

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Детальный разбор меты Раздора в тропиках. Vicious Syndicate мета-отчет № 300

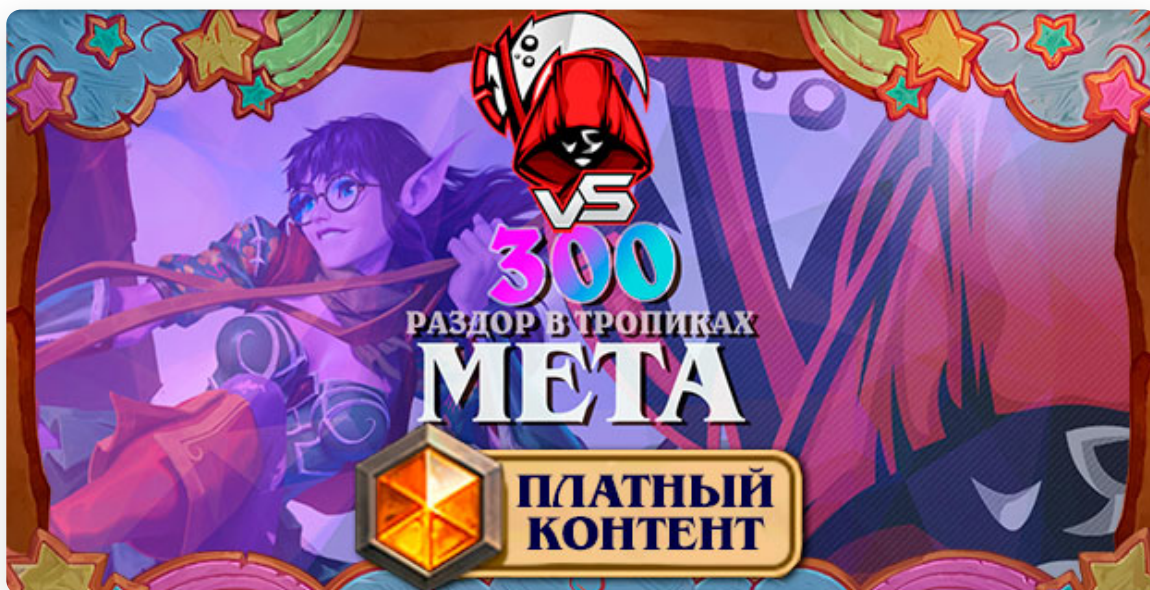
02.08.2024

Мета-отчеты

Мета-отчет

Детальный разбор меты Раздора в тропиках. Vicious Syndicate мета-отчет № 300

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



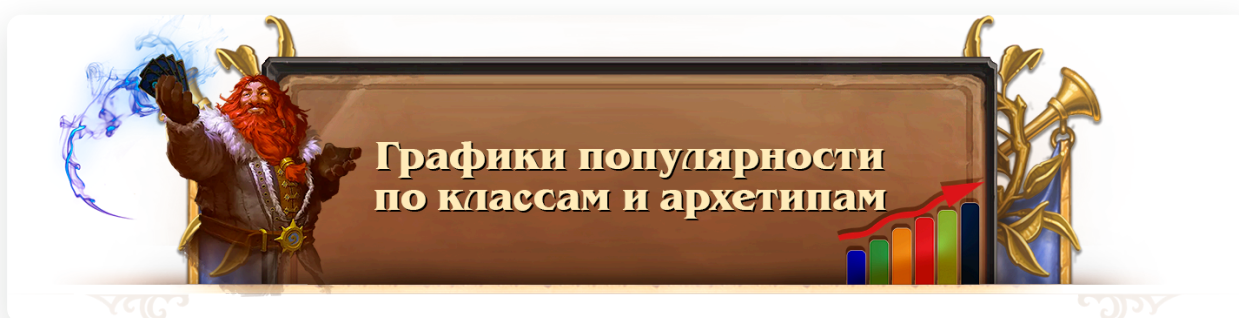
Наглядно и подробно разбираем мету Раздора в тропиках с мета-отчетом от Vicious Syndicate. Здесь вы найдете лучшие колоды всех классов, таблицы матч-апов и винрейтов, а также разрушителя меты этой недели.

<b>Всего проанализированных игр</b>	2,353,000
Топ 1000 ранга Легенда	107,000
На ранге Легенда (за искл. Топ 1к)	729,000
Алмаз 1-4	326,000

