

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Большой разбор меты ТИТАНОВ. Vicious Syndicate мета-отчет №270

11.08.2023

Мета-отчеты

Мета-отчет

Большой разбор меты ТИТАНОВ. Vicious Syndicate мета-отчет №270

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Наглядно и подробно разбираем текущую мету ТИТАНОВ 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	1,934,000
Топ 1000 ранга Легенда	57,000
На ранге Легенда (за искл. Топ 1к)	41,000
Алмаз 1-4	255,000
Алмаз 10-5	354,000

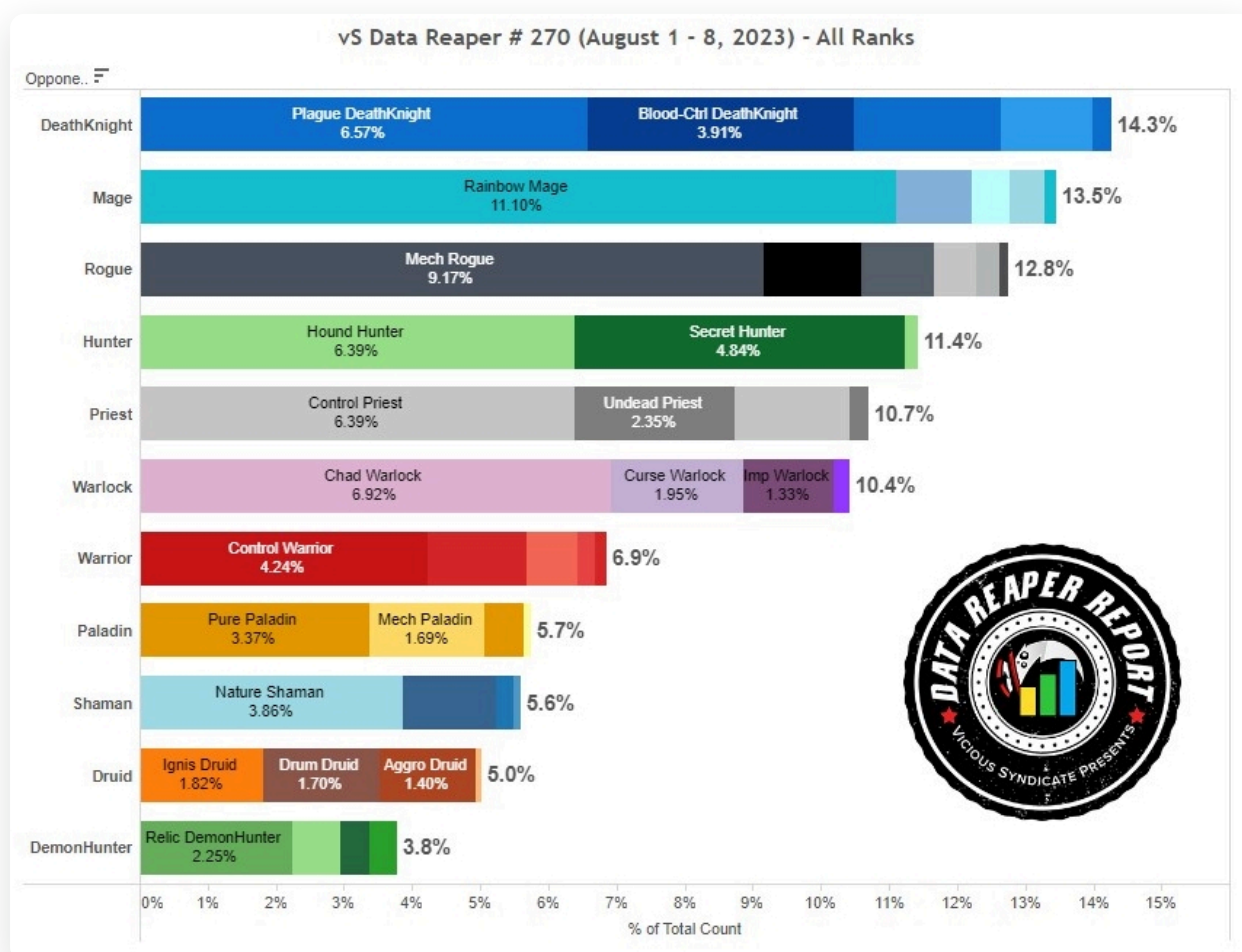
Платина	362,000
Бронза/ Серебро / Золото	895,000

• **Содержание мета-отчета:**

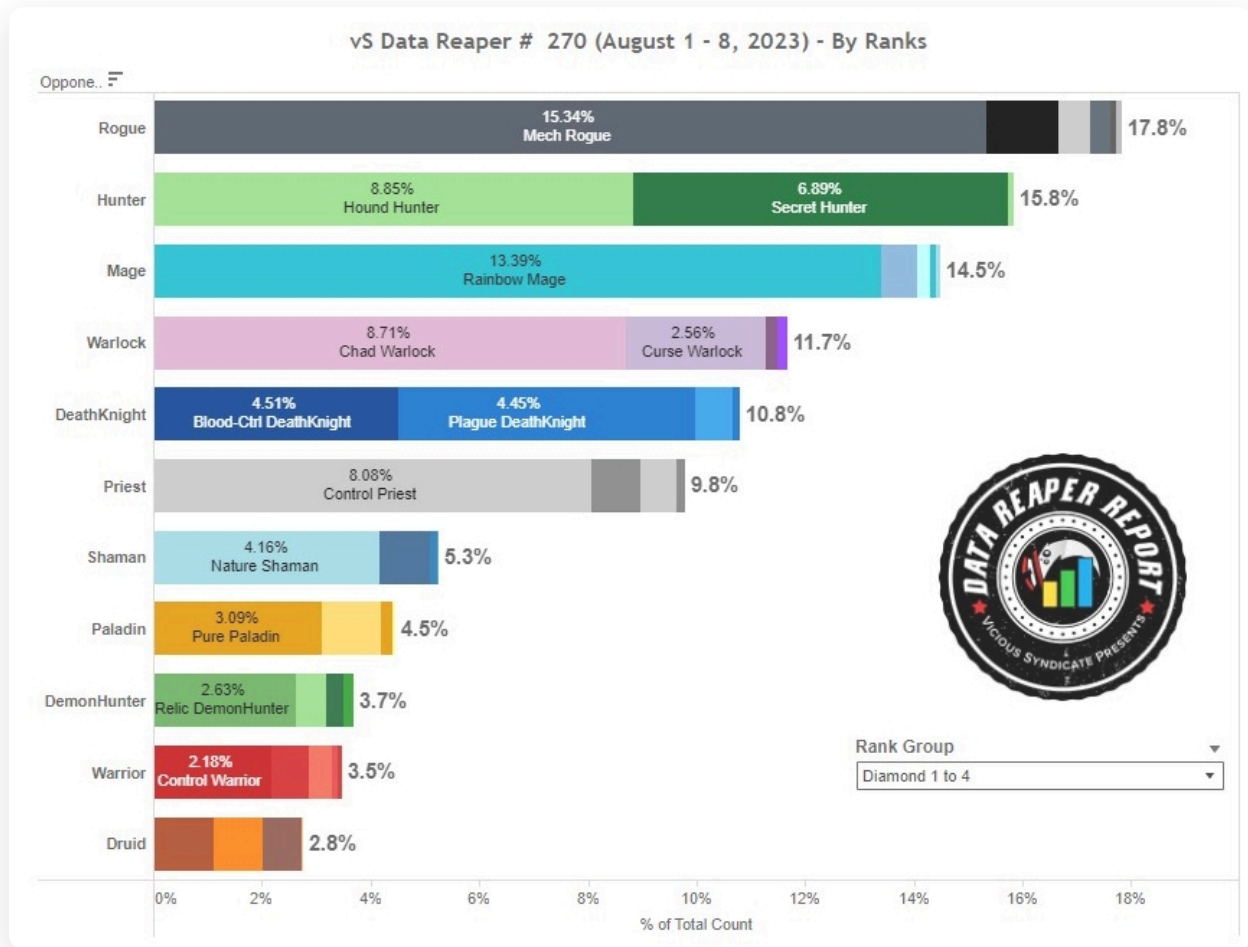
1. *Графики популярности по классам и архетипам*
2. *Анализ популярности классов*
3. *Графики винрейта и рейтинг архетипов*
4. *Анализ силы архетипов*
5. *Анализ силы классов и актуальные колоды меты*
6. *Разрушители меты*



