

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Доминация Друида после бана Тюремщика. Vicious Syndicate мета-отчет №276

13.10.2023

Мета-отчеты

Мета-отчет

Доминация Друида после бана Тюремщика. Vicious Syndicate мета-отчет №276

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.

<b>Всего проанализированных игр</b>	1,193,000
Топ 1000 ранга Легенда	43,000
На ранге Легенда (за искл. Топ 1к)	47,000
Алмаз 1-4	187,000
Алмаз 10-5	251,000

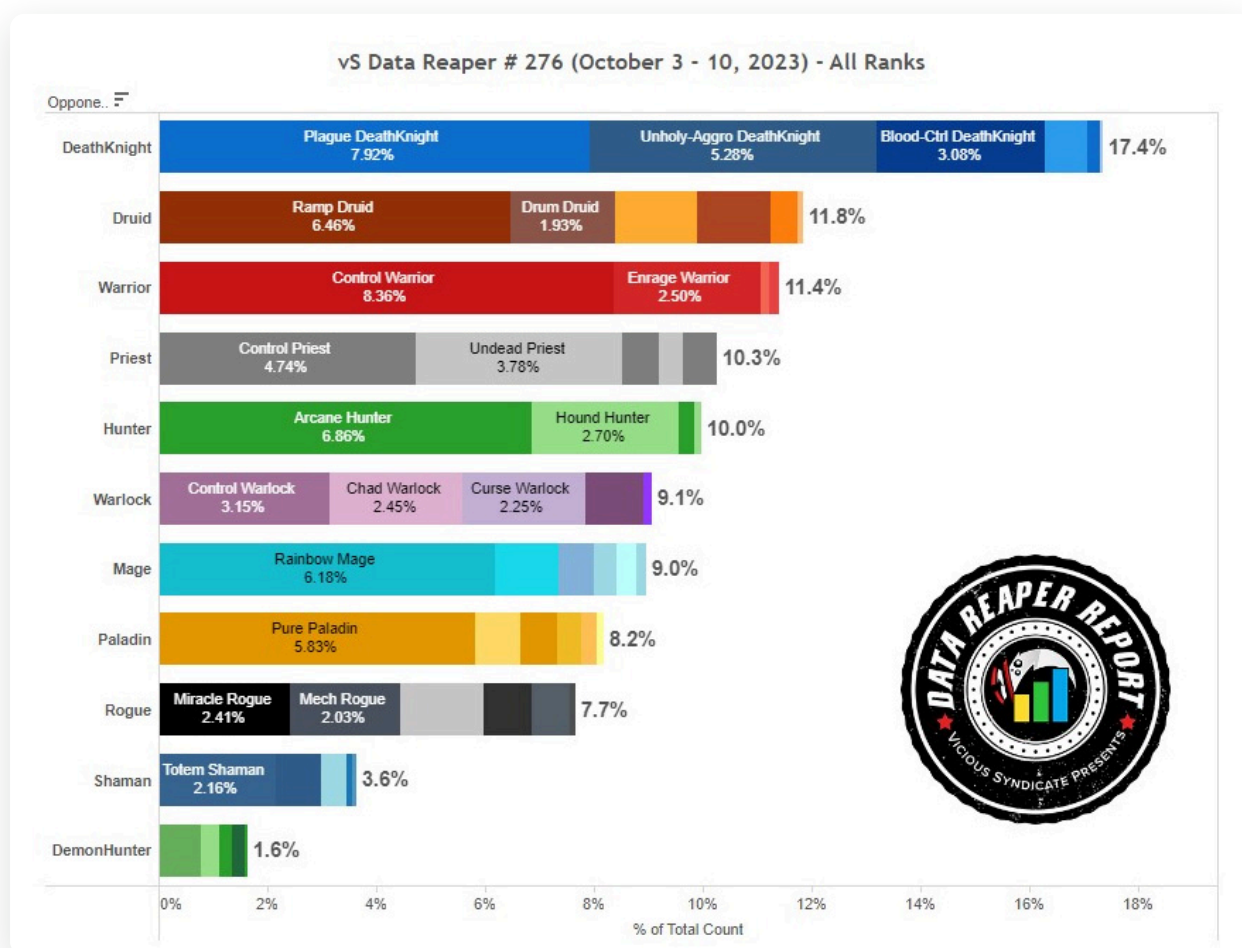
Платина	211,000
Бронза/ Серебро / Золото	454,000

• **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*



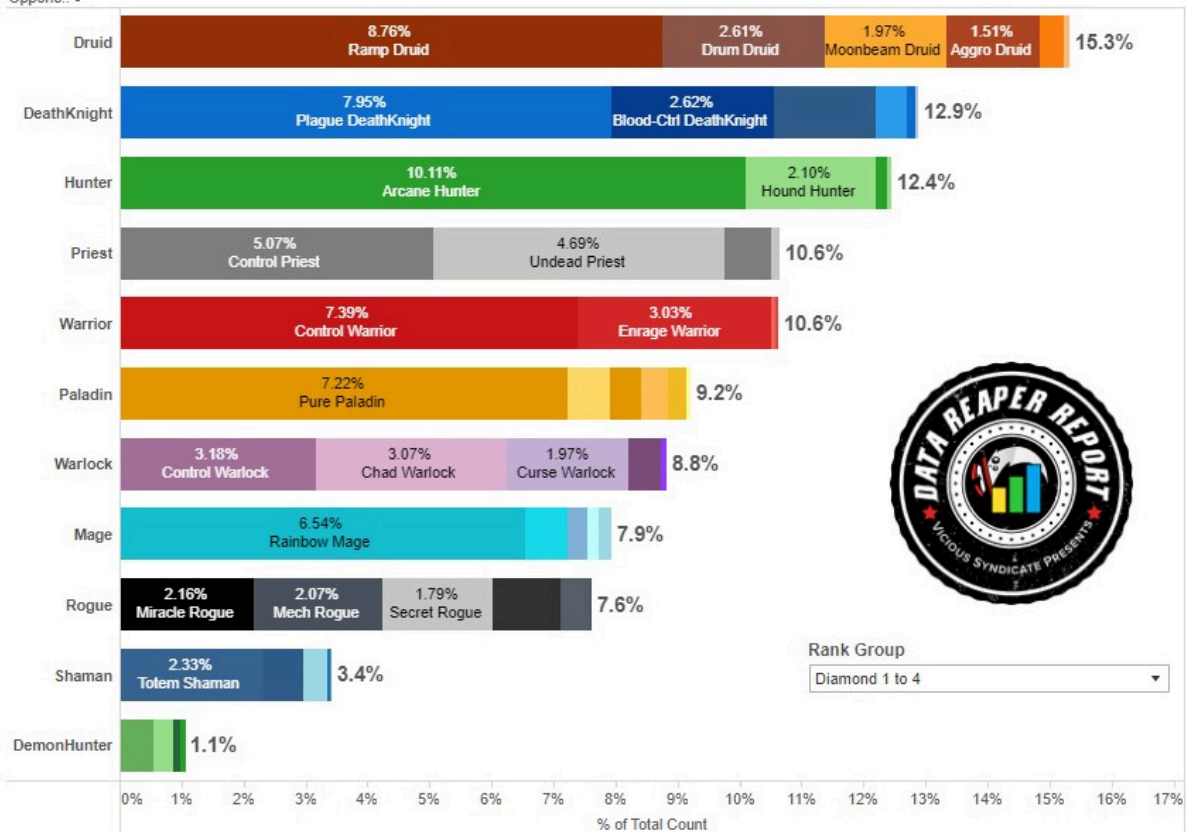
По всем рангам



В промежутке ранга Алмаз 4 - 1

vs Data Reaper # 276 (October 3 - 10, 2023) - By Ranks

Oppone..

