

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Мета в преддверии нового дополнения. Vicious Syndicate мета отчет №236

15.07.2022

Мета-отчеты

Мета-отчет

Vicious Syndicate мета отчет №236



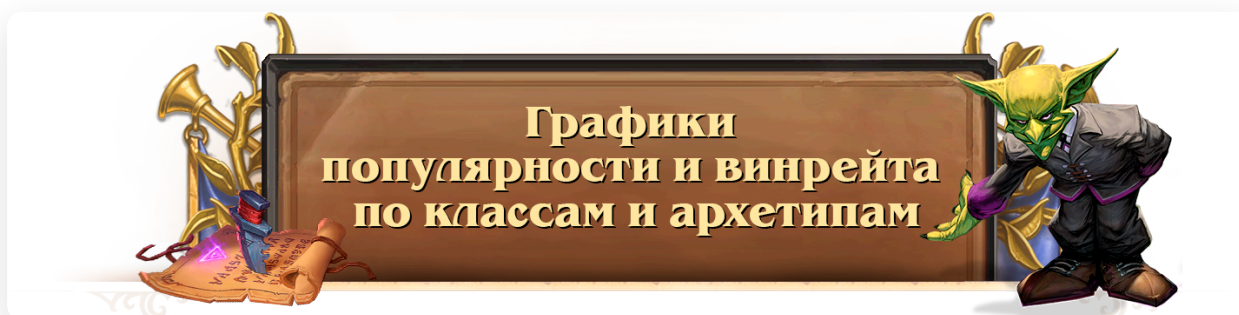
Подробно разберет текущую ситуацию в ладдере после патча 23.6 и добавление в игру карты Принц Ренитал. Вы найдете не только лучшие и многообещающие колоды, но и пока что непопулярные, но интересные архетипы. Как и всегда, мы обсудим общее положение дел в рейтинговом режиме: как распределены матч-апы, кто в лидерах и как с этими лидерами борются на разных рангах.

Всего проанализировано игр	435,000
Топ 1000 ранга Легенда	24,000
На ранге Легенда (за искл. Топ 1к)	24,000
Алмаз 1-4	63,000
Алмаз 10-5	85,000

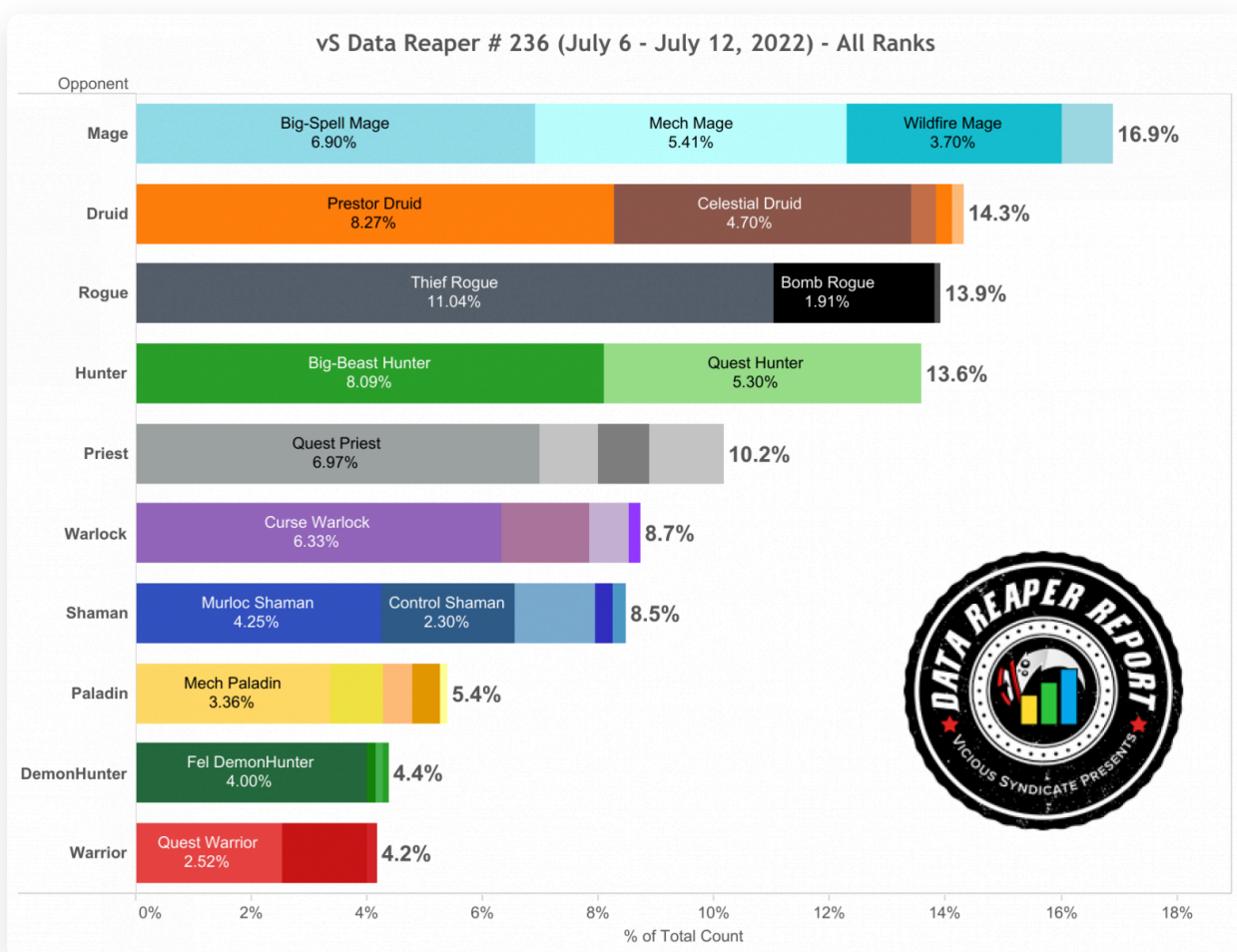
Платина	63,000
Бронза/ Серебро / Золото	176,000

• **Содержание мета-отчета:**

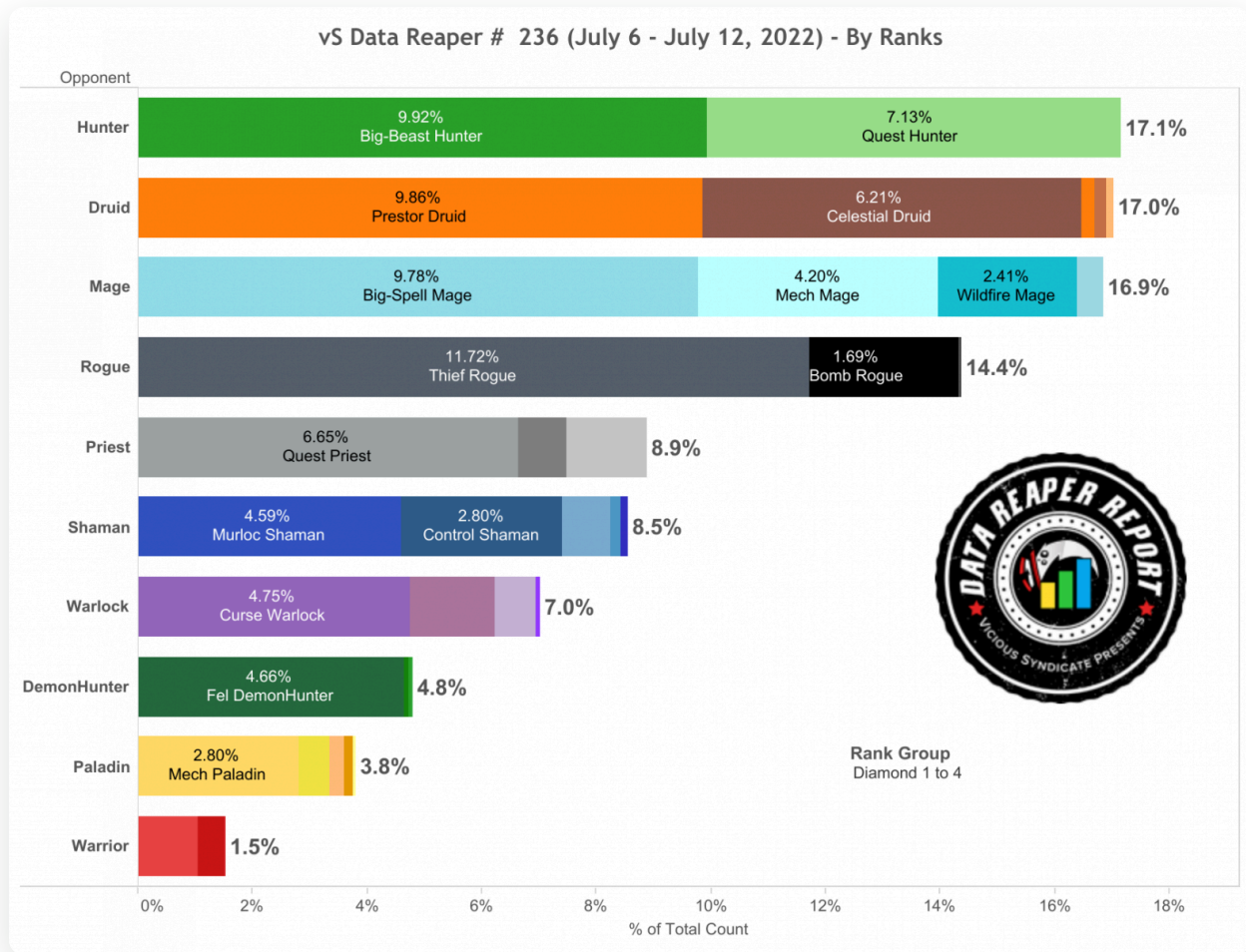
1. *Графики популярности по классам и архетипам*
2. *Анализ популярности классов*
3. *Графики винрейта и рейтинг архетипов*
4. *Анализ силы архетипов*
5. *Анализ силы классов и актуальные колоды меты*
6. *Разрушители меты*