По всем рангам

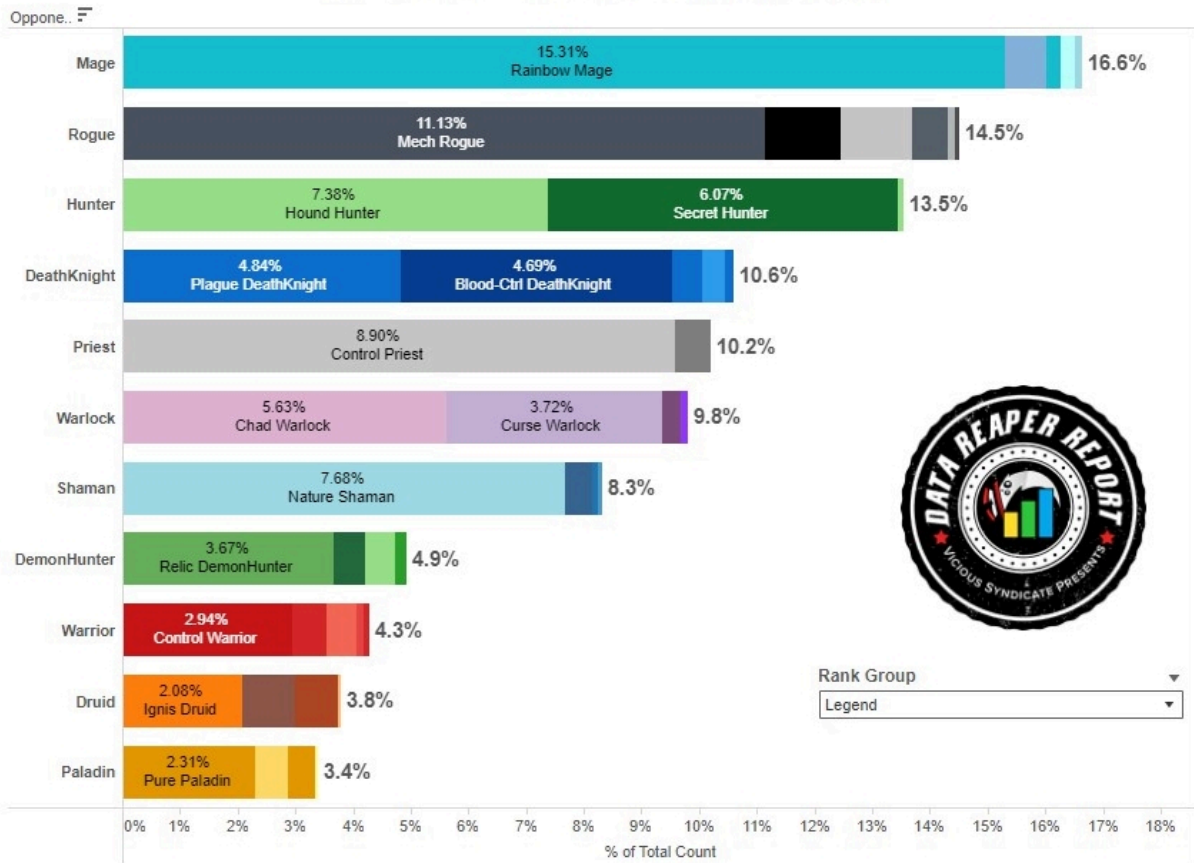


В промежутке ранга Алмаз 4 - 1



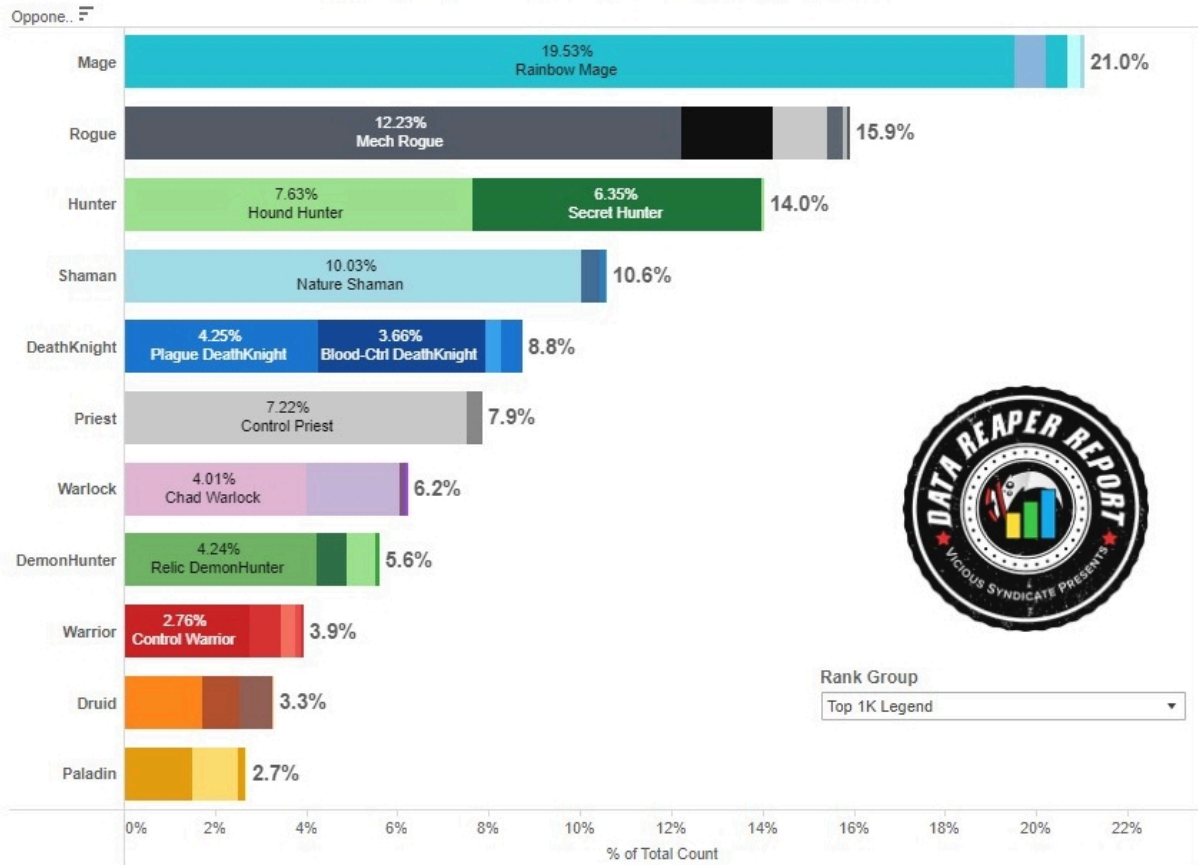
В Легенде

vS Data Reaper # 270 (August 1 - 8, 2023) - By Ranks



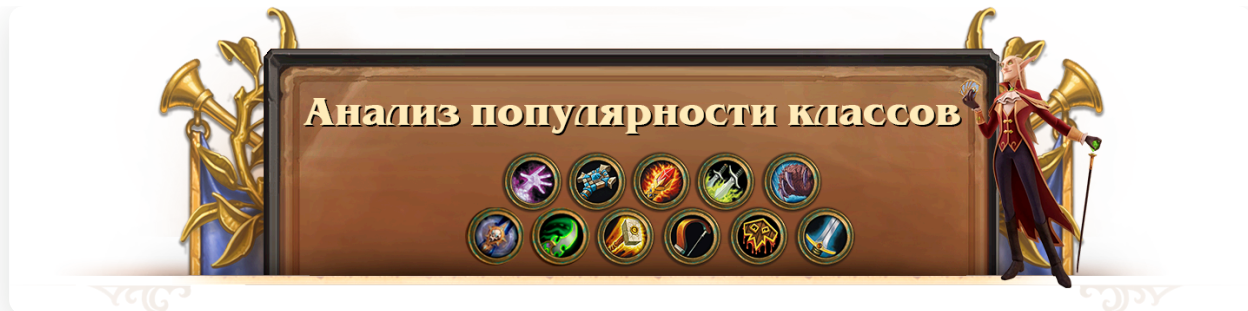
В топ-1000 Легенды

vS Data Reaper # 270 (August 1 - 8, 2023) - By Ranks



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

Популярность по дням



Несмотря на выход балансного патча, мета-отчет по данным первой недели дополнения все-таки имеет место быть, поскольку он содержит множество полезной информации. Первая неделя была изнурительной, но полной сюрпризов.



Сиф Маг стал, наверное, самой запоминающейся колодой первой недели ТИТАНОВ. Она моментально очаровала игроков своим стилем игры и видимой силой, основанной на Элементальном вдохновении для победы от стола и Сиф для победы из руки. Это самая популярная колода на большинстве рангов, и она достигла почти 20% плейрейта в топе Легенды перед нерфом.



Мех Разбойник оказался очень успешен на старте ТИТАНОВ и также стал одной из самых популярных колод в игре. Итогом всех ранних теорий стала сборка, которая полностью посвящена механизмам и побеждает за счет ранних угроз, которые можно усилить магнетизмом. **Миракл Разбойник** с Мимионом Гением встречается редко, а **Секрет Разбойник** и вовсе еле-еле заметен.



У Охотника был ожидаемо сильный старт. **Биг Бист Охотник** быстро занял себе место под солнцем, а новенький Секрет Охотник только добавил классу популярности. Изначально колода была полностью посвящена агрессии и ранним угрозам. Однако затем она обратилась к набору Тайной магии, и наконец-таки смогла полноценно появиться в мете.



Развитие **ОТК Шамана** - отдельная история в ТИТАНАХ. Игрокам было трудно найти верное направление для него, и сборки прошли через множество экспериментов. Архетип стабильно растет в популярности по пути к Легенде и достигает 10% в топе. Основной идеей стал полный уход в ОТК комбинацию с Биолюминисценцией. Так, Шаман Природы стал одной из самых быстрых комбо колод со времен Сплоченных Штормградом.



Рыцарь смерти почти полностью посвятил себя **Чумному** архетипу и, конечно, не потерял своей верности **ДК Крови**. Класс наконец-таки стал выглядеть "нормально", без раздутой популярности по сравнению с другими классами. Кроме того, с повышением рангов он теряет свою распространенность. И **Фрост**, и **Анхоли ДК** исчезли из ладдера.

