

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Добро пожаловать в Друидстоун. Vicious Syndicate мета-отчет № 299

05.07.2024

Мета-отчеты

Мета-отчет

Добро пожаловать в Друидстоун. Vicious Syndicate мета-отчет № 299

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



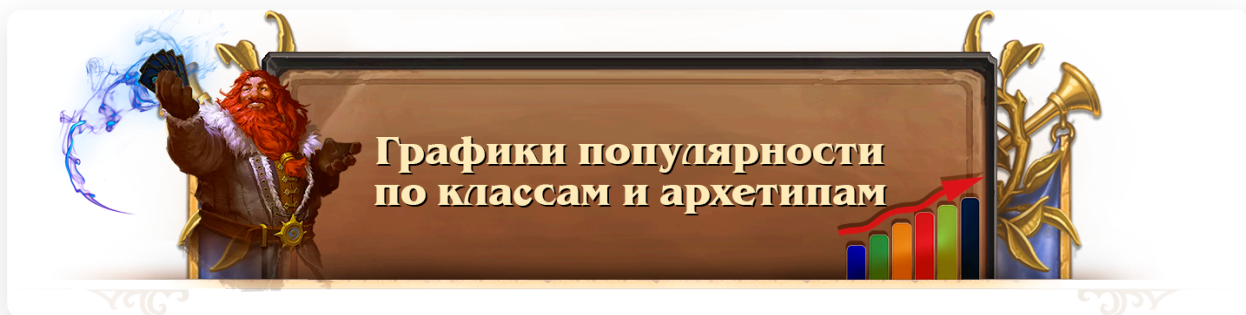
Наглядно и подробно разбираем мету Мастерской Чудастера после выхода мини-набора с мета-отчетом от Vicious Syndicate. Здесь вы найдете лучшие колоды всех классов, таблицы матч-апов и винрейтов, а также разрушителя меты этой недели.

Всего проанализированных игр	1,191,000
Топ 1000 ранга Легенда	54,000
На ранге Легенда (за искл. Топ 1к)	232,000
Алмаз 1-4	132,000

