

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Полярная мета в ожидании балансного патча. Vicious Syndicate мета отчет №252

13.01.2023

Мета-отчеты

Мета-отчет

Полярная мета в ожидании балансного патча. Vicious Syndicate мета отчет №252

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Подробно разберем текущую ситуацию в ладдере дополнения Марш Короля-лича в новом 2023 году.

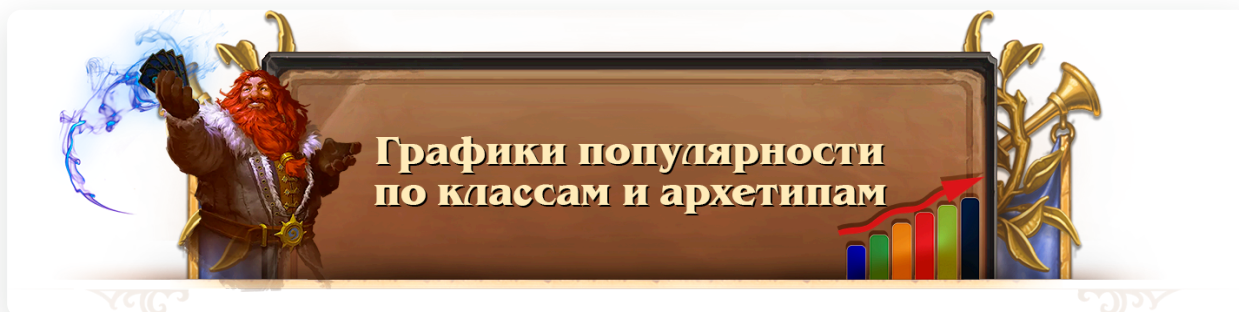
В отчете вы найдете не только лучшие и многообещающие колоды, но и пока что непопулярные, но интересные архетипы. Как и всегда, мы обсудим общее положение дел в рейтинговом режиме: как распределены матч-апы, кто в лидерах и как с этими лидерами борются на разных рангах.

Всего проанализировано игр	1 021,000
Топ 1000 ранга Легенда	46,000
На ранге Легенда (за искл. Топ 1к)	62,000

Алмаз 1-4	155,000
Алмаз 10-5	195,000
Платина	150,000
Бронза/ Серебро / Золото	413,000