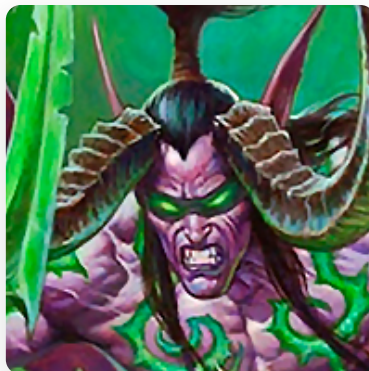


Контроль Жрец никуда не исчез и пытается выжить с новыми более сильными лейтгейм угрозами. Интерес к **Андед Жрецу** очень низкий, поскольку архетип не получил новых карт. Интерес к **Астральному Жрецу** быстро потух.



Чернокнижник выглядит свежо в начале дополнения. **Биг Чернокнижник** стал популярной колодой на пути к Легенде. Также сохраняется интерес к **Курс**

Чернокнижнику. А вот **Контроль Чернокнижник** с Локеном **Тюремщиком** Йогг-Сарона менее заметен. Важно отметить резкий спад численности класса в топе Легенды. Обычно это говорит о том, что ему трудно находиться в более продвинутой мете, которая в первую очередь развивается именно там.



Охотник на демонов полностью отдался реликвиям. **Релик ДХ** не получил много новых карт, поэтому его плейрейт относительно низок. **Изгой ДХ** играет очень редко и не использует новых карт. **Спелл** и **Биг ДХ** полностью исчезли.



Воин встретил неудачный старт ТИТАНОВ. Экспериментов с **Одином главным куратором** было много, но со временем они начали прекращаться. **Рок'н'ролл Воин** прибыл уже мертвым, а **Воином на исступлении** почти никто не играет.



Друид не обрел четкого направления развития, и ситуацию с классом можно описать только одним словом - бардак. Он прошел через массу экспериментов, главным компонентом которых стал **Круг барабанов**. Сборки с бафами силы героя и Игнисом Вечное Пламя обрели название **Игнис Друид**. Сборки с **Кругом барабанов** без Игниса - **Токен Друид**. Они обычно играют либо вокруг Культивации, либо вокруг Эонар Хранительницы жизни и Фрейи хранительницы природы в качестве способов победы. Более агрессивные сборки с древнями - это **Агро Друид**.



Паладин - один из самых непопулярных классов в Стандарте. Его основные архетипы - это **Чистый** и **Мех Паладины**. Чистый Паладин разрывается между **Горном Владыки Ветра** и Аурой рыцаря. Большинство сборок с Аурой рыцаря - это Токен Паладины на паладинах-рекрутах. **Земельник Паладин** не прожил и дня в дополнении.

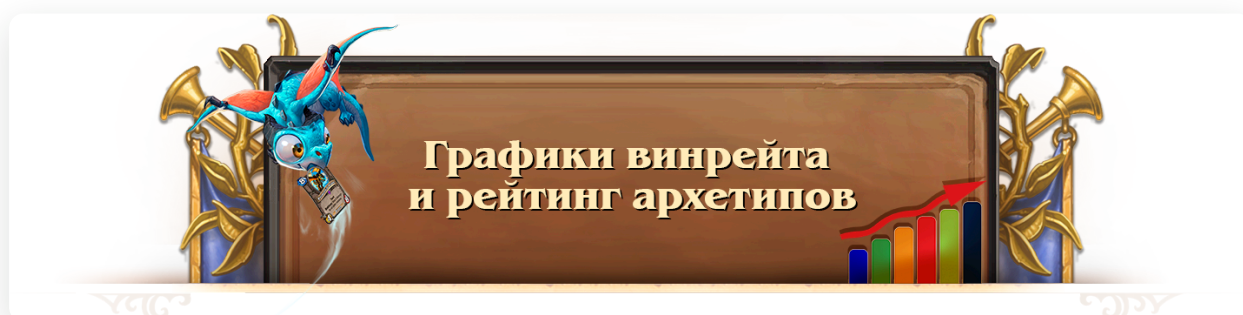


Диаграмма матч-апов по всем рангам

Rank Group		Opponent / Opponent Deck																							
All Ranks		▼																							
		Blood-Ctrl Dea..	Frost-Aggro D..	Plague Death..	Unholy-Aggro ..	Relic DemonH..	Aggro Druid	Drum Druid	Ignis Druid	Hound Hunter	Secret Hunter	Rainbow/Mage	Mech Paladin	Pure Paladin	Automaton Pri..	Control Priest	Undead Priest	Mech Rogue	Miracle Rogue	Secret Rogue	Nature Shaman	Totem Shaman	Chad Warlock	Curse Warlock	Control Warrior
Hero	Hero Deck																								
DeathKnight	Blood-Ctrl DeathKnight	Black	Green	Green	Green	Red	Yellow	Yellow	Yellow	Red	Yellow	Green	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Green	Red	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Red	Red	Yellow
	Frost-Aggro DeathKnight	Red	Black	Red	Green	Yellow	Green	Green	Red	Red	Red	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Green	Red	Green	Yellow	Yellow	Yellow	Red	Red	Red
	Plague DeathKnight	Red	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Yellow	Yellow	Green	Red	Yellow	Yellow	Green	Green	Green	Red	Green
	Unholy-Aggro DeathKnight	Red	Red	Red	Black	Yellow	Red	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Yellow	Yellow	Red	Red	Green	Yellow	Yellow	Yellow	Red	Red	Yellow
DemonHunter	Relic DemonHunter	Green	Yellow	Red	Yellow	Black	Yellow	Green	Red	Red	Green	Yellow	Yellow	Green	Green	Green	Red	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Red	Red	Yellow	
Druid	Aggro Druid	Yellow	Red	Red	Green	Yellow	Black	Green	Green	Yellow	Red	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Red	Green	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Red	Red	
	Drum Druid	Green	Yellow	Red	Yellow	Red	Black	Green	Yellow	Red	Red	Red	Red	Red	Yellow	Yellow	Red	Red	Red	Yellow	Yellow	Red	Red	Red	
	Ignis Druid	Yellow	Yellow	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Yellow	Yellow	Red	Red	Red	Yellow	Yellow	Red	Red	Red	
Hunter	Hound Hunter	Green	Green	Green	Green	Yellow	Yellow	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Yellow	Yellow	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Red	
	Secret Hunter	Yellow	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Black	Yellow	Yellow	Yellow	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Yellow	Yellow	Yellow	Green	
Mage	Rainbow Mage	Red	Yellow	Red	Green	Red	Yellow	Green	Yellow	Red	Red	Black	Green	Green	Yellow	Yellow	Green	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Red	Yellow	
Paladin	Mech Paladin	Yellow	Green	Red	Green	Yellow	Green	Green	Green	Red	Yellow	Red	Black	Red	Yellow	Yellow	Green	Green	Green	Green	Yellow	Yellow	Yellow	Green	
	Pure Paladin	Yellow	Yellow	Red	Red	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Black	Yellow	Yellow	Yellow	Green	Green	Green	Green	Yellow	Yellow	Red	Yellow	
Priest	Automaton Priest	Yellow	Green	Red	Green	Red	Yellow	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Yellow	Black	Red	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Red	Yellow	Yellow	
	Control Priest	Yellow	Green	Green	Green	Red	Yellow	Green	Green	Red	Red	Red	Yellow	Yellow	Green	Black	Green	Green	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Red	Yellow	
	Undead Priest	Red	Red	Red	Green	Red	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Yellow	Yellow	Black	Red	Red	Yellow	Yellow	Yellow	Green	Red	Red	
Rogue	Mech Rogue	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Red	Green	Black	Green	Yellow	Yellow	Yellow	Green	Green	
	Miracle Rogue	Yellow	Red	Red	Red	Yellow	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Yellow	Yellow	Yellow	Red	Black	Red	Yellow	Yellow	Yellow	Red	Yellow	
	Secret Rogue	Yellow	Yellow	Red	Red	Yellow	Yellow	Green	Green	Red	Red	Red	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Green	Black	Yellow	Yellow	Red	Red	Yellow	
Shaman	Nature Shaman	Yellow	Red	Red	Yellow	Yellow	Yellow	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Yellow	Green	Red	Red	Red	Yellow	Yellow	Black	Yellow	Red	
	Totem Shaman	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Green	Green	Green	Green	Green	Yellow	Black	Yellow	Green	
Warlock	Chad Warlock	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Red	Red	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Black	Yellow	
	Curse Warlock	Green	Green	Green	Green	Yellow	Yellow	Green	Green	Red	Red	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Red	Red	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Black	Yellow	
Warrior	Control Warrior	Yellow	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Red	Red	Red	Green	Red	Yellow	Yellow	Yellow	Green	Red	Red	Black	