Алмаз 10-5	155,000
Платина	144,000
Бронза/ Серебро / Золото	474,000

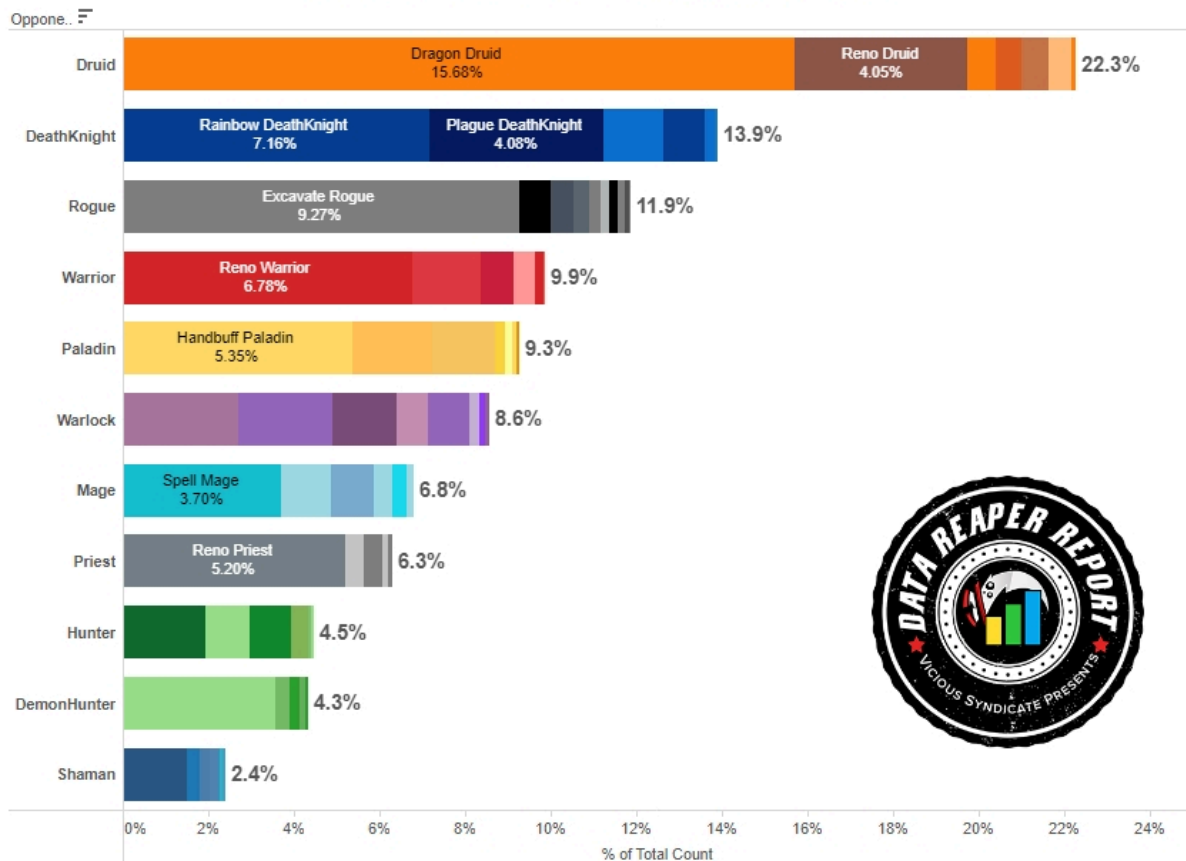
• **Содержание мета-отчета:**

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*



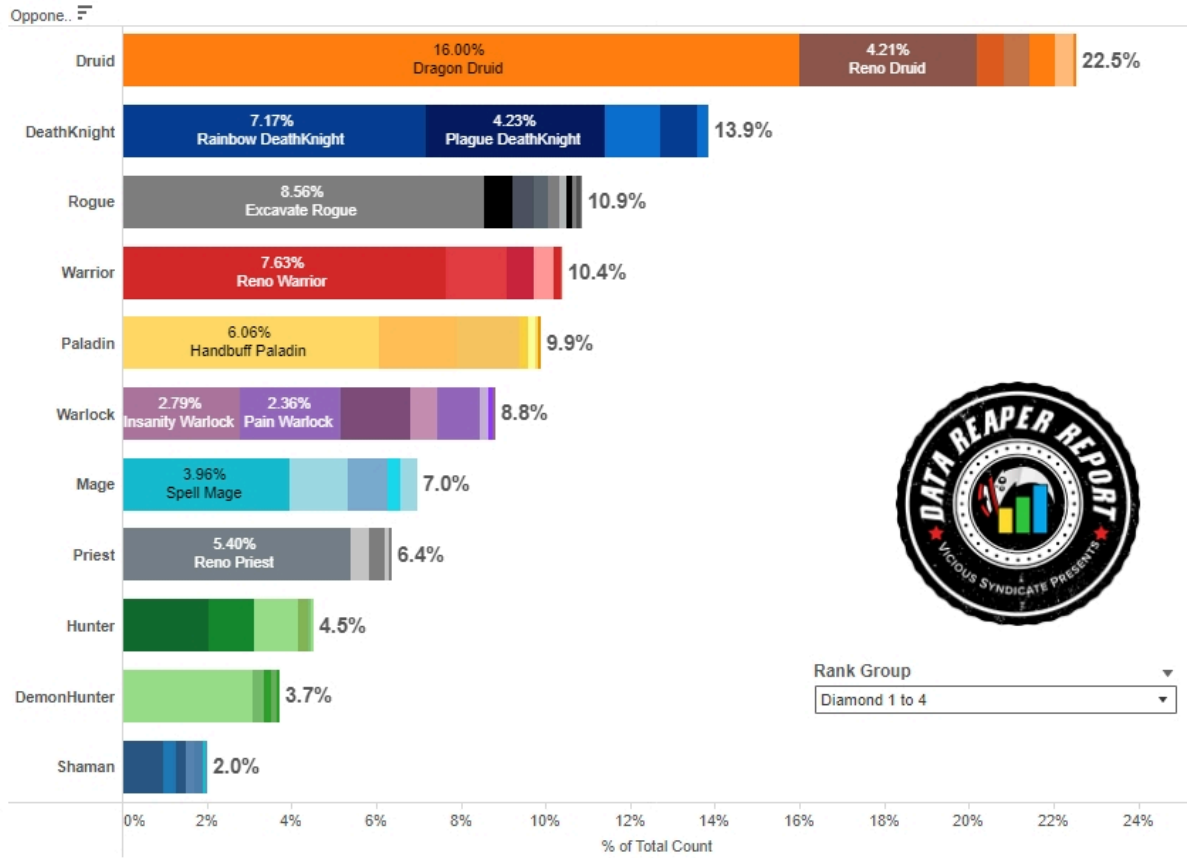
По всем рангам

vS Data Reaper # 299 (June 27 - July 2, 2024) - All Ranks



В промежутке ранга Алмаз 4 - 1

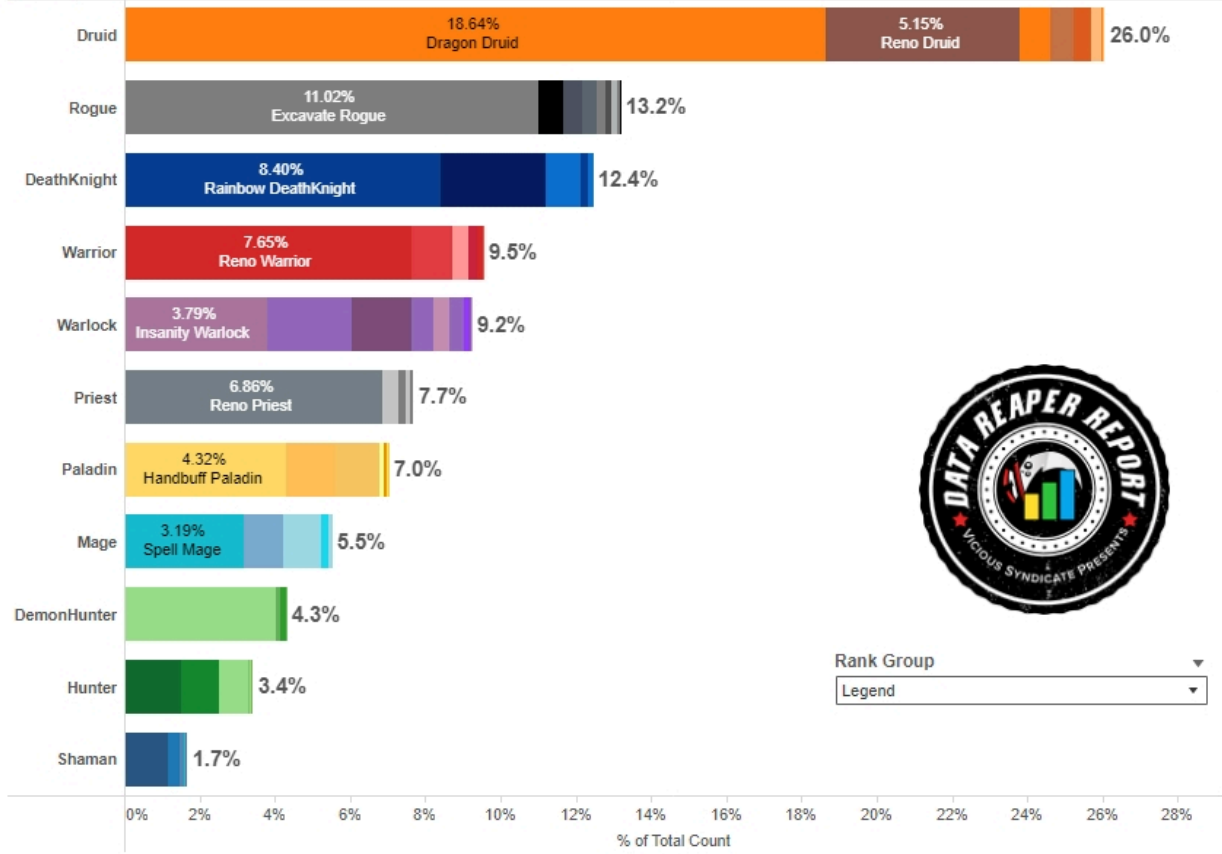
vS Data Reaper # 299 (June 27 - July 2, 2024) - By Ranks



