

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Неожиданный разрушитель меты. Vicious Syndicate мета-отчет №277

20.10.2023

Мета-отчеты

Мета-отчет

Неожиданный разрушитель меты. Vicious Syndicate мета-отчет №277

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Наглядно и подробно разбираем текущую мету ТИТАНОВ с мета-отчетом от Vicious Syndicate. Здесь вы найдете лучшие колоды всех классов, таблицы матч-апов и винрейтов, а также разрушителя меты этой недели.

Всего проанализированных игр	946,000
Топ 1000 ранга Легенда	34,000
На ранге Легенда (за искл. Топ 1к)	114,000
Алмаз 1-4	201,000
Алмаз 10-5	217,000

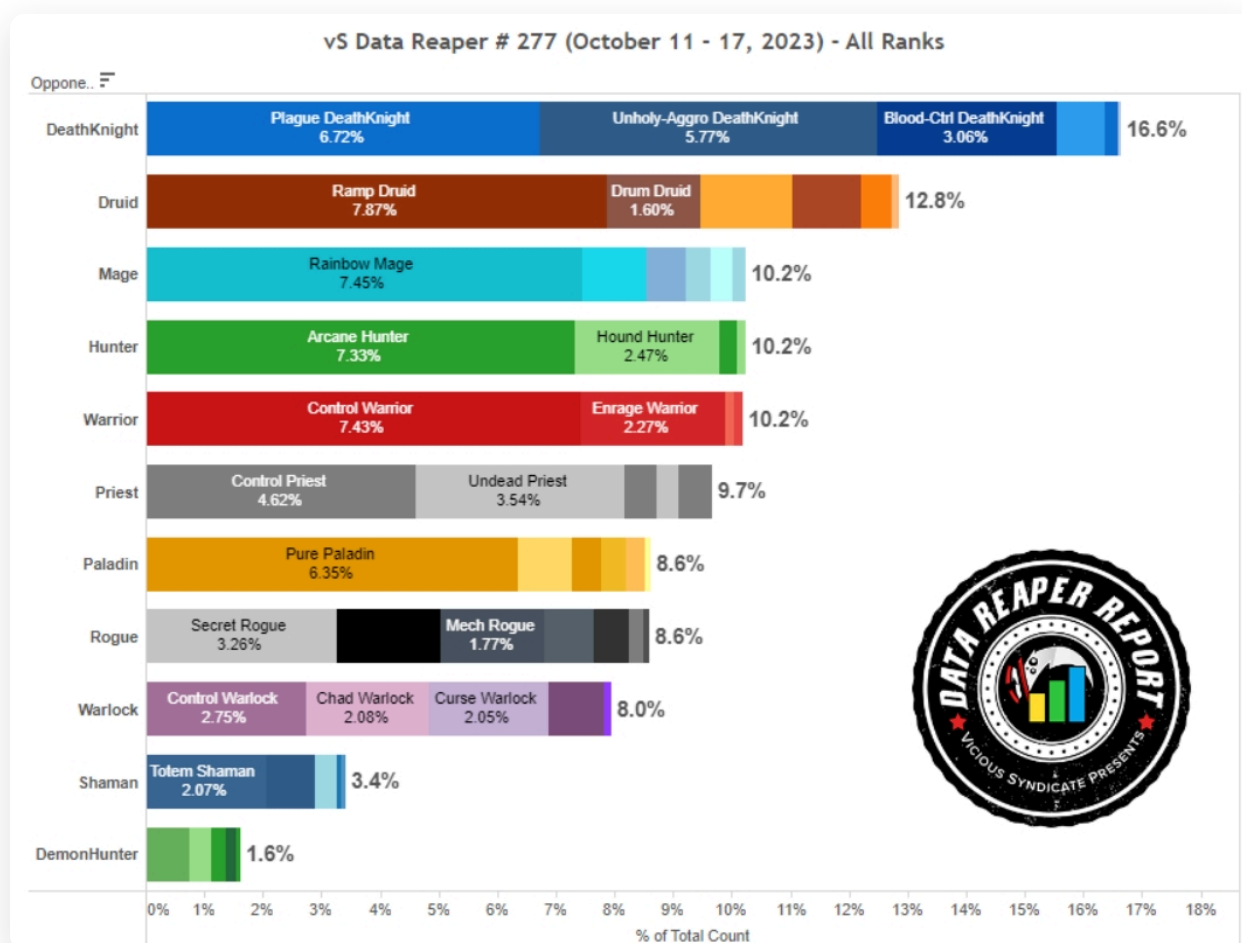
Платина	154,000
Бронза/ Серебро / Золото	226,000