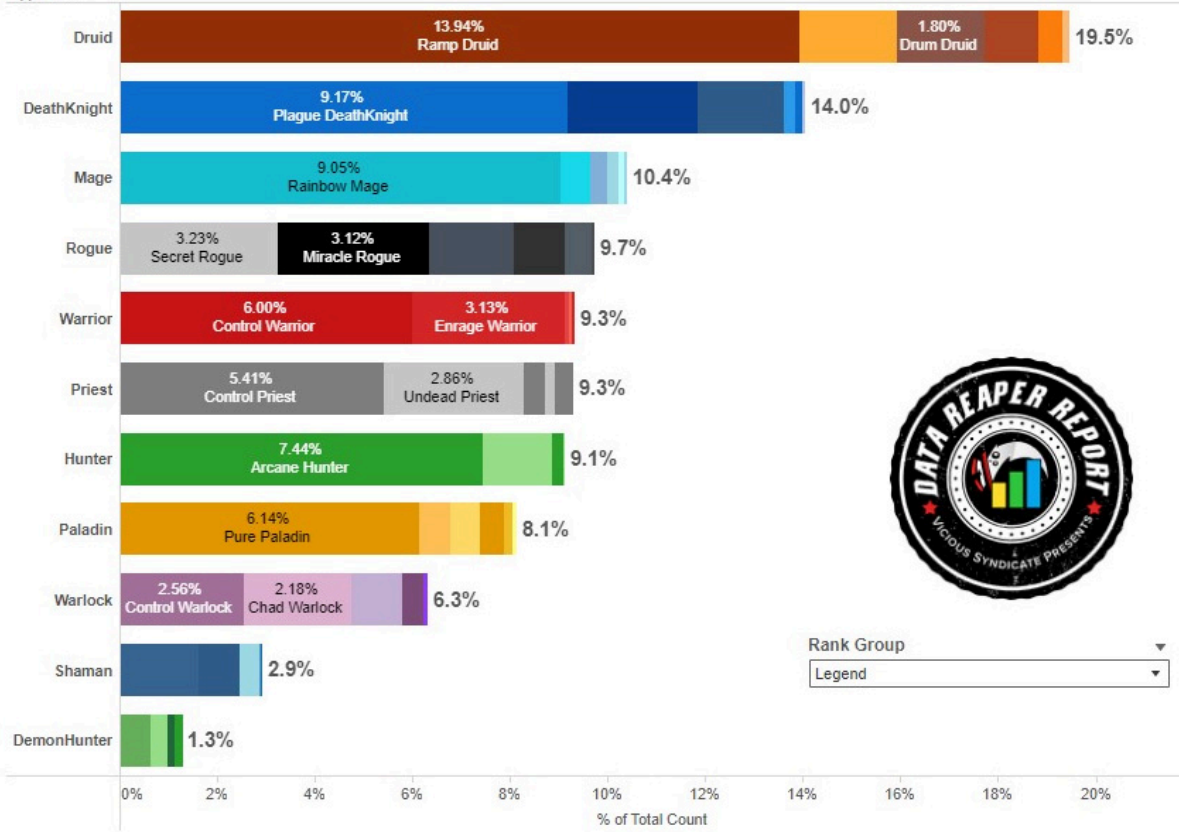


Rank Group

В Легенде

vs Data Reaper # 276 (October 3 - 10, 2023) - By Ranks

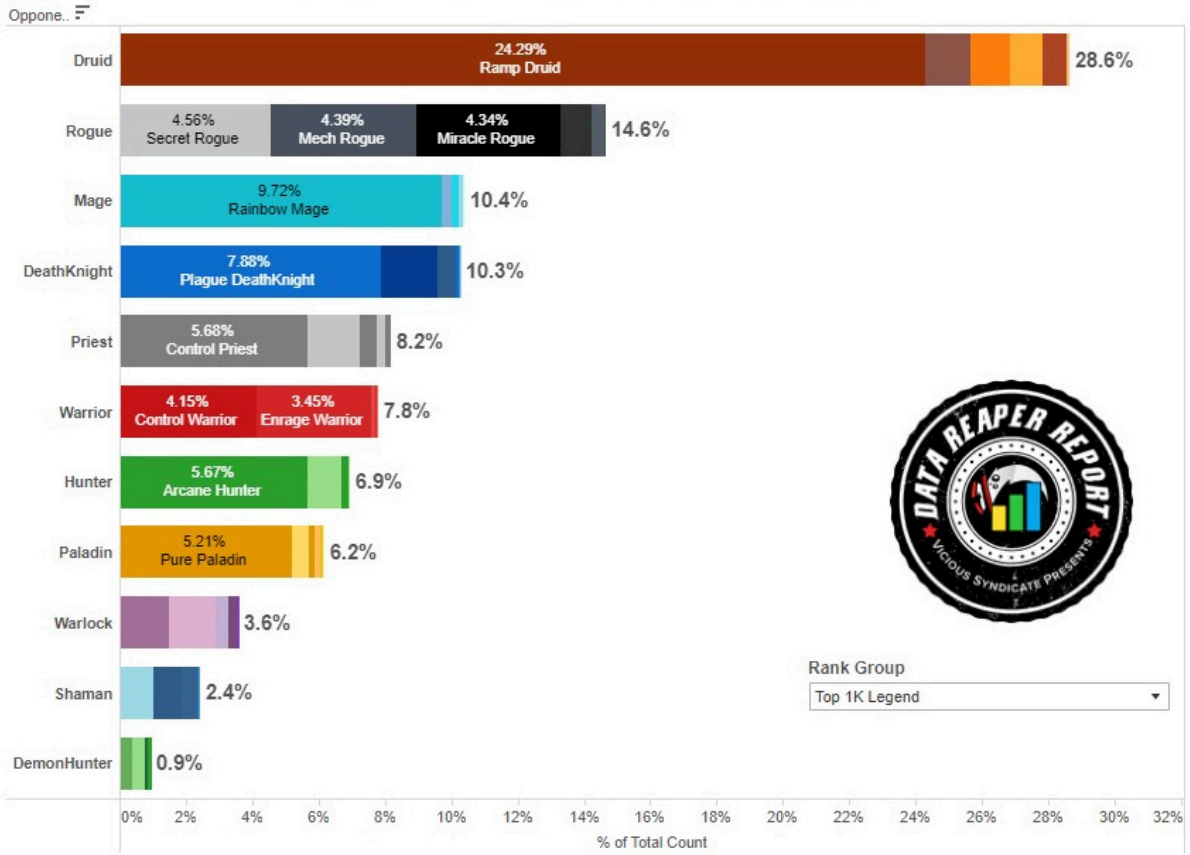
Oppone..