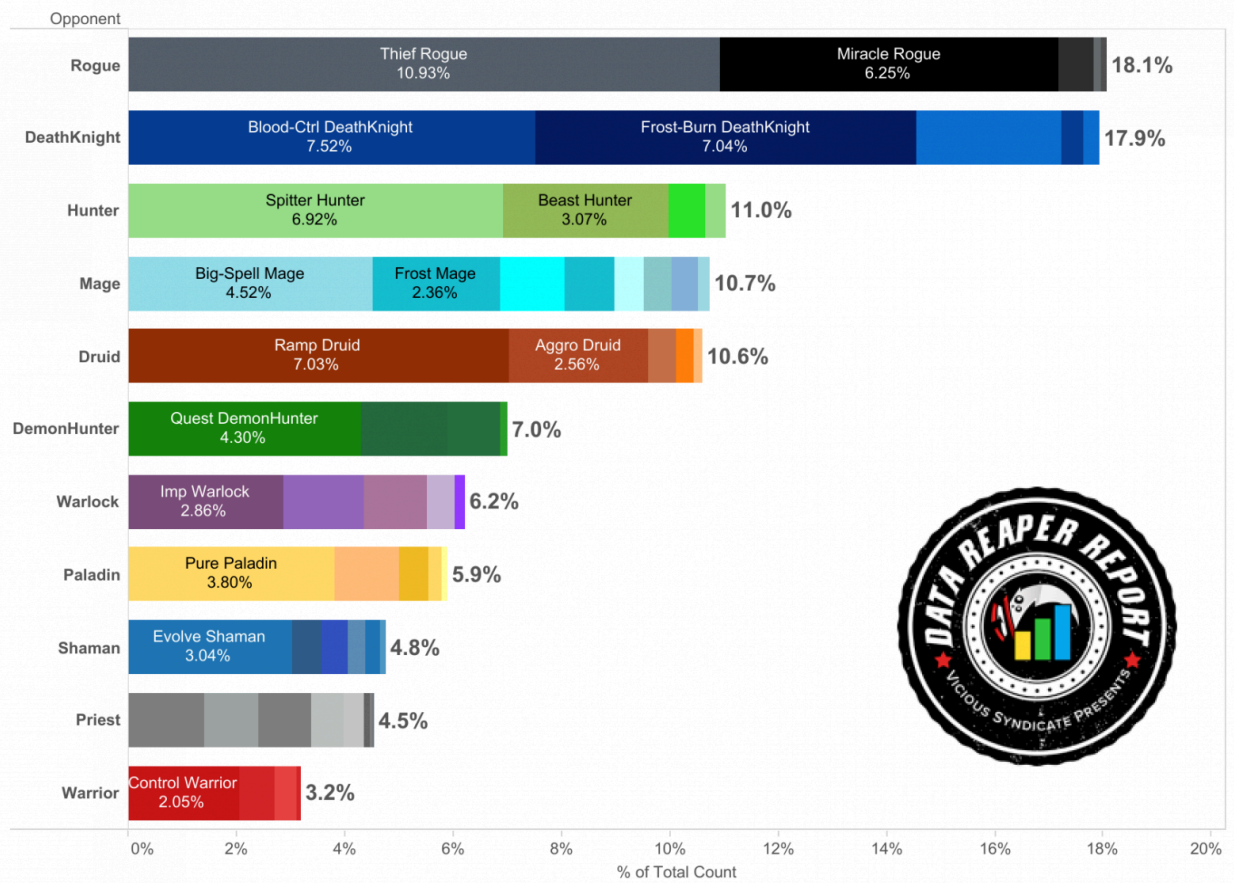
• **Содержание мета-отчета:**

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*



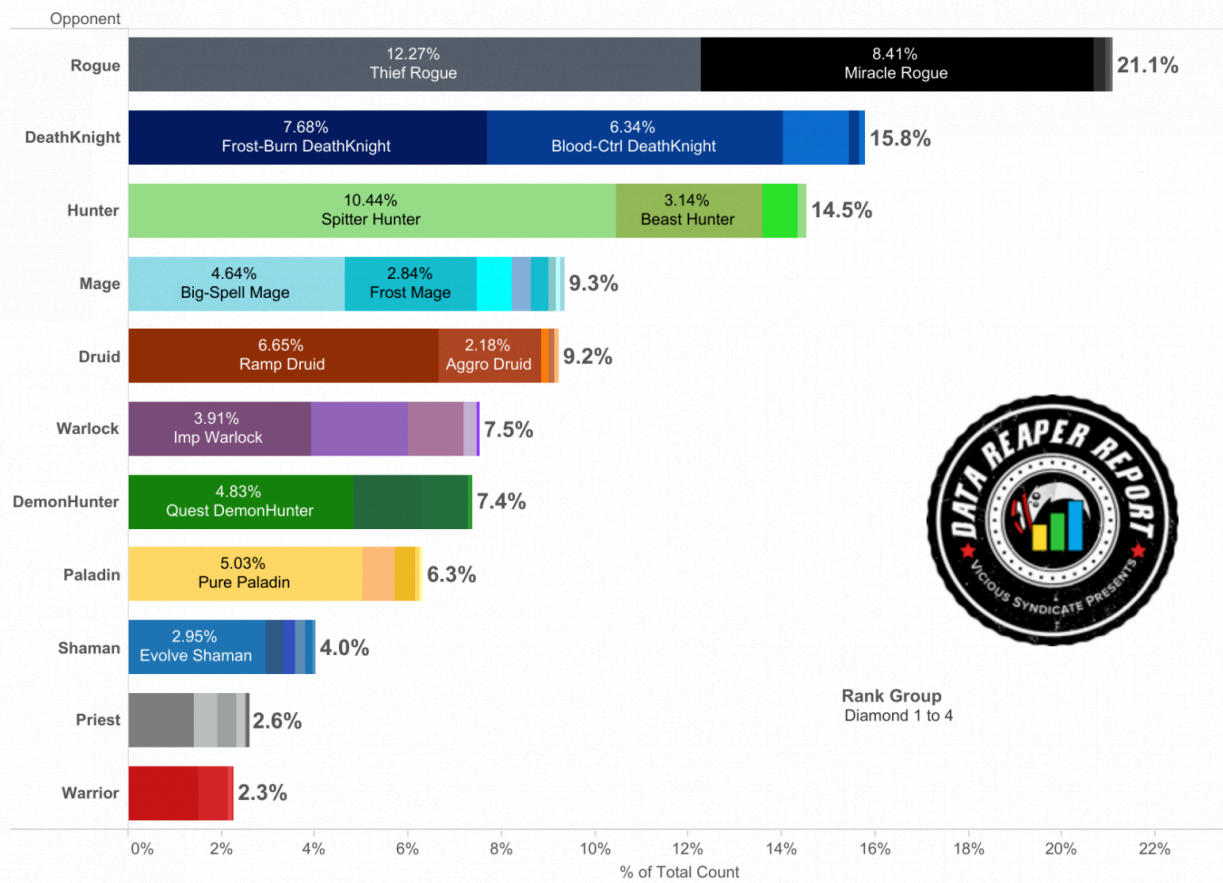
По всем рангам

vS Data Reaper # 252 (January 4 - 10, 2023) - All Ranks



В промежутке ранга Алмаз 4 - 1

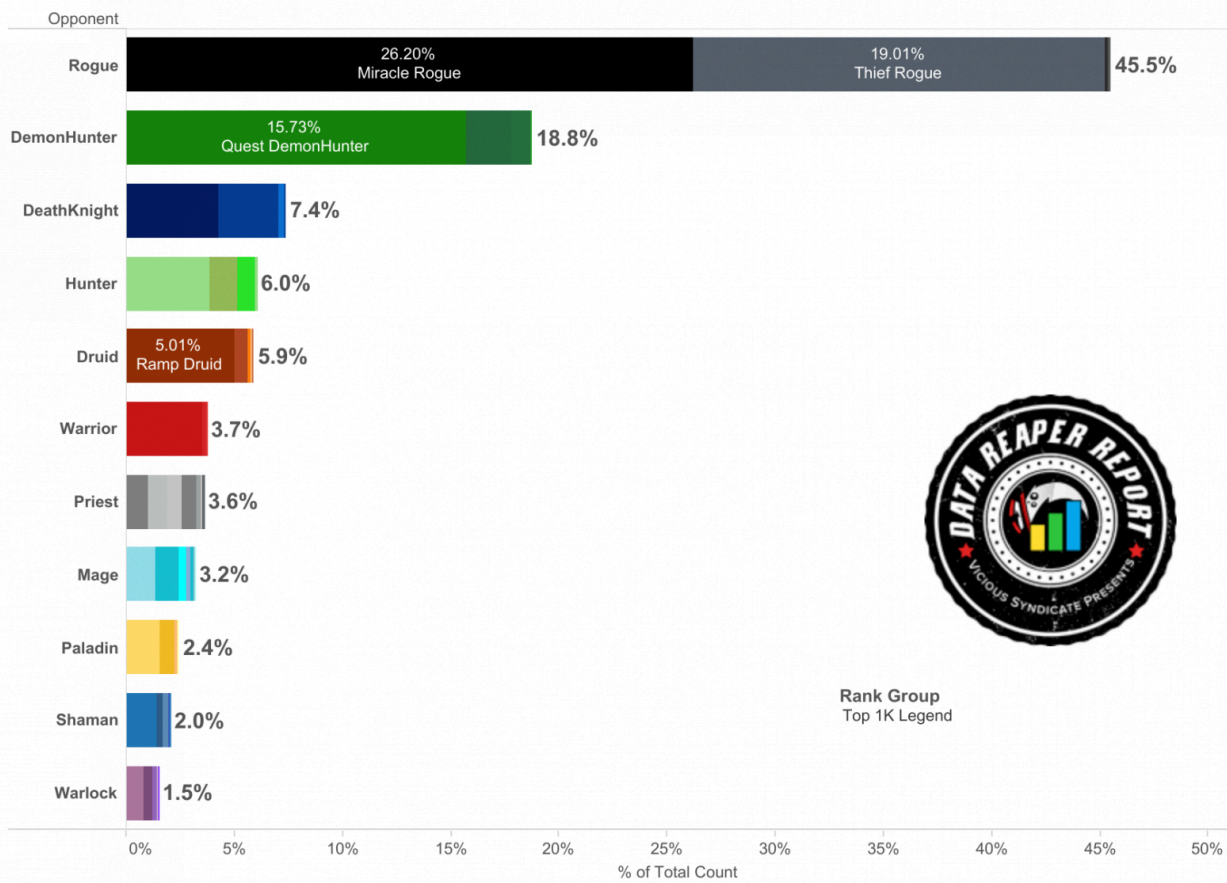
vS Data Reaper # 252 (January 4 - 10, 2023) - By Ranks