Алмаз 10-5	396,000
Платина	304,000
Бронза/ Серебро / Золото	491,000

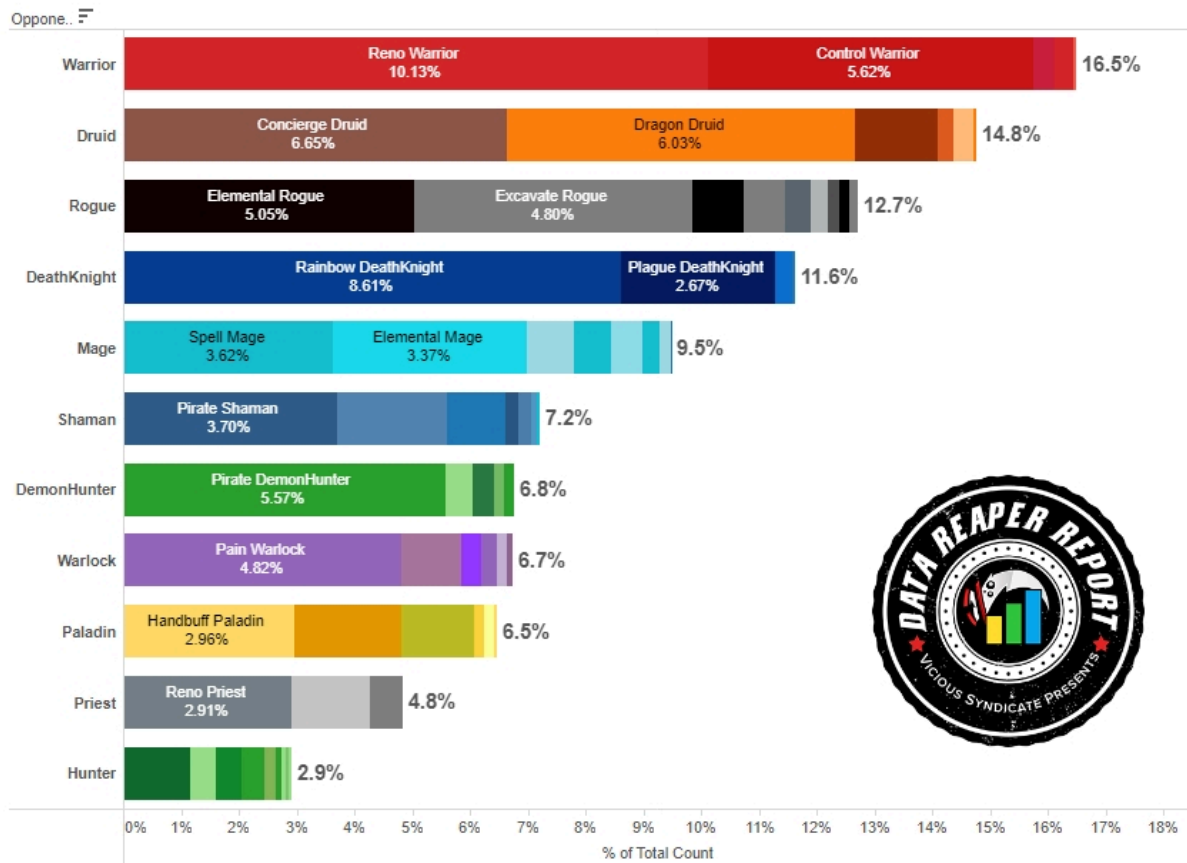
• **Содержание мета-отчета:**

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



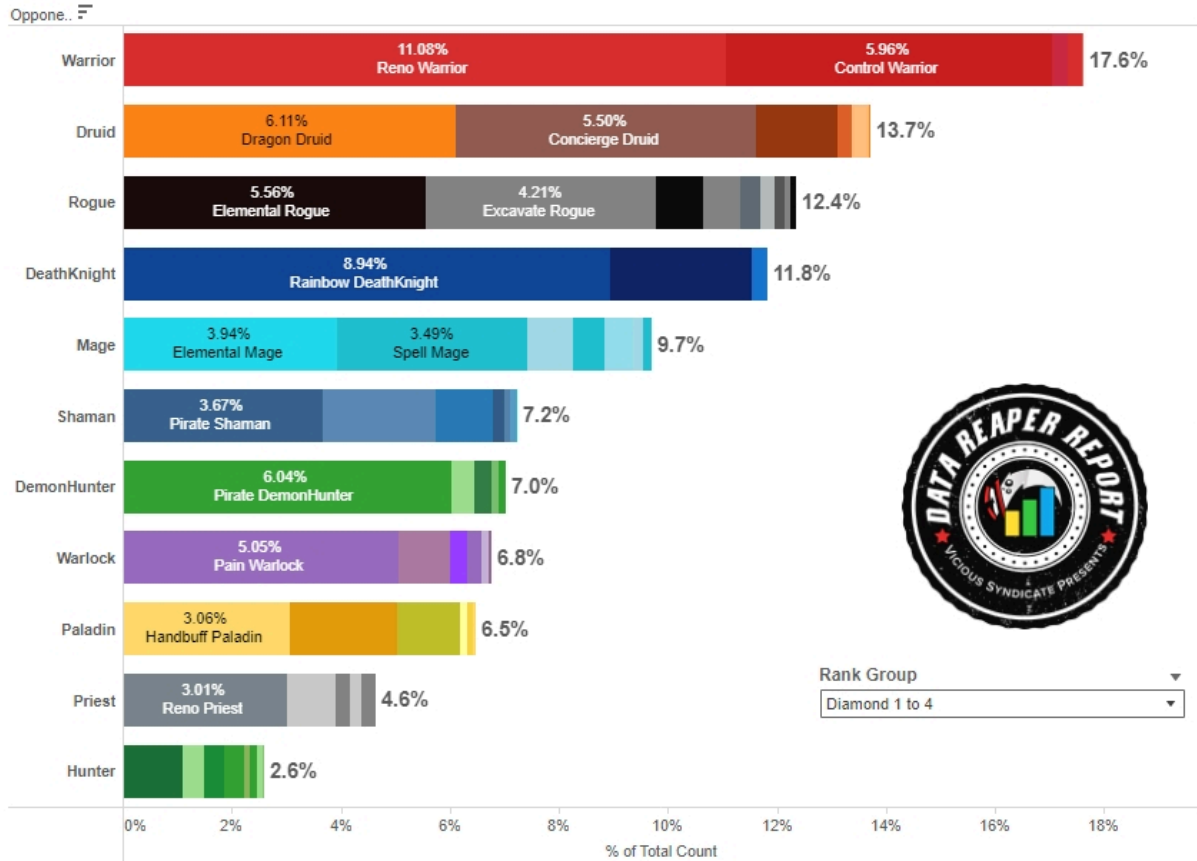
По всем рангам

vS Data Reaper # 300 (July 23 - 30, 2024) - All Ranks



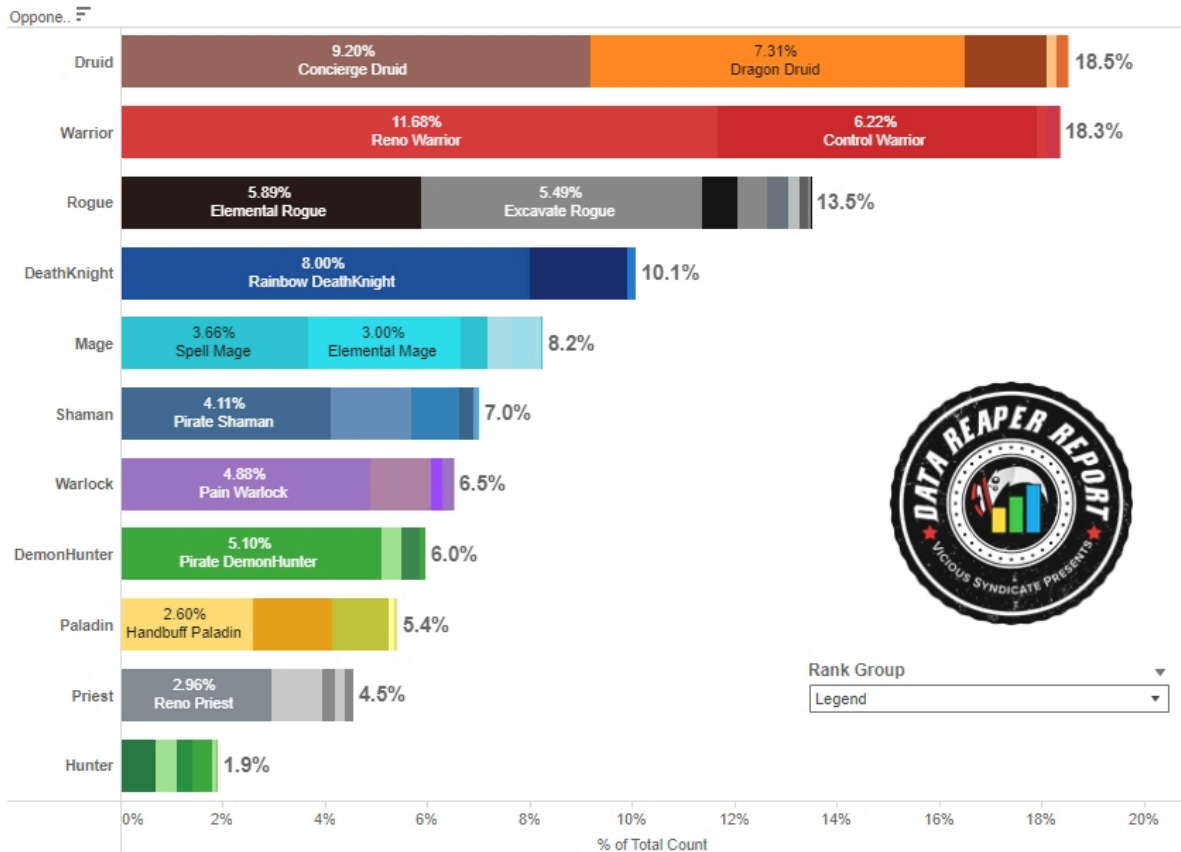
В промежутке ранга Алмаз 4 - 1

vs Data Reaper # 300 (July 23 - 30, 2024) - By Ranks

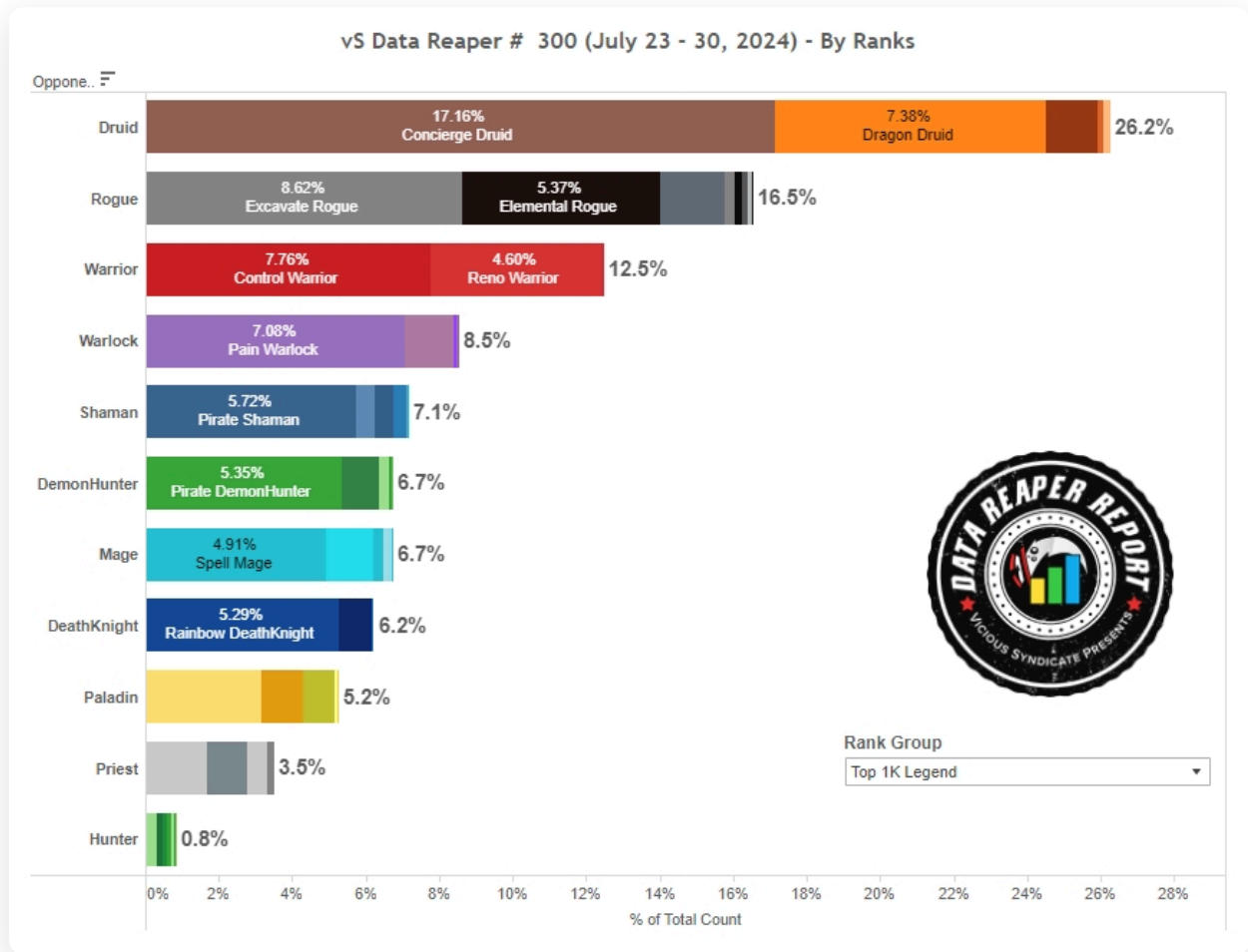


В Легенде

vs Data Reaper # 300 (July 23 - 30, 2024) - By Ranks

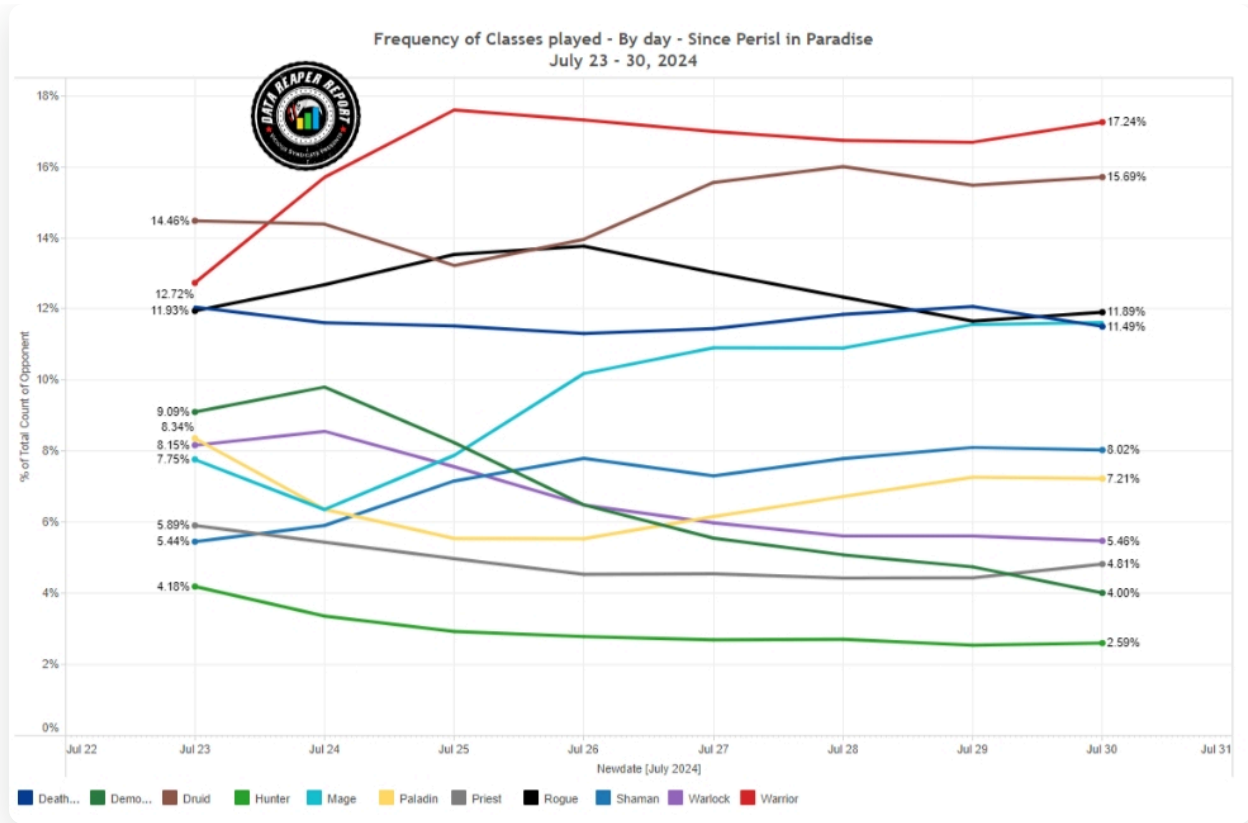


## В топ-1000 Легенды



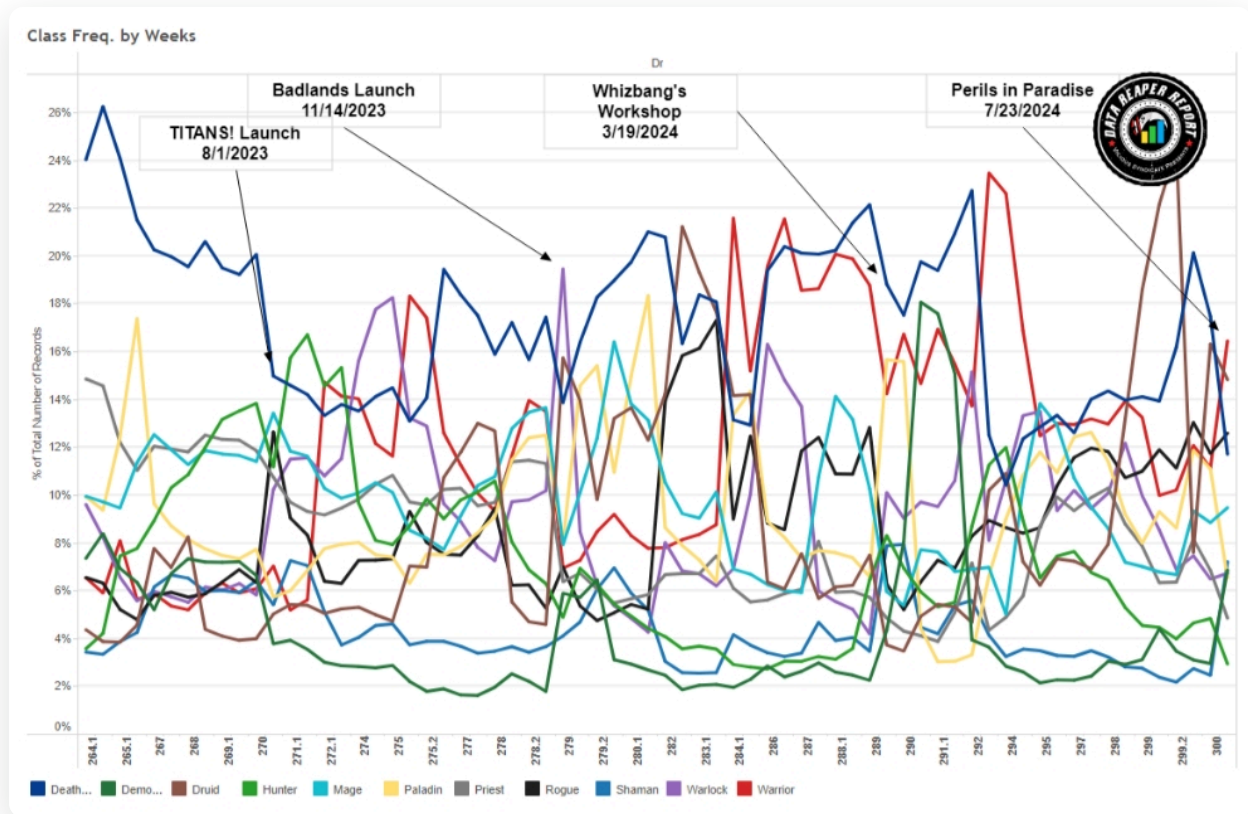
**Следующий график показывает прогресс популярности классов по дням с момента выхода дополнения Бесплодные земли**

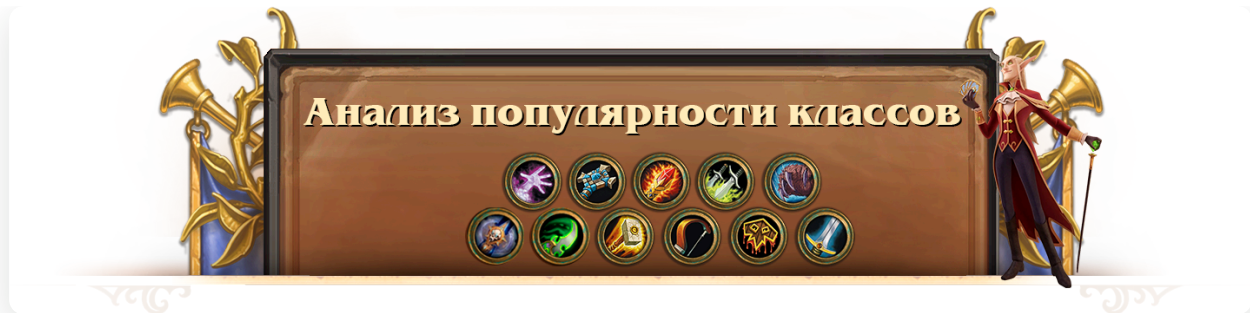
Популярность по дням



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

Популярность по неделям





Друид ожидаемо стал одним из самых популярных классов в новом дополнении, хоть это и случилось не сразу же после выхода. Изначально звание самой популярной колоды занял **Дракон Друид**, быстро отбрасывая все лишние новые карты и возвращаясь почти что к той же сборке, которой он играл под конец Мастерской Чудастера. Тем временем новый **ОТК Друид** с Консьержем провалился. Но архетипу понадобилось всего лишь пару дней, чтобы найти верное направление развития с драконами. С этого момента ОТК Друид подскочил в популярности, особенно на высоком рейтинге. Сейчас он постепенно захватывает ладдер в топе Легенды.