Rank Group  
Legend

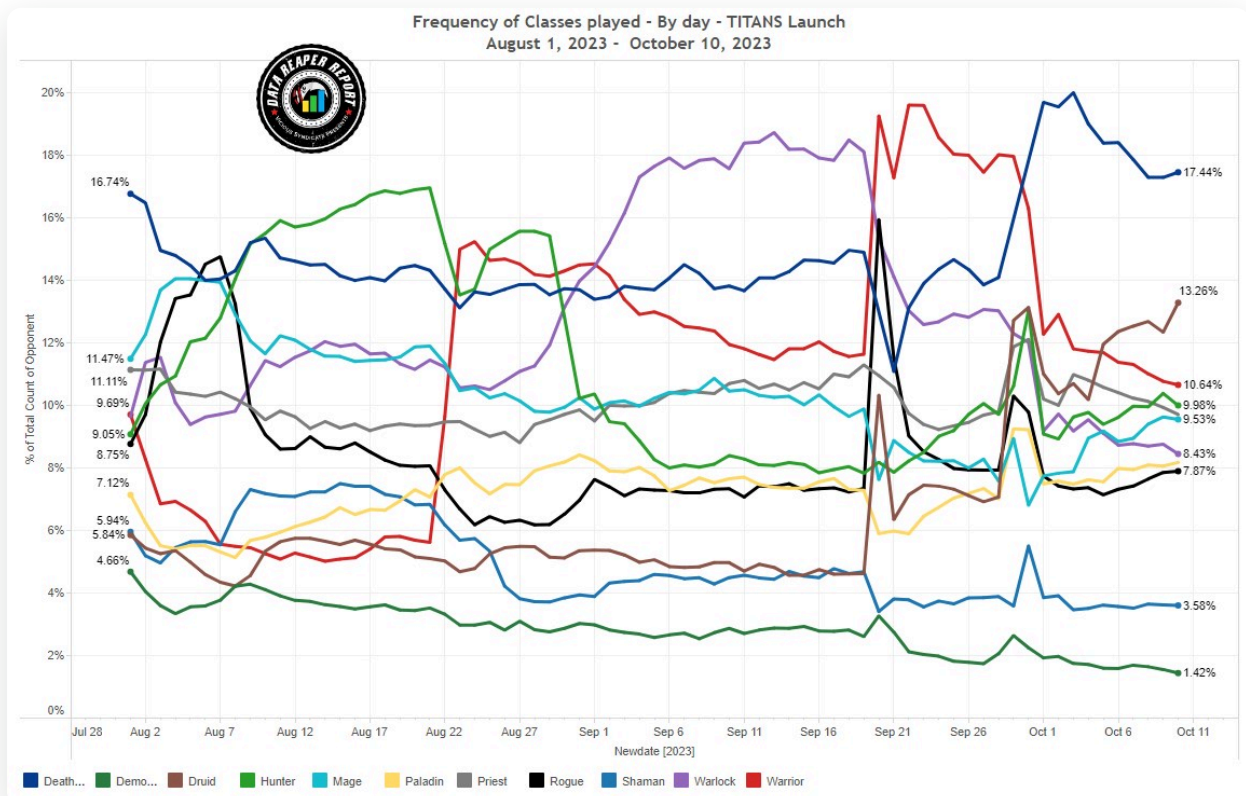
В топ-1000 Легенды

vs Data Reaper # 276 (October 3 - 10, 2023) - By Ranks



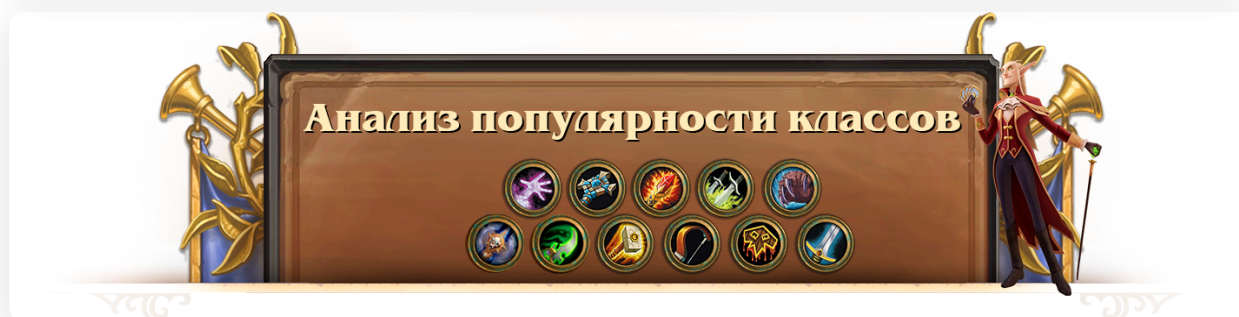
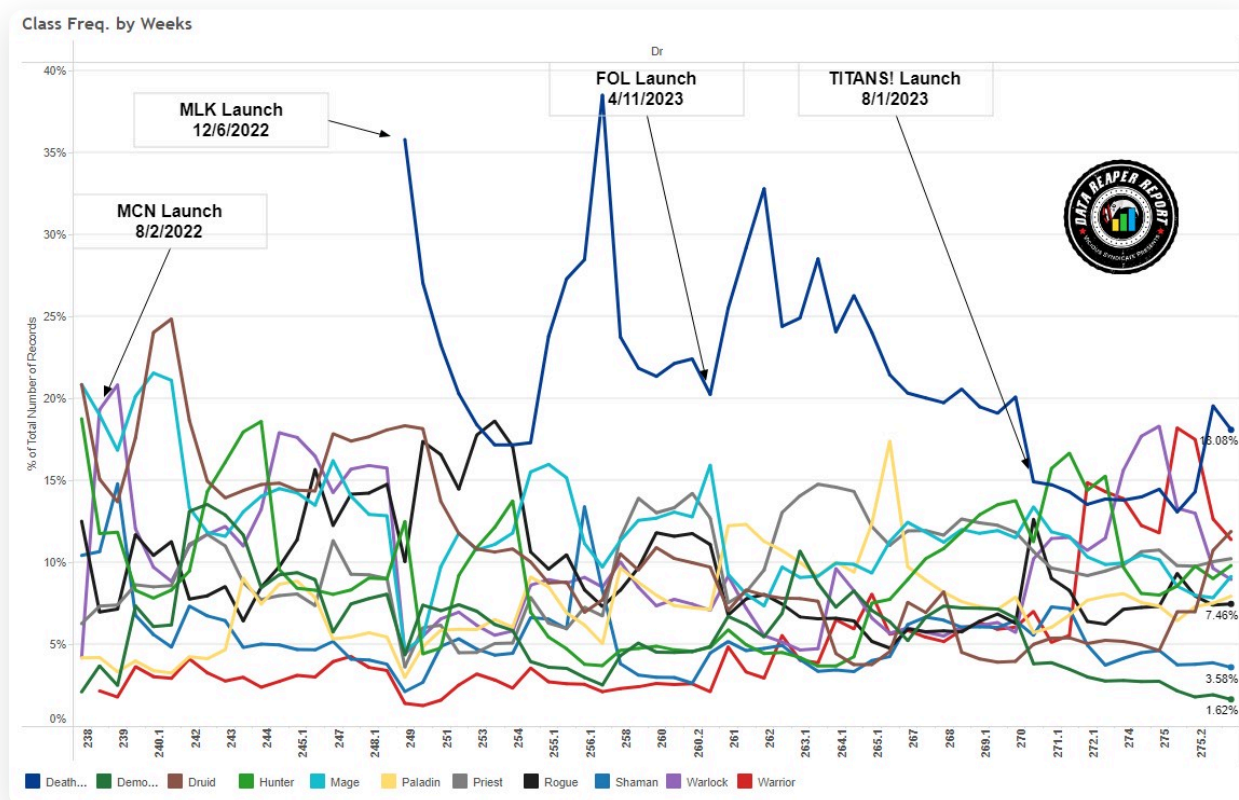
Следующий график показывает прогресс популярности классов по дням с момента выхода дополнения ТИТАНЫ


Популярность по дням




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

Популярность по неделям



 **Тони Дриид** оказался абсолютной катастрофой для высших рангов, однако бан Тюремщика не поставил точку в этой истории, и непреодолимое нашествие Дриидов в топе Легенды продолжилось. **Рамп Дриид** отбросил комбинацию **Тони короля пиратов** с **Тюремщиком** и взял альтернативные способы победы - **Асталора Кровавая Клятва** и **Фотографа Физзла**. Архетип широко популярен в ладдере и особенно резко вырывается вперед в топе Легенды, достигая 25% от всех колод. Другие колоды класса, такие как **Токен** и **ОТК Дриид**, встречаются редко.

 Разбойник блещет разнообразием. **Секрет Разбойник** собрал под своими знаменами немало последователей, и теперь у колоды схожая с **Миракл** и **Мех Разбойником** численность. Также можно заметить **Агро Разбойника**, который убивает оппонентов, баффая свое базовое оружие. Все колоды Разбойника без механизмов наводнили **Йогг-Сарон Освобожденный** и **Разрушитель тюрем**.

С уходом **Нара Мага** из меты основное внимание на себя перенял **Сиф Мар** - колода может похвастаться хорошей численностью на всех рангах. Она всегда готова стать



популярной, если ей это позволяет мета. Спад Контроль Чернокнижника вместе с баном Тюремщика поспособствовали этому.



**Чумной Рыцарь смерти** стал популярной колодой в ладдере после снятия рунных ограничений для Предателя из склепа и На дно с кораблем. Это привело к экспериментам с тройной руной Нечестивости и с одной руной Крови. Колоду часто воспринимают как контру Рамп Друиду.



**Контроль Жрец** показывает скромное, но стабильное присутствие на всех рангах. Колода сконцентрировалась на улучшении матч-апа с Рамп Друидом. Тем временем в топе Легенды стал значительно реже встречаться **Андед Жрец**.



Падение **Контроль Воина** оказалось внушительным. И дело далеко не в последних нерфах колоды - во всем виноват Друид. Контроль Воин все еще популярен в ладдере, однако его присутствие резко схлопывается, когда в топе Легенды 25% всех встреч составляет Рамп Друид. **Воин на исступлении**, с другой стороны, наконец-то стал привлекать к себе последователей.



У **Аркейн Охотника** жизнь протекает очень бурно: архетип активно экспериментировал с различными стратегиями. Тайная магия, секреты, обезьяны и бананы, **Йогг-Сарон Освобожденный** с **Разрушителем тюрем** - все возможные комбинации этих синергий попадали в различные сборки. **Биг Бист Охотник** остается прозябать на задворках меты.



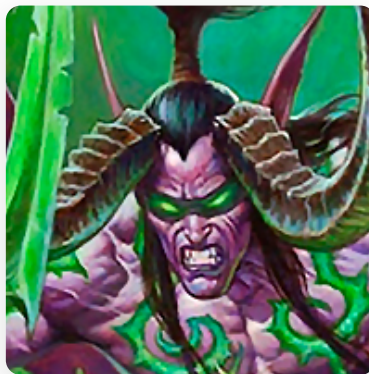
**Чистый Паладин** также претерпевает изменения: начинает появляться новая сборка на баффах с **Благодатью садов**, которая призвана остановить Рамп Друида.