Rank Group
Diamond 1 to 4

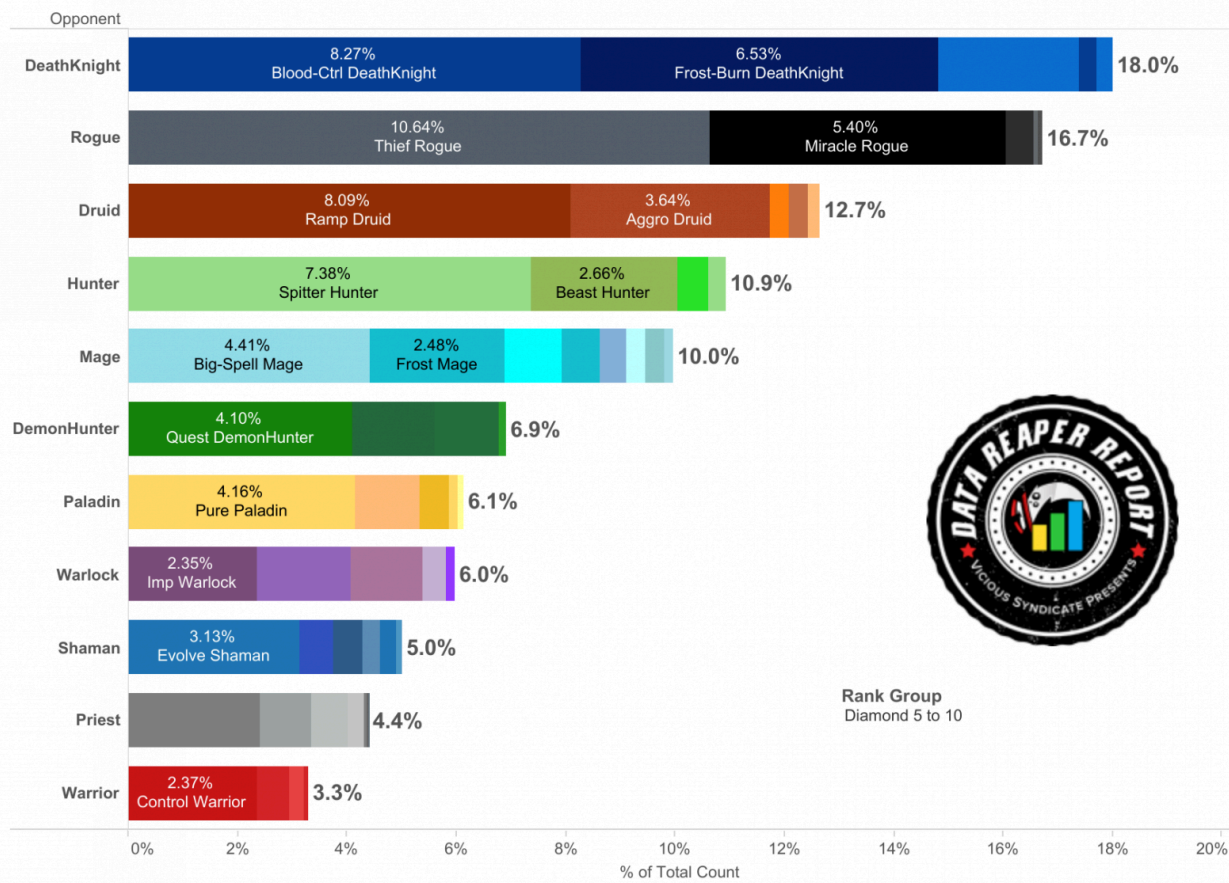
Топ 1000 ранга Легенда

vS Data Reaper # 252 (January 4 - 10, 2023) - By Ranks



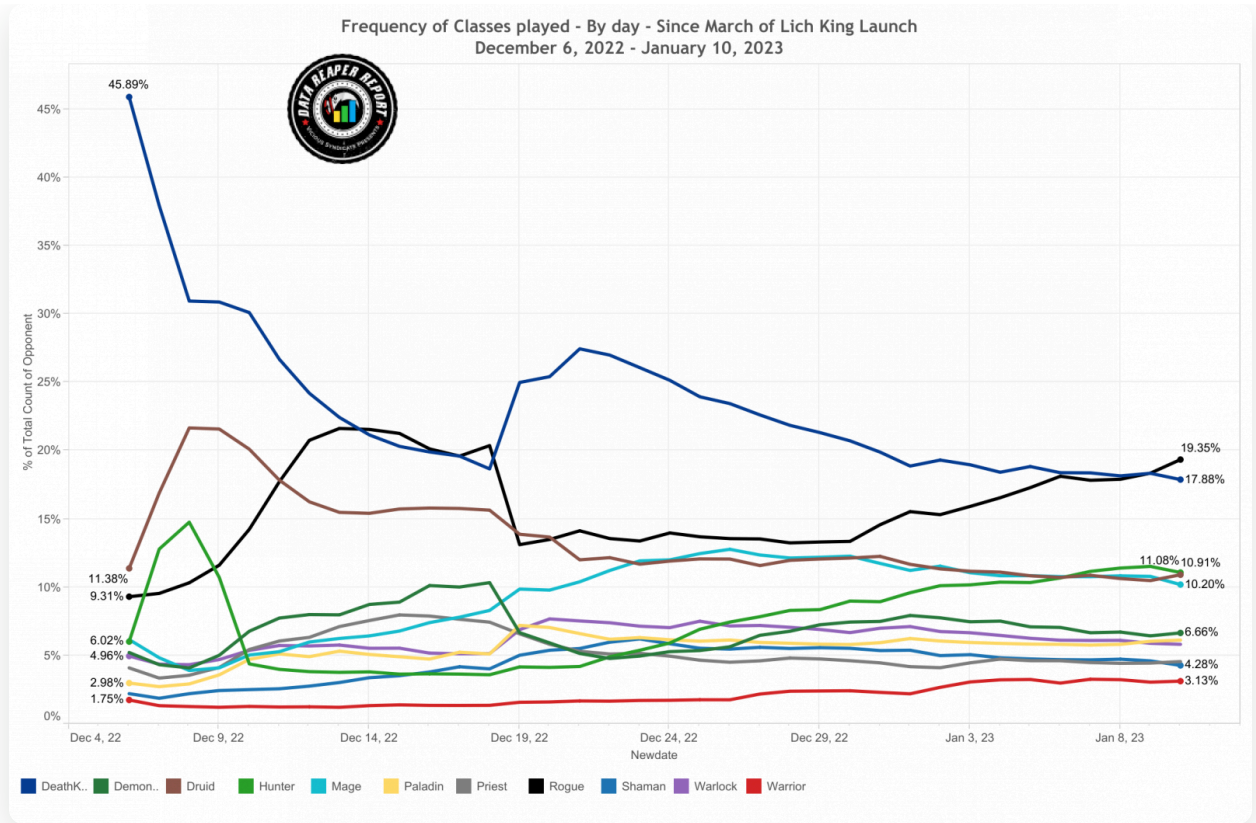
На ранге Легенда

vS Data Reaper # 252 (January 4 - 10, 2023) - By Ranks



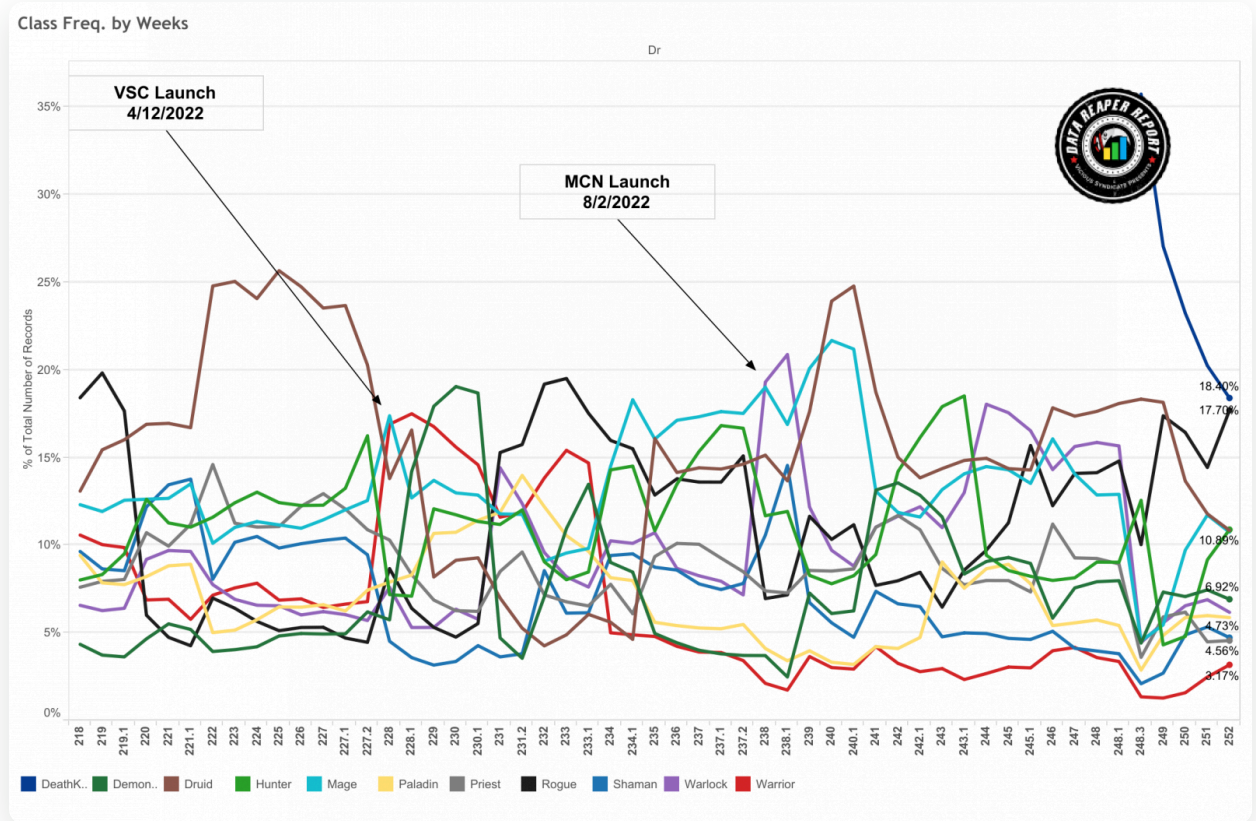
Следующий график показывает прогресс популярности классов по дням с момента выхода дополнения Марш Короля-лича