В Разбойнике смешалось старое и новое. **Разбойник на добыче** испытал минимальные изменения. Летальность колод в лейтгейме с выходом Раздора в тропиках изменилась не так сильно, как многие того ожидали, поэтому эффективность Разбойника на добыче почти не уменьшилась. На каждом ранге можно заметить появление **Фонарщик Разбойника**. Изначально колода задумывалась прямолинейной с сильным финишером в виде Фонарщика, однако она быстро превратилась в комбо архетип, который способен на еще более крупный урон благодаря заклинанию Потанцеум (ft. Гарона).



Воин занял доминирующее положение наряду с Друидом. Класс набрал огромную популярность на всех рангах и достигает максимальных значений в Алмазе. Как и ОТК Друид, **Зиллиакс Воин** не лучшим образом выступал в первые пару дней дополнения, погибая от рук агрессивных колод, пока не выстроил сборку в более защитном ключе. Колода стала склоняться в сторону **Утечки химикатов** с **Зиллиаксом Делюкс 3000**, чтобы заставить оппонента врасплах на раннем этапе партии. Вместе с тем ее лейтгейм стал более оборонительным. **Рено Воин** нашел оптимальный билд достаточно быстро, и он тоже основан на Водопое. При этом колода более популярна на большинстве рангов. Зиллиакс Воин чаще встречается в топе Легенды. **Бутерброд Воин** так и не заиграл.



**Пейнлок** был очень активен в первые дни дополнения, но с тех пор его популярность слегка уменьшилась. Колода почти не изменилась с первого дня — можно заметить лишь минимальные отличия в сборках. **Фатиг Чернокнижник** появляется в ладдере в небольшом числе — среди новых карт колода оказалась заинтересована в **Ученике** из лужи.



Шаман очень увлекательно провел первые дни в Раздоре в тропиках. Класс окатило целой волной экспериментов, среди которых самым успешным оказался **Пират Шаман**. Некоторые вариации этой токен колоды сильно отличаются от главной сборки. Например, одна из них отказывается от пиратов, а другая ударяется в эволюцию. Поскольку многие карты у всех этих архетипов повторяются, а разделение произошло буквально на днях, в этом отчете в статистике они отражены, как один. По

возможности эти сборки будут отделены в будущих отчетах. В ладдере можно встретить и **Элем Шамана**, но у него очень низкая популярность — в отличие от того же Фонарщик Разбойника. Лейтгейм стратегии Тралла на школах заклинаний, заклинаниях природы, с Злобозогом или Рено не привлекли к себе широкого внимания.



Пиратская стратегия принесла успех и своему родному классу. **Пират ДХ** более популярен, чем Шаман, хотя в топе Легенды архетипы идут ноздря в ноздю. Колода также экспериментирует с картами Жреца через Аранну. Присутствие **Нага и Агро ДХ** почти неосяземо.



Фонарщик оказал серьезное влияние и на Мага, особенно на фоне разочаровывающих новых классовых карт. **Элем Маг** появился последним среди колод на элементалях, но запала у него оказалось больше, чем у Шамана. Вероятно, большую роль в успехе колоды сыграли ее дешевизна, а также много добора и инструментов для контроля стола. Она невероятно популярна на пути к Легенде, однако игроки из топа Легенды преимущественно предпочитают Разбойника. **Спелл Маг** — еще один заметный архетип Джайны, и он приобрел парочку новых карт. **Биг Спелл Маг** изначально был обречен на провал.



**Радужный ДК** прошел сразу через несколько различных подходов. Защитная сборка с Трупом на палочке в качестве главного источника взрывного урона набирает обороты в последние дни. Настырный **Чумной ДК** отказывается уходить восвояси, а эксперименты с другими комбинациями рун почти не встречаются.



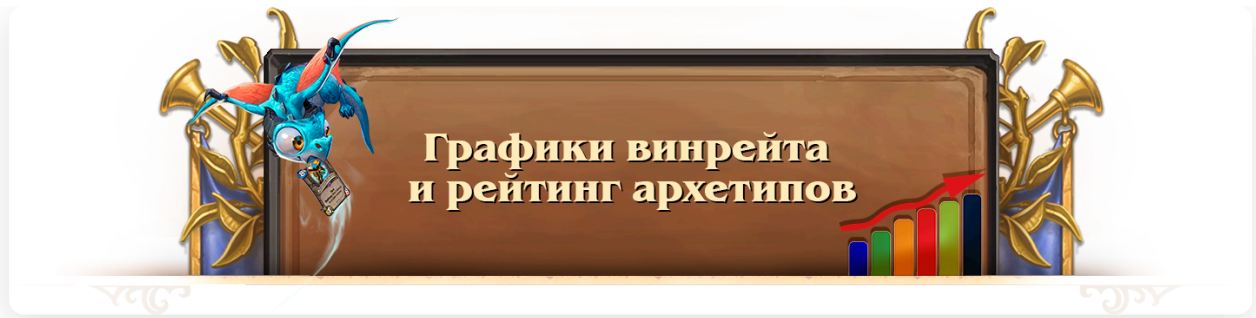
Энтузиазм вокруг **Линесса Паладина** сошел на нет еще в первый день дополнения, из-за чего могло показаться, что положение Паладина в новой мете окажется шатким. Но не тут-то было — старые **Токен и Хэндбафф Паладины** снова выходят на первый план, хотя изменения в них минимальны.



Андуин ведет себя очень тихо. **Рено Жрец** пока не нашел полноценного направления в сборках. **Контроль Жрец** с Сумеречным медиумом быстро испарился. **Дракон Жрец** встречается редко.



Охотник почти полностью исчез из ладдера. Изредка можно наткнуться на **Секрет Охотника**, но в остальном класс представляет из себя непонятное месиво.



**Диаграмма матч-апов по всем рангам**



Diamond 1 to 4

Legend



### vS Power Rankings DR # 300

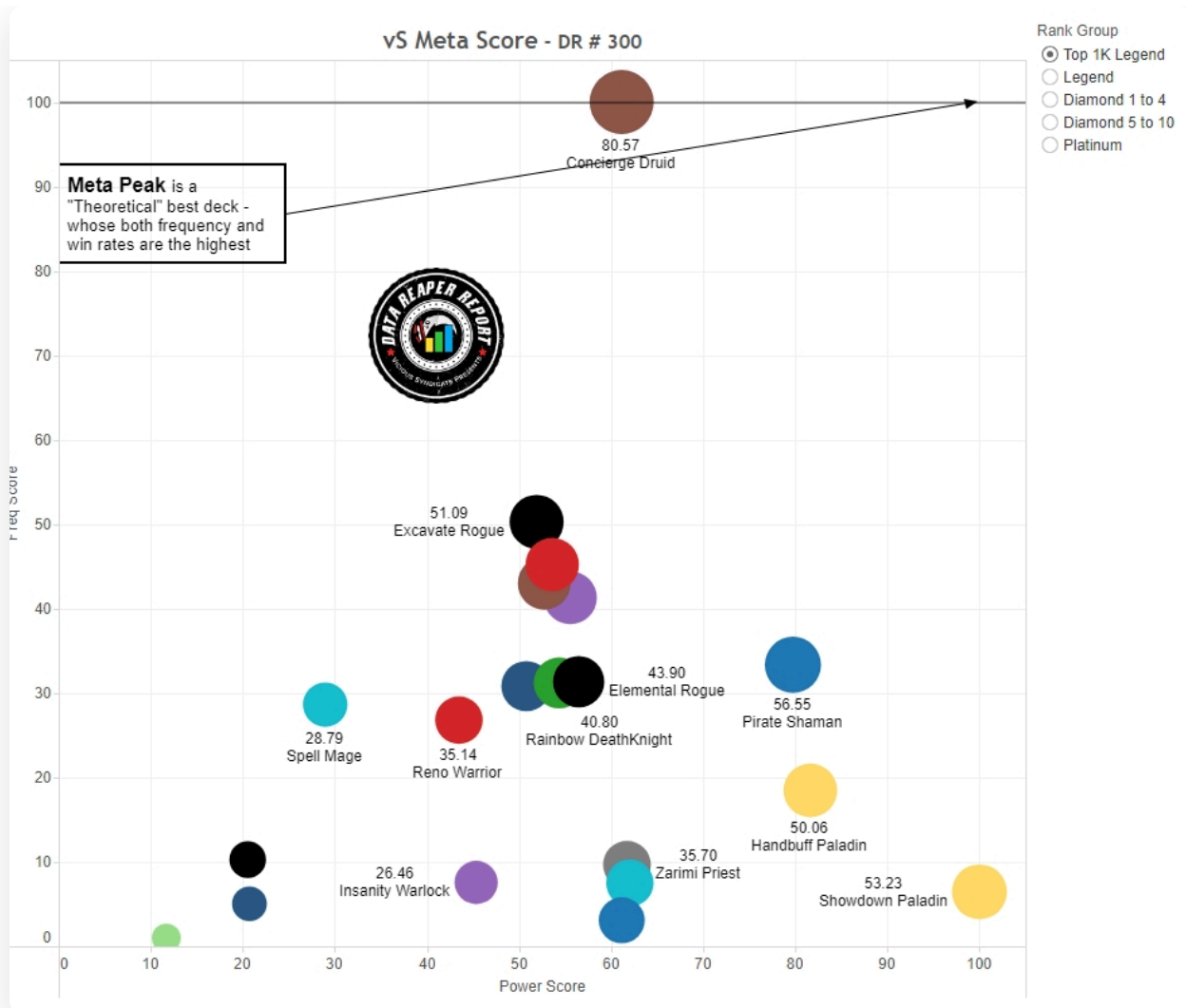
Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Showdown Paladin	57.06	100.0	17.9	58.9
	Elemental Mage	55.46	88.7	35.6	62.1
	Handbuff Paladin	54.83	84.2	27.6	55.9
	Pirate Shaman	54.56	82.3	33.1	57.7
	Elemental Rogue	53.96	78.0	50.2	64.1
	Pain Warlock	53.91	77.7	45.6	61.6
	Elemental Shaman	53.49	74.7	18.7	46.7
	Conclerge Druid	53.05	71.6	49.6	60.6
	Dragon Druid	52.79	69.8	55.2	62.5
	Pirate DemonHunter	52.76	69.5	54.5	62.0
Tier 2	Zarimi Priest	51.48	60.5	8.1	34.3
	Reno Warrior	51.08	57.6	100.0	78.8
	Insanity Warlock	50.86	56.1	8.6	32.4
	Rainbow DeathKnight	50.44	53.1	80.7	66.9
	Control Warrior	50.43	53.0	53.8	53.4
Tier 3	Spell Mage	48.72	41.0	31.5	36.2
	Secret Hunter	48.01	35.9	9.9	22.9
	Plague DeathKnight	47.10	29.5	23.6	26.6
Tier 4	Excavate Rogue	45.72	19.7	38.0	28.9
	Ramp Druid	43.95	7.2	13.5	10.4
	Incindius Shaman	43.19	1.8	9.5	5.6
	Reno Priest	43.10	1.1	27.2	14.2
	Gaslight Rogue	41.40	-10.9	3.3	-3.8
	Lynessa Paladin	39.10	-27.2	10.5	-8.4