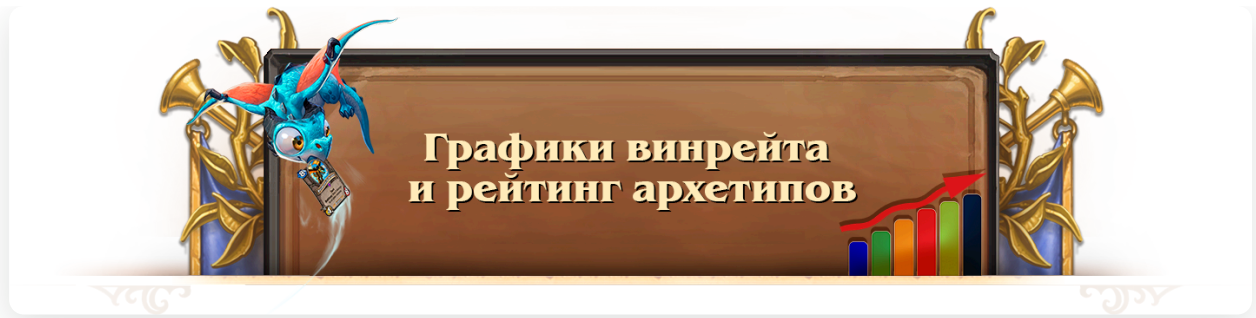
Чернокнижник довольно популярен на большинстве рангов, а в дело идут все возможные колоды - **Контроль**, **Курс** и **Биг Чернокнижники**. Но в топе Легенды класс пропадает - вероятно, ему слишком сложно справиться с доминацией Рамп Друида.



**Тотем Шаман** - единственная заметная колода Тралла после очередного спада **ОТК Шамана** и неудачных попыток **Контроль Шамана** привлечь к себе внимание. На высоких рангах пропадает и сам Тотем Шаман.



Охотник на демонов практически полностью исчез из ладдера. **Релик ДХ**, последний оплот Иллидана, пал.



**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	Elemental Mage	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	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Plague DeathKnight		Red	Black	Green	Red	Red	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Unholy-Aggro DeathKnight		Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
Druid	Aggro Druid		Green	Green	Red	Black	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Drum Druid		Green	Green	Red	Black	Green	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Moonbeam Druid		Green	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Ramp Druid		Red	Green	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
Hunter	Arcane Hunter		Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Hound Hunter		Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
Mage	Elemental Mage		Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Rainbow Mage		Red	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
Paladin	Pure Paladin		Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
Priest	Control Priest		Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Undead Priest		Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
Rogue	Dagger Rogue		Red	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Mech Rogue		Red	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Miracle Rogue		Red	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Secret Rogue		Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
Shaman	Totem Shaman		Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
Warlock	Chad Warlock		Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Control Warlock		Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Curse Warlock		Red	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Imp Warlock		Red	Green	Red	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	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Enrage Warrior		Green	Green	Red	Red	Red	Red	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

Diamond 1 to 4						Legend					
vS Power Rankings DR # 276						vS Power Rankings DR # 276					
Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score	Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Arcane Hunter	54.49	100.0	100.0	100.0	Tier 1	Arcane Hunter	53.70	100.0	53.4	76.7
	Drum Druid	53.33	87.0	25.8	56.4		Drum Druid	53.12	92.1	12.9	52.5
	Undead Priest	52.79	81.0	46.4	63.7		Enrage Warrior	52.61	85.3	22.5	53.9
	Enrage Warrior	52.58	78.7	30.0	54.3		Ramp Druid	52.60	85.2	100.0	92.6
	Pure Paladin	52.53	78.2	71.4	74.8		Secret Rogue	52.46	83.3	23.2	53.2
	Secret Rogue	52.15	74.0	17.7	45.8						
Tier 2	Ramp Druid	51.98	72.0	86.7	79.3	Tier 2	Pure Paladin	51.73	73.3	44.1	58.7
	Chad Warlock	51.27	64.1	30.3	47.2		Undead Priest	51.54	70.8	20.5	45.7
	Mech Rogue	50.68	57.6	20.5	39.0		Chad Warlock	51.29	67.4	15.6	41.5
Tier 3	Rainbow Mage	49.75	47.2	64.7	55.9	Tier 3	Mech Rogue	50.79	60.6	12.5	36.6
	Control Warrior	49.55	45.0	73.1	59.0		Aggro Druid	50.14	51.9	8.0	29.9
	Dagger Rogue	49.46	44.0	10.7	27.4		Miracle Rogue	49.98	49.7	22.4	36.0
	Aggro Druid	49.36	42.9	14.9	28.9		Rainbow Mage	49.90	48.7	64.9	56.8
	Totem Shaman	49.30	42.2	23.0	32.6		Dagger Rogue	49.79	47.1	7.4	27.2
	Miracle Rogue	49.13	40.3	21.4	30.9		Control Warrior	49.73	46.3	43.1	44.7
	Control Warlock	48.74	35.9	31.4	33.7		Totem Shaman	48.42	28.6	11.6	20.1
	Hound Hunter	48.16	29.5	20.7	25.1		Plague DeathKnight	48.12	24.6	65.8	45.2
	Plague DeathKnight	48.08	28.6	78.6	53.6		Control Warlock	47.68	18.7	18.4	18.5
	Control Priest	47.26	19.5	50.2	34.8		Moonbeam Druid	47.68	18.6	14.2	16.4
	Moonbeam Druid	47.15	18.3	19.5	18.9		Control Priest	47.59	17.4	38.8	28.1
Tier 4	Blood-Ctrl DeathKnight	46.85	14.9	25.9	20.4	Tier 4	Hound Hunter	47.45	15.5	10.2	12.9
	Curse Warlock	45.89	4.3	19.5	11.9		Blood-Ctrl DeathKnight	46.48	2.4	19.2	10.8
	Unholy-Aggro DeathKni..	42.92	-28.8	16.2	-6.3		Curse Warlock	45.06	-16.8	7.6	-4.6
	Elemental Mage	41.96	-39.5	6.8	-16.4		Unholy-Aggro DeathKni..	43.64	-36.0	12.6	-11.7
	Imp Warlock	39.76	-64.0	5.1	-29.5		Elemental Mage	42.05	-57.4	4.3	-26.6
						Imp Warlock	40.07	-84.3	2.9	-40.7	