По всем рангам

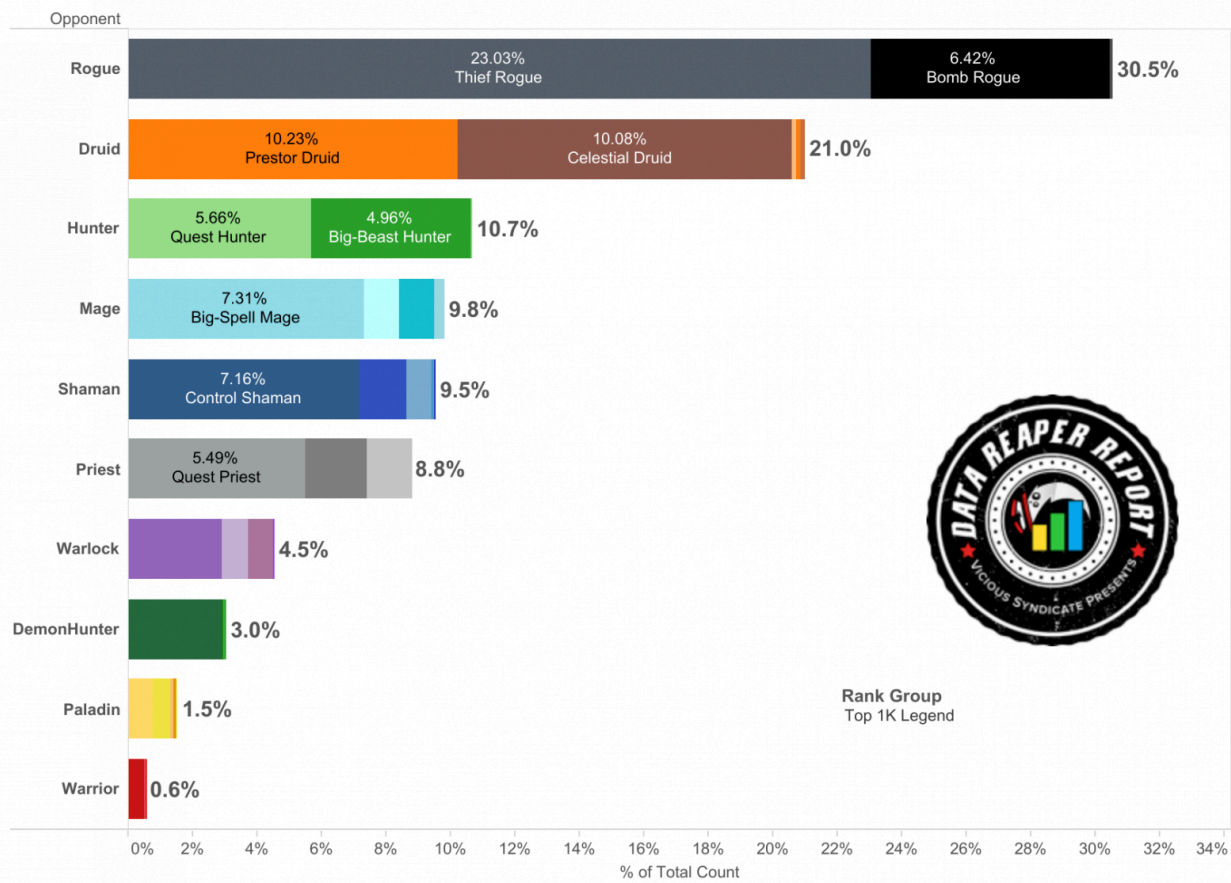


В промежутке ранга Алмаз 4 - 1



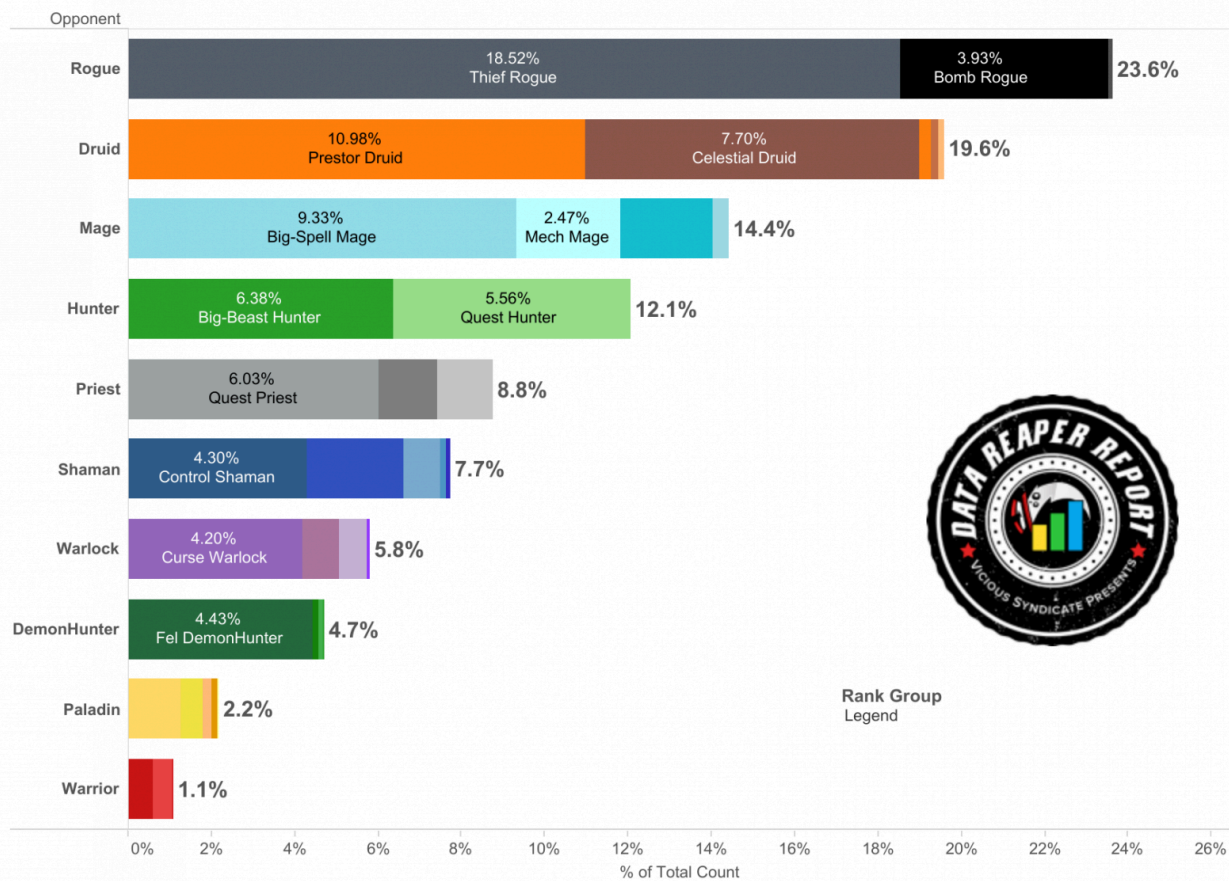
Топ 1000 ранга Легенда

vS Data Reaper # 236 (July 6 - July 12, 2022) - By Ranks



На ранге Легенда

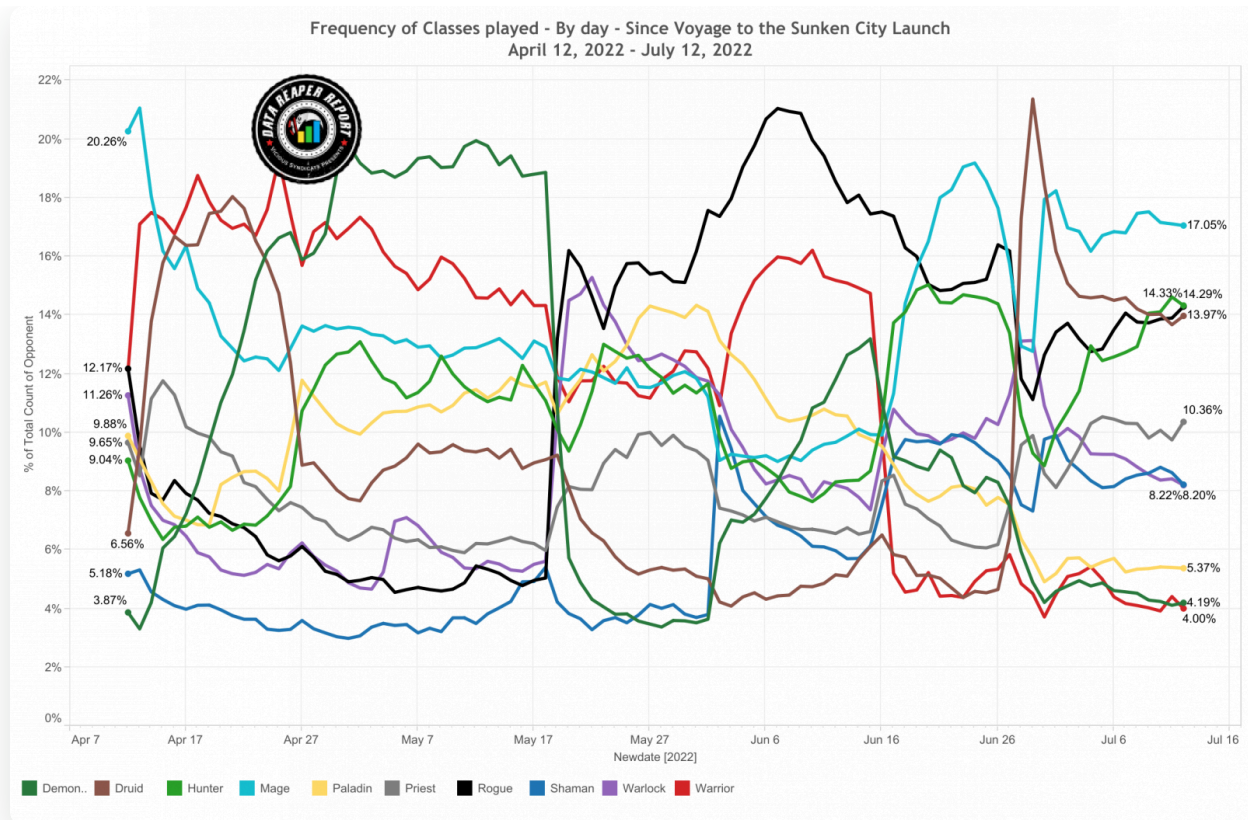
vs Data Reaper # 236 (July 6 - July 12, 2022) - By Ranks



Rank Group Legend

Следующий график показывает прогресс популярности классов по дням с момента выхода дополнения Путешествие в Затонувший город

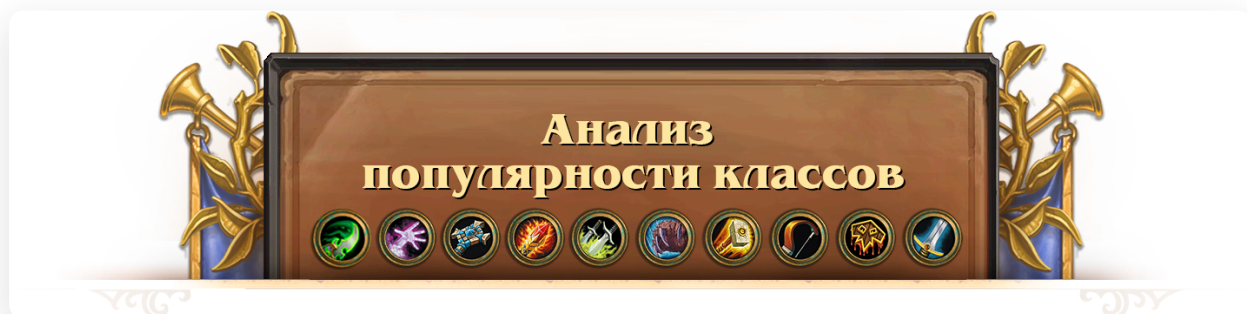
Популярность по дням





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


Популярность по неделям

.png" />



 Количество **Разбойников** продолжает расти, и похоже, что в Легенде игроки предпочитают этот класс всем остальным. Чаще всего можно встретить Разбойника на воровстве, вторая по популярности колода – это Разбойник на минах, а с недавнего времени в игру вернулся и Квест Разбойник. В топе Легенды популярность Разбойника достигает 30%.

