

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Первый мета-отчет Некроситета: лучшие колоды и тенденции ладдера

10.08.2020

Мета-отчеты

Мета-отчет

Первый мета-отчет Некроситета: лучшие колоды и тенденции ладдера

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Новое дополнение Некроситет перевернуло мету Стандартного режима. В лидеры вышли другие классы, у всех участников игры появились колоды с новыми картами. Мета нестабильна: игроки каждый день открывают новые колоды, оптимизируют сборки и ищут способы борьбы с предварительными лидерами ладдера.


Уже сегодня известно, кого вы встретите чаще всего, какие карты Некроситета оказали больше всего влияния на игру, как распределены матч-апы популярных архетипов. Открыты и близкие к оптимальным сборки метовых колод. Эту и многую другую информацию вы найдете в первом мета-отчете Некроситета.

Мета-отчет базируется на основе данных порталов HsReplay и Vicious Syndicate, мнений профессиональных игроков и авторского состава сайта.

**Разделы меты:**



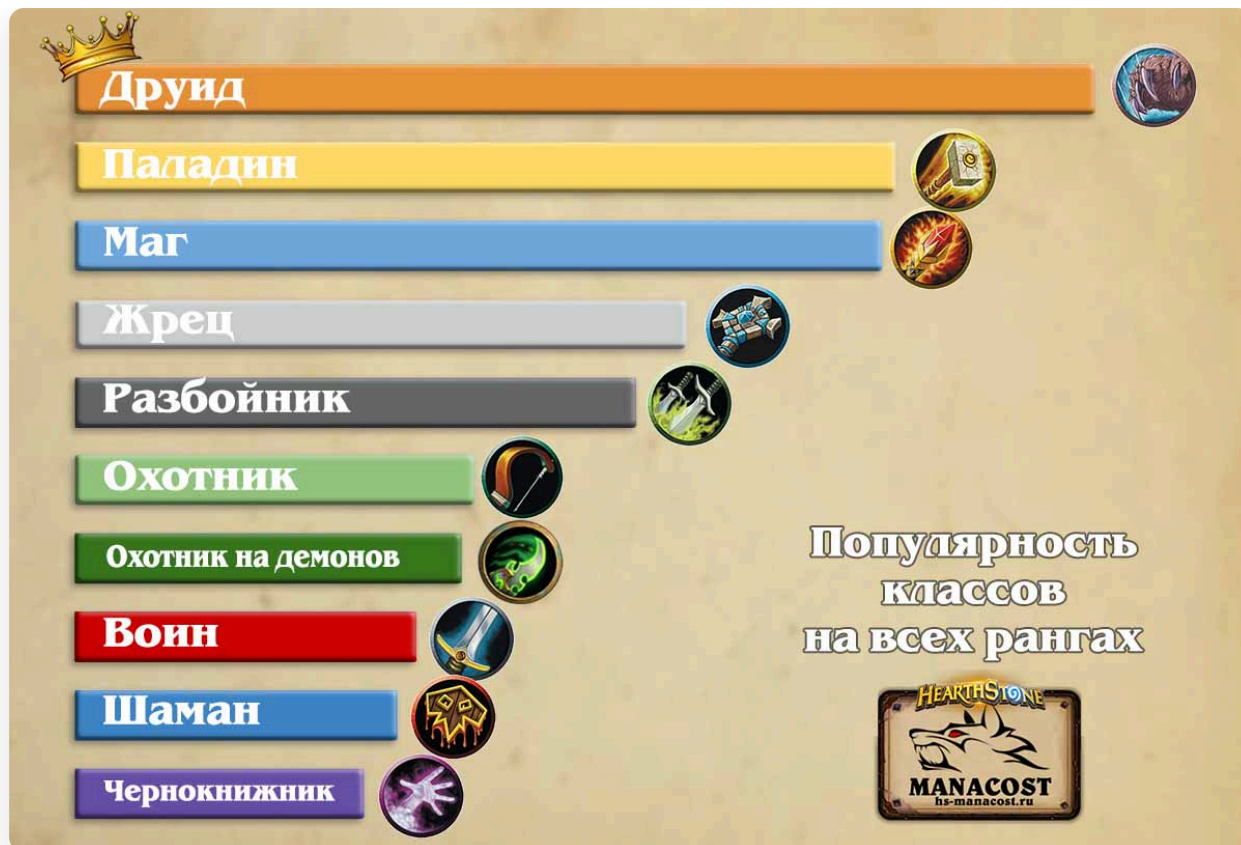
*Основные тенденции ладдера*


-  *Сила классов и лучшие колоды*
  - - Друид
  - - Паладин
  - - Маг
  - - Жрец
  - - Разбойник
  - - Охотник
  - - Охотник на демонов
  - - Шаман
  - - Воин
  - - Чернокнижник