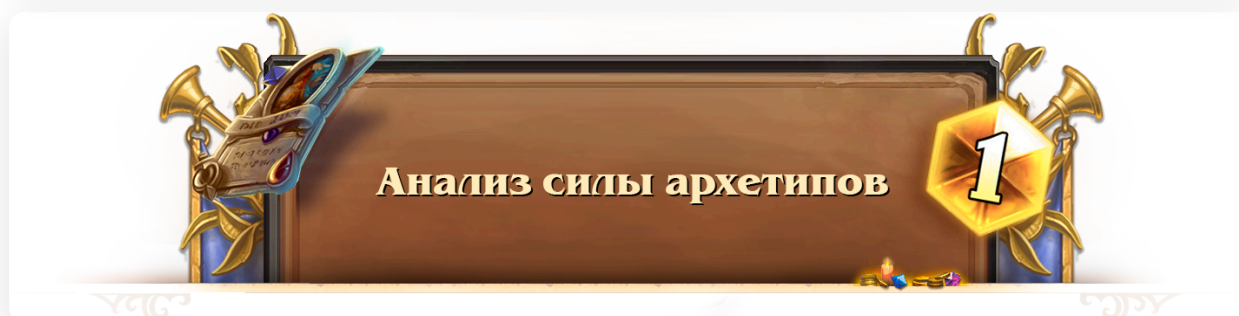
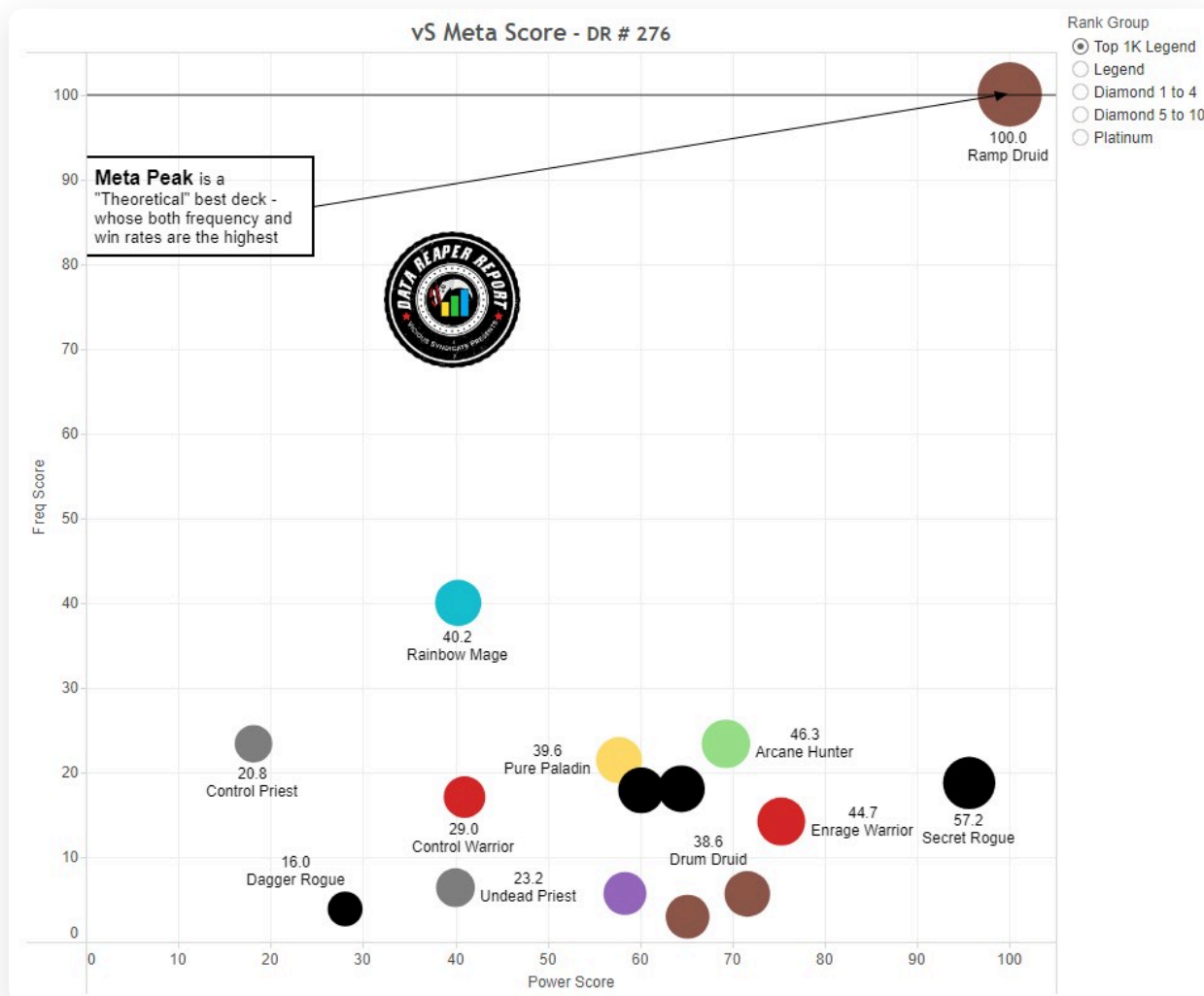
Top 1K Legend					
vS Power Rankings DR # 276					
Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Ramp Druid	52.85	100.0	100.0	100.0
	Secret Rogue	52.60	95.6	18.8	57.2
Tier 2	Enrage Warrior	51.44	75.3	14.2	44.7
	Drum Druid	51.23	71.6	5.7	38.6
	Arcane Hunter	51.10	69.3	23.4	46.3
	Aggro Druid	50.86	65.1	3.0	34.0
	Mech Rogue	50.82	64.5	18.1	41.3
	Miracle Rogue	50.58	60.1	17.9	39.0
	Chad Warlock	50.48	58.4	5.7	32.0
	Pure Paladin	50.44	57.7	21.4	39.6
Tier 3	Control Warrior	49.49	41.0	17.1	29.0
	Rainbow Mage	49.45	40.3	40.0	40.2
	Undead Priest	49.43	40.0	6.4	23.2
	Dagger Rogue	48.75	28.1	3.9	16.0
	Control Priest	48.18	18.2	23.4	20.8
Tier 4	Hound Hunter	46.93	-3.8	4.2	0.2
	Plague DeathKnight	46.92	-4.0	32.4	14.2
	Moonbeam Druid	46.67	-8.3	4.1	-2.1
	Totem Shaman	46.55	-10.5	2.1	-4.2
	Blood-Ctrl DeathKnight	45.54	-28.3	7.0	-10.6
	Control Warlock	45.17	-34.7	6.2	-14.3
	Unholy-Aggro DeathKni..	44.20	-51.8	2.2	-24.8
	Curse Warlock	42.36	-84.0	1.7	-41.2
	Elemental Mage	41.86	-92.8	0.9	-46.0
	Imp Warlock	39.95	-126.3	1.1	-62.6

### 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 Легенды



### Друид

**Рамп Друид** явно доминирует в топе Легенды, и у него практически нет плохих матч-апов. Многие колоды в теории могли бы законтрить Малфуриона, например Мех Разбойник или Чумной ДК. Но им не удастся достичь положительного процента побед при встрече с Рамп Друидом. Лишь Чистый Паладин да, возможно, Агро Друид в состоянии стабильно переиграть эту колоду.

Такое положение дел характерно лишь для топа Легенды. На всех остальных ранговых промежутках Рамп Друид силен, но не более того. У Малфуриона есть возможность улучшить свою сборку, как бы абсурдно это ни звучало, но вне топа Легенды эта колода все же не столь пугающа.

Некоторые игроки с сомнением отнеслись к временному бану **Тюремщика**. Смогло ли это как-то сдержать натиск Малфуриона? Да, смогло, но эта мера была недостаточной. Тони Друид был еще более пугающим, чем Рамп Друид, потому что некоторым более медленным колодам он не оставлял ни единого шанса. После оптимизации сборки эта колода однозначно обосновалась бы на вершине меты с огромным отрывом от остальных. Ее уровень силы был сравним с Джекпот Разбойником и с Агро Разбойником времен Разделенных Альтераком. Бан **Тюремщика** сделал более равными многие из этих матч-апов, что позволило некоторым классам вздохнуть более свободно. Лейтгейм Рамп Друида все еще очень силен, но его не сравнить по силе с Тони Друидом.

А вот более быстрые матч-апы совсем не изменились, потому что в них комбинация из Тони короля пиратов и **Тюремщика** была не так актуальна. Друид все так же может перевернуть матч в свою пользу и стабилизировать положение с помощью **Йогг-Сарона Освобожденного**, поэтому Малфуриона по-прежнему не получается надежно обыграть агро колодами. Впрочем, некоторые архетипы все же могут повисить свои шансы против Рамп Друида и довольно часто побеждать его.

**Токен Друид** тоже очень силен, но игроки этого пока не замечают. Он переигрывает Рамп Друида на всех ранговых промежутках, кроме топа Легенды. С одной стороны, этому архетипу весьма на руку высокая популярность Рыцаря смерти, поскольку для него это легкая победа. С другой стороны, у Токен Друида есть и сложные противники, и из-за этого Рамп Друид может показаться более стабильным и привлекательным. Токен Друида легко победить при помощи массовых зачисток или агрессивно занимая игровой стол.

**ОТК Друид** сильнее чем кажется, потому что его сборка еще не оптимизирована. Тем не менее очевидно, что эта колода гораздо слабее в лейтгейме, чем Рамп или Токен Друид.

**Агро Друид** стабильно побеждает Рамп Друида, поэтому в топе Легенды этот архетип показывает отличные результаты. Впрочем, вряд ли игроки сильно им заинтересуются.



## **Разбойник**

**Секрет Разбойник** превосходно чувствует себя в ладдере. Он даже оспаривает первенство Рамп Друида в топе Легенды. Вся мета сейчас строится вокруг попыток сорвать план оппонента, и Секрет Разбойнику это прекрасно удастся благодаря **Жуткой могильнице**. Кроме того, появление **Разрушителя тюрем** и **Йогг-Сарона Освобожденного** помогло Валире более эффективно справляться с агрессией, что ранее давалось ей с трудом.

Оптимизированная сборка **Миракл Разбойника** показывает хорошие результаты, если она оказывается в руках лучших игроков. На данный момент ей тяжело справиться с Рамп Друидом, но есть основания полагать, что это можно исправить, не жертвуя остальными матч-апами.

**Мех Разбойник** сейчас не в состоянии победить лидера меты. Для Тони Друида этот матч-ап был примерно равным еще до бана **Тюремщика**. Но Мех Разбойник тоже может получить преимущество против Рамп Друида. А после нерфа Меднохвостого проныры он выглядит хорошо сбалансированной колодой.

