

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Разбор состояния меты стандарта. Vicious Syndicate мета отчет №253

20.01.2023

Мета-отчеты

Мета-отчет

Разбор состояния меты стандарта. Vicious Syndicate мета отчет №253

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



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	856,000
Топ 1000 ранга Легенда	40,000
На ранге Легенда (за искл. Топ 1к)	114,000
Алмаз 1-4	136,000
Алмаз 10-5	160,000

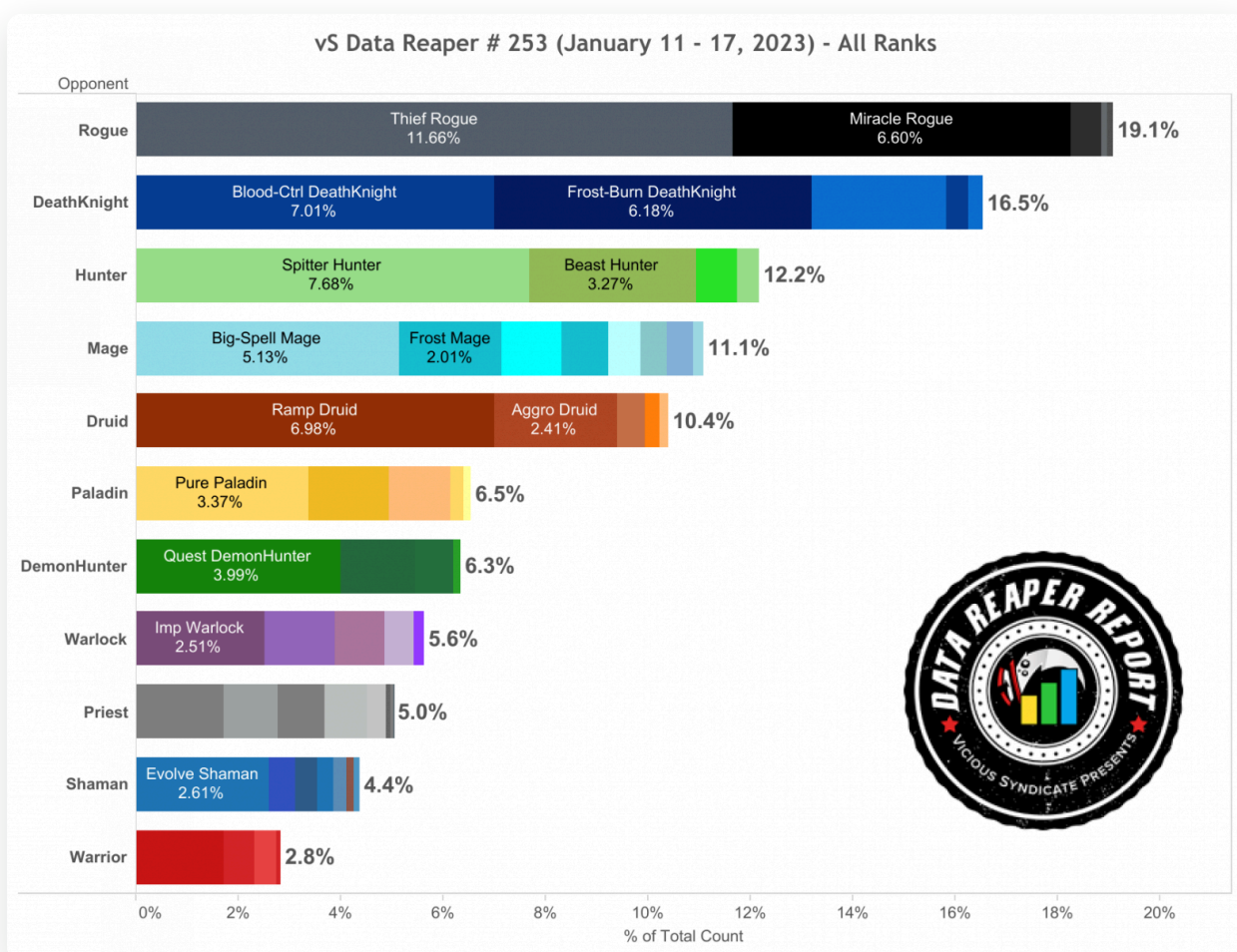
Платина	125,000
Бронза/ Серебро / Золото	281,000

• **Содержание мета-отчета:**

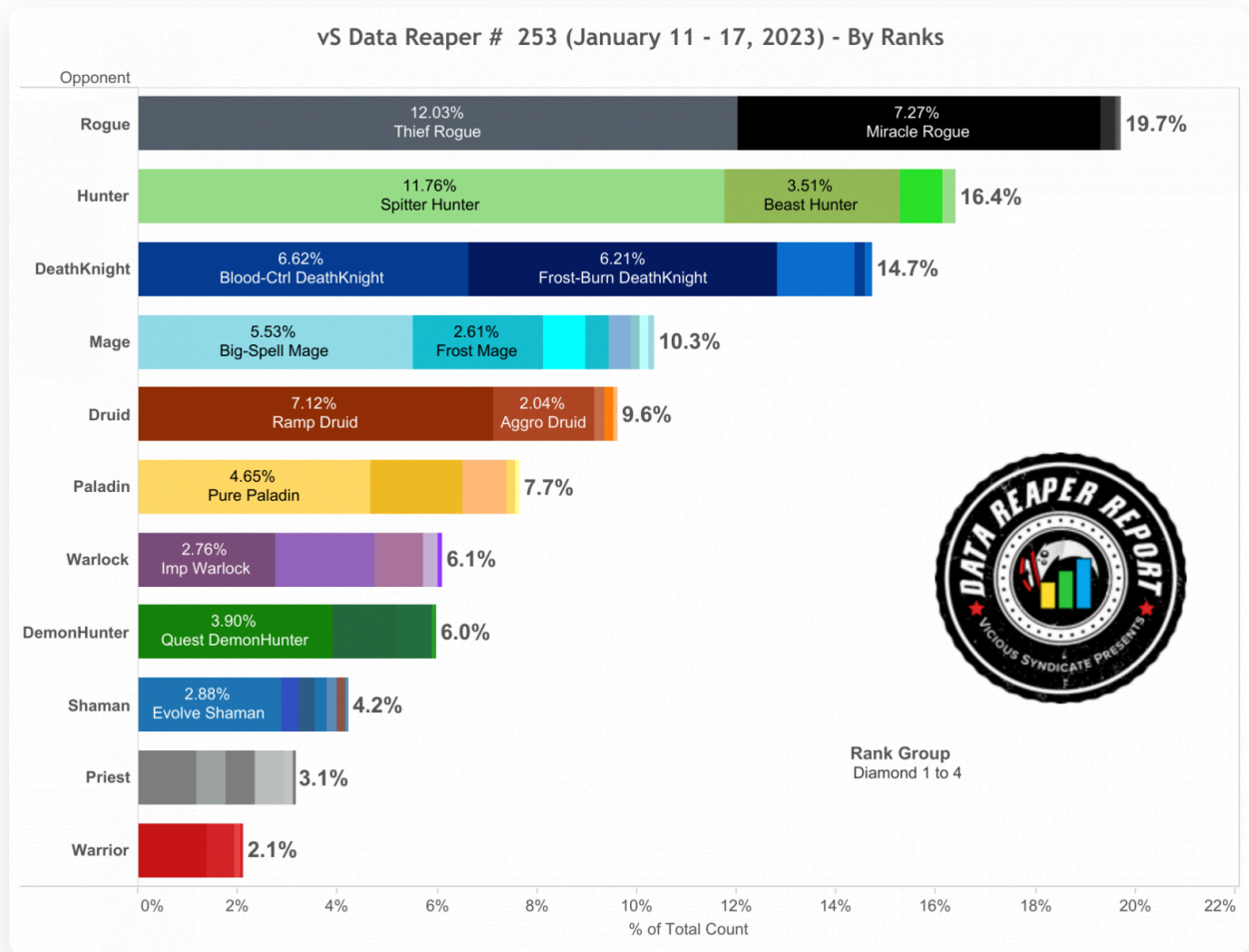
1. *Графики популярности по классам и архетипам*
2. *Анализ популярности классов*
3. *Графики винрейта и рейтинг архетипов*
4. *Анализ силы архетипов*
5. *Анализ силы классов и актуальные колоды меты*
6. *Разрушители меты*