-  *Самые популярные колоды*


-  *Лидеры по винрейту*






 **Некроситет** — одно из самых влиятельных дополнений, которые вышли не вместе с ротацией Стандартного режима. Все 10 классов обращаются к новым картам, баланс сил в ладдере полностью изменился. Только два класса пока что играют не так много новых карт и обращаются к старым идеям колод времен Руин Запределья. Это Жрец и Охотник. Хотя и у этой пары есть новые идеи, а в сборках — новые важные карты.

 **В лидерах меты три класса — Друид, Паладин и Маг.** Ими играют чаще всего, а внутри этих классов происходят совершенно разные процессы. Примечательно, что в ладдере пока что нет серьезного аутсайдера. Вы встретите все 10 классов на любом ранге, хотя какие-то попадают чаще, а другие реже.

-  **Друид первым выбился в лидеры меты.** **Звери-защитники** — имбалансная карта и первый кандидат на нерфы. Вокруг этого заклинания построено большинство сборок класса. Бист Спелл Друид показывает отличные результаты и по винрейту, и по популярности. Но это не единственная примечательная колода Малфуриона. На высших уровнях игры все чаще встречается **Малигос Друид**. Он тоже играет **Зверей-защитников**, но обращается к ОТК комбинации с **Малигосом** и **Стражем леса Ому**.

 **Сразу за Друидом следует Паладин** — класс с самым высоким винрейтом. У него фактически только один архетип — Чистый Паладин. Изредка игроки обращаются к Манускрипт Паладину — сборке без **Озаренного-ревнителя**, но с несколькими нейтральными картами. Чистый Паладин — безоговорочный лидер по винрейту на большинстве рангов. Колода простая, но эффективная, чем и привлекает многих игроков. К тому же уже с первых дней открыли близкие к оптимальным сборки

Чистого Паладина, так что его высокий винрейт закономерен. Архетип особенно эффективен на низких рангах. Но чем ранг выше, тем слабее становится Утер. Но до Легенды запала ему точно хватит.



**Популярен Маг, хотя внутри класса неразбериха.** Если вы ищете класс с огромным потенциалом, сложным геймплеем и сильнейшими комбинациями, лучше Мага никого не найти. У него есть несколько мощных архетипов, которыми часто берут высокие строчки Легенды. Проблема в том, что правильно играть ими умеют немногие, так что общий процент побед колод Мага самый низкий в ладдере.



**Жрец** — один из немногих классов в игре, который **играет старой колодой из прошлого дополнения.** Галакронд Жрец неплохо себя показывает, пусть в сборках нет новых карт или их совсем немного. То же можно сказать и про родственного Зефрис Жреца. Кто-то экспериментирует с Темпо Жрецом и Жрецом на предсмертных хрипах, но пока что эти колоды встречаются редко.



**Разбойник отказался от Галакронда Кошмарного в пользу Тайного хода и агрессивного стиля игры.** Новый Агро Разбойник показывает хорошие результаты, это самая популярная быстрая колода в игре. Результаты страдают из-за неоптимальных сборок: опций много, а какие из них лучшие — пока что никто не знает. Со временем декбилдеры найдут оптимальный набор 30 карт для Агро Разбойника, тогда результативность архетипа должна увеличиться.



**Охотник** — второй класс, который пока что **не радует популярными новыми архетипами.** Хотя у лидирующих колод класса — Фейс Ханта, Дракон Охотника и Зефрис Охотника — появляются новые идеи и комбинации. Игроки активно экспериментируют, но пока что эксперименты не привели к созданию новых популярных архетипов.



**Охотник на демонов** тоже играет преимущественно **старой агрессивной колодой,** хотя она **изменилась с приходом новых карт.** Агро ДХ можно назвать недооцененным представителем ладдера — у него мало тяжелых матч-апов, он на равных играет с Паладином и Друидом, а также с другими быстрыми колодами. Возможно, многие устали от доминанции Охотника на демонов после Руин Запределья. Но со временем популярность класса должна вырасти.



**Воин представлен одной колодой — Биг Воином.** Это медленная и дорогая колода, но достаточно популярная и результативная. Серьезная проблема Биг Воина — тяжелый матч-ап с Чистым Паладином.

