

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Первый мета-отчет ТИТАНОВ: топ колоды и глобальные переменны Стандарта

04.08.2023

Мета-отчеты

Мета-отчет

Первый мета-отчет ТИТАНОВ: топ колоды и глобальные переменны Стандарта

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



ТИТАНЫ — новое дополнение, которое вышло 1 августа. В Стандарте появились легендарные титаны — новый тип существ, которые используют одну из трех уникальных способностей каждый ход вместо атаки. Каждый класс получил по своему титану — и почти все они оказались сильными. Но что даже важнее, титаны — просто веселые карты, которые хочется использовать. У них мощные эффекты, крутые анимации, а еще есть потенциал закончить партию, если титан переживет ходы противника. Помимо этого в ТИТАНАХ появилась и новая механика ковки, а еще в Стандарте стало очень много сильных механизмов.

Но самое важное, что ТИТАНЫ действительно встряхнули мету Стандарта. В нынешней мете очень много новых колод, все классы экспериментируют со своими титанами и

другими картами. Мета Стандарта уже не будет прежней — старые и всем уже изрядно надоевшие архетипы или совсем исчезли из лadders, или уступили место новым лидерам. Ситуация в ладдере еще далека до стабильной: каждый день совершенствуются сборки, появляются новые архетипы, способные перевернуть всё с ног на голову.





Первый мета-отчет ТИТАНОВ расскажет об особенностях новой меты. Вы найдете лучшие колоды всех 11 классов, лидеров по винрейту и популярности, недооцененные и переоцененные колоды.

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

Разделы меты:



Основные тенденции лadders

-  *Сила классов и лучшие колоды*
 -  - Маг
 - - Разбойник
 - - Рыцарь смерти
 - - Чернокнижник
 - - Охотник
 - - Жрец
 - - Воин
 - - Паладин
 - - Шаман
 - - Друид
 - - Охотник на демонов
-  *Самые популярные колоды*
-  *Лидеры по винрейту*

Основные тенденции меты

Популярность классов на всех рангах

Маг

Разбойник

Рыцарь смерти

Чернокнижник

Охотник

Жрец

Воин

Паладин

Шаман

Друид

ДХ



Дополнение, которое мы заслужили. Наконец-то разработчики набрались смелости и выпустили дополнение с большим количеством не только интересных, но и сильных карт. Прошлые два дополнения мета была очень похожей, несмотря на ротацию Стандарта. Выход ТИТАНОВ чувствуется как новый год в Hearthstone, потому что всё перевернулось с ног на голову. У всех классов появились новые архетипы, а старые или совсем ушли в тень или хотя бы отступили на второй план.



Удались и легендарные титаны. Даже если бы в дополнении вышли эти 11 новых карт, они бы уже существенно изменили положение дел в ладдере. Почти все титаны встречаются в топовых колодах классов, людям нравится играть ими, да и мета во многом вращается вокруг этих юнитов.



Лидером новой меты стал Сиф Маг — самая популярная дека на высоких рангах, которой особенно часто и успешно играют в Легенде. Сиф Маг единолично привел класс на вершину меты, хотя у него много преследователей. Давно в топе меты не было Мага, и давно там не было берн колоды с ОТК потенциалом. Пожалуй, Сиф Маг слишком силен и со временем его понерфят, но едва ли колода такая уж токсичная — срочного вмешательства в баланс не требуется. По крайней мере это справедливо для всех рангов вне топа Легенды. В топе Маг уже действительно

проблема. Но по хорошей причине: Сиф Маг очень требователен к скиллу и только лучшие игроки раскрывают его потенциал на максимум.



Мех Разбойник — вторая по популярности дека в ладдере и лучшая по проценту побед. И Мех Рога так хорош несмотря на невыгодный матч-ап с Сиф Магом. Разбойник достаточно прост и прямолинеен в геймплее, построенном полностью вокруг механизмов и их баффов магнетизмом. Пожалуй, Мех Разбойник станет самым надежным выбором для игры — партии простые, геймплей незамысловатый, а общий винрейт лучше, чем у любого другого архетипа. Единственной ультимативной контроль Мех Разбойника станет Контроль Жрец, а против Сиф Мага все же есть неплохие шансы, особенно вне Легенды.