Таблица % вибрета архетипов с распределением по тирам

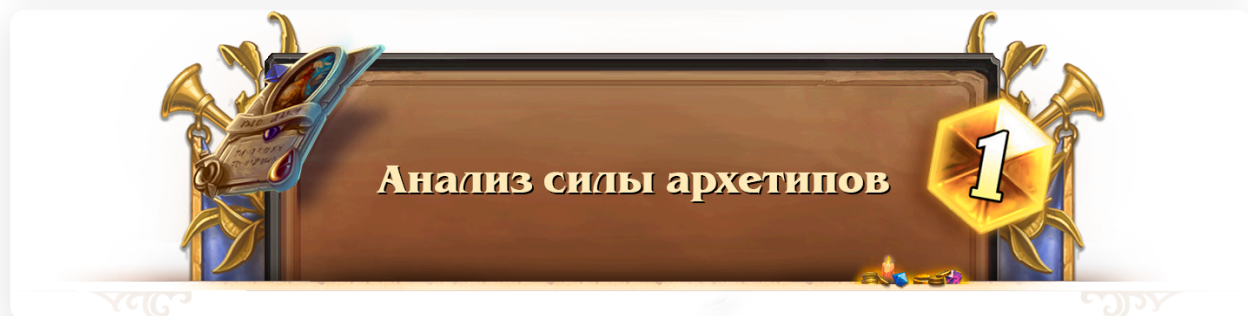
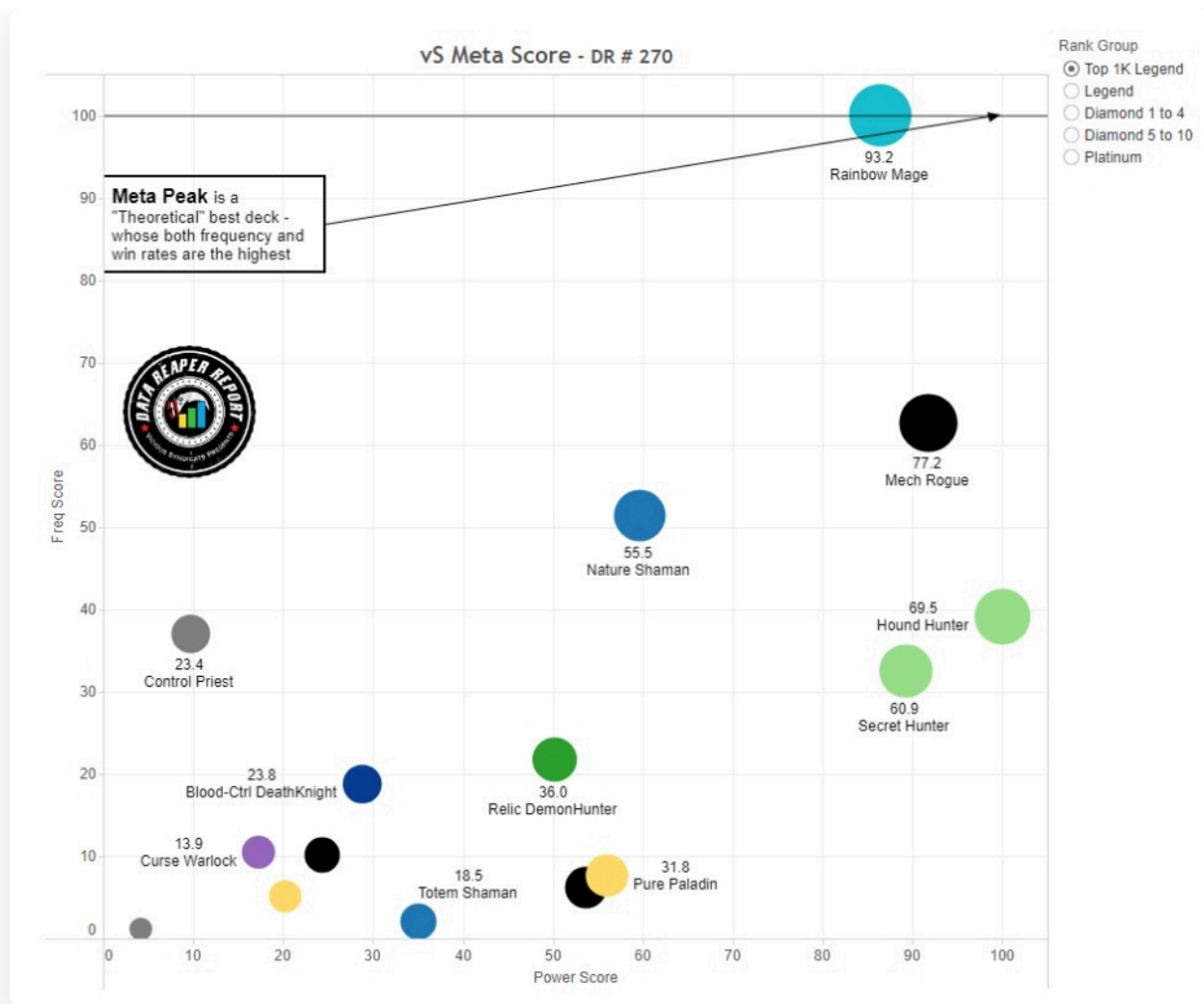
Diamond 1 to 4						Legend					
vS Power Rankings DR # 270						vS Power Rankings DR # 270					
Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score	Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Hound Hunter	54.01	100.0	57.7	78.8	Tier 1	Hound Hunter	54.80	100.0	48.2	74.1
	Secret Hunter	53.24	90.3	45.0	67.7		Secret Hunter	54.13	93.0	39.6	66.3
	Mech Rogue	52.83	85.3	100.0	92.6		Mech Rogue	53.03	81.6	72.7	77.1
Tier 2	Rainbow Mage	51.84	72.9	87.3	80.1	Tier 2	Rainbow Mage	52.23	73.3	100.0	86.6
	Pure Paladin	51.36	66.9	20.2	43.5		Pure Paladin	51.30	63.6	15.1	39.4
	Totem Shaman	50.80	60.0	6.0	33.0		Nature Shaman	50.60	56.3	50.2	53.2
Tier 3	Curse Warlock	50.56	57.0	16.7	36.8	Tier 3	Totem Shaman	50.42	54.4	3.0	28.7
	Chad Warlock	49.63	45.3	56.8	51.1		Relic DemonHunter	50.16	51.7	24.0	37.8
	Nature Shaman	49.11	38.9	27.1	33.0		Curse Warlock	49.90	48.9	24.3	36.6
	Blood-Ctrl DeathKnight	48.73	34.1	29.4	31.8		Chad Warlock	49.35	43.2	36.8	40.0
	Relic DemonHunter	48.65	33.1	17.2	25.2		Secret Rogue	49.19	41.6	8.1	24.8
	Mech Paladin	48.23	27.9	7.1	17.5		Miracle Rogue	48.72	36.6	8.7	22.6
	Miracle Rogue	47.65	20.8	8.6	14.7		Blood-Ctrl DeathKnight	48.68	36.3	30.6	33.4
	Secret Rogue	47.65	20.7	3.7	12.2		Mech Paladin	48.66	36.0	3.6	19.8
	Control Priest	47.42	17.9	52.7	35.3		Undead Priest	47.70	26.0	2.8	14.4
	Aggro Druid	47.08	13.6	7.2	10.4		Control Priest	47.13	20.1	58.2	39.1
Tier 4	Undead Priest	47.00	12.7	5.8	9.2	Tier 4	Aggro Druid	46.94	18.1	4.9	11.5
	Plague DeathKnight	46.18	2.4	29.0	15.7		Plague DeathKnight	46.50	13.5	31.6	22.5
	Unholy-Aggro DeathKnl.	44.54	-18.0	6.6	-5.7		Unholy-Aggro DeathKnl.	45.54	3.6	3.4	3.5
	Frost-Aggro DeathKnight	44.28	-21.3	4.5	-8.4		Frost-Aggro DeathKnight	45.34	1.5	2.5	2.0
	Automaton Priest	42.96	-37.8	4.3	-16.7		Drum Druid	44.07	-11.8	6.0	-2.9
	Control Warrior	41.75	-52.9	14.2	-19.3		Control Warrior	43.43	-18.5	19.2	0.3
	Drum Druid	41.50	-55.9	4.6	-25.6		Automaton Priest	42.41	-29.1	4.4	-12.3
Ignis Druid	40.54	-67.9	6.0	-31.0	Ignis Druid	42.39	-29.3	13.6	-7.9		

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



Как и всегда, винрейты первой недели дополнения не стоит воспринимать как главный критерий успеха. Многие колоды могут сильно улучшить свои показатели путем оптимизации. Какие-то, наоборот, уже достигли своего пика эффективности. Некоторые - абсолютный мусор и должны скоро исчезнуть, но они все еще влияют на расстановку сил. В отчете вы найдете информацию о том, где колоды могут оказаться в более устоявшемся формате в будущем. Кроме того, произошли балансные изменения, вклад которых пока что только можно предугадывать.



Маг

Сиф Маг обрел ошеломительный успех и стал пусть и не лучшей, но мощной колодой в ладдере. У него очень хороший разброс матч-апов, среди которых нет явных контр-колод - только не самые удобные матч-апы. Встреча с ДК Крови должна стать лучше для Мага после одной определенной замены.

Нерф **Прочного алиби**, ожидаемо, не поменял большую часть матч-апов для Мага, поскольку карта не является ключевой для колоды. Тем не менее, некоторые из них это изменение затронуло. Например, серьезное преимущество Мага перед ОТК Шаманом заключалось именно в **Прочном алиби**. Если Маг откажется от заклинания, то он, вероятно, потеряет какой-то процент побед в этом матч-апе. Другая встреча, где важна эта карта, это Токен Друид. Несмотря на его текущую статистику, колода может стать очень даже популярной. Речь об этом пойдет ниже.

В целом Сифф Маг должен быть надежной колодой даже после нерфа. Вместе с тем навряд ли он останется потенциальной целью для нерфов. Поднятие стоимости **Прочного алиби** как снизило негативный опыт игры против Мага, так и открыло больше возможностей атаковать его и предотвратить комбинацию с Сифф.



Разбойник

Мех Разбойник был сильной колодой на всех рангах, но отчасти причиной тому была неизведанная мета, в которой ему было очень легко реализовывать свое давление в ранней игре. Навряд ли со временем колода стала бы серьезной силой в мете или даже выбивалась из нее. Удивительно, на Лабораторный монтажник - не одна из самых сильных карт Мех Разбойника. Нерф был направлен скорее на неприятный геймплей против колоды, нежели на ее прямую силу. Лабораторный монтажник был для колоды главным источником угроз в затяжных партиях, и теперь интересно, как Мех Разбойник адаптируется к нерфу и останется ли он настолько же популярным после снижения силы.

