

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Мета Некроситета спустя 5 дней. Подробный мета отчет Vicious Syndicate №170

14.08.2020

Мета-отчеты

Мета-отчет

В мета отчете подробно описывается развитие каждого архетипа, разнообразность сборок и процент оптимизации.

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Здравствуйтесь, уважаемые посетители и подписчики портала kolodahearthstone.ru

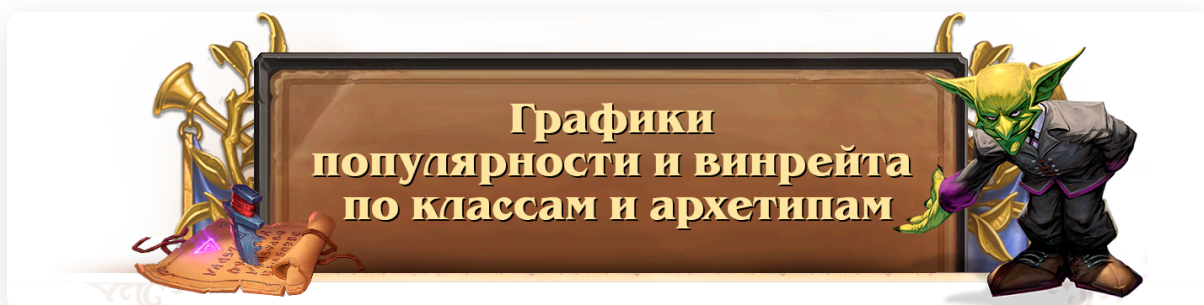
Этот мета-отчет – один из самых неуверенных отчетов Vicious Syndicate, ведь он описывает лишь первые 5 дней дополнения. Здесь важнее смотреть не столько на цифры, сколько читать текст, где подробно описывается развитие каждого архетипа, разнообразность сборок и процент оптимизации.

В отчет был добавлен новый ранговый промежуток, охватывающий топ-1000 Легенды. Несмотря на то, что такая выборка довольно мала, именно в ней зарождаются ведущие тенденции меты, которые в дальнейшем переходят на остальной ладдер. Не всегда, но зачастую такая статистика – это взгляд в будущее!

- **Всего проанализировано игр:** **235 000**
- **Топ 1000 ранга Легенда:** **10 000**
- На ранге Легенда (за искл Топ 1к): 20 000
- Алмаз 1-4: 40 000
- Алмаз 10-5: 60 000
- Платина: 35 000
- Бронза/ Серебро / Золото: 70 000

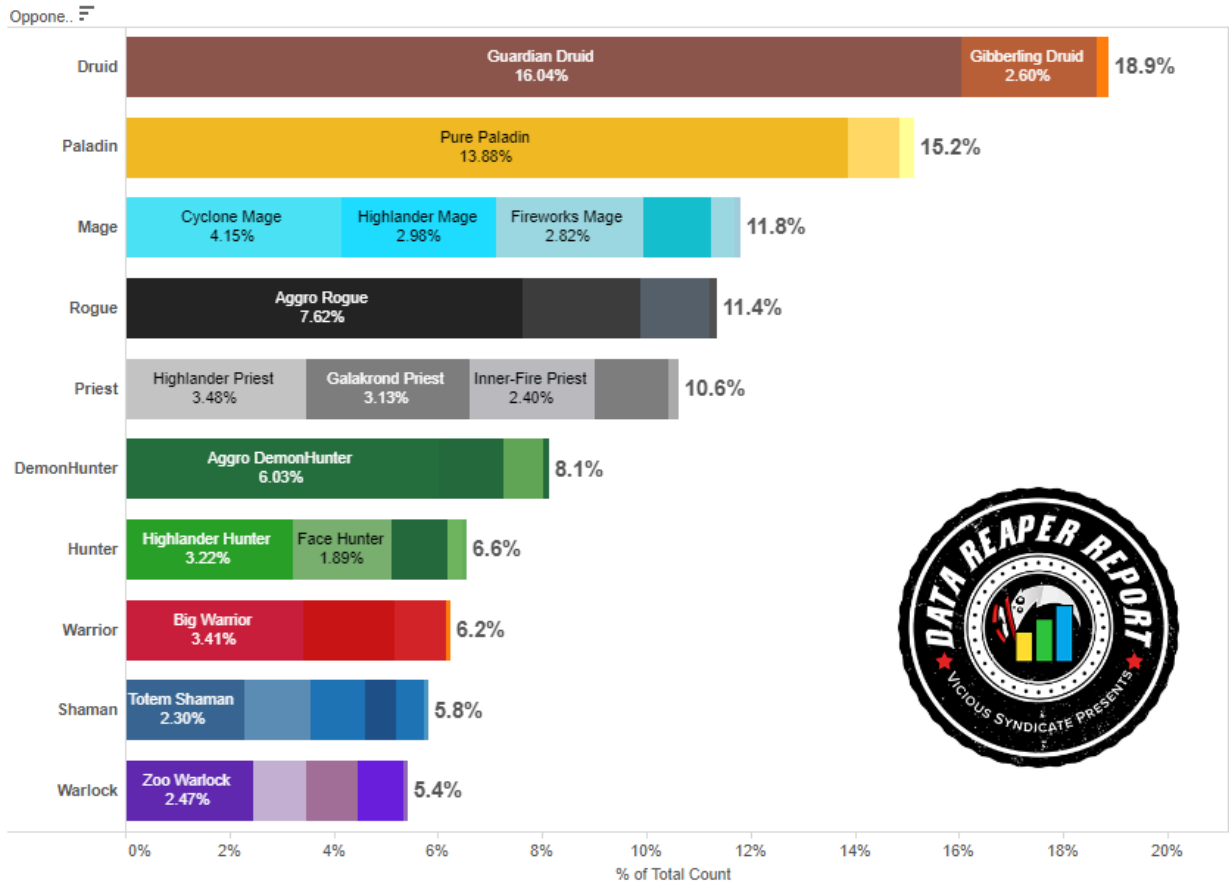
Содержание мета-отчета:

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*



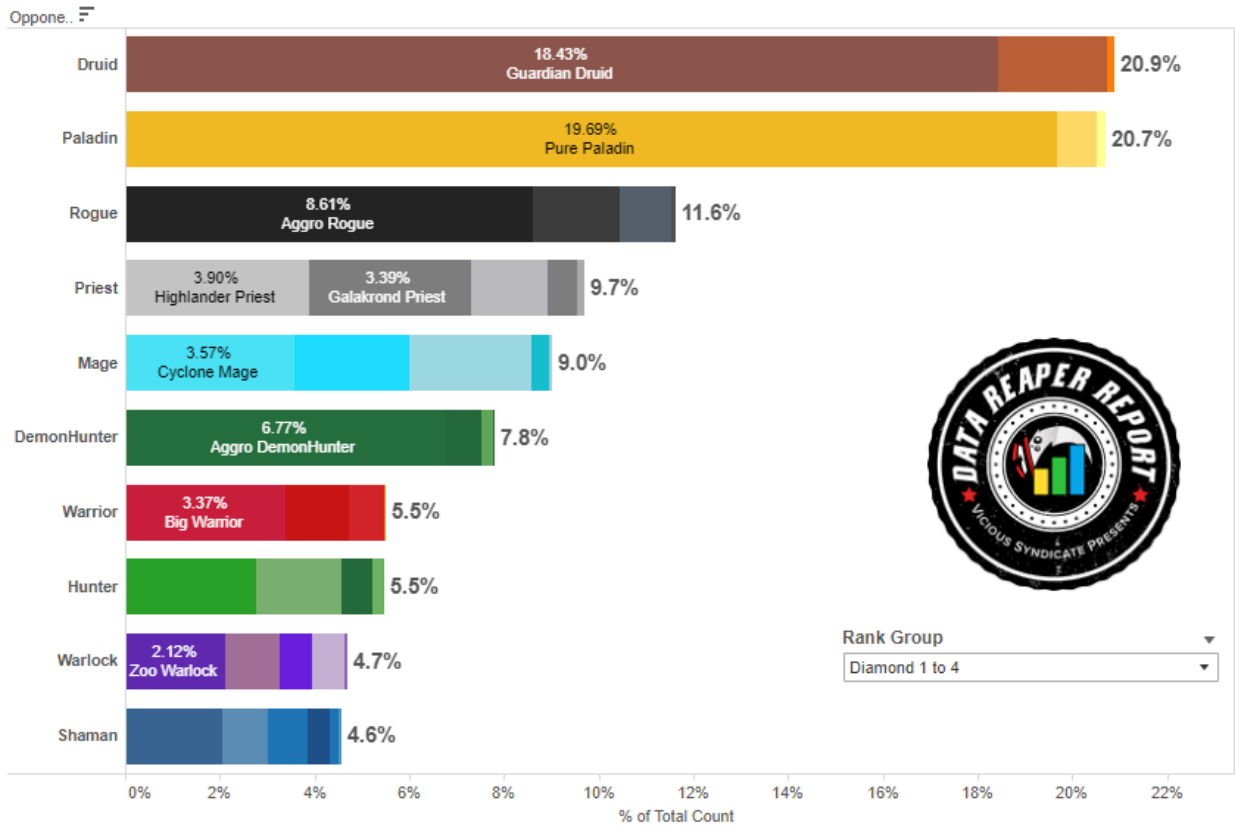
По всем рангам

vS Data Reaper # 170 (August 6 - 11, 2020) - All Ranks



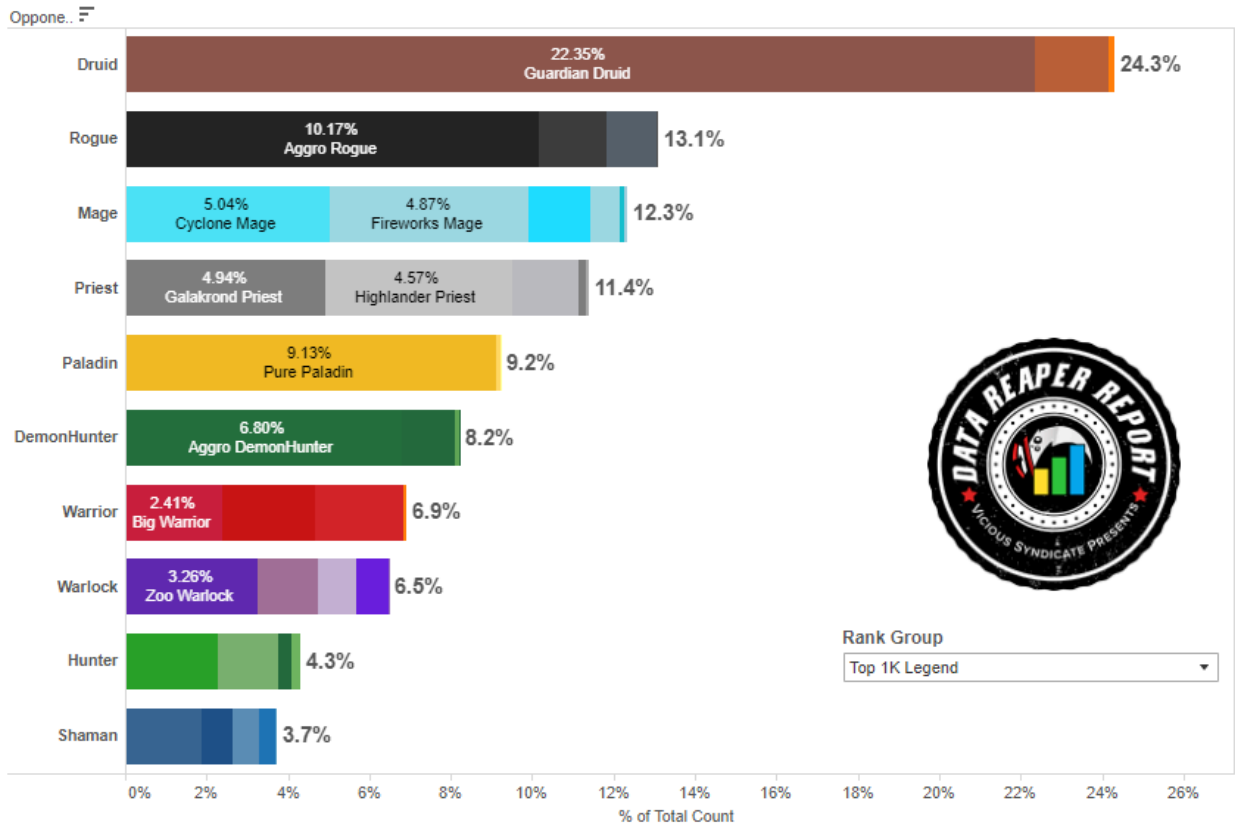
В промежутке ранга Алмаз 4 - 1

vS Data Reaper # 170 (August 6 - 11, 2020) - By Ranks



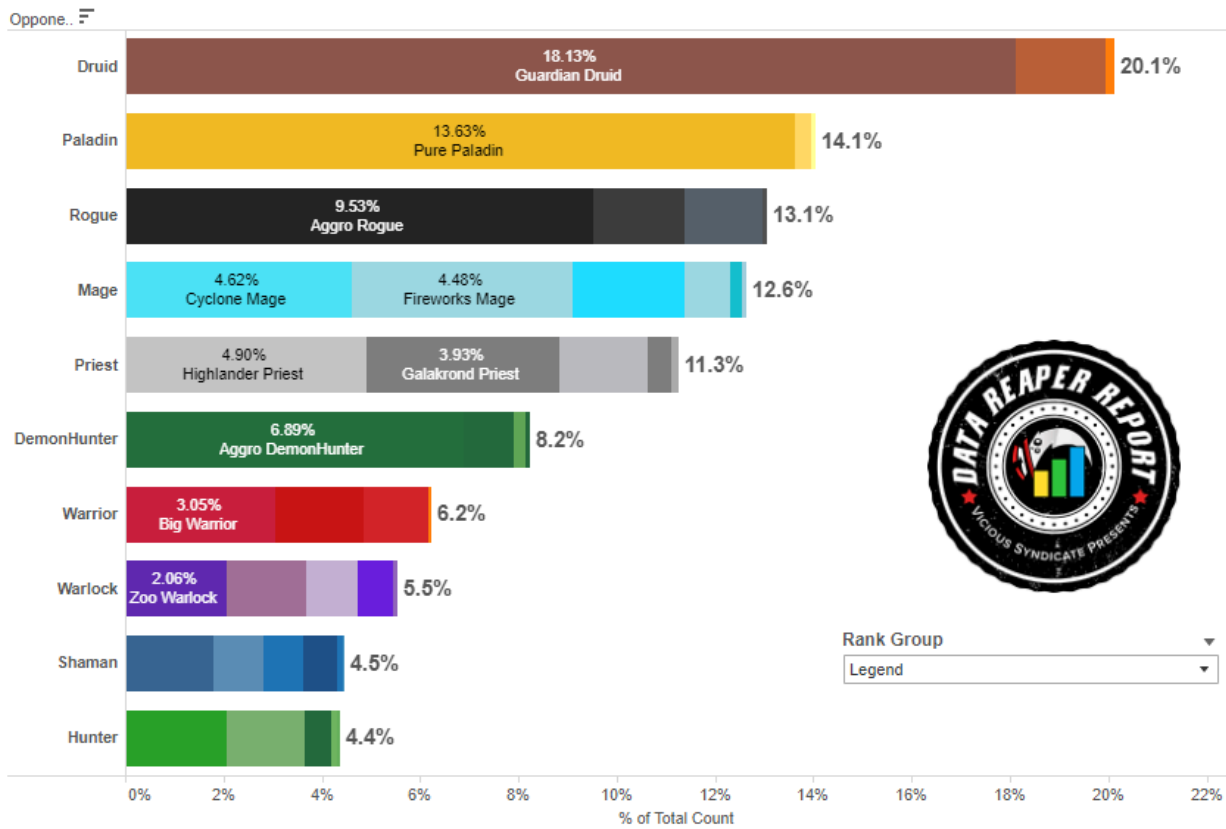
Топ 1000 ранга Легенда

vS Data Reaper # 170 (August 6 - 11, 2020) - By Ranks



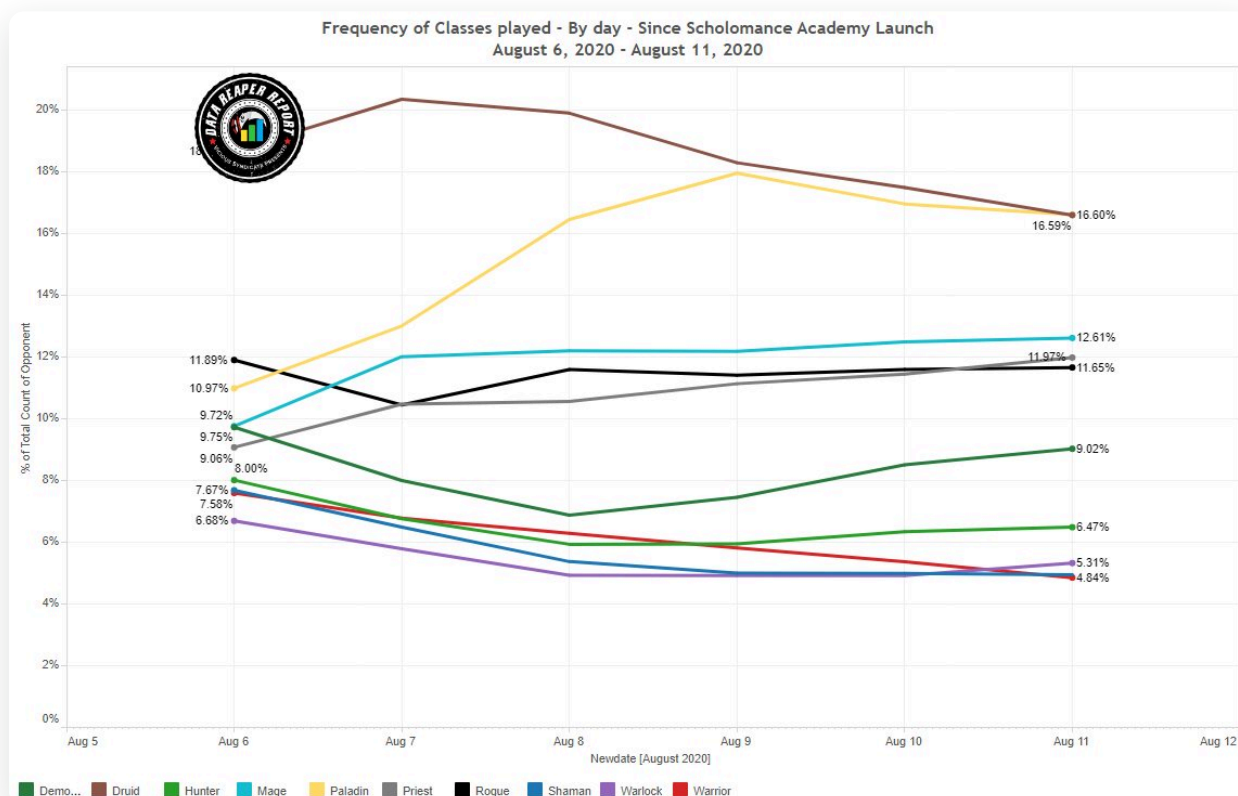
На ранге Легенда

vS Data Reaper # 170 (August 6 - 11, 2020) - By Ranks



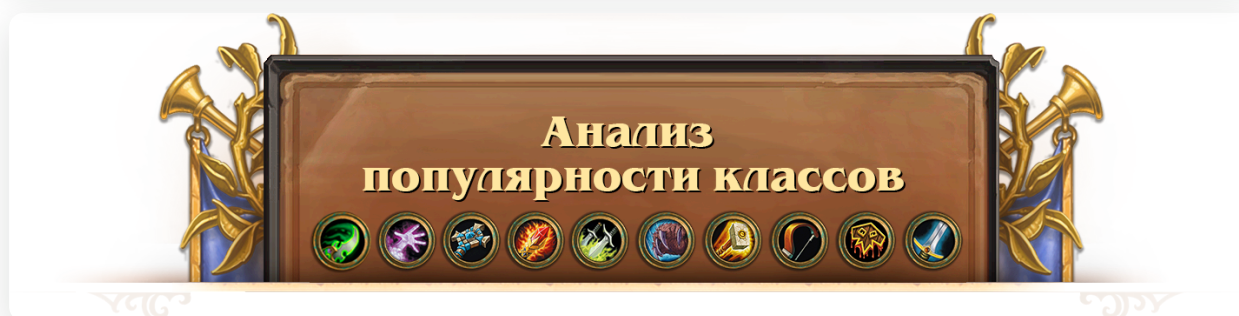
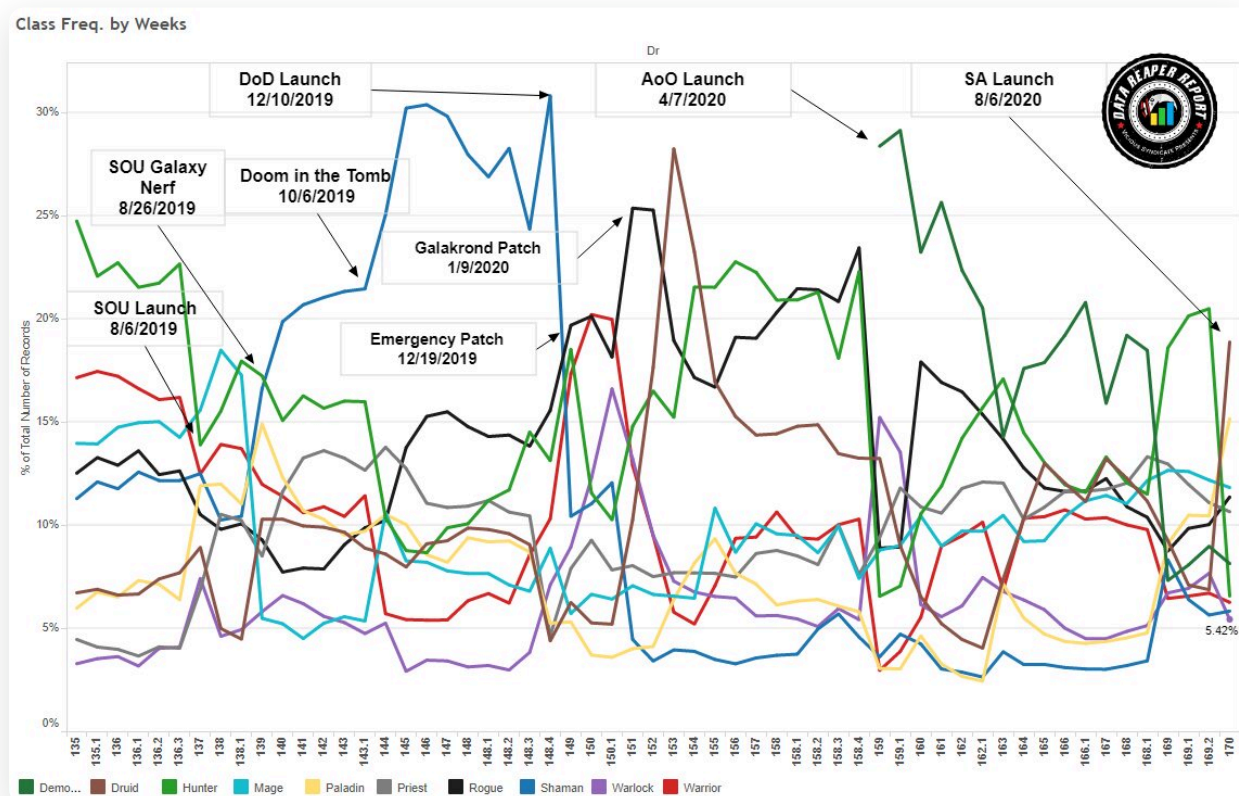
Следующий график показывает прогресс популярности классов с момента выхода дополнения "Некрситет" по дням


нажмите, чтобы посмотреть график




Следующий график показывает прогрессию популярности классов по неделям с момента выхода первого Data Reaper Report

нажмите, чтобы посмотреть график



 **Друид** – самый популярный класс на каждом ранговом промежутке. На высоких рангах любой другой класс выглядит карликом рядом с Друидом. **Бист Спелл Друид** захватил лидерство, и большая часть сборок использует Кель'таса и **Выживание сильнейших**. Колода формирует мету так, как никто другой, заставляя классы либо подстраиваться под этот матч-ап, либо уходить в сторону. Есть небольшой процент **Малигос Друидов**, использующих **Зверей-защитников**, а также скромное количество **Агро Друидов с Бормотуном**.