Рыцарь смерти забыл о старых колодах с 3 одинаковыми рунами. Теперь в топе оказался **Чумной ДК** с набором **Нечестивость-Нечестивость-Лед**. Колода быстро захватила сердца игроков — особенно на низких рангах, где Чумной ДК сохраняет позиции самого популярного архетипа. Там же у него и относительно сносный винрейт, хотя и далеко не лучший. С повышением ранга эффективность Чумного ДК заметно падает, так что мы не рекомендуем его тем, кто играет на победу.



Новый **ОТК Шаман на перегрузке** стал **главным хитом первого дня дополнения**. Во многом он похож на Сиф Мага. Архетип тоже единолично держит на своих плечах весь класс в топе по популярности. Колода ОТК Шамана тоже сложная, а значит набирает в популярности и в винрейте в Легенде. Сейчас понятно, что ОТК Шаман практически во всем уступает Сиф Магу, поэтому лучшей декой в игре его не назвать. Но Шамана с меньшей вероятностью понерфят, да и колода понравится всем, кто любит мощные комбинации, берн и ОТК колоды в целом.



Чернокнижник, Охотник и Жрец — три класса, которые сохранили старые архетипы, но используют новые карты ТИТАНОВ.

Серьезнее всех изменился **Биг Чернокнижник**, который играет очень много новых карт и чувствуется совсем по-новому. Это уже не мальчик для битья, как в прошлом дополнении, и грозная колода, способная смести любого огромными стадами в мидгейме.

Биг Бист Охотник все еще показывает отличный винрейт, хотя во многом потому, что ему удастся фармить неоптимальные новые колоды. Сам Биг Бист Хант берет лишь несколько новых карт, а его сборка доказала свою эффективность в прошлом дополнении. Но теперь управа на Бист Ханта есть, так что безоговорочным лидером ладдера он вряд ли станет.

Контроль Жрец нашел свою нишу, став главной контрой возвышающегося Мех Разбойника. В колоде Жреца появляется несколько новых сильных карт, хотя по своей сути архетип не изменился.



Воин и Друид активно экспериментируют с новыми картами. Этой паре классов еще нужно время, чтобы найти оптимальные сборки и адаптироваться к мете. У них много новых сильных карт, но при этом много и плохих колод, которые портят общую статистику. Наверняка и у Воина, и у Друида есть что-то конкурентоспособное, но не факт, что кто-то из этой пары сломает мету до первых балансных правок.



Паладин и **Охотник на демонов** — пара классов, которые пока что радуют меньше всех в этом дополнении. Они не смогли найти новые архетипы, хотя все еще дополнили старые деки несколькими новыми картами. В целом что-то сносное (с общим винрейтом выше 50%) есть и у Пала, и в ДХ, но до разрушителей меты они вряд ли дотянутся.



Переоцененные колоды меты: Чумной ДХ, Мех Жрец, Рок'н'ролл Воин, ДК Крови, Тяжелый Рамп Друид, Тир Паладин на воскрешении.

