

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Самая сбалансированная и разнообразная мета Hearthstone. Vicious Syndicate мета-отчет №172

04.09.2020

Мета-отчеты

Мета-отчет

Мета Некроситета - одна из самых сбалансированных и разнообразных за всю историю игры. На высоких рангах, где борьба идет за каждую долю процента, нет ни единой доминирующей колоды, которая могла бы претендовать на звание Тир-1.

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Здравствуйте, уважаемые посетители и подписчики портала kolodahearthstone.ru

Мета Некроситета - одна из самых сбалансированных и разнообразных за всю историю игры. На высоких рангах, где борьба идет за каждую долю процента, нет ни единой доминирующей колоды, которая могла бы претендовать на звание Тир-1. Подробности в мета-отчете ниже.

- **Всего проанализировано игр:** **250 000**

- **Топ 1000 ранга Легенда:** **8 000**
- На ранге Легенда (за искл Топ 1к): 54 000
- Алмаз 1-4: 42 000
- Алмаз 10-5: 41 000
- Платина: 31 000
- Бронза/ Серебро / Золото: 74 000

Мета от Vicious Syndicate написана до анонса нерфов и баффов от Blizzard. Патч с обновлением выйдет 8 сентября.

Многие игроки, ссылаясь на мету от VS и свой опыт, утверждают, что мета Стандарта и так хорошо сбалансирована и патч с нерфами и баффами не нужен.

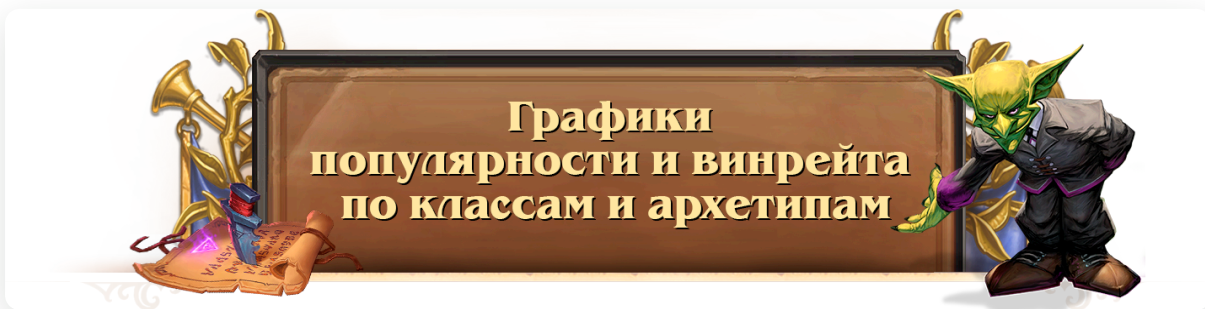


Содержание мета-отчета:

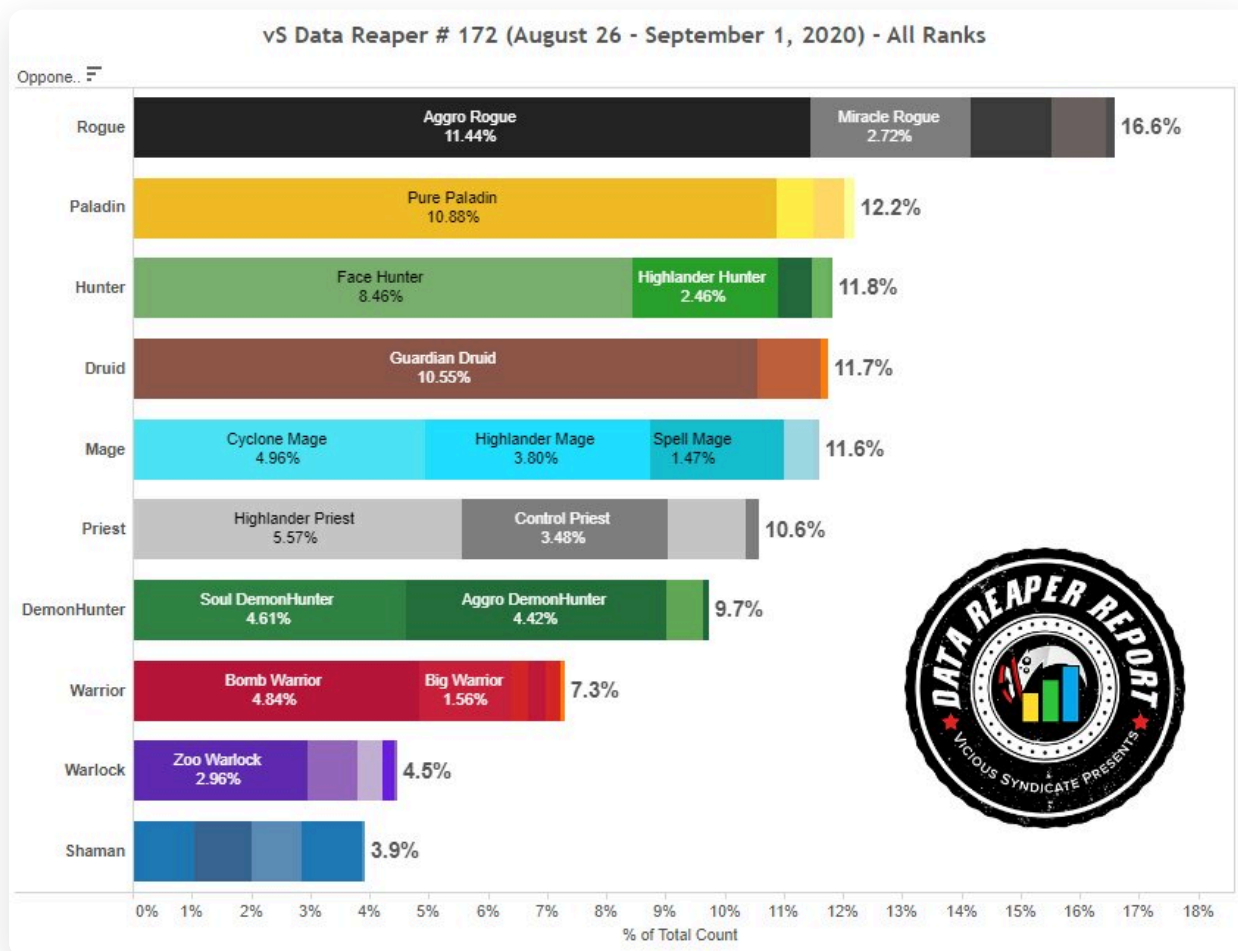
1. *Графики популярности по классам и архетипам*
2. *Анализ популярности классов*
3. *Графики винрейта и рейтинг архетипов*
4. *Анализ силы архетипов*
5. *Анализ силы классов и актуальные колоды меты*