Другие архетипы класса пока что не показывают признаков жизни за исключением отдельных вылазок опытных игроков в топы Легенды.



**Шаман,** как и Маг, **полон экспериментов и новых идей.** Они пока что не так результативны, как у других классов, но обнадеживают и не дают предпосылок для похорон класса и в этом дополнении.

Популярнее всех Тотем Шаман — агрессивная колода, знакомая всем по Руинам Запределья, но с новыми картами. Появляются и новые архетипы — Шаман с уроном от заклинаний, обновленный Квест Шаман и всевозможные контроль колоды класса.



**Чернокнижник** — самый непопулярный класс в игре. Но вскоре это должно измениться, если мета будет развиваться в том же направлении. Все дело в Галакронд Чернокнижнике — единственной колоде, которая играет с Паладином в большой плюс, согласно статистике. Он же не боится и Друидов, и Жрецов. Галакронд Чернокнижник недооценен, и когда игроки поймут это, позиции класса улучшатся.

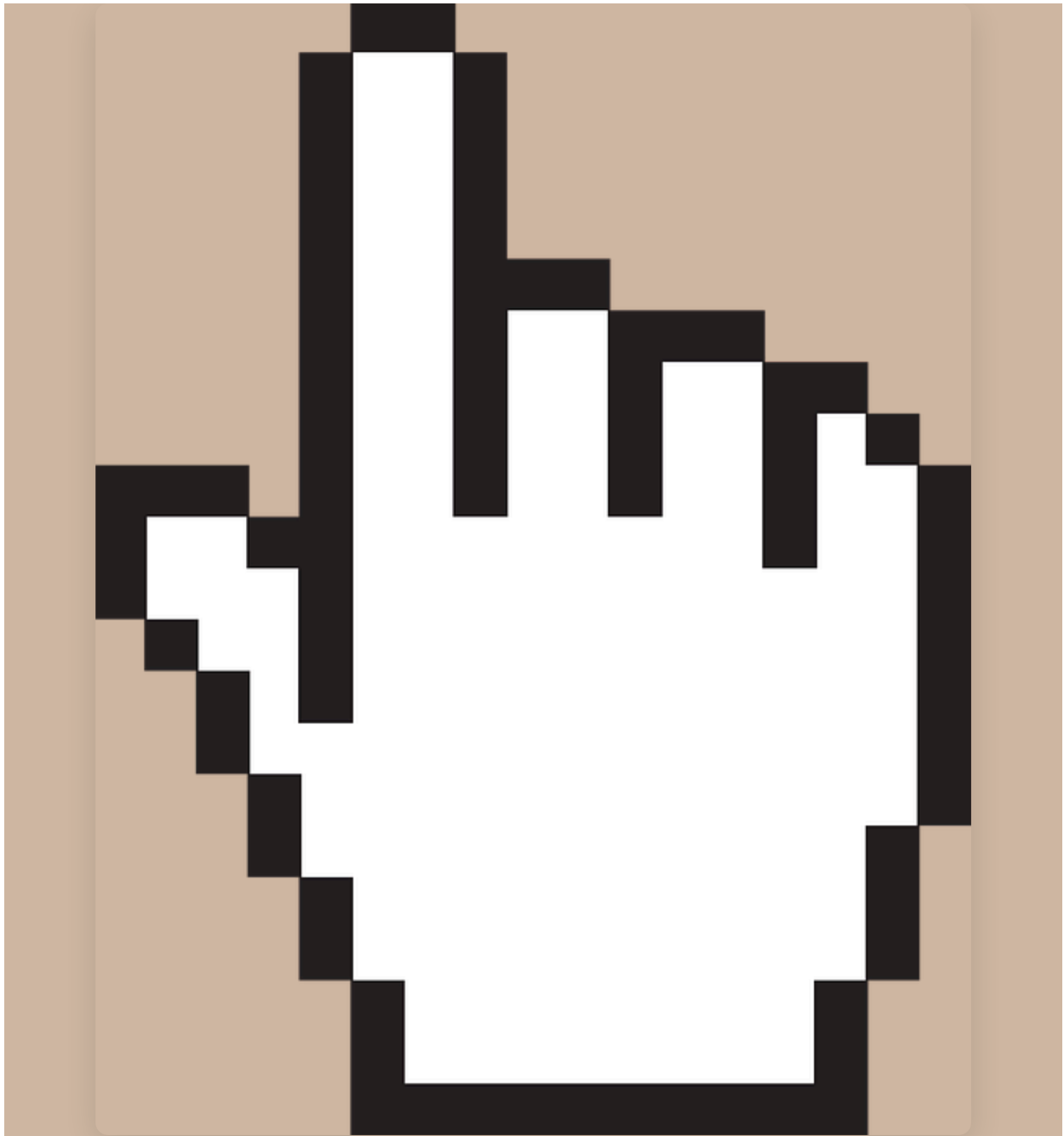
У Гул'дана есть и другие колоды, которые пока что не так популярны в мете, но обратить внимание на них стоит.

