

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Подводим итоги меты Фестиваля легенд. Vicious Syndicate мета-отчет №269

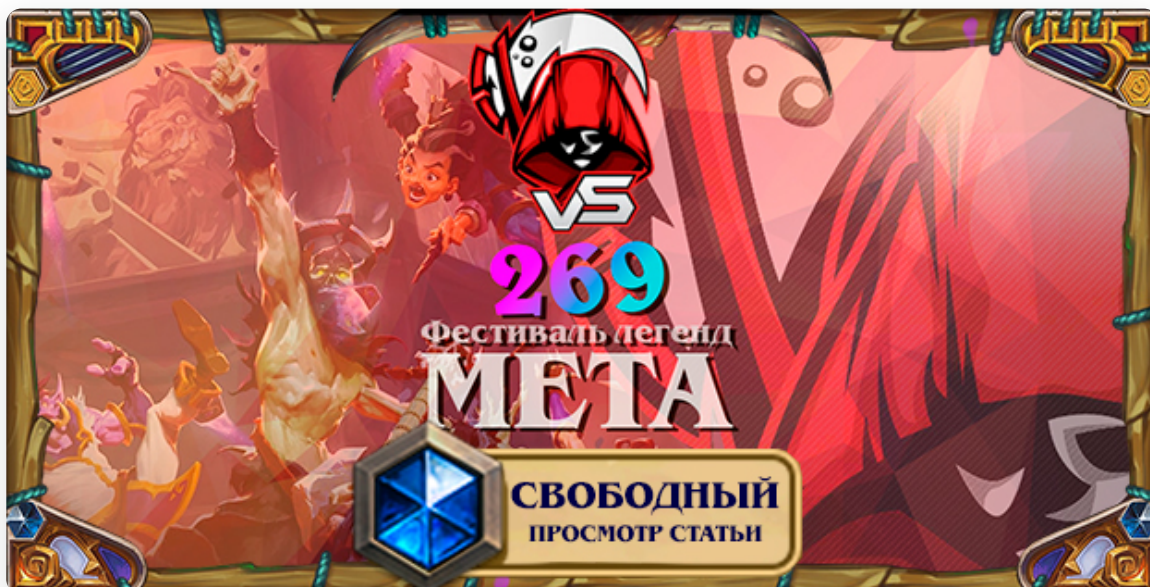
21.07.2023

Мета-отчеты

Мета-отчет

Подводим итоги меты Фестиваля легенд. Vicious Syndicate
мета-отчет №269

СВОБОДНЫЙ
ПРОСМОТР СТАТЬИ



Наглядно и подробно разбираем текущую мету Фестиваля легенд с мета-отчетом от Vicious Syndicate. Здесь вы найдете лучшие колоды всех классов, таблицы матч-апов и винрейтов, а также разрушителя меты этой недели.

Всего проанализированных игр	709,000
Топ 1000 ранга Легенда	35,000
На ранге Легенда (за искл. Топ 1к)	69,000
Алмаз 1-4	120,000
Алмаз 10-5	148,000

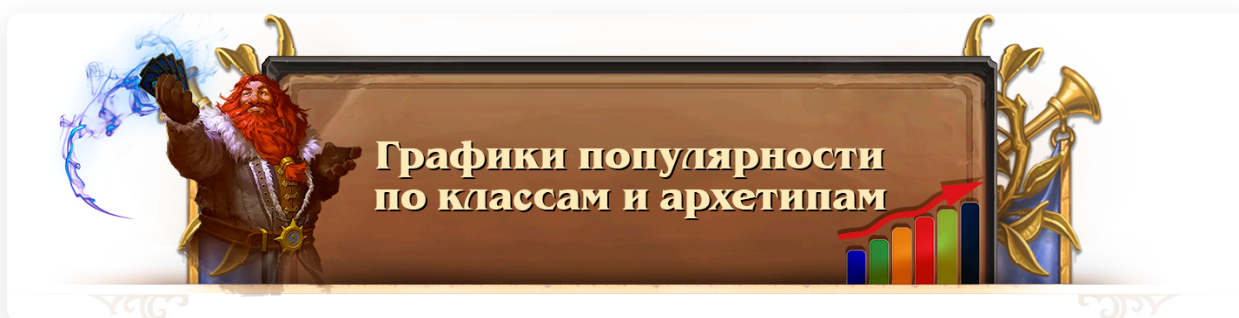
Платина	129,000
Бронза/ Серебро / Золото	208,000

Это последний мета-отчет в Фестивале легенд. Лидеры меты и оптимальные колоды найдены — они представлены ниже. Подробнее о классах можно прочитать в **прошлых выпусках**.

Мета-отчеты вернутся в **следующем дополнении**, которое выйдет 1 августа.

• **Содержание мета-отчета:**

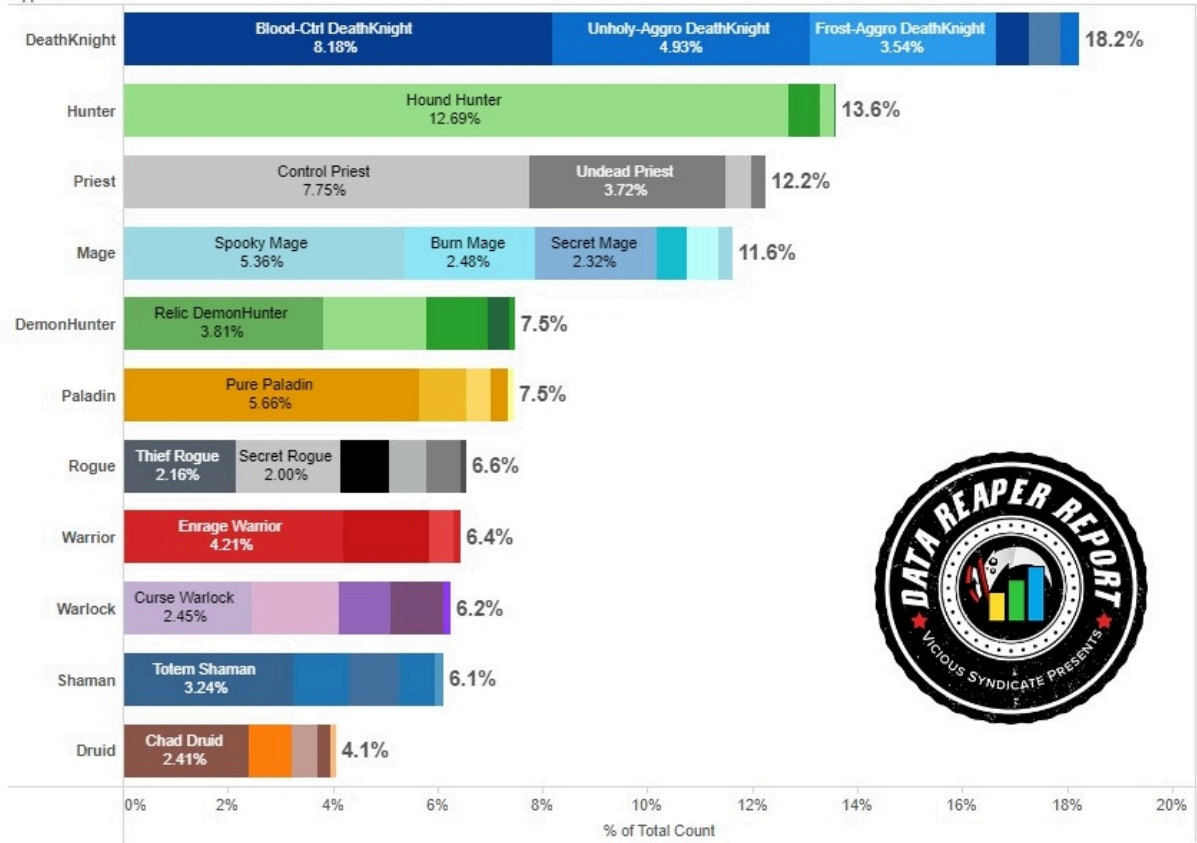
1. *Графики популярности по классам и архетипам*
2. *Анализ популярности классов*
3. *Графики винрейта и рейтинг архетипов*
4. *Анализ силы архетипов*
5. *Анализ силы классов и актуальные колоды меты*
6. *Разрушители меты*