 Количество **Друидов** тоже растет с повышением ранга. Число Престор Друидов по сравнению с прошлой неделей упало, и это вовсе не удивительно, поскольку эта колода показывает не такие уж хорошие результаты. А вот у Целестиал Друида дела идут отлично.

 Игроки проявляют большой интерес к **Охотнику**, и в обоих архетипах этого класса появляется Принц Ренатал. Сильно выросла популярность Квест

Охотника. В топе Легенды эта колода даже обогнала по распространенности Биг Бист Охотника.



Маг постепенно набирает обороты на всех ранговых промежутках. Успешность Биг Спелл Мага способствует росту его популярности. А вот Мех Маг и Мордреш Маг практически исчезают при приближении к высшим рангам игры.



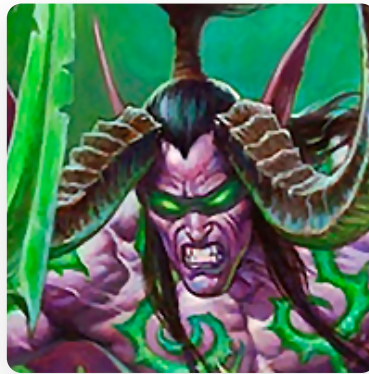
Немного выросло и число **Контроль Шаманов**. Впрочем, вне Легенды игроки все равно редко выбирают этот архетип, предпочитая играть Мурлок Шаманом.



Так сложилось исторически, что **Квест Жрецом** играют больше, чем он того заслуживает, если судить по сухой статистике. Совершенно неудивительно, что теперь, когда эта колода стала вполне конкурентоспособной, ее популярность велика как никогда. А вот Жрец на вепрях и Нага Жрец почти пропали с радара.