Миракл Разбойник выглядит удручающе даже на высоких рангах. Колоде удалось принять в себя набор карт с Мимионом Гением, однако проблема совсем в других картах. Пока что лучше отложить Миракл Разбойника на потом. Обычно ему требуется больше времени, чтобы найти свой пик эффективности. В то же время его матч-апы с лучшими колодами Стандарта не внушают надежд.

Секрет Разбойник демонстрирует хороший потенциал. В топе Легенды возникла лучше оптимизированная сборка с уверенными результатами. В остальных частях ладдера архетип изучен меньше, из-за чего выглядит хуже.



Охотник

Биг Бист Охотник должен стать безоговорочным лидером мета в ближайшие дни, особенно с учетом того, что его наиболее стойкие противники были понерфлены. Мех Разбойник - один из лучших ответов на Биг Бист Охотника, поэтому сложно представить, чтобы Рексар не стал сильнее в новом патче. Мета попытается угнаться за ним, и уже вырисовываются новые контр-колоды для Ханта, однако и ему самому есть что улучшить.

Секрет Охотник реален - это новая серьезная сила в мете. Его успех во многом является следствием перехода к синергиям Тайной магии. Навряд ли он сможет отнять лидерство у Биг Бист Охотника (учитывая, что Биг Бист Охотник его контрит), однако остальные матч-апы выглядят очень хорошо. Если последние 8 месяцев вы ждали, когда же карты на Тайной магии наконец заиграют, ваш час настал.



Шаман

По итогам первого дня дополнения **ОТК Шаман** очутился в Тир-4 меты. С тех пор колода стремительно совершенствовалась, а игроки продолжали попытки сделать ее максимально эффективной комбо колодой. И этот процесс все еще продолжается, хотя архетип уже взял траекторию на Тир-1 в топе Легенды. ОТК Шаман уже показывает признаки самой сложной колоды Стандарта. Добавьте к этому нерф **Прочного алиби**, и огромное влияние на высокие ранги с его стороны кажется неизбежным. Биг Бист Охотник - его главная проблема.

Интересно, насколько же хорош ОТК Шаман на других рангах. После полной оптимизации его базовый уровень силы может обеспечить ему присутствие в большей части ладдера, хотя он может и повторить судьбу Миракл Разбойника, который часто оставался эксклюзивом для опытных игроков.

Тотем Шаман неплох. Колода не вызывает всеобщего восторга, поэтому навряд ли будет особенно популярной. А недостаток способов развития со временем может негативно сказаться на его эффективности.



Рыцарь смерти

Перспективы **Чумного Рыцаря смерти** выглядят плачевно. Колода насладились успехом на Бронзе-Золоте в первые дни дополнения, однако на Платине она уже провалилась в Тир-3. Это очень плохой знак, который говорит о том, что в еще более изученной мете с лучшими колодами ей не место. Нет и явного способа улучшить сборку, чтобы предотвратить смерть архетипа.

Контроль ДК Крови держится лучше, однако летальность стратегий в лейтгейме становится проблемой и для него. Он проигрывает любой колоде с сильным лейтгеймом, за исключением Мага. Рост ОТК Шамана и Биг Бист Охотника могут сделать все только хуже.

Фрост и **Анхоли ДК** были выдавлены из Стандарта. Из-за неудач с новыми картами и общего роста силы в мете они стали устаревать. Рыцарю смерти приходится расплачиваться за свой узкоспециализированный набор карт в ТИТАНАХ, и в итоге он может стать нишевым классом.



Жрец

Летальность в лейтгейме не идет на руку и **Контроль Жрецу**. Комбинация Сиф Мага, ОТК Шамана и Биг Бист Охотника разрушительна для него. ОТК Шаман - худший матч-ап из трех, поскольку его комбинацию практически невозможно предотвратить. Один из матч-апов, в котором Контроль Жрец хорошо справляется, это Мех Разбойник, поэтому нерф Лабораторного монтажника мало ему помогает. Дела Андуина плохи.

Андед Жрец выглядит слабым, однако большинство его сборок не используют Амантула - лучшую карту в колоде. По этой причине колода должна быть лучше, чем она выглядит. Впрочем, навряд ли многих это заинтересует. Колода старая, а сборка ее в целом осталась такой же.

Астральный Жрец, к сожалению, не работает.



Чернокнижник

Биг Чернокнижник потрясающе показывает себя ниже Алмаза 5, однако на более высоких рангах ситуация хуже. Это плохой знак, который говорит о том, что с лучшими оптимизированными колодами ему не справиться. Матч-ап с Биг Бист Охотником на удивление хорош, а вот Маг и Шаман для него сущий кошмар. Чернокнижник не может обыграть огромный взрывной урон, особенно от ОТК. Нерф Мех Разбойника должен помочь, поскольку этот матч-ап тоже был ужасен. Если Биг Бист Охотнику удастся умерить пыл Мага и Шамана, Биг Чернокнижник может этим воспользоваться и подняться выше в мете. Если же мету будут диктовать Маг и Шаман, Гул'дану не стоит рассчитывать на многое.

Курс Чернокнижник не так силен на низких рангах, зато он лучше сражается на высоких. Его матч-ап с Магом лучше, поскольку он сам ставит противника на счетчик и не так уязвим перед Эхом. Неизбежность Проклятий глубин делает его отличным ответом на Контроль Жреца. В то же время, по сравнению с Биг Чернокнижником, он не намного хуже выступает против Биг Бист Охотника. Встреча с ОТК Шаманом для него настолько же плоха. Если вы играете на Алмазе 4 и выше, Курс Чернокнижник станет лучшим выбором, чем Биг.

Локен **Контроль Чернокнижник** также проходит оптимизацию, однако сложно сказать, насколько он силен. Похоже, он уступает двум другим колодам класса и скоро выпадет из меты.

Пока что можно предположить, что **Бесолок** не очень хорош, и есть веская причина, почему он практически не встречается выше Золота.



Охотник на демонов

Релик ДХ не спеша зарабатывает себе статистику, хоть игроки и пытаются испортить ее ужасными картами в своих сборках. Он также может приспособиться к изменениям меты, поскольку, в теории, может вместить в себя массу инструментов для саботажа Мага и Шамана ценой других матч-апов. Но поскольку Биг Бист Охотник составляет огромную силу в мете, Иллидану пока что не стоит беспокоиться.

Согласно небольшой выборке, **Изгой ДХ** должен быть силен. Это одна из немногих колод, которая хорошо выступает против обоих архетипов Охотника. Отсутствие новых карт в колоде закономерно ведет к низкой популярности, однако если Рексар набил вам оскомину, это отличное решение. По предварительным данным Изгой ДХ может занять место в Тир-2 меты.



Воин

Контроль Воин неиграбелен. Это огромное разочарование для фанатов Одина главного куратора, однако не стоит терять оптимизм. Статистика намекает, что есть способ сделать Одина успешным финишером в будущем. Главный недостаток Воина, который мешает ему соревноваться в нынешней мете, мало связан с самим Одином. Подробнее об этом в классовой секции.

Воин на иступлении встречается редко, но бить должен метко. Остальные колоды класса безнадежны.



Друид

Не обращайте внимание на статистику Друида за неделю. Она абсолютно не отражает всех его возможностей. Ситуация с классом простая. У него есть огромная гора совершенно мусорных колод, которые не работают. Сборки с бафами силы героя слабы. Агро Друид очень быстро выбивается из сил, а комбо с Эонар и Фрейей слишком медленное.

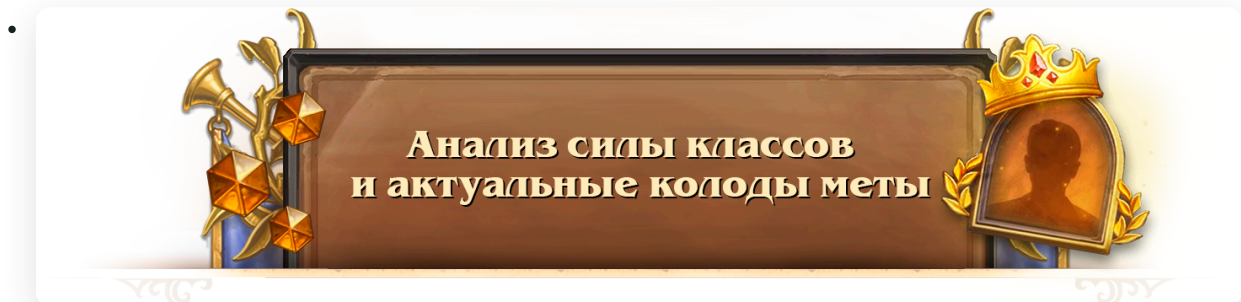
Однако во всем этом есть один самородок - **Токен Друид** с **Кругом барабанов** и **Топиором Огнекустом**. Такая колода способна соревноваться на высоких рангах. Ее худший матч-ап - Мех Разбойник (20% на 80%), поэтому спад последнего должен привести к росту эффективности Друида после патча. Нерф **Прочного алиби** - залог успеха для Токен Друида, а отличный матч-ап с Биг Бист Охотником только укрепит положение Малфуриона. Если Мех Разбойник полностью исчезнет из меты, Токен Друид и вовсе может стать Тир-1 колодой. Берегитесь этого архетипа.