6. Разрушители меты

-
-



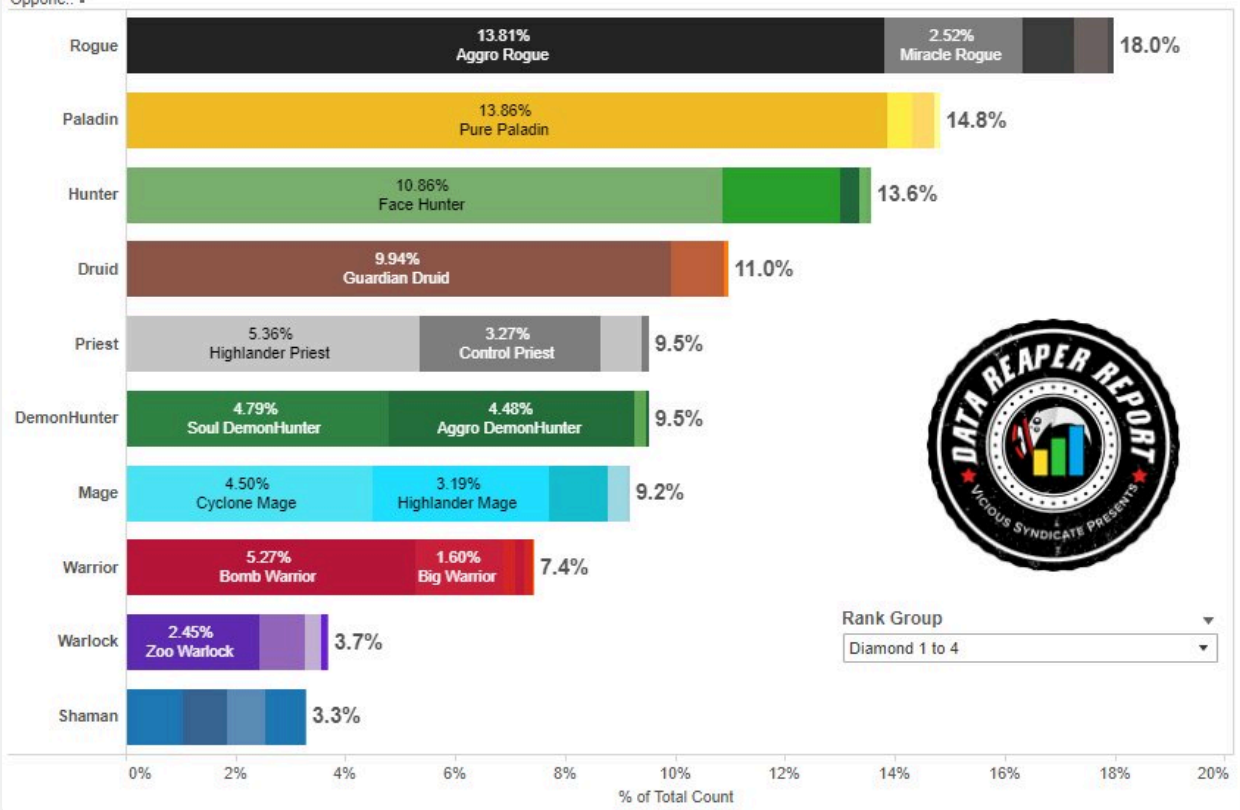
По всем рангам



В промежутке ранга Алмаз 4 - 1

vS Data Reaper # 172 (August 26 - September 1, 2020) - By Ranks

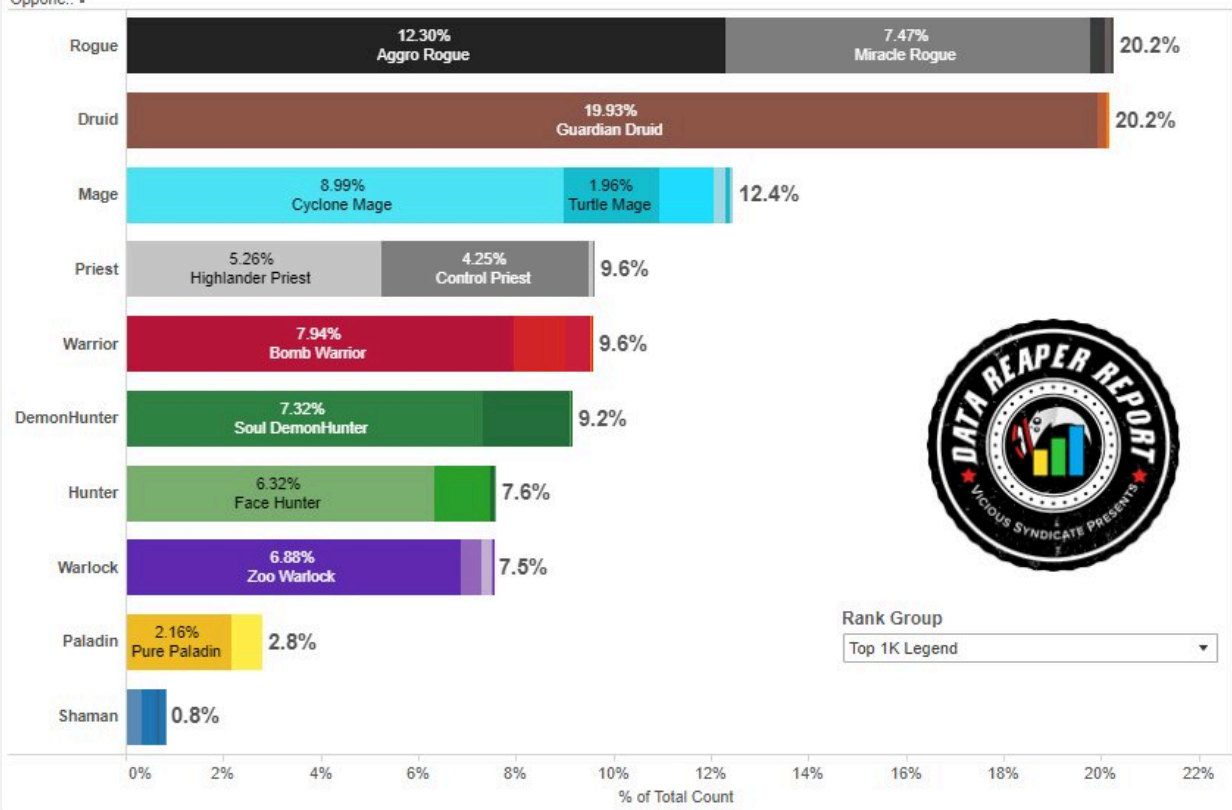
Oppone.. F



Топ 1000 ранга Легенда

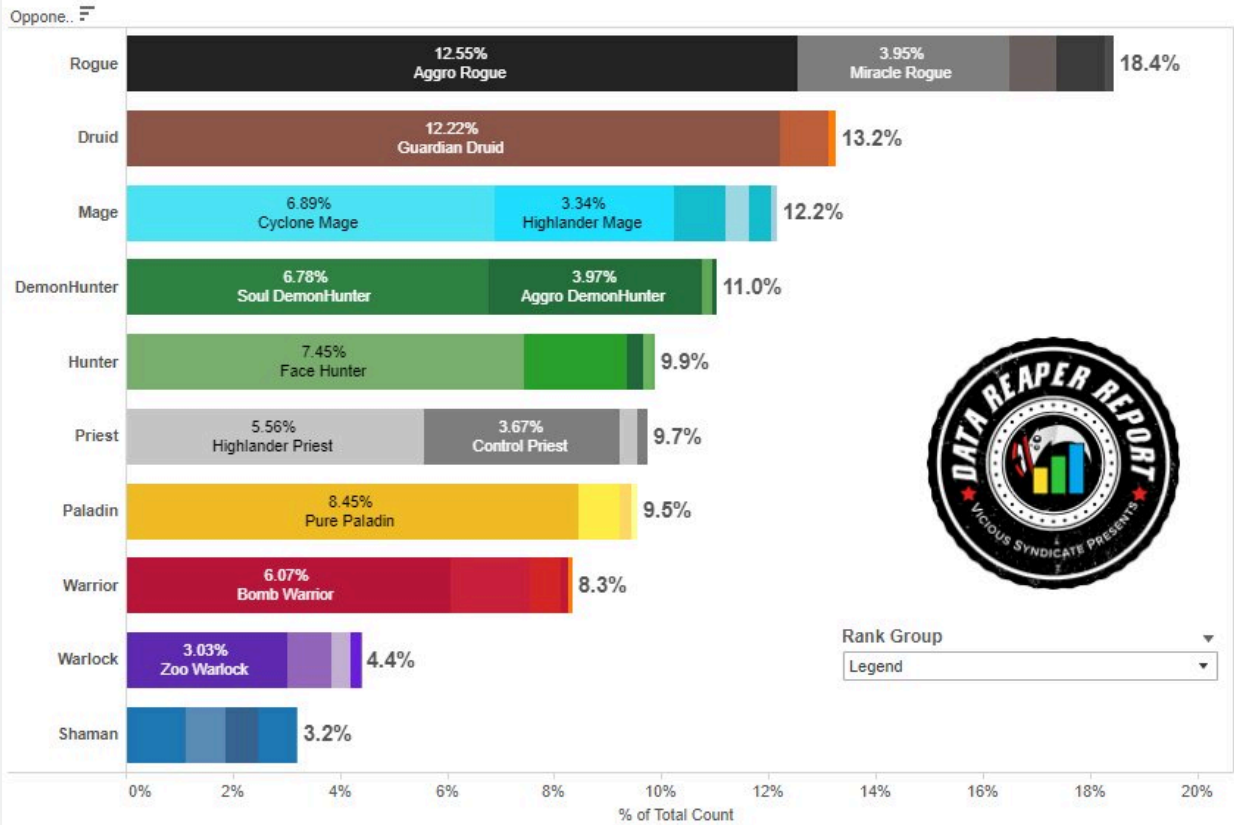
vs Data Reaper # 172 (August 26 - September 1, 2020) - By Ranks

Oppone.. F



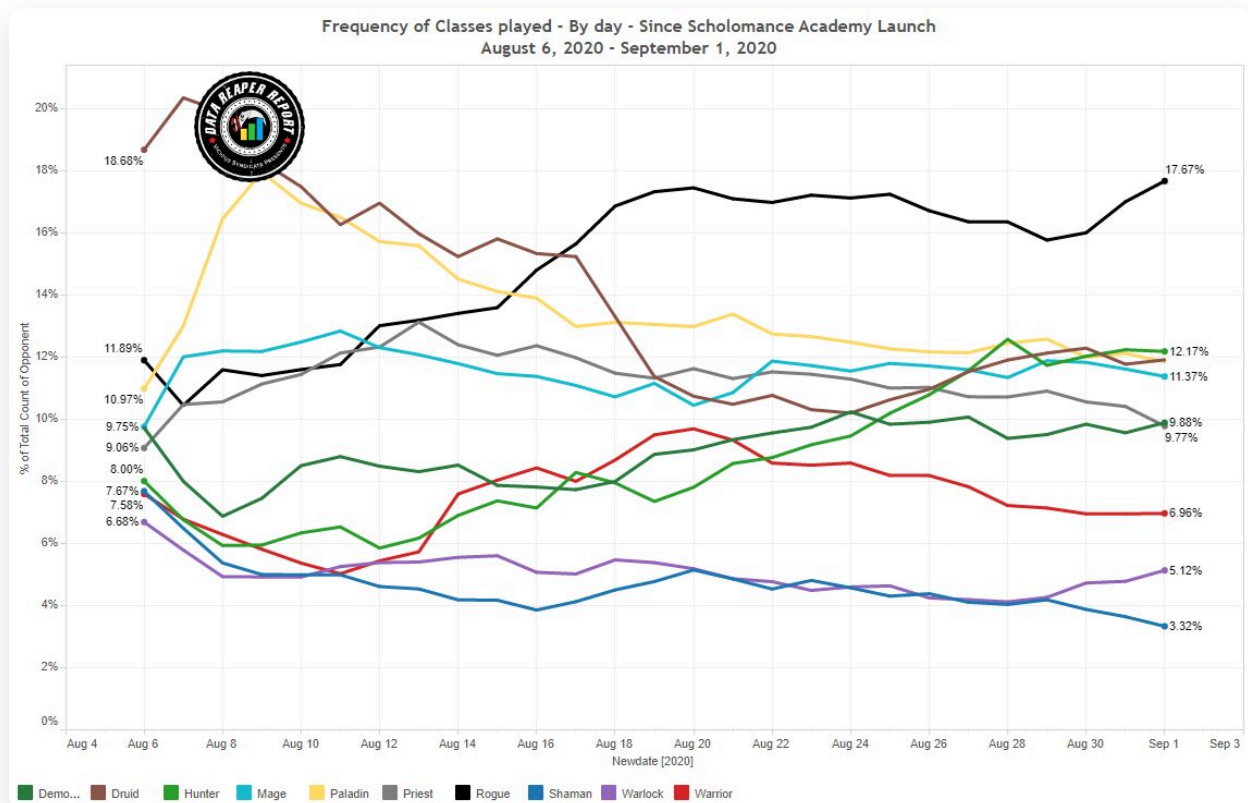
На ранге Легенда

vS Data Reaper # 172 (August 26 - September 1, 2020) - By Ranks



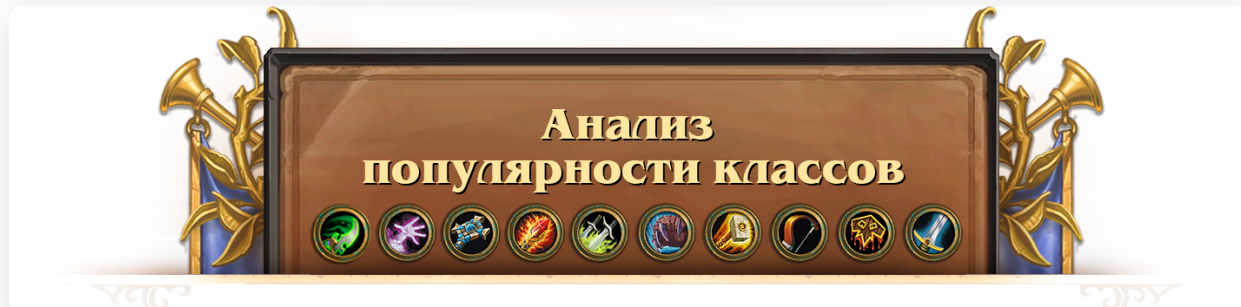
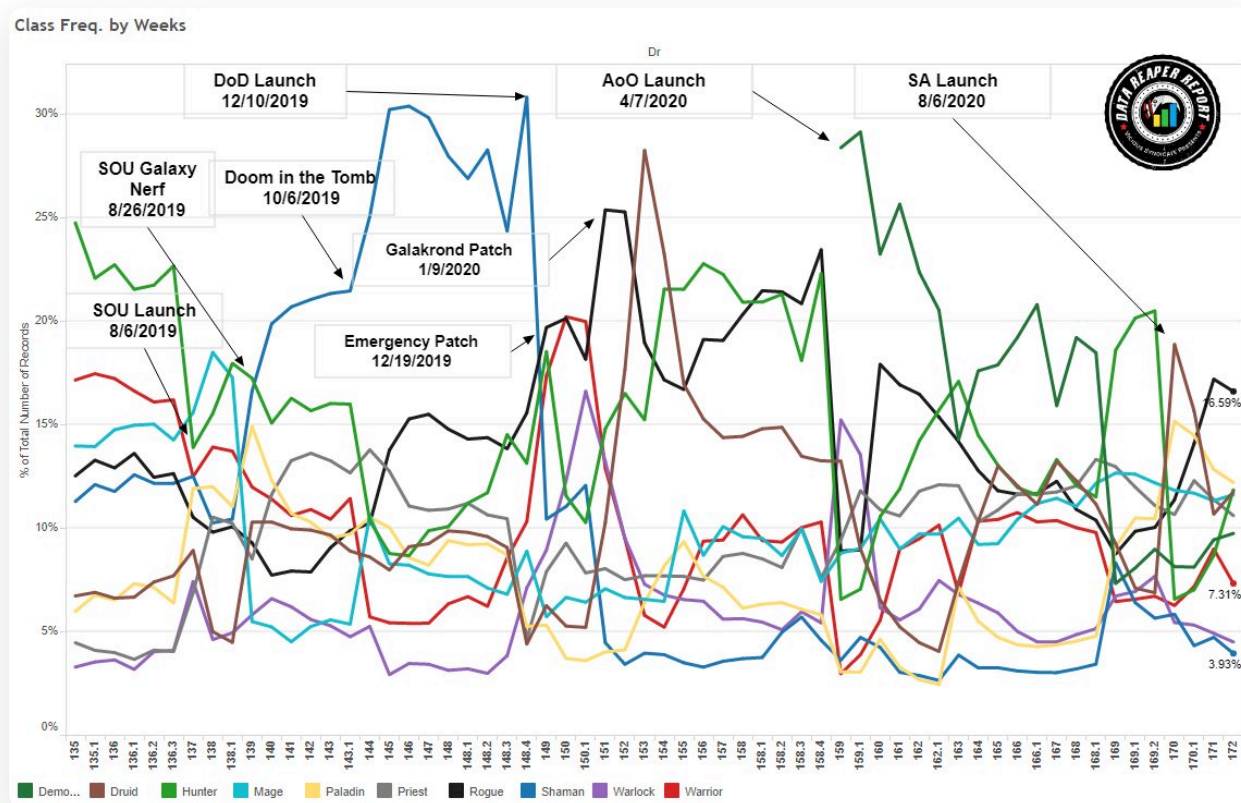
Следующий график показывает прогресс популярности классов с момента выхода дополнения "Некрситет" по дням


нажмите, чтобы посмотреть график





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

нажмите, чтобы посмотреть график



 **Агро Разбойник** теряет хватку? Архетип упал на всех рангах, особенно в Легенде, где его количество сократилось на треть. При этом он продолжает экспериментировать со сборкой, породив третий вариант. В то же время **Миракл Разбойник** набирает обороты, и эта колода получила большое внимание от игроков в топе Легенды.