**Агро Разбойник** на данный момент является самой слабой колодой этого класса, потому что ему сложнее всех справиться с Рамп Друидом. Но все же этот архетип вполне конкурентоспособен.



### Маг

**Сиф Маг** неплохо себя чувствует. Его винрейт сейчас около 50%. До бана **Тюремщика** Тони Друид буквально втоптывал Джайну в грязь. Встреча с Рамп Друидом не идеальна, но гораздо более приятна для Сиф Мага. Снижение числа Контроль Воинов тоже на руку Джайне. Впрочем, Маг не может позволить себе взять в колоду технические карты против Друида, не жертвуя остальными матч-апами.



### Рыцарь смерти

**Чумной ДК** вовсе не силен, да и оптимизированную версию Рамп Друида ему не под силу победить. Чем выше ранг, тем слабее он становится, потому что он не в состоянии обыграть топовые метовые колоды. Этот архетип, конечно, может улучшить свои сборки и стать более успешным в некоторых матч-апах, но стабильно побеждать Рамп Друида он не в состоянии.



### Жрец

**Контроль Жрец** играет с Рамп Друидом на равных. Проблема Жреца вовсе не в Друиде, а в других метовых колодах - Аркейн Охотнике, Сиф Маге и набирающем популярность Секрет Разбойнике. К радости многих, эти архетипы успешно сдерживают Контроль Жреца.

**Андед Жрец** очень силен на пути к Легенде, но на высоких рангах его уничтожает Рамп Друид. Неудивительно, что в топе Легенды популярность этой колоды падает, ведь ее процент побед опускается там ниже 50%, и она не так привлекает игроков, как Сиф Маг или Контроль Воин.



### Воин

Как ни удивительно, **Контроль Воин** побеждает Рамп Друида почти в половине встреч. Сочетание Тони и **Тюремщика** ранее делало противостояние с Друидом безнадежным. Тем не менее Воину не очень хочется постоянно сражаться с Малфурионами. Ему не по душе и большое количество Чумных ДК, ставший менее выгодным матч-ап против Сиф Мага и рост популярности Секрет Разбойника. В общем, дни великой славы Одина главного куратора останутся в прошлом, даже если мета каким-то образом избавится от Рамп Друида.

**Воин на иступлении** силен на всех рангах. Он успешен против Рыцарей смерти, Аркейн Охотников и Сиф Магов, но Рамп Друиду он проигрывает.



### Охотник

Рамп Друид - король топа Легенды, а на всех остальных ранговых промежутках лидером меты является **Аркейн Охотник**. Встреча с Малфурионом для него самое сложное препятствие, из-за чего на самых высоких рангах Рексар опускается в Тир-2. Тем не менее очередная оптимизация колоды может помочь Аркейн Охотнику улучшить свой процент побед, особенно против Друидов.

**Биг Бист Охотник** совсем не изменился. Из-за многочисленных нерфов от его былой мощи остались лишь жалкие остатки, поэтому он практически пропал из ладдера.



### Паладин

**Чистый Паладин** - лучший выбор для того, чтобы законтрить Рамп Друида, в особенности его новая **Бафф** сборка. Таким образом этот класс остается важным участником меты даже в топе Легенды, хотя обычно там его присутствие менее заметно. Впрочем, способность переиграть Рамп Друида связана и с некоторыми недостатками, поэтому Чистого Бафф Паладина сложно назвать стабильной колодой. Если вы полностью сконцентрированы на матч-апах против Друида, это самый лучший выбор. Но если вам попадаются разнообразные противники, стоит предпочесть более старую **Токен** сборку этого архетипа.



### Чернокнижник

Чернокнижник в последние недели находится в упадке. Единственная колода, которая держится на плаву выше Алмаза 5 - **Биг Чернокнижник**, потому что он не совсем безнадежен против Друидов. **Контроль Чернокнижнику** чрезвычайно трудно играть против главных колод меты, а **Курс Чернокнижник** находится примерно на уровне колод Рыцаря смерти.



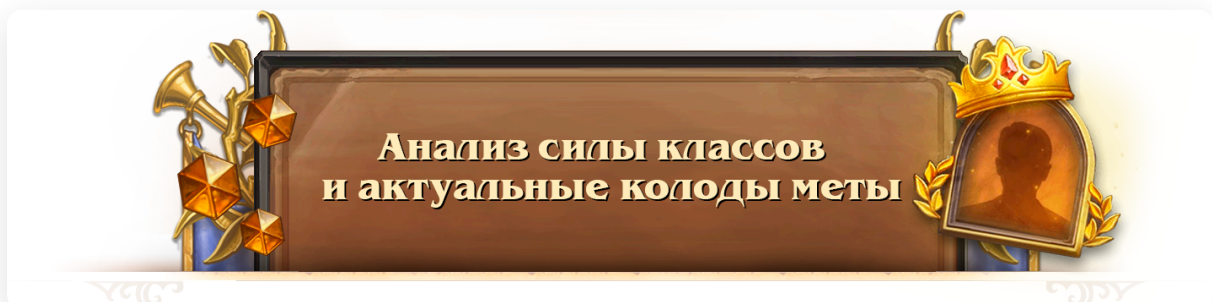
### Шаман

**Тотем Шаман** неплохо держится до Алмаза 5, но дальше он сдает позиции. Кажется невероятным, что он не в состоянии победить Рамп Друида, и это лишний раз доказывает мощь **Йогг-Сарона Освобожденного**. Если Рамп Друид примерно в 50% случаев выигрывает у одной из самых агрессивно играющих от стола колод, становится понятно, что дела вышли из-под контроля. **ОТК Шаман** сильно ослабел и пропал из виду. **Контроль Шаман**, судя по небольшому количеству собранной статистики, попадает лишь в Тир-4.





### Охотник на демонов

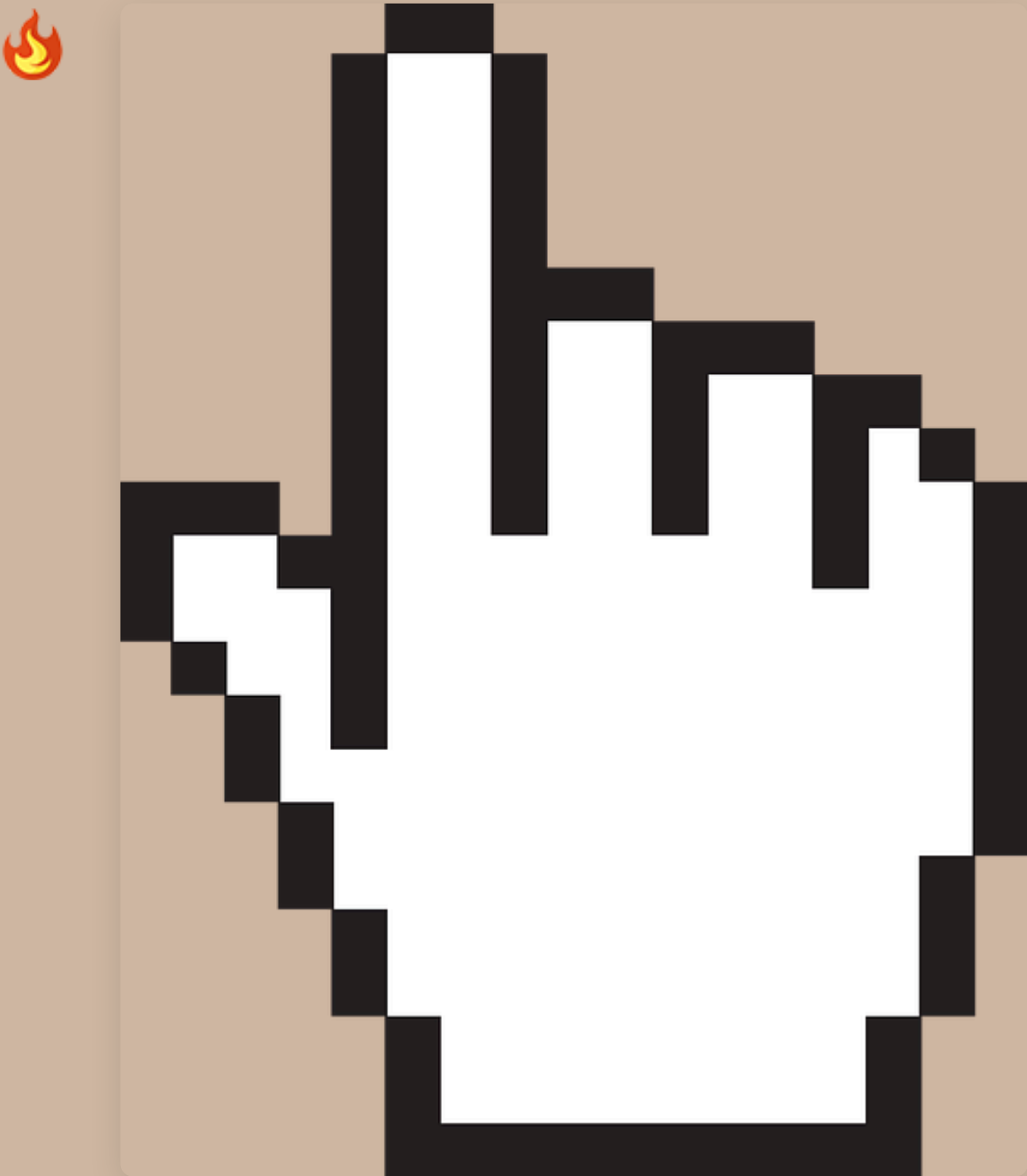
Этот класс попросту исчез. Это немного странно, потому что его результаты не так уж плохи, но игроки совсем не видят в нем интереса.