В Легенде

vS Data Reaper # 299 (June 27 - July 2, 2024) - By Ranks

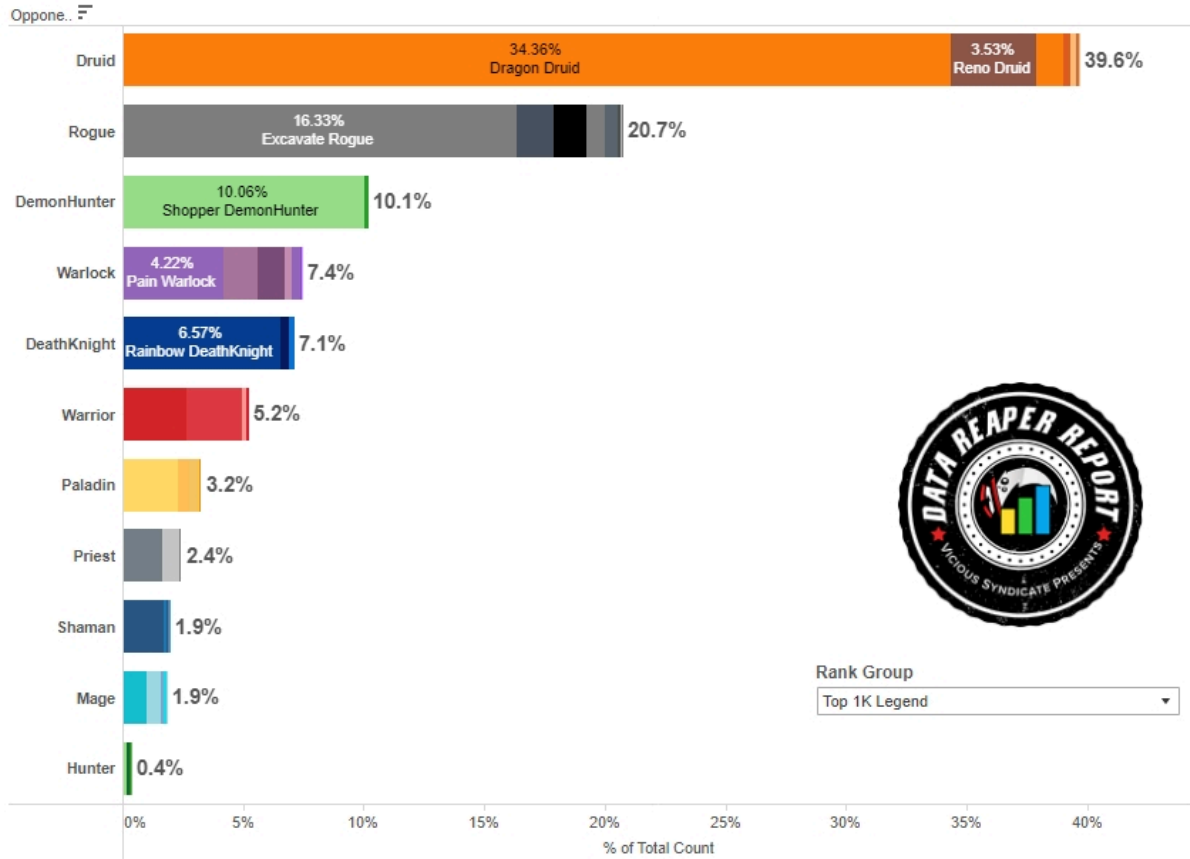
Oppone..