• **Содержание мета-отчета:**

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



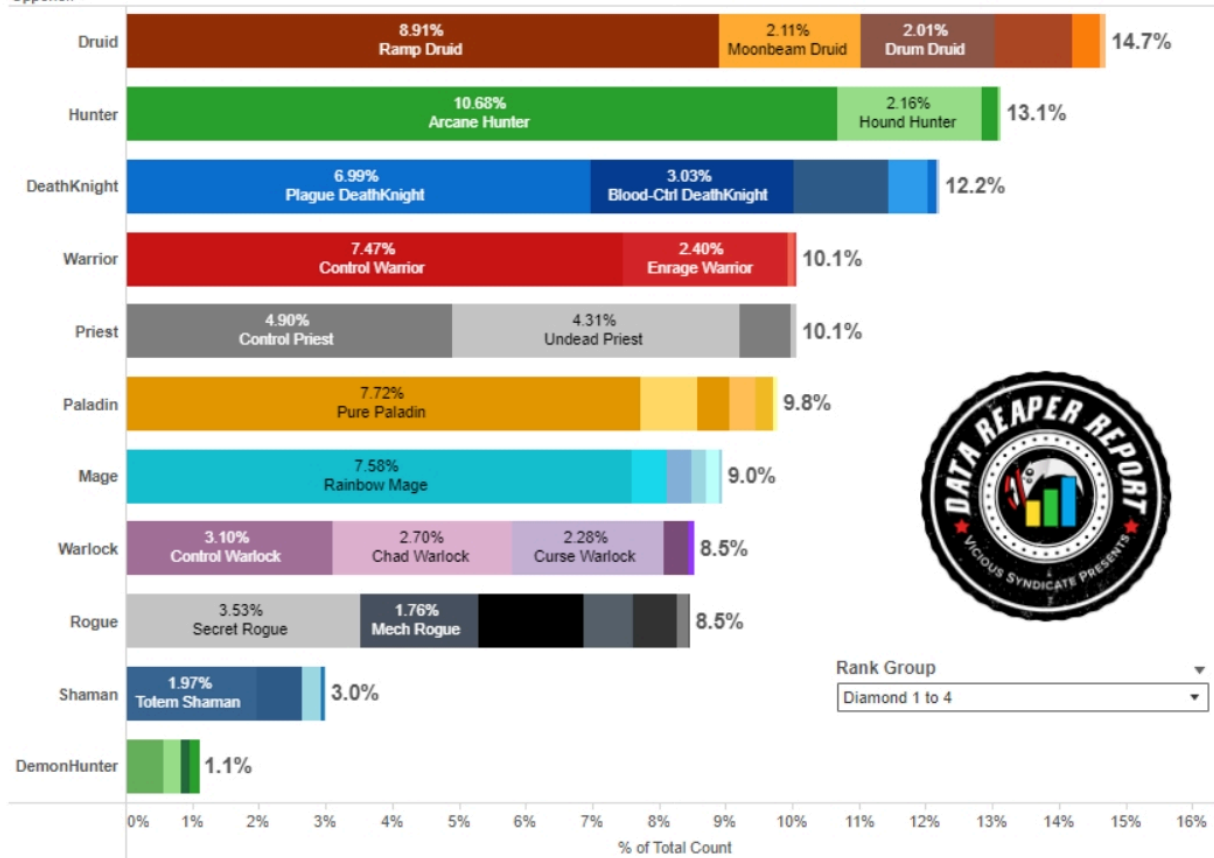
По всем рангам



В промежутке ранга Алмаз 4 - 1

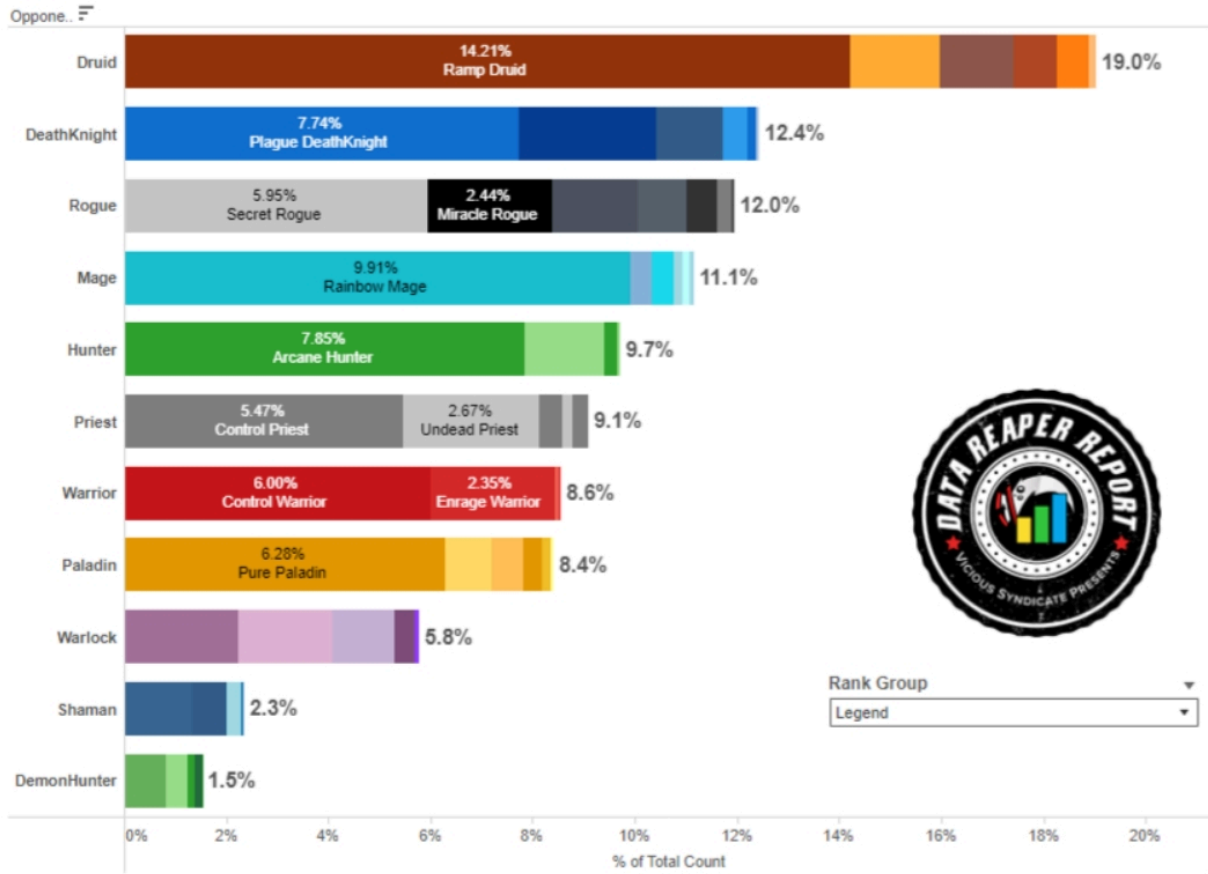
vS Data Reaper # 277 (October 11 - 17, 2023) - By Ranks

Oppone..