- **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.



Еще в **Тони Друзиде** появились две идеи, которые вызвали скачок винрейта колоды и помогли ей захватить Стандарт до бана **Тюремщика**.

Первая идея заключалась в том, чтобы отказаться от Дара Хранительницы жизни, дабы гарантировать добор **Дара природы** Объятиями природы. Ранний **Дар природы** оказался намного важнее, нежели судьба второй копии Объятий природы когда-то позднее в партии.

Вторая идея - это включение в сборку **Разрушителя тюрем**, невероятно сильной карты, которая помогает Друиду стабилизировать положение в мидгейме, пока не активен **Йогг-Сарон Освобожденный**.

Забавно, что обе эти идеи оказались забыты, когда появился **Рамп Друид**. Вероятно, колода настолько сломана на высоких рангах, что сложно уловить в ней дальнейший путь к совершенствованию сборки. Однако статистика не врет, и она говорит, что оба решения отлично сработают и в Рамп Друиде.

Точный добор **Дара природы** Объятиями природы существенно повышает шансы на победу в партии. И если Дар Хранительницы жизни может заблокировать такой исход, карте точно не место в сборке. Нужно больше статистики, чтобы уверенно заявить об успехе версии без Дара Хранительницы жизни, поскольку в лейтгейме поведение Рамп Друида существенно отличается от Тони Друида. Однако смысл в этой задумке максимально явный.

Разрушитель тюрем отлично выступает в Рамп Друиде, причем это справедливо для всех рангов, включая топ Легенды, где игроки могут интуитивно убирать его из-за бесполезности в зеркальной встрече. Такое решение сильно переоценено - любая колода с массой заклинаний должна играть **Разрушителя тюрем**, поскольку карта чересчур сильна. А вместо этого она не так часто встречается в мете.

Что касается лейтгейма Друида, замена **Тони короля пиратов** и **Тюремщика** на **Фотографа Физзла** и **Асталора Кровавая Клятва** сработала на ура. **Музыкальный менеджер Е.Т.С.** плох. Не беспокойтесь о технических картах - Друиду они не нужны. Сам Друид - это класс, который заставляет других брать технические карты.

**Токен Друид** также довольно силен, несмотря на существенно меньшую популярность. С падением **Контроль Чернокнижника** снова стала лучше сборка без **Топиора Огнекуста**. Как и в Рамп Друиде, здесь Дар Хранительницы жизни блокирует предпочтительный добор от Объятий природы. Токен Друид должен использовать **Круг барабанов** как можно раньше против Рамп Друида, пока тот не успел удешевить своего Йогг-Сарона. Если вы не играете Топиора, не играйте и Дар.

**ОТК Друид** не особо хорош, но становится заметно сильнее с **Разрушителем тюрем** и **Йогг-Сароном Освобожденным**.

**Агро Друид** частично контрит Рамп Друида, поскольку может быстро заполнить стол существами и задавить его до выхода Йогг-Сарона. В то же время колода далеко не универсальна в мете.

- Колоды Друида

-  **Йогг Рамп Друид**

-  **Зомби Токен Дриуд**
-  **Йогг ОТК Дриуд**
-  **Агро Дриуд на деревьях**

[назад к выбору класса](#)



- **Секрет Разбойник** выглядит как одна из лучших колод в игре. Сборка с **Брейкдансом** стала сильнее после бана **Тюремщика** - вероятно, потому что без столов с иммунитетом стал сильнее **Йогг-Сарон Освобожденный** в ней. Секрет Разбойник не разбивает Рамп Дриуда в пух и прах, однако саботаж со стороны **Жуткой могильщицы** помогает держать матч-ап на отметке 50/50, даже без таких карт, как **Неофитка культа** и **Крушитель колонок**. Попробуйте замешать **Дар природы** с удвоенным эффектом обратно в колоду Дриуда - это существенно замедлит его.
- В быстрых матч-апах архетипу помогают **Разрушитель тюрем** и **Йогг-Сарон Освобожденный** - они дают колоде массовые зачистки, которых у нее ранее не было.
- **Миракл Разбойник** - хорошая колода в оптимальной сборке, однако матч-ап с Рамп Дриудом невероятно сложен без технических карт. Добавить в колоду **Неофитку культа** и **Крушителя колонок** - не худшая идея, особенно если вы играете в топе Легенды, где и находится большинство Миракл Разбойников.
- Место этим картам уступили **Хватка щупальца**, **Крабато** и **Королева Азшара**. Первые две карты слабы против Дриуда. Азшара может быть хороша в ранней игре против него, однако в лейтгейме ее вклад в партию уже слишком мал. Чтобы Миракл Разбойник выиграл в таком матч-апе, он не должен позволять Дриуду играть его карты. Постоянные помехи в виде Неофитки и Крушителя, особенно когда у Дриуда есть **Дар природы** в руке, очень важны. Если Дриуд не будет четко разыгрывать свои заклинания, он не успеет удешевить Йогг-Сарона и выгнать вас из матча.
- Даже **Мех Разбойник** не побеждает Рамп Дриуда без технических карт. Дриуд обладает невероятным сопротивлением, поэтому **Неофитка культа** с **Крушителем колонок** допустимы и в этой колоде. Только не оставляйте эти карты в стартовой руке. Вам все еще нужны ранние дропы для быстрого давления. Технические карты понадобятся только к ходу с **Даром природы**.
- Совершенно неожиданно появился **Агро Разбойник** и заявил себя, как конкурентоспособную колоду. Его план состоит в том, чтобы постоянно усиливать базовые клинки и добавлять им прочность **Играющей на воздухе** с **Шагом сквозь тень**. У архетипа есть много урона и все те же зачистки в лице **Разрушителя тюрем** и **Йогг-Сарона Освобожденного**. Но среди всех колод Разбойника эта худшая против Дриуда.

## • Колоды Разбойника

### • Мех Разбойник



### • Миракл Разбойник



### • Секрет Разбойник



### • Агро Разбойник на оружии



[назад к выбору класса](#)



Бан Тюремщика немало помог **Сиф Магу** избежать абсолютного уничтожения со стороны Друида. Этот матч-ап стал значительно ближе по винрейту. **Леди Назжар** уже не так важна, как раньше, и представленная сборка выглядит самой оптимальной. При желании ее и Норганнона можно вернуть в сборку, убрав **Бесконечный максимум** и одну копию **Элементального вдохновения**.

- Буквально перед выходом отчета появилась новая Ренатал версия колоды в попытке обыграть Друида. Там можно найти и **Грязных крыс**, и **Прочные алиби**, и **Коррозионных гадюк**, и даже **Безумного герцога Теотара**. Пока что такая сборка не играет в плюс против Друида, и вместе с тем начинает проседать во всех остальных матч-апах, поэтому использовать ее не стоит.

## • Колоды Мага

### • Йогг Сиф Маг




[назад к выбору класса](#)



После бана Тюремщика **Чумной ДК** с одной руной Крови и **Лоскутиком** потерял свою актуальность. Тройная руна Нечестивости - вот лучший вариант для нее.

Но стоит отметить, что агрессивные сборки с **Могильной силой** не так уж хороши. Чума попросту плохо сочетается с попытками заспамить стол существами, и в итоге такие сборки не могут надежно победить даже Рамп Друида. Лучшая идея - использовать **Неофитку культа** и **Крушителя колонок**, которые дают намного больше винрейта против Малфуриона. Третья руна Нечестивости нужна только лишь для **Лорда Ребрада**.