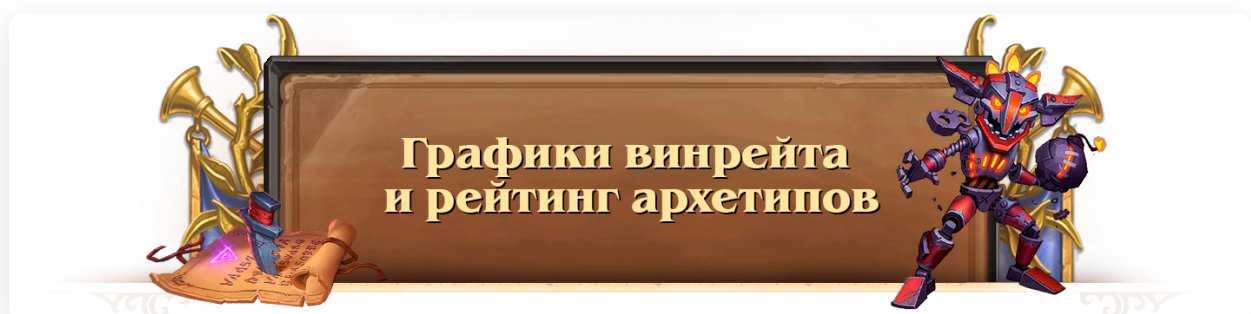
Неудовлетворительные результаты колод **Чернокнижника** привели к снижению его популярности, и в Легенде этот класс практически не встречается. Если же кто-то и продолжает играть Курс Чернокнижником, то используется версия с Принцем Ренаталом.



Охотник на демонов Скверны, кажется, остановился в своем развитии, и популярность этого архетипа постепенно снижается, особенно на более высоких рангах. Эта колода показывает не такие уж плохие результаты, но игроков, вероятно, отпугивает выросшее число Охотников с Принцем Ренаталом.

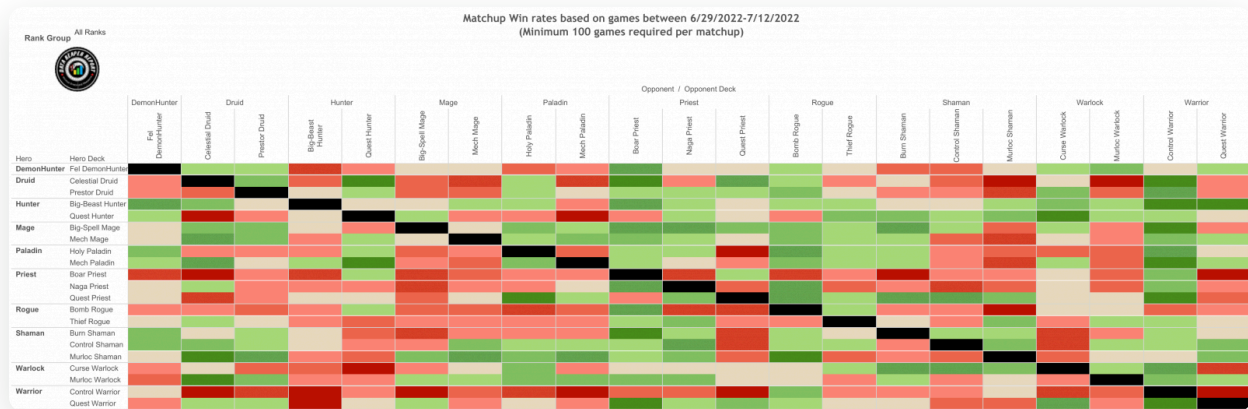


Интерес к **Паладину** и **Воину** полностью исчез. Паладин совсем перестал развиваться, и игроки из топа Легенды им совершенно не интересуются. Это приводит к тому, что игроки с более низких рангов с меньшей вероятностью будут выбирать этот класс, поскольку они видят, что их любимый стример им не играет. Отсутствие интереса к Воину объясняется более простой причиной: этот класс сейчас полный шлак.



Диаграммы матч-апов

По всем рангам



В промежутке ранга Легенда

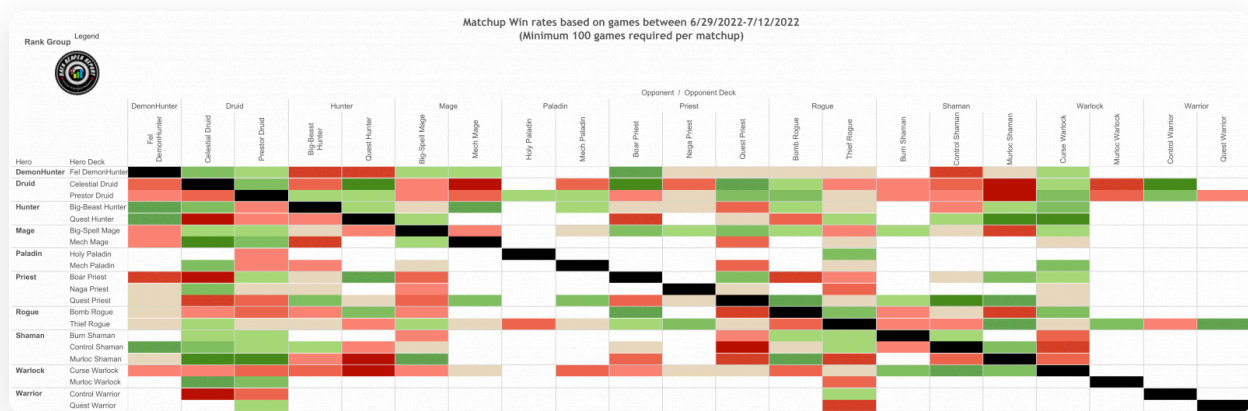


Таблица % винрейта архетипов с распределением по Тир уровням

Diamond 1 to 4

vS Power Rankings DR # 236

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Big-Beast Hunter	53.42	-0.61	100.0	84.7	92.3
	Big-Spell Mage	52.34	-1.81	84.2	83.5	83.8
	Mech Mage	52.07	-1.67	80.3	35.8	58.1
	Control Shaman	52.05	-0.94	79.9	23.9	51.9
Tier 2	Mech Paladin	51.84	-1.33	76.9	23.9	50.4
	Quest Hunter	51.49	0.89	71.8	60.9	66.3
	Murloc Shaman	51.48	-1.66	71.7	39.2	55.4
	Murloc Warlock	51.20	-0.05	67.5	12.6	40.1
Tier 3	Quest Priest	50.01	-0.01	50.2	56.7	53.5
	Fel DemonHunter	49.78	-1.32	46.7	39.8	43.2
	Thief Rogue	49.53	-0.60	43.2	100.0	71.6
	Celestial Druid	49.37	0.68	40.8	53.0	46.9
	Prestor Druid	49.33	-0.61	40.2	84.2	62.2
	Naga Priest	48.91	-1.22	34.1	6.7	20.4
	Holy Paladin	47.62	-0.42	15.2	4.6	9.9
Tier 4	Quest Warrior	47.60	-3.28	14.9	9.0	11.9
	Curse Warlock	47.14	-0.52	8.3	40.5	24.4
	Burn Shaman	46.84	-2.77	3.8	7.4	5.6
	Bomb Rogue	46.17	0.42	-5.9	14.4	4.3
	Boar Priest	45.57	1.45	-14.7	7.1	-3.8
	Control Warrior	37.53	-1.14	-132.0	3.9	-64.1

Diamond 5 to 10

vS Power Rankings DR # 236

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Big-Spell Mage	54.01	-0.54	100.0	71.9	86.0
	Big-Beast Hunter	53.97	-0.40	99.5	79.0	89.2
	Mech Mage	53.46	-0.62	93.2	42.3	67.8
	Mech Paladin	53.05	-0.47	88.0	28.1	58.1
	Murloc Shaman	52.49	-0.70	81.0	39.3	60.1
	Quest Hunter	52.20	1.22	77.5	49.9	63.7
Tier 2	Control Shaman	51.79	-1.06	72.3	21.0	46.7
	Murloc Warlock	51.43	-0.10	67.9	13.6	40.8
	Quest Priest	50.63	0.19	57.9	75.8	66.8
	Fel DemonHunter	50.27	-1.12	53.4	37.5	45.5
Tier 3	Celestial Druid	50.05	0.74	50.6	47.7	49.2
	Prestor Druid	50.04	-0.40	50.5	90.1	70.3
	Quest Warrior	49.84	-1.86	48.0	17.5	32.8
	Naga Priest	49.44	-1.02	43.0	8.6	25.8
	Thief Rogue	49.22	-1.01	40.3	100.0	70.2
Tier 4	Curse Warlock	47.81	-0.17	22.7	62.1	42.4
	Holy Paladin	47.47	-0.51	18.4	8.0	13.2
	Burn Shaman	46.74	-2.72	9.3	10.7	10.0
	Bomb Rogue	45.17	0.44	-10.3	17.4	3.5
	Boar Priest	44.81	1.18	-14.7	8.2	-3.3
	Control Warrior	37.47	-1.24	-106.3	9.6	-48.4