 **Друид** растет, и наиболее заметно - в Легенде. **Малигос Друид** уступает позиции, а новая сборка **Бист Друида** вновь обращается к **Выживанию сильнейших**.

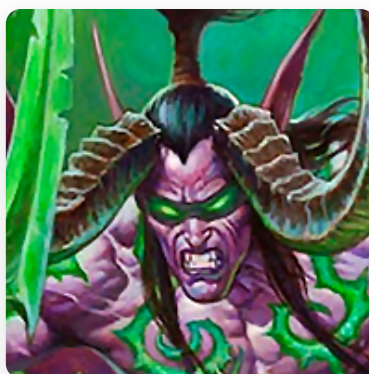
 **Маг** слегка нарастил численность. **Циклон Маг** очень популярен в топе Легенды, а его сборка улучшается день ото дня. **Рено Маг** стагнирует. **Дрыжеглот Маг** чуть-чуть подрос и стал более заметен на высоких рангах.



Игроки упорно отказываются использовать хорошие сборки, вот почему популярность **Жреца** резко просела (особенно колоды с Зефрисом). Появились сборки **Контроль Жреца**, которые отказываются от Галакронда, хотя все они в целом используют почти одни и те же карты (поэтому их трудно отделить друг от друга).



Воин уступает позиции. Мета успешно ответила **Бомб Воину**, опустив его с доминантной позиции на обычное место среди других хороших архетипов, и потому колода стала чуть менее популярной. На низких рангах архетип встречается даже реже из-за популярности Разбойника, Паладина и Охотника. **Биг Воин** - слишком нишевая колода, которая практически исчезает на высоких рангах.



Охотник на демонов в самом разгаре крупных изменений, и **Охотник на демонов на душах** обходит свой Агро вариант. В топе Легенды бывший тиран меты Руин Запределья встречается лишь изредка.



Разрушитель меты - **Фэйс Охотник** - набрал популярность, став одной из самых популярных колод для взятия Легенды. Его популярность не снижается и в Легенде, где он обходит по численности **Зефрис Охотника**. Но и не стоит думать плохо о Зефрис Охотнике - он показывает вполне хорошие результаты.



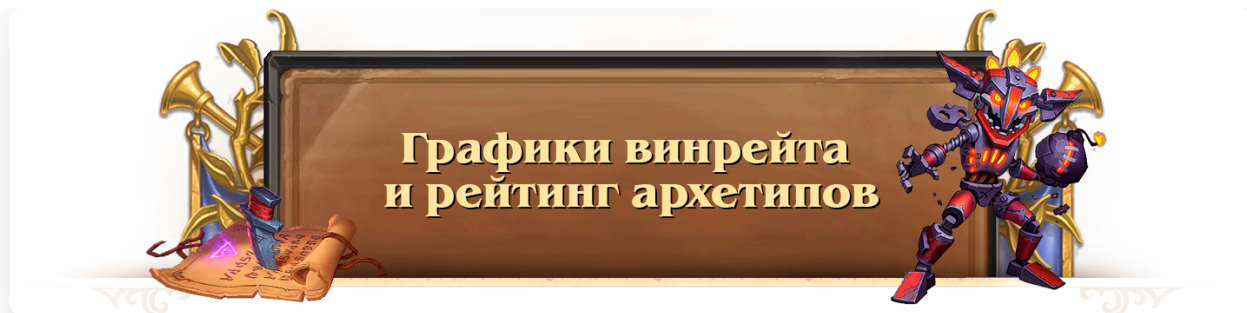
Чернокнижник возвращается? **Зоолок** разогнал, что удивительно для топа Легенды в конце августа. Новая сборка с **Метателем перьев** показала хорошие результаты в руках нескольких отдельных игроков, так что у архетипа есть все шансы забраться на пару уровней выше. Другим колодам Чернокнижника так сильно не везет, к сожалению.



Паладин сильно доминирует на подъеме в Легенду, но еще сильнее падает на высоких рангах. Это второй по популярности класс в Алмазе, седьмой - в Легенде, девятый - в топе Легенды.



Шаман не может похвастаться такой проблемой - он одинаково не нужен всему лadders. В топе Легенды вы скорее встретите в два раза больше Дрыжеглот Магов, чем любую колоду Шамана. Ну это так, для сравнения.



Диаграммы матч-апов

По всем рангам

Matchup Win rates based on games between 8/26/2020-9/1/2020
(Minimum 100 games required per matchup)

Rank Group

All Ranks



Hero / Hero Deck		Opponent / Opponent Deck																								
		Demo..	Druid	Hunter	Mage	P..	Priest	Rogue	Shaman	Warlo..	Warrior															
		Aggro Demon..	Soul Demonh..	Gibberling Druid	Guardian Druid	Face Hunter	Highlander Hu..	Cyclone Mage	Highlander Ma..	Spell Mage	Turtle Mage	Pure Paladin	Control Priest	Highlander Pri..	Resurrect Priest	Aggro Rogue	Galakrond Ro..	Miracle Rogue	Quest Rogue	Highlander Sh..	Quest Shaman	Totem Shaman	Galakrond Wa..	Zoo Warlock	Big Warrior	Bomb Warrior
DemonHunter	Aggro DemonHunter	Black	Red	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	DemonHunter	Red	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Soul DemonHunter	Green	Black	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Druid	Gibberling Druid	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Guardian Druid	Green	Green	Black	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Hunter	Face Hunter	Green	Red	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Highlander Hunter	Red	Red	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Mage	Cyclone Mage	Green	Red	Green	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Highlander Mage	Green	Green	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Spell Mage	Red	Red	Green	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Turtle Mage	Red	Red	Green	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Paladin	Pure Paladin	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Priest	Control Priest	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
	Highlander Priest	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
	Resurrect Priest	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
Rogue	Aggro Rogue	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	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	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Miracle Rogue	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Quest Rogue	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
Shaman	Highlander Shaman	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Quest Shaman	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Totem Shaman	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Warlock	Galakrond Warlock	Red	Red	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	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Warrior	Big Warrior	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Bomb Warrior	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red

В промежутке рангов Алмаз 4 - Легенды

Matchup Win rates based on games between 8/26/2020-9/1/2020
(Minimum 100 games required per matchup)

Rank Group

D4 to L



Hero Deck		Opponent / Opponent Deck																									
		Demo..	Druid	Hunter	Mage	P..	Priest	Rogue	Shaman	Warlo..	Warrior																
Hero	Hero Deck	Aggro Demon..	Soul Demonh..	Gibberling Druid	Guardian Druid	Face Hunter	Highlander Hu..	Cyclone Mage	Highlander Ma..	Spell Mage	Turtle Mage	Pure Paladin	Control Priest	Highlander Pri..	Resurrect Priest	Aggro Rogue	Galakrond Ro..	Miracle Rogue	Quest Rogue	Highlander Sh..	Quest Shaman	Totem Shaman	Galakrond Wa..	Zoo Warlock	Big Warrior	Bomb Warrior	
DemonHunter	Aggro DemonHunter	Black	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	DemonHunter	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Soul DemonHunter	Green	Black	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Druid	Gibberling Druid	Green	Black	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Guardian Druid	Green	Green	Black	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Hunter	Face Hunter	Red	Red	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Highlander Hunter	Red	Red	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Mage	Cyclone Mage	Green	Red	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Highlander Mage	Green	Red	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Spell Mage	Green	Red	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Turtle Mage	Green	Red	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Paladin	Pure Paladin	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Priest	Control Priest	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Highlander Priest	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Resurrect Priest	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Rogue	Aggro Rogue	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Galakrond Rogue	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Miracle Rogue	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Quest Rogue	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Shaman	Highlander Shaman	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Quest Shaman	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Totem Shaman	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Warlock	Galakrond Warlock	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Zoo Warlock	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Warrior	Big Warrior	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Bomb Warrior	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green

На ранге Легенда

Matchup Win rates based on games between 8/26/2020-9/1/2020
(Minimum 100 games required per matchup)

Rank Group

Legend



Hero Deck		Opponent / Opponent Deck																								
		Demo..	Druid	Hunter	Mage	P..	Priest	Rogue	Shaman	Warlo..	Warrior															
Hero	Hero Deck	Aggro Demon..	Soul DemonH..	Gibberling Druid	Guardian Druid	Face Hunter	Highlander Hu..	Cyclone Mage	Highlander Ma..	Turtle Mage	Pure Paladin	Control Priest	Highlander Pri..	Resurrect Priest	Aggro Rogue	Galakrond Ro..	Miracle Rogue	Quest Rogue	Highlander Sh..	Quest Shaman	Totem Shaman	Galakrond Wa..	Zoo Warlock	Big Warrior	Bomb Warrior	
DemonHunter	Aggro DemonHunter	Black	Red																							
	Soul DemonHunter	Green	Black																							
Druid	Gibberling Druid			Black																						
	Guardian Druid				Black																					
Hunter	Face Hunter					Black																				
	Highlander Hunter						Black																			
Mage	Cyclone Mage							Black																		
	Highlander Mage								Black																	
	Turtle Mage									Black																
Paladin	Pure Paladin									Black																
Priest	Control Priest										Black															
	Highlander Priest											Black														
	Resurrect Priest													Black												
Rogue	Aggro Rogue														Black											
	Galakrond Rogue															Black										
	Miracle Rogue																Black									
	Quest Rogue																	Black								
Shaman	Highlander Shaman																			Black						
	Quest Shaman																				Black					
	Totem Shaman																					Green				
Warlock	Galakrond Warlock																						Black			
	Zoo Warlock																							Black		
Warrior	Big Warrior																								Black	
	Bomb Warrior																								Black	

Таблица % винрейта архетипов с распределением по Тир уровням

Diamond 5 to 10

vS Power Rankings
DR # 172

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Pure Paladin	54.25	0.20	100.0	96.4	98.2
	Face Hunter	53.92	0.13	96.2	71.6	83.9
Tier 2	Soul DemonHunter	51.88	0.10	72.2	34.9	53.5
	Miracle Rogue	51.55	0.40	68.2	18.7	43.4
	Highlander Hunter	51.53	-0.19	68.0	22.0	45.0
	Aggro Rogue	50.87	-1.96	60.3	100.0	80.1
	Aggro DemonHunter	50.65	-1.27	57.7	37.1	47.4
	Zoo Warlock	50.57	1.51	56.7	22.3	39.5
	Cyclone Mage	50.56	-0.79	56.6	37.5	47.0
	Guardian Druid	50.27	0.03	53.2	83.9	68.6
Tier 3	Bomb Warrior	50.24	-0.53	52.8	42.8	47.8
	Highlander Mage	49.66	-0.19	46.0	33.9	39.9
	Totem Shaman	49.24	-1.11	41.0	9.2	25.1
	Highlander Priest	49.17	-0.39	40.2	51.5	45.9
	Turtle Mage	48.45		31.7	7.8	19.8
	Big Warrior	48.05	0.98	27.0	15.5	21.3
	Control Priest	48.01	3.18	26.6	30.7	28.7
	Gibberling Druid	47.84		24.5	10.7	17.6
Tier 4	Galakrond Warlock	47.54	-0.16	21.1	7.5	14.3
	Resurrect Priest	47.10		15.9	11.3	13.6
	Galakrond Rogue	45.74	-1.46	-0.1	11.1	5.5
	Quest Rogue	45.66		-1.1	7.8	3.4
	Spell Mage	43.27		-29.2	9.9	-9.6
	Quest Shaman	42.27	-1.43	-40.9	11.0	-14.9
Highlander Shaman	40.01	0.34	-67.6	9.2	-29.2	

