша сборка с некоторыми ранними существами, которые помогают дожить до Пеплошкой. Зиллиакс Делюкс 3000 хорошо раскрывается в этой колоде, и по той же причине имеет смысл положить его в Звездолет Разбойника. Он помогает чаще осквернять Шаладрассил, особенно с помощью Негодяя из песочницы.
- Потрошение и Турагент Зефрис — популярные карты с сомнительной эффективностью. Не блещет результатами и заклинание Позвать управляющего!. Кошмарное топливо лучше вписывается в геймплей колоды, нежели Потрошение. Колоде также стоит попробовать Исследователя тайн, учитывая его положительные результаты в схожей колоде (Звездолет Разбойнике). Он может быть лучше Миксолога или Кошмарного топлива.

Колоды Разбойника

-  **Протосс Разбойник**
 -  **Пират Разбойник**
-   **Звездолет Разбойник**
 -   **Пеплошкурная Разбойник**
 - 

[назад к выбору класса](#)



- Опасный обрыв неплохо раскрывается в **Биг Охотнике на демонов** и предлагает явно больше, чем Обжигающий жар. В ладдере можно найти сборки со Свирепым сквернотопырем (вместо Удара Хаоса), однако после падения ДК Крови такая жадность не выглядит оправданной.

- **Агро Охотнику на демонов** нужно отказаться от всех прочих сборок без Ожившего кувшина, иначе от так и будет казаться неполноценным по эффективности.

Колоды ДХ

-  **Биг Охотник на демонов на хрипах**



- **Зверинец Агро Охотник на демонов**



[назад к выбору класса](#)



- **Паладин Света** выступает на ура. 29 карт в колоде уже определены. Последнее место пока что заняла Праведная защитница, но здесь может быть что угодно. Огонек слаб без Мастера барбекю, а Механическая обзвонщица не дает последнему места.
- Помните, что Урсол — это второстепенный план колоды. Большую часть матчей колода будет побеждать с помощью Мигающего светобота и Шанти. Ищите на муллигане Божественный отвар, Мигающего светобота, Спасительную ауру и Агрессора Скользкое Копье.
- **Урсол Паладин** сдает позиции. Колода стала использовать Анахроноса, так как возможность перехватить стол сейчас очень ценна, особенно против Паладина Света.
- **Агро Паладин** также нуждается в Шаладрассиле. Божественный отвар силен вместе с Торетом Несокрушимым. Мгновенная распродажа и Аура рыцаря обязательно должны быть в колоде. Оживший кувшин здесь лишний.

Колоды Паладина

-  **Паладин Света**



- **Урсол Паладин**



- **Агро Паладин**



[назад к выбору класса](#)



Турагент Зефрис популярен в текущей мете, но зачастую переоценен. **Хамуул Друид** — одна из тех колод, где карта оправдана. В то же время без нее колода не становится

хуже. Зефриса можно положить вместо Жуля или Возрождения леса.

• Колоды Друида

• Хамуул Друид



[назад к выбору класса](#)



- **Чернокнижнику Смерти** нужно вырасти из своей ранней сборки, которая была представлена на прошлой неделе. Похоже, что Гнилосердная дриада и Расколотая сила действительно сильны в этой колоде. Такие малозначимые карты, как Огонек, Лик тлена и Жри беса! могут уступить место. Изера изумрудный Аспект и Зиллиакс Делюкс 3000 — хорошие цели для дриады. Также можно отказаться от Укротителя гончих в пользу более контрольных карт, таких как Бармен Боб и Эффект домино.
- Представленная версия значительно лучше ранних, причем настолько, что возникают сомнения, действительно ли этот архетип хуже Звездолет Чернокнижника.
- **Звездолет Чернокнижник** стал намного аккуратнее в выборе карт и понятнее. Вполне возможно, что и здесь можно заменить Лик тлена на Расколотую силу, даже учитывая дополнительную синергию Лика тлена с Двигателями Скверны. Другой вариант — убрать Ледниковый осколок.

• Колоды Чернокнижника

• Контроль Чернокнижник Смерти



• Звездолет Чернокнижник Смерти



[назад к выбору класса](#)



Рыцарь смерти Крови падает вниз и ничего не может сделать, чтобы остановиться. У него есть альтернативные варианты карт для фокуса на ранней (Брелок-скарабей, Порождение безумия) и поздней игре (Гематург, Луна на орбите), но плохие матч-апы такие замены не решают.

Хэндбафф Рыцарь смерти — лучшая контра Биг ДХ в игре. Очевидное исправление в популярной сборке — добавить 2 копии Оберега: малой шпинели. Карта является одной из лучших для архетипа. Представленная версия лишилась одной Радужной швеи, чтобы уместить оба оберега.