Top 1K Legend

vS Power Rankings DR # 236

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 2	Big-Beast Hunter	51.88	0.96	100.0	21.5	60.8
	Celestial Druid	51.81	0.56	98.2	43.8	71.0
	Control Shaman	51.74	-1.39	96.5	31.1	63.8
	Big-Spell Mage	51.45	-1.18	88.6	31.7	60.2
	Quest Hunter	50.85	-0.05	72.6	24.6	48.6
	Thief Rogue	50.73	-0.83	69.5	100.0	84.7
	Mech Paladin	50.42	3.38	61.1	3.4	32.3
	Mech Mage	50.40	4.92	60.6	4.7	32.7
Tier 3	Bomb Rogue	49.92	0.43	47.9	27.9	37.9
	Prestor Druid	49.65	1.42	40.6	44.4	42.5
	Fel DemonHunter	49.14	-1.47	27.0	12.5	19.8
	Holy Paladin	49.07	-1.59	25.1	2.3	13.7
	Murloc Warlock	48.97	-0.56	22.5	3.4	13.0
	Curse Warlock	48.80	1.02	18.1	12.6	15.4
	Quest Priest	48.78	0.80	17.4	23.8	20.6
	Murloc Shaman	48.63	-3.97	13.5	6.4	9.9
	Burn Shaman	48.51	-1.29	10.4	3.3	6.8
	Boar Priest	47.94	2.74	-4.9	8.4	1.7
	Naga Priest	47.74	-2.78	-10.1	3.9	-3.1
Tier 4	Quest Warrior	42.74	0.82	-143.4	0.3	-71.6
	Control Warrior	39.55	-1.19	-228.6	2.1	-113.2

Legend

vS Power Rankings DR # 236

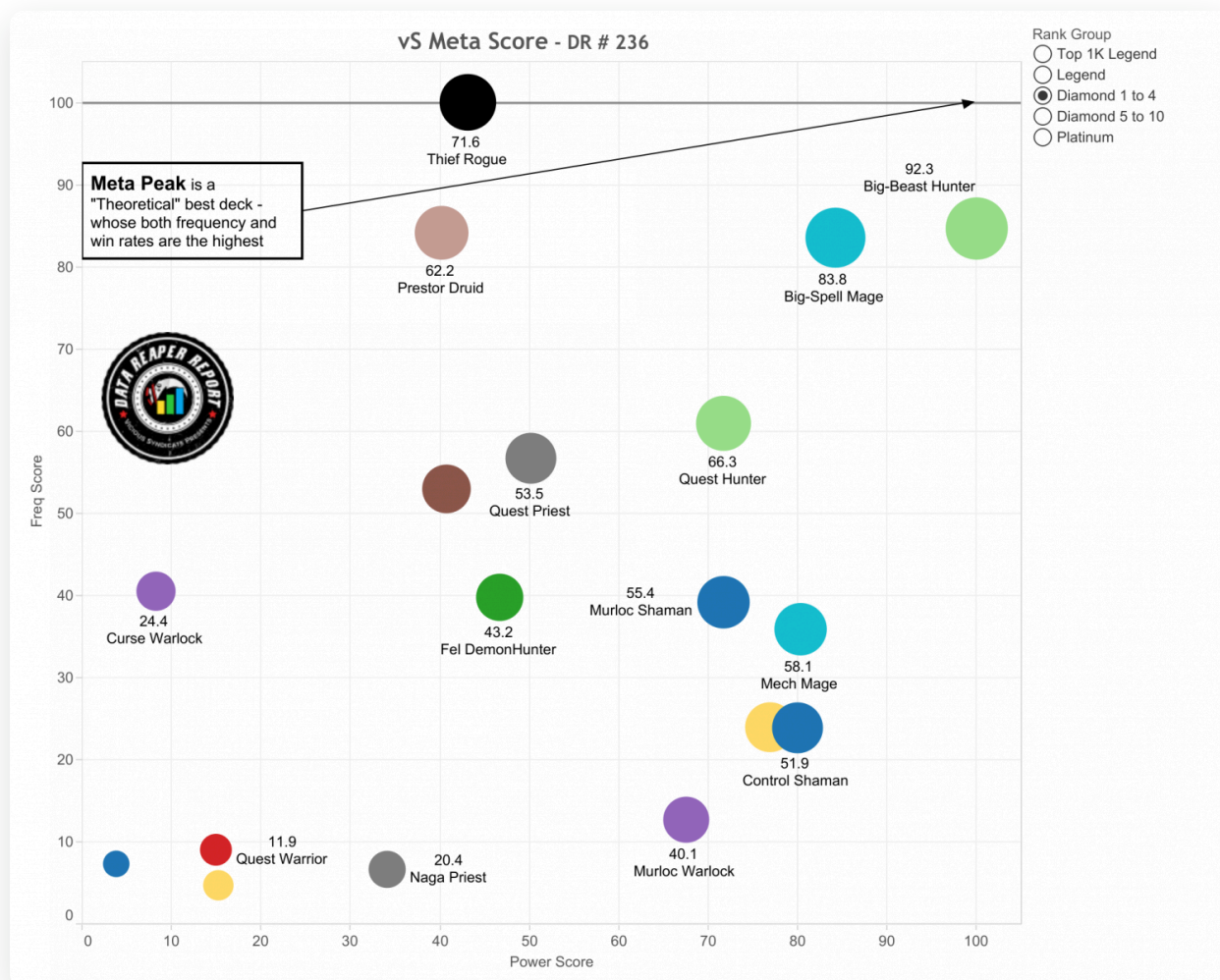
Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Big-Beast Hunter	52.84	0.00	100.0	34.5	67.2
	Big-Spell Mage	52.64	-1.25	96.4	50.4	73.4
	Control Shaman	52.40	0.30	92.1	23.2	57.7
	Mech Mage	52.10	-0.43	86.9	13.4	50.1
Tier 2	Mech Paladin	51.80	-1.04	81.6	6.8	44.2
	Quest Hunter	51.60	0.90	78.2	30.0	54.1
	Celestial Druid	51.03	0.14	68.2	41.6	54.9
	Murloc Shaman	50.62	-3.54	60.9	12.5	36.7
	Thief Rogue	50.21	-0.04	53.7	100.0	76.9
Tier 3	Murloc Warlock	50.15	-0.87	52.7	4.7	28.7
	Fel DemonHunter	49.80	-2.11	46.6	23.9	35.2
	Prestor Druid	49.71	-0.03	44.9	59.3	52.1
Tier 4	Quest Priest	49.24	0.49	36.6	32.5	34.6
	Holy Paladin	48.60	0.18	25.3	2.8	14.0
	Naga Priest	48.38	-2.79	21.4	4.0	12.7
	Bomb Rogue	48.27	1.14	19.6	21.2	20.4
	Curse Warlock	48.16	0.19	17.7	22.7	20.2
	Burn Shaman	47.74	-2.13	10.2	4.7	7.4
	Quest Warrior	46.84	-3.42	-5.7	2.6	-1.6
Tier 5	Boar Priest	46.81	1.72	-6.1	7.5	0.7
	Control Warrior	38.67	-0.22	-149.4	3.2	-73.1