Diamond 1 to 4

vS Power Rankings
DR # 172

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Pure Paladin	53.58	0.89	100.0	100.0	100.0
	Face Hunter	52.78	-0.07	88.8	78.3	83.6
	Miracle Rogue	52.02	1.42	78.1	18.2	48.2
Tier 2	Soul DemonHunter	50.99	-0.04	63.9	34.6	49.2
	Cyclone Mage	50.47	-0.87	56.6	32.5	44.5
	Aggro DemonHunter	50.21	-1.37	53.0	32.3	42.7
	Highlander Hunter	50.12	-0.38	51.7	15.5	33.6
	Guardian Druid	50.07	0.29	51.0	71.7	61.4
	Aggro Rogue	50.01	-2.22	50.1	99.6	74.9
Tier 3	Zoo Warlock	49.76	1.30	46.7	17.7	32.2
	Highlander Mage	49.22	0.09	39.1	23.0	31.1
	Highlander Priest	49.19	-0.74	38.7	38.7	38.7
	Bomb Warrior	49.10	-0.62	37.4	38.0	37.7
	Totem Shaman	48.29	-1.15	26.1	5.7	15.9
	Control Priest	48.26	3.43	25.7	23.6	24.7
Tier 4	Resurrect Priest	47.76		18.7	5.6	12.1
	Gibberling Druid	47.72		18.1	6.9	12.5
	Turtle Mage	47.66		17.3	4.5	10.9
	Galakrond Warlock	47.06	0.09	9.0	5.8	7.4
	Big Warrior	46.94	0.73	7.3	11.5	9.4
	Galakrond Rogue	45.00	-1.43	-19.8	6.8	-6.5
Quest Rogue	44.95		-20.6	4.4	-8.1	
Spell Mage	41.95		-62.4	3.4	-29.5	
Quest Shaman	41.53	-1.68	-68.3	7.6	-30.3	
Highlander Shaman	40.10	0.67	-88.3	5.1	-41.6	

Top 1K Legend

vS Power Rankings
DR # 172

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 2	Face Hunter	51.96	-0.99	100.0	31.7	65.9
	Miracle Rogue	51.67	1.52	92.7	37.5	65.1
	Pure Paladin	51.37	-0.74	85.1	10.8	47.9
	Bomb Warrior	51.26	-0.69	82.3	39.9	61.1
	Aggro Rogue	50.70	-1.81	67.9	61.7	64.8
	Highlander Hunter	50.63	-1.19	66.0	5.8	35.9
	Soul DemonHunter	50.62	-0.69	65.8	36.7	51.3
	Zoo Warlock	50.53	2.28	63.4	34.5	49.0
	Guardian Druid	50.43	-0.15	61.0	100.0	80.5
	Cyclone Mage	50.18	0.13	54.5	45.1	49.8
	Tier 3	Big Warrior	49.46	0.37	36.3	2.4
Aggro DemonHunter		48.84	-1.51	20.5	9.0	14.7
Highlander Priest		48.56	-0.97	13.3	26.4	19.8
Totem Shaman		48.07	-0.74	0.8	0.4	0.6
Control Priest		48.03	3.46	-0.3	21.3	10.5
Gibberling Druid		47.63		-10.6	0.9	-4.8
Tier 4	Highlander Mage	47.60	-0.26	-11.3	5.6	-2.9
	Turtle Mage	46.91		-28.9	9.8	-9.5
	Resurrect Priest	46.49		-39.6	0.4	-19.6
	Galakrond Warlock	45.21	-0.56	-72.1	2.1	-35.0
	Quest Rogue	45.00		-77.7	0.5	-38.6
	Spell Mage	44.38		-93.4	0.5	-46.5
	Galakrond Rogue	43.60	-1.54	-113.3	1.5	-55.9
Quest Shaman	40.55	-2.41	-191.1	1.5	-94.8	
Highlander Shaman	39.07	-0.02	-228.8	1.6	-113.6	

Legend

vS Power Rankings
DR # 172

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Pure Paladin	53.93	0.91	100.0	67.3	83.7
	Face Hunter	52.44	-0.77	81.1	59.4	70.2
Tier 2	Miracle Rogue	51.73	1.69	72.0	31.5	51.8
	Soul DemonHunter	51.31	-0.63	66.7	54.0	60.3
	Highlander Hunter	51.27	-0.36	66.2	15.3	40.7
	Bomb Warrior	51.11	-0.32	64.2	48.4	56.3
	Guardian Druid	50.85	0.40	60.8	97.4	79.1
	Aggro Rogue	50.39	-2.40	55.0	100.0	77.5
	Cyclone Mage	50.25	-0.02	53.2	54.9	54.0
	Zoo Warlock	50.11	1.19	51.4	24.1	37.8
Tier 3	Aggro DemonHunter	49.65	-1.22	45.5	31.6	38.6
	Big Warrior	49.51	1.27	43.8	11.9	27.8
	Highlander Priest	49.02	-0.68	37.6	44.3	41.0
	Highlander Mage	48.80	0.19	34.8	26.6	30.7
	Control Priest	48.36	3.72	29.2	29.3	29.2
	Turtle Mage	47.48		17.9	7.7	12.8
Tier 4	Gibberling Druid	47.45		17.6	7.3	12.4
	Totem Shaman	47.15	-1.03	13.7	4.7	9.2
	Resurrect Priest	47.00		11.9	2.5	7.2
	Galakrond Warlock	46.67	0.16	7.6	6.4	7.0
	Quest Rogue	45.27		-10.2	7.1	-1.6
	Galakrond Rogue	44.87	-1.45	-15.3	7.0	-4.1
Spell Mage	43.45		-33.4	3.4	-15.0	
Quest Shaman	41.30	-1.88	-60.7	8.9	-25.9	
Highlander Shaman	39.55	0.13	-83.0	6.1	-38.5	

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

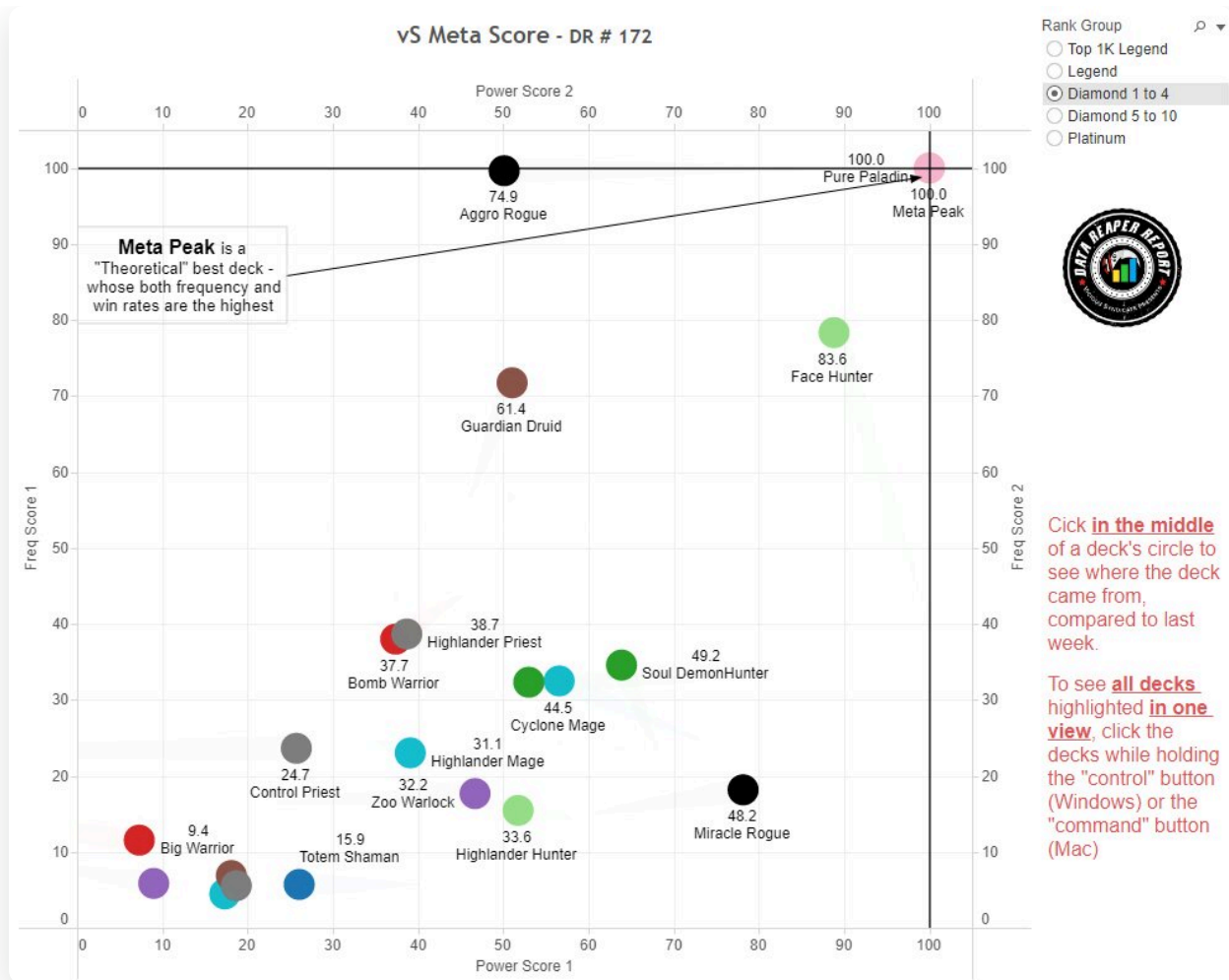
All Ranks						
All Ranks						
Legend						
R4 to R1						
R9 to R5						
R14 to R10						
Tiers	Hero Deck	vS Dec k P..	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Odd Paladin	54,38	0,70	100,0	100,0	100,0
	Token Druid	52,83	0,52	82,3	47,8	65,0