По всем рангам

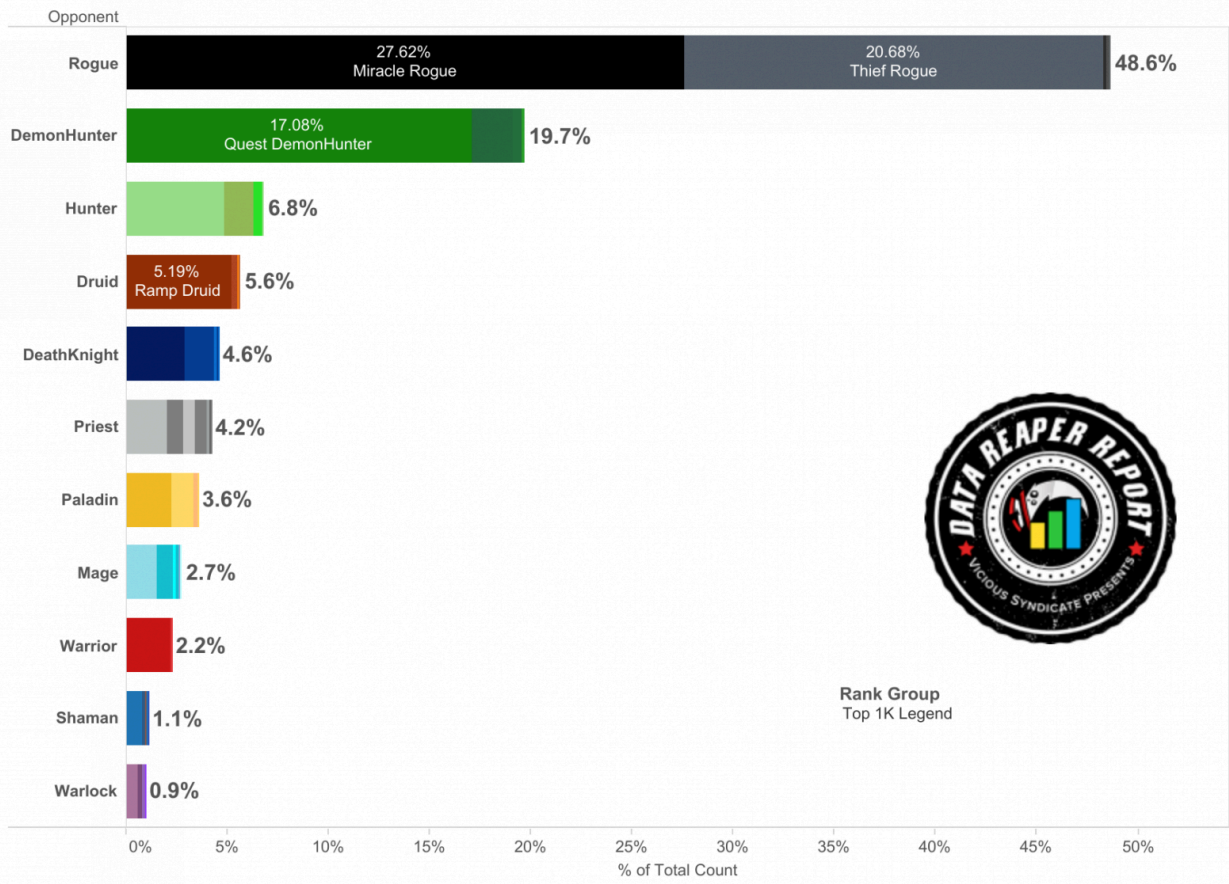


В промежутке ранга Алмаз 4 - 1



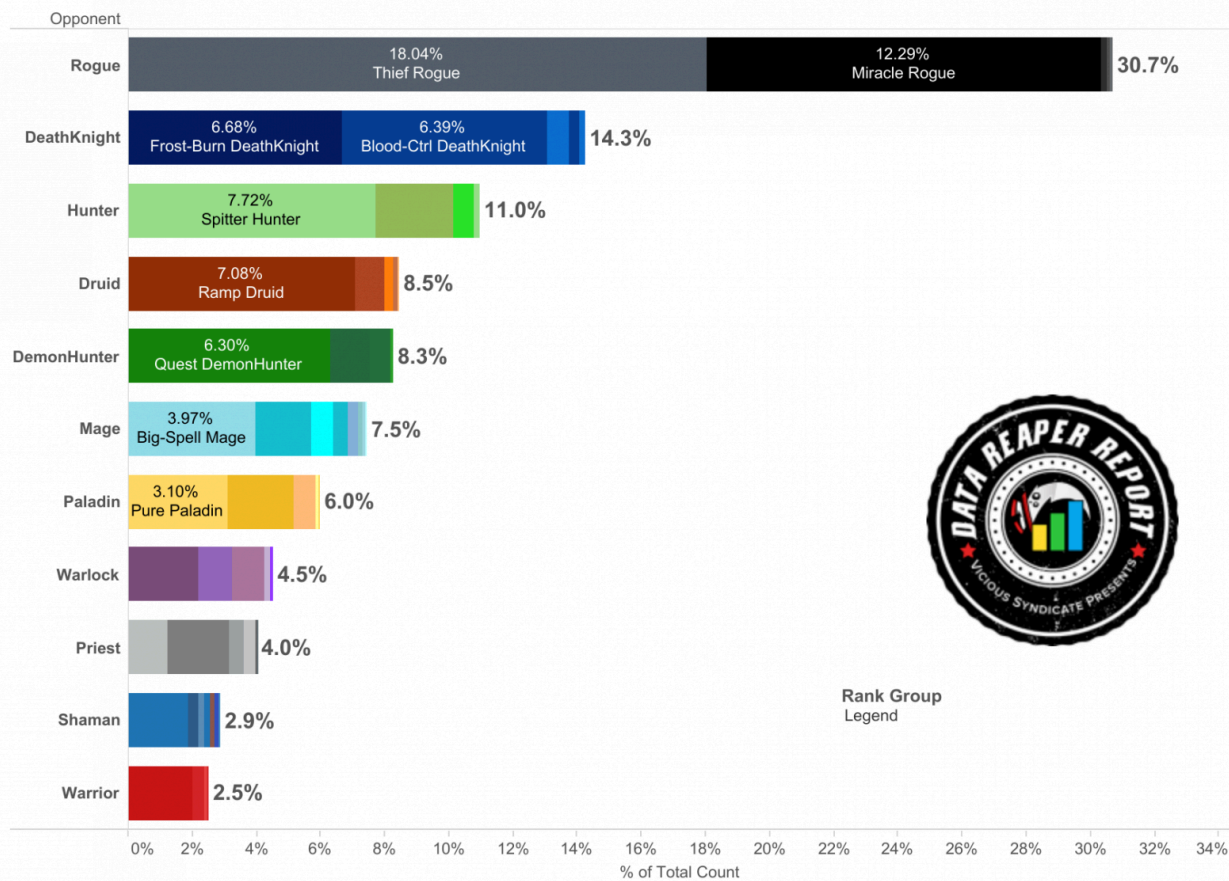
Топ 1000 ранга Легенда

vS Data Reaper # 253 (January 11 - 17, 2023) - By Ranks



На ранге Легенда