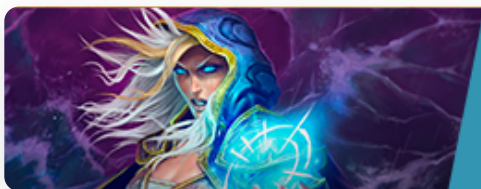
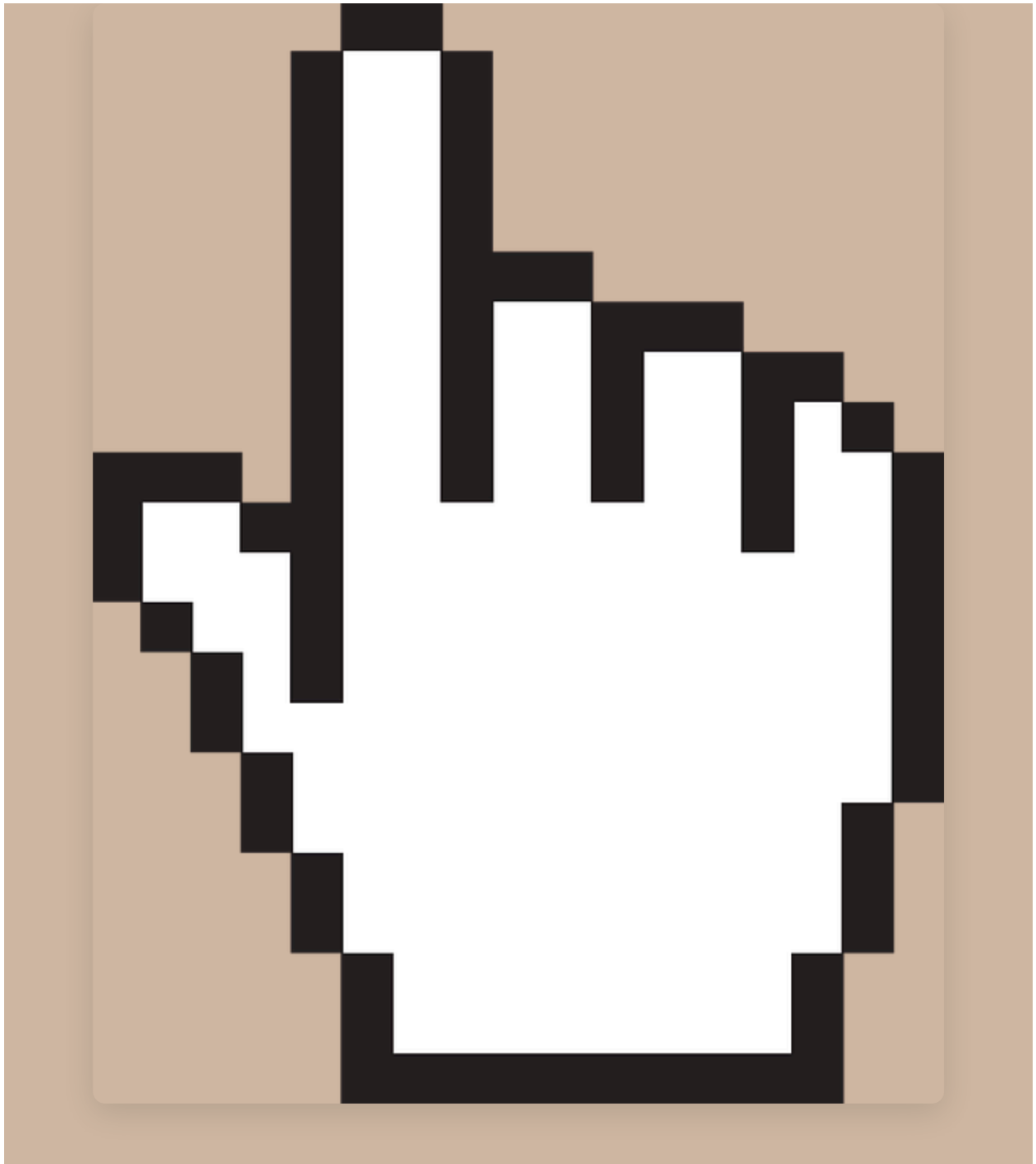


Недооцененные колоды: Мех Разбойник, Биг Мех Разбойник, Фейс Охотник.

[к содержанию](#)



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



МАГ

Сиф Маг — единственный архетип класса, которым много играют на любых рангах. Но только Сиф Мага достаточно. У деки огромный потенциал, она заслуженно занимает лидирующие позиции в ладдере. При этом колода сильно зависит от уровня исполнения игрока: чем выше ранг, тем лучше Сиф Маг выступает и тем более высокий процент побед показывает. Сиф Магом чаще, чем любой другой декой, берут топы Легенды.

