

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Преобразование меты без Йогга. Vicious Syndicate мета-отчет №278

03.11.2023

Мета-отчеты

Мета-отчет

Преобразование меты без Йогга. Vicious Syndicate мета-отчет №278

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	675,000
Топ 1000 ранга Легенда	25,000
На ранге Легенда (за искл. Топ 1к)	159,000
Алмаз 1-4	135,000
Алмаз 10-5	127,000

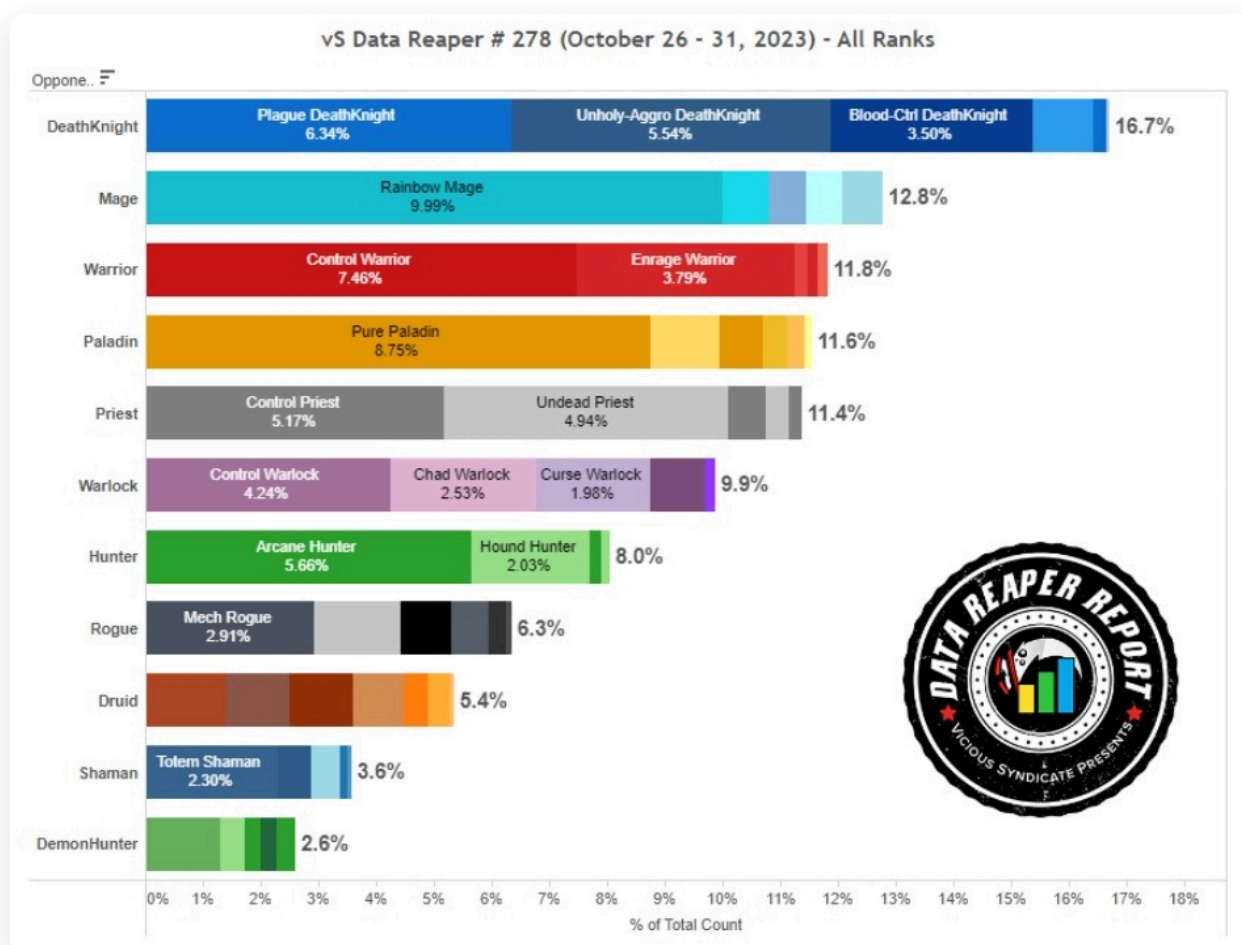
Платина	97,000
Бронза/ Серебро / Золото	132,000