Паладин


Чистый Паладин - уверенная колода. Сборка на паладинах-рекрутах кажется многообещающей, поскольку она создает серьезные проблемы для Охотника. Оптимизированная версия должна быть одинаково успешной и против Биг Бист, и против Секрет архетипов. Неплох и матч-ап с Шаманом. Больше всего последователей Света пугает Маг, однако нерф этой колоды может открыть больше возможностей для Утера.

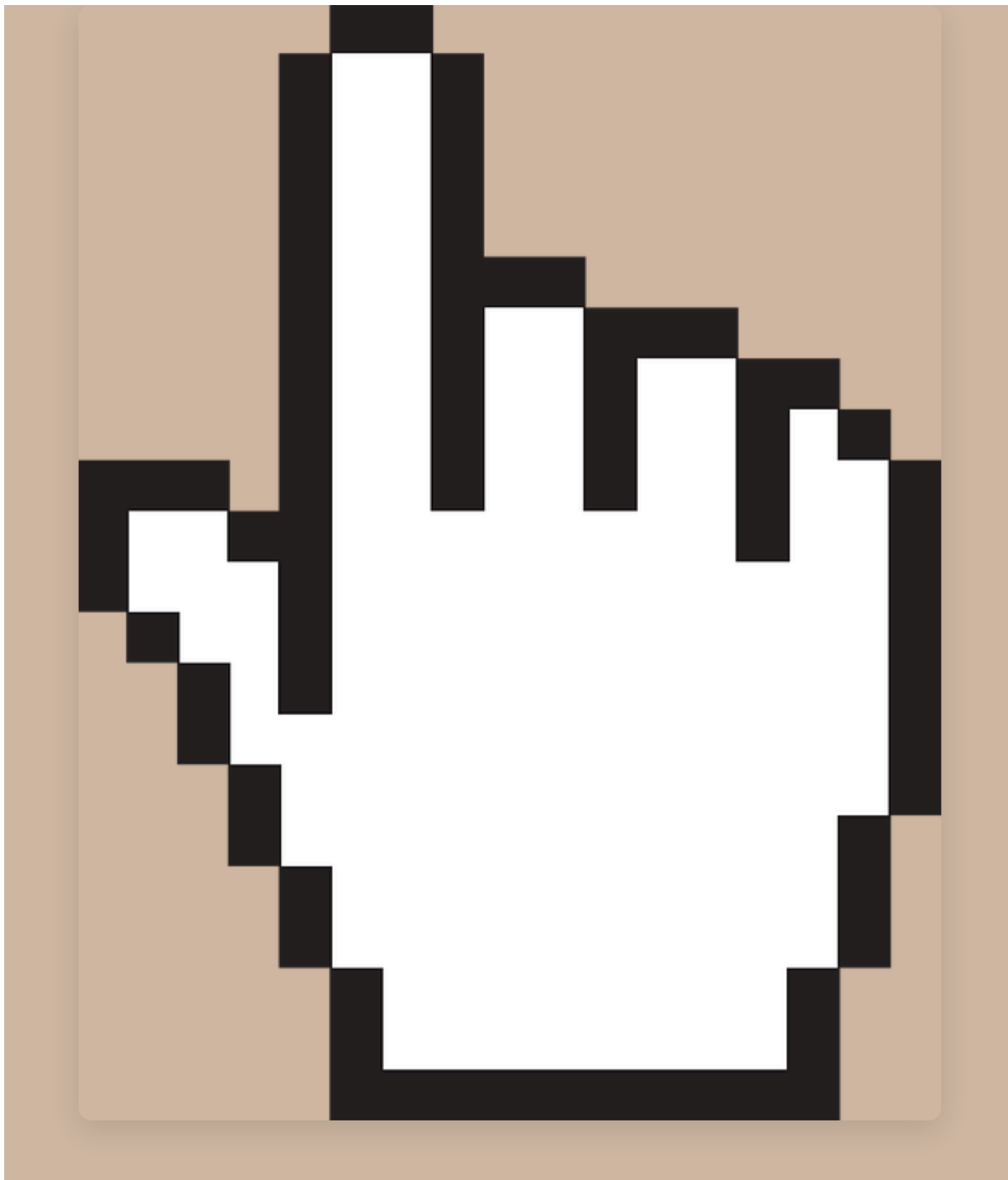
Мех Паладин недостаточно хорош для текущей меты. Посредственность часто становится смертельным приговором для агрессивных колод, а улучшить сборку практически невозможно.



- **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.





Сиф Маг был одной из метаобразующих стратегий в первую неделю ТИТАНОВ. Однако с нерфом **Прочного алиби** его лучшая сборка может видоизмениться. Впрочем, конкретная замена вполне очевидна.

На многих рангах **Прочное алиби** не было такой уж хорошей картой. Оно невероятно сильно против ОТК Шамана и Токен Друида, однако малопригодно для остальных матч-апов. Если бы карта по-прежнему стоила 2 маны, она была бы важна для топа Легенды, но на остальных рангах ее лучше было бы заменить **Силой звезд** из-за целого ряда матч-апов. Теперь же, когда алиби стоит 3 маны, Маг и вовсе может от него отказаться.

Окончательное решение можно будет принять только через неделю, поскольку заклинание все еще очень полезно против ОТК Шамана.

Одна из малозаметных, но мощных карт в колоде - это **Леди Назжар**. Ее способность в форме Тайной магии на удешевление заклинаний очень ценна в целом ряде матч-апов, включая Контроль Жреца, ДК Крови, ОТК Шамана и зеркало. Она повышает взрывной урон от комбинации с Сиф до такой степени, что избежать его трудно даже ДК Крови с его **Кровью вампира**. Вместе с тем **Леди Назжар** позволяет реализовать комбинацию раньше, что важно в гонке за ОТК с ОТК Шаманом другим Сиф Магом. При этом у карты есть еще две способности, которые могут быть полезны в других матч-апах, например против Биг Бист Охотника.

Еще одна важная карта архетипа - это Элементальное вдохновение. Почему-то распространенными стали сборки только с одной, а иногда и вообще без копий этой карты. Похоже, что это ошибка, поскольку это сильный финишер во многих матч-апах. Давление, которое создает карта, ценно в медленных партиях, а быстрые колоды вообще ничем не могут ответить на нее. С Элементальным вдохновением Сиф Магу не нужно полностью полагаться на саму Сиф. Заклинание также отлично сочетается с **Космическими клавишными**.

Зато не доказал своей надобности Норганнон. Титан становится балластом в зеркальной встрече Магов, поскольку уязвим перед **Эхом**. Это легко определить, поскольку он плох и в матч-апе с Чернокнижником, который тоже играет эту карту. В других противостояниях титан не настолько силен, чтобы нивелировать этот негативный эффект. Лучше всего Норганнон выступает против Друида из-за своего высокого здоровья. Если популярность Мага пойдет на спад, его можно попробовать вернуть в сборку.

Одна копия **Добавить громкости** приемлема. Редко когда удастся сыграть это заклинание дважды за одну партию, и вторая копия часто становится мертвой, поскольку Маг и так быстро заполняет свою руку.

Колоды Мага

-  **Сиф Маг**


[назад к выбору класса](#)

-  **РАЗБОЙНИК**

Оптимизация **Мех Разбойника** после нерфа Лабораторного монтажника - непростая задача. Вопреки убеждениям многих игроков, этот механизм не был одной из лучших карт в колоде. А за 5 маны он и вовсе может не пробиться в сборку, хотя пока что остается в ней из-за отсутствия статистики.

Карты, которые не впечатляют в самой популярной сборке Мех Разбойника (от NoHandsGamer), это **Зиллиакс** и **Бронзовая привратница**. Также колоде совершенно не нужен В-07-ТР-0Н Прайм. Единственная причина, по которой титан все еще в колоде, это

отсутствие для него лучшей замены. С уходом **Зиллиакса** и **Бронзовой привратницы** это худшая карта в колоде.

Если говорить о хороших легендарках за 6 маны, то это, конечно же, **Крабато**. Гигант обладает отличной статистикой и должен расцениваться как ключевая карта архетипа. **Ошибка** - дополнительный 1-й дроп, который поможет реализовать ранний магнетизм. Колода в целом жадная до 1-х дропов.

Чуть заметнее стал **Секрет Разбойник**, сборку которого популяризовал **Винпухоррог**. **Игнис Вечное Пламя** обладает хорошим потенциалом для завершения партий, однако недостаток активаторов для него мешает его ненадежности. В то же время другие карты с ковкой, помимо **Дозорного Солнца**, плохо вписываются в колоду, поэтому улучшить сборку трудно.

Миракл Разбойник не впечатляет. Синергии с **Мимионом Гением** - хорошее дополнение к архетипу, однако другие способы победы колоды, похоже, устарели. **Кладбище Грехопада** уже не так сильно на фоне остальных стратегий.

Колоды Разбойника

- **Мех Разбойник**



- **Секрет Разбойник**



- **Миракл Разбойник**



[назад к выбору класса](#)



Биг Бист Охотник - та самая колода, которая только и делает, что побеждает, особенно после нерфов Мага и Разбойника. Теорикрафт сборка, представленная ранее, оказалась успешной, хотя и в нее можно внести несколько поправок.

Одна из них - замена **Йормунгара** покрупнее на **Пробуждающие толчки**. Комбинация **Тощей Гончей** с **Йормунгаром** покрупнее сильна, но похоже, что Охотнику сложно реализовать ее в некоторых матч-апах. Многие колоды попросту не выставляют мелких существ против Охотника. **Пробуждающие толчки** - отличный инструмент давления в ранней игре, что как раз-таки и нужно Рексару против Мага, Шамана и Друида.