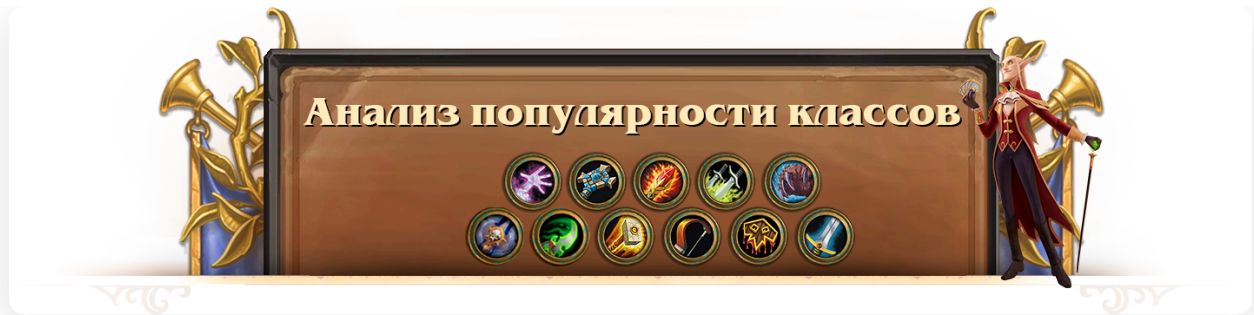
Популярность по дням



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

Популярность по неделям



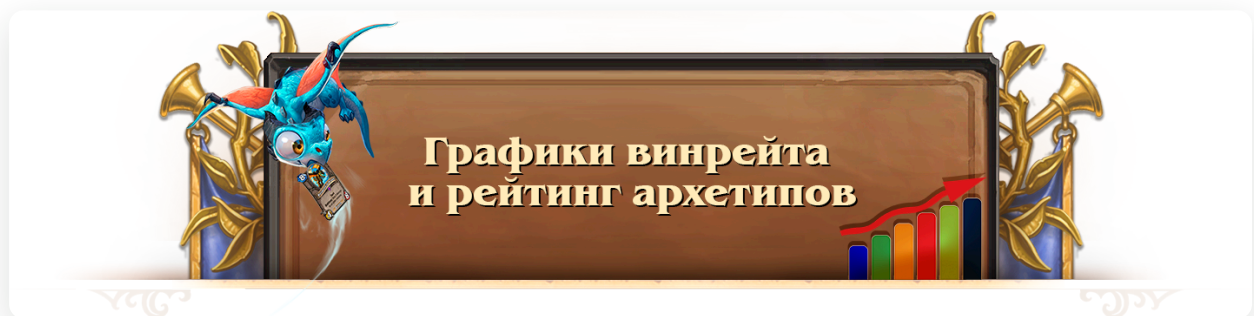


В очередной раз главной характеристикой меты становится разительное отличие в распределении классов в топе Легенды и на остальных рангах. Складывается ощущение, что это две разных игры.



Разбойник достигает апокалиптических чисел **в топе Легенды**: сейчас класс занимает 45% всех колод на этом ранговом промежутке. Забавно, что Разбойник доминирует в мете на новогодних праздниках второй год подряд. Охотник на демонов - единственный класс, который может сопротивляться Валире здесь. Почти все остальные участники меты постепенно исчезают. Исключением стали только лишь Контроль Воин, который отказывается от **Принца Ренатала**, и пара экспериментов с Контроль Паладином.

В остальной части лadders преобладает широкое разнообразие классов, и только Воин со Жрецом не могут найти себе место под солнцем. **Громострел Охотник**, самая доминирующая колода вне Легенды, набирает популярность, но очень медленно. Пока что его численность еле-еле достигает 10%. Разбойник на воровстве все еще популярнее **Миракл Разбойника**. Контроль Рыцарь смерти Крови встречается все так же часто - игрокам явно очень хочется, чтобы колода заработала.