• **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*



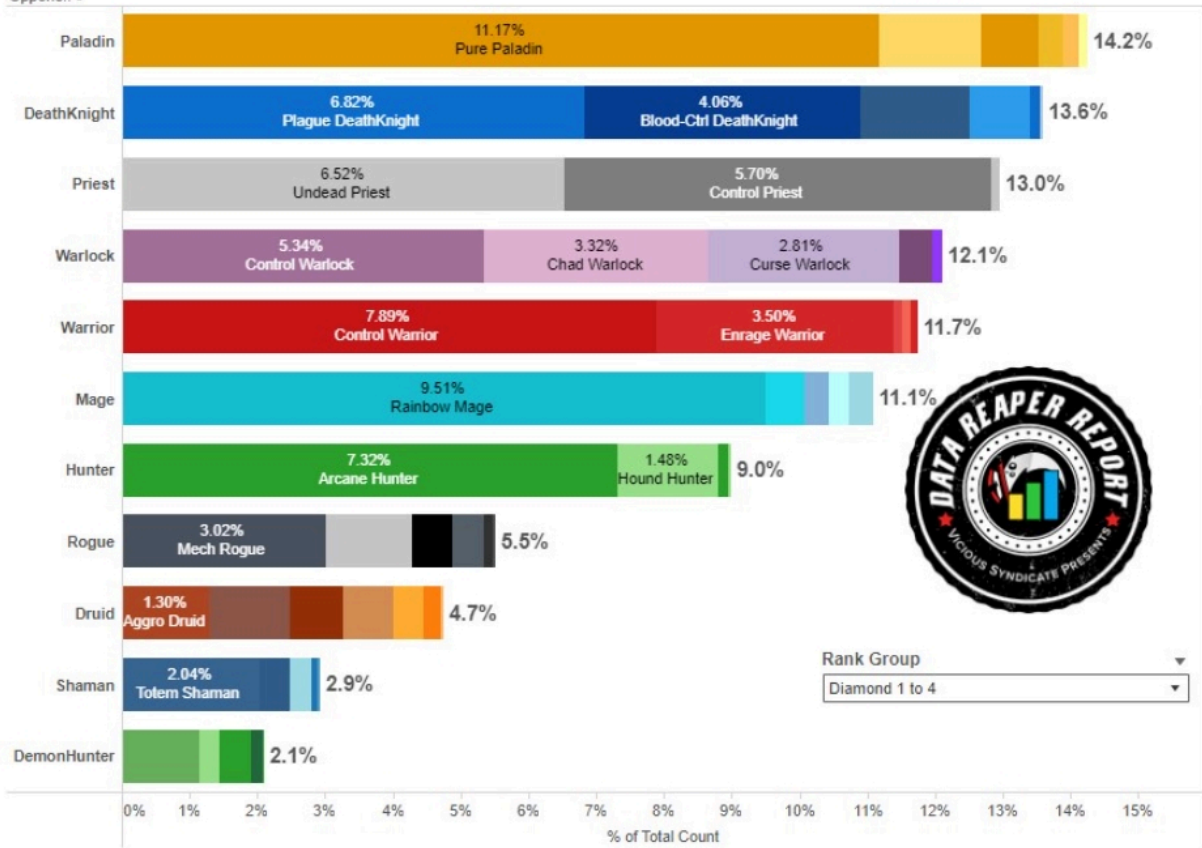
По всем рангам



В промежутке ранга Алмаз 4 - 1

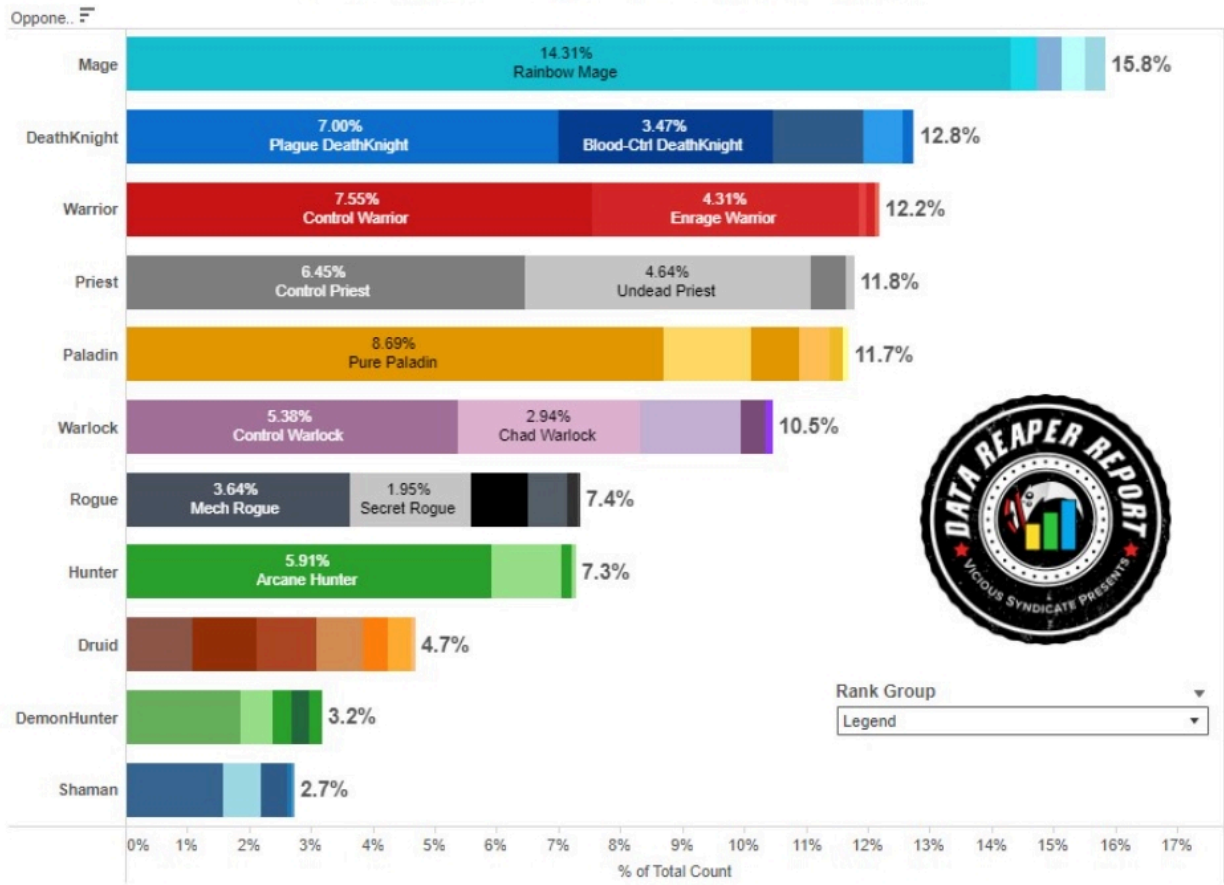
vS Data Reaper # 278 (October 26 - 31, 2023) - By Ranks

Oppone..