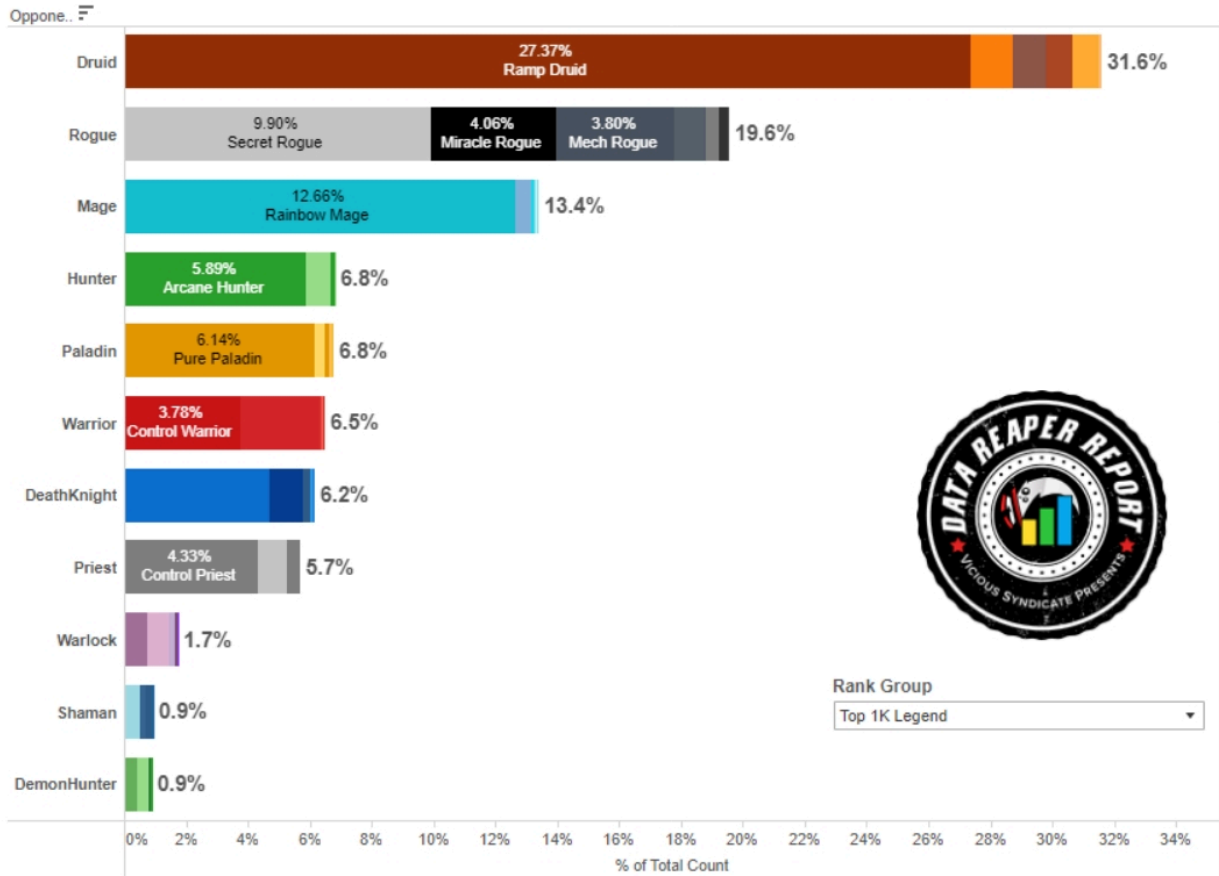
В Легенде

vS Data Reaper # 277 (October 11 - 17, 2023) - By Ranks



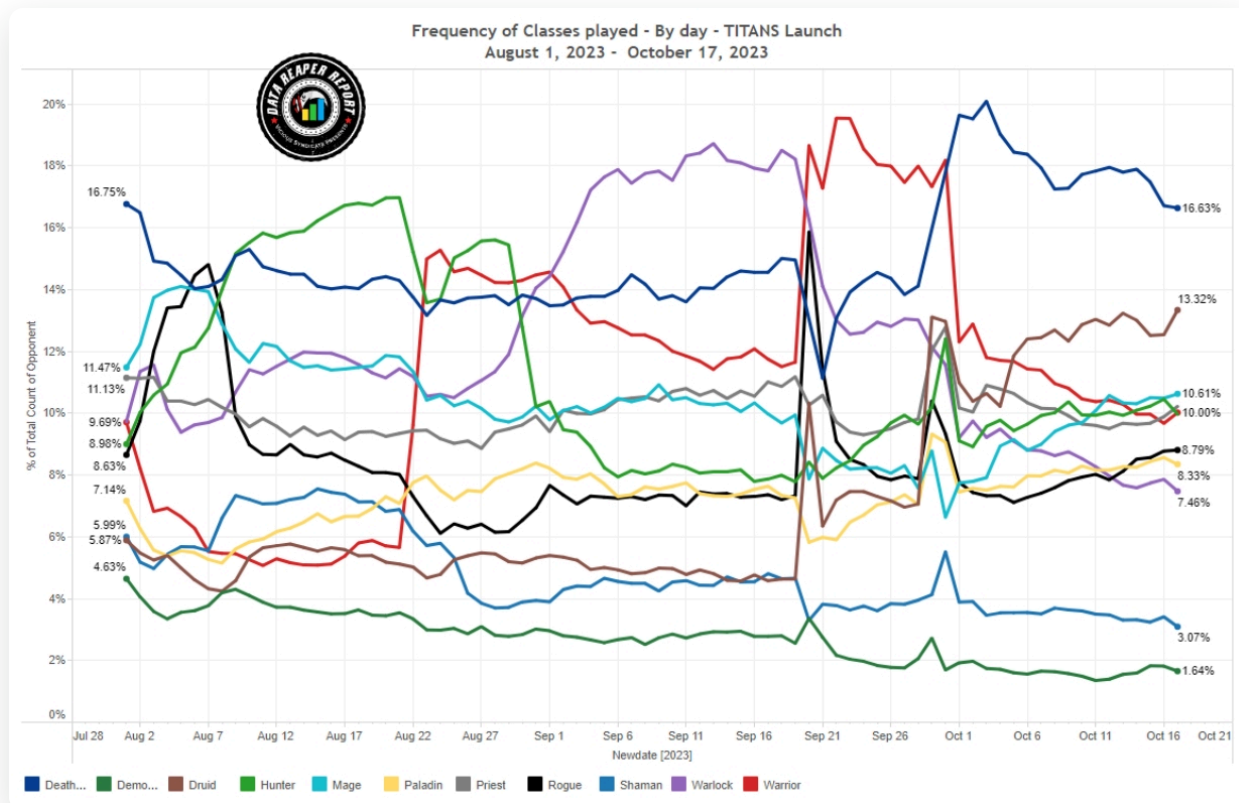
В топ-1000 Легенды

vS Data Reaper # 277 (October 11 - 17, 2023) - By Ranks



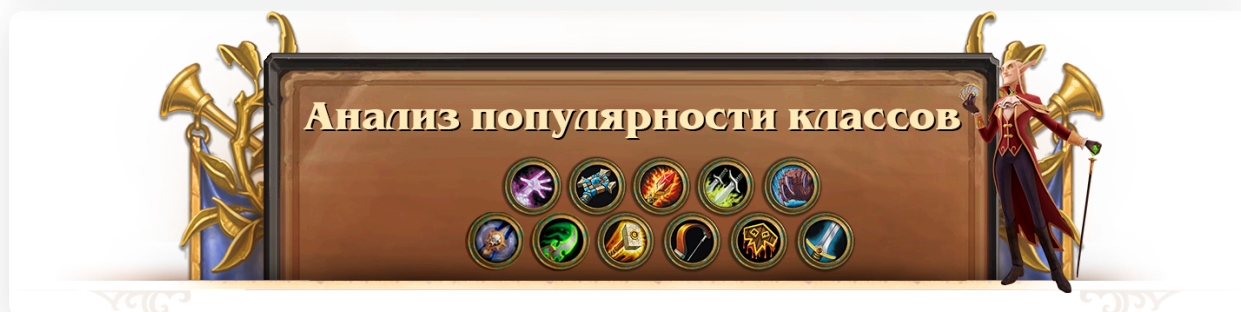
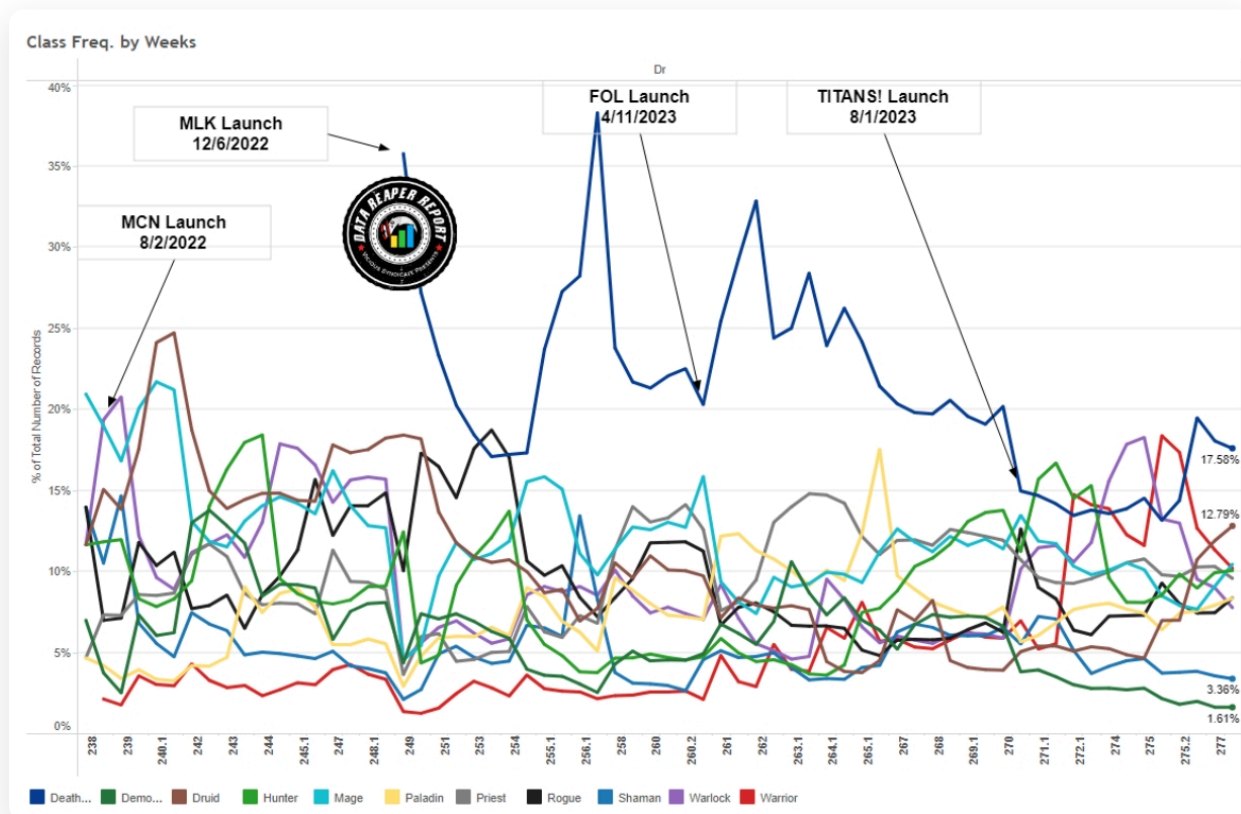
Следующий график показывает прогресс популярности классов по дням с момента выхода дополнения ТИТАНЫ