[к содержанию](#)



Чтобы скопировать колоду в буфер обмена, нажмите на эту иконку под нужной колодой.





Что бы посмотреть колоду, нажмите на ссылку с ее названием.

Классы отсортированы от самого популярного к менее популярному



Друид — самый популярный класс в мете, и все благодаря [Зверям-защитникам](#). Заклинание и синергии с ним стали основой большинства сборок класса. Они дают Друиду все, что нужно: темп, дополнительные ресурсы, перебор колоды, зачистку стола, давление на противника. Ради этого Друид играет медленно в первые ходы: по минимуму чистит стол и разгоняется по мане. Помогает в темповых ходах и новый [Искроцвет](#).

**Бист Спелл Друиды** с первых дней разделились на два лагеря. Одни играли **Принца Кель'таса**, а другие — **Торговку скакунами**. И та, и другая вариация имеют право на существования, но DendiHS спрашивает — почему бы не играть всё вместе? В его сборке появляются обе синергии, и на нее стоит обратить внимание, если вы собираетесь играть Друидом.

Другую интересную идею подсказывает Kolento. В его сборке с **Принцем Кель'тасом** и **Выживанием сильнейших** больше существ, которые помогают извлечь дополнительную выгоду от массового баффа. **Страж леса Ому** и **Почкование** нужны просто ради мощного темпового хода, а с **Командиром Авангарда** под баффом +4/+4 или даже +8/+8 можно неожиданно заканчивать партии. Это особенно полезно в матч-апе с Магами, которые любят морозить стол.

### Наш гайд по Бист Спелл Друиду

**Малигос Друид** популярен только на легендарных рангах. Колода намного сложнее обычного Бист Спелл Друида, но они во многом похожи. **Малигос Друид** только может повернуть ОТК-комбинацию или зачистить стол усиленным **Размахом**. Это полезные опции против Мага и даже Чистого Паладина.

Вариаций **Малигос Друида** больше, чем других колод класса. Версия от Orange обращается к **Джепетто Таратору** — карта медленная, но с огромным потенциалом, если сыграть ее вовремя и достать из колоды **Малигоса**, **Принца Кель'таса** или **Стража леса Ому**.

Агрессивный **Токен Друид** с синергией **Бормотуна** значительно отстает по популярности от колод со **Зверьями-защитниками**. Но и им можно поиграть, если вы любите агрессивные «спам»-колоды. В сборке от ThatsAdmirable есть интересные комбинации не только с **Бормотуном**, но и с **Метателем перьев**.



**Бист Спелл Друид с Кель'тасом и Торговкой скакунами от DendiHS (топ-87 Легенды)**



**Бист Спелл Друид с Командиром Авангарда от Kolento (топ-253 Легенды)**



**Малигос Друид от Orange (топ-15 Легенды)**



**Токен Друид от ThatsAdmirable**



[к содержанию](#)



Паладин представлен одним архетипом, а точнее очень похожими двумя.

**Чистый Паладин** играет только классовые карты. Так он реализует **Озаренного-ревнителя** и **Озаренную-паладина**. Это простая мидрейндж колода, которая играет от стола, реализует многочисленные баффы и синергии манускриптов. Архетип быстро нашел оптимальные или близкие к оптимальным сборки, потому что выбора среди классовых карт немного. Это одна из причин, почему Паладин показывает такие хорошие результаты в ранней мете.

Игроков привлекает достаточно быстрый, легкий геймплей, а самое главное — внушительный винрейт колоды. Сегодня Чистый Паладин — безоговорочный лидер по винрейту, и архетип уже выбился в топ-1 по популярности на многих рангах, обогнав Бист Спелл Друида.

Чистый Паладин особенно силен на низких рангах. И чем ранг выше, тем ниже становится винрейт колоды. На Бронзе он побеждает в 65% партий. На Алмазе — 55%, а в топ-1000 Легенды уже в 48% игр. Получается, чем лучше вы играете, тем реже будете проигрывать при встрече с Чистым Паладином.