Диаграмма Meta Score

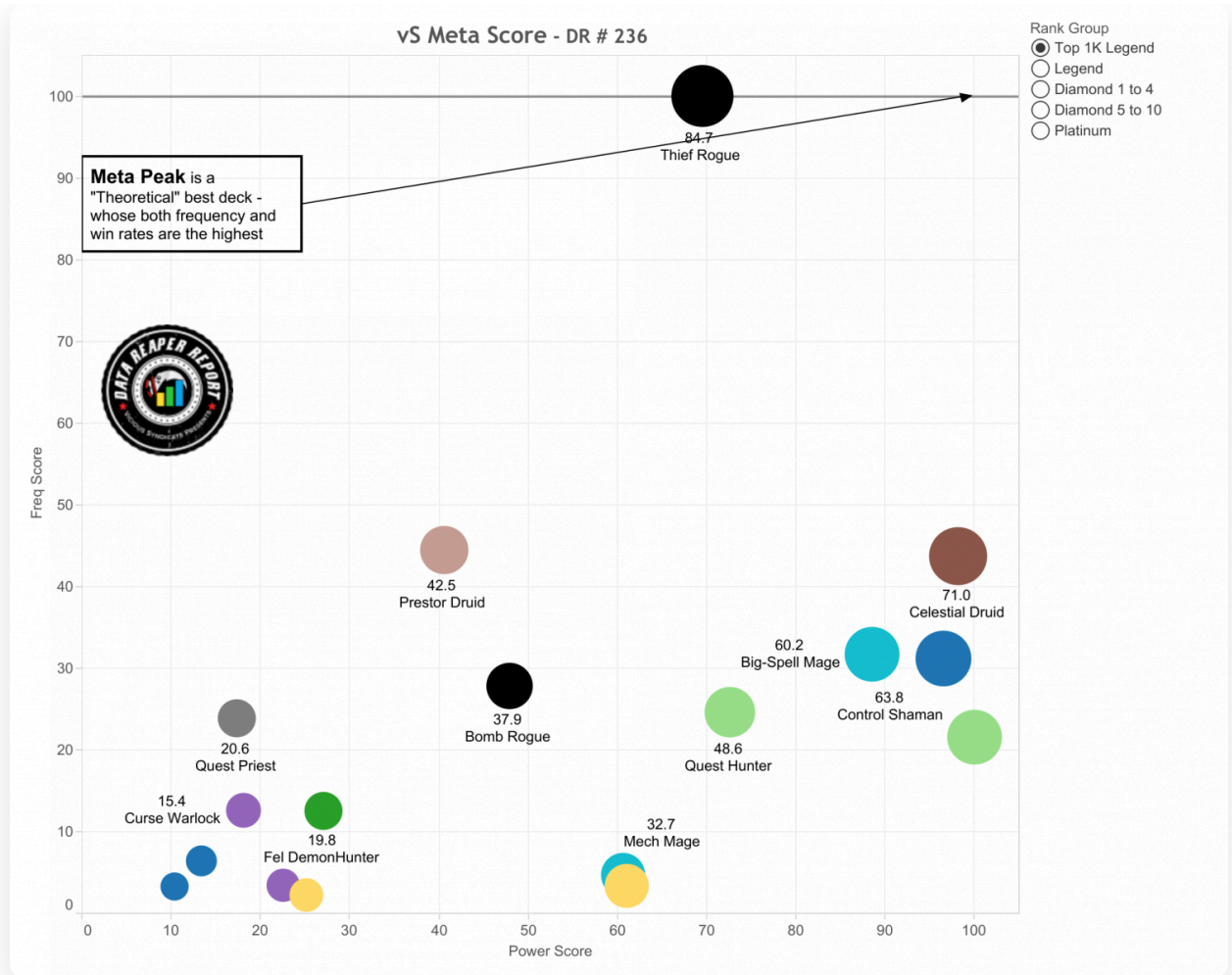
vS Meta Score диаграмма отображает одновременно и уровень силы архетипов (ось абсцисс X), и их популярность (ось ординат Y). Исследовав этот график, вы сможете нагляднее увидеть и проще понять состояние текущей меты.

Чем выше и правее находится определенная колода, тем более мощной и нездоровой для меты она является. В правом верхнем углу графика показан теоретический король меты — максимально сильный и максимально популярный. Можно пронаблюдать, как близко к нему подобрались существующие архетипы.

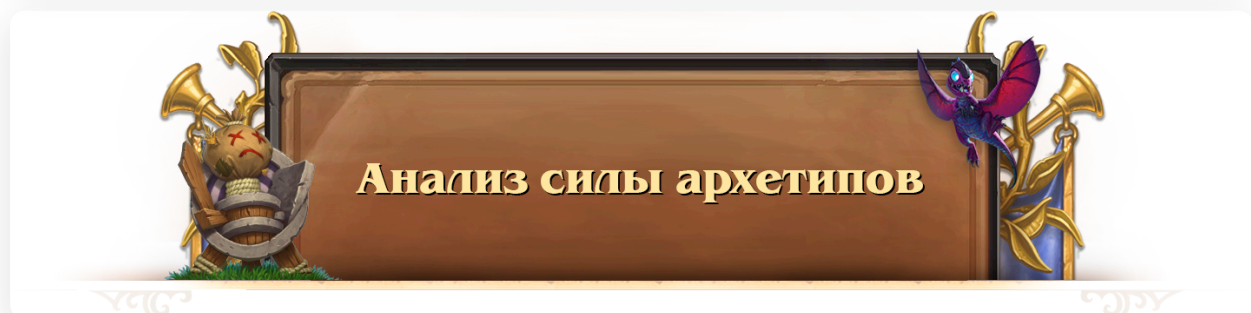
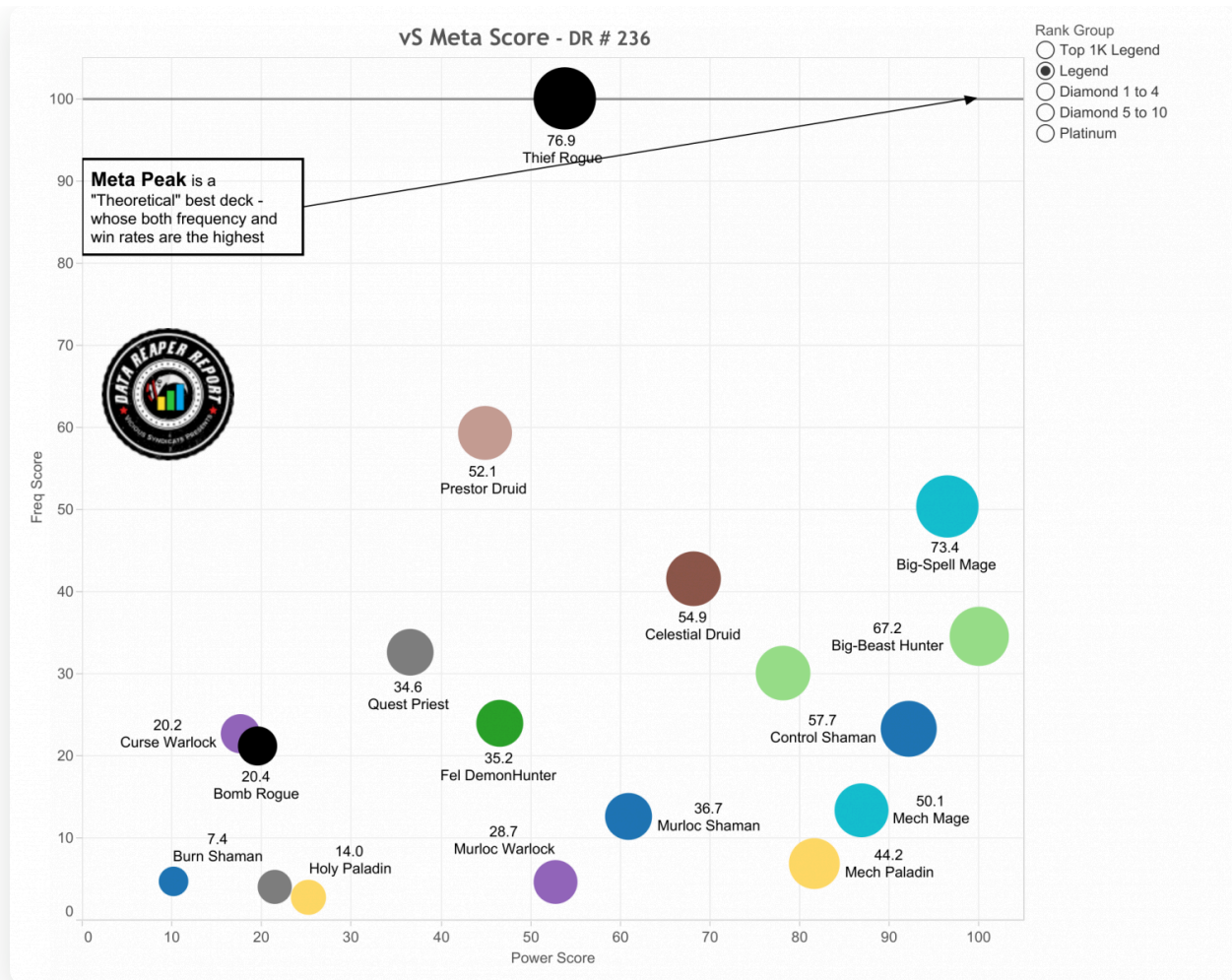
Алмаз 4-1 ранг



Топ 1000 ранга Легенда



На легендарном ранге



На данный момент мета игры выглядит хорошо сбалансированной. В топе Легенды нет ни одной Тир-1 колоды. На нижних рангах этого не происходит никогда, потому что там у игроков не получается столь же эффективно «контрить» наиболее популярные колоды, а вот на высших уровнях игры такое случилось несколько раз за все время существования данных мета-отчетов.