Rank Group

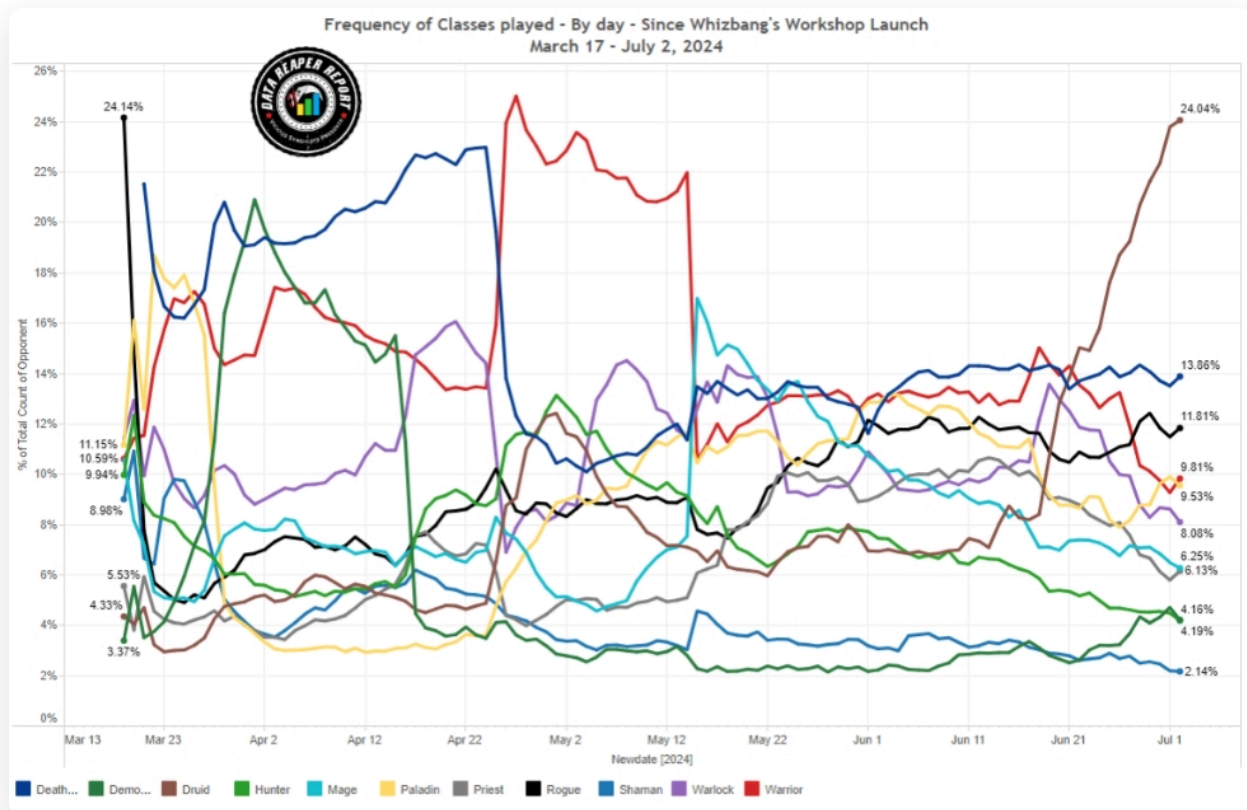
В топ-1000 Легенды

vS Data Reaper # 299 (June 27 - July 2, 2024) - By Ranks



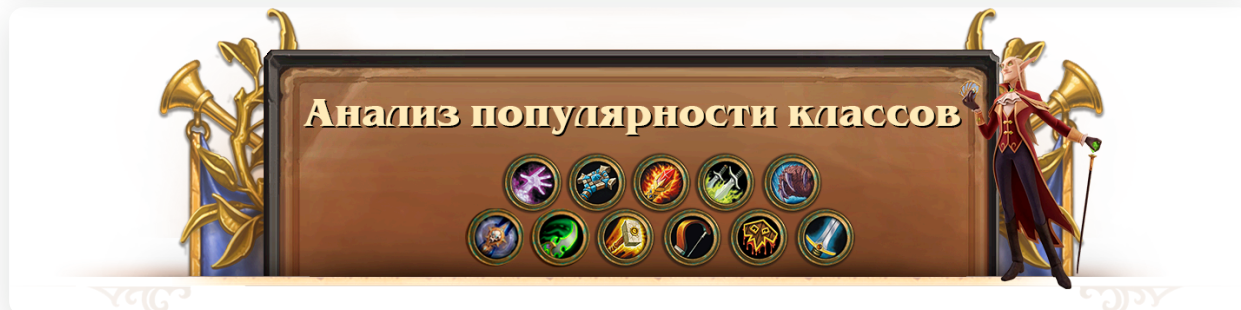
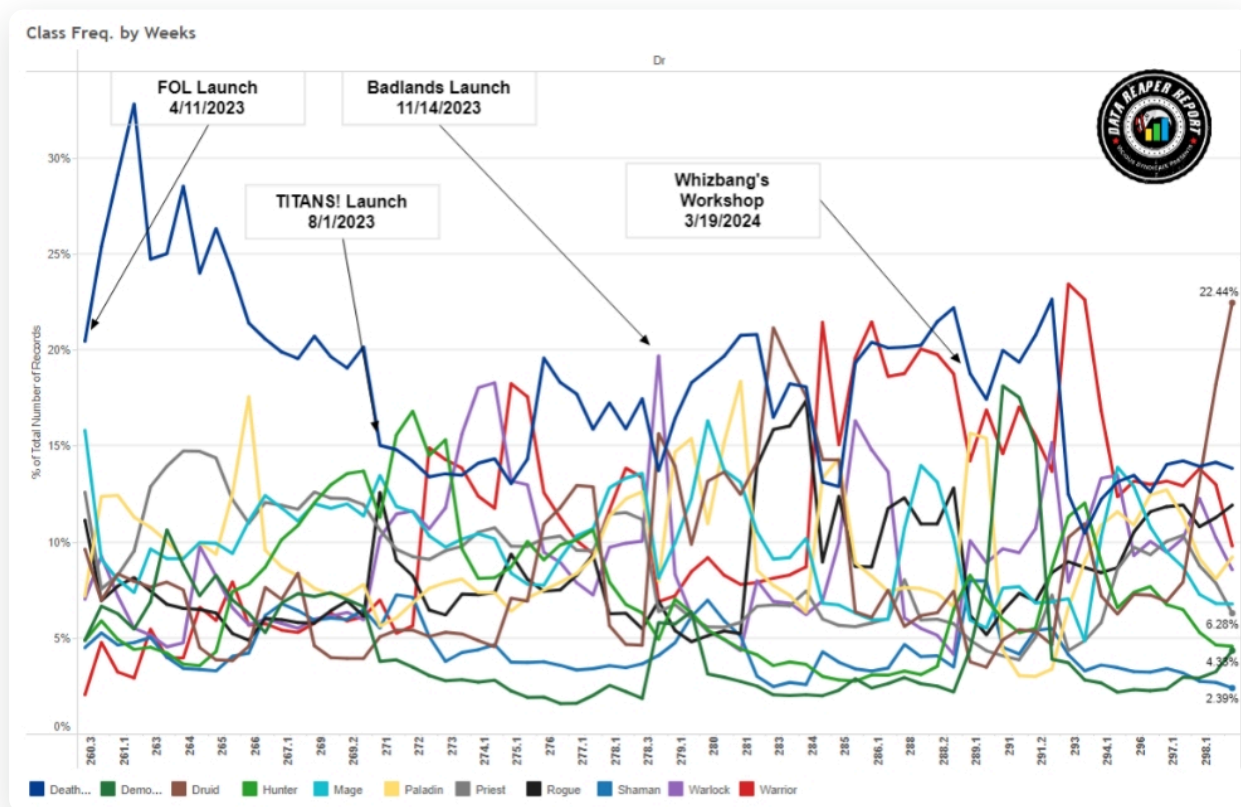
Следующий график показывает прогресс популярности классов по дням с момента выхода дополнения Бесплодные земли

Популярность по дням



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

Популярность по неделям



Стандарт плавно превращается в формат, над которым главенствует одна единственная колода. Как и всегда, новые веяния меты появляются на верхушке рейтинга и постепенно спускаются вниз, поэтому когда возникает тиран меты, поначалу больше всего он встречается в топе Легенды. На высоком рейтинге Друид пробил отметку в 40% численности, что сравнимо с самыми доминирующими классами в истории игры. **Дракон Марин Друид** относительно прост по геймплею и доступен для всех игроков, поэтому его популярность свободно и с очень высокой скоростью распространяется на низкие ранги. В верхней половине Алмаза Друид должен достичь 35% популярности за следующую неделю. Навряд ли кому-то удастся избежать абсурдного числа Друидов при взятии Легенды.

Большинство остальных классов испытывают крах. Какие-то справляются с ним лучше других. Например, **Разбойник на добыче** рьяно сопротивляется падению популярности. **Агро ДХ** — одна из немногих колод, которые показывают положительный матч-ап против Друида и не страдают от нерфа Небесного

проекциониста, из-за чего он стал довольно популярен в топе Легенды. **Радужный ДК** обратился к новой сборке на добыче — он тоже стабильно движется вверх, пусть и медленно.