Диаграмма Meta Score

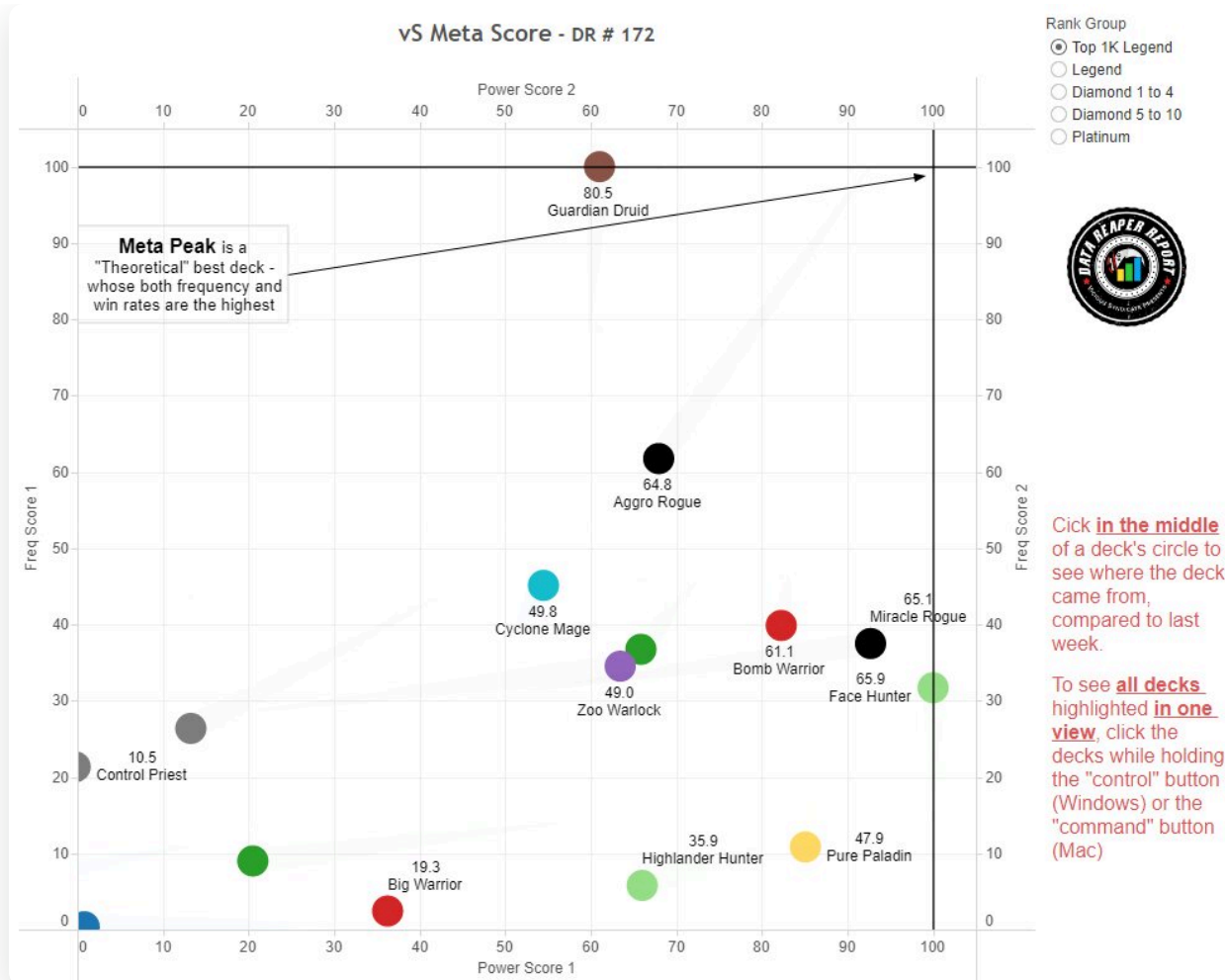
vS Meta Score диаграмма - отображает одновременно и уровень силы архетипов (ось абсцисс X), и их популярность (ось ординат Y). Исследовав этот график, вы сможете нагляднее увидеть и проще понять состояние текущей меты.

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.

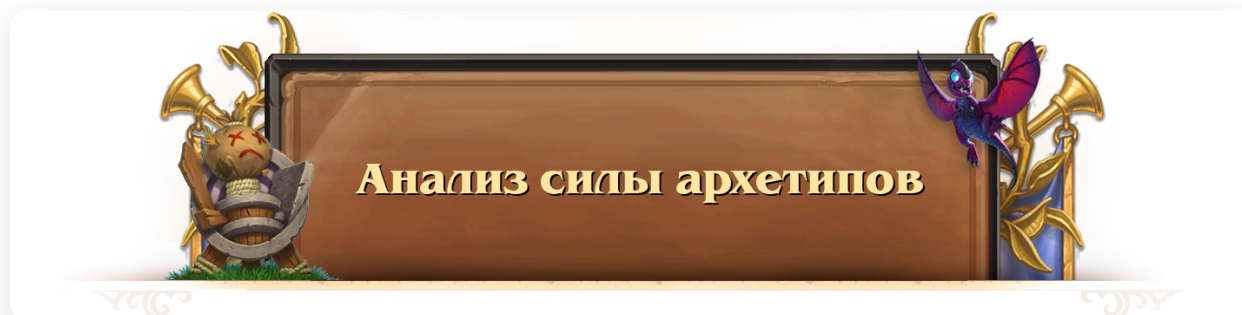
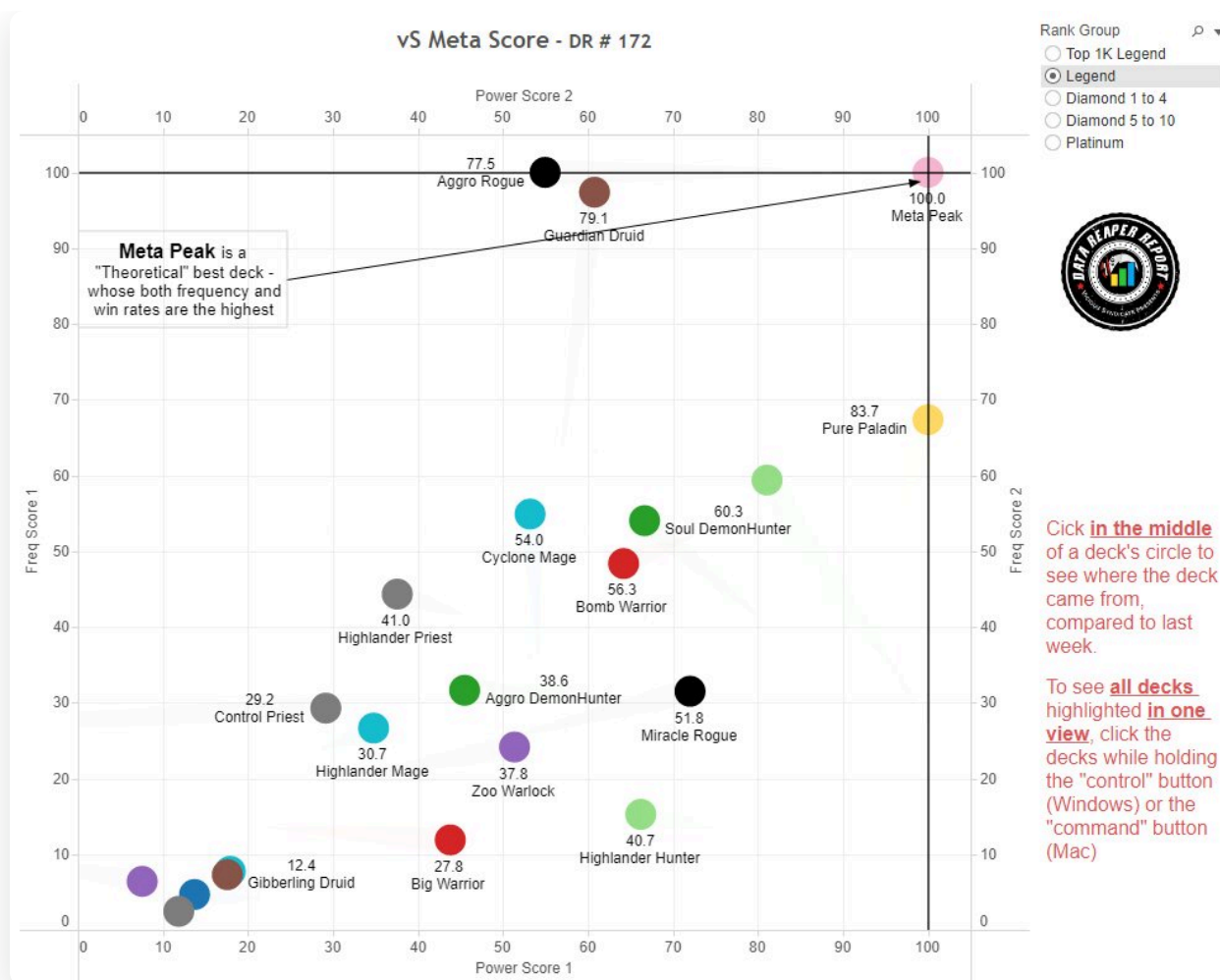
Алмаз 4-1 ранг



Топ 1000 ранга Легенда



На легендарном ранге

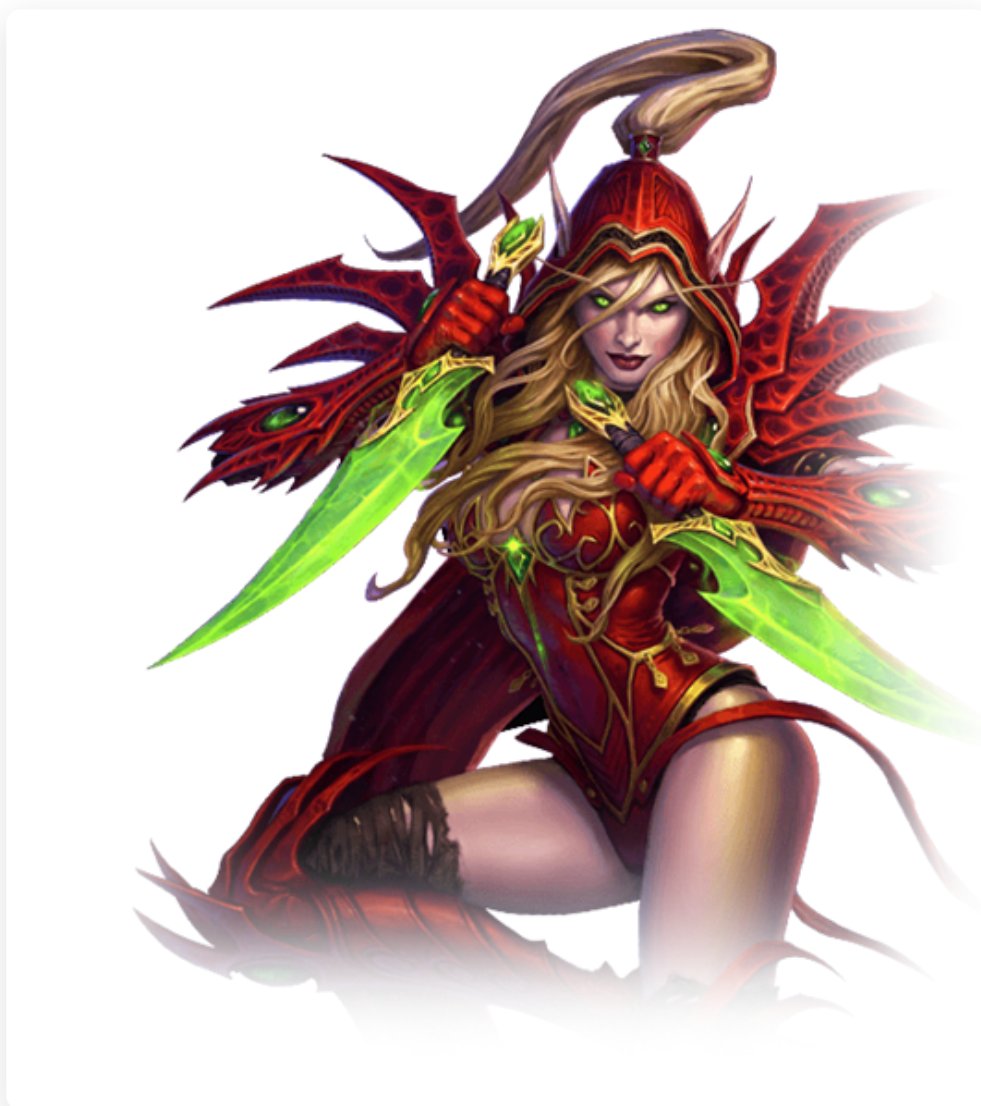


Мета Некроситета - одна из самых сбалансированных и разнообразных за всю историю игры. На высоких рангах, где борьба идет за каждую долю процента, нет ни единой доминирующей колоды, которая могла бы претендовать на звание Тир-1. Ближайшая к 52% колода - Фэйс Охотник, но его винрейт сейчас падает, так что правильнее будет считать, что в Тир-1 колод нет.

В Тир-2 есть 10 колод 8 различных классов. 9 класс (Жрец) достаточно хорош, чтобы оказаться там же, но ему нужно взять на вооружение нормальную сборку.