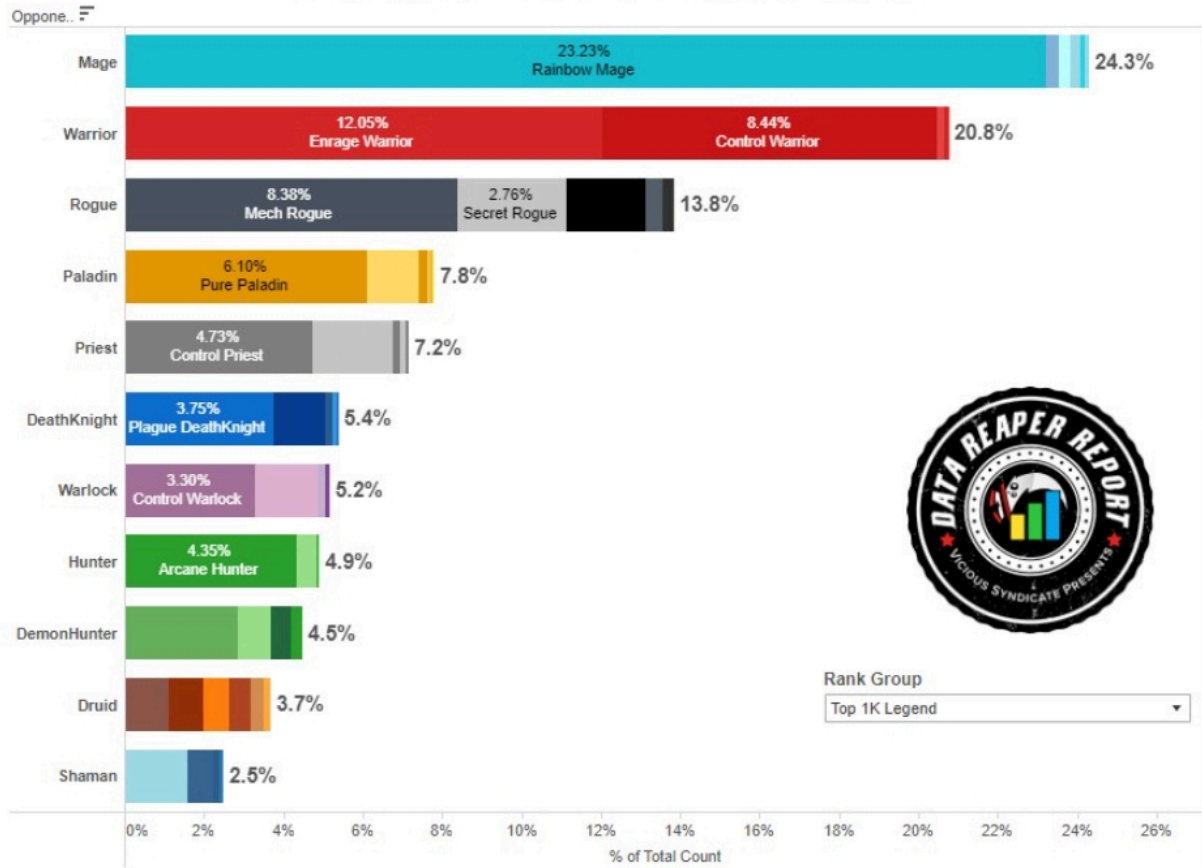
В Легенде

vS Data Reaper # 278 (October 26 - 31, 2023) - By Ranks



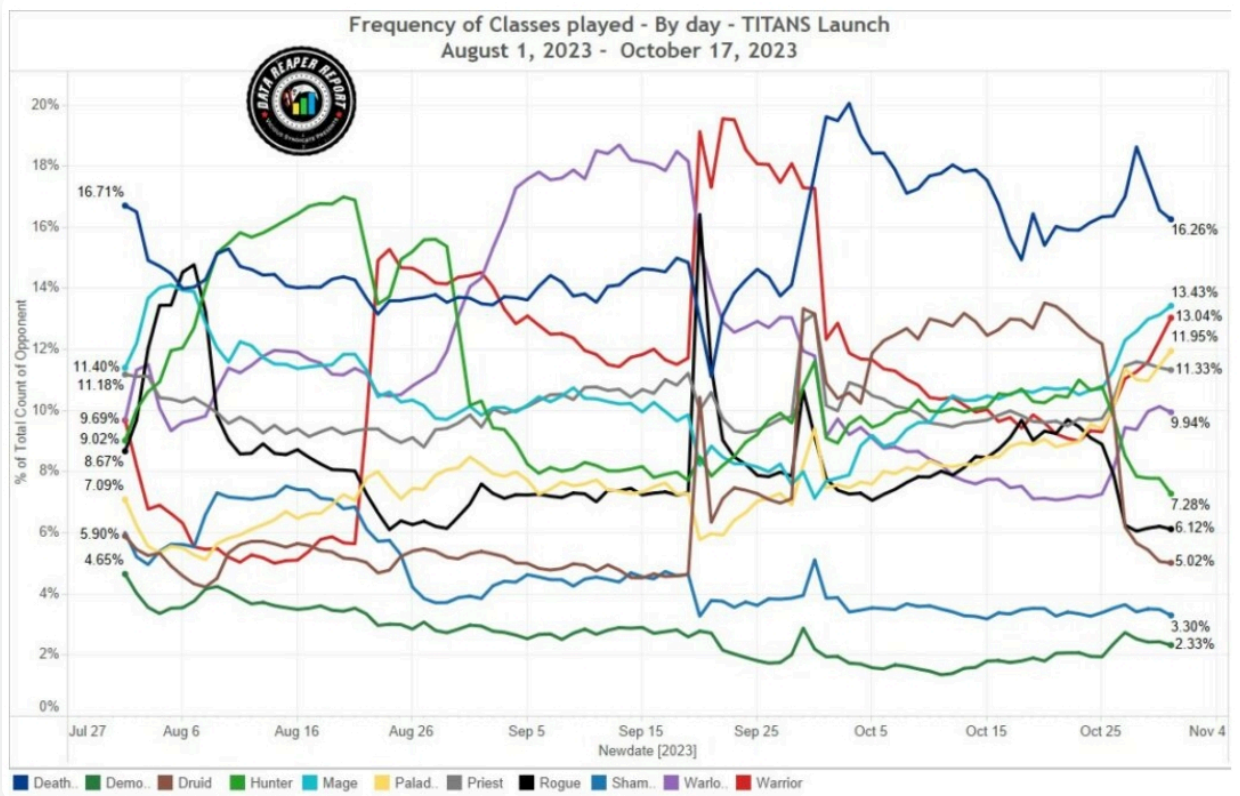
В топ-1000 Легенды

vS Data Reaper # 278 (October 26 - 31, 2023) - By Ranks



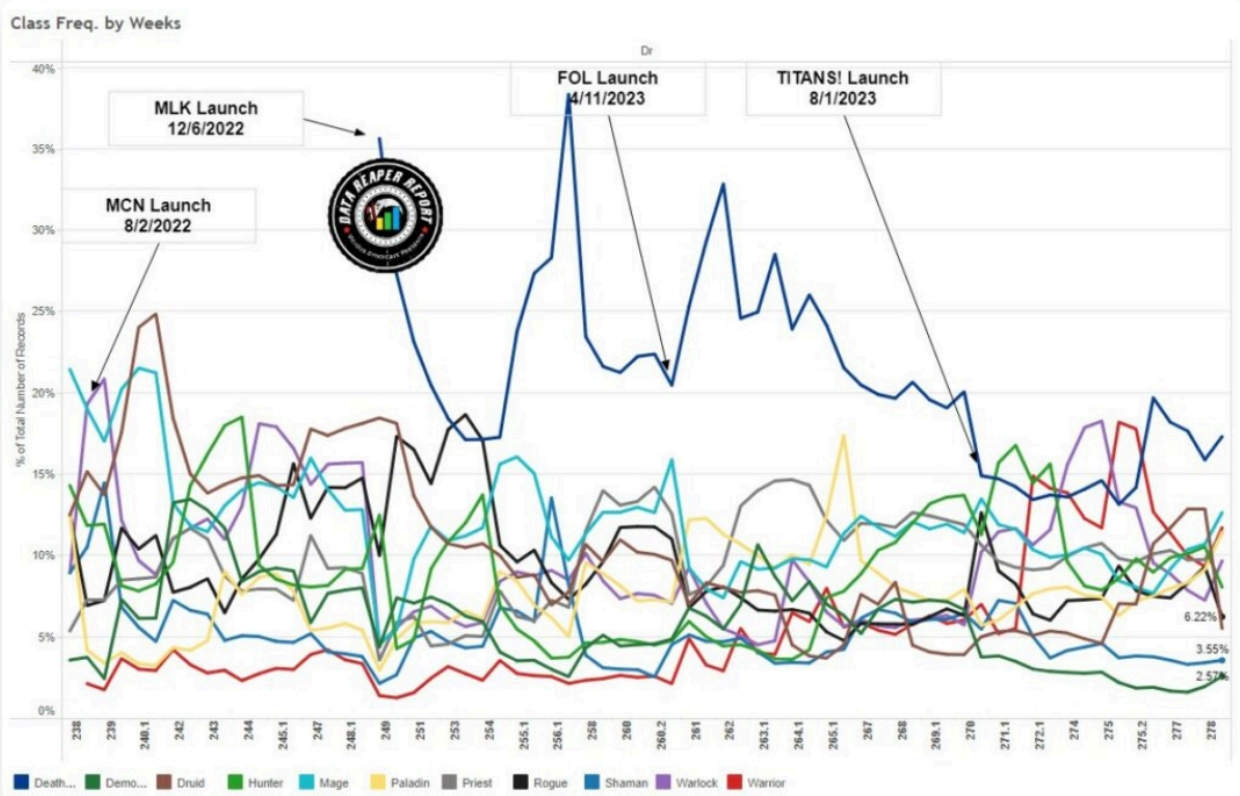
Следующий график показывает прогресс популярности классов по дням с момента выхода дополнения ТИТАНЫ

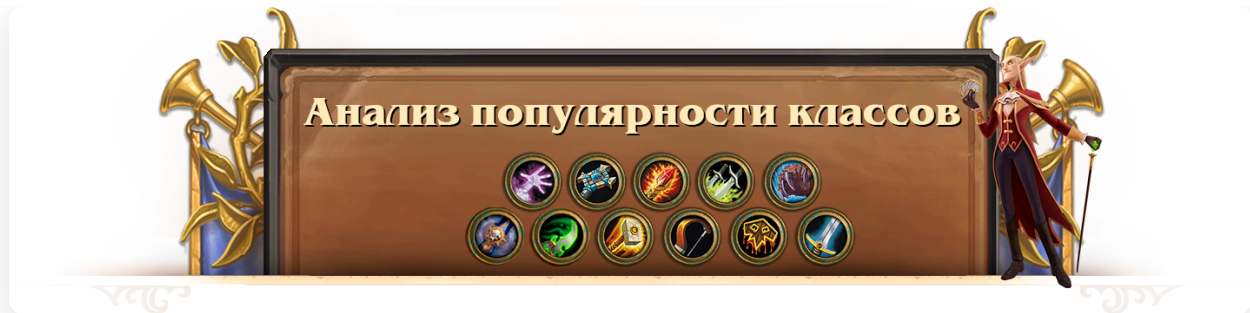
Популярность по дням



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

Популярность по неделям





С уничтожением Рамп Друида новым любимчиком в топе Легенды стал **Сиф Маг**. В целом численность Мага стала выше, однако вне высших рангов он не может похвастаться ничем особенным, чего нельзя сказать о топе, где он достигает абсурдно высокого плейрета в 25%. Отсюда следует один из двух выводов: либо Сиф Маг - новая сломанная стратегия в Стандарте, либо игроки просто-таки обожают им играть.