У Чистого Паладина не так много контрколод, хотя многие играют с ним примерно на равных: Фриз Маги, Агро Разбойники, Жрецы. Хороший винрейт против Чистого Паладина пока что только у Агро ДХ и Галакронд Чернокнижника.

### Наш гайд по Чистому Паладину

**Манускрипт Паладин** берет несколько нейтральных опций, поэтому нужно отказаться от **Озаренного-ревнителя** и **Озаренной-паладина**. Обычно эта колода играет чуть медленнее, потому что есть связка **Манускрипт справедливости** + **Яростный пиромант**. **Собиратель сокровищ** становится столь нужным колоде вторым дропом, а также источником перебора колоды — этим Чистый Паладин похвастаться не может.

Пока что Манускрипт Паладин не так популярен, как чистая версия. Нет точных статистических данных, которые бы показали разницу в результатах двух сборок класса.



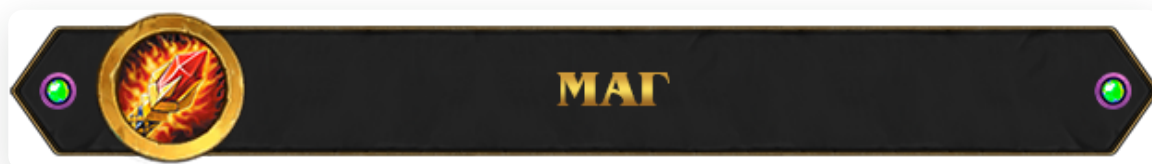
### Чистый Паладин от XiaoT



### Манускрипт Паладин



[к содержанию](#)



Положение Мага — самое интересное в ранней мете Некроситета. У класса много интересных комбинаций и архетипов разного плана. Есть и ОТК-колода, и комбо, и темповые, и контроль сборки. У них есть кое-что общее — всеми ими сложно играть. По статистике винрейт Мага самый низкий из 10 классов. Но это не отражает реальной силы класса — по крайней мере в руках опытного игрока. Винрейт Мага растет с повышением ранга. На высших строчках Легенды класс играет уже с положительным

процентом побед. А самые опытные игроки берут колодами Мага высокие позиции Легенды.

Маг в Некроситете подойдет не всем. Дайте ему шанс, если вы любите сложный геймплей, необычные комбинации и непрямой стиль игры. Дайте себе время на изучение вашей колоды: поиграйте ею в «солнышке» или с другом, посмотрите стримы опытных игроков.

Большой потенциал у **ОТК Фриз Мага**. Колода рассчитывает убить противника за один ход с помощью связки **Великой дуэлянтки Мозаки**, двух **Учениц чародея** и многочисленных заклинаний за 1-2 маны. Обычно комбинацию можно повернуть на 8-10 мане, а до этого времени Маг замораживает стол Снежной бурей, **Кольцом льда**, а также замедляет противника другими способами. Важную роль в колоде играет **Хранитель знаний Полкелт**. Его заход значительно увеличивает шансы на победу Мага, потому что колода выстраивается в идеальном порядке для выживания и поиска всех частей комбинации.

Открытие последних дней — **«Дрыжеглот» Маг**. Никакого Дрыжеглота в колоде, конечно, нет. Она так названа, потому что рассчитывает на многочисленное повторение боевых кличей, как и Дрыжеглот Шаман ранее.

Это возможно благодаря **Тортолланке-пилигримке**. В колоде всего три заклинания, так что она всегда раскопает Снежную бурю, **Кольцо льда** и **Зелье иллюзии**. Последнее заклинание копирует в руку все боевые кличи, в том числе и саму **Тортолланку-пилигримку**. Так вы сможете играть ее снова и снова, но уже за 1 маны. Опять же, важную роль в колоде играют **Хранитель знаний Полкелт** и **Сфера всезнания**.

Сборок «Дрыжеглот» Мага очень много в отличие от ОТК Фриз Мага. Архvoid предлагает свой вариант. По его мнению, такая колода — самая сильная внутри своего класса на сегодняшний день.

**Темпо Маг с уроном от заклинаний** тоже рассчитывает на сильные комбинации, но с их помощью он заполняет стол, чистит его от вражеских угроз и генерирует ресурсы. Что понятно из названия, он играет более темпово, чем другие представители класса, хотя в колодах много одинаковых карт.

Нынешние Темпо Маги чем-то напоминают Спелл Магов из прошлых дополнений. Хотя к **Воле призывателя** обращаются далеко не все сборки. В версии от Sottle ее нет, потому что тяжелых угроз достаточно и без этого заклинания.