Между соревновательными колодами крайне мало различий в перспективе винрейта, так что определить лучшую колоду на текущий момент почти невозможно. То, что было лучшим вчера, на следующий день может оказаться внизу. Теперь же пора взглянуть конкретнее на каждый отдельный класс.

РАЗБОЙНИК



Помните призывы к нерфам на прошлой неделе? Ну, видимо, мета смогла ответить архетипу на его быстро растущее количество. Несколько колод улучшили свои результаты в матчах против **Агро Разбойника**, причем им не потребовалось ни серебряных пуль, ни специальных технических карт. Агро Разбойник - хорошая колода, но явно не тиран меты, и при этом в самой колоде происходят интересные изменения в ответ на повышенное внимание, но подробнее об этом в классовой секции Разбойника.

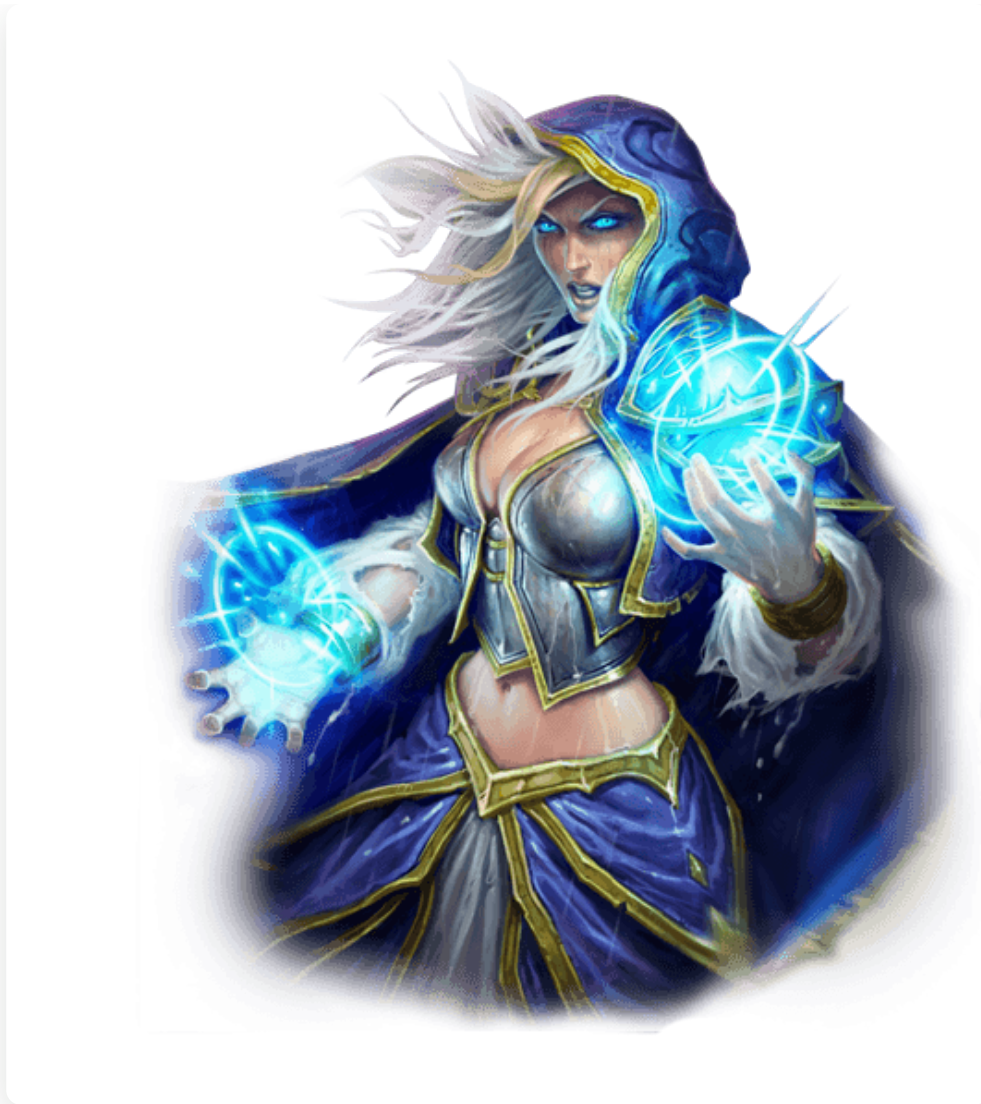
Миракл Разбойник выглядит очень сильно, и его процент побед растет на всех рангах. Рост результатов связан с отказом игроков от сборки с **Драконьим сокровищем**, **Неофиткой культа** и **Вендеттой**. Все очень просто. Уже несколько раз упоминалось, что такая сборка только вредит архетипу. Из всех текущих колод, Миракл Разбойник имеет наибольшие шансы на звание Тир-1 колоды в топе Легенды после простейшего перехода сборки.

ДРУИД



Бист Дриид переживает глубокие внутренние изменения, и новая сборка с **Выживанием сильнейших** выглядит очень многообещающе. Сейчас эта колода выглядит даже сильнее **Малигос Дриуда**. Дриид успешно проходит стадию оптимизации, но мета не спускает с него глаз и не дает ему вырваться за рамки просто хорошей колоды. Вряд ли в мете Некроситета Дриид будет играть на некоем элитном уровне.

МАГ



Циклон Маг - хорошая колода (как и все остальные), и у него есть еще немного места для улучшения, даже не смотря на то, что текущая сборка вполне сильна. Архетип имеет очень хороший разброс матч-апов, а единственная уязвимость - колоды с огромным взрывным потенциалом.

Дрыжеглот Маг дебютирует в ранговой таблице в Тир-3, но не все так просто. Старые сборки отравляют его процент побед, и архетип вполне может добраться до Тир-2 и отметки в 50% винрейта. Ну а где все закончится - пока неизвестно, ведь в основной сборке пока есть место для улучшений. Дрыжеглот Маг сильнее, чем выглядит, и не стоит его недооценивать.

Рено Маг - худшая колода из всех трех. У него нет пространства для улучшений, зато есть крупные проблемы в матчах со взрывными колодами.

ЖРЕЦ



Зефрис Жрец расплачивается за свой стиль игры на ответах, и потому ему крайне сложно установить последовательную сборку, которая хорошо бы играла с большим количеством колод. Наткнувшись на одного и того же противника несколько раз подряд очень заманчиво выглядит идея подобрать технические карты, и такой индивидуальный подход приводит к странному поведению архетипа. Это довольно распространенная проблема в Hearthstone, но особенно плотно она касается Жрецов из топа Легенды, где сборки оказываются плохо подготовлены к резким и быстрым микро-изменениям меты. В классовой секции вы найдете сборку Зефрис Жреца, которая использует сильные карты, подходящие для многих матч-апов, и такой подход показал себя эффективно.

Контроль Жрец быстро расчищает свои сборки, но у него все еще остается место для роста. Рост винрейта на 3-4% за неделю - отличное достижение и хороший индикатор того, какими плохими были сборки Галакронд Жреца в первые дни новой меты. Новые сборки Контроль Жреца могут превзойти Зефрис Жреца, что поставит обновленный архетип на высокую позицию среди других сильных соревновательных колод.

ВОИН



Бомб Воин стал еще одной жертвой весьма соревновательной и плотной меты. Сейчас это не лучший вариант для подъема по ладдеру из-за Паладинов и Охотников. Но на высоких рангах эта колода остается весьма сильной из-за высокой эффективности против Миракл Разбойников, Циклон Магов и Жрецов. Доступный, но не доминирующий вариант.

ОХОТНИК НА ДЕМОНОВ



Демонхантер на душах силен, но Друид набирает обороты, а этот матч-ап остается очень сложным для Иллидана. Играя ДХ на душах, вам следует бояться только Паладинов и Друидов, ведь остальная мета - вполне выигрываемые матч-апы. Если эти 2 класса пропадут из меты, Охотник на демонов станет очень опасным архетипом.

Агро ДХ не в самой сильной позиции. Другие колоды улучшаются и наращивают винрейт, а у Агро Охотника на демонов дела плохи, ведь расти ему некуда. Его винрейт упал на 1-1.5% на всех рангах. По большей части падение его винрейта - сопутствующий урон от войны меты с Агро Разбойником.

ОХОТНИК



Фэйс Охотник очень силен на всем протяжении ладдера, но недостаточно хорош, чтобы оторваться от остальных колод на высоких рангах. Архетип хорошо показывает себя в матчах с Агро Разбойниками, Магами и Воинами. А еще колода довольно гибко подстраивается под противников, выбирая правильные секреты.

Зефрис Охотник оказался в тени более агрессивного собрата, но все равно показывает хорошие результаты. Просто в силу вступает аргумент вроде “зачем играть этой колодой, если Фэйс Охотник выглядит сильнее”.

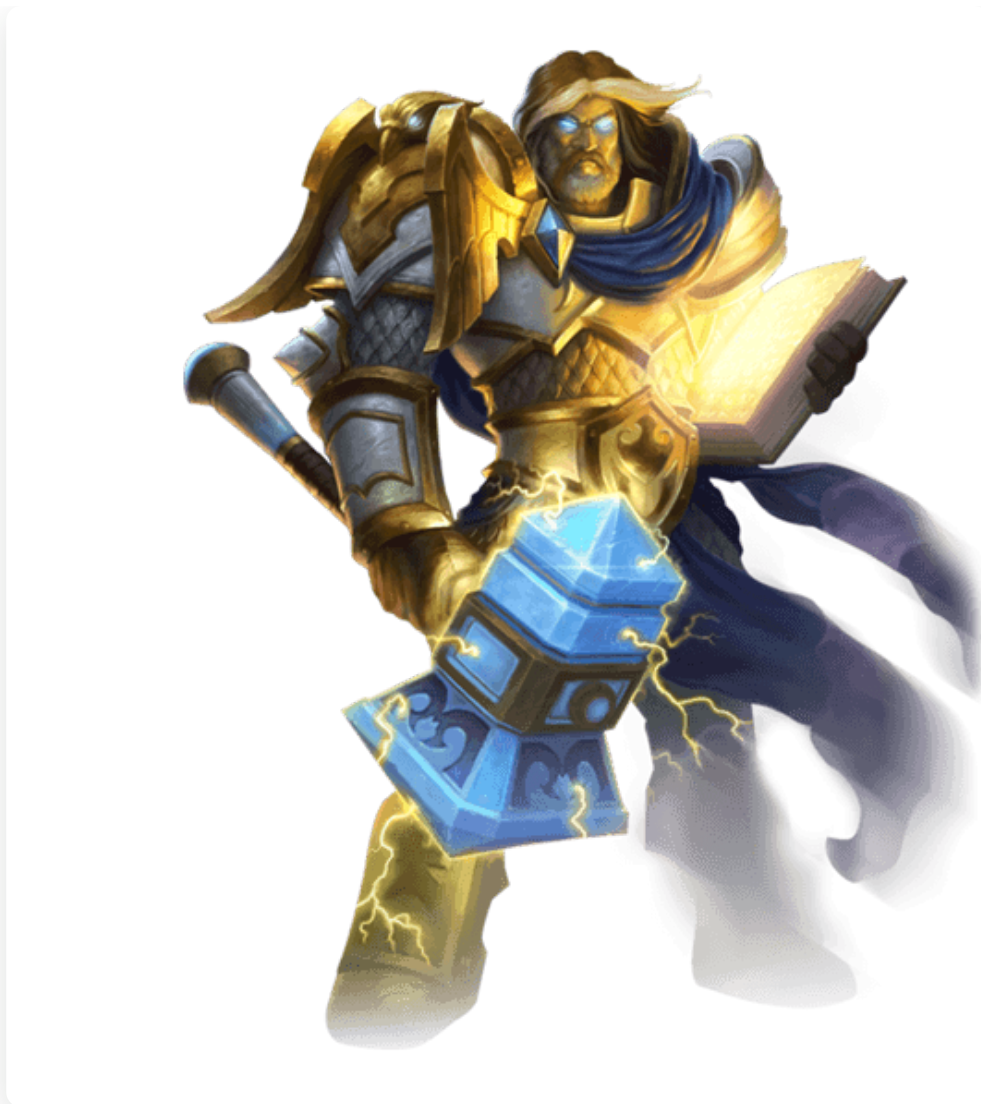
ЧЕРНОКНИЖНИК



Класс слегка просел по показателям на прошлой неделе, но резко вернулся в строй, нарастив винрейт **Зоолока**. Плохие сборки почти исчезли, мета слегка поменялась, ну и новые интересные сборки объявились в ладдере (о них подробнее в классовой секции). При этом Зоолок весьма полярен в своих матч-апах. Когда мета замедляется - он становится сильнее, так что его показатели в ладдере будут постоянно меняться и в дальнейшем.