### vS Power Rankings DR # 300

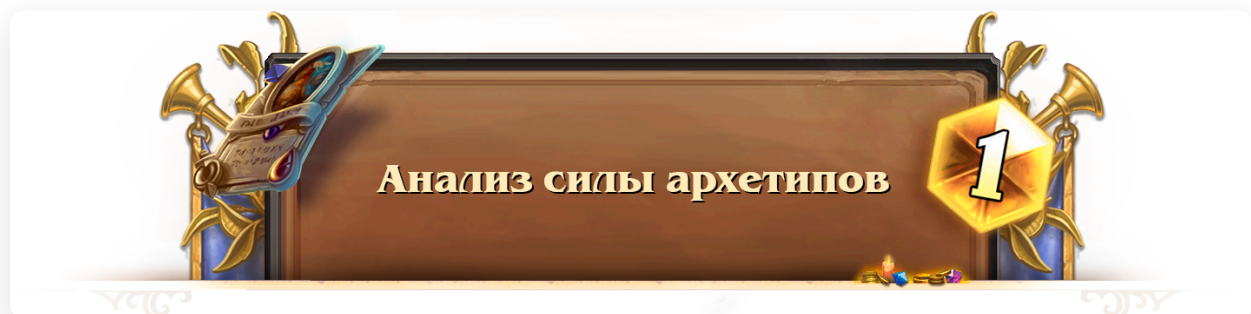
Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score	
Tier 1	Showdown Paladin	56.14	100.0	13.1	56.5	
	Pirate Shaman	53.84	81.3	35.2	58.2	
	Handbuff Paladin	53.84	81.2	22.3	51.8	
	Elemental Mage	53.78	80.7	25.7	53.2	
	Elemental Rogue	53.27	76.6	50.4	63.5	
	Pain Warlock	53.10	75.2	41.8	58.5	
	Conclerge Druid	52.88	73.5	78.7	76.1	
	Dragon Druid	52.06	66.7	62.6	64.7	
	Tier 2	Pirate DemonHunter	51.99	66.2	43.6	54.9
		Zarimi Priest	51.94	65.8	8.6	37.2
Elemental Shaman		51.93	65.7	13.5	39.6	
Insanity Warlock		50.53	54.3	10.1	32.2	
Reno Warrior		50.15	51.3	100.0	75.6	
Control Warrior		50.10	50.8	53.3	52.1	
Rainbow DeathKnight		50.05	50.4	68.5	59.4	
Tier 3		Spell Mage	48.02	33.9	31.3	32.6
	Excavate Rogue	47.54	30.0	47.0	38.5	
	Secret Hunter	47.24	27.5	6.0	16.8	
Tier 4	Plague DeathKnight	46.63	22.6	16.3	19.4	
	Gaslight Rogue	43.99	1.1	3.6	2.4	
	Ramp Druid	43.99	1.1	13.5	7.3	
	Incindius Shaman	42.62	-10.1	8.2	-0.9	
	Reno Priest	42.46	-11.4	25.3	7.0	
	Lynessa Paladin	39.07	-38.9	9.6	-14.6	

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.



Это первый мета-отчет дополнения, а значит контекст развития колод намного важнее, нежели сухие факты. Следовательно, полезнее будет узнать, к чему пришли колоды к

началу второй недели согласно их стадии оптимизации и развитию окружающей меты, нежели об их развитии на первой неделе.



## Друид

После добавления набора драконов **ОТК Друид** ощутил резкий подъем эффективности, который свидетельствовал о его возможной тотальной доминации в топе Легенды. Однако похоже, что колода уже достигла своего предела, и в последние пару дней находится в медленном спаде. Ей мешает сразу несколько агрессивных колод, но среди них есть два действительно опасных противника, которые могут существенно сказаться на положении архетипа. Хэндбафф Паладин побеждает ОТК Друида почти в 75% партий и сейчас движется по восходящей. Матч-ап настолько трудный для Малфуриона, что даже самое первое появление Хэндбафф Паладина в ладдере выбило ОТК Друида из тир-1 меты. Дракон Жрец — второй сложный противник, который может негативно сказаться на ОТК Друиде, но многое зависит от его активности.

Тем не менее не стоит ждать, что ОТК Друид серьезно выпадет из меты. Колода очень сильна против любого, кто дает ей время. Соответственно, проще всего победить ее ранним убийством. Паладин в этом плане уникален, поскольку побеждает Друида за счет того, что выставляет так много характеристик, что даже множественные Чаши морского бриза не могут через них пробиться. Около 20% популярности и место в тир-2 по винрейту в топе Легенды — ожидаемая позиция ОТК Друида в текущих условиях. Вероятно, что колода будет понерфлена из-за своей высокой численности и влияния, а также попеременной возможности очень рано разыграть свою ОТК комбинацию.

**Дракон Друид** в сравнении более покорный архетип. Колода хороша, как хороши и многие другие, но из общего плана она не выбивается. Ее популярность наверняка останется не такой большой и даже может упасть со временем на фоне притягательности ОТК Друида, особенно на высоких рангах. У Дракон Друида также не много способов оптимизации. Новые карты не внесли такого уж большого вклада в силу колоды.

**Рамп Друид** неплох в медленных матч-апах, но бесполезен против агрессии, из-за чего колоду сложно назвать жизнеспособной. Возможно, ему помогут какие-то другие карты, но пока что способов вытянуть его из тир-4 не видится. **Рено Друид** представляет из себя худшую версию Дракон Друида.



## Разбойник

**Фонарщик Разбойник** изначально казался достаточно опасным, но его нашествие на топ Легенды было остановлено ОТК Друидом. Разбойник также уязвим к некоторым агро колодам. Если брать во внимание нынешние тенденции меты, Фонарщик Разбойник скорее упадет в тир-3, нежели приблизится к тир-1. Статистика последних пары дней ведет к тому, что вскоре колода испытает серьезный спад. Кроме того, ее разброс матч-апов на высоких рангах не становится лучше. Сейчас Фонарщик Разбойника можно охарактеризовать как “ниже среднего”.

**Разбойник на добыче** относительно успешно пережил выход дополнения. Положение колоды осталось прежним: она слаба вне топа Легенды, но достигает 50% винрейта на высших рангах. Тем не менее пока что ее будущее не видится таким уж радужным. Ей

тяжело справляться с большинством наиболее оптимальных колод, что, вероятно, приведет к спаду винрейта. Оптимизировать колоду почти не представляется возможным, в то время как матч-апы с Воином и Друидом тяжелые.

**Великан Разбойник** показывает себя слабо, хотя причина может быть в сборках. Точно можно сказать, что **Вольная птица** и **Злобозог** — слабые карты. Остается ждать, как дальше будет развиваться колода.



### Воин

Кто точно остро нуждается в оптимизации, так это **Зиллиакс Воин**. Архетип пестрит жадными сборками, которые заточены на более комбо-ориентированный формат. Тем не менее маловероятно, что Воин сможет достичь тир-1 в текущей мете. Его оптимальная сборка может хорошо выступать против агро колод, но у него по-прежнему нет ответа на экстремальных финишеров. Элем Разбойник, может быть, и перестанет быть проблемой, но от ОТК Друида Гаррошу никуда не деться.