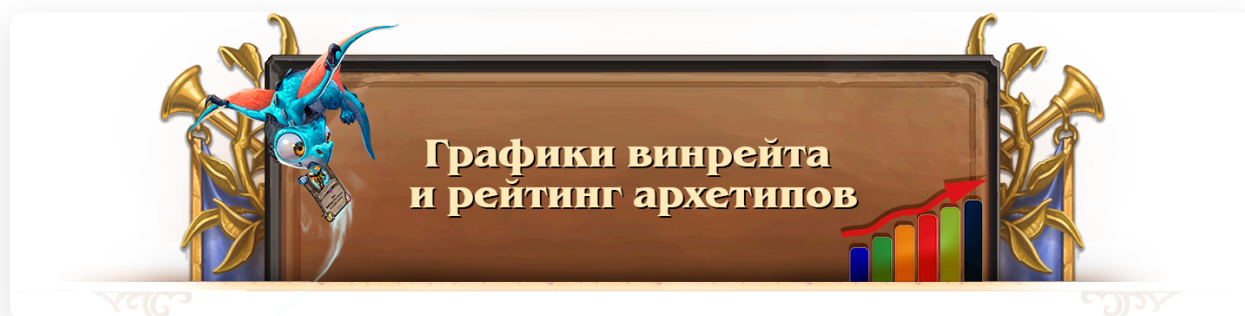



Диаграмма матч-апов по всем рангам



Hero	Hero Deck	Handbuff Deat..	Plague Death..	Rainbow/Deat..	Shopper/Dem..	Dragon Druid	Reno Druid	Reno Hunter	Secret Hunter	Token Hunter	Spell Mage	Aggro Paladin	Handbuff Pala..	Reno Paladin	Reno Priest	Excavate Rog..	Even Warlock	Insanity Warlo..	Pain Warlock	Reno Warrior	
DeathKnight	Handbuff DeathKnight	Black	Red	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Red	Green	Red	Red	Green	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Green
	Plague DeathKnight	Green	Black	Red	Red	Red	Red	Green	Red	Red	Red	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Green
	Rainbow DeathKnight	Green	Green	Black	Green	Red	Red	Green	Red	Red	Red	Green	Red	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Green
DemonHunter	Shopper DemonHunter	Green	Green	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Druid	Dragon Druid	Green	Green	Green	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Green	
	Reno Druid	Green	Green	Green	Red	Red	Black	Green	Red	Red	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Green	
Hunter	Reno Hunter	Red	Green	Green	Red	Red	Red	Black	Red	White	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Red	Red	Red	Green	
	Secret Hunter	Red	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Black	Green	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Red	Red	Red	Green	
	Token Hunter	Green	Green	Green	Red	Red	Green	White	Green	Black	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Green	
Mage	Spell Mage	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Green	
Paladin	Aggro Paladin	Green	Red	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Green	
	Handbuff Paladin	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Reno Paladin	Green	Red	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Red	Green	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Red	Red	Green	
Priest	Reno Priest	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Black	Red	Green	Red	Red	Green	
Rogue	Excavate Rogue	Green	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Red	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Red	
Warlock	Even Warlock	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Black	Green	Green	Red	
	Insanity Warlock	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Red	Black	Green	Green	
	Pain Warlock	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Black	
Warrior	Reno Warrior	Green	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Green	Red	Red	Red	Black	

Таблица % винрейта архетипов с распределением по тирам

Diamond 1 to 4

vS Power Rankings
DR # 299

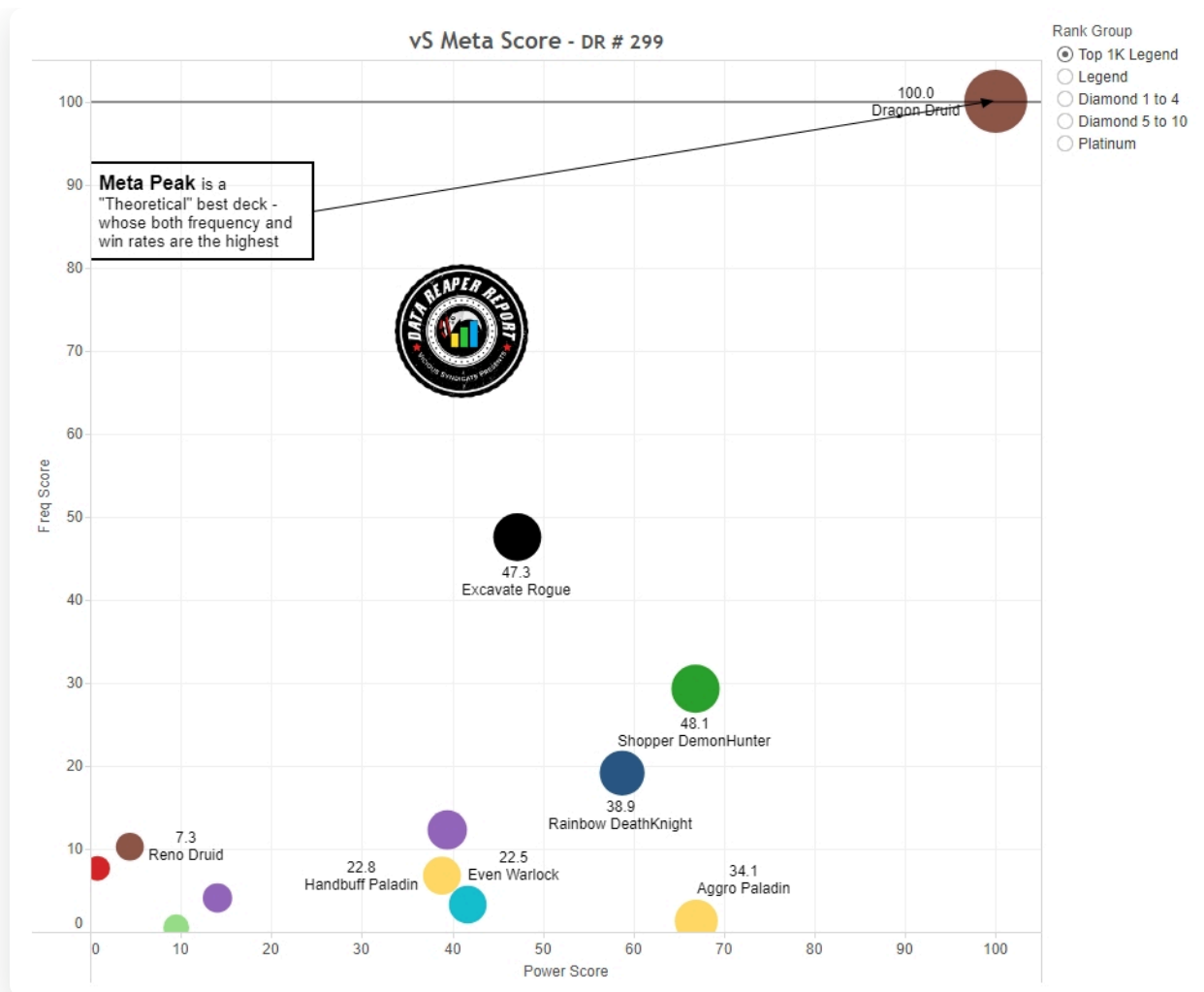
Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Dragon Druid	57.63	100.0	100.0	100.0
	Handbuff Paladin	56.12	90.1	37.9	64.0
	Aggro Paladin	54.89	82.0	11.6	46.8
	Shopper DemonHunter	54.31	78.2	19.4	48.8
	Token Hunter	53.95	75.9	6.6	41.3
	Pain Warlock	52.99	69.6	14.8	42.2
Tier 2	Secret Hunter	51.80	61.8	12.7	37.3
	Insanity Warlock	51.77	61.6	17.5	39.5
	Even Warlock	50.66	54.3	10.4	32.3
	Rainbow DeathKnight	50.44	52.9	44.8	48.9
Tier 3	Reno Druid	49.90	49.3	26.3	37.8
	Excavate Rogue	49.18	44.7	53.5	49.1
	Reno Warrior	48.94	43.1	47.7	45.4
	Spell Mage	48.75	41.8	24.8	33.3
	Plague DeathKnight	48.65	41.2	26.5	33.8
	Reno Hunter	48.36	39.3	6.7	23.0
	Handbuff DeathKnight	47.47	33.4	8.2	20.8
	Reno Paladin	47.38	32.8	9.2	21.0
Tier 4	Reno Priest	45.43	20.0	33.8	26.9