Другие колоды Чернокнижника пропали. **Галакронд Чернокнижник** не смог приспособиться к мете и растворился, да и попытки оптимизировать использование **Дыхание Пустоты** ни к чему не привели.

ПАЛАДИН

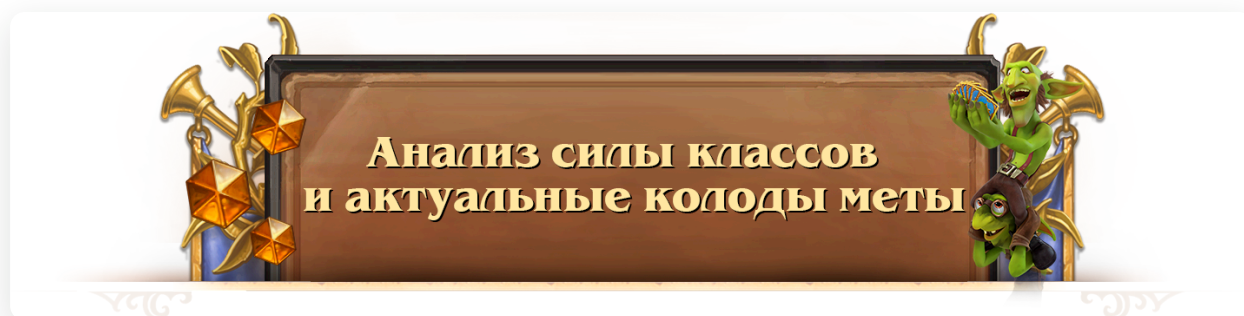


Класс доминирует в ладдере, но не может удержать позицию соревновательной колоды в топе Легенды. Забавно, как его процент побед падает на высоких рангах, где его практически полностью забывают. Можно подумать, что он сидит в Тир-4 в топе Легенды. Да, **Чистый Паладин** мало зависит от скилла игрока, и некоторые его матч-апы становятся хуже на высоких рангах, но в целом он выглядит вполне стабильно. Возможно, продвинутые игроки считают его слишком скучным. Если вы новичок или средний игрок в Hearthstone, находящийся на ранге, где этот класс считается слишком сильным, вспомните о том, что Паладин вполне побеждаем - нужно просто знать и использовать его слабости.


ШАМАН

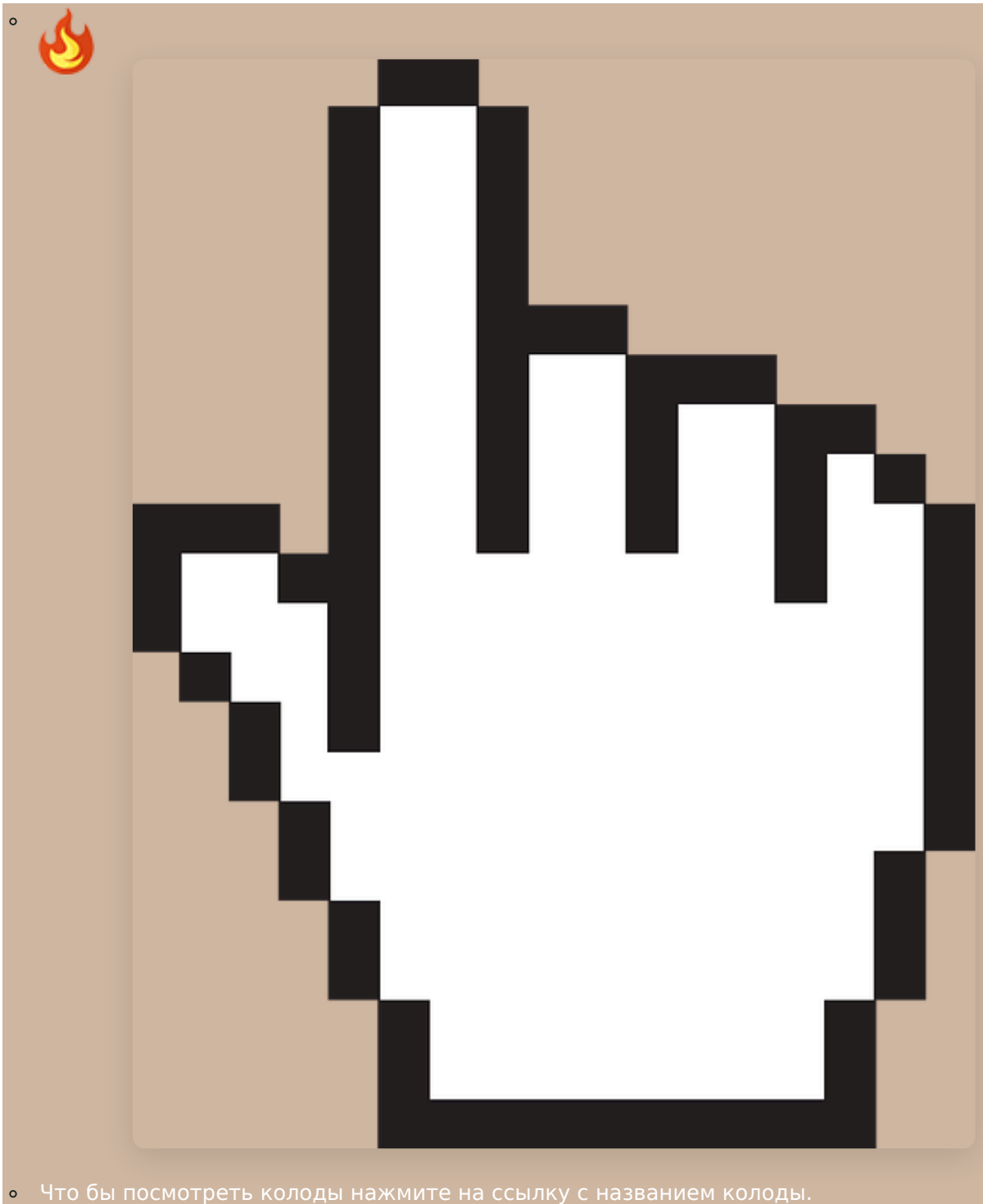


Тотем Шаман - умирающий архетип. Его процент побед ниже 50% и продолжает падать. Другие колоды Шамана даже близко не подбираются к его уровню. В игре есть 9 игравельных классов с сильными опциями - мечта любой меты в любой момент истории Hearthstone. Шаман - необходимая жертва.



- **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.



Мета целенаправленно настроилась против **Агро Разбойника** во многом благодаря правильному балансу противодействующих инструментов в Некроситете. Архетип потерял пальму первенства, и ему придется подстраиваться под текущие изменения.

Впрочем, у него есть все возможности для этого. Новая сборка отказывается от взрывного урона и **Танцующей с клинками**, взамен которых в колоду пришли генераторы ресурсов: **Негодяй ЗЛА**, **Воровка палочек** и **Шаг сквозь тень**. Смысл в них следующий:

другие колоды стали приспосабливаться к быстрому плану игры Разбойника и либо переживают его, либо передавливают сами. Теперь же колода Валиры будет более гибкой и сможет положиться на дополнительные ресурсы. Кроме того, против нее будут бесполезны технические карты для оружия.

В последнее время стал популярен **Авантюрист** на фоне его успеха в **Миракл Разбойнике**, однако это не лучший выбор для колоды. Можно посоветовать использовать все того же **Пустынного скорпида** - аналог **Агента ШРУ** за 4 маны.

Сборка на взрывном уроне все еще сильна. В текущей мете очень полезно **Ошеломление**, поэтому вместо **Акамы** в колоде появилась вторая копия этого заклинания. Сборка с **Танцующей с клинками** выглядит хуже представленных, поэтому в этом мета-отчете ее нет.

Как только мета обернулась против Агро Разбойника, **Миракл Разбойник** стал сильнее. На прошлой неделе в колоде появилась **Шпионка** в качестве еще одного раннего дропа в дополнение к **Кошке фараона**. Карта оказалась полезной, однако многие сборки стали использовать **Бесстрашного посвященного**, который показал себя еще лучше.

• Агро Разбойник :

-  **Стелс Агро Разбойник с Крючковатым ятаганом**

-



-  **Стелс Агро Разбойник**

-



- **Миракл Разбойник :**

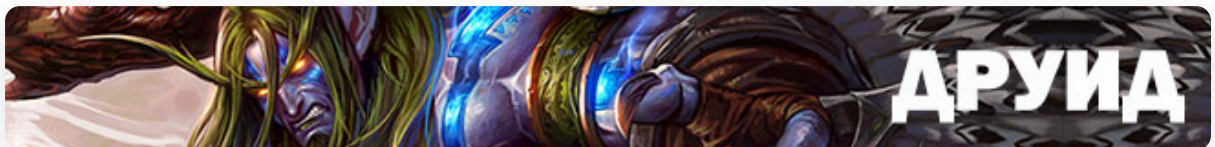
-  **Секрет Миракл Разбойник**

-



- назад к выбору класса

-



- Бист Друид и **Малигос Друид** продолжают свою битву за превосходство. Первый все никак не мог оправиться от нерфа Принца Кель'таса, и казалось, что версия с **Малигосом** взяла верх над **Бист Друидом**.

Однако на игровой сцене появилась новая сборка от WiRer, которая полностью отказалась от набора с Кель'тасом. Вместо него она использует **Дыхание снов** и **Зеленую исследовательницу**. В качестве инструментов для выживания в колоде присутствуют **Анубисат-защитник**, **Сила кристаллов** и **Ожившая метла** (которая

невероятно полезна). И в качестве нового финишера сборка обзавелась **Королем Фаорисом**.

Такая вариация отлично показывает себя. У нее прекрасный разброс матч-апов и все шансы стать лучшей колодой Малфуриона. По крайней мере, пока игроки не изобретут что-то новое.

- **Спелл Друид :**



- **Бист Друид**



- **Малигос Бист Спелл Друид**



- [назад к выбору класса](#)



- Маг твердо стоит на ногах, сражаясь за верхние строчки меты с двумя конкурентоспособными и совершенно разными архетипами.

Сборка **Циклон Мага** с прошлой недели отлично показывает себя. Однако есть и несколько новшеств, которые принес в своей версии Orange: на замену **Воспламенителю**, **Интеллекту чародея** и **Стрелам инволюции** пришли **Дыхание чар**, **Изготовительница жезлов** и **Кобальтовая чародейка**. Последние две карты пока что выглядят неплохо, однако **Дыхание чар** стоит под вопросом. **Стрелы инволюции**, по сравнению с **Дыханием чар**, не нужно активировать, а их польза против Друида и Разбойника неочевидна. Более точное сравнение колод появится в следующем мета-отчете, когда новая сборка получит больше статистических данных.