**Популярность Мага значительно преобразует мету на высоких рангах.** До низких рангов тенденции еще не добрались, потому что там Маги не так популярны, да и играют ими хуже.

В ладдере стало меньше колод, которые играют исключительно от стола. Друиды все чаще берут **Малигоса**, потому что ОТК-комбинация — самый надежный способ борьбы с Магом, который не дает атаковать по себе из-за заморозок. Другие колоды, которые играют от стола, могут взять в сборку **Живое пламя** — предусмотрительно заранее выпущенную техническую карту для борьбы с заморозкой.

Популярнее становятся сверхагрессивные колоды с большим количеством взрывного урона. Они могут переиграть Магов быстро и без стола. Наконец, все больше Жрецов играют **Мучительницу Иллюсию** — самый простой и надежный способ борьбы с комбинациями Мага.



## ОТК Фриз Маг от Feno



## "Дрыжеглот" Маг от Архvoid



## Темпо Маг с уроном от заклинаний от Sottle



[к содержанию](#)



Жрец не радуется новыми архетипами, но класс чувствует себя хорошо. У него есть две колоды, которые стали сильнее с новыми картами. И Галакронд, и Зефрис Жрец — сложные архетипы, и их результаты растут с повышением ранга и навыков игрока. В умелых руках у класса только один невыгодный, но не безнадежный матч-ап — Чистый Паладин. Зато все другие поединки как минимум равны, а часто и в серьезном плюсе для Андуина.

**Галакронд Жрец** чаще всего играет минимум новых карт. Многие обращаются к классическим сборкам из прошлого дополнения. Хотя есть и интересные версии с новинками. Например, сборка от Zyri0s берет синергии драконов, а также комбинацию [Кабалист-послушник](#) + [Волна апатии](#).

Сборка с драконами лучше играет с Паладинами. Пока что ее единственная слабость — зеркальные поединки с другими Жрецами. Выглядит многообещающе.

Как и раньше, Галакронд Жрец играет в медленном стиле и переигрывает медленных противников по выгоде, а от агрессии отбивается многочисленными зачистками.

**Зефрис Жрец** — родственник архетип, который играет в том же стиле, что и классический Галакронд Жрец. Эта колода жертвует стабильностью ради сильнейших [Зефриса Великого](#) и [Королевы Алекстразы](#). Сильных карт у класса хватает, чтобы заполнить все 30 слотов.

**Темпо Жрец** пока что не радуется популярностью или результатами. Но это все же опция для тех, кто устал от [Галакронда Невыразимого](#). Сборка сырая и нуждается в доработке. Скорее всего, что-нибудь интересное придумает Zetalot.



## Галакронд Жрец от Zyri0s (топ-1 Легенды)



## Зефрис Жрец от Raperninja (топ-2 Легенды)



## Темпо Жрец от Thijs (топ-841 Легенды)



[к содержанию](#)



В отличие от Жреца, Разбойник отказался от Галакронда в пользу агрессивного стиля игры. Почти все Разбойники, которых вы встретите в ладдере, будут играть быстро и давить вас оружием, заклинаниями, а иногда и существами с маскировкой. **Тайный ход** и другие мощные источники добора дают Разбойнику стабильность, которой позавидуют другие агро колоды. Класс редко остается без ресурсов, таких необходимых для завершения партии.

Сборок **Агро Разбойника** очень много, потому что архетип может играть в разных стилях. Есть версии с маскировкой, с упором на оружие, с акцентом на мидрейндж существ. Встречаются колоды с разной кривой маны: кто-то берет только карты за 1-3 маны, другие версии обращаются к нескольким существам потяжелее. Как только Разбойник оптимизирует сборку, его результаты станут лучше.

Агро Разбойник радует игроков своей стоимостью: для оптимальной на сегодня сборки нужно 2600 чародейной пыли. Геймплей колоды не такой сложный, а матч-апы положительные. Серьезные трудности доставляют только Друиды. Поединки с Паладинами и Жрецами равные, а с остальными выгодные.



### **Агро Разбойник от Meati (топ-4 Легенды)**



### **Агро Разбойник с синергиями маскировки от RB8647poke (топ-94 Легенды)**



[к содержанию](#)



Как и Жрец, Охотник не нашел новых архетипов в новом дополнении. Но старые усилились с новыми картами. Хотя пока что не совсем понятно, чем стоит играть, а чем нет.