 **Паладин** – еще один класс, который стартовал на сильных позициях. Его популярность высока на подъеме в Легенду, но сильно снижается на Легендарных рангах. **Чистый Паладин** бушует в ладдере, получив арсенал сильных новых инструментов в новом дополнении. Есть небольшие различия в сборках, но в целом колода выглядит завершенной.



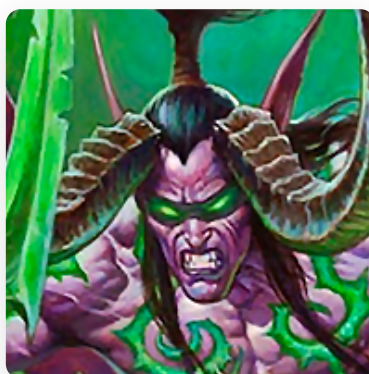
Агро Разбойник очень разнообразен, но все сборки строятся вокруг **Тайного хода**. Вариации сильно отличаются друг от друга по процентам побед. Архетип далек от финальной формы, и три различных подхода показывают заметную разницу. Помимо этого, в ладдере наблюдаются **Галакронд Разбойники**, имеющие три вариации (секреты, маскировка, обычный). Ну и наконец, **Разбойник на воровстве** шныряет по ладдере с двумя сборками: с квестом и без него.



Маг вовсю экспериментирует. **ОТК Маг** использует комбинацию с **Великой дуэлянткой Мозаки** и играет в манере, схожей с Фриз Магом, разве что использует **Чародейские стрелы** в качестве финишера. **Циклон Маг** вернулся в игру, обратившись к **Великанам из маны** в качестве самого многообещающего способа победы, остальные варианты даже близко не приближаются к понятию оптимизированной колоды. **Рено Маг** – самый узнаваемый архетип из трех, имеющий довольно крепкие сборки, но кое-что намечается на горизонте, и это либо слегка изменит стиль игры, либо изменит его кардинально.



Жрец весьма уверенно чувствует себя на всех рангах. Класс разделен между **Зефрис Жрецом** и **Галакронд Жрецом**. Зефрис Жрец имеет вполне завершенную сборку с легкими различиями по ладдере. Галакронд Жрец в более хаотичном состоянии, и пока игроки не могут сойтись на лучшем подходе (обычный, драконы и другие). В первые дни в ладдере можно было встретить **Темпо Жрецов**, но сейчас таковых не наблюдается.



Охотник на демонов, как и прежде, в основном играет агрессивно, и лишь небольшое количество **Контроль Охотников на демонов** с фрагментами душ разбавляет класс в ладдере. **Агро Охотник на демонов** находится в центре стадии оптимизации, и лучший путь уже был найден, но слабые сборки еще присутствуют в большом количестве.



Воин ведет себя необычно. **Биг Воин** – самый популярный архетип класса! Даже в топе Легенды, где сидят фанатики **Агро Воина**, процент самих Агро Воинов крайне невысок, что скорее всего связано с большим количеством Друидов. Контроль Воин также виднеется в ладдере, а вот количество **Бомб Воинов** крайне низкое.



Чернокнижник имеет в работе 4 разных архетипа. **Зоолок** популярнее всех, а именно сборка с **Мясистыми великанами** и **Воскрешением мертвых**. **Галакронд Контроль Чернокнижник** экспериментирует с двумя синергиями (драконы и

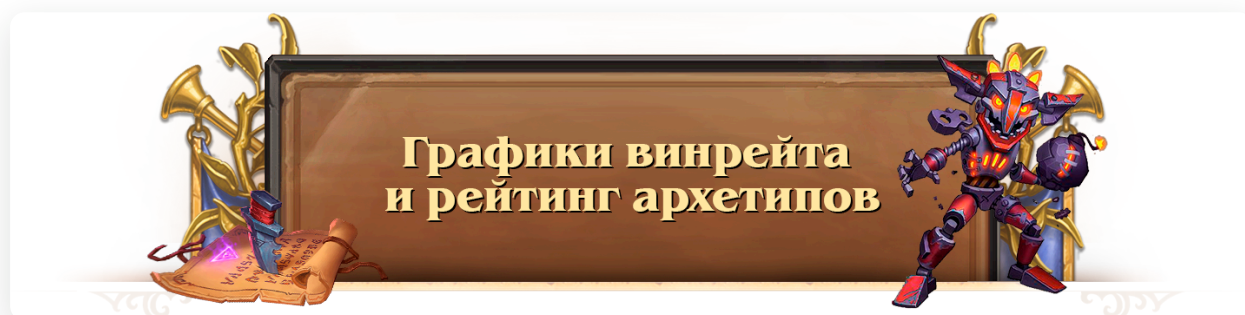
фрагменты душ). **Хэндлок** и **Квест Чернокнижник** исчезают из ладдера, так как у них не получилось использовать потенциал **Мясистого великана**.



Шаман не может оказать какого-либо влияния в новой мете. Большая часть его архетипов исчезает после провальных попыток хоть как-то вдохновить игроков в ладдере. **Тотем Шаман** – единственная колода, которая смогла закрепиться, но ее процент побед не внушает доверия и оптимизма.



Охотник экспериментирует меньше всех с запуском нового дополнения, не особо вдохновившись новыми картами. Тем не менее, **Зефрис** и **Фэйс Охотник** – знакомые лица в ладдере. Оба архетипа пытаются понять, как использовать новые карты в сборках, и так как популярность этих архетипов невелика, процесс идет весьма медленно (если только вы не готовы посмотреть сборку в этом мета-отчете).



Диаграммы матч-апов

По всем рангам

Matchup Win rates based on games between 8/6/2020-8/11/2020 (Minimum 100 games required per matchup)

Rank Group

All Ranks



		Opponent / Opponent Deck																						
		Demon..	Druid	Hunter	Mage	Pa..	Priest	Rogue	Sh..	Warlock	Warrior													
Hero	Hero Deck	Aggro Demon..	Control Demo..	Gibberling Druid	Guardian Druid	Face Hunter	Highlander Hu..	Cyclone Mage	Fireworks Mage	Highlander Ma..	Pure Paladin	Galakrond Prie..	Highlander Pri..	Inner-Fire Priest	Aggro Rogue	Galakrond Ro..	Thief Rogue	Totem Shaman	Control Warlock	Zoo Warlock	Big Warrior	Control Warrior	Enrage Warrior	
DemonHunter	Aggro DemonHunter	Black	Red	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red
	Control DemonHunter	Green	Black	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red
Druid	Gibberling Druid	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red
	Guardian Druid	Green	Green	Black	Red	Red	Red	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red
Hunter	Face Hunter	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red
	Highlander Hunter	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red
Mage	Cyclone Mage	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red
	Fireworks Mage	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Highlander Mage	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red
Paladin	Pure Paladin	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red
Priest	Galakrond Priest	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Highlander Priest	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Inner-Fire Priest	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
Rogue	Aggro Rogue	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Galakrond Rogue	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Thief Rogue	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	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red
Warlock	Control Warlock	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red
	Zoo Warlock	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red
Warrior	Big Warrior	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red
	Control Warrior	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red
	Enrage Warrior	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red

В промежутке рангов Алмаз 4 - Легенды

Matchup Win rates based on games between 8/6/2020-8/11/2020 (Minimum 100 games required per matchup)

Rank Group

D4 to L



Hero / Hero Deck		Opponent / Opponent Deck																						
		Demon..	Druid	Hunter	Mage	Pa..	Priest	Rogue	Sh..	Warlock	Warrior													
		Aggro Demon..	Control Demo..	Gibberling Druid	Guardian Druid	Face Hunter	Highlander Hu..	Cyclone Mage	Fireworks Mage	Highlander Ma..	Pure Paladin	Galakrond Prie..	Highlander Pri..	Inner-Fire Priest	Aggro Rogue	Galakrond Ro..	Thief Rogue	Totem Shaman	Control Warlock	Zoo Warlock	Big Warrior	Control Warrior	Enrage Warrior	
DemonHunter	Aggro DemonHunter	Black	Red	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red
	Control DemonHunter	Green	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Druid	Gibberling Druid	Red	Black	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Guardian Druid	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Hunter	Face Hunter	Red	Red	Red	Black	Black	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Highlander Hunter	Red	Red	Red	Black	Black	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Mage	Cyclone Mage	Green	Green	Red	Red	Red	Black	Black	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red
	Fireworks Mage	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Black	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Highlander Mage	Green	Green	Red	Red	Red	Black	Black	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Paladin	Pure Paladin	Red	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Priest	Galakrond Priest	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Highlander Priest	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Inner-Fire Priest	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
Rogue	Aggro Rogue	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Galakrond Rogue	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Thief Rogue	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Shaman	Totem Shaman	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black
Warlock	Control Warlock	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Zoo 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	Big Warrior	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	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
	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

На ранге Легенда

Matchup Win rates based on games between 8/6/2020-8/11/2020 (Minimum 100 games required per matchup)

Rank Group

Legend



Hero Deck		Opponent / Opponent Deck																						
		Demon..	Druid	Hunter	Mage	Pa..	Priest	Rogue	Sh..	Warlock	Warrior													
Hero	Hero Deck	Aggro Demon..	Control Demo..	Gibberling Druid	Guardian Druid	Face Hunter	Highlander Hu..	Cyclone Mage	Fireworks Mage	Highlander Ma..	Pure Paladin	Galakrond Prie..	Highlander Pri..	Inner-Fire Priest	Aggro Rogue	Galakrond Ro..	Thief Rogue	Totem Shaman	Control Warlock	Zoo Warlock	Big Warrior	Control Warrior	Enrage Warrior	
DemonHunter	Aggro DemonHunter	Black		Red				Green	Dark Green		Green	Light Green			Light Green									
	Control DemonHunter		Black																					
Druid	Gibberling Druid		Black	Light Green																				
	Guardian Druid	Green	Light Green	Black	Red	Red	Red	Green	Green	Red	Red	Light Green	Red		Green	Dark Green	Light Green	Red			Light Green	Red	Green	
Hunter	Face Hunter			Red		Black																		
	Highlander Hunter			Green		Black					Red													
Mage	Cyclone Mage	Red		Red			Black				Light Green				Green									
	Fireworks Mage	Dark Red		Red			Black		Black		Red				Red									
	Highlander Mage			Green					Black	Green					Light Green									
Paladin	Pure Paladin	Red		Green		Green	Light Green	Red	Black	Light Green	Red	Light Green		Light Green	Red					Light Green	Green	Dark Green		
Priest	Galakrond Priest	Light Green		Light Green							Black				Red									
	Highlander Priest			Green				Green			Green		Black		Red									
	Inner-Fire Priest												Black											
Rogue	Aggro Rogue	Light Green		Red				Red	Dark Green	Light Green	Red	Green	Green		Black						Green			
	Galakrond Rogue			Red							Green					Black								
	Thief Rogue			Light Green												Black								
Shaman	Totem Shaman			Green														Black						
Warlock	Control Warlock																		Black					
	Zoo Warlock			Light Green																Black				
Warrior	Big Warrior			Green							Red				Red							Black		
	Control Warrior			Red							Red											Black		
	Enrage Warrior																					Black		Black

Таблица % винрейта архетипов с распределением по Тир уровням

Platinum

vS Power Rankings
DR # 170

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Pure Paladin	55.76	100.0	80.1	90.1
	Highlander Mage	52.51	71.8	15.1	43.5
Tier 2	Highlander Priest	51.91	66.6	18.9	42.8
	Highlander Hunter	51.80	65.6	20.6	43.1
	Guardian Druid	51.45	62.6	100.0	81.3
	Control Warlock	51.44	62.5	5.1	33.8
	Big Warrior	50.96	58.4	23.9	41.2
	Aggro DemonHunter	50.74	56.5	36.3	46.4
	Aggro Rogue	50.14	51.2	50.7	50.9
	Galakrond Priest	50.01	50.1	15.7	32.9
Tier 3	Face Hunter	49.65	46.9	11.7	29.3
	Totem Shaman	48.89	40.4	15.3	27.8
	Galakrond Rogue	48.68	38.5	12.1	25.3
	Gibberling Druid	48.04	32.9	17.7	25.3
	Zoo Warlock	48.03	32.9	15.3	24.1
	Cyclone Mage	47.90	31.8	25.4	28.6
	Control Warrior	47.83	31.1	9.4	20.2
	Inner-Fire Priest	47.51	28.4	17.7	23.0
	Enrage Warrior	47.51	28.4	6.2	17.3
	Thief Rogue	47.19	25.6	7.3	16.4
Tier 4	Control DemonHunter	43.40	-7.3	6.1	-0.6
	Fireworks Mage	36.19	-70.0	14.0	-28.0