Популярность по дням



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

Популярность по неделям



Ожидаемый рост **Рамп Дриуда** продолжился на этой неделе. Колода набирает популярность на всех рангах, однако непереносимое насыщение Дриудом происходит только в топе Легенды.



Заметный скачок популярности совершил **Секрет Разбойник**, особенно на высоких рангах. Архетип привлек к себе больше внимания благодаря последним успехам. **Миракл** и **Мех Разбойники** остаются в мете в скромных числах.



Сиф Маг тоже вырос в численности, но на этот раз трудно сказать, что дело в каком-то успехе колоды. В целом архетипу стало комфортнее в мете после бана **Тюремщика**, и для него это уже достаточная причина, чтобы набрать популярность.



Бессекретная сборка **Аркейн Охотника** стала встречаться чаще. Архетип довольно популярен на пути в Легенду, но на остальных рангах такая тенденция

не прослеживается, хотя он очень эффективен. В топе Легенды из-за присутствия Рамп Друида Охотников становится немного меньше.



Чистый Паладин набрал постоянную аудиторию в ладдере и довольно заметен в топе Легенды - там он обыгрывает Друида своей **Бафф** сборкой. Остальные архетипы класса не могут похвастаться ничем выдающимся.



Воин пошел на спад. Класс достаточно популярен в ладдере, однако его численность в топе Легенды существенно сократилась, поскольку и **Контроль Воин**, и **Воин на исступлении** испытывают трудности с Рамп Друидом.



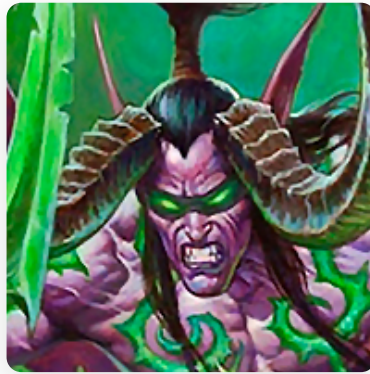
Рыцарей смерти также стало меньше, особенно на высоких рангах, где **Чумной ДК** теряет игроков из-за неудачных попыток как показать хорошие результаты, так и законтрить Рамп Друида.



Также можно заметить стагнацию у Жреца. Ни **Контроль**, ни **Андед Жрец** не горят желанием встретиться с Рамп Друидом, поэтому неудивителен их спад.



Чернокнижник все еще достаточно распространен вне Легенды, но на этом ранге он жутко проваливается и почти исчезает в топе Легенды.



Шаман в том же ключе бесполезен на высшем уровне игры. **Тотем Шаман** встречается в мете, но только на низких рангах. **Охотник на демонов** почти полностью исчез из игры.

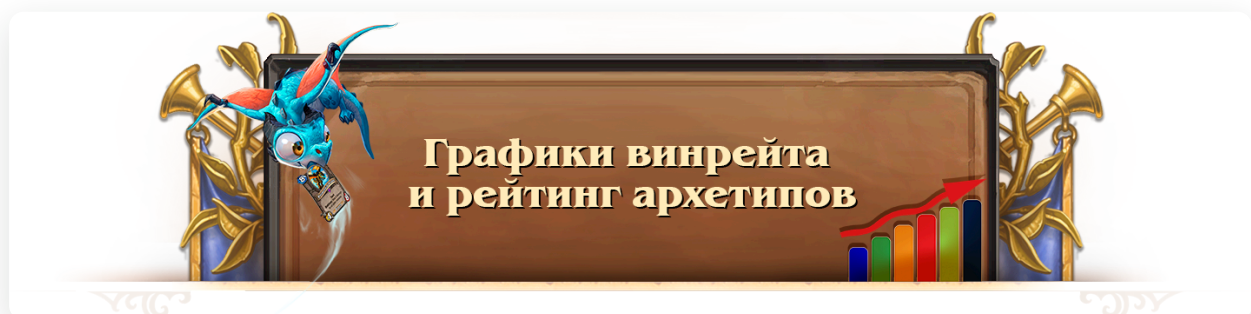


Диаграмма матч-апов по всем рангам

Rank Group		Opponent / Opponent Deck																								
All Ranks																										
		Blood-Ctrl Dea..	Plague Death..	Unholy-Aggro ..	Aggro Druid	Drum Druid	Moonbeam Dr..	Ramp Druid	Arcane Hunter	Hound Hunter	Rainbow Mage	Pure Paladin	Control Priest	Undead Priest	Dagger Rogue	Mech Rogue	Miracle Rogue	Secret Rogue	Totem Shaman	Chad Warlock	Control Warlock	Curse Warlock	Imp Warlock	Control Warrior	Enrage Warrior	
Hero	Hero Deck																									
DeathKnight	Blood-Ctrl DeathKnight	Black	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
	Plague DeathKnight	Red	Black	Green	Red	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Red	
	Unholy-Aggro DeathKnight	Red	Red	Black	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
Druid	Aggro Druid	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red		
	Drum Druid	Green	Green	Green	Red	Black	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green		
	Moonbeam Druid	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green		
	Ramp Druid	Green	Red	Red	Red	Green	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red		
Hunter	Arcane Hunter	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green		
	Hound Hunter	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red		
Mage	Rainbow Mage	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red		
Paladin	Pure Paladin	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green		
	Control Priest	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green		
Rogue	Undead Priest	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green		
	Dagger Rogue	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green		
	Mech Rogue	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green		
	Miracle Rogue	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green		
Shaman	Secret Rogue	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red		
	Totem Shaman	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red		
Warlock	Chad Warlock	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red		
	Control Warlock	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red		
	Curse Warlock	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red		
	Imp Warlock	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red		
Warrior	Control Warrior	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red		
	Enrage Warrior	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red		