Legend

vS Power Rankings
DR # 299

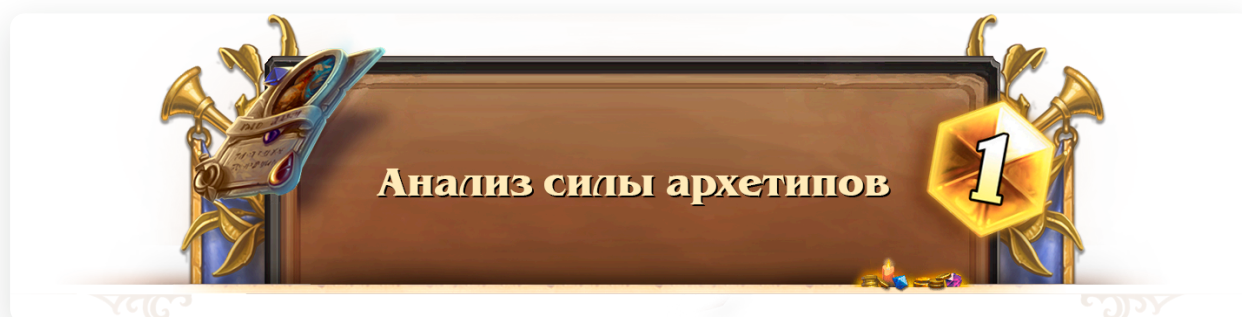
Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Dragon Druid	56.28	100.0	100.0	100.0
	Handbuff Paladin	53.74	79.8	23.2	51.5
	Shopper DemonHunter	52.95	73.5	21.7	47.6
	Aggro Paladin	52.95	73.5	6.9	40.2
	Token Hunter	52.37	68.8	4.3	36.6
	Pain Warlock	52.11	66.8	12.1	39.4
Tier 2	Insanity Warlock	51.56	62.4	20.3	41.4
	Rainbow DeathKnight	50.59	54.7	45.1	49.9
	Secret Hunter	50.28	52.2	8.0	30.1
	Even Warlock	50.12	50.9	8.7	29.8
Tier 3	Excavate Rogue	49.45	45.6	59.1	52.4
	Reno Druid	49.19	43.5	27.6	35.6
	Spell Mage	48.23	35.9	17.1	26.5
	Reno Warrior	47.74	32.0	41.1	36.5
	Reno Hunter	47.55	30.5	5.4	18.0
	Tier 4	Plague DeathKnight	46.61	23.0	15.1
Handbuff DeathKnight		46.55	22.5	4.8	13.7
Reno Paladin		46.42	21.5	6.3	13.9
Reno Priest		44.63	7.2	36.8	22.0

Диаграмма Meta Score



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

Чем выше и правее находится определенная колода, тем более мощной и нездоровой для меты она является. В правом верхнем углу графика показан теоретический король меты — максимально сильный и максимально популярный. Можно пронаблюдать, как близко к нему подобрались существующие архетипы.



Дракон Марин Друид, судя по всему, абсолютно сломан — настолько, что бесполезно играть кем-то другим, если вы хотите иметь максимальные шансы на победу. Пока что все говорит о том, что ситуация станет только хуже. Крайне вероятно, что в топе Легенды Марин Друид останется тир-1 колодой с 53%+ винрейта и 35-40%

популярности, в то время как остальные колоды опустятся на уровень тир-3. Да, такой расклад вполне возможен. Причина кроется в том, что другие “многообещающие” колоды Стандарта съедают друг друга в большей степени, нежели пытаются сдержать Друида. Вот вам несколько примеров.

Агро ДХ имеет слегка превосходящее положение перед Марин Друидом. Однако колода тяжело справляется как с Радужным ДК, так и с Разбойником на добыче — двумя другими относительно популярными колодами в топе Легенды. Эти матч-апы мешают успеху, который достигает Иллидан против Малфуриона. Из-за этого Охотник на демонов должен опуститься в тир-3 на следующей неделе.

Из-за нерфа Небесного проекциониста **Пейнлок** уже не так хорош против Марин Друида. При этом он контрится Агро ДХ и периодически падает перед Разбойником на добыче. Нерф Небесного проекциониста однозначно негативно сказался на мете нового патча. **Исчезновение** Великан Разбойника и Дракон Жреца стало исчезновением еще двух сильных контр-колод против Марин Друида.

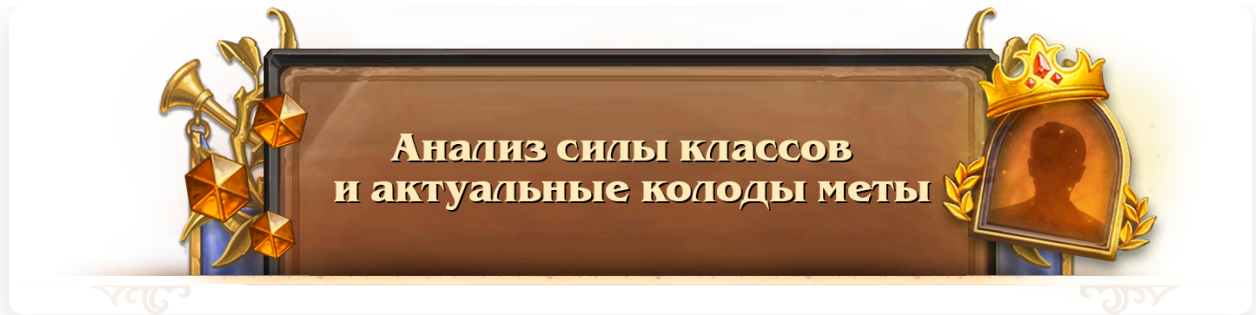
Ранняя скромная статистика **Контроль Воина** подает надежды, однако противостояние с Радужным ДК настолько ужасно, что навряд ли Гаррош сможет добиться больших результатов. **Токен Паладин** едва встречается в топе Легенды, хотя должен быть силен из-за хороших встреч с Друидом и Охотником на демонов. В то же время матч-ап с Рыцарем смерти для него тоже крайне проблематичен.