Проблемы Воина против Рамп Друида до патча были максимально прозрачны, поэтому неудивительно, что удаление тирана меты привело к повышенному интересу к Гаррошу. Интересно, что популярность **Контроль Воина** равномерно распределена по всем рангам, в то время как **Воин на исступлении** совершает резкий скачок в топе Легенды, обгоняя Контроль Воина и занимая вторую по популярности позицию после Сиф Мага. Как и Маг, Воин на исступлении стремительно набирает последователей и метит на новый личный рекорд популярности в 20% от всех колод. И в случае с ним все очевидно: если Воин на исступлении так популярен, то он точно сломан.



Нерфы **Йогг-Сарона Освобожденного** и **Разрушителя тюрем** сыграли большую роль в судьбе **Миракл** и **Секрет Разбойником**, в результате чего **Мех Разбойник** стал главным представителем класса. Зато эта колода привлекла к себе внимание в топе Легенды благодаря новой сборке с **Иллюзионистом Плети** и **Громовержцем** в основе.



Самая разнообразная мета установилась на Алмазе. Здесь же набирает максимальную популярность **Чистый Паладин**. Несмотря на то что Бафф сборка была главным способом законтрить Рамп Друида, после патча она совершенно не сбавила обороты. Колода по-прежнему широко представлена в топе Легенды - возможно, причиной тому падение Секрет Разбойника. Также можно заметить небольшое число **Земельник Паладинов**.



Чуть активнее стал **Андед Жрец**, поскольку ранее ему было трудно справиться с Рамп Друидом. Популярность **Контроль Жреца** не изменилась. Возможный рост архетипа, вероятно, сдерживает высокое число Магов.



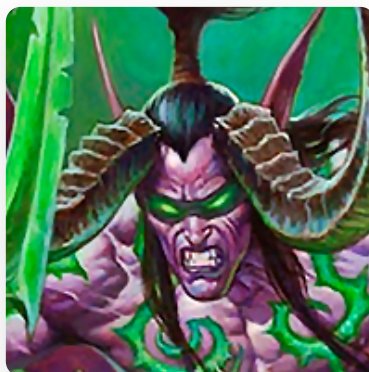
Игроки продолжают наслаждаться **Чумным ДК**, вне зависимости от его эффективности. То же самое справедливо и для **ДК Крови**. Каких-то заметных обновлений за последнюю неделю класс не испытал.



Падение Друида пробудило Чернокнижника. По всему ладдеру вырос интерес к **Контроль Чернокнижнику**. В качестве альтернативы выступает **Биг Чернокнижник**.



Число Охотников заметно упало, однако **Аркейн Охотник**, наверное, является единственной колодой, которая не провалилась полностью после балансных изменений, которые существенно повлияли на **Йогг-Сарона Освобожденного** и **Разрушителя тюрем**. Вместо этого архетип возвращается к старой сборке с секретами. **Биг Бист Охотник** изредка встречается с новой сборкой, где пытается реализовать Громовержца.



Охотник на демонов наконец-то перестал быть мертвым классом. **Релик ДХ** совершил мини-камбэк после исчезновения Рамп Друида.



Друид больше всего пострадал за прошедшую неделю. Сразу несколько нерфов во всех направлениях разбили класс в пух и прах и оставили у разбитого корыта.



Шаман продолжает оставаться без внимания. В мете как и раньше время от времени можно встретить **Тотем Шамана**, а **ОТК Шаман** встречается только в топе Легенды в единичных случаях после своего появления на осеннем Masters Tour.

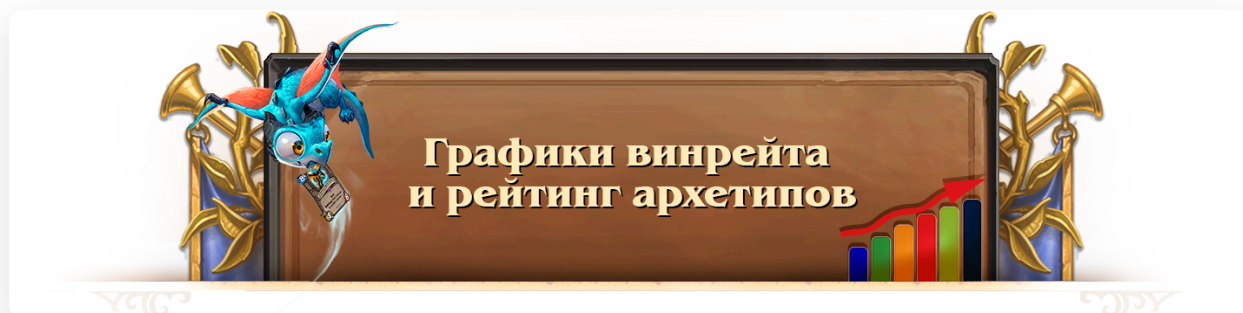


Диаграмма матч-апов по всем рангам



Hero	Hero Deck	Blood-Ctrl Dea..	Plague Death..	Unholy-Aggro ..	Relic DemonH..	Aggro Druid	Drum Druid	Ramp Druid	Arcane Hunter	Hound Hunter	Rainbow Mage	Earthen Paladin	Pure Paladin	Control Priest	Undead Priest	Mech Rogue	Miracle Rogue	Secret Rogue	Totem Shaman	Chad Warlock	Control Warlock	Curse Warlock	Imp Warlock	Control Warrior	Enrage Warrior
DeathKnight	Blood-Ctrl DeathKnight	Black	Green	Green	Red	Yellow	Red	Green	Yellow	Green	Yellow	Red	Red	Yellow	Red	Red	Green	Green	Yellow	Red	Red	Red	Green	Yellow	Red
	Plague DeathKnight	Red	Black	Green	Yellow	Yellow	Red	Green	Red	Yellow	Yellow	Red	Red	Yellow	Red	Red	Green	Green	Yellow	Red	Red	Red	Green	Yellow	Red
	Unholy-Aggro DeathKnight	Red	Red	Black	Green	Red	Yellow	Red	Red	Yellow	Red	Red	Red	Yellow	Red	Red	Green	Green	Yellow	Red	Red	Red	Green	Yellow	Red
DemonHunter	Relic DemonHunter	Green	Red	Red	Black	Red	Green	Yellow	Red	Yellow	Green	Red	Red	Yellow	Red	Red	Green	Green	Yellow	Red	Red	Red	Green	Yellow	Red
Druid	Aggro Druid	Yellow	Yellow	Green	Yellow	Black	Green	Green	Yellow	Yellow	Yellow	Red	Red	Yellow	Red	Red	Green	Green	Yellow	Red	Red	Yellow	Green	Yellow	Red
	Drum Druid	Green	Green	Green	Green	Red	Black	Green	Red	Green	Green	Red	Red	Yellow	Red	Red	Green	Green	Yellow	Red	Red	Green	Green	Yellow	Red
	Ramp Druid	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Yellow	Red	Red	Red	Red	Yellow	Red	Red	Red	Red	Red	Red
Hunter	Arcane Hunter	Yellow	Yellow	Green	Yellow	Yellow	Green	Green	Black	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Green	Red	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Green	Yellow	Red
	Hound Hunter	Red	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Green	Yellow	Black	Yellow	Red	Red	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Green	Green	Yellow	Red	Red	Red	Green	Yellow	Red
Mage	Rainbow Mage	Yellow	Green	Red	Yellow	Yellow	Green	Red	Yellow	Yellow	Black	Yellow	Yellow	Green	Yellow	Yellow	Green	Green	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Green	Yellow	Red
Paladin	Earthen Paladin	Green	Yellow	Green	Yellow	Yellow	Green	Green	Red	Yellow	Yellow	Black	Red	Yellow	Red	Red	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Green	Yellow	Red
	Pure Paladin	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Green	Black	Yellow	Yellow	Yellow	Green	Green	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Green	Yellow	Red
Priest	Control Priest	Yellow	Red	Green	Red	Green	Yellow	Yellow	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Green	Yellow	Yellow
	Undead Priest	Green	Green	Green	Yellow	Yellow	Green	Green	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Black	Red	Green	Green	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Green	Yellow	Yellow
Rogue	Mech Rogue	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Red	Red	Yellow	Black	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Green	Green	Yellow	Yellow
	Miracle Rogue	Red	Red	Red	Red	Red	Yellow	Red	Red	Red	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Red	Red	Black	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Red	Yellow	Red	Red
	Secret Rogue	Red	Red	Green	Red	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Yellow	Red	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Black	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Green	Yellow	Yellow
Shaman	Totem Shaman	Yellow	Green	Green	Yellow	Green	Green	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Red	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Green	Green	Black	Yellow	Yellow	Yellow	Green	Yellow	Yellow
Warlock	Chad Warlock	Green	Green	Green	Yellow	Yellow	Red	Green	Yellow	Yellow	Red	Red	Red	Yellow	Red	Red	Yellow	Yellow	Yellow	Red	Black	Yellow	Yellow	Green	Yellow
	Control Warlock	Green	Green	Green	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Black	Yellow	Yellow	Yellow
	Curse Warlock	Green	Green	Green	Yellow	Yellow	Red	Yellow	Red	Yellow	Yellow	Red	Red	Yellow	Red	Red	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Black	Yellow	Yellow
	Imp Warlock	Red	Red	Red	Red	Red	Yellow	Red	Red	Red	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Red	Red	Red	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Black	Red
Warrior	Control Warrior	Yellow	Red	Green	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Red	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Red	Red	Yellow	Black	Yellow
	Enrage Warrior	Green	Green	Green	Green	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Black