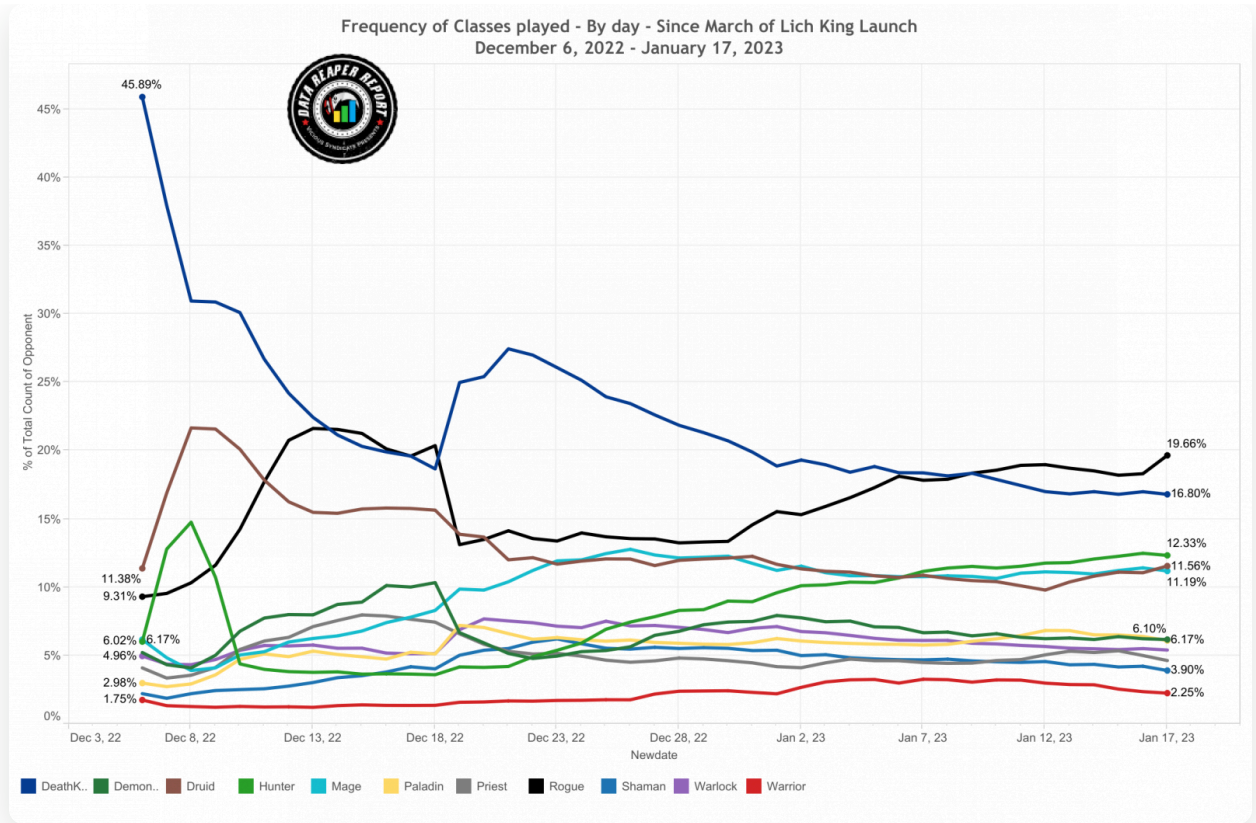
vS Data Reaper # 253 (January 11 - 17, 2023) - By Ranks



Rank Group Legend

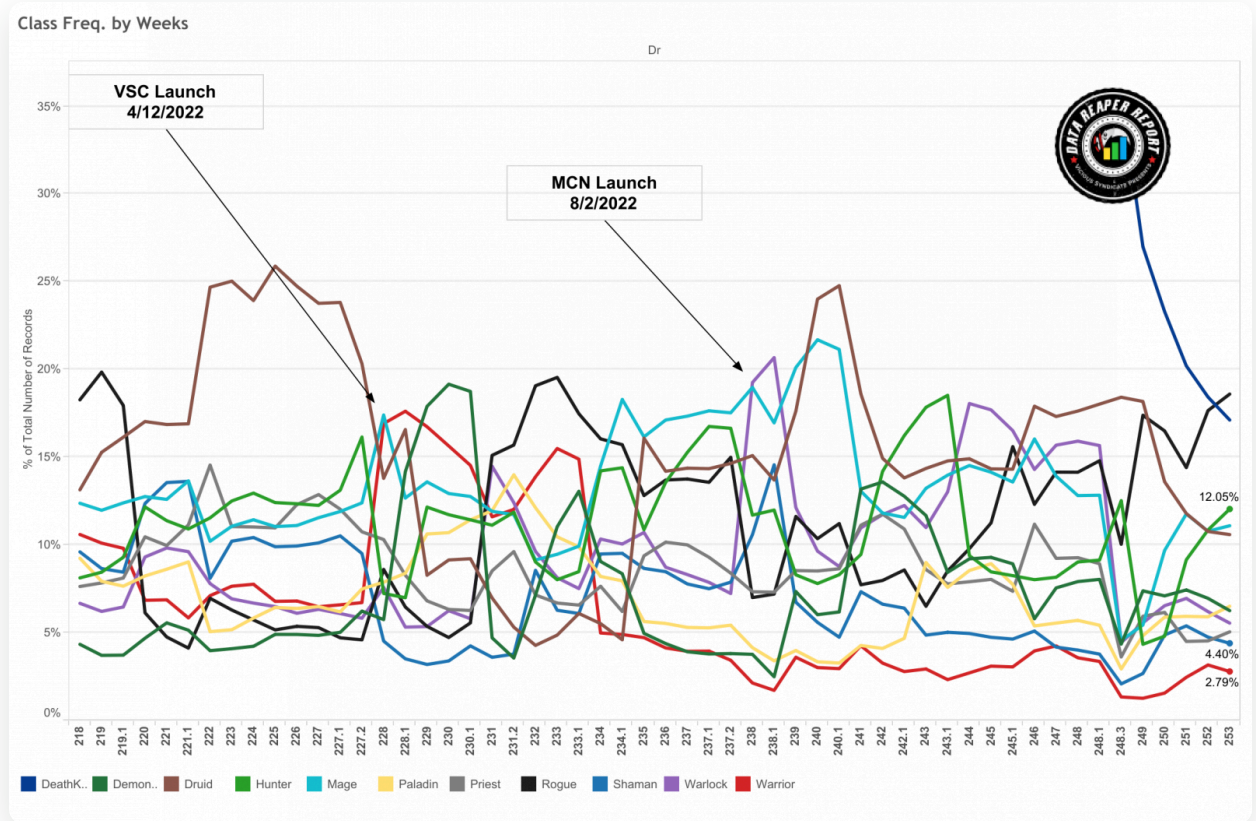
Следующий график показывает прогресс популярности классов по дням с момента выхода дополнения Марш Короля-лича