Популярнее всех **Фейс Хант**. Сборка от Maug1 использует набор секретов и несколько новых темповых карт. Но самое важное дополнение колоды — **Запойная читательница**. Из-за нее Охотник в меньшей степени страдает от нехватки карт.

**Дракон Охотник** и **Зефрис Охотник** встречаются редко. В их сборках не всегда много новых карт, хотя ниже представлены примечательные версии, которые берут достаточно новинок Некроситета. Мидрейндж стиль игры обоих Охотников пока что не так хорошо вписывается в мету: конкуренты Рексара стали намного сильнее, тогда как сам Охотник получил немного новых опций.



**Фейс Секрет Хант от Maur1 (топ-25 Легенды)**



**Дракон Охотник от Stealth (топ-380 Легенды)**



**Зефрис Охотник от Zeh (топ-100 Легенды)**



[к содержанию](#)



Охотник на демонов не отказывается от сверхагрессивного стиля игры, как и в прошлом дополнении. Время контроль или даже мидрейндж колод класса еще не настало.

**Агро Охотники на демонов** бывают разными: оптимальный состав колоды еще не нашли. Многие игроки отмечают, что **Сожжение маны** стало намного лучше с новым дополнением. Заклинание остановит ключевые ходы Друида, Мага, Жреца, если сыграть его вовремя.

Агро ДХ чаще отказывается от **Череп Гул'дана**. Заклинание достаточно медленное для сверхагрессивного стиля игры, тем более появились новые способы добора: **Планирование** и **Запойная читательница**.

Охотник на демонов должен стать популярнее в будущем, потому что у него много выгодных матч-апов в мете. Он хорошо играет с Паладинами и Разбойниками, а серьезные трудности доставляют только Жрецы.

**Синергии фрагментов душ** встречаются редко. Иногда Охотники на демонов берут **Косторез** просто ради характеристик, но исключают другие карты с фрагментами душ. И все же надежда на архетип есть. DracoCatt сыграл уже 300+ игр своей сборкой и отмечает, что у нее есть потенциал.



**Агро Охотник на демонов от McBanterFace (топ-3 Легенды)**



**Охотник на демонов с фрагментами душ от DracoCatt**



[к содержанию](#)



Единственная популярная колода класса — **Биг Воин**. Архетип полагается на **Вручение диплома** и **Разрыватель пространства**. Оба заклинания призывают тяжелых существ из колоды и обеспечивают Воину серьезное преимущество в темпе.

Проблема в том, что Воин не Друид, и разгона по мане у него нет. Ключевые дропы Биг Воина выходят слишком поздно, так что часто их бывает недостаточно. Хотя наличие большого количества AoE зачисток и точечных ремувалов помогают в матч-апах с Друидами — это хороший поединок для Гарроша.

Но Воину не хватает ресурсов и гибкости, чтобы стабильно переигрывать Агро Разбойника и Чистого Паладина. А больше всего проблем доставят Жрецы.

Винрейт Биг Воина в общем неплохой, но он падает с повышением ранга. Это плохие новости для архетипа и класса в целом, который пока что не нашел других путей зацепиться за мету.

**Контроль Воином** иногда берут высокие позиции Легенды. Но других хороших новостей для фанатов архетипа нет. Играют им редко, и пока что предпосылок к изменению ситуации нет.



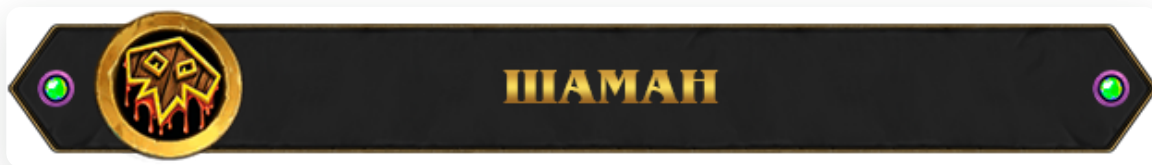
### Биг Воин от JBright (топ-344 Легенды)



### Контроль Воин от NevzyG (топ-217 Легенды)



[к содержанию](#)



Шаман в интересном положении. Чем-то оно напоминает Мага, но в меньшем масштабе. У класса много интересных архетипов, идей и комбинаций. Проблема в том, реализуют их только немногие фанаты класса. Большинству же Шаман не интересен.

**Тотем Шаман** показывает неплохие результаты на низких рангах. Там он и относительно популярен, и результативен. Проблема в том, что уже к рангу Алмаза общий винрейт колоды падает ниже 50% — все сложнее становятся поединки с Паладинами, Разбойниками, Охотниками на демонов. Хотя все другие противостояния равные или положительные.