Таблица % винрейта архетипов с распределением по тирам

Diamond 1 to 4

vS Power Rankings
DR # 278

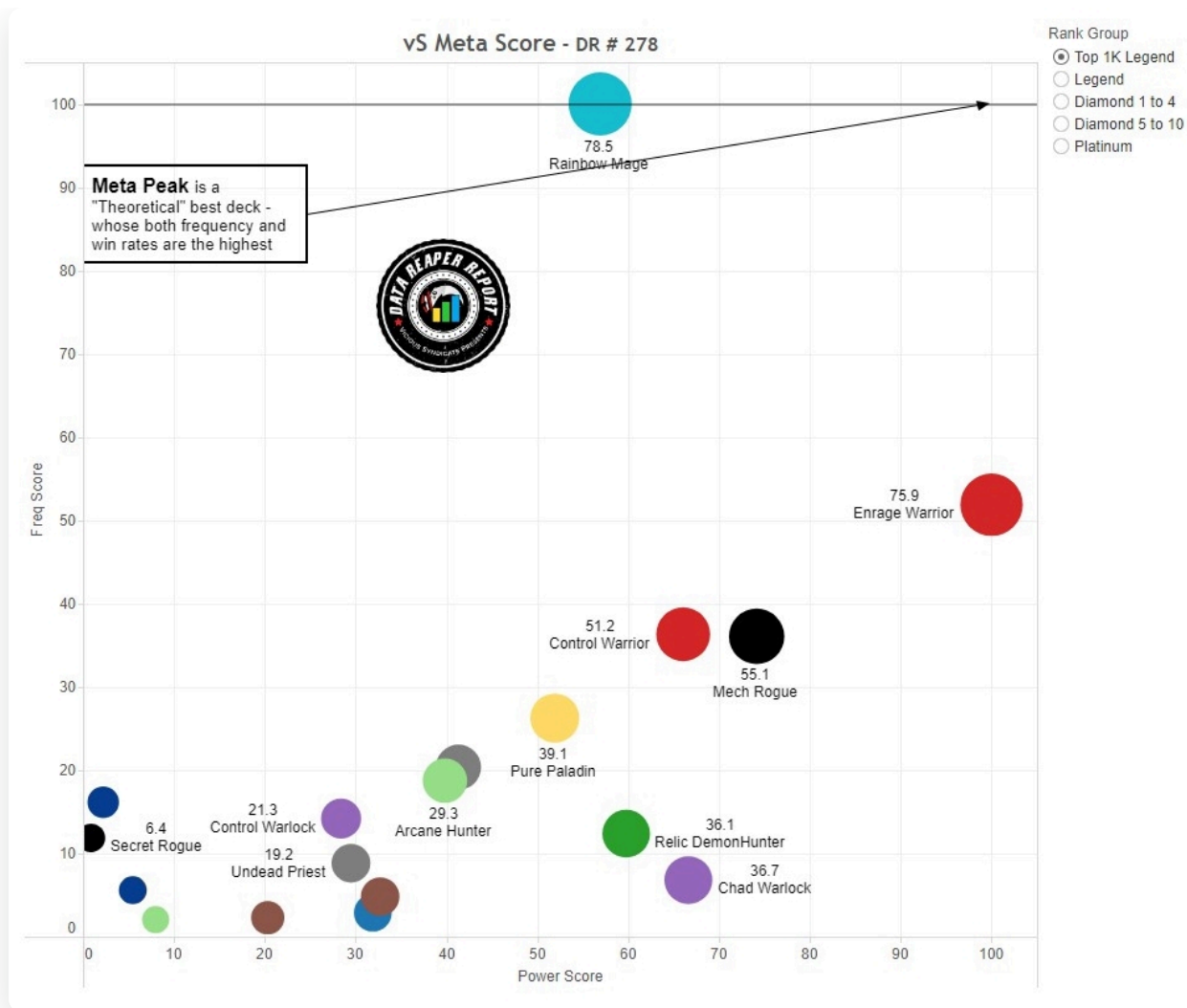
Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Pure Paladin	54.35	100.0	100.0	100.0
	Enrage Warrior	54.18	98.0	31.3	64.7
	Mech Rogue	52.30	76.5	27.0	51.8
	Arcane Hunter	52.11	74.2	65.5	69.9
	Control Warlock	52.05	73.6	47.8	60.7
Tier 2	Undead Priest	52.05	73.6	58.4	66.0
	Chad Warlock	51.97	72.7	29.7	51.2
	Rainbow Mage	50.85	59.7	85.1	72.4
	Totem Shaman	50.39	54.5	18.3	36.4
Tier 3	Earthen Paladin	50.10	51.1	13.4	32.3
	Control Warrior	49.68	46.3	70.6	58.5
	Relic DemonHunter	49.29	41.8	10.2	26.0
	Drum Druid	49.23	41.2	10.5	25.9
	Aggro Druid	48.90	37.4	11.7	24.5
	Plague DeathKnight	48.17	29.0	61.1	45.0
	Blood-Ctrl DeathKnight	47.86	25.4	36.4	30.9
	Curse Warlock	47.70	23.5	25.1	24.3
Tier 4	Control Priest	47.69	23.5	51.1	37.3
	Hound Hunter	46.68	11.8	13.3	12.5
	Secret Rogue	45.16	-5.7	11.2	2.8
	Unholy-Aggro DeathKni..	41.55	-47.1	14.6	-16.3
	Miracle Rogue	40.71	-56.8	5.5	-25.7
	Imp Warlock	39.29	-73.1	4.5	-34.3
	Ramp Druid	33.02	-145.2	7.0	-69.1