Diamond 5 to 10

vS Power Rankings
DR # 170

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score	
Tier 1	Pure Paladin	55.40	100.0	88.1	94.1	
	Highlander Mage	52.49	73.0	15.9	44.5	
Tier 2	Highlander Hunter	51.98	68.4	18.8	43.6	
	Highlander Priest	51.84	67.0	20.6	43.8	
	Control Warlock	51.75	66.2	5.4	35.8	
	Guardian Druid	51.29	61.9	100.0	81.0	
	Aggro DemonHunter	51.07	59.9	35.6	47.7	
	Big Warrior	50.98	59.0	22.4	40.7	
	Aggro Rogue	50.40	53.7	48.8	51.2	
	Galakrond Priest	50.04	50.4	19.6	35.0	
	Tier 3	Face Hunter	49.90	49.1	11.8	30.4
		Galakrond Rogue	49.44	44.8	11.5	28.1
Totem Shaman		49.24	43.0	13.9	28.4	
Zoo Warlock		48.29	34.2	13.9	24.0	
Cyclone Mage		48.11	32.4	26.7	29.5	
Gibberling Druid		48.04	31.9	16.3	24.1	
Control Warrior		47.85	30.1	10.5	20.3	
Enrage Warrior		47.42	26.1	4.7	15.4	
Thief Rogue		47.41	26.0	8.8	17.4	
Inner-Fire Priest		47.15	23.6	13.5	18.6	
Tier 4	Control DemonHunter	43.68	-8.5	6.9	-0.8	
	Fireworks Mage	36.58	-74.4	19.4	-27.5	

Diamond 1 to 4

vS Power Rankings
DR # 170

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Pure Paladin	53.88	100.0	100.0	100.0
	Highlander Mage	52.83	86.4	12.4	49.4
	Control Warlock	52.18	78.1	5.8	41.9
Tier 2	Highlander Priest	51.78	73.0	19.8	48.4
	Aggro DemonHunter	50.87	61.3	34.4	47.8
	Guardian Druid	50.64	58.2	93.6	75.9
	Highlander Hunter	50.38	54.9	14.1	34.5
	Galakrond Priest	49.77	47.0	17.2	32.1
Tier 3	Big Warrior	49.64	45.3	17.1	31.2
	Aggro Rogue	49.57	44.4	43.7	44.1
	Cyclone Mage	49.15	39.1	18.1	28.6
	Galakrond Rogue	48.92	36.1	9.3	22.7
	Zoo Warlock	48.69	33.1	10.7	21.9
	Face Hunter	48.43	29.7	9.1	19.4
	Totem Shaman	48.19	26.7	10.4	18.5
	Gibberling Druid	47.45	17.2	11.7	14.4
	Thief Rogue	47.07	12.3	5.5	8.9
	Tier 4	Inner-Fire Priest	46.51	5.0	8.3
Control Warrior		46.44	4.1	6.9	5.5
Enrage Warrior		46.19	0.9	3.7	2.3
Control DemonHunter		42.10	-51.8	3.8	-24.0
Fireworks Mage		37.96	-105.2	10.4	-47.4

Top 1K Legend

vS Power Rankings
DR # 170

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score	
Tier 1	Pure Paladin	53.65	100.0	49.8	70.4	
	Highlander Priest	52.20	81.5	20.4	51.0	
	Guardian Druid	52.11	80.3	100.0	90.1	
Tier 2	Highlander Hunter	51.89	77.2	10.1	43.7	
	Highlander Mage	51.59	72.9	6.8	39.9	
	Control Warlock	51.27	68.3	6.6	37.4	
	Big Warrior	51.26	68.0	10.8	39.4	
	Galakrond Priest	50.85	62.3	22.1	42.2	
	Aggro Rogue	50.35	55.0	45.5	50.2	
	Face Hunter	50.24	53.4	6.7	30.1	
	Tier 3	Aggro DemonHunter	49.82	47.3	30.4	38.9
		Totem Shaman	49.36	40.8	8.4	24.6
		Cyclone Mage	49.01	35.7	22.6	29.1
Control Warrior		48.95	35.0	10.1	22.5	
Zoo Warlock		48.89	34.0	14.6	24.3	
Gibberling Druid		48.34	26.2	8.1	17.1	
Galakrond Rogue		48.24	24.7	7.5	16.1	
Inner-Fire Priest		48.18	23.9	7.4	15.6	
Enrage Warrior		48.05	22.0	9.7	15.9	
Thief Rogue		47.78	18.1	5.4	11.8	
Tier 4	Control DemonHunter	44.34	-31.2	5.9	-12.7	
	Fireworks Mage	37.95	-123.1	21.8	-50.7	

Legend

vS Power Rankings
DR # 170

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Pure Paladin	54.05	100.0	75.2	87.6
Tier 2	Highlander Priest	51.92	73.7	27.1	50.4
	Highlander Mage	51.90	73.4	12.6	43.0
Tier 3	Control Warlock	51.78	72.0	9.0	40.5
	Guardian Druid	51.62	70.1	100.0	85.0
	Highlander Hunter	51.43	67.7	11.4	39.6
	Big Warrior	51.22	65.1	16.8	41.0
	Face Hunter	50.72	58.9	8.7	33.8
	Aggro Rogue	50.53	56.6	52.6	54.6
	Galakrond Priest	50.47	55.8	21.7	38.7
	Aggro DemonHunter	50.41	55.1	38.0	46.6
	Galakrond Rogue	49.32	41.8	10.3	25.9
	Cyclone Mage	49.31	41.5	25.5	33.5
Tier 4	Zoo Warlock	48.84	35.6	11.4	23.5
	Totem Shaman	48.74	34.5	9.9	22.2
	Control Warrior	48.27	28.6	9.9	19.2
	Gibberling Druid	47.93	24.5	10.0	17.2
	Thief Rogue	47.82	23.1	8.7	15.9
	Enrage Warrior	47.73	21.9	7.3	14.6
	Inner-Fire Priest	47.17	15.0	9.9	12.4
	Control DemonHunter	44.12	-22.6	5.6	-8.5
	Fireworks Mage	38.10	-96.9	24.7	-36.1

чтобы выбрать диапазон Рангов нажмите на выпадающий список вверху таблицы в открывшемся окне

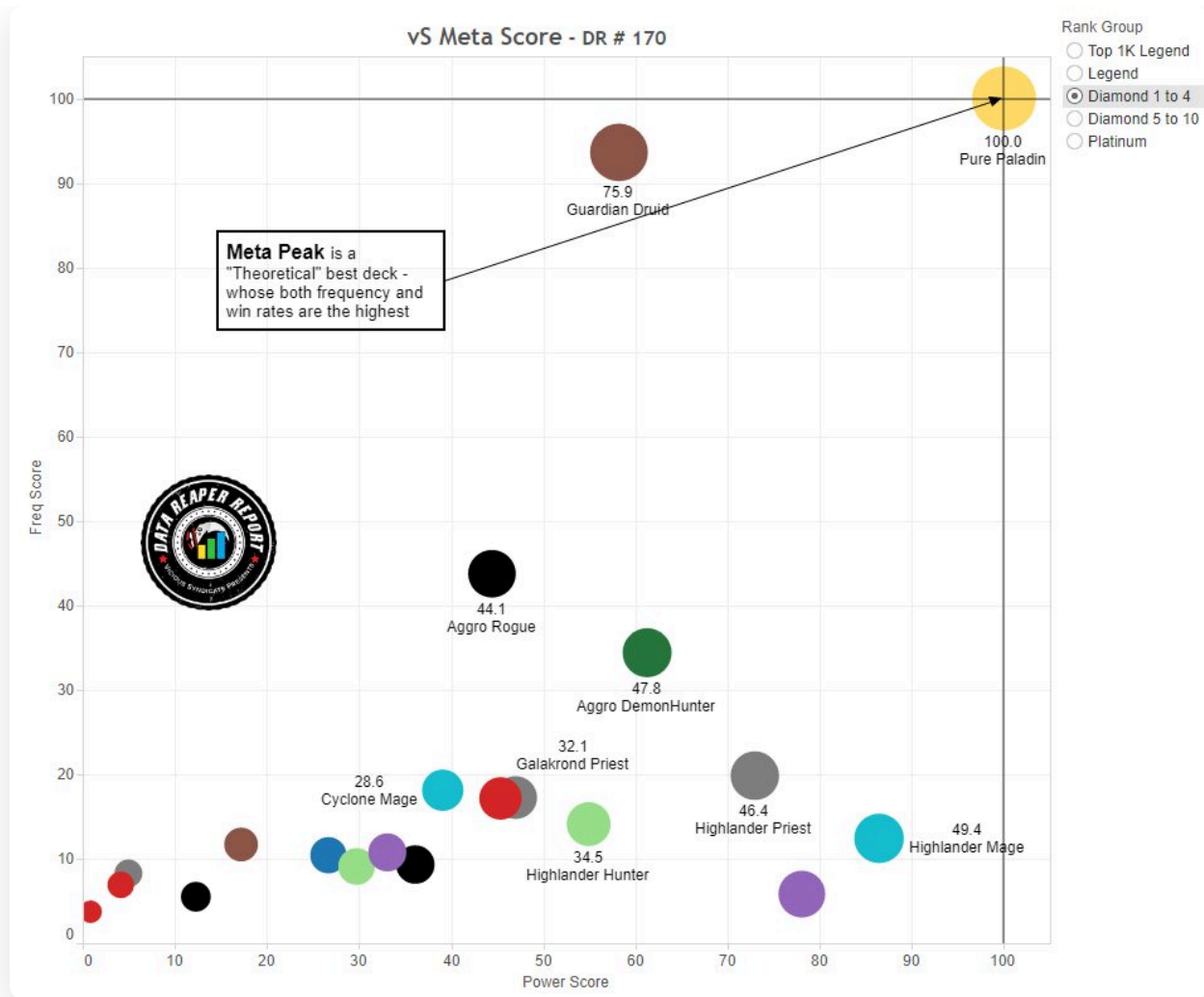
All Ranks						
All Ranks						
Legend						
R4 to R1						
R9 to R5						
R14 to R10						
Tiers	Hero Deck	vS Dec k P..	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Odd Paladin	54,38	0,70	100,0	100,0	100,0
	Token Druid	52,83	0,52	82,3	47,8	65,0