Таблица % винрейта архетипов с распределением по тирам

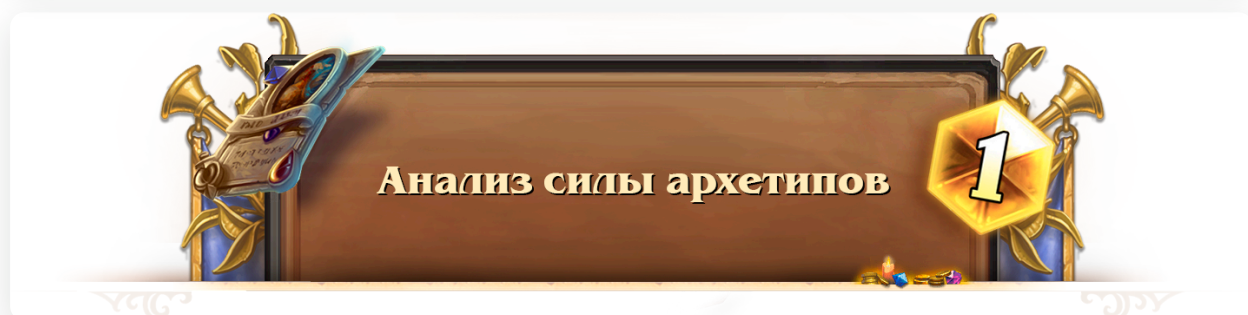
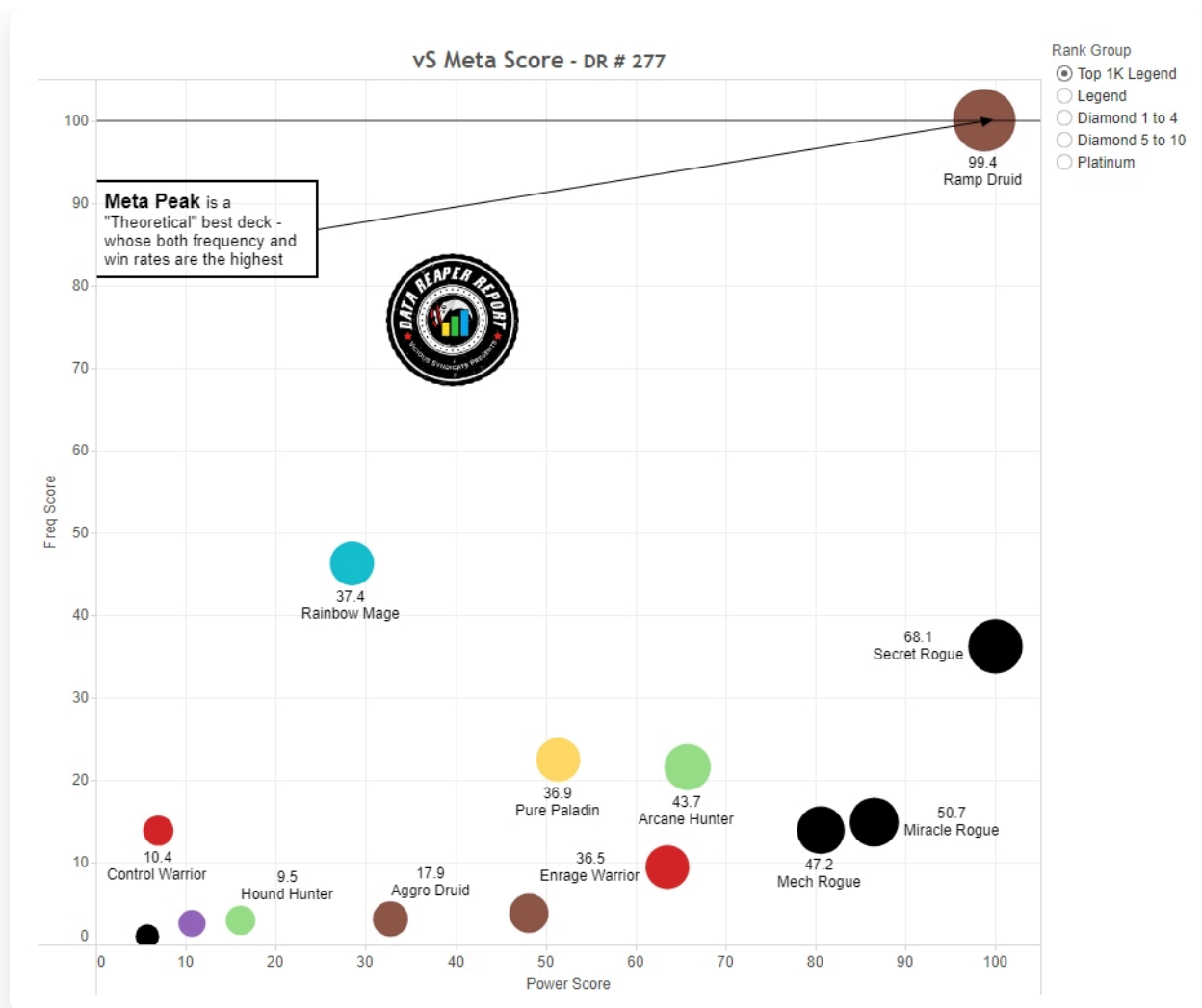
Legend								Diamond 1 to 4							
vS Power Rankings DR # 277								vS Power Rankings DR # 277							
Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score		Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score	
Tier 1	Arcane Hunter	54.02	0.33	100.0	55.3	77.6		Tier 1	Arcane Hunter	54.89	0.40	100.0	100.0	100.0	
	Secret Rogue	53.63	1.17	95.1	41.9	68.5			Secret Rogue	53.40	1.25	84.8	33.0	58.9	
	Ramp Druid	52.82	0.22	85.1	100.0	92.5			Drum Druid	52.85	-0.48	79.1	18.9	49.0	
	Drum Druid	52.27	-0.85	78.2	10.0	44.1			Pure Paladin	52.64	0.11	77.0	72.3	74.6	
	Enrage Warrior	52.19	-0.42	77.2	16.5	46.9			Enrage Warrior	52.36	-0.22	74.1	22.5	48.3	
Tier 2	Miracle Rogue	51.93	1.96	74.0	17.2	45.6		Tier 2	Ramp Druid	52.21	0.23	72.5	83.4	78.0	
	Mech Rogue	51.84	1.06	72.9	11.8	42.3			Mech Rogue	51.31	0.62	63.4	16.5	39.9	
	Pure Paladin	51.81	0.08	72.5	44.2	58.3			Undead Priest	51.18	-1.61	62.1	40.4	51.2	
	Undead Priest	50.01	-1.53	50.2	18.8	34.5			Chad Warlock	51.17	-0.10	61.9	25.3	43.6	
	Chad Warlock	50.01	-1.27	50.2	13.0	31.6			Miracle Rogue	51.09	1.96	61.1	14.8	38.0	
Tier 3	Rainbow Mage	49.83	-0.07	47.8	69.7	58.8		Tier 3	Rainbow Mage	49.74	-0.01	47.3	71.0	59.2	
	Aggro Druid	49.10	-1.04	38.8	6.0	22.4			Aggro Druid	49.37	0.01	43.5	11.0	27.3	
	Dagger Rogue	48.64	-1.15	33.1	4.2	18.6			Control Warrior	49.35	-0.20	43.4	69.9	56.6	
	Control Warrior	48.63	-1.10	32.9	42.3	37.6			Hound Hunter	48.70	0.55	36.8	20.3	28.5	
	Moonbeam Druid	48.22	0.54	27.9	12.5	20.2			Totem Shaman	48.45	-0.85	34.2	18.5	26.3	
	Hound Hunter	48.22	0.77	27.9	11.0	19.4			Dagger Rogue	48.37	-1.09	33.3	6.1	19.7	
	Plague DeathKnight	47.97	-0.15	24.8	54.5	39.6			Control Warlock	48.28	-0.45	32.5	29.1	30.8	
	Totem Shaman	47.48	-0.94	18.7	9.4	14.0			Plague DeathKnight	47.99	-0.09	29.4	65.4	47.4	
	Control Warlock	47.07	-0.62	13.5	15.7	14.6			Moonbeam Druid	47.94	0.79	28.9	19.8	24.3	
	Tier 4	Control Priest	46.42	-1.17	5.5	38.5	22.0			Tier 4	Control Priest	46.66	-0.60	15.8	45.9
Blood-Ctrl DeathKnight		45.93	-0.55	-0.6	18.9	9.2		Blood-Ctrl DeathKnight	46.44		-0.41	13.6	28.4	21.0	
Curse Warlock		44.92	-0.14	-13.2	8.6	-2.3		Curse Warlock	45.87		-0.02	7.8	21.3	14.6	
Unholy-Aggro DeathKni..		42.83	-0.81	-39.2	9.2	-15.0		Unholy-Aggro DeathKni..	42.13		-0.79	-30.4	13.3	-8.6	
Imp Warlock		38.86	-1.21	-88.5	2.7	-42.9		Imp Warlock	38.54		-1.22	-67.2	3.4	-31.9	