На первый взгляд, дела у **Радужного ДК** идут неплохо, однако колода полностью проигрывает Марин Друиду, а значит со временем станет хуже, по мере распространения последнего. Колода скорее не разрушитель меты, а ее двигатель. **Разбойник на добыче** находится в схожем положении — его встречи с Друидом ухудшаются по мере оптимизации со стороны Малфуриона.

На более низких рангах ситуация должна быть не такой острой, однако и там Марин Друид планирует стать лучшей колодой, причем со значительным отрывом. Безусловно, на подступах к Легенде очень силен **Хэндбафф Паладин**, однако Марин Друид — лучший выбор, поскольку у него нет абсолютно плохих матч-апов.

Забавно, что Мастерская Чудастера — дополнение с огромным количеством нерфов сильных и неприятных карт — заканчивается самой сломанной и неинтересной метой, и вполне заслуженно. Эта ситуация доказывает, что изменения ради изменений не создают ни баланса, ни разнообразия стратегий. Хорошо, когда мета дополнения просто менялась. Но чаще после нерфов она становилась только хуже. Вместе с тем она ослабла под постоянным гнетом нерфов и от разбавления стратегий, что привело к вакууму силы, в котором любой небольшой прирост силы (Марин) превращается в доминацию (Друид).

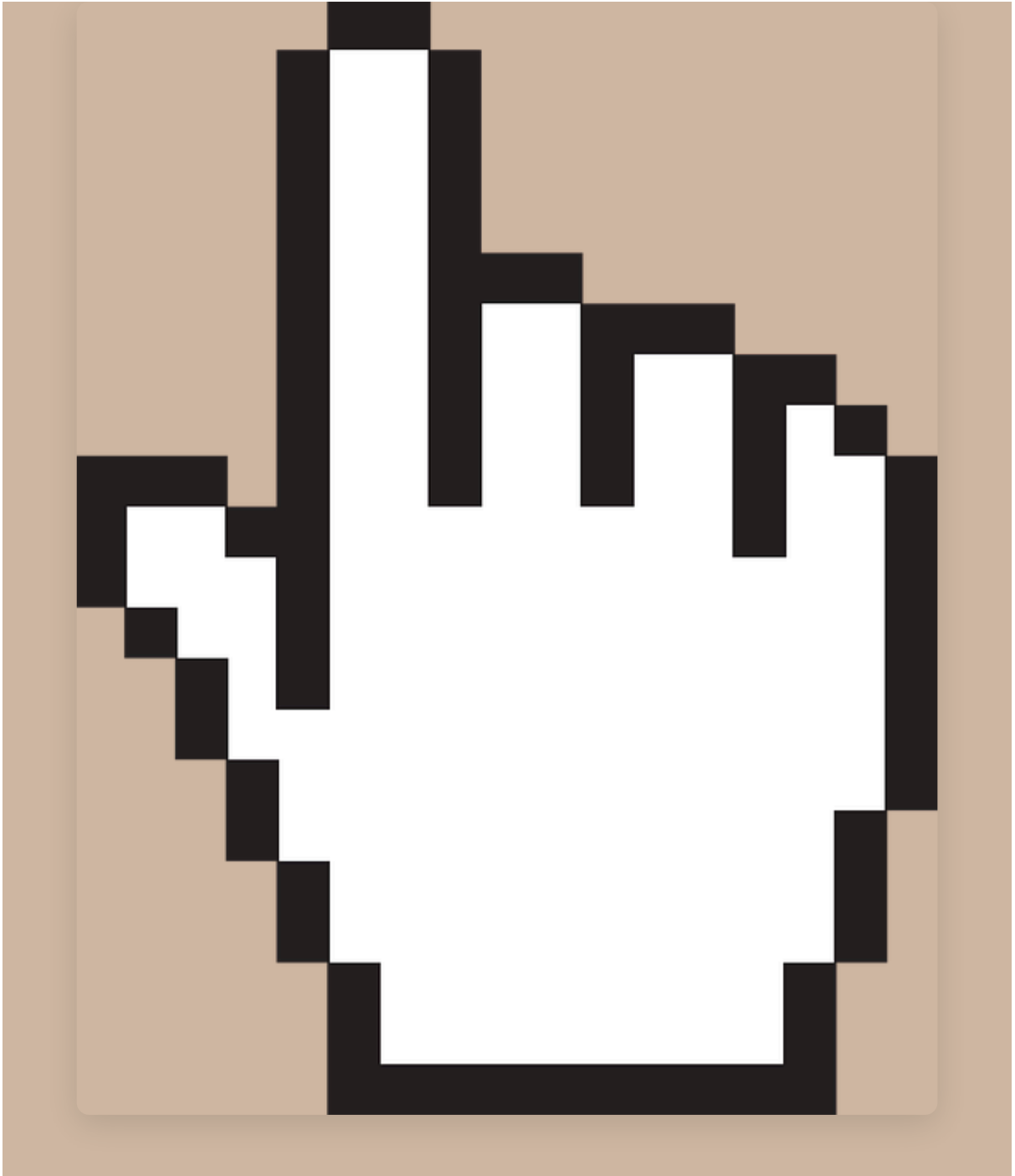
Но конечно, можно просто сказать, что нужно лишь сделать еще один нерф, и тогда все точно нормализуется.



- **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.





- Огромный всплеск зеркальных встреч привел к тому, что эффективность ряда карт **Дракон Марин Друида** поменялась. Кукольник Дориан и Подарок Малфуриона являются обузой во многих матч-апах, но остаются последними лучшими картами из-за пользы в зеркальной встрече. Предпатчевая сборка без Дориана сильна, но постоянно растущее число Друидов говорит о том, что легендарку лучше вернуть в колоду.
- Еще одна новая тенденция — это замена Вирусного модуля на Дублирующий для Зиллиакса Делюкс 3000. Теперь их стоимость совпадает, а популярность **Йогг-Сарона**

Освобожденного не падает, из-за чего игроки предпочитают не давать древнему богу такой большой выгоды, пусть и теряют толику чистой силы Зиллиакса.