Диаграмма Meta Score

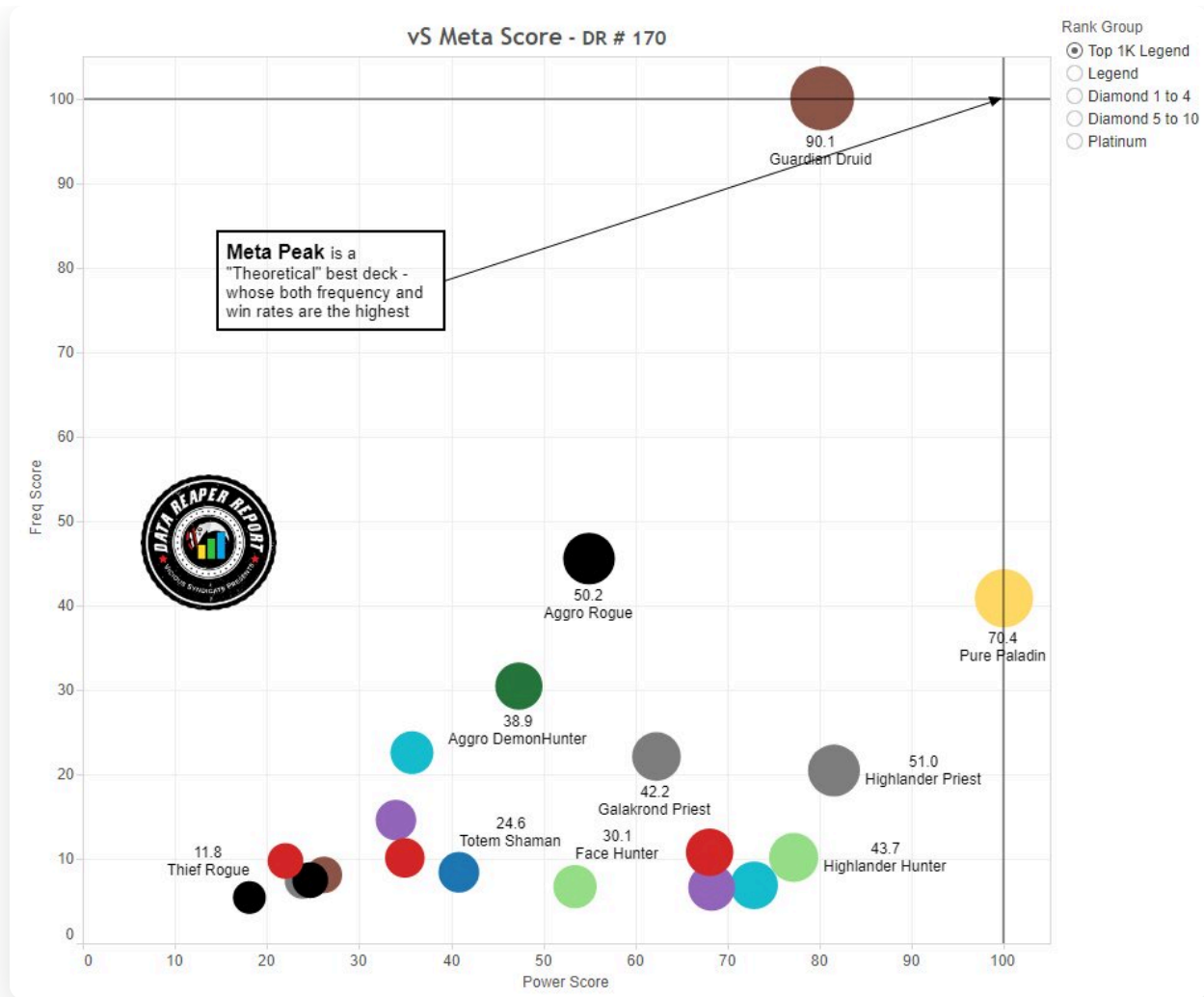
vS Meta Score диаграмма - отображает одновременно и уровень силы архетипов (ось абсцисс X), и их популярность (ось ординат Y). Исследовав этот график, вы сможете нагляднее увидеть и проще понять состояние текущей меты.

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 сравнить, как близко к нему подобрались существующие архетипы.

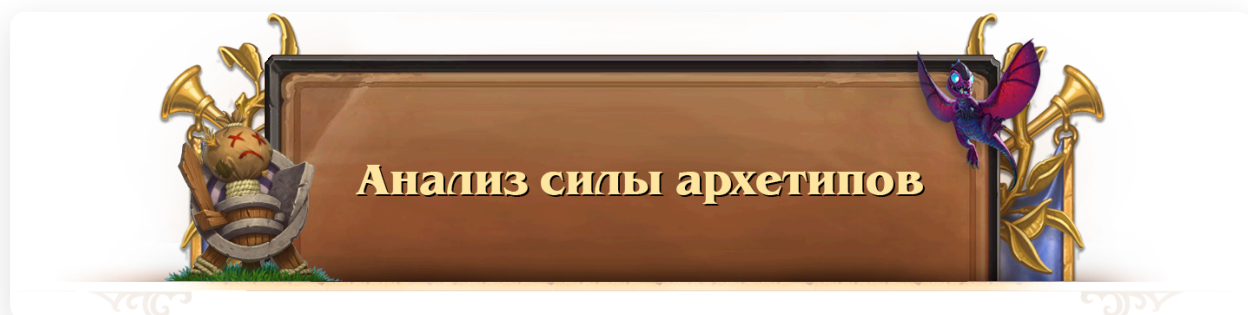
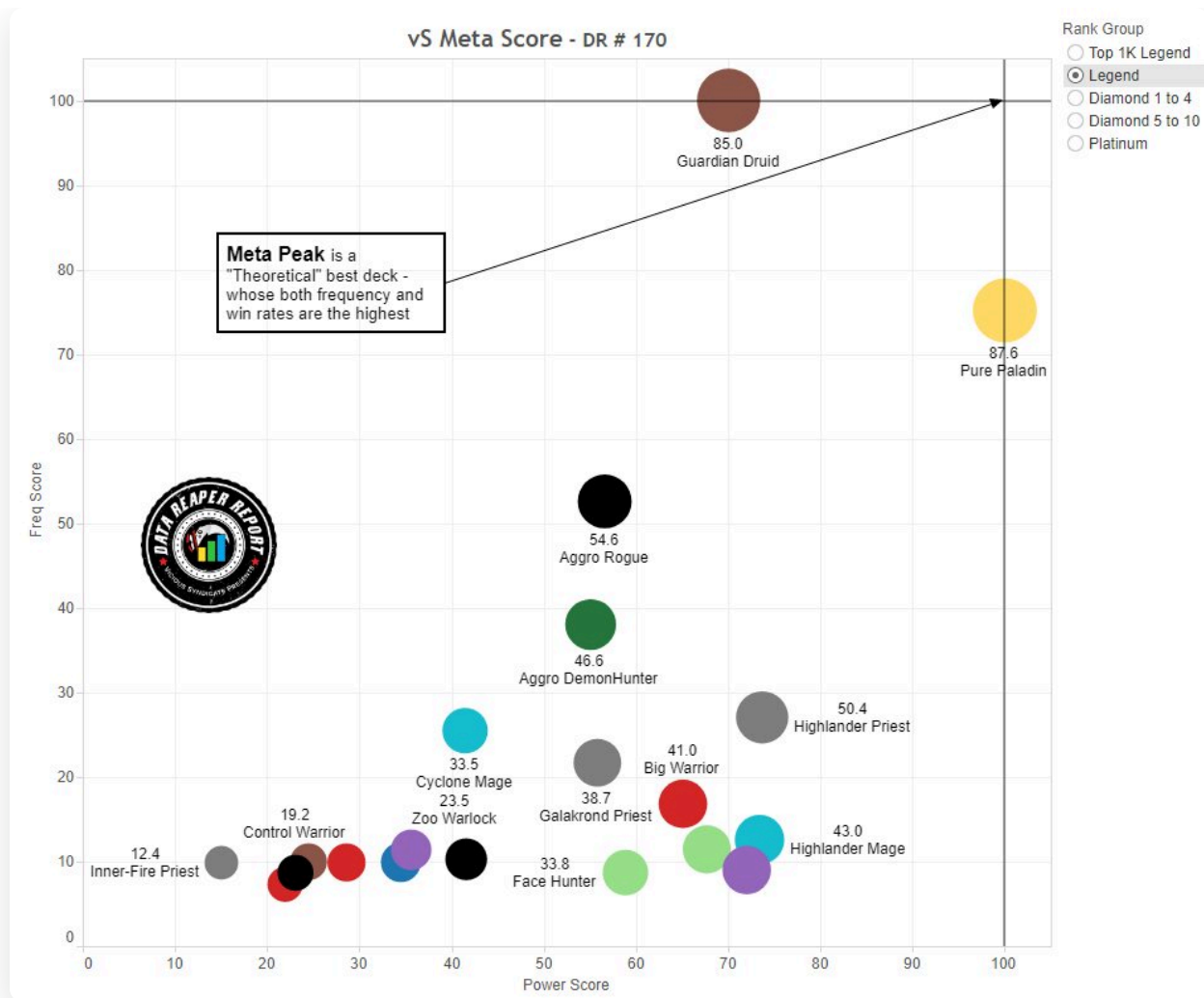
Алмаз 4-1 ранг



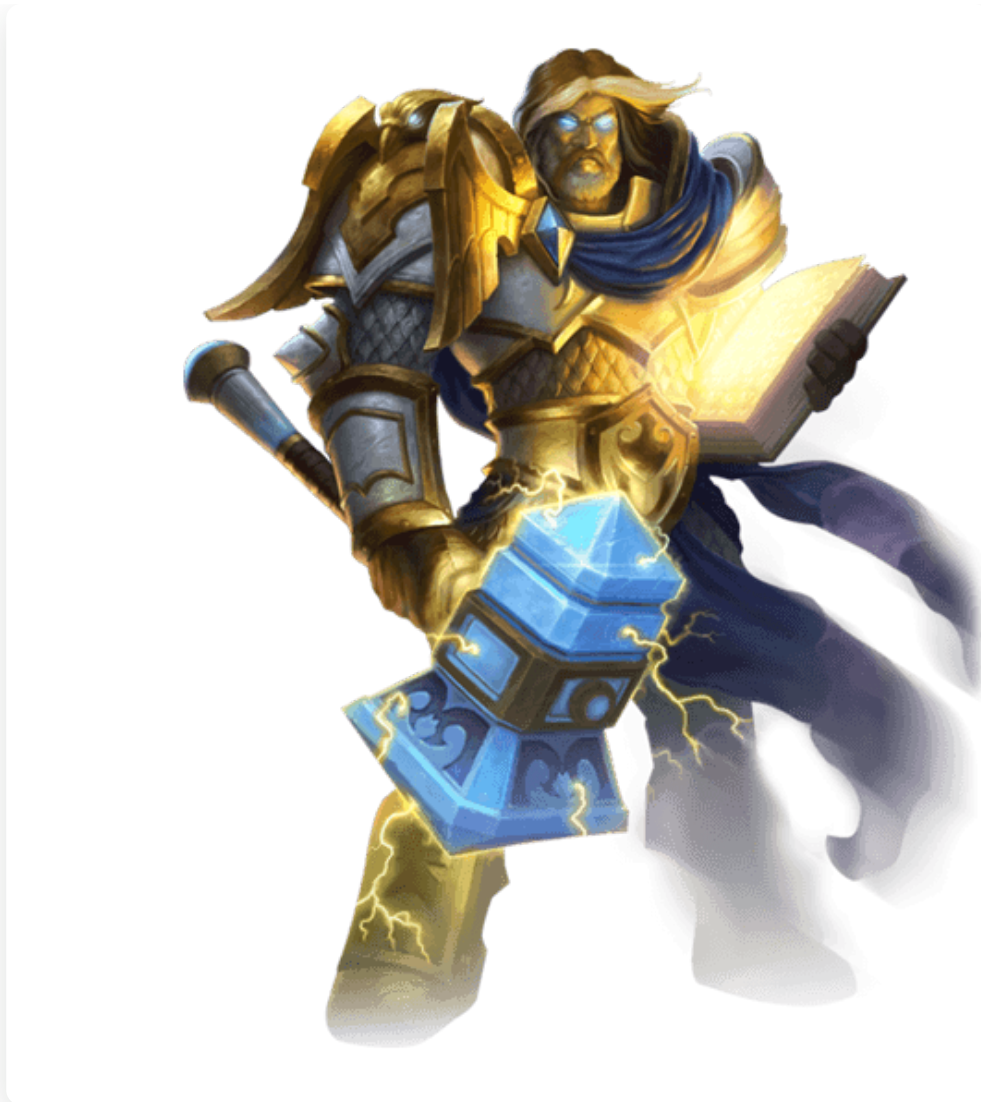
Топ 1000 ранга Легенда



На легендарном ранге



Анализ данных дает много интересных наблюдений. Трудно собрать все в единую историю, когда в молодой мете так много подвижных шестеренок, поэтому ниже вы найдете разбивку с мыслями по каждому классу.



Паладин:

Чистый Паладин имеет самый высокий винрейт в формате, и он разрывал ладдер по швам на всех рангах в первые дни дополнения. Сейчас его винрейт идет вниз, особенно в Легенде, и это значит, что мета начинает справляться с ним, и другие колоды становятся более эффективными. К концу следующей недели таблица архетипов будет выглядеть более соревновательно. Чистый Паладин – мощный авангард новой меты, но ему далеко до таких бывших диктаторов, как Галакронд Шаман и Агро Охотник на демонов.