По всем рангам

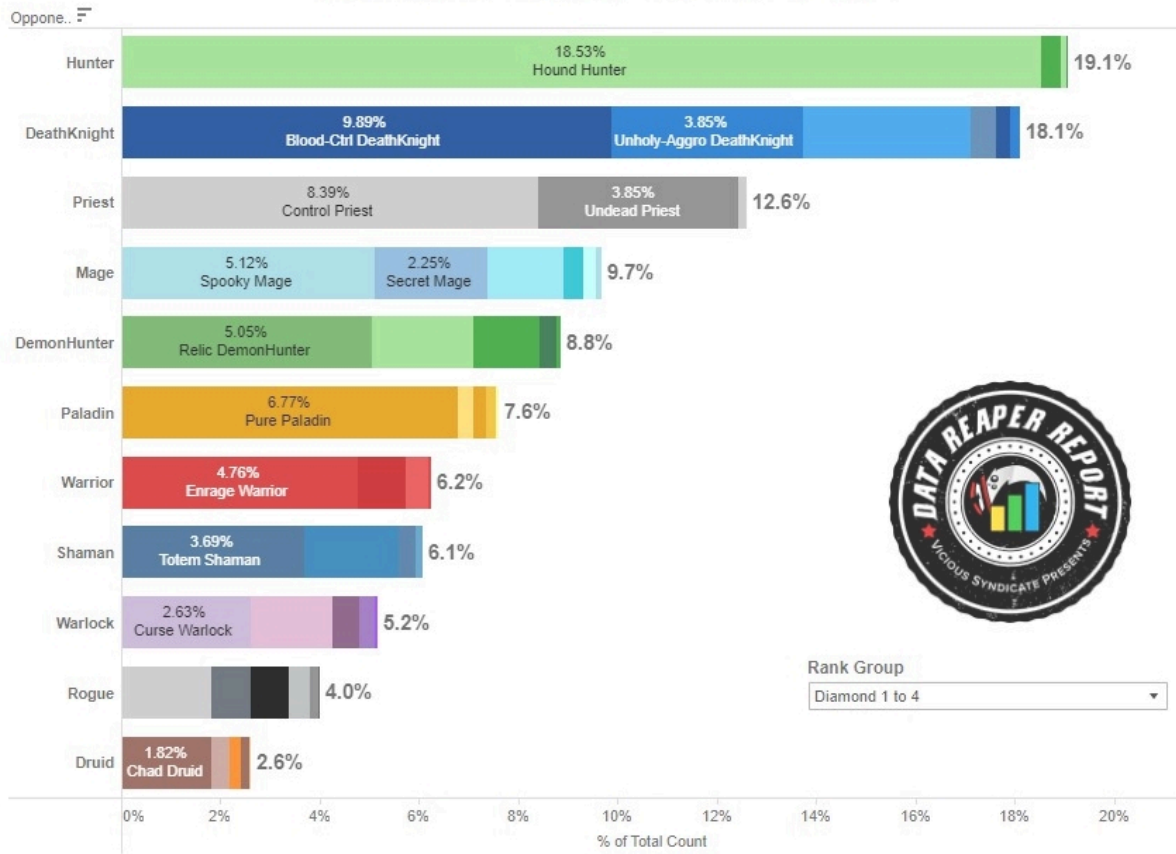
vs Data Reaper # 269 (July 12 - 18, 2023) - All Ranks

Oppone..