## • Колоды Рыцаря смерти

-  **Чумной Анхоли Рыцарь смерти**
  -  →  **Контроль Рыцарь смерти Крови**

-  →  **Агро Анхоли Рыцарь смерти**

-  → 

[назад к выбору класса](#)



- **Контроль Жрец** в отчаянии пытается как-то разрешить матч-ап с Друидом. Бан **Тюремщика** изменил подход к этой встрече. Теперь вместо массовых ремувалов, таких как **Слово Тьмы: Гибель**, фокус сместился на саботаж лейтгейма Друида. **Коррозионная гадюка** все так же полезна против **Игниса Вечное Пламя**, а вот с **Фотографом Физзлом** поможет справиться **Паровой уборщик**. А еще он пригодится против Чумного ДК.
- **Музыкальный менеджер Е.Т.С.** со вторыми копиями тех же существ, а также ситуативной **Сестрой Свалной** - вполне здоровое решение. После бана **Тюремщика** **Безумный герцог Теотар** стал слабее. В некоторых матч-апах (Паладин, Охотник) все еще важно **Кольцо света**.
- **Андед Жрец** практически не изменился. Показатели **Амантула** содрогнулись после появления **Йогг-Сарона Освобожденного** у Друида, однако рост **Разбойника** нивелировал это за последнюю неделю.

## • Колоды Жреца

-  **«Технический» Контроль Жрец**



**Андед Жрец**



[назад к выбору класса](#)



- **Контроль Воину** пришлось взять в сборку **Потасовку**, чтобы адаптироваться под Тони Друида, но бан **Тюремщика** вернул колоду к оригинальной версии с заклинанием **Из глубин**. Теперь матч-ап с Друидом не так плох, но это все еще проблема для Воина, и разрешить ее не получается.

- **Воин на исступлении** теперь лучшая колода класса, но и ему мешает Друид. Сборка не изменилась с момента выхода Падения Ульдуара, да и игроки не сильно пытались подстроиться под неудобный матч-ап.

## Колоды Воина

-  **Йогг Контроль Воин**



- **Воин на исступлении**



[назад к выбору класса](#)



- **Аркейн Охотник** провел массу экспериментов за последние две недели. Главным вопросом для него было включение в сборку **Йогг-Сарона Освобожденного** и **Разрушителя тюрем**. Обе карты были положены в классическую сборку, и это не дало положительных результатов. А вот вместе с **Бочкой обезьян** и **Связкой бананов** все пошло как по маслу.
- Однако проблема заключалась в том, что обезьяны и бананы стали конфликтовать с секретами и потребовали отказаться от заметной части Тайной магии. Похоже, что эту сложную проблему удалось разрешить игроку WuLing, которые полностью убрал из колоды секреты. В результате получилась сборка, которая оказалась лучшей колодой Охотника в ладдере, а также одной из лучших сборок против Друида.
- В целом секреты, несомненно, сильны, но против Рамп Друида они были слишком медленными. Ранняя игра с **Агрессором Скользящего Копья**, которого активируют **Бочка обезьян** и **Связка бананов**, намного эффективнее для молниеносного давления на Друида.

## Колоды Охотника

-  **Йогг Аркейн Охотник**



- **Биг Бист Охотник**



[назад к выбору класса](#)









- В попытках найти ответ на Рамп Друида игроки произвели на свет новую версию **Чистого Паладина**, которая сильно сконцентрирована на баффах и **Благодати садов**.

Ее цель - с помощью нескольких баффов превратить одно существо в гигантскую угрозу, с которой не может справиться Друид. Идея оказалась рабочей в этом матче, и теперь **Чистый Бафф Паладин** - лучшая контр-колода против Рамп Друида.

- Представленная версия отличается от оригинала отсутствием пассивных карт, которые плохо сочетаются с основным планом игры (**Вспышка света**, **Большой зал**). **Печать королей** - хорошее продолжение заклинания **На танцпол**, но пока что по нему мало статистики. Также встречается сборка, которая вместо **Графини** использует **Щелкуна** и **Круг света**, но пользы против Друида это решение не добавляет. Возможно, стоит попробовать **Круг света** с четырьмя божественными щитами, которые уже есть в колоде. Аура сопротивления чаще плохая карта, чем хорошая, но против Друида она очень сильна, а обыграть Друида - это главная цель колоды, поэтому глупо от нее отказываться.

## • Колоды Паладина

### • Чистый Токен Паладин

-   **Чистый Бафф Паладин**
-  **Агро Паладин**
-   **Земельник Паладин**
- 




[назад к выбору класса](#)

## • **ЧЕРНОКНИЖНИК**

Чернокнижник не может оправиться от доминации Друида. Наибольшее сопротивление в этом матче оказывает **Биг Чернокнижник**, из-за чего он и остался на плаву. В остальном класс оказался в болоте, поскольку в его колодах не появилось ничего нового. Усиленный Лорд Джараксус оказался плохой картой для **Контроль Чернокнижника**.

## • Колоды Чернокнижника

### • Контроль Чернокнижник

-  **Биг Чернокнижник**
-  **Курс Чернокнижник**
-  **Фатиг Бесолок**



[назад к выбору класса](#)



Шаман близок к тому, чтобы стать абсолютно бесполезным классом. Забавно, но даже **Тотем Шаман** не может стабильно побеждать Рамп Друида. **ОТК Шаман** выпал из обоймы, а **Контроль Шаман** оставил попытки к развитию.

### Колоды Шамана

- **ОТК Шаман**



- **Тотем Шаман**



[назад к выбору класса](#)



Все бросили Охотника на демонов. Невозможно даже сказать, насколько хороши **Релик** и **Изгой ДХ**. Судя по всему, не слишком.

### Колоды ДХ

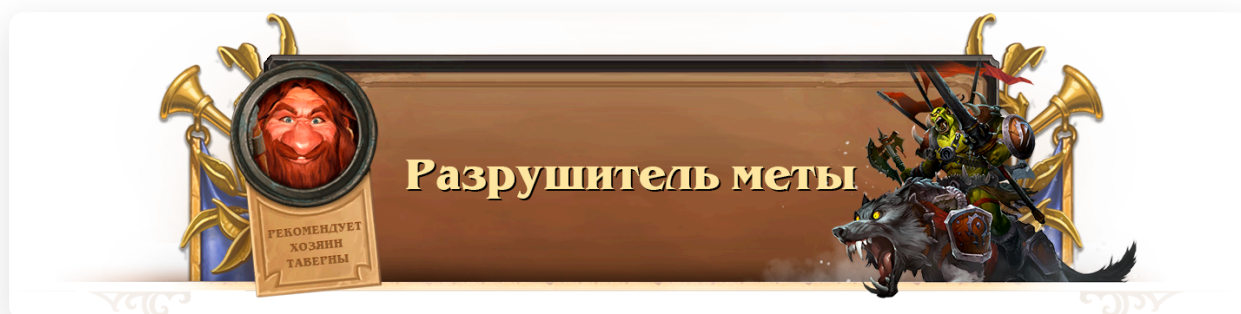
- **Релик Охотник на демонов**



- **Изгой Охотник на демонов**












[назад к выбору класса](#)



- Сейчас Стандарт разделился на две части. Он невероятно разнообразен на большинстве рангов, с большим числом рабочих колод и стратегий. В топе Легенды все точно наоборот: колод немного, а доминирует над ними Рамп Друид. Впрочем, даже там есть способы повлиять на мету и подвинуть ее тирана.

- **Аркейн Охотник**, отбросивший секреты, становится сильнейшей колодой на пути в Легенду. Новая сборка помогает побороться и с самим Друидом.
- **Секрет Разбойник** подает большие надежды благодаря картам саботажа в комбинации с зачистками стола в лице двух самых влиятельных карт Падения Ульдуара: **Йогг-Сарона Освобожденного** и **Разрушителя тюрем**.
- **Рамп Друид** - большой босс в топе Легенды. Вполне возможно, что колода даже не достигла своей финальной формы, поскольку наличие **Разрушителей тюрем** и отказ от Дара Хранительницы жизни могут сделать ее только сильнее. Точно станет известно на следующей неделе.
- Ходят слухи, что уже на следующей неделе состоится анонс нового дополнения. Куда же держит путь Hearthstone на этот раз?

-  **Аркейн Охотник**  
 →  •  **Секрет Разбойник**  
 →  •  **Рамп Друид**  
 → 

Источник [vicioussyndicate.com](http://vicioussyndicate.com) на

языке оригинала