- **Рено Дриид** — лучшая хайлендер колода, хотя все они слабы. Если вам нужны победы, лучше выбрать Марин Дриuida.

Колоды Дриuida

-  **Дракон Марин Дриид**



- **Рено Дриид**



- **СПД Дориан Дриид**



[назад к выбору класса](#)



- **Разбойник на добыче** не видит, как можно перевернуть матч-ап с Дриидом. **Метатель древностей** выступает в этом матч-апе лучше **Неофитки культа**, поскольку Малфурион использует не так много заклинаний.

Колоды Разбойника

-  **Разбойник на добыче**



[назад к выбору класса](#)



Лучший подход к **Агро ДХ** — это вернуть самого агрессивного Зиллиакса Делюкс 3000 с набором ранних механизмов, чтобы отправить некоторых Дриидов в следующую партию на 3-м ходу. Версия с нагами стала неиграбельна, поскольку она слишком медленная для этого матч-апа.

Колоды ДХ

-  **Агро Охотник на демонов**



[назад к выбору класса](#)

ЧЕРНОКНИЖНИК

- Небесный проекционист все еще полезен в матч-апе с Друидом, поэтому убирать его из **Пейнлока** не стоит. **Фатиг Чернокнижник** с большим трудом переносит эту встречу, поэтому рекомендовать его сомнительно. **Четному Чернокнижнику** стоит чем-то заменить **Крушителя колонок** и **Солнечного дракона**, но подходящих замен не существует. Обе карты почти ничего не делают против Друида.

Колоды Чернокнижника

- **Фатиг Чернокнижник**



- **Пейнлок**



- **Четный Чернокнижник**



[назад к выбору класса](#)

РЫЦАРЬ СМЕРТИ

- **Радужного ДК** на добыче очень сложно оптимизировать. Колода разрывается между налаживанием очень хороших матч-апов с некоторыми колодами и сборкой, которая лучше выступает против Друида. Кварцитовый крушитель, к примеру, очень силен против Охотника на демонов, но почти бесполезен против Друида. Представленная сборка балансирует между двумя направлениями.
- Также похоже, что Рыцарь смерти отказывается от Вирусного Зиллиакса в пользу Тикающего, поскольку у него нет возможности раньше выставить дорогого Дублирующего.

Колоды Рыцаря смерти

- **Радужный Рыцарь смерти**



- **Чумной Рыцарь смерти**



- **ОТК Хэндбафф Рыцарь смерти**



[назад к выбору класса](#)



- Оптимальный **Контроль Воин** может создать определенное движение в мете. У него близкие матч-апы с Разбойником на добыче и Марин Друидом, и он без особого труда побеждает Пейнлока и Агро ДХ. Двойные **Потасовка**, **Обеззараживание** и Подарок Гарроша — все это нужно, что оставить Друида без угроз. Изначально казалось, что Контроль Воин может стать разрушителем меты, однако загвоздкой стал Рыцарь смерти, который побеждает Воина в 80% встреч! Даже 7% популярности Артаса хватает, чтобы умерить пыл Гарроша.

• Колоды Воина



-  **Рено Воин**
 -  → 
 -  **Контроль Воин**
 -  → 

[назад к выбору класса](#)



- **Хэндбафф Паладин** — отличный способ поднять ранг, однако в какой-то момент вы наткнетесь на стену из Друидов, и вам захочется поменять Паладина на него. Важно, что этот матч-ап склоняется в сторону Друида. **Токен Паладин** не набирает популярность, потому что его матч-ап с Рыцарем смерти ужасен.

• Колоды Паладина

- **Хэндбафф Паладин**
 -  → 
 - **Токен Паладин**
-  → 
- **Рено Паладин**
-  → 

[назад к выбору класса](#)



- **Рено Жрец** до ужаса слаб. На фоне нерфа **Одинокого рейнджера Рено** и растущего матч-апа с Друидом Андуйну не осталось никакого фана. Что происходит с **Дракон**

Жрецом — абсолютно неясно. Им не играют.

- Колоды Жреца

- **Агро Дракон Жрец**

-   **Рено Жрец с Ра-Деном**
- 

[назад к выбору класса](#)



Лучше промолчать, чем писать что-то про этот или следующие два класса.

- Колоды Мага

- **Берн Спелл Маг**

- 

[назад к выбору класса](#)



- Колоды Шамана

- **Джайв Шаман Природы**

- 

[назад к выбору класса](#)



- Колоды Охотника

- **Токен Охотник**

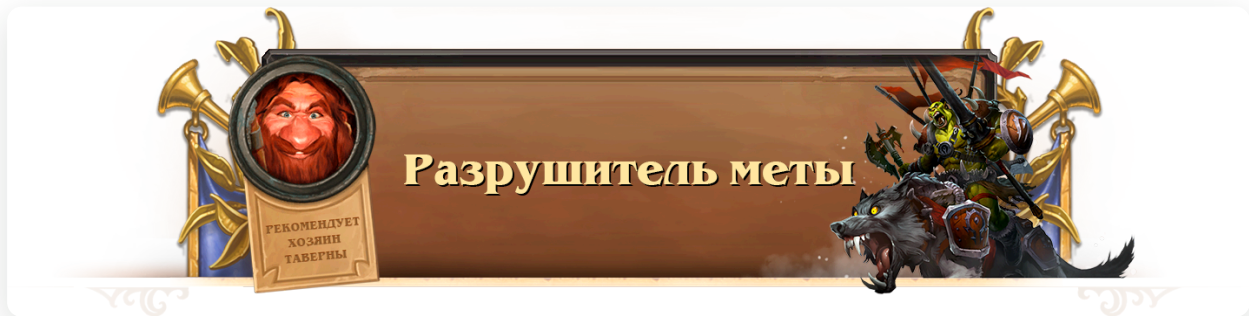
-   **Рено Биг Охотник**

-   **Рено Секрет Охотник**

-   **Секрет Охотник**



[назад к выбору класса](#)



Если вы не играете Марин Друидом, вы ставите себя в невыгодное положение. Возможно, топовые игроки придумают какой-то необычный способ побеждать Друида, когда начнут встречать его больше чем в половине игр. Кто-то говорит о *Мех Разбойнике* и *Оверхил Жреце*, но не стоит ждать, что ими станет играть весь ладдер.

И помните — [Брызгающийся дракончик](#) на второй.

-  **Дракон Марин Друид**



[Источник viciousyndicate.com на языке оригинала](#)