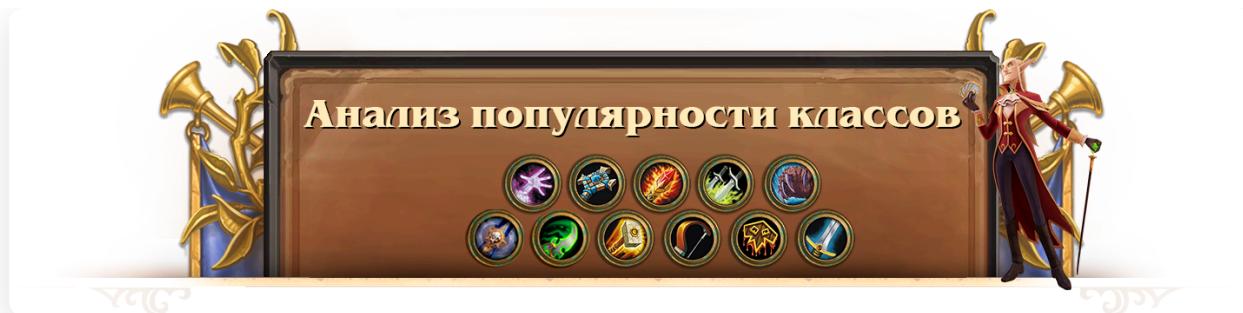
Популярность по дням



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

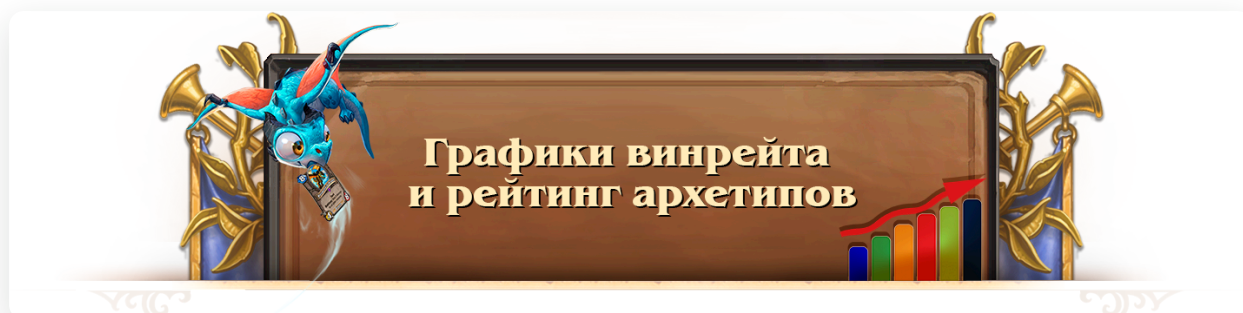
Популярность по неделям





Мета достигла пика своей закатенности. Топ Легенды стал тлеющей пустошью, испещренной следами битв бесконечных **Разбойников**. Класс составляет практически 50% всей меты на высших рангах. Нишевые контр-колоды пытаются пробиться в ладдер и оказать сопротивление классу-тирану, однако не могут привлечь к себе достаточно внимания. Контроль **Паладин** не продвинулся ни на миллиметр. Миракл **Жрец** - последняя попытка изменить ситуацию, но его присутствие очень скромное, да и больших надежд на него полагать не стоит.

Остальная часть ладдера не выглядит так жутко. Хотя Разбойник все еще очень популярен на низких рангах Легенды и в верхнем Алмазе, с Бронзы до Алмаза по-прежнему присутствует заметное разнообразие стратегий и существует много способных колод. Наверняка вы встретите достаточно отличных друг от друга противников по мере поднятия рейтинга. **Рыцарь смерти** остается самым популярным классом с Алмаза 5 и ниже. **Громострел Охотник** так и не достиг сверхвысокой популярности, несмотря на свой доминирующий винрейт.



Диаграммы матч-апов

По всем рангам

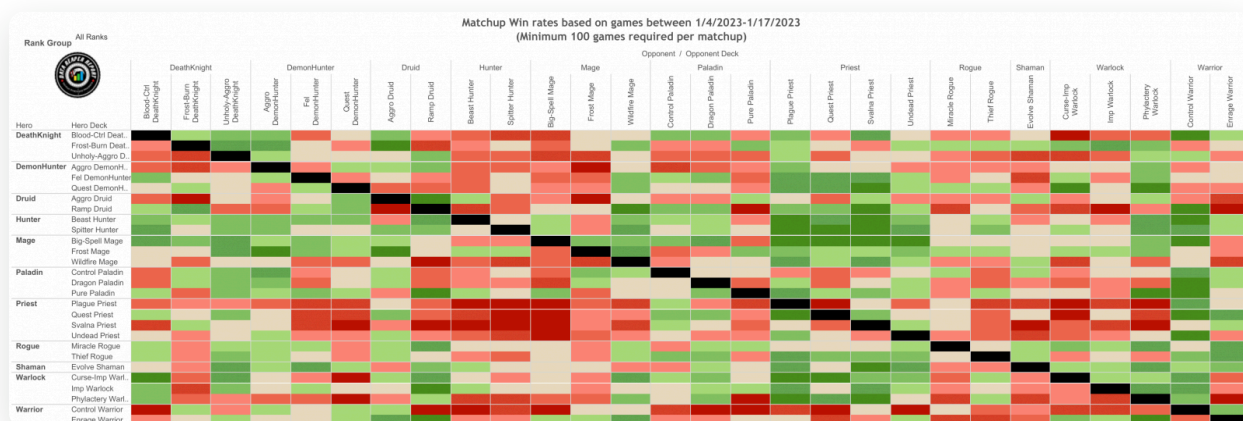


Таблица % винрейта архетипов с распределением по Тир уровням



vS Power Rankings DR # 253

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Spitter Hunter	54.34	0.64	100.0	97.8	98.9
	Miracle Rogue	53.50	-0.01	90.3	60.4	75.4
	Beast Hunter	53.06	0.16	85.3	29.2	57.2
	Big-Spell Mage	52.69	-0.11	81.0	45.9	63.5
	Pure Paladin	52.38	0.01	77.4	38.7	58.0
Tier 2	Evolve Shaman	51.79	-0.12	70.7	23.9	47.3
	Frost Mage	51.65	-0.70	69.0	21.7	45.3
	Imp Warlock	51.39	-0.04	66.0	22.9	44.5
	Frost-Burn DeathKnight	50.91	-0.66	60.4	51.6	56.0
	Control Paladin	50.71		58.1	15.5	36.8
Tier 3	Thief Rogue	49.46	0.21	43.7	100.0	71.9
	Fel DemonHunter	49.15	-0.57	40.2	10.5	25.4
	Enrage Warrior	48.88	-0.22	37.0	4.6	20.8
	Aggro Druid	47.15	-0.70	17.2	17.0	17.1
	Tier 4	Ramp Druid	46.68	-0.01	11.8	59.2
Blood-Ctrl DeathKnight		45.97	-0.07	3.6	55.0	29.3
Aggro DemonHunter		45.30	-0.46	-4.1	6.1	1.0
Dragon Paladin		45.21	0.64	-5.1	7.3	1.1
Phylactery Warlock		44.07	-0.38	-18.3	7.9	-5.2
Undead Priest		43.63	0.88	-23.3	9.7	-6.8
Quest Priest		43.59	-0.63	-23.9	5.0	-9.4
Wildfire Mage		43.04	-0.29	-30.1	7.0	-11.6
Unholy-Aggro DeathKni..		42.80	0.59	-32.9	12.8	-10.1
Svalna Priest		38.98		-76.8	4.7	-36.1
Control Warrior	38.42	-0.53	-83.3	11.5	-35.9	
Plague Priest	36.88	-1.39	-101.1	4.9	-48.1	