**Рено Воин** сидит в той же лодке, что и Зиллиакс Воин, но без возможности к улучшению. Эту колоду собрали быстро, и с тех пор она не менялась. Все указывает на будущий спад эффективности, особенно на высоких рангах, где ее падение уже началось. В топе Легенды колода может с головой утонуть в тир-4 — по всем канонам Чумного ДК.

**Бутерброд Воин** имеет около 20-30% винрейта.



### Чернокнижник

**Пейнлок** зарекомендовал себя как лучшая колода во второй день дополнения. С того момента он преимущественно шел на спад, поскольку оказался очень уязвим перед новым взрывным уроном в Стандарте. Архетип все еще неплох, но на плаву он держится за счет хороших матч-апов с Воином и Друидом. Против любых других метовых колод он на удивление слаб. Пейнлок должен остаться неплохим вариантом для взятия Легенды, но на высших рангах он за считанные дни может стать неиграбельным.

**Фатиг Чернокнижник** также неплох, но ужасный матч-ап с ОТК Друидом отбрасывает его назад. На рангах, где популярен ОТК Друид, выше тир-3 Фатиг Чернокнижнику рассчитывать не приходится.



### Шаман

Не шутите с **Пират Шаманом** — сейчас это одна из лучших колод в игре. У него сбалансированный разброс матч-апов, и он не теряет хватки на высоких рангах — вероятно, из-за взрывного урона от **Горна Владыки Ветра**, из-за которого его сложно обыграть. Лишь защитный Радужный Рыцарь смерти представляет серьезную преграду на пути к успеху для Шамана. **Эволв Шаман**, альтернатива Пират Шаману, почти настолько же силен, но слегка уступает сборке на пиратах из-за ряда потерь в ранней игре и отсутствия взрывного урона.

Фонарщик в одиночку несет все колоды на элементалях на своих плечах. В то же время элем колоды слишком нетребовательны к умениям игрока и могут потерять свою хватку в устоявшейся мете. Многие указывают на предстоящий спад **Элем Шамана**. Не похоже, чтобы его отсутствие в топе Легенды было связано с предпочтениями игроков. Колода

наверняка останется рабочим вариантом для взятия Легенды, но будет уступать Пират Шаману.

Пока что единственной медленной стратегией класса, у которой есть шанс на существование, является **Рено Шаман**. **Злобожог Шаман**, **Шаман Природы** и **Шоумен Шаман** — все эти колоды не работают.



### Охотник на демонов

**Пират ДХ** смотрится отлично, однако Пират Шаман превосходит его по всем фронтам. Пират ДХ занимает доминирующее положение во встрече с Дракон Друидом, но с ОТК Друидом ему не справиться. Его также без шансов уничтожает Рыцарь смерти, а матч-ап с Зиллиакс Воином должен стать сложнее. Как только колода теряет стол, ей становится трудно быстро завершить партию. Турист к Жрецу не помогает решить эту проблему. Колода сильна, но ей придется остаться на тир ниже Шамана.

У **Агро ДХ** есть неплохие шансы заиграть и в этой мете, но игроки пока что не хотят это проверять. **Нага ДХ** имеет несколько последователей в топе Легенды, но колода выглядит плохо.



### Маг

**Элем Маг** — лучшая из всех колод на элементалях. А еще это лучшая колода Стандарта по соотношению винрейта к стоимости, что должно вызвать вспышку популярности на предлегендарных рангах в этом месяце. Тем не менее, как и для двух других колод на элементалях, эффективность Элем Мага падает на высоких рангах, поэтому не стоит ожидать его там.

**Спелл Маг** в целом слаб по всему ладдеру. Новых карт оказалось недостаточно для успеха, и текущая популярность колоды — всего лишь иллюзия.



### Рыцарь смерти

**Радужный Рыцарь смерти** — устойчивая и универсальная колода с большим потенциалом в агро матч-апах. Его главная проблема — колоды с высокой летальностью. Пусть подобные колоды и не так сильно распространены, как ожидалось, ОТК Друид представляет перед Артасом большую проблему. В остальном же разброс матч-апов колоды хорошо сбалансирован, что в сумме приводит ее к 50% винрейта.

**Чумной Рыцарь смерти** крайне плох, а череда ужасных сборок совсем не помогает архетипу. Впрочем, не стоит ждать ничего особенного даже от оптимальной версии. Вот у кого действительно есть потенциал, так это у **Фрост Агро Рыцаря смерти**. И дело не в синергиях заморозки — на помощь приходят Труп на палочке и Край горизонта. Эти карты держат архетип на плаву.



### Паладин

Несмотря на провал Линессы, Паладин напоминает всем и каждому, что у него есть две сильных колоды. Как оказалось, эти две колоды не просто сильны, а одни из лучших представителей меты, даже в топе Легенды. **Токен Паладин** потрясающе выступает против других колод, основанных на захвате стола, а **Хэндбафф Паладин** — сильнейшая контра ОТК Друиду. У каждого из них есть свои уязвимые места, но пока что они пользуются ситуацией, в которой все о них забывают. Если вы хотите быстро и

легко взять Легенду, не покупая ни одной новой карты, присмотритесь к этим архетипам. Обе колоды используют по одной новой легендарке (одна из которых бесплатная — прим. ред.), хотя и они не обязательны.



### Жрец

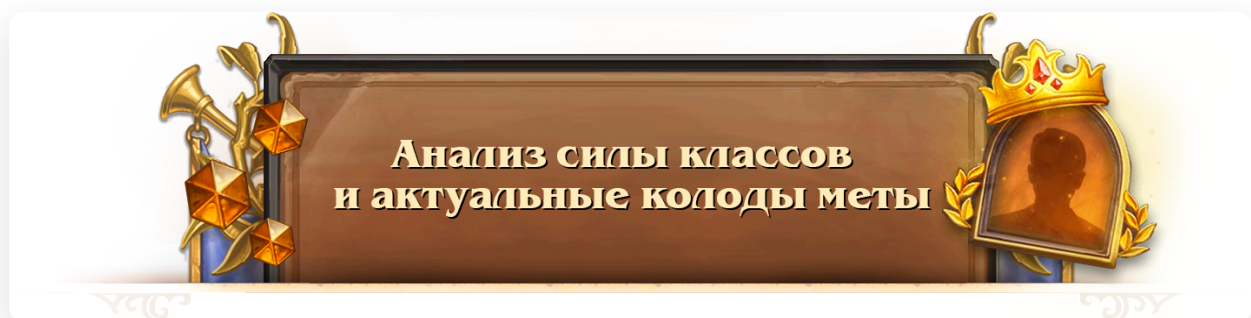
**Дракон Жрец** казался бесполезным на выходе дополнения, но в последние дни появилась сборка, которая может быть очень сильна. Сейчас она резко движется вверх и может быстро достичь топа меты. Ей почти гарантировано место в тир-1, учитывая отличные противостояния с ОТК Друидом и Хэндбафф Паладином. Единственный вопрос: обратят ли игроки внимание на Дракон Жреца?

**Оверхил Жрец** — еще одна колода, которую не стоит упускать из виду. Согласно небольшой выборке, она почти так же хороша, как и Дракон Жрец. Это должно привлечь к ней интерес в ближайшую неделю.