Диаграммы матч-апов

По всем рангам

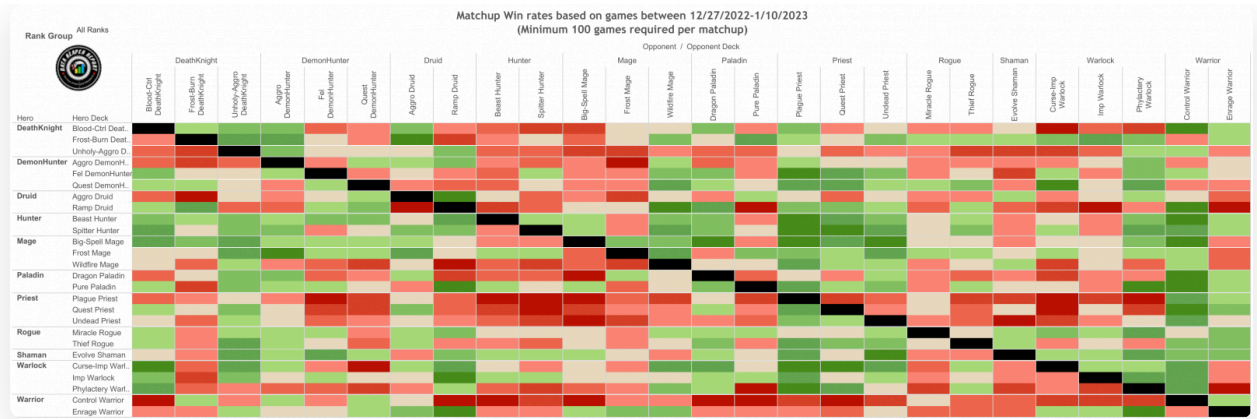


Таблица % винрейта архетипов с распределением по Тир уровням

Diamond 5 to 10							Diamond 1 to 4							
vs Power Rankings DR # 252							vs Power Rankings DR # 252							
Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score	Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score	
Tier 1	Spitter Hunter	56.32	0.02	100.0	69.3	84.7	Tier 1	Spitter Hunter	53.71	-1.58	100.0	85.0	92.5	
	Big-Spell Mage	55.41	-0.44	92.8	41.4	67.1		Miracle Rogue	53.50	1.48	97.3	68.5	82.9	
	Beast Hunter	55.09	0.44	90.3	25.0	57.6		Beast Hunter	52.90	-0.91	89.1	25.6	57.4	
	Pure Paladin	54.99	-0.09	89.5	39.1	64.3		Big-Spell Mage	52.80	-2.10	87.8	37.8	62.8	
	Evolve Shaman	53.88	-1.07	80.7	29.4	55.0		Pure Paladin	52.37	-1.61	82.0	41.0	61.5	
	Imp Warlock	53.85	0.45	80.4	22.0	51.2		Frost Mage	52.35	-2.43	81.6	23.1	52.4	
	Frost Mage	53.78	-1.59	79.9	23.3	51.6		Tier 2	Evolve Shaman	51.92	-2.28	75.9	24.0	50.0
	Miracle Rogue	53.77	2.26	79.8	50.7	65.3			Frost-Burn DeathKnight	51.56	-0.58	71.1	62.6	66.8
Curse-Imp Warlock	53.29	0.14	76.0	16.2	46.1	Imp Warlock	51.43		0.07	69.3	31.9	50.6		
Tier 2	Frost-Burn DeathKnight	51.70	-0.83	63.4	61.4	62.4	Quest DemonHunter		51.32	0.51	67.8	39.4	53.6	
	Quest DemonHunter	51.20	0.18	59.5	38.6	49.0	Tier 3	Curse-Imp Warlock	49.97	-1.48	49.6	17.0	33.3	
	Fel DemonHunter	50.68	-1.12	55.4	14.2	34.8		Fel DemonHunter	49.72	-1.21	46.2	11.7	28.9	
Thief Rogue	50.63	0.14	54.9	100.0	77.5	Thief Rogue		49.25	-0.18	39.8	100.0	69.9		
Tier 3	Enrage Warrior	49.92	-0.31	49.4	5.5	27.5	Enrage Warrior	49.10	-0.76	37.8	4.9	21.4		
	Aggro Druid	48.89	-0.82	41.2	34.2	37.7	Aggro Druid	47.85	-1.21	21.0	17.8	19.4		
	Ramp Druid	47.95	0.11	33.8	76.1	54.9	Tier 4	Ramp Druid	46.69	-0.73	5.4	54.2	29.8	
	Blood-Ctrl DeathKnight	47.64	0.27	31.3	77.8	54.5		Blood-Ctrl DeathKnight	46.03	-0.31	-3.5	51.7	24.1	
Tier 4	Phylactery Warlock	46.58	0.03	22.9	12.2	17.6		Aggro DemonHunter	45.76	-0.27	-7.2	8.3	0.6	
	Aggro DemonHunter	46.23	-0.35	20.2	11.0	15.6		Dragon Paladin	44.58	-0.09	-23.2	5.5	-8.8	
	Quest Priest	45.97	0.57	18.2	8.8	13.5		Phylactery Warlock	44.45	-0.79	-24.9	9.7	-7.6	
	Dragon Paladin	45.50	0.15	14.4	11.0	12.7		Quest Priest	44.22	0.03	-28.0	3.4	-12.3	
	Wildfire Mage	44.38	-1.25	5.6	9.8	7.7		Wildfire Mage	43.33	-1.44	-40.0	6.0	-17.0	
	Undead Priest	43.99	1.16	2.4	13.2	7.8		Undead Priest	42.76	1.01	-47.7	6.7	-20.5	
	Unholy-Aggro DeathKni..	43.28	-0.44	-3.2	24.1	10.5	Unholy-Aggro DeathKni..	42.21	-0.66	-55.1	11.6	-21.7		
	Plague Priest	39.13	0.38	-36.0	9.4	-13.3	Control Warrior	38.96	-0.18	-99.0	12.4	-43.3		
Control Warrior	38.80	-0.32	-38.6	22.3	-8.1	Plague Priest	38.26	0.24	-108.3	4.9	-51.7			

Legend



vS Power Rankings DR # 252

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Miracle Rogue	53.59	0.39	100.0	79.5	89.7
	Spitter Hunter	53.21	-1.20	94.6	39.6	67.1
	Big-Spell Mage	52.70	-0.56	87.5	17.7	52.6
	Beast Hunter	52.46	-0.30	84.3	11.8	48.0
	Quest DemonHunter	52.37	1.15	83.0	44.2	63.6
Tier 2	Pure Paladin	51.75	-1.43	74.4	19.4	46.9
	Frost Mage	50.85	-1.66	61.8	12.2	37.0
	Evolve Shaman	50.73	-1.66	60.2	12.2	36.2
	Imp Warlock	50.28	0.22	53.9	23.0	38.5
	Frost-Burn DeathKnight	50.09	-0.19	51.2	46.4	48.8
	Fel DemonHunter	50.06	-1.15	50.8	8.4	29.6
Tier 3	Thief Rogue	49.69	0.23	45.6	100.0	72.8
	Curse-Imp Warlock	48.83	-2.86	33.7	6.0	19.9
	Aggro Druid	48.05	-0.88	22.9	5.0	14.0
	Enrage Warrior	47.98	-1.90	21.9	2.2	12.0
	Ramp Druid	47.96	-1.51	21.7	39.0	30.4
Tier 4	Phylactery Warlock	46.69	0.23	3.9	6.9	5.4
	Aggro DemonHunter	46.36	-0.29	-0.6	4.7	2.1
	Blood-Ctrl DeathKnight	45.94	-0.38	-6.4	38.1	15.8
	Quest Priest	45.44	1.24	-13.4	2.7	-5.4
	Dragon Paladin	45.12	0.72	-17.9	3.6	-7.2
	Wildfire Mage	43.95	-0.62	-34.2	4.0	-15.1
	Undead Priest	43.88	1.69	-35.2	6.4	-14.4
	Unholy-Aggro DeathKni..	42.80	-0.56	-50.1	3.2	-23.5
	Control Warrior	41.50	2.02	-68.2	16.4	-25.9
	Plague Priest	39.80	1.60	-91.9	6.1	-42.9