Legend

vS Power Rankings
DR # 278

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Enrage Warrior	54.59	100.0	30.1	65.0
	Pure Paladin	53.29	85.9	60.8	73.3
	Mech Rogue	52.42	76.4	25.4	50.9
	Chad Warlock	52.24	74.5	20.5	47.5
Tier 2	Arcane Hunter	51.59	67.4	41.3	54.3
	Undead Priest	51.18	62.9	32.4	47.6
	Rainbow Mage	51.05	61.5	100.0	80.7
	Control Warlock	50.99	60.8	37.6	49.2
Tier 3	Relic DemonHunter	50.55	56.0	13.0	34.5
	Control Warrior	50.25	52.8	52.8	52.8
	Totem Shaman	49.68	46.5	11.0	28.8
	Drum Druid	49.55	45.1	7.6	26.3
Tier 4	Earthen Paladin	49.32	42.6	9.9	26.2
	Control Priest	48.91	38.1	45.1	41.6
	Aggro Druid	48.22	30.6	6.9	18.8
	Plague DeathKnight	47.75	25.5	48.9	37.2
	Blood-Ctrl DeathKnight	47.26	20.2	24.3	22.2
	Curse Warlock	47.15	19.0	11.5	15.2
	Hound Hunter	46.39	10.6	7.9	9.3
Tier 5	Secret Rogue	45.54	1.4	13.6	7.5
	Unholy-Aggro DeathKni..	41.78	-39.6	10.3	-14.7
	Miracle Rogue	41.19	-46.1	6.5	-19.8
	Imp Warlock	39.60	-63.4	2.8	-30.3
	Ramp Druid	34.15	-122.8	7.2	-57.8

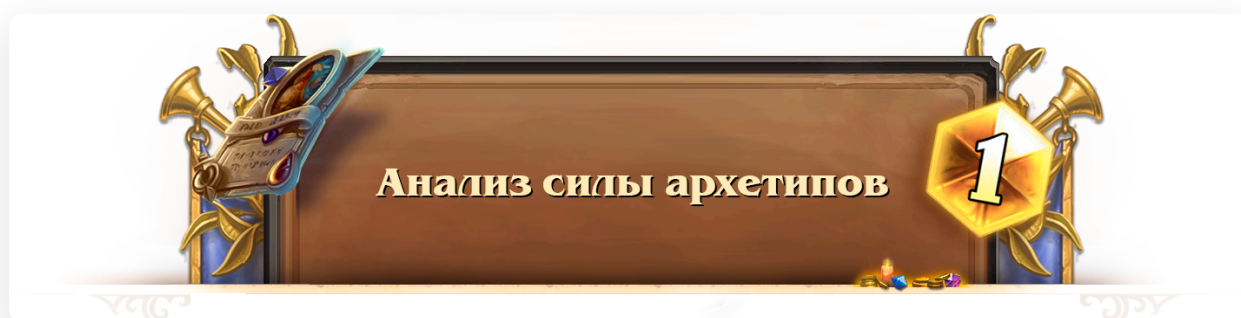
Диаграмма Meta Score



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



Mar

Сиф Мага сложно назвать сломанной колодой. Это просто хороший архетип со сбалансированным разбросом матч-апов. Ни на одном ранговом промежутке он не стал доминирующим. Популярность Сиф Мага связана скорее с тем, что игрокам нравится стиль игры этого архетипа. Стоит отметить, что у Джайны есть несколько крайне невыгодных противников, и самым сложным из них является Воин на исступлении. Вернувшийся в мету Релик ДХ тоже задает ему жару. Возможно, главная роль Джайны в текущей мете - сдерживание Контроль Жреца.



Воин

А вот **Воин на исступлении** очень даже сломан. У него просто великолепный разброс матч-апов. Его главные противники - Секрет Разбойник и Рамп Друид - исчезли после нерфов, и сейчас лишь Контроль Жрец может стабильно побеждать Гарроша. Возможно, у новой сборки Мех Разбойника тоже будет небольшое преимущество, но на этом все. Воин на исступлении невероятно силен против большинства метовых колод, и этот архетип доминирует в топе Легенды. На других ранговых промежутках Воин на исступлении не так сильно влияет на игру, потому что игроки пока не осознали его силу.

Контроль Воин тоже чувствует себя неплохо. У него есть контрколоды, и его нельзя назвать доминирующим в мете архетипом, но он явно вздохнул свободнее после падения Рамп Друида и Секрет Разбойника. Против Сиф Мага и Воина на исступлении шансы примерно 50/50.



Разбойник

Мех Разбойник очень силен. Его результаты улучшаются с ростом популярности сборки с Громовержцем. Это вторая по силе колода в топе Легенды после Воина на исступлении. Если Валире удастся улучшить свои шансы при встрече с Гаррошем, она сможет претендовать и на первое место. Скорее всего, как только игроки обнаружат эту новую сборку, вне Легенды Мех Разбойник станет встречаться еще чаще. Во всем ладдере этот архетип, вероятнее всего, будет находиться в топ-3 колод.

Все версии **Миракл** и **Секрет Разбойников** с **Йогг-Сароном Освобожденным** и **Разрушителем тюрем** мертвы. Возможно, старые сборки Миракл Разбойника остались конкурентоспособными, но пока что сложно сказать наверняка. Из этих двух архетипов у Секрет Разбойника меньше шансов на благополучное возвращение в мету.



Паладин

Чистый Паладин - лучшая колода для взятия Легенды. А вот в топе Легенды ему приходится нелегко из-за большого числа Воинов на исступлении. У Сиф Мага выиграть тоже непросто, так что на самых высоких рангах это далеко не лучшая колода.

Земельник Паладин на удивление жизнеспособен на рангах до Алмаза включительно. Ему тяжело выжить в топе Легенды, но этот архетип сейчас сильнее, чем когда-либо раньше. Есть основания полагать, что Земельник Паладин как никогда близок к тому, чтобы стать полноправным участником меты. Остается лишь ждать, получит ли этот архетип достойную поддержку с выходом нового дополнения.



Жрец

На высоких рангах **Контроль Жрец** в одном нерфе Сиф Мага от звания главной угрозы меты. После многочисленных нерфов других стратегий этот архетип постепенно набирает силу. К счастью, доминанция Контроль Жрецов будет не столь вероятной, если в новом дополнении появятся новые ОТК колоды, и тогда этот цикл снова повторится. Сейчас Контроль Жрец - лучший способ законтрить Воина на исступлении, да и с большинством других метовых колод он справляется неплохо. Лишь крайне невыгодный матч-ап с Сиф Магом вынуждает Андуина умерить свой пыл. Если бы не Джайна, игроки могли бы надеяться лишь на Релик ДХ и на Аркейн Охотника.

Андед Жрец тоже лучше себя чувствует после нерфов. Встретить любой архетип Воина ему не очень-то по душе, но эти матч-апы все равно намного приятнее, чем Рамп Друид.



Рыцарь смерти

У Рыцаря смерти дела плохи. Может не так плохи, как раньше, но хорошим классом его не назовешь. **Чумной ДК** и **ДК Крови** выглядят посредственно даже с лучшим заходом карт. Для Воина на исступлении победить Рыцаря Смерти - как отнять конфетку у ребенка.



Чернокнижник

Чернокнижник стал лучше. **Контроль Чернокнижник** неплохо чувствует себя в ладдере, хотя с повышением ранга его результаты снижаются, по мере того как ему начинают попадаться более умелые противники. **Биг Чернокнижник** паразитирует на популярности своего собрата. Обе колоды безумно рады падению Рамп Друида.



Охотник

Аркейн Охотник уже не так успешен в ладдере, но уходить он никуда не собирается. Этот архетип неоднократно нерфили, но он по-прежнему остается сильным и конкурентоспособным. Аркейн Охотник все еще одна из лучших колод для взятия Легенды, хотя в топе Легенды ему нелегко из-за обилия Воинов.



Охотник на демонов

Релик ДХ вернулся в игру. Падение Разбойника и Друида позволило развернуться более медленным архетипам. Релик ДХ, как известно, хорошо играет против медленных колод благодаря тому, что его угрозы становятся больше и больше с ходом игры. Иллидан прекрасно выступает против Сиф Мага, Контроль Воина и Контроль Жреца. А вот Воину на исступлении он проигрывает всухую, что совсем не удивительно.