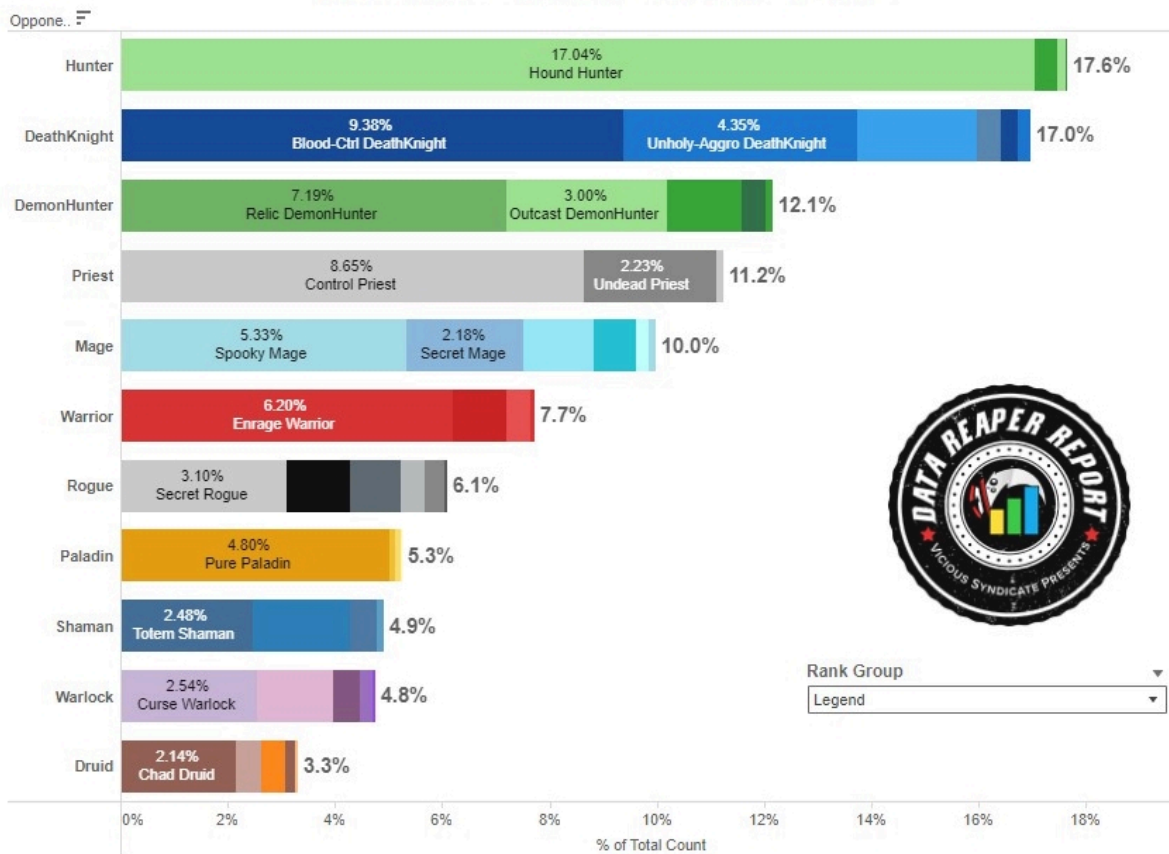
В промежутке ранга Алмаз 4 - 1

vs Data Reaper # 269 (July 12 - 18, 2023) - By Ranks



В Легенде

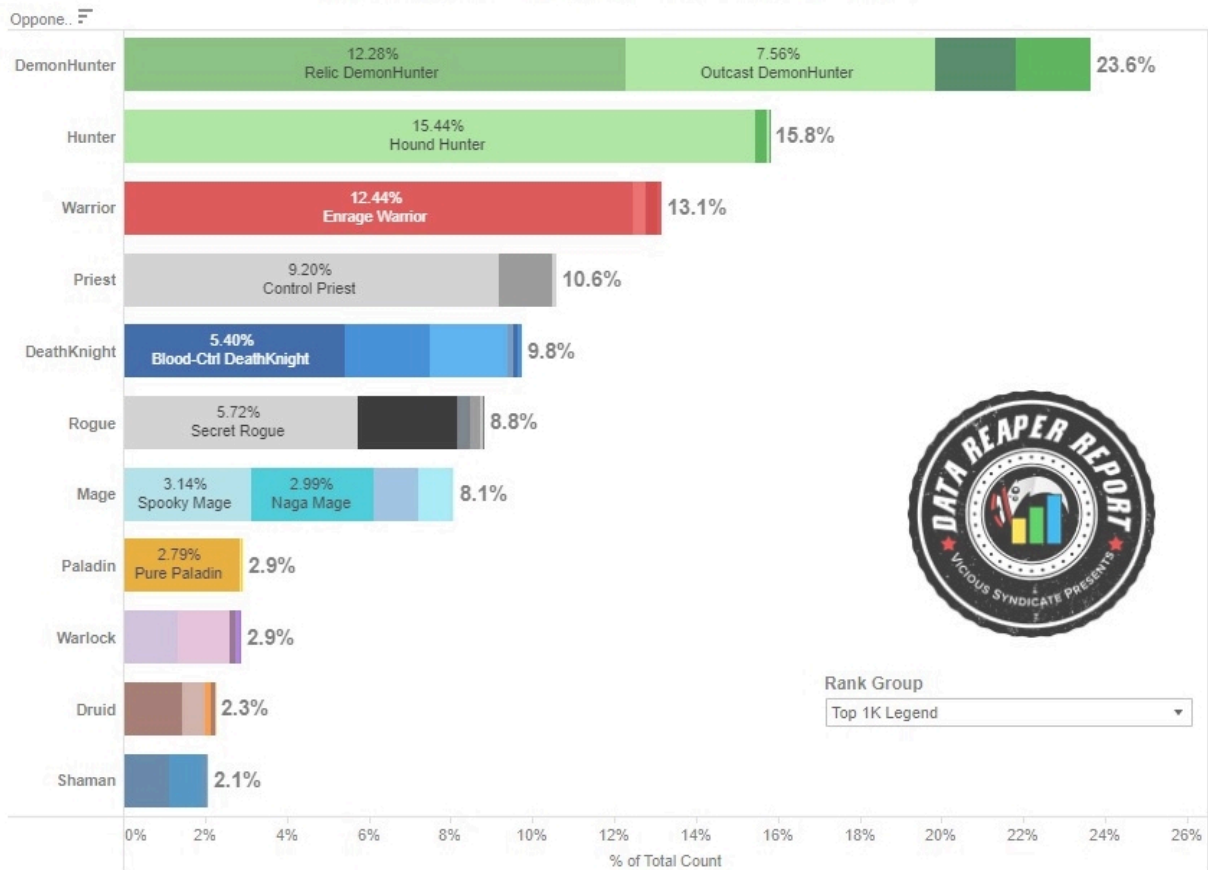
vS Data Reaper # 269 (July 12 - 18, 2023) - By Ranks



Rank Group
Legend

В топ-1000 Легенды

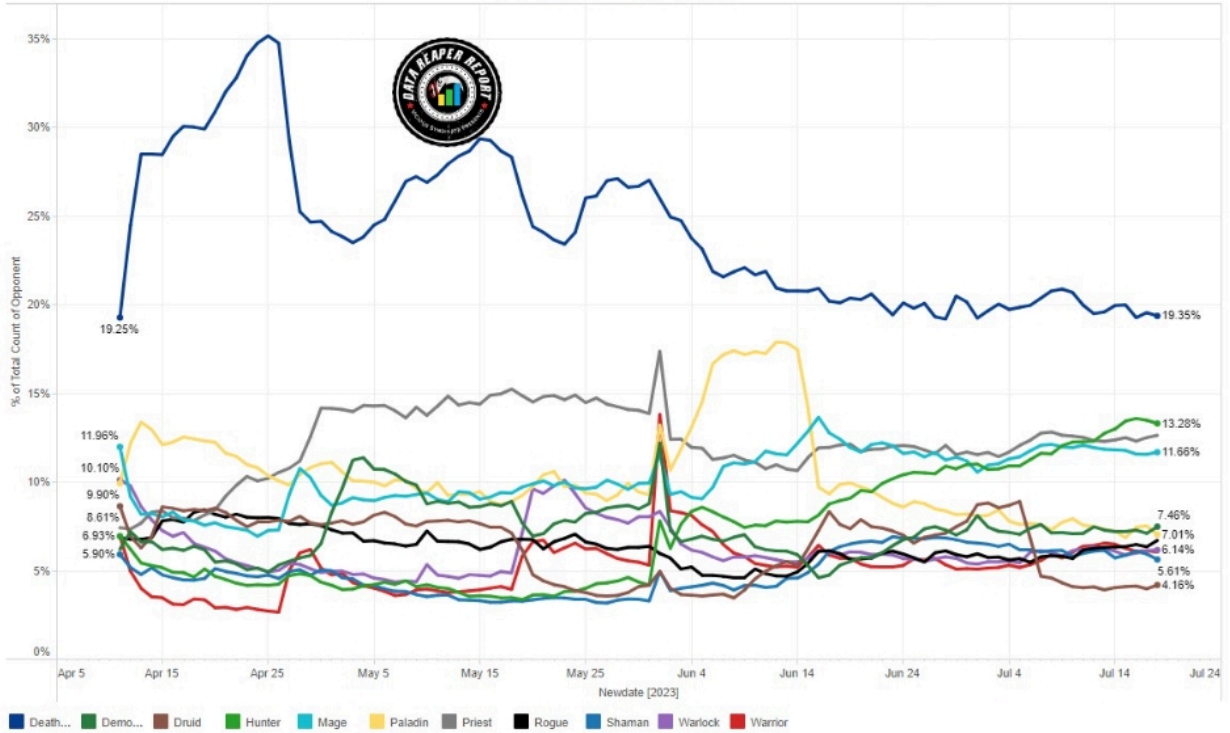
vs Data Reaper # 269 (July 12 - 18, 2023) - By Ranks



Следующий график показывает прогресс популярности классов по дням с момента выхода дополнения Марш Короля-лича