Top 1K Legend



vS Power Rankings DR # 252

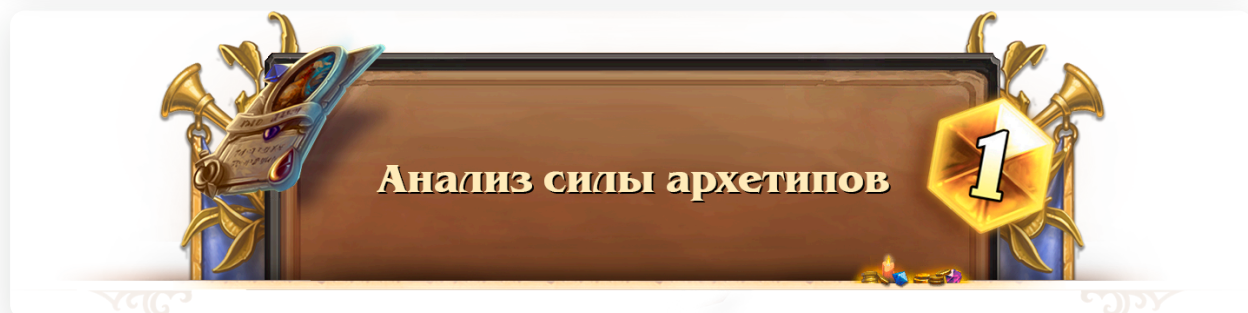
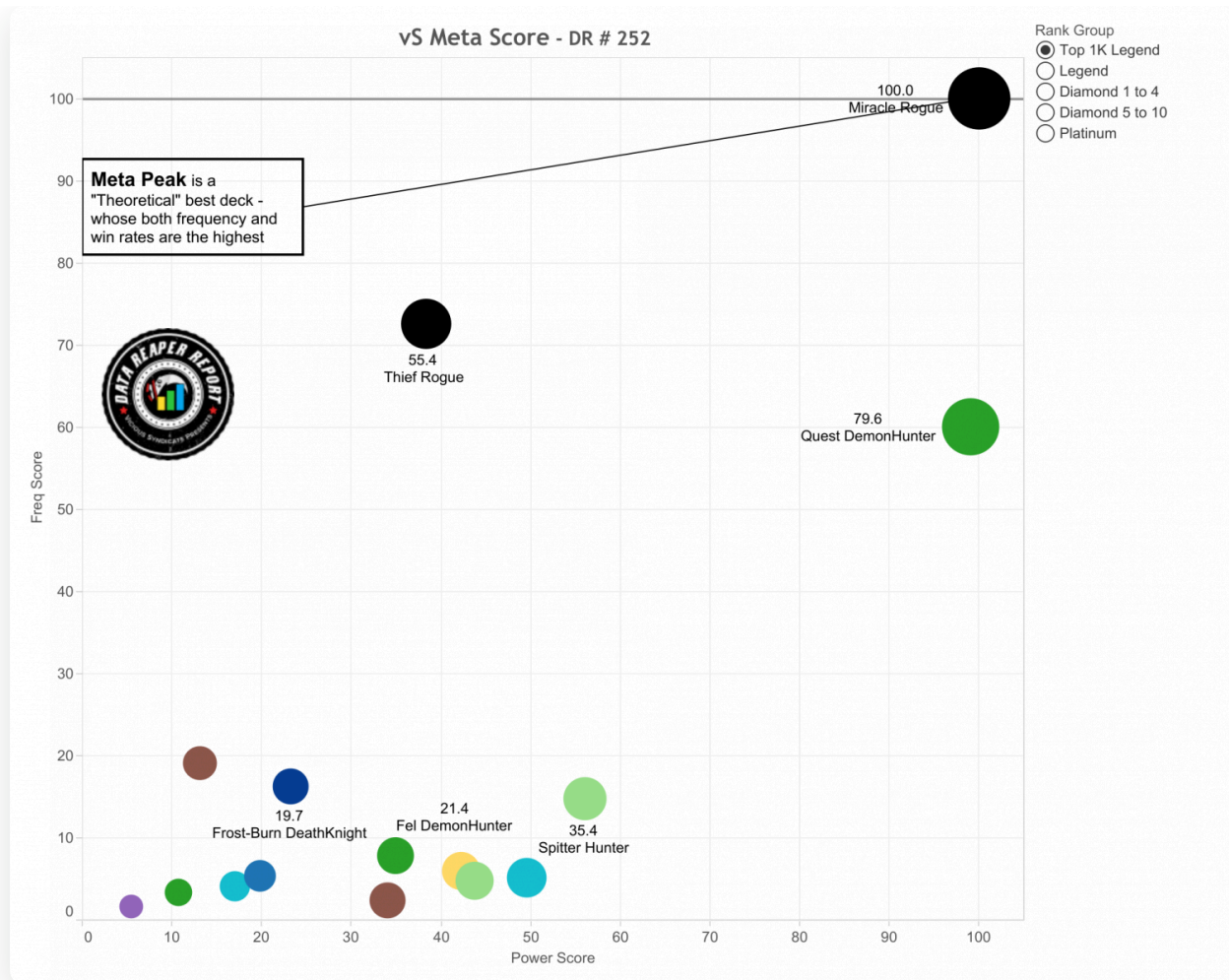
Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score	
Tier 1	Miracle Rogue	53.00	-0.90	100.0	100.0	100.0	
	Quest DemonHunter	52.95	1.07	99.1	60.0	79.6	
Tier 2	Spitter Hunter	50.36	-1.18	56.1	14.8	35.4	
Tier 3	Big-Spell Mage	49.97	-0.57	49.5	5.1	27.3	
	Beast Hunter	49.83	-0.44	43.8	4.7	24.3	
	Pure Paladin	49.54	0.09	42.3	5.9	24.1	
	Thief Rogue	49.30	-0.78	38.3	72.5	55.4	
	Fel DemonHunter	49.10	-1.16	35.0	7.9	21.4	
	Aggro Druid	49.05	-0.60	34.1	2.4	18.3	
	Frost-Burn DeathKnight	48.40	-0.71	23.3	16.2	19.7	
	Evolve Shaman	48.19	-1.93	19.8	5.4	12.6	
	Frost Mage	48.02	-1.16	17.1	4.1	10.6	
	Ramp Druid	47.79	-1.44	13.1	19.1	16.1	
	Aggro DemonHunter	47.64	-0.61	10.7	3.4	7.0	
	Imp Warlock	47.32	-0.78	5.4	1.7	3.5	
	Tier 4	Enrage Warrior	46.54	-1.91	-7.8	0.7	-3.5
		Phylactery Warlock	46.21	-1.10	-13.2	3.0	-5.1
		Control Warrior	45.91	3.41	-18.1	13.3	-2.4
		Dragon Paladin	45.78	0.83	-20.3	0.8	-9.8
Blood-Ctrl DeathKnight		45.51	-1.37	-24.9	10.6	-7.2	
Quest Priest		45.46	0.71	-25.7	1.0	-12.3	
Undead Priest		44.57	1.90	-40.5	2.3	-19.1	
Unholy-Aggro DeathKnight		44.24	2.43	-46.1	0.9	-22.6	
Curse-Imp Warlock		43.71	-4.43	-54.8	0.8	-27.0	
Wildfire Mage		43.61	-0.69	-56.5	1.3	-27.6	
Plague Priest		41.57	1.62	-90.5	3.8	-43.3	

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 пронаблюдать, как близко к нему подобрались существующие архетипы.

Топ 1000 ранга Легенда



Разбойник и Охотник на демонов

Мета в топе Легенды находится в ужасающем положении. Из-за Разбойника и Охотника на демонов все остальные классы просто неиграбельны. **Миракл Разбойник** и **Квест ДХ** – единственные Тир-1 колоды на этом ранговом промежутке. **Громострел Охотник** дотягивает до Тир-2, ну а все прочие архетипы попадают лишь в Тир-3 или даже ниже. Поскольку все иные колоды постепенно вымирают, Миракл Разбойник все чаще сталкивается со своим худшим противником – самим собой, что снижает винрейт этого архетипа. В то же время Квест ДХ пытается воспользоваться тем, что для него матч-ап с Миракл Разбойником положительный, что позволяет ему приблизиться к нему по проценту побед.

Но преимущество Охотника на демонов в этом матч-апе не столь прочное, как кажется. Некоторые изменения в сборке Миракл Разбойника помогут ему изменить баланс сил. Если Валира того захочет, у нее может вообще не быть неудобных оппонентов! Если эта

новая сборка распространится среди игроков, то Квест ДХ будет больше не в состоянии сдерживать господство Разбойника, благодаря чему последний снова станет безоговорочным лидером меты.



Охотник

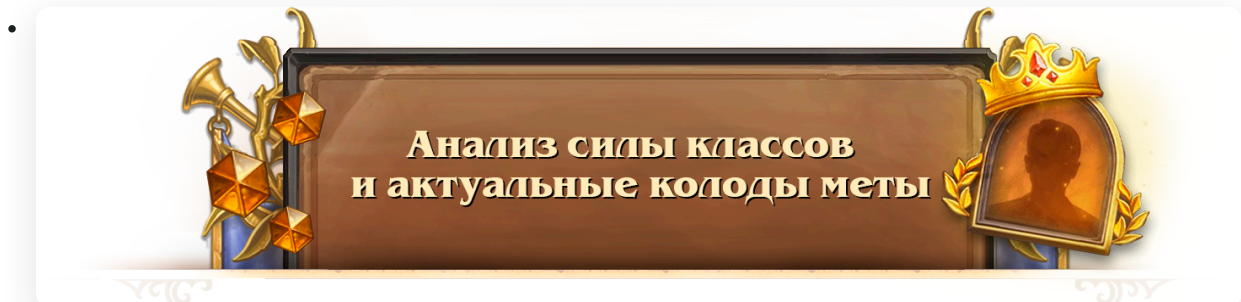
Впрочем, в остальной части ладдера дела идут веселее. Вне Легенды лучшей колодой является **Громострел Охотник**, но практически у каждого класса есть одна-две конкурентоспособные колоды. Благодаря этому игроки не чувствуют себя ограниченными в своем выборе и могут чаще играть колодами, которые им больше нравятся или к которым они привыкли. Единственным исключением из этого правила является отсутствие сильных контроль колод – но и это тоже может скоро измениться.