### Охотник

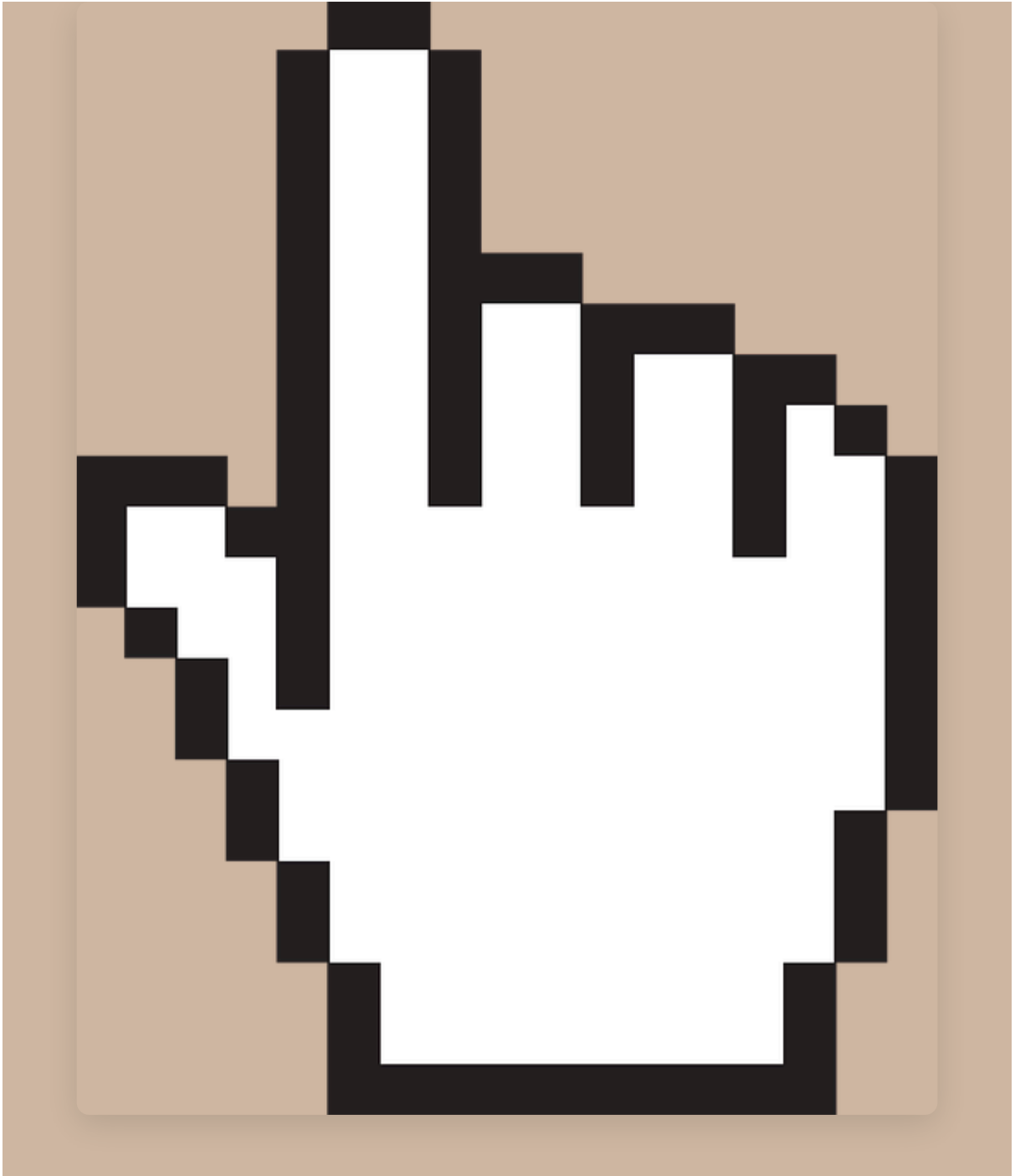
Охотник фактически мертв. **Секрет Охотник** — единственная хоть сколько-нибудь жизнеспособная колода Рексара, но и она должна потонуть в устоявшейся мете. Больше ничего не подает надежд со стороны класса. Если игроки не сделают какого-то открытия, класс можно будет считать худшим в игре.



- **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.





- **ОТК Друид** вступил в дополнение не с той ноги, но включение синергий драконов не просто спасло его, а вывело на совершенно иной уровень. Сейчас это самая влиятельная колода в Стандарте.
- 28 карт можно с уверенностью назвать обязательными. Вторая копия Консьержа делает колоду более целостной, особенно если дело доходит до раннего ОТК.
- Два слота остаются на обсуждении. Популярный выбор — это Подарок Малфуриона, но он показывает себя не так хорошо. [Росток нордлотоса](#) и [Озарение](#) — хорошие

альтернативы. Наилучшие показатели у **Ростка нордлотоса**, но **Озарение** идет сразу следом.

- **Дракон Дриид** пришел к сборке, в которой не так уж много новых карт. Новые высоты отлично сочетаются с **Троггом-камнем** в лейтгейме, но в целом карта не так сильна. Водопой силен из-за Вирусного **Зиллиакса Делюкс 3000**, но две копии иногда приводят к мертвой руке. Колоде очень важно найти Зиллиакса перед Водопоем, и надежного способа сделать это нет (Тортоллан-путница не стоит того).
- Более того, некоторые сборки полностью отказываются от Водопоя и используют Дублирующего Зиллиакса. Эти сборки очень близки по силе к представленной, поэтому если Вирусный модуль вдруг окажется понерфлен, у Дракон Дриид уже есть рабочая альтернатива.
- **Рено Дриид** неплох, но он уступает Дракон Дрииду. **Рамп Дриид** испытывает серьезные трудности с агрессией. Указанная версия представляет лучшее направление для архетипа, но в целом он не силен.

#### Колоды Дрииды

##### ОТК Дриид



##### Рамп Дракон Дриид



##### Рамп Дриид



##### Рено Дракон Дриид



[назад к выбору класса](#)



- Как оказалось, Маэстро в маске — лучший выбор для **Разбойника на добыче**! Хотя заслуга в том совсем не Маэстро. Турист — это тихий ужас, аналог **Генна Седогрива** в четной колоде. Можете думать все что угодно о ее синергии с **Тесс Седогрив** — на практике она не работает.
- Маэстро позволяет положить в колоду Демона-тусовщика — потрясающий 1-й дроп на любой стадии игры. Он лучше всех бьется за стол в ранней игре и на все сто поддерживает Тикающего **Зиллиакса Делюкс 3000**. Ради него можно простить Маэстро место в колоде.
- Еще одна карта, которая хорошо себя показывает, это Честный торговец **Жуль**. В остальном сборка не изменилась.
- **Фонарщик Разбойник** быстро превратился из темпа колоды в более выверенную комбо колоду вокруг заклинания Потанцуюем (ft. Гарона), которая способна нанести

гигантское количество урона — достаточное, чтобы убить даже Контроль Воина, набравшего много брони. Эта сборка контрит Зиллиакс Воина, поскольку сам Зиллиакс бесполезен против нее. **Негодяй из песочницы** очень полезен в реализации комбинации с **Соней Водопляс** и **Фонарщиком**.

- Что касается элементарей, хорошо себя показывает **Сладкий шквал**. Также полезна **Смоляная слизь**. А вот **Выветренная порода** не впечатляет.

## • Колоды Разбойника

-  **Разбойник на добыче**



**Фонарщик Разбойник**



[назад к выбору класса](#)



- **Зиллиакс Воин** продолжает оптимизацию, в ходе которой его первые жадные сборки сменяются более защитными. В лейтгейме важна только комбинация **Фотографа Физзла** и **Золы Горгоны**, которые дают колоде бесконечный источник **Водопоев** и **Изобретателей Бумов**.
- Две копии **Утечки химикатов** — основа колоды, которая помогает побеждать агро противников и миновать поздние эффекты кражи существ. Две копии **Городского глашатая** нужны, чтобы точно найти **Зиллиакса Делюкс 3000** к 5-му ходу. Не нужно беспокоиться о мертвых копиях этих карт в лейтгейме — с **Физзлом/Золой** у вас будет достаточно ресурсов для победы. **Один главный куратор** бесполезен против вражеского Зиллиакса, поэтому нет смысла класть его в **Музыкального менеджера Е.Т.С.**
- **Рено Воин** тоже стал колодой с **Водопоем**. **Шахтер Бранн** — одна из худших карт в ней, поскольку главным способом победы в текущей мете стали **Утечка химикатов** и **Водопой** с **Изобретателем Бумом**. **Одиноким рейнджер Рено** идеально справляется с Зиллиаксом, из-за чего Рено Воин побеждает Зиллиакс Воина. Но поскольку основной способ победы в этой колоде менее целостный, она не достигает тех же высот, что и Зиллиакс Воин.

## • Колоды Воина

-  **Контроль Зиллиакс Воин**



**Рено Воин**





[назад к выбору класса](#)

# ЧЕРНОКНИЖНИК

- Демон-тусовщик отлично вписался в **Пейнлока**, но другие новые карты даже близко не подошлись к его эффективности. Хозяйка вечеринки Вона, Проклятый сувенир и Бесстрашный огнежонглер — три слабейших карты в колоде. Их не стоит менять сейчас, но если в будущем понадобятся какие-то замены, от этих карт легко отказаться.
- Ученик из лужи — сильная карта для **Фатиг Чернокнижника**. Также неплохо смотрится заклинание Жри беса! В оптимальной сборке колода сильна, но на высоких рангах ей очень трудно справиться с ОТК Друидом.

## Колоды Чернокнижника

-  **Пейнлок**  

-  **Фатиг Чернокнижник**  









[назад к выбору класса](#)

# ШАМАН

- Шаман провел массу экспериментов в релизную неделю. **Пират Шаман**, очевидно, лучшая колода среди всех опций. Некоторые сборки отказываются от пиратов, но это направление ослабляет раннюю игру, в то время как альтернативные карты не так эффективны.
- Приступ ностальгии — худшая карта в колоде, но лучшая против Воина, поскольку может превратить **Зиллиакса Делюкс 3000** и предотвратить использование Водопоя и **Изобретателя Бума**. Если вам больше всего хочется побеждать Воинов, вы можете использовать даже две копии Приступа ностальгии, убрав одну **Импровизацию** (это ухудшит колоду в зеркальной встрече).
- Приступ ностальгии вдохновил игроков исследовать стратегию с превращением существ — так появился **Эволв Шаман**. Эта колода тоже сильна, но она жертвует очень многими матч-апами, чтобы ее можно было ставить в одну линию с Пират Шаманом. Даже матч-ап с Воином не становится лучше у такой стратегии, поскольку здесь не так много раннего давления. Две копии Приступа ностальгии в Пират Шамане — лучшее решение против Воина.
- Что касается **Элем Шамана**, то ему стоит отказаться от Злобжого и протестировать **Хмелевара из салуна**. Элем Маг уже показывает, что возвращать Фонарщика в руку полезно не только для Разбойника.