Друид

Рамп Друид мертв, окончательно и бесповоротно. Эта колода была полностью уничтожена. Игроки попытались как-то оживить этот архетип, из-за чего его процент побед снизился еще сильнее. Самая лучшая сборка Рамп Друида может достичь винрейта в 40-43%, так что реанимация архетипа явно не удалась. **ОТК Друид** с **Лунным лучом** тоже исчез.

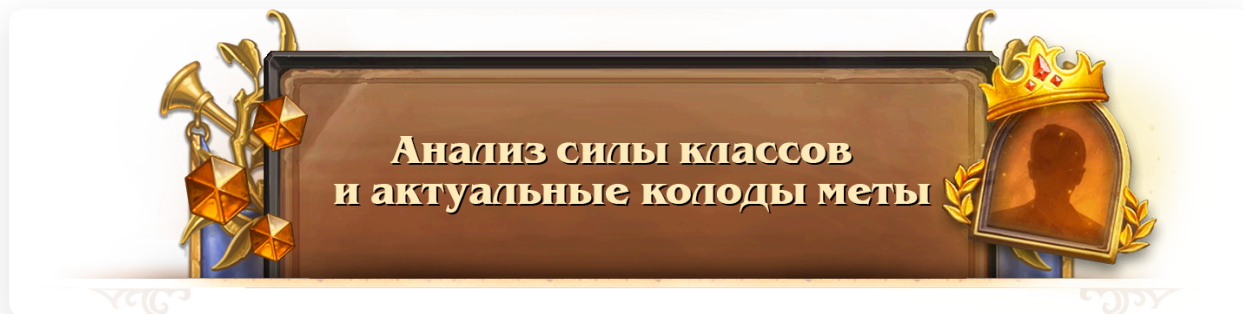
Агро и **Токен Друидами** можно играть, но не более того. Вряд ли этим колодам удастся привлечь внимание игроков, ведь те обычно предпочитают медленные

архетипы Друида. А здесь единственные карты из лейтгейма - это (понерфленные) Объятия природы с **Кругом барабанов**. Не очень-то увлекательный геймплей.





Шаман

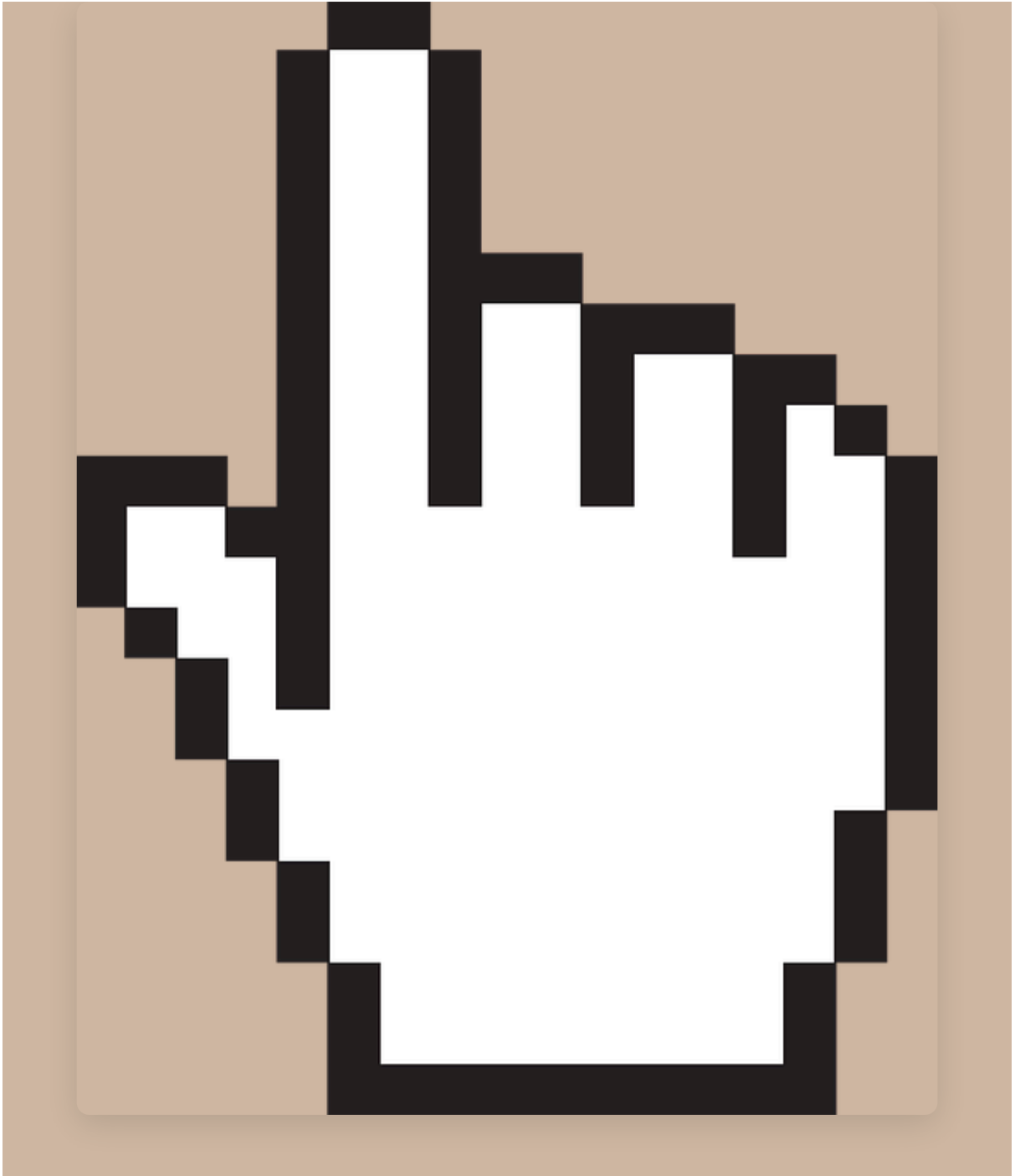
Шаман по-прежнему находится в режиме ожидания. **Тотем Шаман** мог бы достичь каких-то результатов, если бы кто-то им играл. **ОТК Шаман**, вероятно, может попасть в Тир-3 колод на высоких рангах, хотя статистики по этому архетипу очень мало. Как насчет еще одного ненужного нерфа?



- **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.





назад к выбору класса



Йогг-Сарон Освобожденный больше не заслуживает места в **Сиф Маге**. Это главная замена нового патча в колоде, в ходе которой в нее вернулись Норганнон и **Леди Назжар**. Слабость Норганнона в зеркальной встрече давно известна, но титан очень хорош против Воина (Контроль Воин не использует **Мощный удар щитом**, а у Воина на исступлении и вовсе нет явного ответа на это существо).

- Дизайн Мага в прошедшем дополнении оказался очень успешным. Его главная колода оставалась популярной из-за привлекательного геймплея даже тогда, когда совсем не была сильна. Hearthstone нужно больше таких колод, как Сиф Маг.

• Колоды Мага

• Сиф Маг



[назад к выбору класса](#)



- **Воин на исступлении** - лучшая колода после убийства Рамп Друида. Его сборка остается прежней. Некоторые игроки заменяют одного **Служителя боли** на **Настройщика**, однако последний не так уж и силен на муллигане, несмотря на то, что он гарантированно добирает **Усиленный топор**. Будет ли такая замена улучшением сборки - большой вопрос.
- **Йогг-Сарон Освобожденный** все еще неплох в **Контроль Воине**. Он лучше, чем Темница Йогг-Сарона, которой многие решили заменить титана. Также можно наткнуться на эксперименты с **Генералом Везаксом**, которые тоже не превосходят титана. В целом Йогг-Сарон остался хорошим инструментом для защитных архетипов.

• Колоды Воина

• Контроль Воин



- **Воин на исступлении**



[назад к выбору класса](#)



Мех Разбойник зашел на новый виток развития со свежей сборкой, которая построена вокруг **Громовержца** и **Иллюзиониста Плети**. В качестве элементаля, которого добирает хрип новой карты, выбран **Нептулон Хозяин Приливов**. В колоде также есть несколько зверей для добора. Самый предпочтительный из них, конечно же, **Крабато**, но это не так важно.