Паладин



По **Контроль Паладину** данных пока маловато, но эта колода снова в строю, и ее новая сборка без **Принца Ренатала** выглядит довольно сильной. Важнее всего то, что первоначальные результаты Контроль Паладина против как Миракл Разбойника, так и Квест ДХ, весьма хороши, что может потенциально сделать его разрушителем меты в топе Легенды. В отличие от Контроль Воина, Утер не оказывается абсолютно беспомощным и в других матч-апах, так что этой колодой можно играть на любом ранге. Против Рамп Друидов и Разбойников на воровстве играть по-прежнему тяжело, но и тут ситуация не безнадежная.

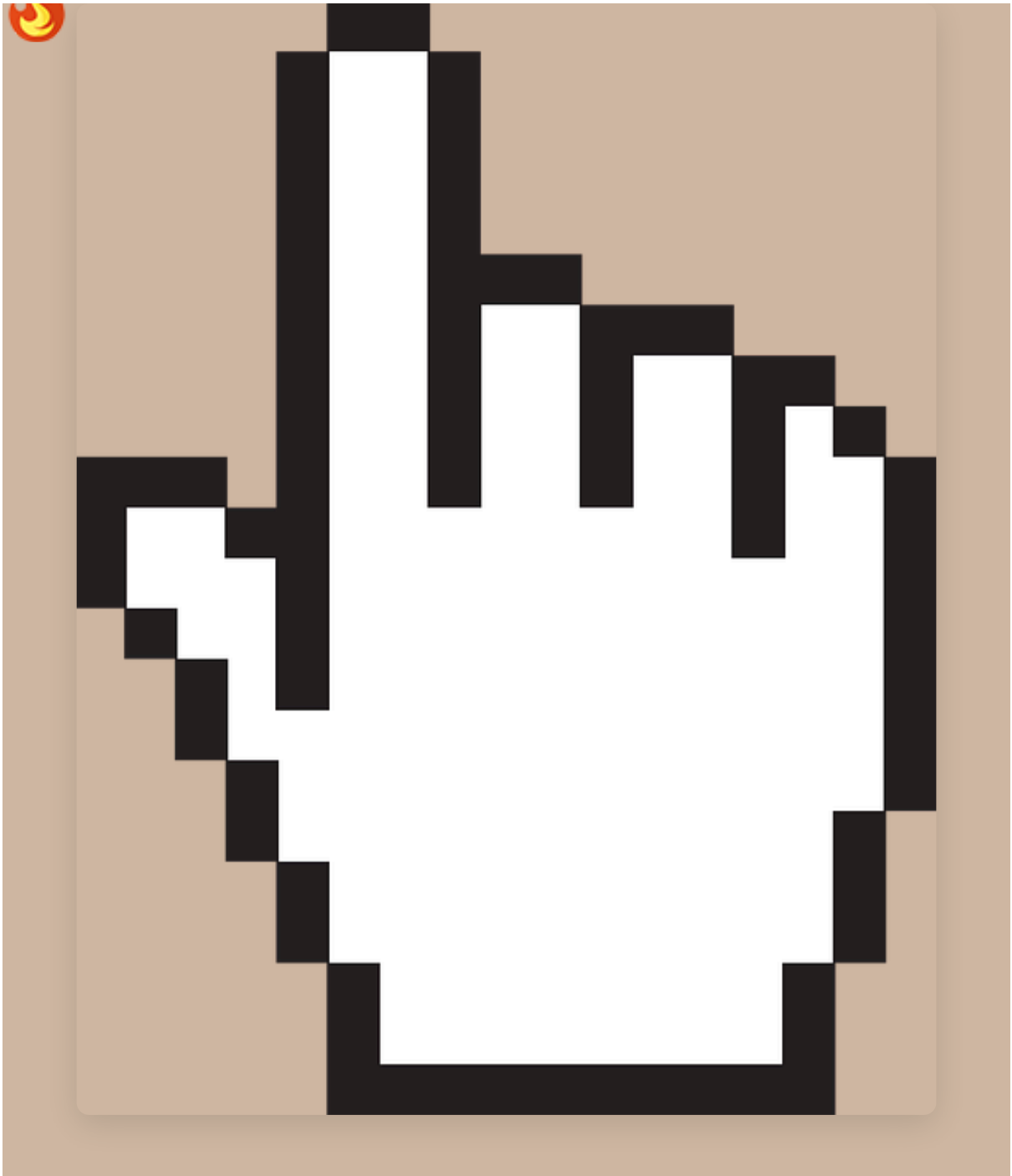
Статистика покажет, действительно ли Контроль Паладин так хорош. Есть вероятность, что Миракл Разбойники и Квест ДХ были просто захвачены врасплох этим новым архетипом, так что со временем они станут более успешны против него, особенно в топе Легенды. Учитывая, что вышеупомянутые колоды весьма требовательны к навыкам игрока, все это вполне вероятно. Впрочем, пока что изменения баланса в их сторону не произошло. Кроме того, Контроль Паладин может внести некоторые изменения в свою сборку, чтобы улучшить матч-ап с лидерами меты.



• **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.



У нас была возможность посмотреть что будет, если **Миракл Разбойник** откажется от **Зазубренного костяного шипа**, и результаты заслуживают внимания. Можно с уверенностью сказать, что Квест ДХ не имеет преимуществ перед этой версией Миракл Разбойника, так как **Зазубренный костяной шип** был помехой в этом матч-апе. Рекомендуемая сборка может даже иметь небольшое преимущество перед Охотником на демонов. Основная цена, которую придется заплатить, — ухудшившийся матч-ап с Охотниками, но это, кажется, отличный вариант для топа Легенды, где за Иллидана играют намного чаще, чем за Рексара.

По сути, можно оптимизировать Миракл Разбойника, чтобы он не имел неблагоприятных матч-апов, если только этому не помешают Контроль Паладин или Контроль Воин.

Колоды Разбойника

- **Асталор Разбойник на воровстве**

-



- **Кок Миракл Разбойник**

-



[назад к выбору класса](#)

-



Билд **Квест Охотника на демонов**, разработанный на прошлой неделе, идеален. Есть опасения, что Охотник на демонов не сможет продолжить мягкое противодействие Миракл Разбойнику, если тот продолжит отказываться от **Зазубренного костяного шипа**, но эта тенденция еще не получила широкого распространения.

Колоды ДХ

- **ДХ Скверны**

-



- **Квест ДХ**

-



- **Агро ДХ**

-



[назад к выбору класса](#)

-



Мы получили хорошие данные об использовании **Трогга Железного рудника** и **Агрессора Скользящего Копья** в сборках **Фрост-берн ДК**, отказавшихся от **Нерубского визира**. Это небольшое изменение, которое существенно не меняет общей картины, так что тут вопрос вкуса и ваших предпочтений.

Возможно, пришло время **ДК Крови** отказаться от **Взрыва трупа**. Заклинание очень слабо как против Охотника на демонов, так и против Разбойника. Особой пользы от него нет и в других популярных матч-апах, например с **Фрост ДК**.

Колоды Рыцаря смерти

- **Фрост Берн ДК**



-  
 - **Ренатал Контроль Блад ДК**
- 
 -  **Контроль Блад ДК**
 - 

[назад к выбору класса](#)



Игроки немного экспериментировали с **Фэйс Охотником**, но его небольшая выборка уже свидетельствует о том, что колода значительно хуже, чем **Бист Охотник** и **Громострел Охотник**. У него больше шансов против Охотников на демонов, но ради этого он слишком многим жертвует в матчах против Разбойников (как и в других). Маловероятно, что колода получит дальнейшее развитие.