vS Power Rankings DR # 253

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Spitter Hunter	56.96	0.64	100.0	75.1	87.5
	Big-Spell Mage	55.49	0.08	89.4	46.3	67.9
	Beast Hunter	55.38	0.29	88.6	26.1	57.4
	Pure Paladin	54.85	-0.14	84.8	34.4	59.6
	Evolve Shaman	53.82	-0.06	77.4	26.7	52.0
	Miracle Rogue	53.78	0.00	77.1	47.0	62.1
	Imp Warlock	53.66	-0.18	76.3	18.9	47.6
Tier 2	Curse-Imp Warlock	53.53	0.24	75.4	15.2	45.3
	Frost Mage	53.25	-0.54	73.3	20.2	46.7
	Frost-Burn DeathKnight	51.21	-0.48	58.7	53.5	56.1
	Control Paladin	50.96		56.9	15.5	36.2
	Thief Rogue	50.86	0.23	56.2	100.0	78.1
	Quest DemonHunter	50.75	-0.45	55.4	32.6	44.0
	Fel DemonHunter	50.24	-0.44	51.7	13.5	32.6
Tier 3	Enrage Warrior	49.90	-0.02	49.3	5.3	27.3
	Aggro Druid	48.25	-0.64	37.4	32.2	34.8
	Ramp Druid	48.03	0.08	35.8	79.3	57.6
	Blood-Ctrl DeathKnight	47.62	-0.01	32.9	76.4	54.7
Tier 4	Phylactery Warlock	46.20	-0.38	22.7	10.8	16.7
	Dragon Paladin	46.14	0.64	22.3	11.1	16.7
	Aggro DemonHunter	46.03	-0.20	21.5	8.3	14.9
	Quest Priest	45.52	-0.45	17.9	10.6	14.2
	Undead Priest	44.99	1.00	14.0	17.4	15.7
	Wildfire Mage	44.10	-0.29	7.6	10.6	9.1
	Unholy-Aggro DeathKni..	43.88	0.60	6.1	24.0	15.0
	Control Warrior	38.69	-0.11	-31.2	20.1	-5.5
Svalna Priest	38.19		-34.8	9.0	-12.9	
Plague Priest	38.11	-1.02	-35.3	9.7	-12.8	

Legend



vS Power Rankings DR # 253

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Spitter Hunter	53.63	0.43	100.0	42.8	71.4
	Miracle Rogue	53.42	-0.17	97.1	68.1	82.6
	Beast Hunter	52.45	-0.01	83.7	13.5	48.6
	Big-Spell Mage	52.29	-0.41	81.5	22.0	51.7
Tier 2	Quest DemonHunter	51.83	-0.54	75.2	34.9	55.1
	Pure Paladin	51.14	-0.62	65.6	17.2	41.4
	Control Paladin	50.50		56.9	11.3	34.1
	Frost-Burn DeathKnight	50.46	0.38	56.4	37.0	46.7
	Evolve Shaman	50.32	-0.41	54.4	10.4	32.4
	Thief Rogue	50.24	0.55	53.3	100.0	76.7
	Frost Mage	50.16	-0.69	52.1	9.7	30.9
	Imp Warlock	50.10	-0.19	51.3	12.0	31.7
Tier 3	Fel DemonHunter	49.37	-0.69	41.4	7.0	24.2
	Curse-Imp Warlock	49.20	0.37	39.0	6.0	22.5
	Ramp Druid	47.73	-0.24	18.7	39.2	29.0
	Enrage Warrior	47.41	-0.57	14.3	2.0	8.2
Tier 4	Aggro Druid	46.34	-1.72	-0.4	5.0	2.3
	Phylactery Warlock	46.30	-0.39	-1.0	5.4	2.2
	Aggro DemonHunter	45.76	-0.61	-8.4	3.3	-2.5
	Blood-Ctrl DeathKnight	45.70	-0.25	-9.2	35.4	13.1
	Dragon Paladin	45.36	0.24	-13.9	4.0	-5.0
	Quest Priest	44.64	-0.80	-23.7	2.6	-10.6
	Undead Priest	44.56	0.68	-25.0	6.3	-9.3
	Wildfire Mage	43.56	-0.38	-38.6	3.8	-17.4
	Unholy-Aggro DeathKni..	43.05	0.25	-45.7	3.9	-20.9
	Svalna Priest	41.81		-62.8	6.9	-28.0
	Control Warrior	40.98	-0.53	-74.3	11.1	-31.6
	Plague Priest	38.43	-1.38	-109.4	4.3	-52.5