Другое изменение - это карты саботажа. **Крушитель колонок** и **Мастер клинка Окани** занимают места **Музыканта Терновой Мантии** и **Бочки обезьян**. **Бочка обезьян** - очень слабая карта на данный момент, поскольку практически не оказывает давления на медленных противников. **Пробуждающие толчки** намного лучше в этом плане. **Музыкант Терновой Мантии** неплох, но без **Бочки обезьян** он становится слабее.

Крушитель колонок хорош против Мага, Друида и Шамана. **Мастер клинка Окани** особенно силен против Шамана. Охотнику нужно замедлить эти колоды, чтобы успеть достичь своего пика силы. **Круг барабанов** - огромная проблема для Охотника, в то время как оптимизированный Шаман слишком быстро реализует свое ОТК.

Секрет Охотник - еще один многообещающий архетип класса. И хотя его ранние сборки пошли в агрессивном направлении, сильнейшим оказался Аркейн билд.

Указанная версия основана на сборке от Jimturperz с двумя заменами: вместо обеих **Многоруких лучниц** здесь лежит **Гидралодон** и вторая копия **Силы звезд**. Лучница выглядит слишком неуклюже, а отсутствие **Гидралодона** - большое упущение. Маловероятно, что гигант не станет одной из лучших карт в колоде. А его нынешний высокий винрейт без **Гидралодона** только подтверждает огромный потенциал архетипа. **Сила звезд** важна, поскольку с **Иглами морского ежа** позволяет справиться с **Кругом барабанов**. Если Друидов станет слишком много, в колоду можно взять и вторую копию **Игл** вместо одного **Рикошета** или **Чародейского выстрела** (обычно **Чародейский выстрел** является лучшим заклинанием за 1 ману в колоде).

Колоды Охотника

-  **Биг Бист Охотник**

-  **Аркейн Секрет Охотник**


[назад к выбору класса](#)



ОТК Шаман очень продуктивно улучшает свою сборку, совершенствуя ОТК комбинацию с Биолюминисценцией. Колода может выйти из этого процесса одной из самых опасных колод в игре. Нерф **Прочного алиби** - огромное подспорье для колоды, поскольку только из-за этой карты матч-ап с Магом был перекошен в сторону Джайны.

Вероятно, что еще ни один игрок не нашел лучшую сборку ОТК Шамана, поскольку анализ статистики колоды привел к появлению совершенно новой версии. Здесь же представлена и более "классическая" сборка. Собрать ее не так уж сложно. На данный момент требуется статистика по новой сборке, чтобы сравнить их друг с другом. Даже если новая версия не выстрелит, классическая хороша и сама по себе.

Новая сборка начинается с **Тотемной улики** - потенциально лучшего активатора для Биолюминисценции. Вместе с **Рабочим резцом** (карта, которая хорошо показывает себя и в классической сборке) эти карты позволяют реализовать ОТК комбинацию быстрее и легче. По идее, **Тотемная улика** соперничает со **Стаей на охоте** за звание активатора Биолюминисценции, однако нет причин убирать **Стаю на охоте** из колоды, поскольку карта гибкая и также сильна в ранней игре. **Свиток Азшары** часто берут в сборки с **Тотемной уликой**, однако он плохо себя показывает.

Колода может извлечь выгоду, отказываясь от карт и синергий с перегрузкой. Торим владыка бури не так уж хорош. Начинаящий молниемет зачастую оказывается ненужным, а более четкий набор карт с перегрузкой делает Голганнета Громовержца более предсказуемым. В этой сборке лежат только 3 уникальные карты с перегрузкой: **Молния**, **Древнее знание** и **Дух дикого волка**. **Молния** и **Дух дикого волка** - возможные части ОТК комбинации. **Духа дикого волка** можно заменить на **Грозу**, однако в нынешней мете она менее важна. **Гроза** может стать лучше, если вырастет популярность Друида.

Еще одна карта, которая повышает целостность ОТК, это **Раскаленный гейзер**. Шаману может понадобиться больше заклинаний на урон, чтобы он не попадал в ситуации, когда в руке есть все для Биолюминисценции, но нет самого урона. Кроме того, гейзер повышает предел взрывного урона в медленных матч-апах.

Последними дополнениями к сборке становятся **Школьный учитель** и **Летящая по волнам**. Эти существа ценны, поскольку дают Шаману проактивные ходы. **Великолепие Азшары** - хороший элемент комбинации, однако ни одно из этих существ нельзя считать ключевым для колоды.






Учитывая, насколько хорошо выглядят карты на тотемах, интересно, получится ли у колоды реализовать **Предвидение** с **Инзой** и **Нечто из глубин**, что было предложено wiRer на этой неделе. По немногочисленным экспериментам, **Предвидение** подает большие надежды. Главная цель всех этих карт - чаще находить Голганнета Громовержца, поскольку титан - это лучшая карта в колоде. Он настолько силен, что верным будет оставлять его на муллигане, если в колоде нет **Предвидения**.

Муллиган новой сборки довольно прост. Вы должны агрессивно искать **Рабочий резец** и **Предвидение**. **Стая на охоте** - также неплохая карта в стартовой руке. После них приоритет стоит отдавать **Тотемной улике**. В классической сборке на муллигане нужно искать **Рабочий резец**, **Стаю на охоте**, Голганнета Громовержца и **Инзу**.

Карты, которые вызывают больше всего сомнений в новой сборке, это **Раскаленный гейзер** и **Инза**. **Инза** особенно, поскольку легендарка становится хуже для сборки, где так мало карт с перегрузкой. Возможно, есть лучшая 4-я цель для **Предвидения**, однако пока что она не была найдена.

Тотем Шаман не воспел **Горн Владыки Ветра** и использует старую сборку из прошлой меты.

Колоды Шамана

-  **ОТК Шаман на перегрузке**

-  **ОТК Шаман с тотемами**

-  **Тотем Шаман**


[назад к выбору класса](#)



У **Контроль Жреца** возникают проблемы с таким количеством неизбежных лейтгейм финишеров в мете.

Архетип экспериментирует с той же картой, что и Секрет Разбойник, - Игнисом Вечное Пламя. Но и проблема с ним точно такая же: одного Протокола творения здесь недостаточно для надежной активации легендарки, из-за чего она слишком часто становится мертвой картой в руке. Добавьте к этому 10 карт от **Принца Ренатала** и все становится только хуже. Чтобы частично исправить ситуацию, можно попробовать добавить в колоду две копии **Дозорного Солнца**. Существо и так уже встречалось в **Контроль Жреце**, неплохо себя показывая, поскольку оно является еще одним источником исцеления, а также помогает реализовать **Собор искупления** по кривой маны.

Игроки сильно недооценивают **Аудиоусилитель** в колоде. Похоже, им кажется, что присутствие ОТК в мете делает **Аудиоусилителя** слишком медленным и незначительным. Логика понятна, однако реальные показатели карты говорят об обратном. Он выглядит очень сильно.

По сравнению с Фестивалем легенд, намного лучше стала **Грязная крыса**. Это ключевая карта в матч-апе с Магом.

Отдельно стоит отметить две карты, которые покинули архетип. **Кража личности** - слишком медленный источник ресурсов, который мало помогает справляться с опасными противниками. Многие колоды сейчас полагаются на синергии, поэтому воровство отдельных карт не приносит много выгоды. Интересно, что игроки сами захотели избавиться от **Кражи личности**, хотя она все еще хороша против Охотника и пары других менее популярных колод.

Если бы не нерф Лабораторного монтажника, Слово Тьмы: Гибель все еще было бы в сборке. Карта очень сильна против Мех Разбойника, но бесполезна против Мага и Шамана. Ей также не получится ответить на **Круг барабанов Друида**, если тот достаточно умен для того, чтобы придержать Культивацию в руке.

Андед Жрец неплох, но он не привлекает большого интереса. Представленная сборка совпадает с теорикрафтом и выглядит отлично. Амантул - отвратительно полезная карта как для **Контроль**, так и для **Андед Жреца**, лучшая в обоих архетипах, несмотря на свою стоимость.

• Колоды Жреца

• **Контроль Жрец**



• **Андед Жрец**



[назад к выбору класса](#)

РЫЦАРЬ СМЕРТИ



Чумной Рыцарь смерти с трудом справляется с формирующейся метой. Чтобы хоть как-то улучшить его эффективность, может понадобиться Игнис Вечное Пламя.

Проблема с ним ровно такая же - слишком мало карт с ковкой. Как и Разбойника, ДК использует только Дозорного Солнца. Возможно, в данном случае поможет Механогном-проводник. Раскопка очень сильна для ДК, следовательно, наибольший шанс заиграть у это 4-го дропа есть именно здесь. Еще одна полезная карта, которая поможет с возвращением на стол в лейтгейме, это Темница Йогг-Сарона. Она наиболее важна против Друида.

Чтобы освободить место в колоде, сборку покинули 3 самые слабые карты в двух экземплярах: **Костолом**, **Сектант-металлист** и **Удар чумы**.

Контроль Рыцарь смерти Крови почти не использует новых карт. В него можно было бы положить Игниса Вечное Пламя, но тогда пришлось бы добавить и 4 карты с ковкой, как для Чумного ДК. Вряд ли это стоит того.

Колоды Рыцаря смерти

-  **ДК Крови**
 → 
-  **Чумной ДК**
 → 

[назад к выбору класса](#)

ЧЕРНОКНИЖНИК

Чернокнижник становится только хуже по мере роста рангов и числа комбо колод, однако у него есть потенциал в случае изменений баланса. Класс вполне реален и у него есть несколько рабочих стратегий.