Велика вероятность, что это связано с общим низким уровнем силы карт. Большинство чересчур сильных карт были понерфлены разработчиками, и они не оставили без внимания и те карты, которые позволяли резко перевернуть ситуацию в игре, пусть даже колода с этими картами была не очень-то сильной (например, Нага Маг). В результате мета стала хорошо сбалансированной ценой снижения общего уровня силы карт. Кроме того, в отличие от времен Сплоченных Штормградом и Разделенных Альтераком, игроки сейчас меньше вовлечены в игру.



Разбойник

Разбойник на воровстве – хорошая колода. Звезд с неба она не хватает, но она достаточно хороша для того, чтобы привлечь множество игроков, которым нравится играть колодами с **Маэстро маскарада**. Обе версии архетипа – с Судном Азжары и с **Тайником с контрабандой** – показывают достойные результаты, и на данный момент они практически сравнялись по силе.

Разбойник на минах улучшил свое положение в топе Легенды. Этому поспособствовал рост числа Разбойников на воровстве и Квест Охотников и снижение популярности Престор Друида. На данный момент эта колода является второй по сложности в Стандартом режиме после Жреца на вепрях, поэтому вне Легенды она не показывает впечатляющих результатов.

Число **Квест Разбойников** невелико, но пока что статистика говорит, что этот архетип вполне конкурентоспособен. На более низких рангах он попадает в Тир-2, но ближе к топу Легенды его место, скорее всего, в Тир-3.



Друид

Процент побед **Престор Друида** в ладдере составляет около 50%. На низких рангах Малфурион менее успешен, а вот в топе Легенды его винрейт растет, потому что игроки на этом ранге не так сильно сфокусированы на том, чтобы законтрить именно этот архетип. К тому же, там чаще встречаются выгодные для Престор Друида противники, например, Охотник. Скорее всего, успешность этой колоды сильно не изменится.

Целестиал Друид занял крепкую позицию в топе Легенды. Этому архетипу весьма на руку рост числа Квест Охотников и Квест Жрецов, потому что это исключительно выгодные для Малфуриона оппоненты. К тому же, в топе Легенды игроки редко играют агрессивными колодами. К счастью, Целестиал Друида могут законтрить и некоторые более медленные колоды: Контроль Шаман, Биг Спелл Маг и Биг Бист Охотник.



Охотник

Биг Бист Охотник сейчас является самой сильной колодой в ладдере, и произошло это благодаря Принцу Ренаталу. У этого архетипа нет откровенно плохих матч-апов, и его сложно целенаправленно законтрить, поэтому изменение меты на него особо не влияет.

Единственное, что стоит на пути между **Квест Охотником** и мировым господством – это колоды с еще менее интерактивным стилем игры: Целестиал Друид, Разбойник на Минах и Жрец на вепрях. Первые два архетипа практически единолично ответственны за снижение темпов бурного роста Квест Охотника. Скорее всего, Рексар сможет попасть в Тир-1 везде, кроме топа Легенды, где чаще встречаются эти сравнимые с пасьянсом колоды. Единственная колода, которая может противостоять Квест Охотнику и при этом сильна на низких рангах – это Мех Паладин.



Маг

Биг Спелл Маг немного сдал обороты. Разбойников и Квест Охотников стало больше, Друидов стало меньше, что сделало мету менее благоприятной для этого

архетипа. Но он все равно весьма хорош.

Результаты **Мех Мага** в ладдере ухудшились, а вот в топе Легенды, наоборот, улучшились. С чем же это связано? Скорее всего, с эффектом внезапности. Вряд ли эта колода будет так уж хороша в Легенде, если она станет популярной, но сейчас Джайне удастся застать противника врасплох, если тот ожидает встретить Биг Спелл Мага и выбирает соответствующие карты на муллигане. Кроме того, нечто похожее происходит и с Мех Паладином, потому что обычно на этом ранге ваш противник-Паладин оказывается Разбойником!



Шаман

Мурлок Шаман крайне зависим от матч-апов. К сожалению, на прошлой неделе многие неудобные для него противники стали более популярными, а вот выгодные, наоборот, снизили свою численность. Поэтому теперь эта колода стала гораздо хуже, особенно в Легенде. Там чаще встречаются Квест Охотники, Квест Жрецы, Контроль Шаманы и Разбойники на Воровстве, а вот Престор Друидов стало меньше. Совсем не та картина, которую хотел бы видеть Тралл.

Число **Контроль Шаманов** уменьшилось. Оптимизация сборок Квест Охотника склонило чашу весов в пользу последнего. Впрочем, Контроль Шаман все равно остается довольно сбалансированной колодой, которая мало кому уступает.



Жрец

За прошлую неделю **Квест Жрецу** удалось улучшить свою сборку. Эта колода сейчас на пике своей силы. Она все еще не особо сильна, и ее винрейт падает в топе Легенды из-за обилия Целестиал Друидов, но она вполне конкурентоспособна.

Плохи дела у **Нага Жреца**. Многие из его неудобных оппонентов стали более популярными, так что теперь его процент побед наконец-то сравнялся с его низкой популярностью.



Жрец на вепрях успешен в топе Легенды, но даже там этот архетип попадает лишь в Тир-3. Целестиал Друид – настоящий убийца этой колоды. Проще сразу сдаться.



Другие классы остановились в своем развитии. **Курс Чернокнижник** обосновался в Тир-3 и молится о том, чтобы не стало еще хуже. **Мурлок Чернокнижник** хоть и неплох по статистике, но не снискал любви у игроков. Процент побед **Охотника на демонов Скверны** ожидаемо упал в связи с ростом числа охотников с Принцем Ренаталом. **Контроль Паладин** не показывает хороших результатов. А вот результаты **Мех Паладина** неплохи – но никому нет до этого дела. **Воин** забыт и покинут игроками. Ни в одной из колод этих классов не было никакого развития за прошлую неделю, поэтому в классовом разделе и написать про них нечего.

Анализ силы классов и актуальные колоды меты

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

- 1.  
- 2. Чтобы скопировать код колоды в буфер обмена, нажмите на эту иконку под нужной колодой.





Помимо основных двух архетипов класса понемногу начал показываться **Квест Разбойник**. Согласно ранней статистике он заметно силен (Тир-2 или Тир-3). Указанная сборка — единственная, которая имеет относительно большую выборку игр в ладдере.

Ни Разбойник на воровстве, ни Разбойник на минах не изменились. **Зуб Нефариана** очевидно сильнее **Вымогательства ШРУ** для **Разбойника на минах**. Джекпот! сборка **Разбойника на воровстве** очень схожа по эффективности с версией вокруг **Судна Азшары**. Джекпот! чуть слабее вне Легенды, но на высших рангах эффективность обеих вариаций одинакова.

Колоды Разбойника

- **Разбойник на воровстве**

-



- **Джекпот! Разбойник**

-



- **Разбойник на минах с Дымовой завесой**

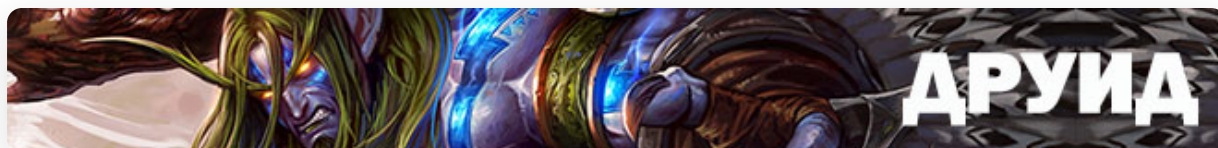
-



- **Квест Разбойник**



[назад к выбору класса](#)



Престор Друид потерял несколько игроков, что повлекло за собой улучшение винрейта. **Целестиал Друид** — одна из сильнейших колод на высоких рангах. Ренатал сборка встречается чаще всего и в целом лучше показывает себя против текущей меты. Главное, разыграть **Парад планет**, а что вы будете выставлять на стол потом — уже не так важно.