- Колоды, построенные вокруг Злобозога, ужасны. Где новая легендарка может стать финишером, так это в **Рено Шамане**. Статистика по нему пока что небольшая, но архетип подает надежды.

## Колоды Шамана

-  **Пират Шаман**
  -  
    -  **Элем Шаман**
      -  
        -  **Эвольв Шаман**
          -  
            -  **Рено Шаман**
              -  

[назад к выбору класса](#)

## ОХОТНИК НА ДЕМОНОВ

**Пират Охотник на демонов** хорошая колода, которая нашла свое место в мете. Основная сборка выглядит относительно неплохо. Ей не нужно больше пиратов, таких как Капитан Южных Морей. Кайн Ярость Солнца был бы слаб, если бы Зиллиакс Делюкс 3000 не был так популярен. Неуверенность также вызывают карты **Через скверну и пламя**, **Иллидариведение** и **Обезвоженный десперадо**. Это те карты, от которых можно отказаться при необходимости в будущем.

Ряд игроков экспериментируют с картами, которые открывает Аранна-авантюристка, но пока что не появилось сборки, которая говорила бы в пользу карт Жреца. Такая версия очень близка к классической сборке — вопрос в том, от каких карт лучше всего отказаться, чтобы повисить ее винрейт.

Также для Пират ДХ интересно выглядят **Метаморфоза** и **Горгонзорму**, но пока что по ним почти нет статистики.

**Агро Охотник на демонов** может быть жив. Интерес к колоде очень низкий, но небольшая выборка указывает на схожую с Пират ДХ эффективность (если даже не большую).

## Колоды ДХ

-  **Пират Охотник на демонов**
  -  
    -  **Турист Пират Охотник на демонов**
      -  
        - **Агро Охотник на демонов**



[назад к выбору класса](#)



**Элем Маг** очень сильная колода, которую можно скрафтить за бесценок.

В самой популярной сборке лучше всего убрать **Воскового проказника** ради второй копии **Смоляной слизи** и Пилонного **Зиллиакса Делюкс 3000**. Проказник — худшая карта в колоде, которая не важна ни в одном матч-апе.

- По какой-то причине во всех сборках лежит только одна **Смоляная слизь**, хотя не стоит недооценивать этот 1-й дроп. Такой 1-й ход повышает шансы на победу. **Хмелевар из салуна** полезен благодаря **Фонарщику**. Больше взрывного урона поможет против Воина — одного из сложных противников.
- Чаша морского бриза и Плыть по течению стоят того, чтобы добавить их в **Спелл Мага**. Остальные карты, такие как Приливные лужи, не впечатляют. Не стоит отказываться от **Изучения звезд** и **Светового шоу**.

## Колоды Мага



### Элем Маг



### Спелл Маг



[назад к выбору класса](#)



- Рыцарь смерти обзавелся одним из самых конкурентоспособных наборов карт в дополнении. За успех **Радужный Рыцарь смерти** обязан защитной сборке с Трупом на палочке, Краем горизонта, Элизой Кровавый Клинок и Ночью вурдалаков. Эти карты поддерживают колоду в агро матч-апах, и вместе с тем создают очень много взрывного урона против медленных противников в лейтгейме. Укротитель гончих — новая звезда ранней игры, когда битва идет за контроль над столом.
- В то же время есть и немало изменений, которые можно внести в самую популярную сборку колоды. Согласно предварительным результатам **Гематург** превосходит Упыря-куклокрада. Эффективность последнего очень низкая.
- Особенно плохо сейчас выглядит **Всадник без головы**. С Трусами на палочке сила героя **Всадника без головы** становится излишней. Тратить на нее дополнительные 6 маны бессмысленно.

- **Хелия** и Менджер Марин — еще две карты, которые стоит заменить. Их популярность вполне ясна: они могут быть важными элементами поздней игры, особенно в контексте Воина, где их эффективность наивысшая. Проблема в том, что эти карты слабы в очень многих других матч-апах.
- По статистике неплохо себя показывает **Кварцитовый крушитель**. Он может внести вклад в схватку с Воином (9 урона, которые не дают использовать **Молот ремесленника** в течение нескольких ходов, очень полезны), а также перевернуть ход партий против Охотника на демонов и Шамана. Другими словами, он хорош против Воина, как и **Хелия** с Марином, но не становится обузой в других матч-апах. Если крушитель окажется слаб, всегда можно вернуться к **Хелии** и Марину.
- Пусть **Чумной Рыцарь смерти** не так хорош, в нем отлично работает Кнопка и карты, которые он открывает.
- Некоторые многообещающие результаты показывает **Фрост Агро ДК** с Трупом на палочке и Краем горизонта. Похоже, что именно эти карты оживили архетип. Новые синергии заморозок слабы.

## Колоды Рыцаря смерти

-  **Радужный Рыцарь смерти**  

  -  **Чумной Турист Рыцарь смерти**  

    -  **Фрост Рыцарь смерти**  


[назад к выбору класса](#)



- Хорошие новости для Паладина состоят в том, что это сильнейший класс в игре. Плохие новости — у него нет ничего нового. **Токен Паладин** невероятно успешен из-за положительных матч-апов с огромным количеством агро колод, а **Хэндбафф Паладин** — сильнейший ответ на ОТК Друида.
- В каждой колоде есть по одной новой карте. Обе неплохо вписываются в свою колоду.

## Колоды Паладина

-  **Хэндбафф Паладин**  

  -  **Токен Паладин**  


[назад к выбору класса](#)




- **Дракон Жрец** был слаб в первые дни дополнения. Медленно, но верно игроки вычислили сильнейшее направление для архетипа, чтобы снова вознести его к былым высотам. Представленная сборка использует Верную удочку, но почти не полагается на другие карты Охотника. Большеклюв неплох. Знатный улов вызывает сомнения. Новые карты Жреца не впечатляют.
- **Оверхил Жрец** также демонстрирует конкурентоспособную сторону, несмотря на низкую популярность. Упокое с миром — прекрасное дополнение к колоде, которое может быть полезно в разных матч-апах. Воскрешение Раненного носильщика против агро колоды может перевернуть партию. Воскрешение **Амантула** полезно против Воина и Друида по очевидной причине.
- **Рено Жрец** плох. На данный момент не удалось найти ничего, что поможет архетипу.

#### • Колоды Жреца

-  **Агро Дракон Жрец**  

-  **Оверхил Жрец**  

-  **Рено Жрец**  


[назад к выбору класса](#)

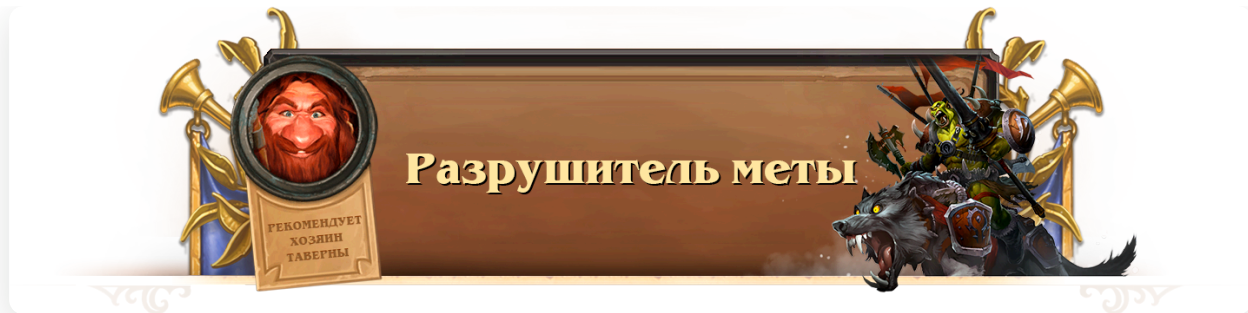


- Охотник безнадежен. Абсолютно ничего не работает в этом классе. Единственная колода, которая может побеждать, хоть и имеет минимальную популярность, это **Секрет Охотник**. Неясно, зачем играть настолько средним и неинтересным архетипом, чего большинство игроков и не делает.

#### • Колоды Охотника

-  **Секрет Охотник**  


[назад к выбору класса](#)



Раздор в тропиках продемонстрировал несколько мощных синергий, которые изменили расстановку сил в Стандарте. Вот только все эти синергии можно пересчитать по пальцам одной руки. Тем, кто ожидал новую мету Штормграда, пора бы начать сравнивать дополнение с Раствахановыми игрищами.

Уровень силы в игре не поднялся, из-за чего верные колоды Паладина сверхэффективны и в новой мете. Тикающий Зиллиакс силен как никогда, и никто не использует его лучше, чем Токен Паладин. Тем временем Хэндбафф Паладин идеально контрит ОТК Друида — самую влиятельную колоду Стандарта.

Изменения баланса ожидаются на следующей неделе, и их целью могут стать те самые успешные синергии, представленные в дополнении. Исходя из этого возникает вопрос: будут ли введены незапланированные баффы (которые обычно выходят в более позднем патче - прим. ред.), чтобы помочь Раздору в тропиках? Или же в Стандарте начнется очередной виток Бесплодных земель Чудастера?

-  **Хэндбафф Паладин**  

-  **Токен Паладин**  


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