Колоды Охотника

- **Асталор Бист Охотник**
- 
 - **Громострел Охотник**
- 

[назад к выбору класса](#)



Ни на одном участке лadders **Рамп Друида** нельзя назвать хорошей колодой, тем не менее, он все еще довольно популярен. Было много критики, направленной на дизайн колоды и **Гафф Вольное Сердце**, но если колода показывает себя плохо и все еще используется в игре, это означает, что игроки получают от нее удовольствие. А это чего-то, да стоит.

Агро Друид также не выдерживает никакой конкуренции, но он гораздо менее привлекателен для игроков, поэтому это не столь заметно.

Колоды Друида

-  **Гигант Рамп Друид**
- 
 - **Агро Друид**
- 

[назад к выбору класса](#)



Похоже, **Контроль Воин** наконец-то догадался, как гарантированно побеждать Квест ДХ и вместе с тем держать удар против Миракл Разбойника. Решением оказалась сборка прошлой недели, из которой убрали **Принца Ренатала** и ненужные карты, а **Топор всадника** заменили на **Кузнечный молот**. В колоде сохраняются сильные защитные опции для хорошего матч-апа с Охотником на демонов, и при этом появляется возможность оказывать постоянное давление на Разбойника в попытке убить его до того, как он задавит вас своей выгодой. **Асталор Кровавая Клятва** с **Шагом сквозь тень** - ключевой компонент к победе для Валиры в этом матч-апе, поэтому Гаррошу нужен наступательный план на игру против нее.

Недостающее звено в новой сборке - **Дальняя застава**. Эта башенка может быть лучшей картой в Стандарте для борьбы с ДХ и Разбойником одновременно - она помогла Воину выгадать драгоценные проценты винрейта в этих матч-апах. Чтобы освободить место, сборку покинули **Лоцман сэр Финли** (карта менее значима в сборке без Ренатала) и один **Гнолл из Златоземья**. У полученной сборки должно быть более 65%+ винрейта против Квест ДХ и 50%+ - против Миракл Разбойника. Так Воин становится нишевым разрушителем меты в топ-100 Легенды, где популярность этих двух колод достигает абсурдных значений.

Колоды Воина

- **Асталор Воин на иступлении**



Контроль Воин



[назад к выбору класса](#)






- **Контроль Паладин** постепенно становится еще одним решением против Миракл Разбойника и Квест ДХ, но с более равномерным разбросом матч-апов, чем у Контроль Воина. Из-за этого колода является более приемлемым выбором на других рангах.

Как и Воин, Паладин может выставить крепкую защиту, чтобы пережить урон Охотника на демонов, и забросать ремувалами Разбойника. **Равенство**, которое почти всегда приносит **Рыцарь-капеллан**, помогает разобраться с **Кладбищем Грехопада**, не принимая урон. **Анахронос** также крайне значимый инструмент для сдерживания стола в трудной ситуации, и он одновременно помогает перейти в контрнаступление. **Мистер Каюк**, усиленный **Озаренной Кариэль**, дает способ закончить игру до того, как Разбойник развернет свою батарею Асталоров.

Для популярной сборки есть одна ключевая поправка - конечно же, это **Дальняя застава!** **Бронзовая стая** - не самая сильная карта, которая вместе с тем плоха против ДХ и Разбойника, поэтому такое изменение должно только улучшить показатели Утера в этих матч-апах. Реальная позиция Контроль Паладина против Миракл Разбойника и Квест ДХ до конца неясна, но на 55%+ винрейта рассчитывать точно можно.

Колоды Паладина

Чистый Токен Паладин

-   Метабрейкер Контроль **Паладин**
- 

[назад к выбору класса](#)






Агро Фрост Маг продолжает оставаться отличным выбором на пути к Легенде, поскольку его хороший матч-ап с **Громострел Охотником** с каждым днем становится все более значимым. А вот на высших рангах колода проваливается, поскольку не может справиться с сильными игроками на Разбойнике или ДХ.

Биг Спелл Маг лучше чувствует себя в таких условиях, поскольку может победить Иллидана, однако встреча с Валирой остается сущим кошмаром.

Колоды Мага

Асталор Биг Спелл Маг

-  **Агро Фрост Маг**
-  **Асталор Пинг (Мордреш) Маг**
- 

[назад к выбору класса](#)



У Чернокнижника нет никаких шансов против вездесущего дуэта, поэтому забудьте о нем на высших MMR. **Бесолок** - достойный способ взять Легенду, хотя вместо него есть и варианты получше.

Колоды Чернокнижника

- **Классический Бесолок**

-



- **Курс Бесолок**

-



- **ОТК Чернокнижник на минах**

-



[назад к выбору класса](#)



Контроль Жрец может справиться с **Миракл Разбойником** благодаря широкому выбору ремувалов, однако он ничего не может противопоставить всей остальной мете, что делает его неиграбельным.

За последние 24 часа вырос интерес к **Миракл Жрецу**, но пока что слишком рано что-то комментировать по этому поводу.

Колоды Жреца

- **Комбо Жрец**

-



[назад к выбору класса](#)



Эволь Шаман неплох, но не вызывает большого интереса у игроков. Интересно, проблема в том, что игроки в целом устали от механики эволюции или конкретно данная итерация кажется слишком скучной? Если включить воображение, Эволь Шаман начинает напоминать скучную пародию на Разбойника на воровстве.

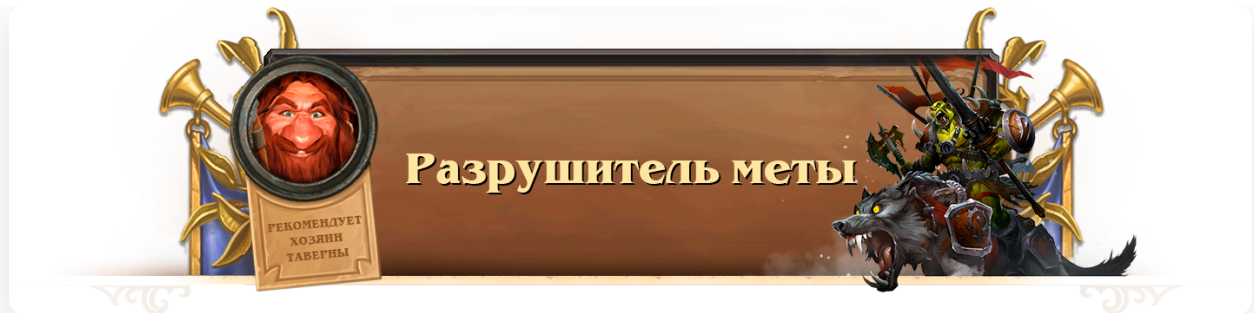
Колоды Шамана

- **Нептулон Шаман на эволюции**

-



[назад к выбору класса](#)



У Утера есть все шансы, чтобы ворваться в мрачную однообразную мету и вернуть на рейтинговую сцену защитные стратегии. Контроль Паладин показывает, что может ослабить хватку Разбойника и Охотника на демонов в топе Легенды и при этом остаться доступным выбором для остальных рангов. Благодаря этому он затмевает собой совсем уж нишевого Контроль Воина.

Дабы укрепить свое преимущество против Иллидана и Валиры, колоде стоит попробовать использовать [Дальнюю заставу](#). Будет очень интересно увидеть, как эти матч-апы будут изменяться со временем.

Кто же одержит победу? Скиллозависимые доминирующие колоды, которые разбрасывают карты налево и направо, или... одинокая заставка?

- Колоды Паладина

-  Метабрейкер Контроль **Паладин**



Источник www.viciousyndicate.com на языке оригинала