Буквально сразу после завершения сбора статистики для этого мета-отчета в мете стал появляться **Бист Друид**. Однако, если судить по прошедшим 48 часам, вы, скорее всего, еще услышите о нем на следующей неделе. Указанная сборка постепенно набирает популярность и смотрится многообещающе (по крайней мере как Тир-2 колода).

Интересно, насколько силен **Оракул Элуны**, учитывая, что без **Матриарха ледопардов** существо достаточно бесполезно. Пока что ответить на этот вопрос не представляется возможным.

Колоды Друида

- **Ренатал Престор Друид**

-



- **Ренатал Целестиал Друид**

-



- **Бист Друид**



- **Вандар Казакус Рамп Друид**

-



[назад к выбору класса](#)



Оба ведущих архетипа Охотника прочно закрепились на своих позициях. Некоторые опыты над **Исполинскими совами** ставит **Ренатал Биг Бист Охотник**, добавляя к ним второго **Саблезуба Азшары** и отказываясь от обоих Баранов **Грозовой Вершины** и **Посла Фаэлина**. Это действительно рабочее направление для колоды, которое значительно улучшает матч-апы с медленными противниками (особенно с Курс Чернокнижником и Квест Жрецом) за счет дополнительных угроз. **Исполинская сова** также улучшает **Всепожирающий рой** в сборке.

Квест Охотник с прошлой недели выглядит идеально.

Колоды Охотника

- **Ренатал Биг Бист Охотник**

-



- **Ренатал Квест Охотник**

-



[назад к выбору класса](#)



Биг Спелл Маг не показывает никаких изменений. Можно только лишний раз убедиться в том, насколько сильны **Бранн Бронзобород** и **Мордреш Огненный Глаз** в колоде. Похоже, это первая колода в Стандарте, где Бранна играют реже, чем нужно, а не наоборот, с момента его появления в Основном наборе.

Колоды Мага

- **Биг Спелл Амулет Маг с Мордрешем**

-



- **Мех Маг**

- 
 - **Мордреш Маг с Магом-универсалом**



[назад к выбору класса](#)



Контроль Шаман — крайне многосторонняя и гибкая колода, при этом сложно подобрать 30 лучших карт для него. Указанная версия все еще обращается к Бранну Бронзобороду и **Школьным учителям**, но вы можете отказаться от них в пользу двух копий Морозного ветра и Глотателя Глугга / Удушающей звезды. Глугга и/или звезду также можно взять в сборку с учителями, заменив ими Веления **Нептулона**.

Колоды Шамана

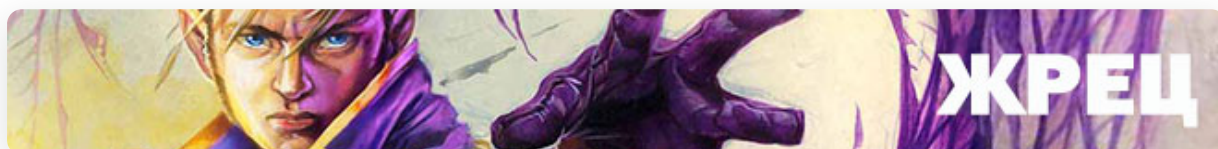
- **Контроль Мурлок Шаман**

- 
 - **Мурлок Шаман**

- 
 - **Вио Берн Шаман**



[назад к выбору класса](#)



Дополнительная неделя статистики помогла определить последние карты в **Ренатал Квест Жреце**. Сборка прошлой недели показала себя очень хорошо, лучше всех остальных в ладдере. Она практически идеальна в плане кривой маны. Проблема в том, что отказ от **Зова могилы** и **Дара наару** слишком заметно отразился на **Светозарном драконе Пустоты**. Однако есть способ вернуть эти заклинания, не навредив сборке.





Для этого придется отказаться от нескольких карт, которые излишни в колоде. Как ни странно, одной из таких карт является **Подмена**. Она очень слаба после 3-го хода. Если вы разыграли ее не по кривой маны, вы начинаете настолько сильно отставать в партии, что кажется, будто лучше отказаться от нее вовсе, особенно учитывая то, что между ней и другим темповым 3-м ходом вы всегда должны выбирать последний.

Еще одна карта, которая выглядит подозрительно, это **Мида Чистый Свет**. У архетипа и так полно 6-х дропов, а Мида — слабейший из них. Если у вас есть достаточно времени, чтобы разыграть Миду и избежать ответной реакции оппонента, вы и так побеждаете в

партии. Последнюю замену выбрать сложнее всего, но вероятнее всего это должен быть **Лоцман сэр Финли**, раз уходит **Подмена**. Альтернативная опция — **Серена Кровавое Перо**.

Все эти перестановки приводят к новой проблеме: 5-е дропы. **Дух-наставник** — это единственное существо за 5 маны, а хотелось бы иметь хотя 2 темповых опции. **Телан Фордринг** внушает больше всего смысла, особенно если отказаться от **Дорнозму Бесконечного**, чтобы гарантированно получать 7-й дроп по кривой маны в руку. **Дорнозму** неплох, но не показывает особенных результатов. Обычно квестлайн выполняется **Водоворотом**.




Колоды Жреца

-  **Ренатал Квест Жрец**
 -  **Нага Жрец**
-  **Жрец на вепрях Затонувшего города**
- 

[назад к выбору класса](#)



Колоды Чернокнижника

- **Курс Чернокнижник**
-  **Ренатал Курс Чернокнижник**
-  **Мурлок Чернокнижник**
- 

[назад к выбору класса](#)



Колоды Охотника на демонов

- **Агро ДХ Скверны**
- 

[назад к выбору класса](#)



ПАЛАДИН

Колоды Паладина



- **Мех Паладин**
-  **Холи Паладин**
- 

[назад к выбору класса](#)

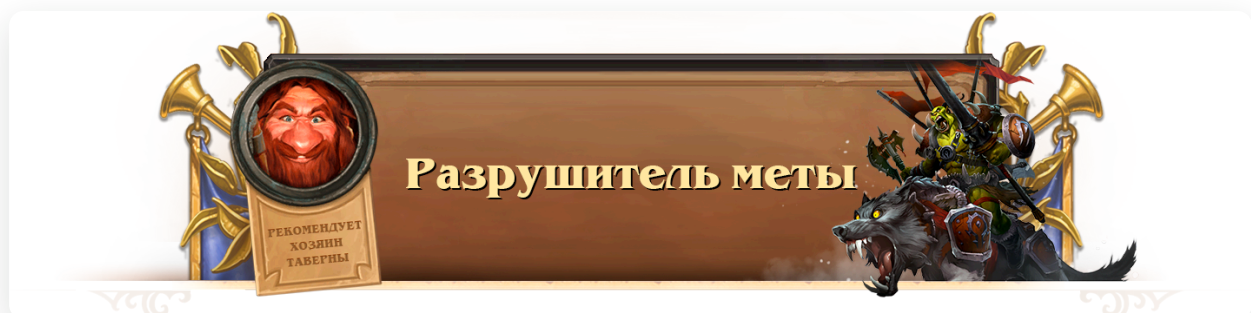


ВОИН

Колоды Воина

- **Квест Пират Воин**
-  **Контроль Воин**
- 

[назад к выбору класса](#)



Охотник прост и эффективен. Классу очень выгоден низкий уровень силы в ладдере. Огромные переворотные ходы никогда не были отличительной чертой класса, поэтому сейчас он чувствует себя очень комфортно в мете, где урон метовых архетипов больше похож на битву подушками.

Биг Бист Охотник процветает в присутствии Принца Ренатала. Вероятно, игроки меньше всего ожидали увидеть легендарку именно в этой колоде, но как раз благодаря ей Рексар с большими зверьми смог подняться на новый уровень, закрыв свои слабости в обороне лишним здоровьем.

Однако важнее сказать, что по сути сейчас вы можете играть чем угодно. Разница в эффективности колод очень мала. Это неплохой плацдарм для нового скачка силы, который обещает принести следующее дополнение. Переход от Степей к Штурмграду в

прошлом году был похож на шоковую терапию для ладдера — произойдет ли это снова в этом году?

- **Ренатал Биг Бист Охотник**

-



Источник www.vicioussyndicate.com на языке оригинала