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 Легенды



Друид

Рамп Друид продолжает доминировать в топе Легенды, но эта борьба за звание лидера меты для него не так уж проста. Его разброс матч-апов остается очень резистентным, и только пара колоды способна его обыграть. Статистика за прошедшую неделю говорит о том, что архетип до сих пор не до конца оптимизирован. Вне топа Легенды, где встречается намного больше разнообразных противников, колоде стала бы еще более доминирующей, если бы игроки поверили в силу и вклад, которые несет в себе **Разрушитель тюрем**.

Токен Друид в целом хорошо показывает себя, однако в топе Легенды его эффективность падает, поскольку он тоже испытывает трудности с Рамп Друидом. **Йогг-Сарон Освобожденный** очень силен и здесь. **Агро Друид** остается нишевой контр-колодой против Рамп Друида. **ОТК Друид** недостаточно хорош.



Разбойник

Секрет Разбойник громко заявил о себе. Исходя из его уровня эффективности и разброса матч-апов, он вполне может быть настолько же сломанным, насколько и Рамп Дриид. В частности, сейчас его даже труднее законтрить, чем Друида: у последнего есть несколько колод, способных обыграть его, а вот среди существующих архетипов в топе Легенды надежно победить Секрет Разбойника не может никто. В прямой встрече Друид может слегка превосходить Разбойника (52%/48%), но для этого важен верный выбор карт (а именно Разрушитель тюрем).

Миракл Разбойник также стал довольно силен на высоких рангах благодаря успешной оптимизации. Добавление в сборку **Неофитки культа** и **Крушителя колонок** помогло существенно улучшить встречу с Рамп Друидом. Если у вас есть эти карты, то матч-ап превращается в эдакое подбрасывание монетки.

Мех Разбойник силен, но способен ли он законтрить Рамп Друида - все еще открытый вопрос. Возможно, в этом могут помочь **Неофитка культа** и **Крушитель колонок**, но у колоды также есть определенные проблемы с другими представителями своего класса.

Агро Разбойник - ужасная колода против Рамп Друида, поэтому лучше от нее отказаться.



Маг

Хоть **Сиф Маг** и популярен, его показатели не впечатляют. Его потенциал к успеху сдерживают Рамп Друид и Секрет Разбойник.



Охотник

Аркейн Охотник - сильнейшая колода вне Легенды. Популярность Рамп Друида на высоких рангах сбивает его эффективность. Этот матч-ап становится значительно сложнее, если за Друида играет опытный игрок.



Паладин

Чистый Паладин остается жизнеспособен на всех рангах - на высшем уровне игры его спасает хороший матч-ап с Рамп Друидом. А вот растущее число Секрет Разбойников не сулит ничего хорошего.



Воин

Успех Секрет Разбойника создает негативное влияние на Воина. Неудачи **Контроль Воина** и **Воина на исступлении** против Рамп Друид - это уже плохо, но матч-апы с Секрет Разбойником оказываются еще хуже. Контроль Воин испытывает особенно серьезный спад в топе Легенды из-за Секрет Разбойника. Разброс матч-апов Воина на исступлении в целом лучше, из-за чего он более успешен, однако его возможности неограничены, когда дело доходит до Рамп Друида и Секрет Разбойника.



Рыцарь смерти

Возможно, у **Чумного Рыцаря смерти** появился способ перебороть Рамп Друида, однако общий разброс матч-апов колоды все еще удручает. Его потолок возможностей никогда не был так низок.



Жрец

Контроль Жрец рассыпается на части. Можно было заметить две тенденции касательно класса. Во-первых, Контроль Жрец начинает все больше и больше проигрывать Рамп Друзиду. Несмотря на все попытки обыграть Малфуриона техническими картами, рамп-машина становится все более и более неуязвимой после оптимизации. Во-вторых, появился Секрет Разбойник, матч-ап с которым оказался значительно сложнее, чем с Друидом. Поскольку обе эти колоды доминируют над ладдером, Контроль Жрец неожиданно проваливается сразу в Тир-4.

Андед Жрец неплох, когда вокруг не кишат одни Друиды. В противном случае колода неиграбельна.



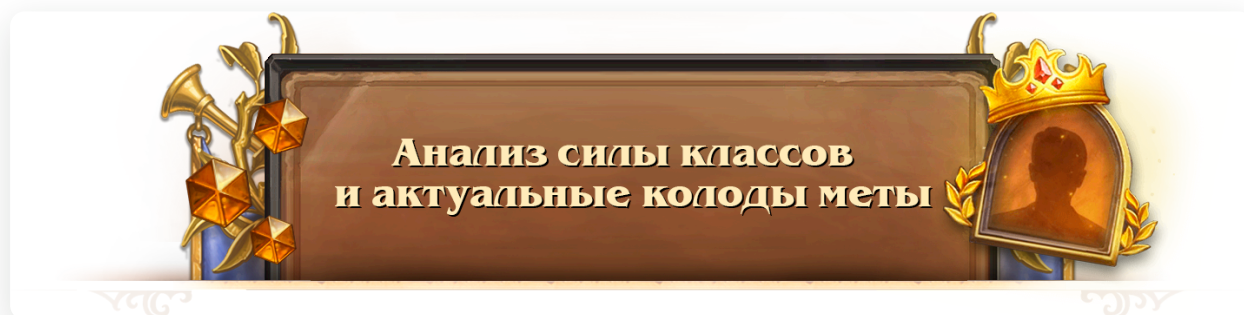
Чернокнижник

Для Чернокнижника плейрет соответствует винрейту. Класс удерживает позиции на низких рангах и пропадает в топе Легенды. **Биг Чернокнижник** становится там единственным выжившим, но смысл этого выживания вызывает сомнения. **Контроль** и **Курс Чернокнижники** - пустая трата времени после Алмаза 5.