Радужная сборка **Зверинец Рыцаря смерти** взяла верх над остальными комбинациями рун.

• Колоды Рыцаря смерти

• **Контроль Рыцарь смерти Крови**



• **Звездолет Рыцарь смерти**



• **Хэндбафф Рыцарь смерти**



• **Радужный Зверинец Рыцарь смерти**



[назад к выбору класса](#)



- **Мага на огоньках** покинуло Предсказание — карта, которая не имела большого веса в колоде. Баффнутый Блещающий ткач Снов успешно встает на освободившееся место. Сборка с Порталомантом Скайлой дает наибольшие шансы сделать Мага на огоньках конкурентоспособным.
- **Протосс Маг** — без изменений.

• Колоды Мага

• **Протосс Маг**



• **Биг Спелл Маг на огоньках**



[назад к выбору класса](#)



- **Агро Жрец** лучше всего выступает на сборке с **Ожившим кувшином**. **Дракон Жрец** остался прежним. Слово Тьмы: Гибель может пригодиться против Шанти Паладина, но во всех остальных матч-апах она абсолютно никчемна.

• Колоды Жреца

• **Наралекс Дракон Жрец**



- **Агро Зверинец Жрец**



[назад к выбору класса](#)



Как оказалось, есть более полезное 3-е существо в **Хэндбафф Охотнике**, чем Огонек. Им стал Энергетический/Дублирующий Зиллиакс Делюкс 3000. Его использует сборка без токенов с большим фокусом на баффы руки.

- **Колоды Охотника**

- **Зерг Охотник на хрипах**



- **Хэндбафф Охотник**



- **Заряженный Охотник**



[назад к выбору класса](#)



- **Терран Воин** может использовать Тортоллу даже без **Утечки химикатов**. А вот против Паладина понадобятся 2 копии **Потасовки** — не самое приятное, но верное решение. Также хотелось бы уместить здесь Орудие «Ямато».

- **Контроль Воин** в нынешнем виде уступает Терран Шаману. Колоде нужна серьезная доработка.

- **Колоды Воина**



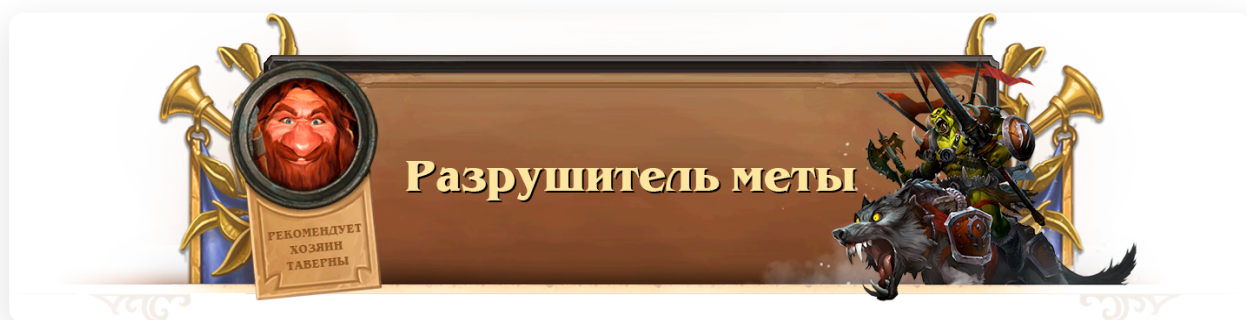
- **Терран Контроль Воин**



[назад к выбору класса](#)



- **Небула Шаман** увидел проблеск надежды на прошлой неделе из-за своего отличного положения против ДХ и Чернокнижника. Но этим проблеском оказался Паладин Света, и это была не надежда, а отчаяние.



Паладин Света стремительно ворвался в мету и только усили хаос, который творится в Стандарте. Зато продолжилась тенденция ежедневного появления новых колод в игре. Сейчас Паладин Света — сильнейшая колода в игре, если вы еще не взяли Легенду. Обратите внимание, что эта колода играет совсем не так, как Урсол Паладин. Мигающий светобот здесь намного важнее Урсола. Светобот вместе с Шанти, удешевленные до минимума, приносят быстрые победы Утеру. Только когда эти карты не принесли победу, можно обратиться к Шаладрассилу. В отличие от Урсол Паладина такой план привносит разнообразия в стратегии класса.

Если вы не встречаете аномальное число Разбойников, напиться Божественными отварами до вознесения в Легенду будет очень легко.

-  **Паладин Света**



- *Мета-отчет от VS — единственная статья на сайте, которую мы переводим, а не пишем сами. Мета-отчет в оригинале **можно***

прочитать здесь.