Top 1K Legend



vS Power Rankings DR # 253

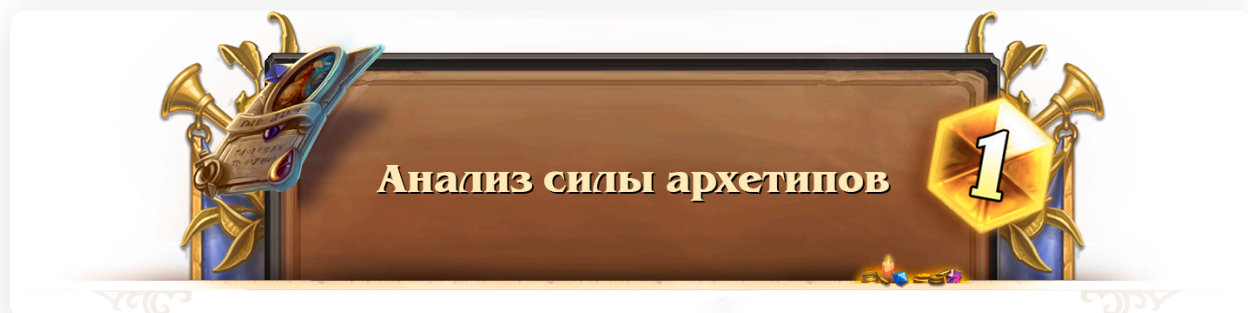
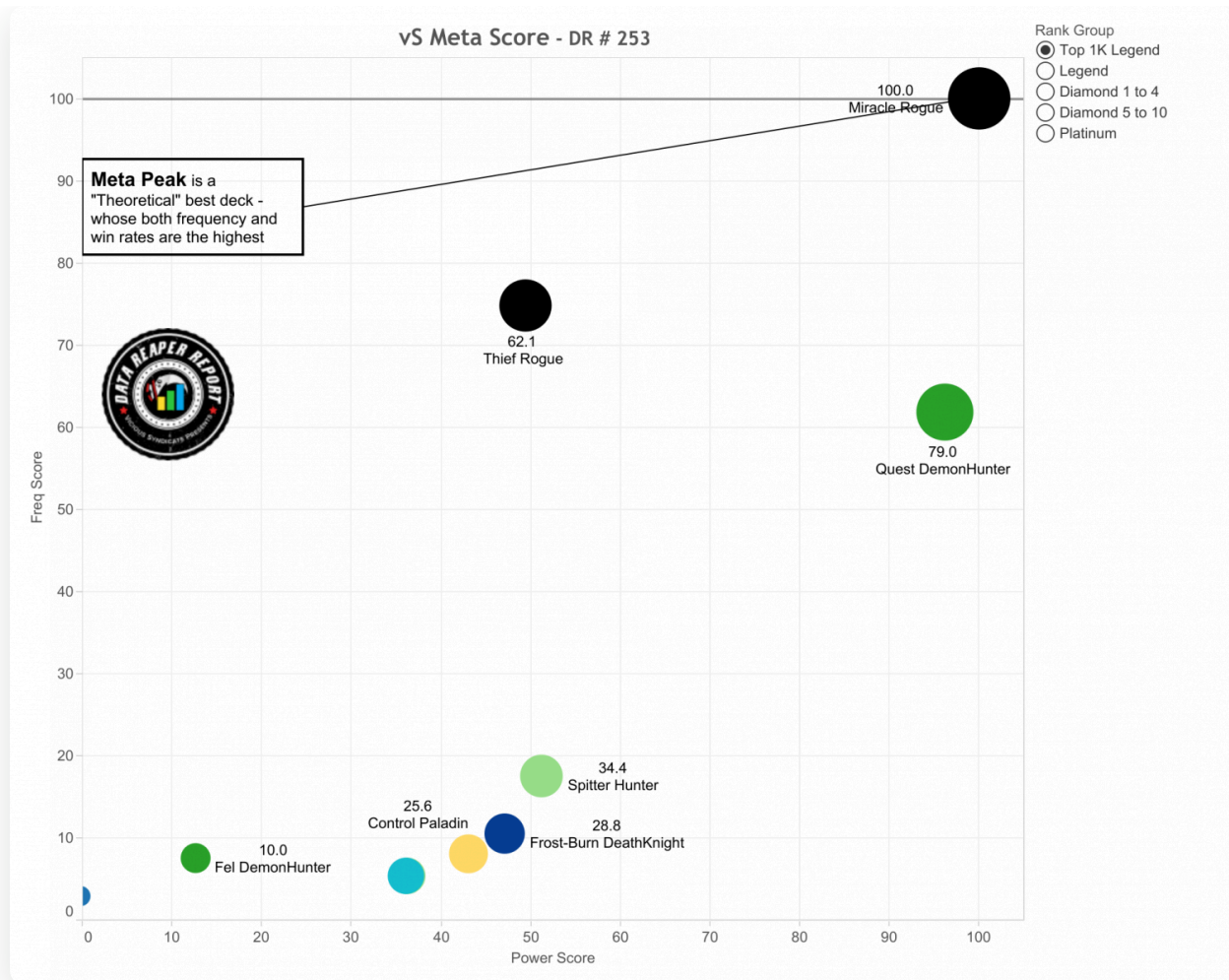
Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Miracle Rogue	52.37	-0.63	100.0	100.0	100.0
	Quest DemonHunter	52.19	-0.75	96.2	61.8	79.0
Tier 2	Spitter Hunter	50.06	-0.31	51.3	17.5	34.4
Tier 3	Thief Rogue	49.97	0.67	49.4	74.9	62.1
	Frost-Burn DeathKnight	49.86	1.46	47.1	10.5	28.8
	Control Paladin	49.67		43.1	8.1	25.6
	Beast Hunter	49.35	-0.28	36.3	5.3	20.8
	Big-Spell Mage	49.34	-0.63	36.1	5.4	20.8
	Fel DemonHunter	48.22	-0.88	12.6	7.5	10.0
	Evolve Shaman	47.61	-0.58	-0.3	2.9	1.3
	Aggro DemonHunter	47.30	-0.34	-6.9	1.6	-2.6
	Ramp Druid	47.29	-0.49	-7.0	18.8	5.9
	Frost Mage	47.19	-0.84	-9.3	2.8	-3.2
Tier 4	Pure Paladin	46.95	-2.59	-14.3	4.0	-5.1
	Imp Warlock	46.91	-0.41	-15.0	0.7	-7.2
	Aggro Druid	46.81	-2.24	-17.2	1.1	-8.1
	Control Warrior	46.51	0.60	-23.4	7.7	-7.8
	Svalna Priest	46.27		-28.5	7.4	-10.6
	Dragon Paladin	46.09	0.31	-32.3	0.7	-15.8
	Undead Priest	45.63	1.06	-42.0	2.9	-19.5
	Enrage Warrior	45.26	-1.28	-49.9	0.1	-24.9
	Blood-Ctrl DeathKnight	45.23	-0.27	-50.4	5.3	-22.5
	Quest Priest	44.84	-0.62	-58.8	0.6	-29.1
	Phylactery Warlock	44.83	-1.38	-58.9	2.2	-28.4
	Unholy-Aggro DeathKni..	44.53	0.29	-65.2	0.5	-32.4
	Wildfire Mage	43.31	-0.30	-90.9	0.7	-45.1
	Curse-Imp Warlock	43.19	-0.53	-93.5	0.5	-46.5
Plague Priest	40.40	-1.17	-152.2	2.0	-75.1	

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 подобралась существующие архетипы.

Топ 1000 ранга Легенда



Картина меты ясна, как день. В топе Легенды **Миракл Разбойник** и **Квест Охотник на демонов** - лучшие колоды. **Громострел Охотник** и **Разбойник на воровстве** находятся близко к отметке в 50% винрейта, а все остальные колоды - субоптимальный выбор.

Как только **Контроль Паладин** начал набирать популярность после отчета прошлой недели, матч-апы с Миракл Разбойником и Квест ДК на высоких рангах начали становиться хуже и уже почти достигли соотношения 50-50. Есть две наиболее вероятных тому причины. Первая - игроки топа Легенды перестали думать, что Паладин против них - это Разбойник в маскировке, и начали подбирать правильный муллиган для матч-апа. Вторая - Миракл Разбойником и Квест ДК очень сложно играть, поэтому игрокам нужно было время, чтобы привыкнуть к новому матч-апу.

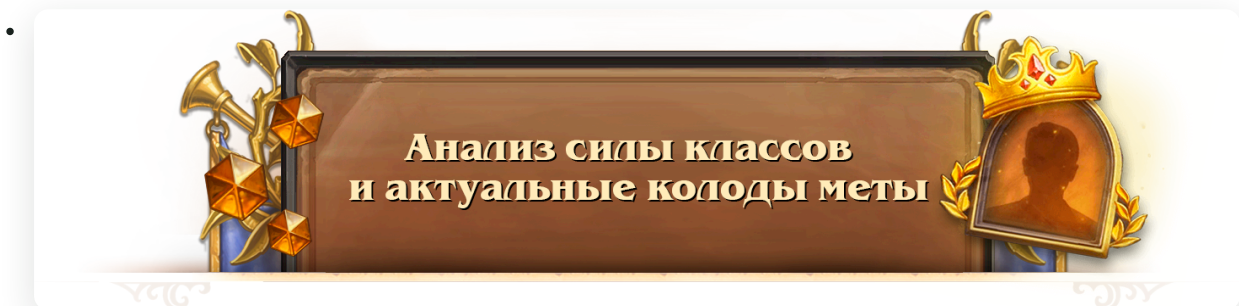
Таким образом, хоть Контроль Паладин и остается достойной колодой по сравнению со многими другими выпадающими с высоких рангов стратегиями, он не может быть

разрушителем меты. Он должен уверенно побеждать в этих матч-апах, чтобы нивелировать тяжелую встречу с Разбойником на воровстве и оставаться востребованным. Поскольку этого не произошло, колода спустилась в Тир-3 меты. Тем не менее, она остается хорошим, хоть и не особо примечательным представителем Тир-2 вне топа Легенды.