Шаман и Охотник на демонов

Эти классы непригодны к соревновательной игре. **Тотем Шаман** может сослужить неплохую службу на низких рангах, но на этом все.



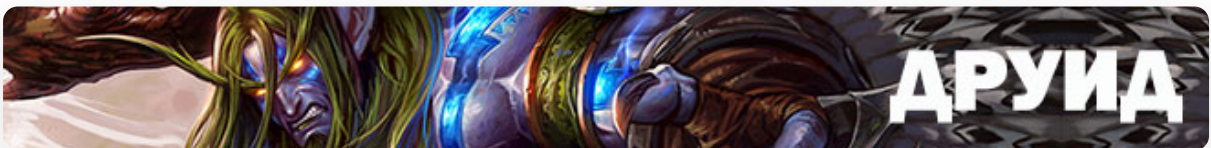
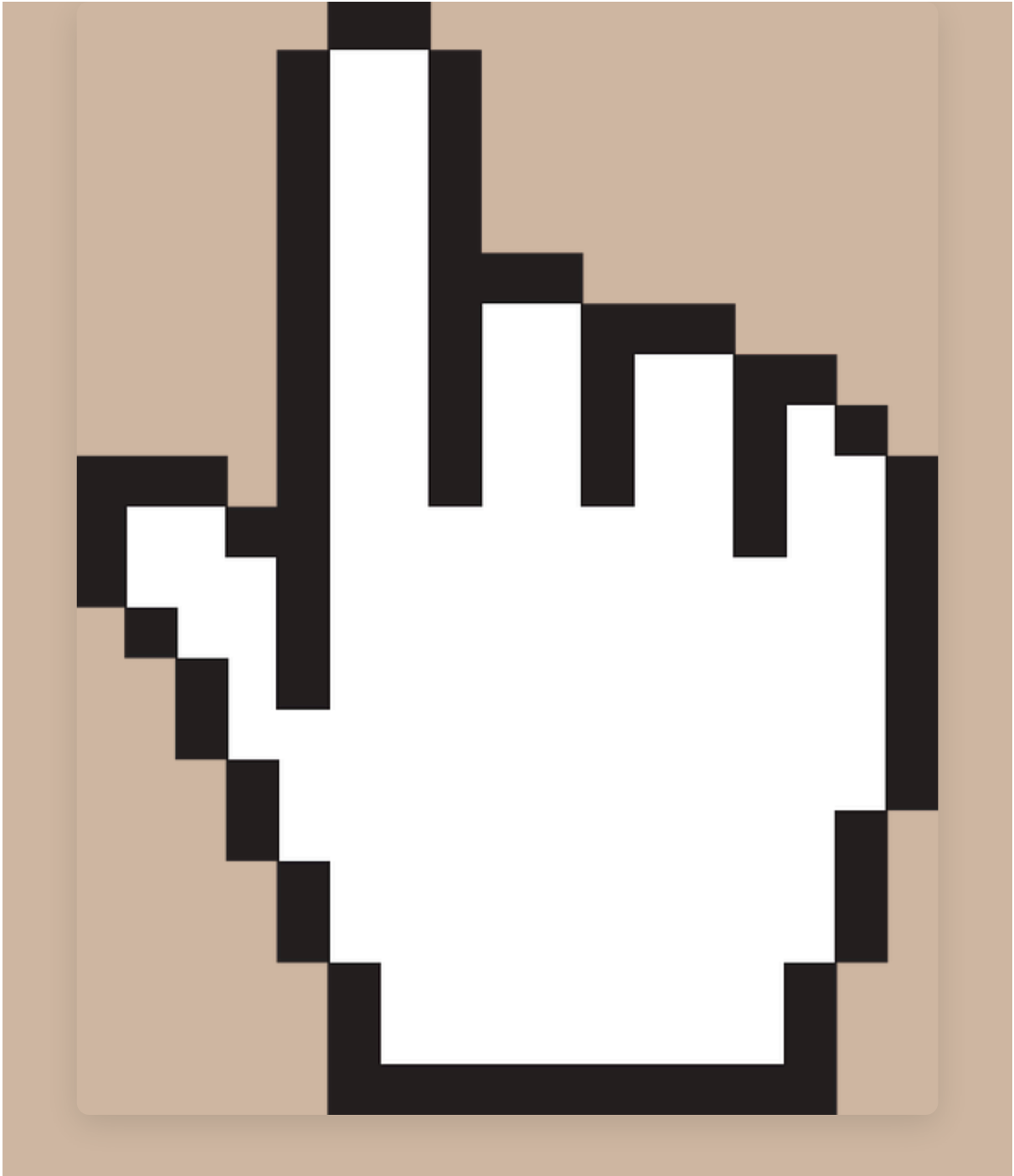
- **Друид | Воин | Разбойник | Паладин | Жрец | Шаман | Охотник**
- **Охотник на демонов | Маг | Чернокнижник | Рыцарь смерти**

1.



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





Статистика **Рамп Друида** за прошедшую неделю более чем убедительна. **Разрушитель тюрем** - невероятно мощная карта в колоде, которая вносит огромный вклад во многие ключевые матч-апы. Она не так хороша в зеркальной встрече, однако против многих других классов ее вклад неоценим, поэтому от нее сложно отказаться. Даже в топе Легенды, где зеркальные матч-апы происходят чаще всего, важно не забывать про матч-ап с Секрет Разбойником, где **Разрушитель тюрем** - ваша важнейшая карта.

Вне топа Легенды **Разрушитель тюрем** существенно улучшает показатели колоды, так как зеркальный матч-ап здесь совсем не распространен. Вероятно, именно из-за

отсутствия **Разрушителя тюрем** Рамп Дриуд не так силен вне топа Легенды. Ему еще есть куда расти.

Кроме того, отказ от Дара Хранительницы жизни усиливает Объятия природы и вместе с тем несколько не ухудшает колоду. Сборка прошлой недели очень сильна на любом ранговом промежутке.

- Колоды Друида

- **Йогг Рамп Дриуд**

-



- **Зомби Токен Дриуд**

-



- **Йогг ОТК Дриуд**

-



- **Агро Дриуд на древнях**

-



-

[назад к выбору класса](#)

-



Секрет Разбойник превращается во второго тирана меты наравне с Рамп Дриудом. В топе Легенды он вполне способен выйти на 1-е место в мете, особенно если игроки продолжают игнорировать **Разрушителя тюрем** в Рамп Дриуде.

Секрет Разбойник не сидит на месте и активно пытается модернизировать сборку для матч-апа с Дриудом. В колоде вместе **Королевы Азшары** стал появляться МС Блескотрон. Карта становится особенной против Дриуда, поскольку не только усиливает ваш стол, но и становится ответом на оружие Игниса Вечное Пламя.