Мурлок Паладин не особо популярен и не использует новые карты, но в целом выглядит как крепкая колода из Тир 2.



Друид:

Бист Спелл Друид начал диктовать раннюю мету как никто другой. Вообще мета Некроситета ощущается безумно быстрой, потому что большинство колод вынуждены выигрывать до 7 маны. Все классы сфокусированы на том, чтобы побеждать Друида, и его разброс матч-апов показывает лишь несколько уязвимостей, а процент побед растет к топу Легенды, где меньше Чистых Паладинов (а это его главный соперник). С точки зрения баланса особых проблем тут нет, так как при анализе колоды стало ясно, что ее сила кроется в той же перспективе, что и Пленный Хламобес в Зоолоке.

Сборка с Малигосом играет хуже, чем **Выживание сильнейших** + Кель'тас. У этой сборки есть потенциал к росту, особенно в случае роста популярности Жреца и Мага, но сейчас она явно позади.

Агро Друид вряд ли переживет растущую эффективность других колод. У архетипа почти нет места для улучшений, так что он наверняка отправится на дно меты и исчезнет.

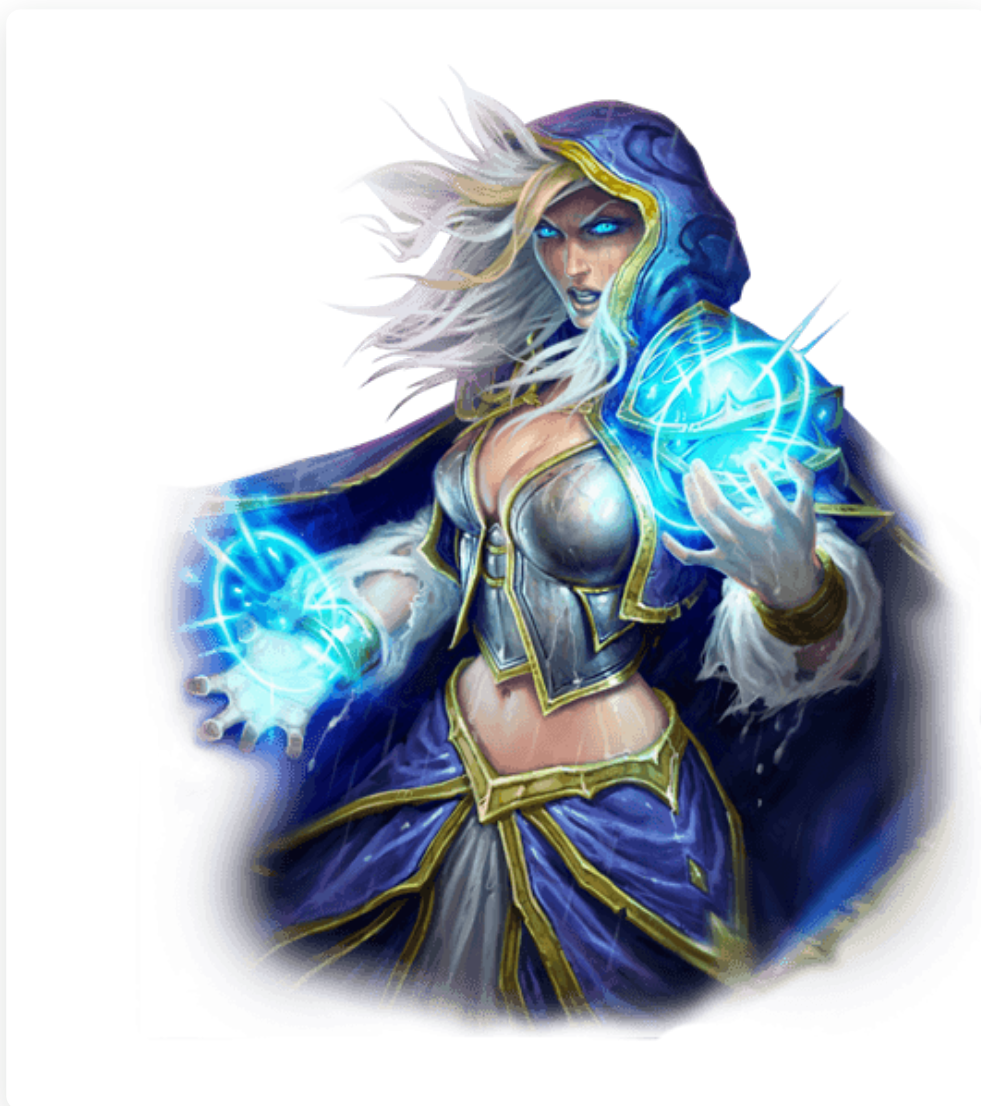


Жрец:

Зефрис Жрец играет отлично. Его сила в том, что он отлично справляется с Чистым Паладином и Бист Спелл Друидом, и эти матч-апы становятся для него лучше на высоких рангах. Большое количество ремувалов вместе с **Зефрисом Великим** – важные ответы на тяжелые столы Друида, которые вы встретите.

При этом нет уверенности в том, что Зефрис Жрец играет лучше, чем Галакронд Жрец. Колода первого легко проходит оптимизацию и быстро приближается к своему оптимальному уровню игры, а вот **Галакронд Жрец** был занят экспериментами с мусором, что сбilo его винрейт вниз. Скорее всего Галакронд Жрец может быть таким же сильным, если даже не сильнее Зефрис Жреца.

Темпо Жрец – провальный эксперимент. Никакого потенциала для улучшений и низкий стартовый процент побед = мертвый архетип.

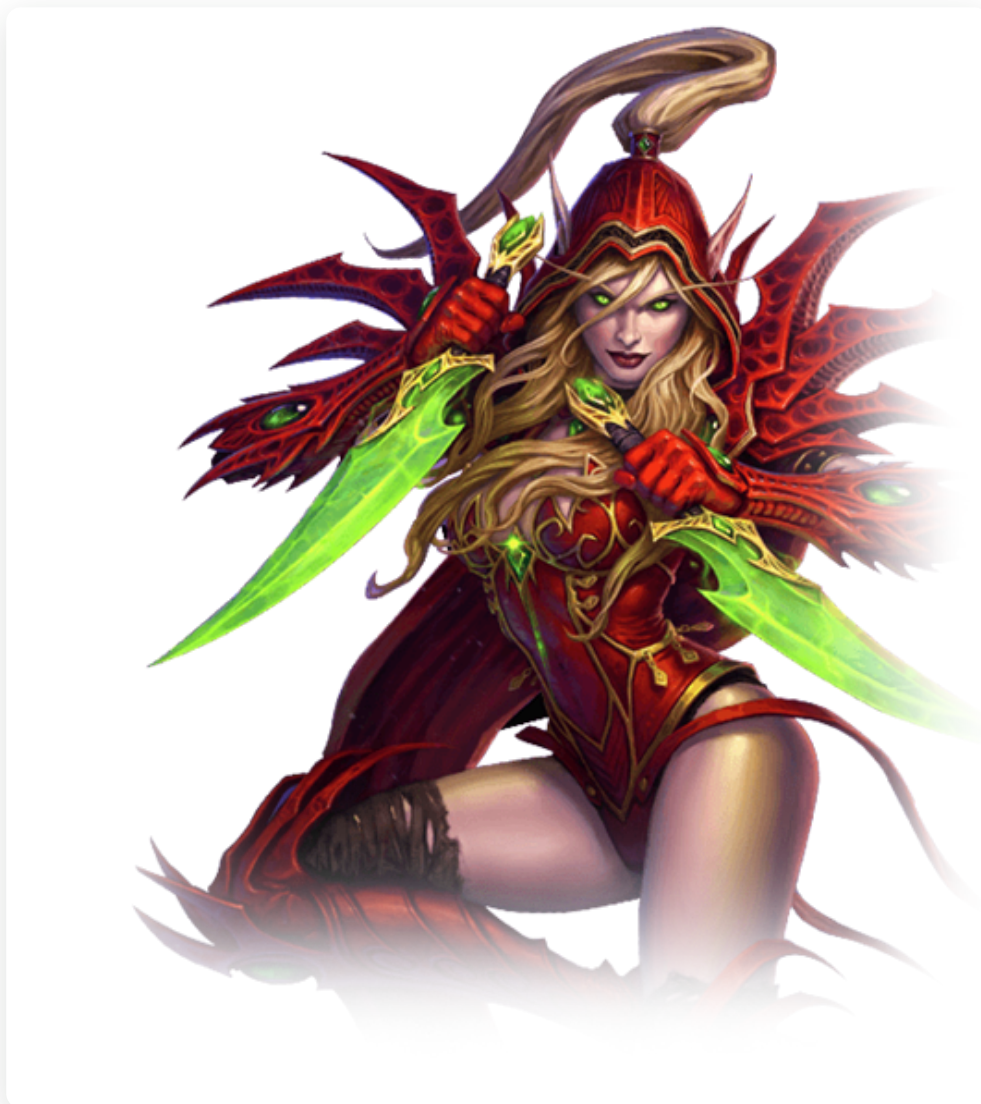


Маг:

Рено Маг явно не получает того внимания, которое должен получать, потому что он не является новой колодой, и игроки сфокусированы на других архетипах. В зависимости от того, как мета будет развиваться дальше, Рено Маг потенциально может превзойти Чистого Паладина и Бист Спелл Друида. Его разброс матч-апов выглядит очень хорошо, а его главный противник в лице Охотника встречается в ладдере нечасто. Сейчас это одна из лучших колод для ладдера.

Не обманывайтесь текущим процентом побед **Циклон Мага**. У колоды есть огромный потенциал, и ее винрейт может резко вырасти после того, как будет найдена оптимальная сборка. Теорикрафт колода была недалеко от правды, и текущие версии являются ее итерациями, но некоторые критичные моменты этого архетипа в текущей мете пока не решены. Дайте ему немного времени.

ОТК Маг получил много внимания в первые дни Некроситета, но на самом деле это абсолютно мусорный архетип. Процент побед, витающий вокруг 40% – это грустно даже для фановых колод, а ведь винрейт этой колоды не растет с повышением ранга. Лучше обратитесь к Циклон Магу ради красивых ходов.



Разбойник:

Средний винрейт **Агро Разбойника** – результат многочисленных экспериментов. Лучшая сборка этого архетипа – даже большая загадка, чем лучшая сборка Циклон Мага. Ключ к успеху – улучшение матч-апов с Друидами и Паладинами, что вполне возможно. Сборки с **Запойной читательницей** – не лучшая идея.

Галакронд Разбойник выглядит весьма средненько, и нет уверенности касемо его позиции в мете Бист Spell Друида. Его план игры слишком медленный, когда самая популярная колода может осуществлять свои планы к 4-5 ходу. Матч-ап с Друидами для Галакронд Разбойника ужасен.

То же самое верно и для Разбойника на воровстве, которому не хватает скорости и смертоносности. Тем не менее, сборка с **Авантюристами** и **Вендеттой** выглядит многообещающе против Друидов. Если убрать воровство и добавить несколько более опасных карт, может быть получится новый Миракл Разбойник?



Чернокнижник:

Контроль Чернокнижник и **Зоолок** показывают потенциал либо соревновательных, либо мета-образующих колод. Зоолок может улучшить матч-апы с Паладинами и Друидами, избавившись от нескольких лишних карт в сборке с **Воскрешением мертвых**.

Галакронд Контроль Чернокнижник имеет лучшие инструменты для борьбы с самыми популярными колодами меты. **Кара огненная** позволяет уничтожать массивные столы (на это способен и Жрец). Если архетип сможет оптимизировать несколько ключевых вопросов касемо сборки, то станет разрушителем меты. В какой-то степени, он уже носит это звание сейчас.



Охотник на демонов:

Агро Охотник на демонов просел по проценту побед в первые дни из-за использования **Планирования**. Эта карта очень сильно вредила колоде, так что у архетипа есть большой потенциал к росту. Сборка с **Планированием** висит в районе Тир 4, а настоящий Агро Охотник на демонов куда ближе к Тир 1.

Контроль Охотник на демонов страдает от той же проблемы – слишком много фановых сборок, которые далеки от соревновательности. Проблема в том, что даже если архетип очистится от мусорных сборок, он все равно не сможет справиться с Паладинами и Друидами. Ему не хватает направленных ремувалов, поэтому в этом сезоне классу придется играть агрессивно.