В новой сборке **Иллюзионист Плети** больше не филлер пустых слотов в колоде. Это лучшая карта сборки и важная цель муллигана. Вы никогда не должны добирать **Громовержца** или **Нептулона Хозяина Приливов** обычным способом, однако даже если это случилось, из такой ситуации есть выход - Переключение передач.

Мех Громовержец Разбойник потрясающе выступает в ладдере. Только Воин на исступлении сильнее него.

- Колоды Разбойника

-  Мех Громовержец Разбойник



[назад к выбору класса](#)



- **Чистый Паладин** хорош, как и прежде. Чистый Бафф Паладин был создан для того, чтобы побеждать Рамп Друида, но он силен и в нынешней мете. Простое изменение для нового патча - это замена Ауры сопротивления, которая была картой исключительно против Друида, на второй **Круг света** и **Матриарха крови Лиадрин**. Такая сборка в целом сильнее Токен Паладина на всех рангах.

- Колоды Паладина

- **Чистый Токен Паладин**



- **Чистый Бафф Паладин**



- **Земельник Паладин**



[назад к выбору класса](#)



- Успех **Контроль Жреца** во многом сдерживается популярностью Маг. По этой причине после патча колоде нужно найти и отказаться от карт, которые были предназначены против Друида, и сконцентрироваться на матч-апах с Магом и Воином.
- **Коррозионная гадюка** по-прежнему сверхценна, т.к. является ответом на ключевое оружие этих классов (**Космические клавишные**, **Усиленный топор**, **Молот ремесленника**). Основным плюсом Кражи личности в прошлом патче была возможность украсть дешевого Йогг-Сарона, а сейчас карта плоха против и Мага, и Воина. Очень важен **Безумный герцог Теотар**, которым можно украсть Сиф и Одина главного куратора. Карту лучше не прятать в группу **Музыкального менеджера Е.Т.С.**

- Колоды Жреца

-  **Контроль Жрец**

- 
 - **Андед Жрец**



- 

[назад к выбору класса](#)



Чумной Рыцарь смерти по-прежнему остается приверженцем тройной руны Нечестивости. Представленная сборка является классической, без **Неофитки** культа и **Крушителя колонок**, которые были нужны только против Друида. Других изменений с классом не произошло - Рыцарь смерти уже давно находится в стагнации.

• Колоды Рыцаря смерти

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

- 
 - **Агро Анхоли Рыцарь смерти**

- 




[назад к выбору класса](#)



Лорд Джараксус - невероятно популярная карта в **Контроль Чернокнижнике**, несмотря на свою абсолютную бесполезность. Если вам так уж хочется использовать этого героя, лучше уберите из сборки **Мастера клинка Окани**, а не раннюю защитную игры (почему-то игроки часто убирают **Торговку доспехами** или **Колющее щупальце**).

В **Биг Чернокнижника** вернулась **Повестка в суд** - карта полезна против Воина.

• Колоды Чернокнижника

- **Контроль Чернокнижник**
- 
 -  **Биг Чернокнижник**
 -  **Курс Чернокнижник**

- 

[назад к выбору класса](#)



ОХОТНИК

- После нерфа Йогг-Сарона Освобожденного и Разрушителя тюрем, верным подходом к **Аркейн Охотнику** снова стала сборка с секретами. Больше всего колоде стоит опасаться роста Воина, а не нерфов ее нейтральных карт.
- Относительно многообещающее новое направление для **Биг Бист Охотника** - это Громовержец в паре с Рагнаросом и Нептулоном Хозяином Приливов. Такая сборка намного лучше старых версий архетипа, и даже может пробиться через отметку в 50% винрейта на некоторых рангах. Будущему **Рено Охотнику** стоит обратить на нее внимание.

Колоды Охотника

-  **Аркейн Секрет Охотник**
 → 
-  **Биг Бист Охотник**
 → 





[назад к выбору класса](#)



ОХОТНИК НА ДЕМОНОВ

Релик Охотник на демонов понемногу возвращается в Стандарт. Несколько хороших матч-апов с медленными колодами и исчезновение Рамп Друида творят чудеса для него в мете. **Изгой Охотник на демонов** почти не проявляет себя, хотя колоде наверняка должно было стать комфортнее с нерфами Разрушителя тюрем и Йогг-Сарона Освобожденного.

Колоды ДХ

- **Релик Охотник на демонов**
-  →  **Изгой Охотник на демонов**
-  → 

[назад к выбору класса](#)



ДРУИД

Рамп Друид абсолютно мертв. Колода жила и умерла из-за бесплатного Йогг-Сарона - сейчас она не может функционировать на конкурентоспособном уровне, особенно с

учетом нескольких других нерфов.

У класса все еще остаются метовые колоды. **Токен** и **Агро Дриид** показывают неплохие результаты - к сожалению, они никогда не были популярны в ТИТАНАХ. Малфуриону остается ждать прибытия новых драконов.

- Колоды Дриуда

- **Зомби Токен Дриид**

-



- **Агро Дриид на древнях**

-



-

[назад к выбору класса](#)



Тотем Шаман - единственная колода Шамана, которую можно найти в ладдере. Ее сборка остается неизменной уже несколько месяцев. **ОТК Шаман** пережил пару блистательных недель, пока его не настиг нерф Биолюминисценции. Колода частично пробудилась после патча и своего появления на турнире, но она даже близко не подобралась к своей былой славе.

Колоды Шамана

- **ОТК Шаман**

-



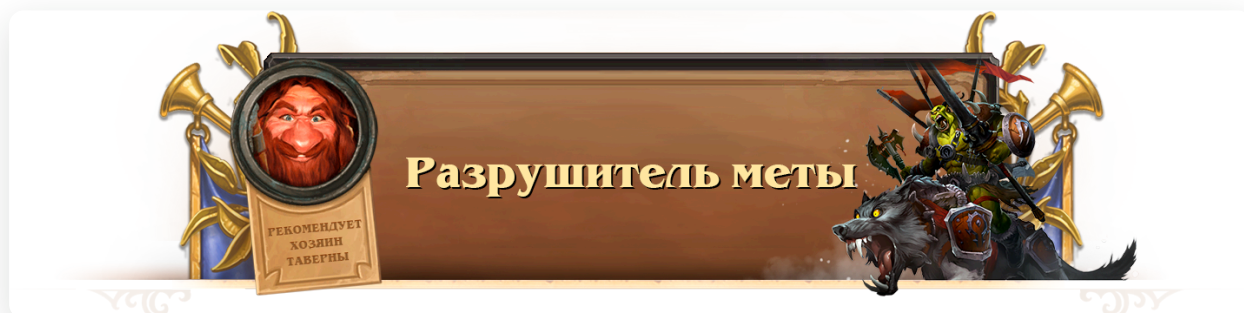
- **Тотем Шаман**

-



-

[назад к выбору класса](#)



Йогг-Сарон Освобожденный оказался одной из наиболее метаопределяющих карт за очень долгое время, поэтому ни для кого не стала сюрпризом полная трансформация метагейма после его реворка. Колоды, полные заклинаний и быстрого перебора, погибли. Победить быстро растущие столы Воина на иступлении стало сложнее. Колода однозначно будет господствовать в ладдере до 14 ноября, но так ли это плохо?

Эпоха ТИТАНОВ подходит к концу. Вскоре мы прибудем на Дикий Запад для добычи сокровищ и новых колод без копий. Похоже, тот самый Рено что-то замыслил... Ждете подробностей? Они ждут вас на BlizzCon сегодня вечером!

- **Воин на исступлении**



Источник viciousyndicate.com на языке оригинала