- Колоды Разбойника

-  **Секрет Разбойник**

-



- **Мех Разбойник**

-



- **Миракл Разбойник**

-



- **Агро Разбойник на оружии**

-



-

[назад к выбору класса](#)



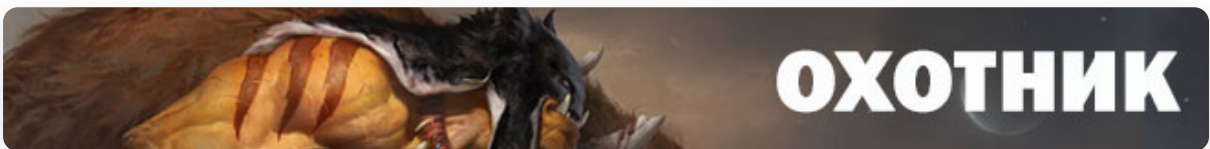
Сиф Маг не изменился. Эксперименты с **Принцем Ренаталом** провалились. Карты саботажа могут помочь против Друида, однако Ренатал сборка теряет слишком много процентов против других колод.

- Колоды Мага

- **Йогг Сиф Маг**



[назад к выбору класса](#)



- Как уже было сказано на прошлой неделе, **Аркейн Охотник** без секретов - это наилучший вариант против Рамп Друида, который ничего не теряет против остальной меты. Вне топа Легенды это самая эффективная колода в ладдере.

- Колоды Охотника

- **Йогг Аркейн Охотник**



- **Биг Бист Охотник**



[назад к выбору класса](#)



- **Чистый Бафф Паладин** может похвастаться еще одним новым решением: **Блестящая рыба-луна**. Это хороший 3-й дроп, который очень легко активировать в виду большого числа заклинаний Света в колоде. Чтобы освободить место, колоду покинула **Печать королей**. Остальная часть сборки успешно показывает себя против Друида - сейчас это самая успешная контр-колода против него.

- Колоды Паладина

- **Чистый Токен Паладин**



- **Чистый Бафф Паладин**

- **Агро Паладин**
- **Земельник Паладин**



[назад к выбору класса](#)



- **Контроль Воин** ощущает на себе рост эффективности Друида, а Секрет Разбойник становится его новой проблемой. Эта парочка сильно ограничивает возможности Контроль Воина на высоких рангах. И улучшить эти матч-апы он тоже никак не может.
- Все то же самое справедливо и для **Воина на исступлении**. Разница только в том, что Воин на исступлении лучше выступает против других колод, поэтому его общая позиция выше.

Колоды Воина

Йогг Контроль Воин



- **Воин на исступлении**



[назад к выбору класса](#)



Сборка **Чумного ДК**, возникшая на прошлой неделе, оказалась настоящей контр-колодой Друида, которая не проседает в других матч-апах. Архетип по-прежнему несилен, однако такой сборкой можно относительно комфортно играть в ладдере. **Неофитка культа** и **Крушитель колонок** оказывают незаменимую помощь против Друида и Разбойника.

Колоды Рыцаря смерти

Чумной Анхоли Рыцарь смерти



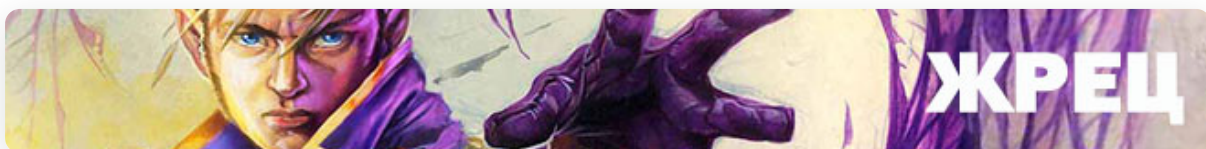
- **Контроль Рыцарь смерти Крови**



- **Агро Анхоли Рыцарь смерти**



[назад к выбору класса](#)



- **Контроль Жрец** испытал сокрушительное падение. Несмотря на самые серьезные попытки справиться с Рамп Друидом, он проиграл эту битву. Оптимизация Друида оказалась эффективнее, чем технические карты Жреца. Кроме того, масла в огонь подливает Секрет Разбойник, матч-ап с которым хуже некуда.
- **Андед Жрец** тоже мечтает о том, чтобы Друид поскорее исчез.

Колоды Жреца

Контроль Жрец

-  **Андед Жрец**



[назад к выбору класса](#)



Чернокнижник в целом не может соперничать с лучшими классами. **Биг Чернокнижник** - лучшая попытка поиграть в ладдере. Вне топе Легенда эта колода довольно успешна.

Колоды Чернокнижника

Контроль Чернокнижник

-  **Биг Чернокнижник**

-  **Курс Чернокнижник**

-  **Фатиг Бесолок**



[назад к выбору класса](#)



Шаман не может похвастаться ничем интересным. Новые колоды появляются, но одна хуже другой. **Тотем Шаман** - единственный серьезный представитель класса, хотя и он не особенно хорош.

Колоды Шамана

- **ОТК Шаман**

-



- **Тотем Шаман**

-



[назад к выбору класса](#)

-



Охотник на демонов мертв. Классу нужны сильные новинки в Бесплодных землях, чтобы освежиться после холостых карт ТИТАНОВ.

Колоды ДХ

- **Релик Охотник на демонов**

-



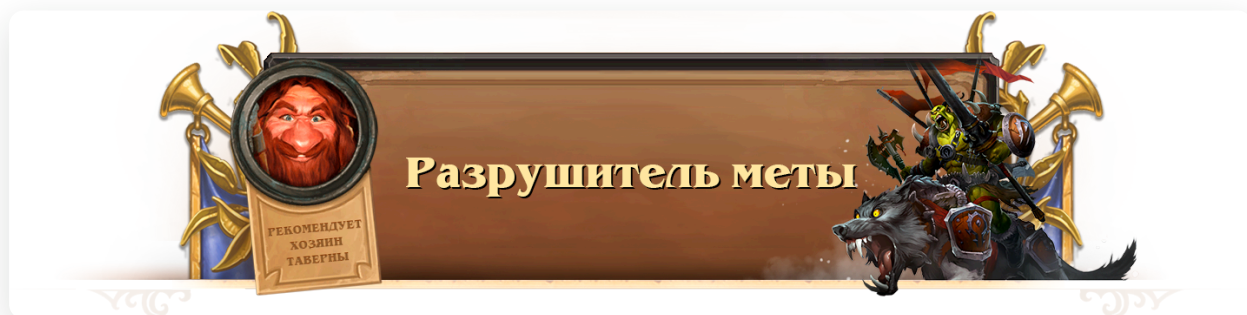
- **Изгой Охотник на демонов**

-



-

[назад к выбору класса](#)



Рамп Дриид стал более яркой фигурой в сообществе, однако сила **Секрет Разбойника** не менее поразительна. Можно было бы сказать, что Разбойник сильнее Дриуда в текущей мете, однако нельзя забывать о том, что в отличие от Дриуда он не становится постоянной целью технических карт.

Успех Секрет Разбойника - еще одно подтверждение тому, что основной недостаток баланса кроется не в инструментах Дриуда, а в общих картах. Согласно статистике определенных метрик плейрейта и винрейта, **Йогг-Сарон Освобожденный** - одна из сильнейших карт в истории Hearthstone. Она определяет мету настолько, насколько мало какие карты были способны.

И как такая карта может не сломать мету, когда колода может разыграть ее пять раз за партию? В этом и кроется успех Секрет Разбойника.

-  **Секрет Разбойник**



Источник viciousyndicate.com на языке оригинала