Популярность по дням

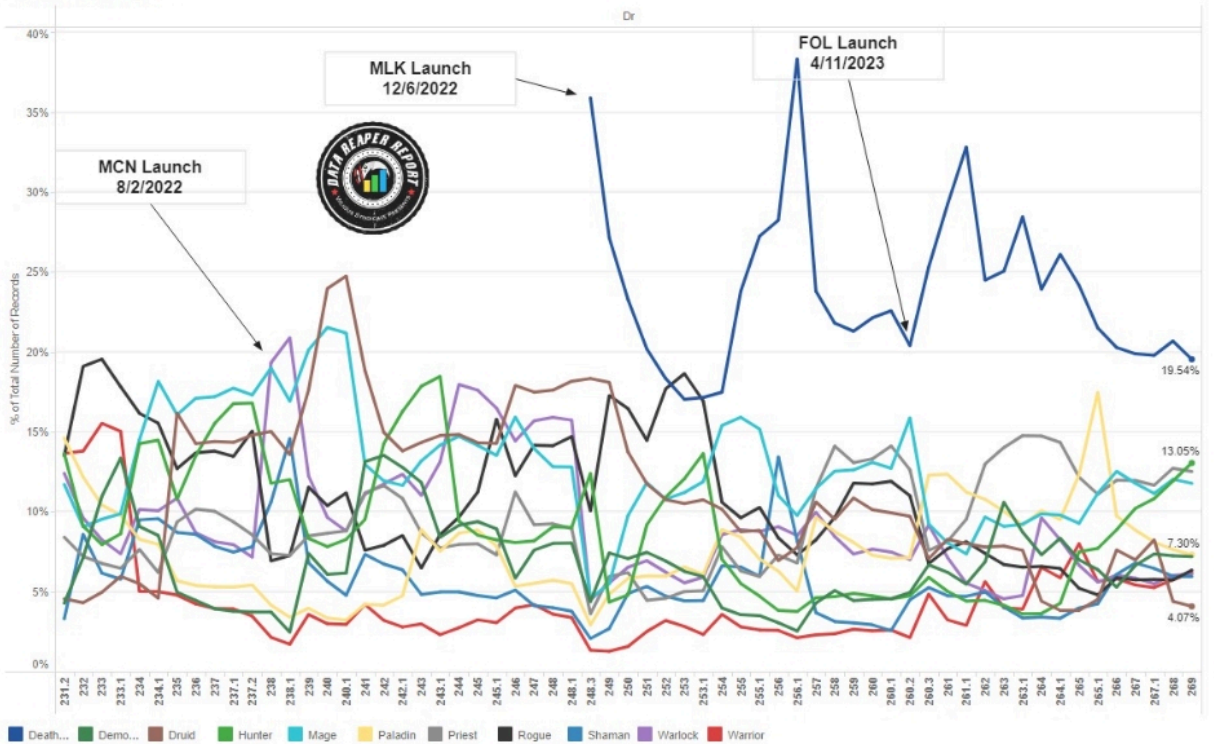
Frequency of Classes played - By day - Since Festival of Legends Launch
April 11, 2023 - July 18, 2023

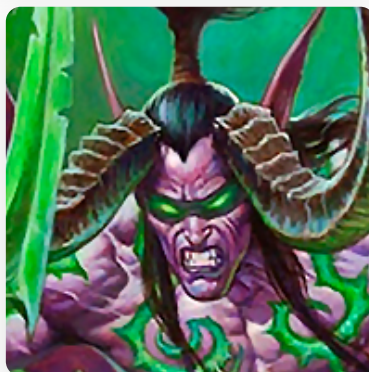
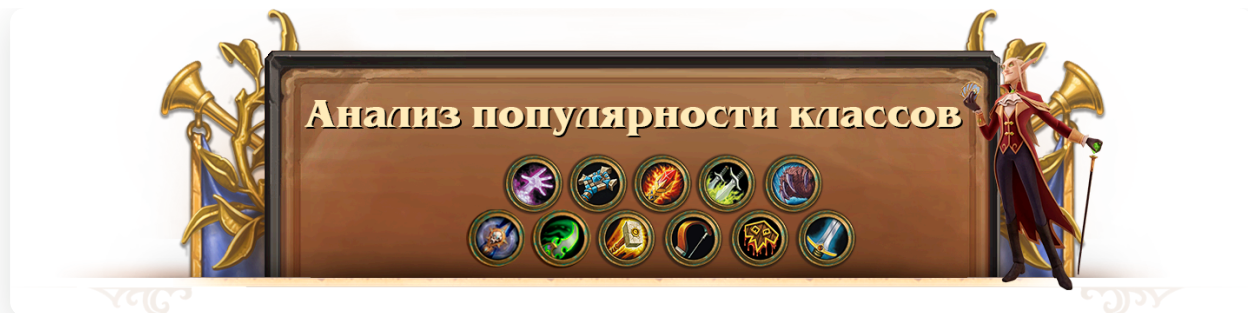


Следующий график показывает прогрессию популярности классов по неделям в течение календарного года

Популярность по неделям

Class Freq. by Weeks





Охотник на демонов, вероятно, наиболее успешный класс в Фестивале легенд. У него было несколько рабочих архетипов, которые существенно отличались друг от друга.

Введение **Изгой ДХ** в игру стало успехом. Колода подверглась нескольким нерфам и прошла через несколько сборок, прежде чем прийти в нынешнему геймплею, построенному вокруг стола. Под конец дополнения колода сильна, только растет в популярности среди игроков высоких рангов и находится среди лучших участников меты.

Релик ДХ как архетипу скоро исполнится целый год. Он завоевал сердца многих игроков и до сих пор остается актуальной колодой, несмотря на прошедшее время.

Биг ДХ наконец-то стал конкурентоспособной колодой в Фестивале легенд, после нескольких провальных лет.

Спелл ДХ вызвал больше всего проблем в этом дополнении, что в итоге привело к сильному удару по таким картам, как **Клеймо греха** и **Леди Стэно**. Колода возродилась в новом виде, однако свежий баг с **Отрядом скверндорай** не дает ей раскрыться под конец дополнения.



Тощая Гончая - одна из самых революционных карт в истории Охотника. Вместе с ней появилась универсальная и чрезвычайно гибкая колода, которая успешно может противостоять оппоненту как в начале партии, так и в лейтгейме. **Биг Бист Охотник** стал невероятно популярен на всех рангах, включая высшие, куда он ворвался после нерфа Биг Друида. Судя по следующему дополнению, **Тощая Гончая** может стать еще более ценным условием победы для класса.



Начало Фестиваля легенд для Воина было трудным. Класс практически полностью был проигнорирован игроками. Однако существенные баффы риффов, а также несколько новых карт, превратили Воина в опасного бойца. Сейчас **Воин на исступлении** - одна из лучших колод в игре, и хотя он не особенно привлекает

игроков на низких рангах, высшие ранги рады вспомнить дни былой славы Воина на исступлении из Руин Запределья.



День за днем, на протяжении нескольких месяцев **Контроль Жрец** наблюдал за нерфами летальных стратегий. Это делало его все сильнее и сильнее, пока он не стал сильнейшей колодой в топе Легенды на короткий промежуток времени. Однако нерф Биг Друида предотвратил триумф Жреца - его сдержали Охотник и Охотник на демонов. Тем не менее Контроль Жреца многие как уважают, так и боятся.

Андед Жрец со временем сдулся, и сейчас колоде верны только истинные поклонники **Епископа Тьмы Бенедикта**.