Миракл Жрец - еще один продукт отчаянного положения игроков. Ему удалось выработать слегка положительный матч-ап с Миракл Разбойником, поэтому Квест ДХ теперь не единственный в своем успехе. Миракл Жрецу трудновато справляться с Разбойником на воровстве, но он легко обыгрывает Контроль Паладина и Контроль Воина. Вполне понятно, почему отдельным игрокам из топ-100 или даже топ-10 Легенды удается достичь успеха на колоде с таким разбросом матч-апов. Однако Миракл Жрец проигрывает практически всем остальным противникам, поэтому играть на нем в более широкой мете невозможно.


В остальной части ладдера все не так плохо. На пути к Легенде есть много конкурентоспособных колод. **Громострел** Охотник выглядит лучшей из них, однако у игроков есть и другие хорошие опции. У целых восьми классов есть как минимум одна Тир-2 колода с Бронзы до Легенды. Проблема только в том, что когда в топе Легенды формат абсолютно однообразен и не позволяет опытным игрокам делать какие-либо открытия в архетипах, пыль оттуда начинает покрывать и всю остальную часть ладдера. Из-за этого о большинстве классов нельзя сказать ничего нового.

Расписание патчей и новогодние праздники не дали Team 5 возможности выпустить балансные изменения в последние несколько недель, однако на следующей неделе большой балансный патч наконец-то увидит свет. Приоритетом изменений должны стать Разбойник, Охотник на демонов и Охотник (нельзя понерфить Валиру и Иллидана и проигнорировать **Громострела**). Однако, вероятнее всего, в патче будут и баффы неактуальных стратегий. В особенности они нужны Воину и Жрецу.

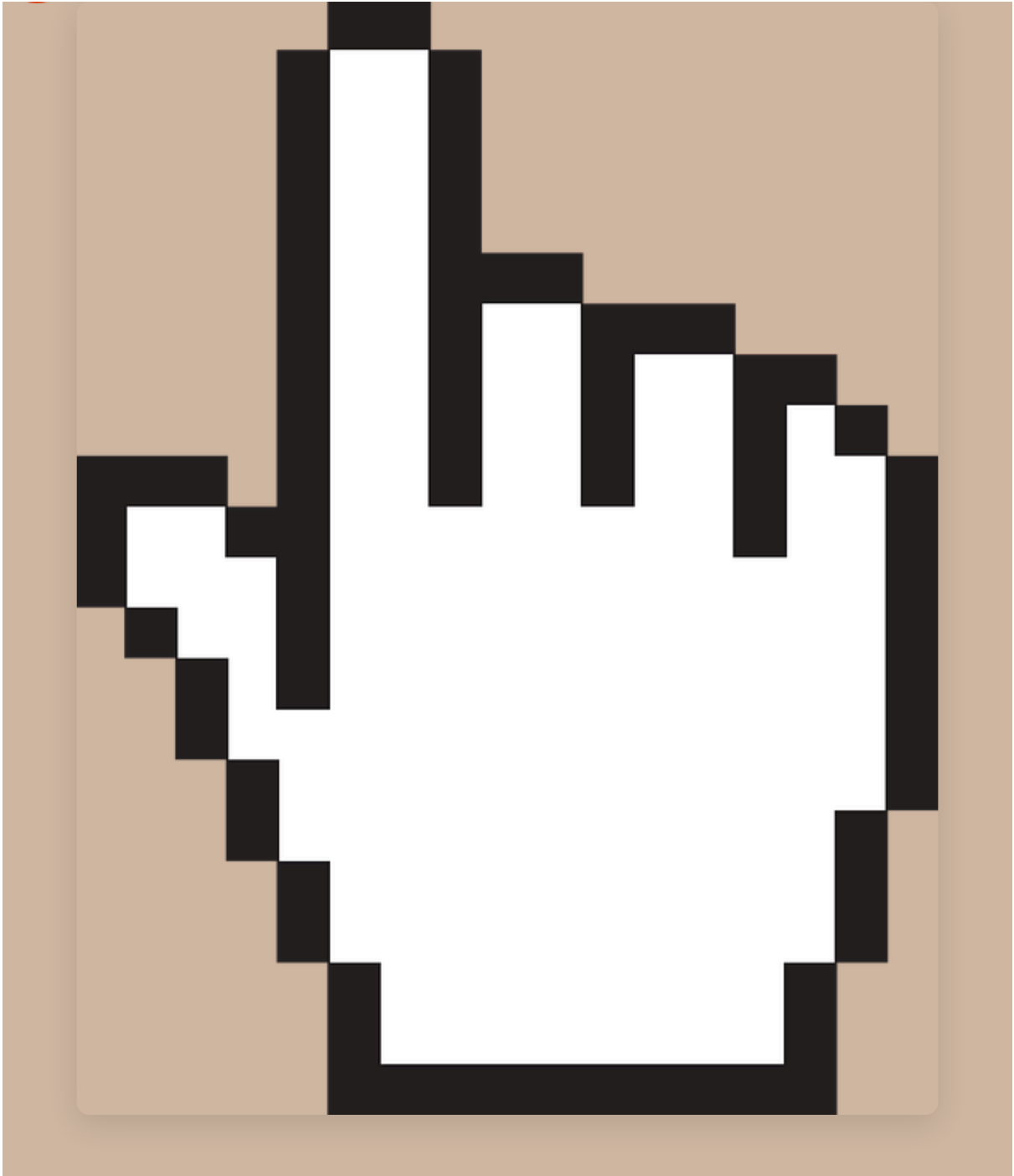


- Друид | Воин | Разбойник | Паладин | Жрец | Шаман | Охотник**

- Охотник на демонов | Маг | Чернокнижник | Рыцарь смерти**

1. 
2. Чтобы скопировать код колоды в буфер обмена, нажмите на эту иконку под нужной колодой.











Мета все больше и больше сужается до очень малого количества матч-апов, и Разбойник все активнее работает над победой в единственном противостоянии, которое больше всего ему мешает — против Квест ДХ.

Наблюдается рост популярности Злобного удара, который дает Миракл Разбойнику взрывной урон. Как уже говорилось ранее, отказ от [Зазубренного костяного шипа](#) приводит к 50-50 матч-апу с Квест Охотником на демонов. Но если добавить Злобный удар, Разбойник станет фаворитом! При этом изменение не повлияет отрицательно на зеркальные матчи или игры против Разбойника на воровстве.

В топе Легенды отказываются от **Крабато** (слаб против Охотника на демонов) и одной копии **Рыбалки**. Если вы не играете на этих рангах, лучше оставить эти карты и вместо этого отказаться от **Врат теней**, которые не так критичны, когда вы сталкиваетесь с более агрессивным противником.

Разбойник на воровстве начал делать то же самое, взяв **Злобный удар** вместо **Скрытной незнакомки**. **Шаг сквозь тень** — еще одна карта, подходящая для замены.

Колоды Разбойника






-  **Разбойник на воровстве**
 -  → 
 -  **Миракл Разбойник**
 -  → 

[назад к выбору класса](#)



Квест Охотник на демонов, похоже, сделал все возможное для борьбы с Разбойником, и больше тут уже ничего не поделаешь. Скорее всего, эта колода останется доминирующей топе Легенды из-за популярного Разбойника на воровстве, который не показывает хороших результатов. Этот матч-ап более удобен, чем **Миракл Разбойник**, который при желании может доставить Охотнику на демонов большие неприятности.