Тотем Шаманом почти не играют в Легенде, где он малоэффективен. Из-за этого некому собрать хорошую сборку для актуальной меты, добавить нужные технические карты, убрать самые слабые опции. И мы можем предложить только достаточно сырую версию от dog, которой стример играл уже несколько дней назад. Возможно, потенциал есть у **Стрел инволюции**. Заклинание поможет в поединках с Паладинами, не будет бесполезным и против Друида.

**Шаман с уроном от заклинаний и Квест Шаман** — веселые, интересные и необычные колоды, которые выстрелили в руках немногочисленных сподвижников класса. Возможно, у архетипов есть потенциал, но пока что играют ими немногие. Судить о силе колод рано.



## Тотем Шаман от dog (топ-371 Легенды)



## Шаман с уроном от заклинаний от Kranich (топ-39 Легенды)



## Квест Шаман от AuRon (топ-81 Легенды)



[к содержанию](#)



Чернокнижник — самый непопулярный класс первых дней Некроситета. Но прогноз не такой пессимистичный в отличие от Воина или Шамана.

**Галакронд Чернокнижник** подает надежды. Едва ли это самая сильная колода в игре, внимания она заслуживает из-за выгодного матч-апа с Чистым Паладином. Это единственный архетип, который переигрывает лидера меты с огромным отрывом — такими результатами не может похвастаться никто другой. Гул'дан показывает хорошие результаты и против Жрецов, а с Друидами играет на равных. Проблемой станут все агрессивные колоды и Биг Воин.

Примечательно, что Галакронд Чернокнижник хуже выступает в Легенде. На высших рангах намного меньше Паладинов, но больше неприятных комбо и агро колод. Чернокнижником лучше играть вне Легенды. Возможно, это одна из лучших колод для взятия заветного ранга.

Можно выделить две версии Галакронд Чернокнижника. Первая похожа на классическую и играет не так много карт Некроситета. Вторая обращается к синергии фрагментов душ. Пока что неизвестно, какая сборка результативнее.

**Зоолоком** играют редко, но старейший архетип в игре всегда найдет своих поклонников. Пока что перспектив у колоды немного, но ситуацию может изменить оптимизированная сборка.



## Галакронд Чернокнижник от WeStone (топ-12 Легенды)



## Галакронд Чернокнижник с фрагментами душ от FunkiMonki



## Зоолок от 冰火 | 水月 (топ-9 Легенды)



[к содержанию](#)

## Самые популярные колоды

Список самых популярных колод на всех рангах за последние сутки. Безоговорочные лидеры меты по популярности — Чистый Паладин и Бист Spell Дриид. К ним обращается по 15% всех участников лadders. Все другие архетипы серьезно отстают.

Не до конца понятно, какого Мага вы встретите в ладдере. Их много, но чем они чаще всего играют на вашем ранге — вопрос открытый. Ждите кого-то из тройки Фриз Маг, «Дрыжеглот» Маг или Темпо Маг. Отличить их друг от друга по ходу партии достаточно просто.



**Чистый Паладин от XiaoT**



**Бист Spell Дриид с Кель'тасом и Торговкой скакунами от DendiHS (топ-87 Легенды)**



**Какой-либо Маг**



**Агро Разбойник от Meati (топ-4 Легенды)**



**Галакронд Жрец от Zyrios (топ-1 Легенды)**



[к содержанию](#)

## Лидеры по винрейту

Винрейт колод зависит от ранга, на котором вы играете. Например, Чистый Паладин играет с разницей в 20% на бронзе и в топе Легенды — это огромная разница.

Общий винрейт не всегда корректно показывает силу архетипов: важно учитывать и сложность колоды, и локальную мету. Отдельный игрок может показывать хорошие результаты колодами с общим низким винрейтом или, наоборот, плохо играть колодами с высоким винрейтом.



**Чистый Паладин от XiaoT**



**Агро Разбойник от Meati (топ-4 Легенды)**



**Агро Охотник на демонов от  
McBanterFace (топ-3 Легенды)**



**Зефрис Жрец от Paperninja (топ-2 Легенды)**



**Галакронд Чернокнижник от WeStone (топ-12  
Легенды)**



**Бист Спелл Друид с Кель'тасом и Торговкой скакунами от  
DendiHS (топ-87 Легенды)**



*[к содержанию](#)*



Спасибо за внимание. Высоких рангов.