Рыцарь смерти был самым популярным классом Стандарта на протяжении всего Фестиваля легенд. Только на самых высоких рангах он иногда уступал другим более сильным классам. **Контроль ДК Крови** не всегда показывал наилучшие результаты, но зато постоянно был на вершине популярности. **Фрост** и **Анхоли ДК** все это время боролись за звание лучшей агрессивной колоды класса. Популярности Рыцаря смерти, кажется, не видно конца, однако в последнее время можно заметить небольшую просадку на всех рангах. Возможно, вскоре игроки перестанут воспринимать класс как что-то очень новое интересное, и он станет лишь одним из 10 других классов.



В последние месяцы перед Разбойником встала проблема идентичности. Его карты из Фестиваля легенд оказались абсолютно бесполезными, оставив для него единственным приемлемым решением **Миракл Разбойника** - колоду, которой практически не играют вне высокого рейтинга.

Только с одним из последних патчей в мете стал чаще встречаться **Секрет Разбойник**. За последнюю неделю ему удалось перегнать Миракл Разбойника по численности благодаря его преимуществам против Воина и Жреца.



Маг странным образом провел время в Фестивале легенд. **Контроль Маг** постоянно оставался самой популярной колодой класса, однако никогда не показывал выдающихся результатов. **Берн Маг** был сильнейшим архетипом Джайны, но в целом ему чего-то не хватало, да и игроков не особенно привлек его геймплей.

Появление Ряженного певца привело к тому, что **Секрет Маг** подобрал набор карт на скелетах и стал ведущей агрессивной колодой класса.

И уже под конец дополнения на высших рангах снова появился **Нара Маг**, популярность которого заметно подскочила в последние дни.



Чистый Паладин был любимчиком для многих игроков в ладдере. Его ранние итерации в Фестивале легенд были сильны, однако что позволило ему действительно выстрелить, так это **Горн Владыки Ветра**. Взрывной урон из руки идеально дополнил уже имеющиеся сильные карты для контролирования стола, пока колоду не настигли нерфы, которые остановили ее доминирование. Но даже после серьезных изменений Чистый Паладин остался популярной колодой в Стандарте. Даже в топе Легенды игроки доверились Утеру ради победы над надоедливыми Контроль Жрецом и Биг Друидом. Но с тех пор как эта парочка потеряла свою хватку в мете, Чистый Паладин тоже успокоился.



Друид прошел через бурю хаоса. **Зок Друид** оказал огромное влияние на мету в начале Фестиваля легенд благодаря своей тотальной доминации в лейтгейме - черте, присущей всем Рамп Друидом в прошлом. Его поляризованный разброс матч-апов и неприятный опыт от встречи с ним настолько надоели игрокам, что разработчикам пришлось "слегка" подкорректировать **АнубРекана** - ключевую карту архетипа. К сожалению, Зок Друид этот "небольшой" нерф не оценил и полностью пропал из ладдера.

Но на этом история не закончилась. Бафф **Смертоцветного древня**, который должен был разнообразить стратегии класса, привел к появлению **Биг Друида**. Биг Друид оказался еще более ненавистной колодой, которая выносила противника с доски уже на 5-м ходу. Разработчикам ничего не оставалось, как отменить бафф карты и снова отправить Малфуриона в небытие.

Класс дважды навел суматоху в Стандарте, поэтому сейчас он очищает свои грехи и ждет, когда сможет снова ворваться в мету - на этот раз уже под крылом самой Эонар Хранительницы жизни.



Карты Шамана из Фестиваля легенд оказались провальными, поэтому классу пришлось полагаться на **Тотем Шамана** в качестве единственной конкурентоспособной колоды. Хоть колода и была сильна, она никогда не была лучшей и абсолютно не заинтересовала игроков.

Под конец Фестиваля легенд появился **Эволь Шаман** - альтернативный план захвата стола для Тралла. Он неплохо провел пару недель в ладдере, но так и не смог добиться больших результатов. Шаман глубоко нуждается в сильных картах для поздней игры, чтобы что-то показать в мете.



Чернокнижник - полный провал Фестиваля легенд. Класс так ни разу и не стал полноценным участником меты. Устаревший **Бесолок** практически не привлек к себе интереса. **Биг Чернокнижнику** не хватило как инструментов для выживания, так и силы в лейтгейме, чтобы что-то противопоставить другим колодам, даже после баффа **Симфонии грехов**. Фестиваль легенд действительно стал непримечательным для Гул'дана. Теперь он будет искать силу в ТИТАНАХ, чтобы вернуть себе лавры былой славы.

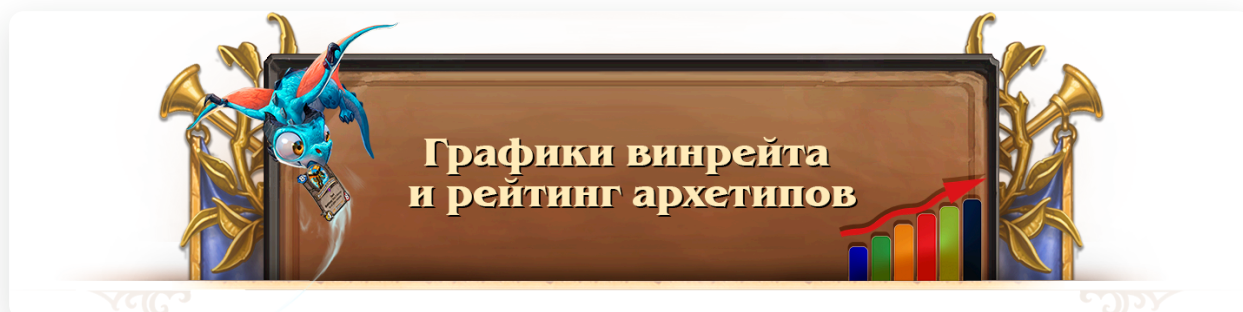


Диаграмма матч-апов по всем рангам


Rank Group		Opponent / Opponent Deck																								
All Ranks																										
		Blood-Ctrl Dea..	Frost-Aggro D..	Unholy-Aggro ..	Big Dem onHu..	Outcast Demo..	Relic DemonH..	Chad Druid	Hound Hunter	Burn Mage	Secret Mage	Spooky Mage	Pure Paladin	Control Priest	Undead Priest	Miracle Rogue	Secret Rogue	ThiefRogue	Evolve Shaman	Totem Shaman	Chad Warlock	Curse Warlock	Curse-Imp Wa..	Imp Warlock	Control Waimor	Enrage Waimor
Hero	Hero Deck																									
DeathKnight	Blood-Ctrl DeathKnight	Black	Green	Green	Red	Green	Red	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	Frost-Aggro DeathKnight	Red	Black	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red
	Unholy-Aggro DeathKnight	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
DemonHunter	Big DemonHunter	Green	Green	Green	Black	Green	Red	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Outcast DemonHunter	Red	Red	Red	Black	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Relic DemonHunter	Green	Red	Red	Green	Black	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	
Druid	Chad Druid	Green	Green	Green	Red	Green	Black	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
Hunter	Hound Hunter	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
Mage	Burn Mage	Red	Red	Red	Green	Green	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	
	Secret Mage	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Spooky Mage	Red	Red	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	
Paladin	Pure Paladin	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
Priest	Control Priest	Green	Green	Red	Green	Red	Green	Red	Green	Red	Red	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Undead Priest	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
Rogue	Miracle Rogue	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Secret Rogue	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Thief 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	
Shaman	Evolve Shaman	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Totem Shaman	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	
Warlock	Chad Warlock	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	
	Curse Warlock	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Green	
	Curse-Imp 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	
	Imp 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	
Warrior	Control Warrior	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	
	Enrage Warrior	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	