Воин:

Биг Воин удивительно силен и эффективен против Друида, но не стоит бежать впереди паровоза. У этой колоды очень мало пространства для роста, так что его винрейт просядет, как только другие колоды смогут оптимизироваться. Тем не менее, это свежая колода для класса, и она выглядит весьма неплохо в ладдере сейчас, спасибо матч-апу с Бист Спелл Друидом.

Агро Воин очень сильно страдает от Друидов. **Лорд Баров** не способен в одиночку справляться со всеми столами, которые генерирует Друид, при этом колода играет недостаточно быстро, чтобы убивать Друидов до 7 хода. Большинство игроков используют плохую сборку, так что, со временем, некоторые матч-апы станут лучше.

Контроль Воин страдает по той же причине. Единственный способ играть в защитной манере и преуспевать – добавить набор бомб и давить на оппонента. Подробнее о Бомб Воине – на следующей неделе.



Охотник:

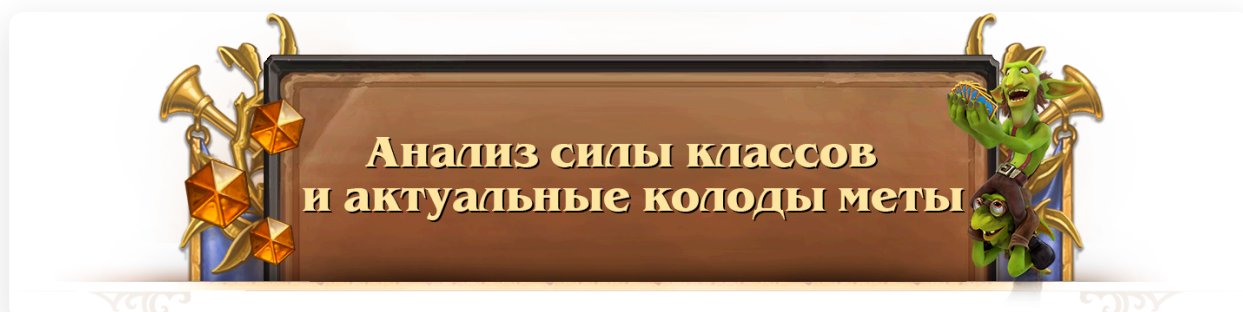
Несмотря на небольшую популярность, **Зефрис Охотник** силен и успешен. Игроки могут быть расстроены средними результатами в матчах с Друидами и Паладинами, зато Охотник прекрасно играет со Жрецами и Магами. Несмотря на небольшое пространство для улучшений, Зефрис Охотник может оказаться в выигрыше после изменений меты.

Фэйс Охотник играет весьма неплохо, но сама колода должны кардинально изменить свой подход к игре, если она хочет играть достойно. Для этого придется отказаться от тех карт, от которых не хочется отказываться.



Шаман:

Незадачливый класс в двух метрах от помойки. **Тотем Шаман** показывает относительно хороший винрейт, но он ползет вниз с каждым днем. В случае, если он не найдет прорывной подход, у него появятся большие проблемы. Остальные архетипы выглядят также безнадежно. На этом все.



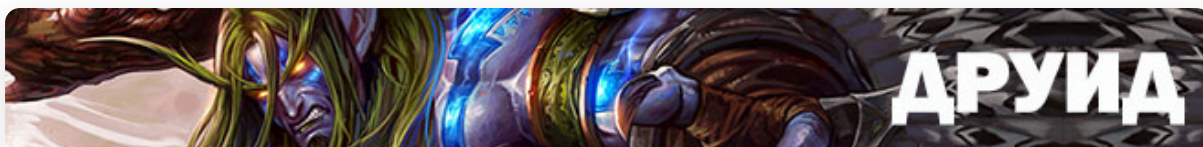
- **Друид | Воин | Разбойник | Паладин | Маг | Жрец**
- **Охотник на демонов | Охотник | Шаман | Чернокнижник**



- Чтобы скопировать колоду в буфер обмена, нажмите на данную иконку под нужной вам колодой.



- Что бы посмотреть колоды нажмите на ссылку с названием колоды.



- Возможно, в теории Друид не выглядит сильнейшим классом в игре, но на деле именно вокруг Малфуриона строится вся мета. Связка из [Буйства природы](#) и последующего розыгрыша [Зверей-защитников](#) настолько мощна, что любая колода не способная эффективно противостоять ей практически вынуждена покинуть ладдер. В описании других классов вы заметите, что любые архетипы держат в уме Бист Спелл

Друида, выстраивая свои сборки. Они либо готовят к этому моменту эффективную зачистку, либо дают Малфуриона бешеным стартовым натиском, иногда убивая еще до возможности разыграть **Зверей-защитников**.

Оптимальная сборка **Бист Spell Друида** была найдена относительно быстро – уже в первые дни после выхода Некроситета стало понятно, что все крутится вокруг скорейшего набора 7 кристаллов маны. Невозможно переоценить всю важность **Буйства природы** и **Зверей-защитников** для архетипа. А вот **Буйный рост** не так хорош – если вы ходите первым, то такой розыгрыш слишком медленный и имеет смысл оставлять его в руке только с Монеткой при игре вторым с последующим розыгрышем **Буйства природы**.

Таким образом, лучше отказаться от **Буйного роста** в пользу двух копий **Переполнения** – еще одной ключевой для стратегии архетипа карты. Одного **Переполнения** недостаточно, вам нужно реализовывать преимущество по кристаллам маны, и эта карта позволит чаще проворачивать комбинацию с несколькими активациями способности **Принца Кель'таса**.

Что касается **варианта с Малигосом** – такая сборка лучше смотрится против Жреца и Мага, но уступает другим классам, в особенности представленным агро колодами. Этот вариант Бист Spell Друида сможет играть значительную роль в мете, только при ее замедлении.

Агро Друиду не помог развернуться даже **Бормотун**. Очевидно, что карта невероятно сильна, но остальные карты в сборке не соответствует ей по уровню. **Бормотун** не вывозит в одиночку.

◦ Spell Друид :



Бист Spell Друид

•



•



Малигос Бист Spell Друид

•



◦ Агро Друид :



Агро Друид с Бормотуном

•



•

назад к выбору класса

•



ПАЛАДИН

читательницы. Но он оказался слишком слабым, однообразным и не оставляющем Валире пространства для маневра.

Второй подход - ставка на Танцующую с клинками в связке с **Самозатачивающимся мечом** и **Вульперой-токсикологом**. Такой вариант показывает себя неплохо, особенно против Андуина, и в данном мета-отчете представлена сборка от J_Alexander (с добавлением **Лазутчицы Лилиан**). Но у него есть один весомый недостаток: такой Агро Разбойник не успевает справиться с Бист Спелл Друидом.

Решением данной проблемы может стать вариант Агро Разбойника с маскировкой. Он также наносит немало урона, заодно дольше сохраняя ресурсы, благодаря **Волхвице Серого Сердца** и сбалансированной кривой маны. Представленная сборка включает лучшие карты для данной стратегии. Настоящим прорывом для этой колоды может стать **Норный скорпид**, который отлично смотрится не только в зеркальных схватках с другими агро колодами, но и против любого соперника. За счет такого количества существ с маскировкой открывается потенциал Пеплоуста-убийцы, который ранее не пользовался интересом игроков.

Коварный удар, **Смертоносный яд**, **Хладнокровие** и **Матрос Южных морей** - недорогие источники урона, сочетающиеся с **Тайным ходом**. **Лазутчица Лилиан** и **Джандис Барова** отлично зарекомендовали себя в любом архетипе Валиры, не мешают они и здесь.

Однако Агро Разбойник не единственный способ класса преуспеть в сложившейся мете. **Миракл Разбойник** предлагает еще один хороший способ поставить Малфуриона на место с помощью **Авантюриста**. Представленная здесь сборка родилась в ходе неудачных экспериментов с Разбойником на воровстве. **Вендетта** так и не заработала, как этого бы хотелось, но сама идея быстро усиливать **Авантюриста** привела к рождению данного варианта.

Карты секретов очень важны для любой колоды Валиры, не играющей в данной мете через сверхагрессивную стратегию, поскольку **Бандитка с дубинкой** дает мощный ответ на действия Друида и Паладина в поздней стадии поединка. **Железная кора** и **Манускрипт надежды** вынуждают колоды Разбойника без секретов включать в сборку **Ошеломление**, а **Бандитка с дубинкой** - гораздо более мощная версия **Ошеломления**.

В Миракл Разбойнике используется сразу шесть секретов, чтобы **Темный ювелир Ханар** и **Бандитки с дубинками** всегда были наготове (при четырех секретах они слишком слабы и ненадежны). Соответственно больше секретов для бесплатного розыгрыша через **Подготовку** при выставленном **Авантюристе**. **Махинация** плохо сочетается с **Авантюристом**, поэтому эта позиция отдана **Списыванию**. Данный секрет на удивление эффективен, поскольку вы можете заранее предугадать ключевые ходы многих соперников. Помогает **Списывание** и против игроков с Монеткой на руках, но все может измениться, когда игроки привыкнут к этой карте и эффект неожиданности исчезнет.

В сборку включены два первых дропа, отличные цели для **Шага сквозь тень**:

Кошка фараона и **Воровка палочек (Шпионка)** не так хороша в данном архетипе). Наконец, не обошлось без двух ключевых легендарных карт Валиры: **Лазутчица Лилиан** и **Джандис Барова**.

Галакронд Разбойник также попадает в ладдере, хотя и не получил особого развития. Проблема данного архетипа в излишней медлительности. Если колоде нужно время для раскачки, то в нынешних условиях ее просто сминает Бист Спелл Друид, что не делает ей чести. Из доступных сборок предпочтительнее смотрится вариант с секретами (по причинам, озвученным выше). В мета-отчете представлена сборка от Meati, в которой интересно смотрится [Хранитель знаний Полкелт](#).

• **Агро Разбойник :**

-  **Стелс Агро Разбойник (сборка с Танцующей с клинками)**



-  **Агро Разбойник (сборка с Запойной читательницей)**



◦ **Галакронд Разбойник :**

-  **Секрет Галакронд Разбойник**



◦ **Миракл Разбойник :**

-  **Секрет Миракл Разбойник**



- [назад к выбору класса](#)



- Маг – главная загадка дополнения. Класс меньше остальных понимает, на что же он способен. Понадобится еще хотя бы один мета-отчет, чтобы до конца утвердиться в каких-либо оценках, однако уже сейчас можно выделить некоторые тенденции.

Прежде всего, комбинация **ОТК Mara** с **Мозаки** выглядит откровенно слабо и навряд ли пройдет проверку временем. Колода побеждает эффектно, но получается у нее это не всегда. В целом на всех рангах ее статистика ужасна, и даже пресловутое “хороша в руках опытных игроков” здесь не применить. Лучше обойти этот архетип стороной.

Циклон Маг экспериментирует со множеством карт и условий победы, и пока что ни один из них не выходит на первый план. Даже сам **Манасмерч** находится под вопросом у некоторых игроков, впрочем, пока не все поняли, какова его роль в

текущей мете. Это сильная карта для поздней игры и важный активатор эффекта **Великана из маны**. Не стоит рисковать, оставляя **Манасмерч** на муллигане с целью сыграть его раньше. Разве что у вас уже есть сильнейшая рука во главе с **Ученицей чародея**.

Какая карта не вызывает сомнений, так это **Стрелы инволюции**. Это один из сильнейших инструментов класса в текущей мете, а в частности важнейший ответ Друиду и Паладину. Без сомнений стоит использовать 2 копии этой карты.

Осталось разобраться с условиями победы. Нави'ла вызывала сомнения ввиду требуемых для нее ресурсов, однако 5 ед. здоровья вкупе с опасным эффектом за 3 маны – уже неплохое подспорье. **Рас Ледяной Шепот** невероятно силен в быстрых матч-апах, где он способен расправляться со столом противника и в одиночку приносить вам победы. **Джандис Барова** отлично показывает себя с медленными противниками, такими как Жрец. Несмотря на наличие **Великанов из маны**, **Воля призывателя** все равно остается сомнительным решением, поскольку карта сильно зависима от этих самых великанов. Как максимум можно использовать 1 копию.