Биг Чернокнижнику стоит отказаться от Прожорливого кракена и Хаотичного поглощения и остановиться на **Эхо** и **Экскурсоводе**. Остальная часть сборки выглядит хорошо.

Курс Чернокнижник по схожим причинам стал использовать **Эхо**. **ДарХан Дратир** и **Лоцман сэр Финли** не так сильны в этом колоде, поэтому от них можно отказаться. Как и Биг Чернокнижник, Курс архетип страдает от плохих матч-апов с Шаманом и Магом, но намного лучше играет против Контроль Жреца.

Контроль Чернокнижник может отказаться от хайроллов и начать использовать больше существ, которые полезно раскопать Локеном **Тюремщиком Йогг-Сарона**. Сюда же можно добавить **Экскурсовода** и **Торговку доспехами**. Даже если в колоде будут две

плохие раскопки для Локена, третья всегда будет хорошей. **Тюремщик** повышает ценность **Фаноттема повелителя оперы** в лейтгейме, а также может стать активатором Сварки крыльев. Сварка крыльев не так полезна на данный момент, но должна вырасти в цене, если Друид станет популярнее.

Сложно что-то сказать по поводу **Бесолока**, поскольку его статистика обрывается на Золоте.

• Колоды Чернокнижника

• **Биг Чернокнижник**



• **Курс Чернокнижник**



• **Контроль Чернокнижник**



[назад к выбору класса](#)

• **ОХОТНИК НА ДЕМОНОВ**

Оптимизация **Релик Охотника на демонов** больше похожа на удаление всех плохих идей, нежели на поиск лучших карт. Набор с Игнисом Вечное Пламя выглядит ужасно. Реническое украшение тоже плохая карта. Йотун Вечный неплох, но игроки зачем-то оставляют его на муллигане. Не делайте этого.

В нынешней мете есть большой соблазн добавить в сборку несколько карт саботажа. **Мастера клинка Окани**, **Прокурора Мелтраникс** и **Крушителя колонок** - все они имеют свой вес в некоторых матч-апах. В колоде есть около 7 карт, от которых в принципе можно было бы отказаться, и у каждой из них есть свои плюсы и минусы для разных ситуаций.

Если не вдаваться в подробности: карты саботажа пока что не очень хороши. У Охотника есть больше слотов для вариативности, но у Охотника на демонов очень четкий геймплей. Карты саботажа мало что дают Иллидану, если только он не играет в мете, полной Магов и Шаманов. Если взять все эти карты в колоду сейчас, можно нарваться на несколько Охотников, и проиграть несколько лишних партий, поскольку в этом матч-апе эти карты не особо полезны. Следите за ситуацией на следующей неделе - возможно, что-то изменится.

Изгой Охотник на демонов не использует новые карты, но у него все хорошо.

Колоды ДХ

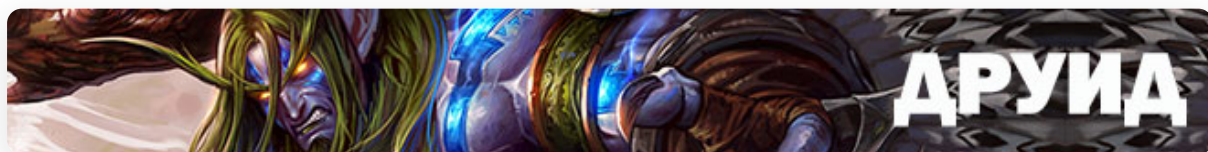
• **Релик Охотник на демонов**



• **Изгой Охотник на демонов**



[назад к выбору класса](#)



У Друида случился посредственный старт в дополнении, но класс сохранил конкурентоспособный потенциал в мете. Большим плюсом для него стал нерф Мех Разбойника, единственного матч-апа, в котором у Друида не было шансов. Лучше должна стать и встреча с Магом, поскольку только **Прочное алиби** удерживало Малфуриона от победы до выхода патча.

Чтобы **Токен Друид** не ударил в грязь лицом, ему тоже нужна оптимизация. Этот процесс еще не закончен, но у колоды уже есть сильная сборка, построенная на синергиях древней. Ключ к победе - только две карты с выбором эффекта в колоде, **Круг барабанов** и Дар Хранительницы жизни. Дар помогает **Топиору Огнекусту**, а **Круг барабанов** - главный способ победы в любом матч-апе. Чем чаще вы находите его с помощью **Объятий природы**, чем лучше ваши результаты. Колода вполне может попробовать отказаться даже от Дара Хранительницы жизни, но такое решение может слишком сильно ударить по Топиору.

Эта сборка окажется в прекрасном положении, если Мех Разбойник вывалится из меты. Она побеждает Сиф Мага, Биг Бист Охотника и Релик ДХ. Ей также нетрудно играть с Чернокнижником, и она уничтожает Рыцарей смерти. Контроль Жрец и ОТК Шаман - единственные неудобные матч-апы с винрейтом около 40-45%.

Колоды Друида

Токен Друид



[назад к выбору класса](#)



Воин оставил после себя одно неудовлетворение, хотя в **Контроль Воине** все же теплится надежда на будущее. Проблема колоды кроется не в Одина главном кураторе. Она хорошо сражается с Магом, Шаманом и Охотником на демонов - тремя классами с самыми сильными финишерами в мете. Воин с легкостью побеждает двух из них (Мага и ДХ), и на равных бьется с Шаманом. Сейчас этого не видно в статистике, поскольку не все сборки грамотно реализуют Одина.

Проблема Воина в выживаемости, а именно в том, что он полагается на наносящие урон ремувалы. Ревущее пламя и Испытание огнем - отличные карты, но они не могут справиться со сверхбольшими столами. В этом помогут **Потасовка** и **Вихрь клинков**. С ними становится сносным даже матч-ап с Мех Разбойником, даже до нерфа

Лабораторного монтажника. Проблемы доставляют другие классы, а в особенности Охотник, который полностью блокирует успех Воина.

Указанная сборка относится к Тир-4 меты - совсем не так плохо, как говорит обобщенная статистика. Немного изменений баланса с мини-набором - и колода может стать реальной угрозой.

Воин на иступлении? Колода неплоха, но очевидно, что с одной новой картой мало кто будет ей играть.

• Колоды Воина

• **Контроль Воин с Одним**



Воин на иступлении



[назад к выбору класса](#)



Паладин залег на дно, хотя у **Чистого Токен Паладина** есть большой потенциал. Представленная версия колоды хоть и сильна, но очень непопулярна - вероятно, потому что в ней нет титанов. **Боевой берейтор** и **Присяжные** подают большие надежды.

Конечно, вы можете играть и старой сборкой с **Горном Владыки Ветра**. Она тоже хорошо сражается, хотя паладины-рекруты выглядят предпочтительнее в матч-апе с Охотником.

Мех Паладин был полностью вытеснен Мех Разбойником из меты - как все и ожидали! Колоде не мешает больше 1-х дропов для раннего магнетизма, поэтому в нее была добавлена **Ошибка**. А вот Магата музыкальное проклятие, как оказалось, плохая карта.

• Колоды Паладина

• **Чистый Токен Паладин**



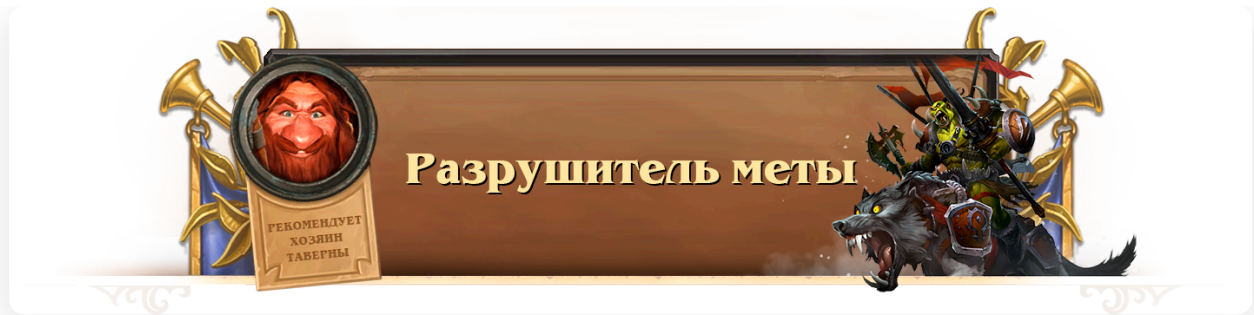
Чистый Паладин с оружием



Мех Паладин



[назад к выбору класса](#)









Биг Бист Охотник безоговорочно становится лучшим выбором на этой неделе. Если вы хотите надежных и легких очков рейтинга - вам сюда.

Но есть и интересное развитие со стороны других колод, что может перевернуть мету с ног на голову на следующей неделе. Многие зависят от оптимизации ОТК Шамана и популярности Токен Друида. ОТК Шаман претендует на звание самой сложной и влиятельной колоды Стандарта на высоких рангах. Токен Друид может полностью поменять расстановки сил в ладдере, если ему удастся извлечь пользу из падения Мех Разбойника.

Для ОТК Шамана большой проблемой могут стать карты саботажа со стороны Биг Бист Охотника. Возможно, такое техническое решение остановит рост колоды Тралла. А вот Токен Друид не боится Рексара и очень комфортно играет с ним. Он вполне может стать Тир-1 колодой в формате, где редко встречается Мех Разбойник.

Старт ТИТАНОВ оказался ярким, но все может стать только интереснее на следующей неделе.

-  **Биг Бист Охотник**

-  **ОТК Шаман на перегрузке**

-  **Токен Друид**


Источник www.vicioussyndicate.com на

языке оригинала