Таблица % винрейта архетипов с распределением по тирам

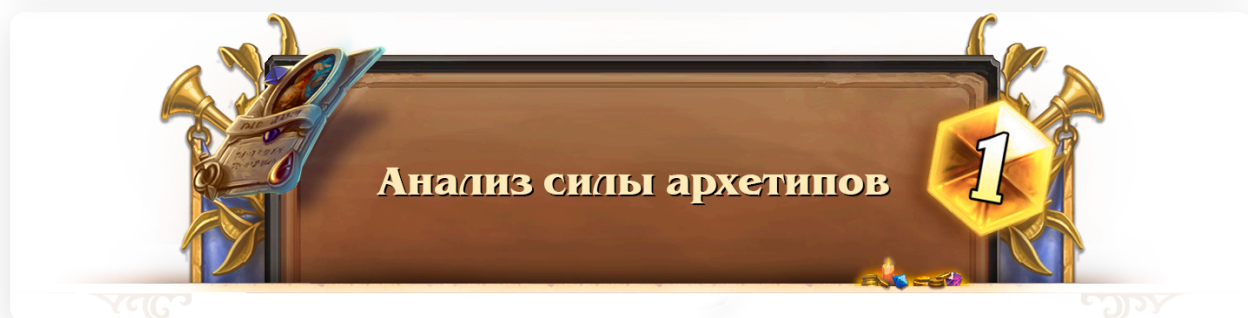
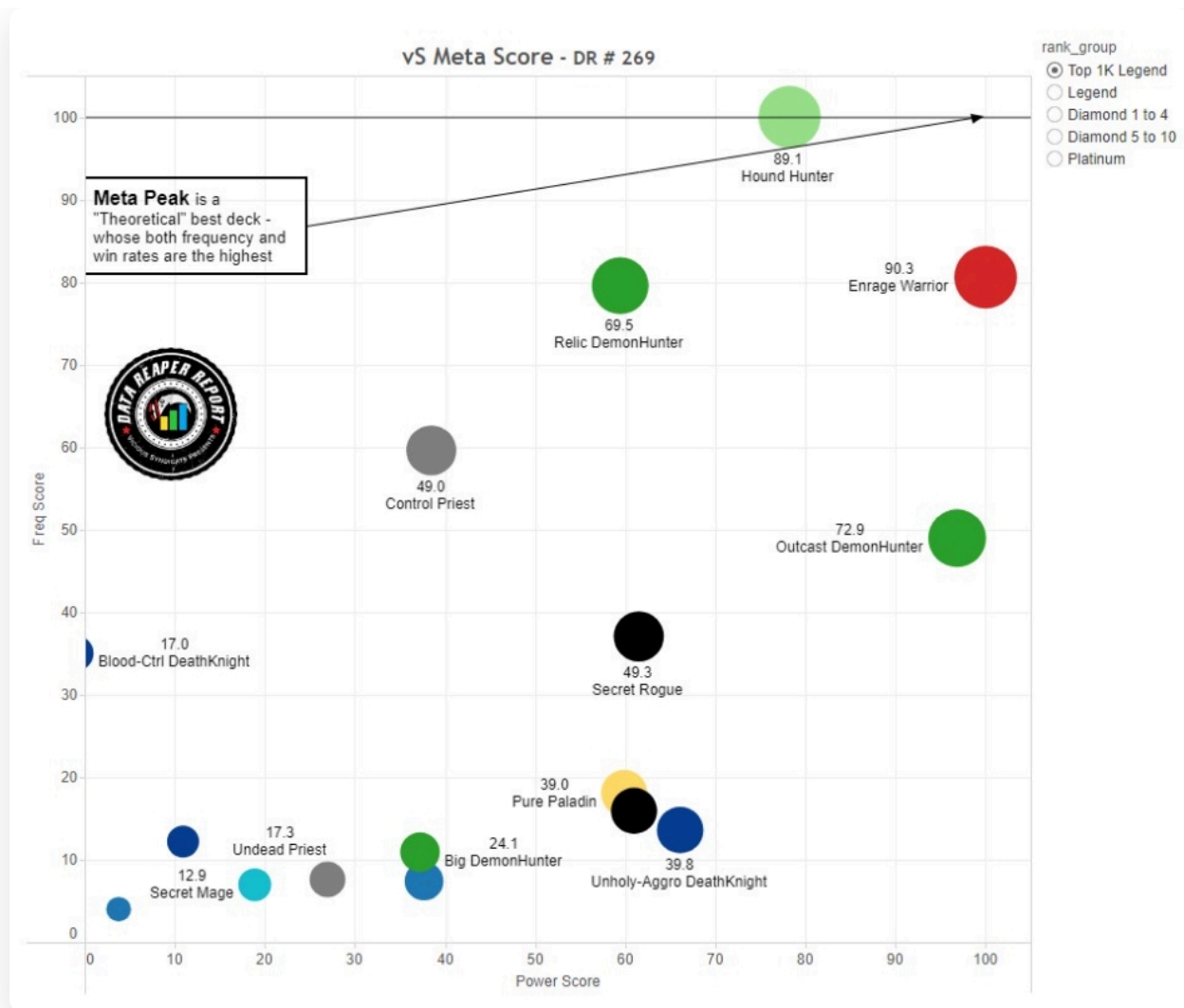
Legend							Diamond 1 to 4								
vS Power Rankings DR # 269							vS Power Rankings DR # 269								
Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score	Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score		
Tier 1	Hound Hunter	54.31	0.44	100.0	100.0	100.0	Tier 1	Hound Hunter	55.13	0.71	100.0	100.0	100.0		
	Enrage Warrior	54.27	-0.62	99.6	36.4	68.0		Tier 2	Enrage Warrior	54.88	0.25	97.5	25.7	61.6	
	Pure Paladin	52.64	0.92	80.7	28.2	54.4			Tier 2	Pure Paladin	53.30	1.76	82.1	36.5	59.3
	Relic DemonHunter	52.61	-0.38	80.3	42.2	61.3				Tier 2	Relic DemonHunter	52.43	-0.27	73.7	27.3
Outcast DemonHunter	51.85	-0.91	71.5	17.6	44.5	Tier 2	Totem Shaman				52.06	0.44	70.1	19.9	45.0
Totem Shaman	51.44	-0.24	66.7	14.5	40.6		Tier 2	Big DemonHunter			51.89	0.57	68.4	7.2	37.8
Unholy-Aggro DeathKnight	51.16	0.48	63.4	25.5	44.5			Tier 2	Outcast DemonHunter		51.58	-1.49	65.4	11.1	38.2
Undead Priest	51.13	-0.37	63.1	13.1	38.1				Tier 2	Undead Priest	51.39	-0.31	63.6	20.8	42.2
Big DemonHunter	51.02	-0.69	61.8	8.2	35.0	Tier 2				Evolve Shaman	51.06	0.91	60.3	6.9	33.6
Secret Rogue	50.60	0.74	57.0	18.2	37.6		Tier 2			Unholy-Aggro DeathKnight	50.73	0.43	57.1	20.8	39.0
Miracle Rogue	50.32	1.06	53.7	7.0	30.3			Tier 3		Blood-Ctrl DeathKnight	49.96	0.21	49.6	53.4	51.5
Evolve Shaman	50.18	-0.14	52.0	6.5	29.3				Tier 3	Frost-Aggro DeathKnight	49.78	-0.94	47.8	18.2	33.0
Frost-Aggro DeathKnight	49.26	-1.08	41.4	13.1	27.2	Tier 3				Secret Rogue	49.37	1.08	43.9	9.8	26.8
Blood-Ctrl DeathKnight	48.97	0.20	38.1	55.0	46.5		Tier 3			Miracle Rogue	49.17	1.09	41.9	4.0	23.0
Secret Mage	48.82	-0.91	36.3	12.8	24.6			Tier 3		Secret Mage	48.34	-0.80	33.9	12.2	23.0
Control Priest	48.47	0.87	32.3	50.8	41.5				Tier 3	Control Priest	47.37	0.89	24.4	45.3	34.8
Curse Warlock	47.88	0.52	25.3	14.9	20.1	Tier 3				Curse Warlock	47.32	0.43	23.9	14.2	19.0
Chad Warlock	47.58	0.60	22.0	8.3	15.1		Tier 4			Chad Warlock	47.00	0.56	20.8	8.8	14.8
Burn Mage	45.05	-2.31	-7.5	7.7	0.1			Tier 4		Burn Mage	44.22	-2.04	-6.3	8.3	1.0
Spooky Mage	44.63	-0.86	-12.4	31.3	9.5				Tier 4	Spooky Mage	43.66	-1.77	-11.8	27.6	7.9
Curse-Imp Warlock	43.48	0.75	-25.7	1.4	-12.2	Tier 4				Curse-Imp Warlock	42.46	0.72	-23.4	1.6	-10.9
Chad Druid	43.05	-1.66	-30.7	12.6	-9.0		Tier 4			Imp Warlock	42.17	-1.95	-26.3	3.0	-11.7
Imp Warlock	42.91	-1.82	-32.3	2.9	-14.7			Tier 4		Chad Druid	42.08	-1.84	-27.2	9.8	-8.7
Thief Rogue	40.86	-0.49	-56.2	5.5	-25.3				Tier 4	Thief Rogue	40.25	-0.45	-45.0	4.3	-20.3
Control Warrior	40.03	0.26	-65.8	5.9	-30.0	Tier 4				Control Warrior	39.19	0.41	-55.3	5.3	-25.0