Рено Маг – самый незаметный представитель класса, и в то же время самый эффективный. **Джандис Барова**, **Рас Ледяной Шепот** и **Стрелы инволюции** стали тремя лучшими картами в колоде. Здесь представлена сборка от Ох, которая использует дешевые заклинания и **Воспламенителя**. Вполне возможно, архетип и вовсе откажется от набора больших заклинаний, однако текущая статистика пока что не позволяет составить подобную сборку. Такой колоде понадобится новое условие победы для медленных противостояний. Может ли это быть **Архимаг Антонидас**? Или **Кобальтовая чародейка**? Пока что этот вопрос открытый.

◦ Рено Маг :



Рено Маг с уроном от заклинаний

◦ Циклон Маг :



Циклон Маг

◦ ОТК Маг :



ОТК Маг с Мозаки



• [назад к выбору класса](#)



- Жрец превзошел все возможные ожидания и претендует на роль одного из лучших классов, который удобно расположился в нынешней мете. Ключ к успеху Андуина – возможность противостоять Малфуриону. Благодаря набору недорогих ремувалов

Жрец способен пережить натиск Друида, несмотря на существенный проигрыш в доступных кристаллах маны.

Зефрис Жрец стал ведущим представителем класса в первые дни Некроситета, что вполне логично, поскольку такой архетип легче выстраивается, а **Зефрис Великий** оказывает огромную помощь в противодействии большому столу Друида.

Воровство существ – механика со значительным потенциалом, которую не стоит обходить стороной. **Кабалист-послушник** – одна из сильнейших карт Жреца, а **Козни Лазул** являются отличным активатором для нее. Также в колоде присутствует **Темная жрица**, которая также сочетается с **Кознями Лазул** и **Волной апатии**, улучшая потенциал этих карт. Такой набор позволит вам иметь дополнительную возможность для переворота стола в поздней игре. Ради **Козней Лазул** сборку покинуло **Темное безумие**, которое было худшим ремувалом в ней.

Подобрать сборку **Галакронд Жреца** было намного сложнее, и этот процесс все еще не закончен. **Временной разрыв** – вторая по силе карта с воззванием после **Приверженки Галакронда**, а колоде нужно как минимум 4 таких карты, чтобы использовать и **Прядильщицу судеб**. Представленная сборка выглядит лучше тех, что использовали набор драконов в первые дни дополнения, однако на 100% утверждать ее превосходство пока нельзя.

В отличие от сборок Руин Запределья нынешняя не полагается на генерацию ресурсов из колоды противника. Условие победы в медленных матч-апах – это воровство главной вражеской угрозы с помощью **Волны апатии** и **Кабалиста-послушника**. Также в колоде присутствует **Воскрешение мертвых**, которое позволяет в большей степени положиться на ваши собственные карты, а не случайно сгенерированных существ.

Во главе каждой колоды Жреца теперь стоит **Мучительница Иллюсия**, однако важно знать, как эффективно ее использовать. Она сильна в поздней игре, а в ранней ее часто переоценивают. Розыгрыш Иллюсии на 2-м ходу с целью отнять у противника его 2-й ход – не самое выгодное решение (впрочем, в какие-то моменты оно может быть верным, что применимо к любому решению в Hearthstone). Используйте Иллюсию, чтобы лишить оппонента важных карт в поздней игре. Чаще всего такой ход вас обрадует... а вашего противника – нет.

Темпо Жрец также появлялся в ладдере, но не показал каких-либо выдающихся результатов. Он неплохо выступает против Друида, но рассыпается перед Паладином, а также с трудом играет против медленных Жрецов и Магов. Ему не хватает буквально пары хороших карт, чтобы обрести конкурентоспособность, однако он уже ближе к цели, чем раньше.

- **Галакронд Жрец:**



Галакронд Жрец

- Зефрис Жрец:



Зефрис Жрец

- Темпо Жрец:



Темпо Жрец



- назад к выбору класса



Агро Охотник на демонов не так активно вступил в новую мету, зато у него есть много пространства для наращивания силы, спасибо хорошему матч-апу с Чистым Паладином. Оптимизация сборок должна пройти довольно легко.

Для начала, **Планирование** – плохая карта. Очень плохая карта. Винрейт архетипа серьезно пострадал из-за нее, поскольку первые сборки актив ее использовали. **Запойная читательница** значительно лучше **Планирования**, а также не конфликтует с **Черепом Гул’дана**, который все еще вам пригодится.

В текущей мете лучше всего занизить кривую маны. **Бесстрашный посвященный** – сильный 1-й дроп, который можно поставить в один ряд с **Двойным ударом**, **Демоном-питомцем** и **Сожжением маны**. Последнее особенно полезно при встречах с Друидами. **Косторез** хорош просто как 4/2 оружие за 4 маны без каких-либо синергий. 8 ед. урона в одной карте и возможность активировать **Мастера глефы** по кривой маны – слишком серьезные преимущества.

Карты, которые покинули сборку, это **Аманийский берсерк** и **Сатир-надзиратель**. Впрочем, вы можете вернуть их, убрав **Бесстрашного посвященного** и **Сожжение маны** – это довольно неоднозначный выбор. **Сатир-надзиратель** конфликтует с **Косторезом**, а также плохо сочетается с **Запойной читательницей**. Однако он может стать приоритетнее, если мета замедлится.

Контроль Охотник на демонов погряз в настолько ужасных сборках, какие вы только можете себе представить. Оригинальная сборка Vicious Syndicate намного лучше тех, что составляют статистику. Колода страдает от Паладинов, поскольку не имеет в своем арсенале сильных точечных ремувалов. Против других же классов архетип подает надежды. Если Друид с Паладином ослабнут каким-либо образом, колода может заиграть новыми красками.

• **Агро Охотник на демонов :**



Агро Охотник на демонов

- **Контроль Охотник на демонов :**



Охотник на Демонов на фрагментах душ



• [назад к выбору класса](#)



- Несмотря на высокие ожидания от **Биг Воина** перед выходом дополнения, никто не предполагал, что он станет лучшей колодой класса в Некроситете. Однако это стало реальностью, и во многом благодаря влиянию Бист Друида. В то же самое время Агро и Контроль Воины рассыпаются перед трюками Малфуриона с маной и... трюками Андуина в целом.

Сборка Биг Воина вполне прямолинейна. Одна из недооцененных карт – это **Спортоведение**, которая снабжает колоду ремувалами для ранней игры. **Запугивание** – важный точечный ремувал против как Друида, так и Паладина, в то время как **Оплот Аззинота** позволяет затянуть партию.

Агро Воин разбит Друидами, Паладинами и Жрецами в пух и прах. Колода может извлечь большую пользу из Кор'кронских воинов, заменив ими набор из предсмертных хрипов. Матч-ап со Жрецом становится намного лучше благодаря такому изменению (как и матч-ап с Паладином). Также теперь в качестве дополнительного источника урона и присутствия на столе выступает не **Капитан Зелениямс**, а **Доктор Крастинов**. **Лорд Баров** – обязательная карта в колоде, если вы хотите иметь хоть какие-то шансы против Друида.

Статистика **Контроль Воина** серьезно пострадала из-за ряда сборок, которые пытаются играть от ремувалов. Конечно, хотелось бы иметь винрейт со Жрецом чуть выше 10%, однако для остальных игр бомбы – неотъемлемая часть победы. Именно у Бомб Воина есть потенциал. Представленная сборка является частью лайн-апов Casie и Bunnuhorror на предстоящей неделе Grandmasters. Да и в целом Бомб Воин широко представлен на турнире. Сборка полагается на **Гайкалибур**, который вы можете использовать снова и снова. Остается надеяться, что архетип станет популярнее и позволит более пристально взглянуть на статистику своих карт.

- **Агро Воин :**



Агро Воин с Крастиновым



- **Бомб Воин :**

Шаман, вероятнее всего, слабейший класс на данный момент. Большинство его архетипов провалились после выхода дополнения, включая широко растиражированного **Шамана на уроне от заклинаний**. Единственная конкурентоспособная колода Тралла на данный момент – это **Тотем Шаман**, однако даже он не выглядит впечатляюще.

Поиск лучшей сборки Тотем Шаман привел к очень интересным результатам. К удивлению, **Тотем с подвохом** показал очень низкие результаты, и оказался плох даже для Тотем Шамана. Средний эффект, который производит карта, недостаточен для того, чтобы нивелировать потерю темпа от розыгрыша 0/3 существа за 2 маны.

Зато хорошо показывают себя **Стрелы инволюции** (вы уже знаете почему) и **Поток**, которые отлично сочетаются вместе с **Составителем конспектов**. **Жажда крови** снова в сборке, поскольку финишная прямая колоды довольно размыта.

В целом Шаман находится в плачевном положении. В то время как ряд агрессивных колод только набирают силу, позиция Тралла может стать только хуже. Не факт, что балансные изменения кардинально перевернут ситуацию с учетом того, что Бист Друид и так неплохой матч-ап для Тотем Шамана.

- ◦ ▪ **Тотем Шаман :**



Тотем шаман



назад к выбору класса



- С одной стороны, Некроситет оказался довольно скучным местом для Охотника, поскольку новые карты не смогли образовать новый архетип класса. С другой стороны, **Зефрис Охотник** вполне комфортно чувствует себя в новой мете, которая, впрочем, еще может измениться благодаря перестановкам, происходящим в других классах.

Несколько новых 1-х дропов значительно улучшили раннюю игру Охотника, в то время как **Хранитель знаний Полкелт** позволил быстрее находить **Укротителя ящеров Бранна**. Сборка показывает себя отлично, но держите в уме одно: на этапе муллигана стоит действовать более рискованно, поскольку вы можете себе это позволить - не держитесь за 3-и дропы (у вас и так их много), если у вас нет еще более ранней игры.

- Фейс Охотник :



Фейс Охотник

- Бранн Зефрис Охотник :

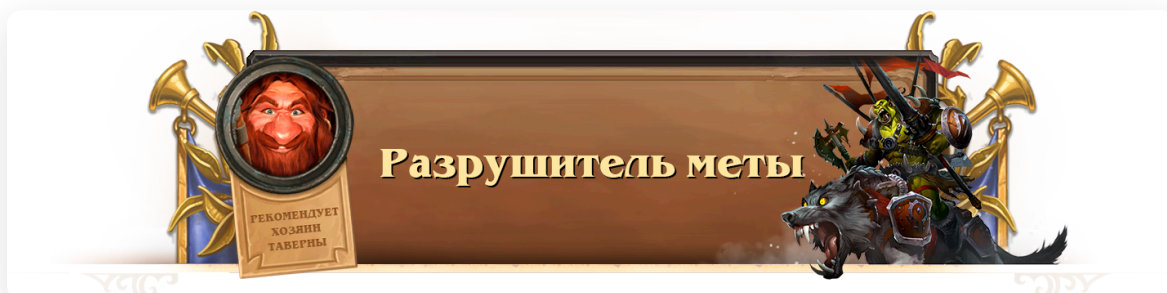


Зефрис Охотник



- назад к выбору класса

◦



- Текущее положение дел в мете могут перевернуть сразу несколько различных колод. Большой потенциал повлиять на мету, которую диктуют **Бист Spell Друид** и **Чистый Паладин**, есть у **Мага** и **Чернокнижника**.

Однако на этой неделе звание разрушителя меты будет отдано Андуину. Никак иначе и быть не могло после того, что случилось в обзоре Некроситета [авторы Vicious Syndicate ожидали, что **Жрец** окажется худшим классом в новой мете - прим. пер.]. Впрочем, возможно, звание разрушителя меты стоило и вовсе отдать **Мучительнице Иллюсии**.

Вкратце, у Жреца есть все необходимые инструменты, чтобы сдерживать самые невообразимые ходы в текущей мете. Класс способен как избавляться от огромного числа характеристик на стороне противника, так и вовсе своровать их с помощью комбинации **Волны апатии** и **Кабалиста-послушника**. Или вообще не позволить этим характеристикам появиться стараниями **Мучительницы Иллюсии**.

Жрец находится в отличном положении и способен заставить любую другую колоду почувствовать себя ничтожной. Главный вопрос заключается в том, может ли кто-то сделать то же самое со Жрецом?

- **Галакронд Жрец:**



Галакронд Жрец

- Зефрис Жрец:



Зефрис Жрец



- Источник www.vicioussyndicate.com на языке оригинала