Колоды ДХ

- **ДХ Скверны**
-  → 
 - **Квест ДХ**
-  → 
 - **Агро ДХ**
-  → 

[назад к выбору класса](#)



Громострел Охотник из последних сил сражается с доминирующими Разбойником/Охотником на демонов. В топе Легенды зародилась тенденция (за авторством McBanterFace) исключать из колоды **Сотворенную стрелу** и **Острый глаз**, поскольку они бесполезны против Охотника на демонов. Вместо этого берутся **Собачье лакомство** и **Гарпунная пушка**, которые являются хорошими инструментами давления.

Эти изменения практически не повлияли на матч-апы с Разбойниками, поэтому лучше использовать такой подход при высокой концентрации Охотников на демонов.

Колоды Охотника

- **Асталор Бист Охотник**

-



- **Громострел Охотник**

-



[назад к выбору класса](#)



Миракл жрец — колода очень ограниченного назначения для игры на вершине Легенды. Как и Контроль Воин, это продукт чрезвычайно узкой меты, в которой имеют значение лишь несколько матч-апов. К чести колоды, ей удастся иметь благоприятный матч против Миракл Разбойника, Контроль Паладина и Контроль Воина. Матч-ап с Разбойником на воровстве тоже неплох, поэтому, если вы сталкиваетесь с бесконечным количеством Разбойников, колода может сработать.

Проблема в том, что она проигрывает всему остальному. Квест ДХ гарантирует, что Миракл Жрец никогда не будет по-настоящему хорош на более высоких уровнях игры, а если в уравнение добавить больше матч-апов, ситуация станет еще плачевней. Кроме того, колода очень требовательна к скорости ваших действий, поэтому, если вы играете на смартфоне или просто ищете что-то, чем можно подняться до Легенды, лучше держитесь подальше от нее.

Представленная сборка вдохновлена наработками PocketTrain, который добился наибольшего успеха на этом архетипе. Из сборки была убрана Кража личности (посредственная карта), а вместо нее появились Быстрое исцеление и Всепожирающая чума.

Колоды Жреца

- **Комбо Жрец**

-



- **Миракл Жрец**



[назад к выбору класса](#)

-



- **Контроль Паладину** не удалось победить Миракл Разбойника и Квест ДХ. Как только информация о его присутствии распространилась по ладдеру, Валира и Иллидан стали учиться, приспособились и набрали значительный процент побед в матч-апе. И Паладинам нечем было ответить. **Дальней заставы** оказалось недостаточно.

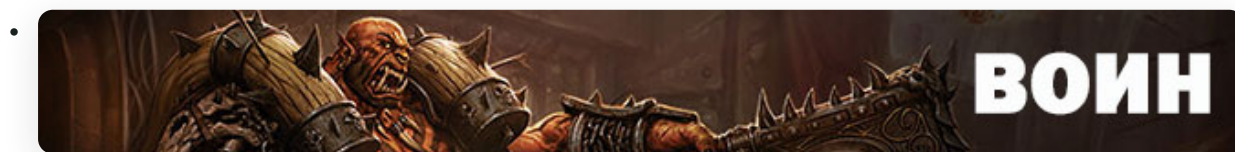
Нужно отдать должное Утеру - он все еще может играть 50 на 50 с обеими колодами, но как только вы добавите в уравнение Разбойника на воровстве, Контроль Паладин уже не может стать настоящим разрушителем меты на более высоких уровнях игры. Тем не менее это весьма приличная колода за пределами топа Легенды, поэтому сборка представлена в ее первоначальной форме, чтобы она лучше подходила для подъема по ладдеру.

Колоды Паладина

- **Чистый Токен Паладин**

-   **Контроль Паладин** 

[назад к выбору класса](#)



Контроль Воин зарекомендовал себя как хороший противник против Охотников на демонов, но с Миракл Разбойниками у него большие проблемы. Лучшее, что он может сделать, это добиться с ними показателей в 50-50, но Разбойник на воровстве является огромным камнем преткновения, так как исчерпать ресурсы ему гораздо сложнее.

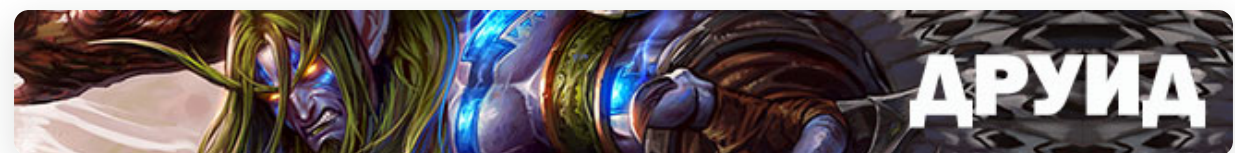
Подобно Миракл Жрецу, это очень специфическая колода, рожденная в формате с отчаянным положением.

Колоды Воина

- **Асталор Воин на исступлении**

-   **Контроль Воин** 

[назад к выбору класса](#)



Колоды Друида

-  **Гигант Рамп Друид**



-    **Агро Друид**



[назад к выбору класса](#)



Колоды Рыцаря смерти





- **Фрост Берн ДК**
-   **Контроль Блад ДК**



[назад к выбору класса](#)



Колоды Мага





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



[назад к выбору класса](#)



Колоды Чернокнижника

- **Классический Бесолок**
-   **Курс Бесолок**
-   **ОТК Чернокнижник на минах**



[назад к выбору класса](#)

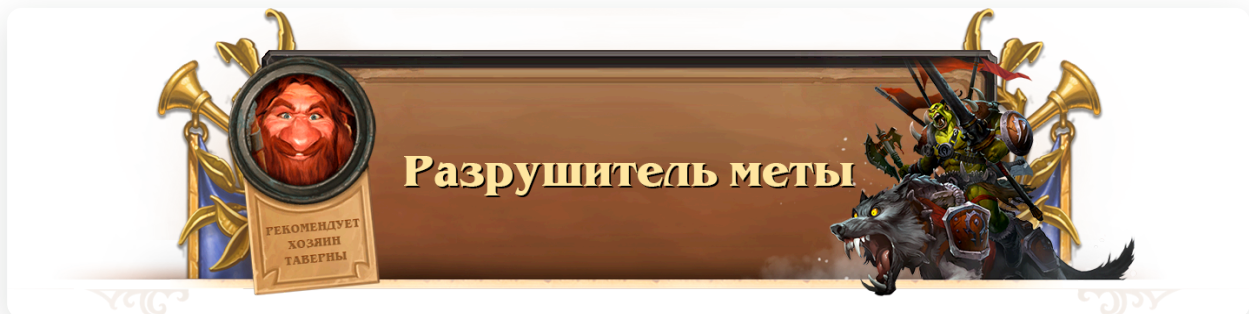


Колоды Шамана

- **Нептулон Шаман на эволюции**



[назад к выбору класса](#)



На этом мета-отчеты становятся бессильны. Ничто не может остановить эти колоды, кроме внешнего вмешательства. Фармите рейтинг, пока можете, и берегите свои золотые копии. Конец близок.

-  **Миракл Разбойник**
 -  **Квест ДХ**

-  **Громострел Охотник**



Источник www.viciousyndicate.com на языке оригинала