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 пронаблюдать, как близко к нему подобралась существующие архетипы.

Топ 1000 ранга Легенда



Мета в Стандарте в целом устоялась. Поскольку колоды становятся более унифицированными и оптимизированными, большинство колод испытывают спад винрейта, включая лидеров меты. Самое заметное исключение - **Контроль Жрец**, который пытается пробиться через отметку в 50% винрейта в топе Легенды после роста Воина на исступлении.

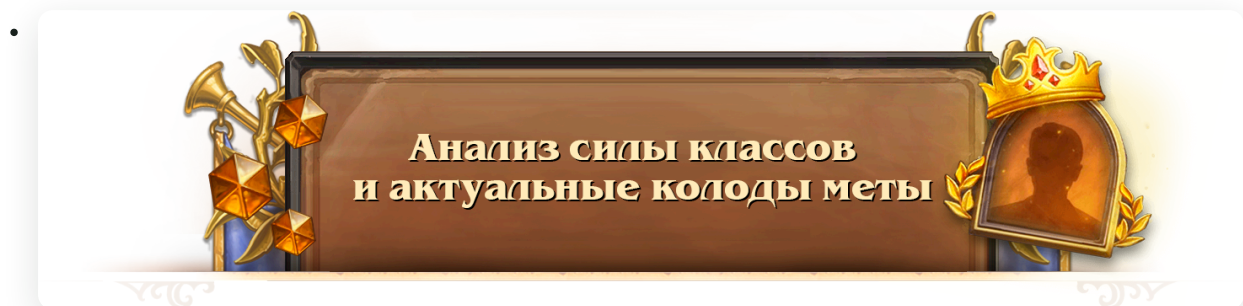
Биг Бист Охотник - лучшая колода вне Легенды, но на высоких рангах его превосходят **Воин на исступлении** и **Изгой ДХ**. Мета относительно сбалансирована, и у большинства классов есть хотя бы одна метовая колода. Вы можете добиться успеха как разными героями, так и разными стратегиями.

Ситуация в мете спокойная, но вот одна из колод кое-что замышляет. Появление небольшого числа опытных игроков на **Hara Mare** вызвало рост винрейта этого архетипа. Такое поведение характерно для очень сложных колод в прошлом, поэтому



можно было ожидать, что Нага Маг станет лучше по мере того, как игроки научатся на нем играть. Однако в этот раз прогресс был настолько крутым, что казалось, будто Нага Маг станет лучше колодой в топе Легенды!


Когда эта информация стала известной более широкому кругу игроков, они тоже решили поиграть "потенциально лучшей колодой в игре", которая не менее сложна, чем **Гаррота** Разбойник из прошлого. Популярность архетипа подскочила по мере того, как все больше желающих стали играть колодой. Получилось у них... плохо. Поскольку Нага Маг требует огромного времени для изучения, его общий винрейт быстро обвалился, отправив его обратно в Тир-3 меты или даже дальше.

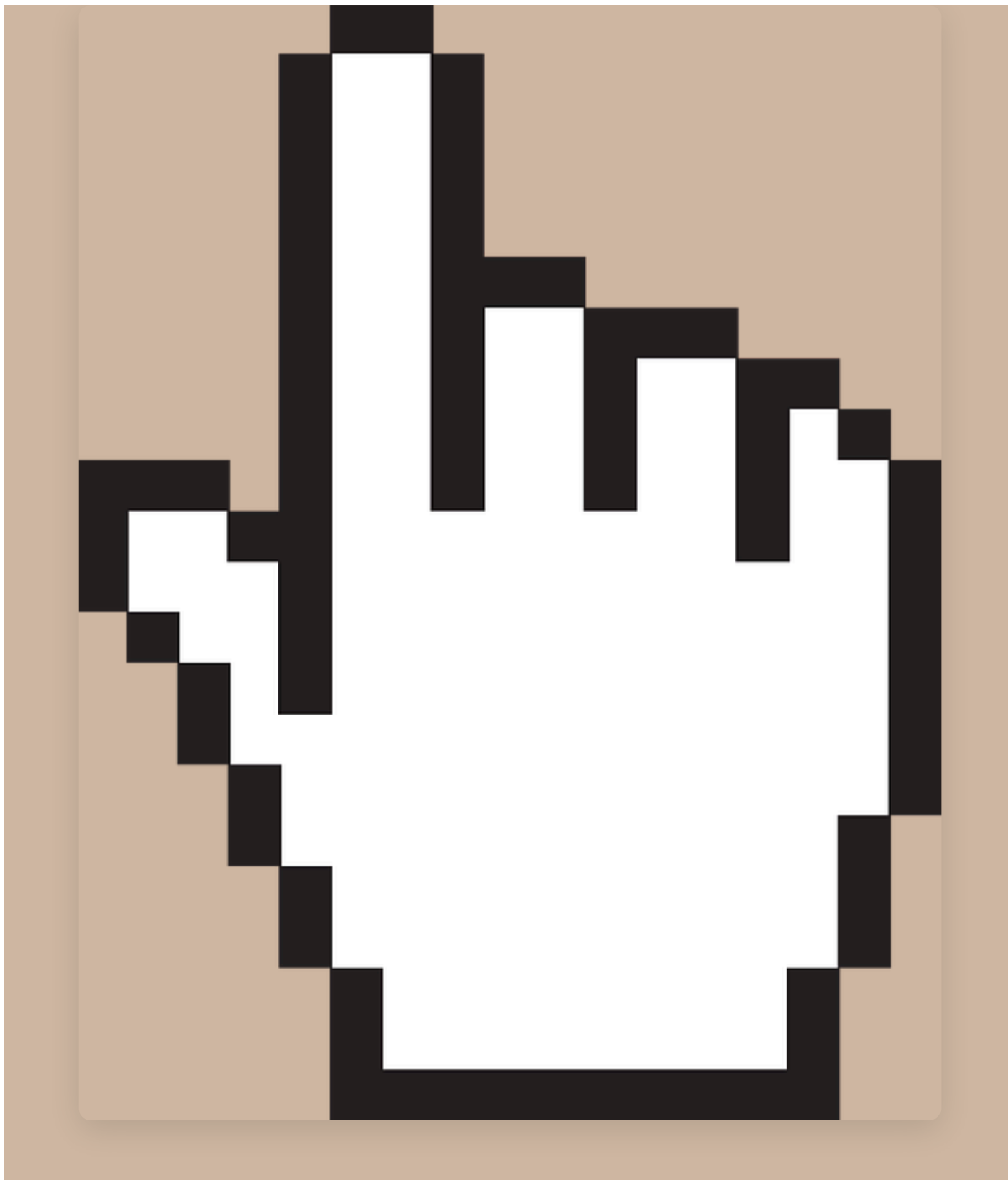
Само собой, согласно этой логике Нага Маг снова должен восстановить свои показатели, по мере того как игроки начнут играть лучше (или перестанут вовсе). Однако колода действительно настолько сложна, что увидеть колоду во всей красе вряд ли удастся в этом дополнении - в Фестивале легенд осталось слишком мало времени для этого. Вероятно, колода все-таки лучшая на высших рангах, однако достоверно продемонстрировать это невозможно.