Представленный **«Дрыжеглот» Маг** является теорикрафтом, который на бумаге выглядит значительно лучше ладдерных версий. Как оказалось, **Аметистовый чарокрыл** и **Ткачиха мороза** отлично показывают себя в колоде. **Аметистовый чарокрыл** помогает активировать **Воровку палочек** и **Воспламенителя**, в то время как **Ткачиха мороза** сдерживает оппонента. Тем временем **Вестник рока** совсем не оправдывает наложенных на него ожиданий ни на одной из стадий игры. Вероятно, карту используют в колоде по инерции, ведь любой комбо Маг с **Кольцом льда** должен брать с собой и **Вестника рока**, не так ли? Для более точной оценки ситуации нужна статистика сборки без **Вестника рока**. Вполне возможно, архетипу стоит отказаться от него (в духе **Зефрис Жреца** без **Королевы Алекстры**).

◦ Рено Маг :

Рено Маг с уроном от заклинаний

◦ Циклон Маг :



Миракл Циклон Маг

◦ Дрыжеглот Маг :



«Дрыжеглот» Маг



• [назад к выбору класса](#)



- Кажется, Жрец никогда не покажет свой истинный потенциал, который не может пробиться сквозь статистику сборок, захламленных плохими и техническими картами. Возможно, ответная манера игры Андуина побуждает игроков “ответать” на изменения меты и при составлении колоды, однако эти “выпады” оказываются полным провалом, когда дело доходит до статистики.

Зефрис Жрец, представленный на прошлой неделе, очень хорош. В колоде есть сразу несколько массовых зачисток, а также точечных ремувалов. В ней нет

“серебряных пуль” для отдельных архетипов - только самостоятельные карты, полезные во многих ситуациях. У такого Жреца очень много близких матч-апов 50/50, и на самом деле он должен занимать место в Тир-2. И нет, Королеву Алекстразу никто не забыл - ее просто нет в колоде.

Теперь колоды Жреца без Зефриса Великого будут называться **Контроль Жрецом**. Несколько представителей ладдера полностью отказались от Галакронда Невыразимого, однако такое решение не совсем оправдано. Приверженка Галакронда - улучшенная версия Кошки фараона, ради которой и стоит оставить Галакронда в колоде. Сборка с прошлой недели хорошо показала себя, однако у нее все же есть пространство для оптимизации, особенно ради зеркального матч-апа.

Новая версия двигается в смелом направлении, используя полный набор для воровства существ. Темная жрица повышает потенциал по похищению, а Козни Лазул делают более надежным эффект Кабалиста-послушника - лучшей карты в колоде. Темная жрица невероятно полезна в зеркальном противостоянии, поскольку может нивелировать ход с Кабалистом-послушником и Волной апатии от оппонента. Кроме того, она может принести вам победу против Друида, особенно если тот играет сборкой с Выживанием сильнейших.

Карты, которые покинули сборку, - это Сетеккская ворожея и Слово Тьмы: Смерть. Обе выглядят как “костыли” в колоде и совершенно не поддерживают ее план на игру. Избавиться от одного дракона из портала Изеры Освобожденной с помощью Слова Тьмы: Смерть - откладывание неизбежного поражения. А вот похищение этого дракона - ход на победу. То же самое актуально и для зеркальной встречи, где сгенерированных ресурсов настолько много, что отдельный точечный ремувал крайне неэффективен.

Представленный билд будет повторно рассмотрен в следующем мета-отчете. Полный набор для похищения существ позволит изучить его потенциал, и, если понадобится, убрать лишние карты. Если вы хотите отказаться от него прямо сейчас, то используйте Сетеккскую ворожею и Божественную кару вместо Темной Жрицы и Козней Лазул. Такая сборка Контроль Жреца будет наиболее надежной.

- **Контроль Жрец:**



Yoink Контроль Жрец

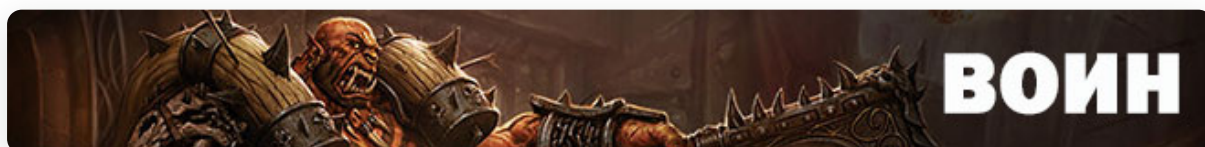
- **Зефрис Жрец:**



Зефрис Жрец VS



- [назад к выбору класса](#)



- На неделе с Гаррошем почти ничего не происходило – он наблюдал за грызней в мете с ее обочины. **Бомб Воин** – сильнейшая и наиболее распространенная в ладдере колода класса, но ей далеко до того успеха при первом появлении в формате. Неудобные противостояния с Чистым Паладином, Фейс Охотником и Агро Разбойником ставят под большой вопрос целесообразность игры Гаррошем. Такой выбор может быть оправдан на более низких рангах, где упомянутые колоды не так сильно распространены.

Представленная сборка не изменилась. Можно добавить **Грабительницу**, если не можете отделаться от навязчивой мысли, что ваше оружие обязательно уничтожат, но такие технические карты встречаются все реже, поэтому более оправданным выбором кажутся два **Улучшения**. Игроки пробовали добавить к Галакронду набор карт с **Боевым якоррем**. Хотя **Рисковый шкипер** и **Мастер брони** улучшают наиболее уязвимые матч-апы (Агро Разбойник и Фейс Охотник), ради них приходится отказываться от других важных карт, данная жертва не оправдана.

- **Бомб Воин :**

Галакронд Бомб Воин

- **Биг Воин :**



Биг Воин с Громоклином



назад к выбору класс



- Положение, в котором оказался Иллидан, хорошо отражает всю мету. Класс силен, оба его игровых стиля смотрятся весьма конкурентоспособными в ладдере, но не могут похвастаться сокрушительным преимуществом.

За неделю колоды класса не получили сколько-нибудь значимого развития.

Статистика показывает, что сборка **Охотника на демонов с Фрагментами душ** из прошлого мета-отчета хорошо себя проявляет. Матч-апы с Друидом и Паладином доставляют головную боль, но в остальных поединках архетип смотрится уверенно.

Оптимальная сборка для **Агро Охотника на демонов** была найдена сразу и с тех пор не изменялась. Она очень сбалансирована, как в плане матч-апов, так и в проценте побед, что отличает ее от Агро Охотника времен Руин Запределья.

- **Агро Охотник на демонов :**

Агро Охотник на демонов

- **Контроль Охотник на демонов :**



Охотник на Демонов на фрагментах душ



назад к выбору класса



- **Фейс Охотник** терроризировал ладдер на прошедшей неделе, отстаивая свое звание Разрушителя меты. Это один из решающих факторов, приведших к ослаблению Агро Разбойника.

Вокруг сборки Фейс Охотника развернулась споры. Насколько необходимо колоде **Токсичное подкрепление**? Карта стала жертвой собственного успеха, так как смотрится очень слабо во все чаще встречающихся зеркальных поединках. Очень часто возникает ситуация, когда **Токсичное подкрепление** лучше выбросить в муллигане, сосредоточившись на раннем захвате стола. Тогда зачем вообще использовать побочную задачу? Многие игроки добились успеха без **Токсичного подкрепления** в сборках. В мета-отчете же количество копий пока сокращено до одной, так как карта все же неплохо проявляет себя под занавес поединка.

Мета меняется ежедневно, и вместе с ней колеблется относительная сила **Взрывной ловушки**, **Морозной ловушки** и **Плиты-ловушки**. Возможно, стоит разнообразить арсенал секретов, чтобы заставить соперников сомневаться, чего им стоит ожидать. **Обращение** внимание на локальную мету и подстраивайтесь под нее. Если среди соперников много агро колод, **Взрывная ловушка** чрезвычайно эффективна. Если вам попадаются одни Друиды, то лучше смотрятся два других секрета. Играть и настраивать сборку Фейс Охотника далеко не так просто, как кажется!

- ◦ **Фейс Охотник :**



Полкелт Фейс Охотник

- ◦ **Бранн Зефрис Охотник :**



Полкелт Зефрис Охотник



назад к выбору класса



- ◦ Изменения меты дали возможность **Зоолоку** показать себя во всей красе. Каждый раз, когда Жрец и Друид занимают лидирующие позиции в мете, Зоолок, способный давать им достойный отпор, выходит вперед. Именно благодаря этим матч-апам некоторым игрокам удалось занять высшие строчки Легенды в августе. Однако на нижних рангах Зоолок чувствует себя не так уверенно из-за высокой

популярности Агро Разбойника и Фейс Охотника, которые являются крайне трудными соперниками для архетипа.

Высокая эффективность колоды на вершине Легенды часто влечёт за собой её доработку и улучшение, и **Метатель перьев**, возможно, лучшее дополнение к текущей сборке, добавляющее большее количество инструментов для нанесения урона по собственному герою. **Метатель перьев** нужен для того, чтобы как можно раньше выставить **Мясистых великанов** с помощью **Созерцательницы тьмы**. **Метатель перьев** — отличная комбо-карта, которая помогает в этом вместе с **Воскрешением мертвых**.

- ▣ **Контроль Чернокнижник :**



Галакродн Контроль Чернокнижник на фрагментах

- ▣ **Зоолок :**



Мазохист Зоолок



◦ назад к выбору класса



- ◦ **Чистый Паладин** расправил плечи. Это одна из самых эффективных колод в игре, с помощью которой можно быстро взять Легенду, и ее эффективность снижается лишь ближе к верхним рангам, на которых колода встречается не так часто.

К сожалению, другие архетипы класса не получили никакой поддержки. “Нечистый” Паладин с **Метателем перьев** и **Яростным пиромантом** мелькал где-то на периферии меты, но на данный момент колода сильно уступает своему конкуренту внутри класса. Однако полностью списывать архетип со счетов ещё рано.

- ▣ **Чистый Паладин :**

Чистый Паладин



◦ назад к выбору класса



Press F to pay respect.

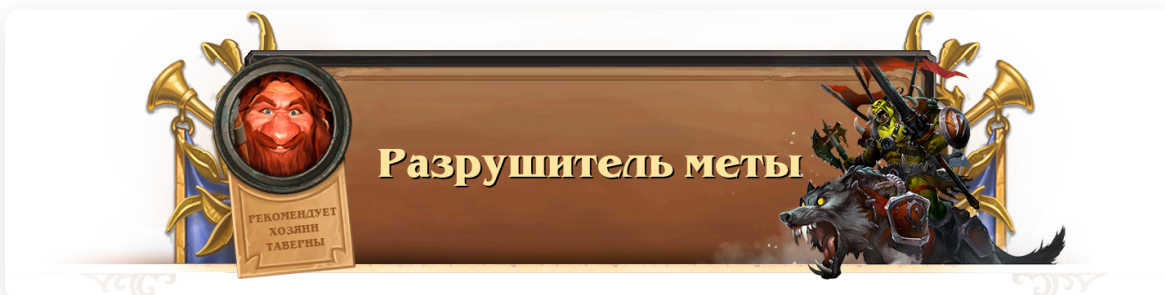
- ◦ ▣ **Тотем Шаман :**



Тотем шаман



назад к выбору класса



Некроситет, возможно, будут вспоминать как золотую эру в Hearthstone, а всё благодаря мете, которая меняется буквально каждую неделю из-за отсутствия сверхсильной колоды, которая контрит все остальные в мете.

И если бы пришлось выделить одного конкретного Разрушителя меты среди многих равных по силе и сбалансированных колод, на этой неделе выбор пал бы на Миракл Разбойника. По мере того, как Агро Разбойник теряет свою силу, Миракл Разбойник становится всё сильнее, и его винрейт значительно растёт.

Есть основания полагать, что этот архетип может с лёгкостью ворваться в Тир-1 на высоких рангах, и всё, что ему для этого нужно — заменить несколько неэффективных карт в сборке, присутствие которых является странным фактом. Однако мета на следующей неделе может измениться и не дать Миракл Разбойнику попасть туда.

Кто знает, сколько ещё неожиданностей ждёт нас всех в мете Некроситета.

- **Миракл Разбойник :**



Секрет Миракл Разбойник



- [Источник www.viciousyndicate.com](http://www.viciousyndicate.com) на языке оригинала