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

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





Оптимизация [Hara Mara](#), одной из самых уникальных и сложных колод в истории игры, продолжается. DeadDraw взял топ-1 Легенды сборкой, которая включает в себя [Нагу Радужной Чешуи](#), которая помогает надежнее убивать оппонентов ОТК комбинацией. Копируя [Сирену Бича Злобы Эхом](#), Нага Маг может потратить неограниченное количество маны в один ход и легко убить оппонента насыщенными копиями [Морозного касания](#).

Сборка выглядит намного лучше представленной на прошлой неделе, однако она все равно будет ужасной, если вы плохо на ней играете. Даже если вы игрок из топа

Легенды, вам наверняка понадобится какое-то время, чтобы научиться. В первую очередь лучше обратиться к стримам с колодой.

Колоды Мага

- **Контроль Маг**

-



- **Берн Маг**

-



- **Секрет Маг**

-



- **Нага Маг**



[назад к выбору класса](#)

-



С классом на этой неделе не случилось ничего нового. Читайте о нем в [прошлых мета-отчетах](#).

Колоды ДХ

- **Релик Охотник на демонов**

-



- **Биг Охотник на демонов с Крушащим карателем**

-



- **Изгой Охотник на демонов**

-



- **Спелл Охотник на демонов**

-



-

[назад к выбору класса](#)




-



С классом на этой неделе не случилось ничего нового. Читайте о нем в [прошлых мета-отчетах](#).

- Колоды Рыцаря смерти

- **ДК Крови**



-  **Фрост Агро ДК**
-  **Анхоли ДК**
- 
-

[назад к выбору класса](#)



С классом на этой неделе не случилось ничего нового. Читайте о нем в [прошлых мета-отчетах](#).

Колоды Охотника



- **Биг Бист Охотник**
-  **Ренатал Биг Бист Охотник**
- 

[назад к выбору класса](#)



С классом на этой неделе не случилось ничего нового. Читайте о нем в [прошлых мета-отчетах](#).

Колоды Жреца

- **Контроль Жрец**
-  **Андед Жрец**
- 
-

[назад к выбору класса](#)



С классом на этой неделе не случилось ничего нового. Читайте о нем в [прошлых мета-отчетах](#).

• Колоды Воина

• Воин на исступлении

-  →  • Гибрид Воин

-  → 

[назад к выбору класса](#)



С классом на этой неделе не случилось ничего нового. Читайте о нем в [прошлых мета-отчетах](#).

Колоды Разбойника

• Миракл Разбойник

-  →  • Секрет Разбойник

-  → 

[назад к выбору класса](#)



С классом на этой неделе не случилось ничего нового. Читайте о нем в [прошлых мета-отчетах](#).

• Колоды Паладина

• Чистый Паладин

-  → 

[назад к выбору класса](#)



С классом на этой неделе не случилось ничего нового. Читайте о нем в [прошлых мета-отчетах](#).

Колоды Шамана

• Тотем Шаман

-  [Эволв Шаман](#)

- 
- 

[назад к выбору класса](#)



С классом на этой неделе не случилось ничего нового. Читайте о нем в [прошлых мета-отчетах](#).

- Колоды Чернокнижника

- Биг Чернокнижник

-  [Курс Биг Чернокнижник](#)

-  [Бесолок](#)

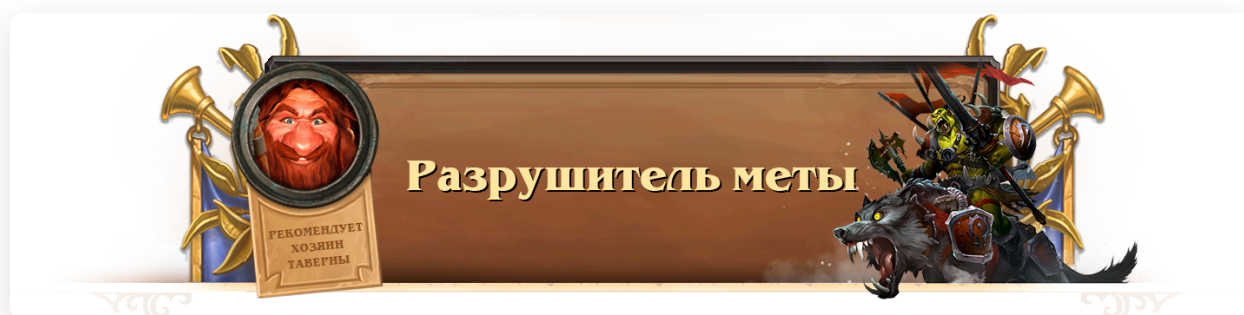
- 
- 

[назад к выбору класса](#)



С классом на этой неделе не случилось ничего нового. Читайте о нем в [прошлых мета-отчетах](#).

- [назад к выбору класса](#)



Ищите легкий способ взять Легенду? Сыграйте Биг Бист Охотником. Это самая универсальная колода в Стандарте.

Ищите лучшую колоду на высоких рангах? Воин на исступлении и Изгой ДХ к вашим услугам.

Ищите быстрый способ потерять ранги и заработать мигрень? Нага. Спелл. Нага. Спелл. Нага. Спелл.

- **Биг Бист Охотник**

-



- **Воин на исступлении**

-



- **Изгой Охотник на демонов**

-



- **Нага Маг**



Источник www.viciousyndicate.com на языке оригинала