Самое важное в игре Сиф Магом — понимать, что вы в первую очередь используете темповую, а не ОТК колоду. Сиф часто будет финишером, но основной урон можно

нанести со стола и взрывным уроном без баффа к урону от заклинаний. Очень хорошо показывает себя **Эхо**, целями которого часто становятся титаны, гиганты, натиски и юниты с другими полезными свойствами, которыми Маг может тут же воспользоваться, например **Таддиус Чудище**.

Сиф Маг достаточно быстро нашел близкий к оптимальному лист из 30 карт. Сборки все еще отличаются 2-3 картами, но в целом с составом колоды всё понятно. Берите Норганнона только в случае, если редко встречаете зеркальные матч-апы. В мидорах он плох из-за Эха противника. Улучшит мидоры **Леди Назжар**, а Элементальное вдохновение поможет при встрече с медленными оппонентами. В топе Легенды экспериментируют с исключением из колоды Мудрости Норганнона, **Прочного алиби** и других уже привычных карт. Пока что тенденция не массовая, поэтому сложно сказать, удачны ли такие радикальные меры.

-  **Классический Сиф Маг**



-  **Сиф Маг от XiaoT топ-1 Легенды**



-  **Сиф Маг без Прочного алиби топ-1 Легенды**



к содержанию



Мех Разбойник — простой по своей идее архетип. Вы делаете так, чтобы один механизм пережил ход противника, а после бафаете его магнетизмом. Помогают баффы маскировки, божественных щитов и т.д. Крайне сильна пара легендарок — Мимирон Гений и В-07-ТР-0Н Прайм, особенно если вы баффните им маскировку. Победными станет и пара карт **Ини Штурмоверть** или Лабораторный монражник в улучшенной версии, с помощью которых можно копировать большие мехи.

Самое интересное в отношении Мех Разбойника — какую версию использовать. Стримеры из топа Легенды почти всегда обращаются к классической темповой версии. Но есть и тяжелая сборка с парой **Иллюзионист Плет** + Устройство сдерживания. Комбинация очень сильная, если зайдет в нужном порядке и вовремя. И по статистике Биг Мех Разбойник в целом выступает лучше. Вероятно, в топе Легенды эту сборку не любят, потому что большие юниты уязвимее для **Эхо** Мага, а Сиф Маги в топе встречаются куда чаще, чем на других рангах. Но вне топа Легенды Биг Мех Рога выглядит даже интереснее обычной версии.

-  **Мех Разбойник от NoHandsGamer топ-197 Легенды**



-  **Биг Мех Разбойник**



[к содержанию](#)



Главное открытие ДК в первые дни дополнения — **Чумной Рыцарь смерти**. Колода эффектная, интересная и открывает новые пути игры классом, что здорово. Видно, что многим игрокам понравился Чумной ДК, потому что в первые дни он занимал топы по популярности на всех рангах за исключением Легенды. Но в Легенде в начале месяца очень мало людей, так что об основной массе игроков эти данные ничего не говорят.

Чумной ДК все еще очень популярен на рангах ниже Алмаза. В Алмазе винрейт архетипа падает уже до критически низкого уровня, то же можно наблюдать и в Легенде. На низких рангах ситуация чуть лучше, но чего-то сногшибательного Чумной ДК не показывает. Архетип все еще лучший внутри своего класса, но показатели скромные — явно не для тех, кто играет на победу и ищет оптимальную колоду. Но если вы хотите пофаниться или поиграть чем-то новым, Чумной Рыцарь смерти к вашим услугам.

Старый **ДК Крови** существует где-то на периферии ладдера. Он берет пару новых карт, но концепция архетипа не меняется. Винрейт плохой, но раньше игроков это не останавливало. Сейчас все, очевидно, переключились на новую деку класса, а об этой забыли. Вспоминать и не стоит.

-  **Чумной ДК от madmaunmatt топ-123 Легенды**



-  **Контроль ДК Крови**



[к содержанию](#)



Биг Чернокнижник — сильный архетип в нынешней мете. Дека и раньше исполняла безумные ходы в мидгейме с помощью **Бесформенной слизи**, **Мясного чудища**, **Таддиуса**

Чудища и Воскрешателя пехотинцев. Всё это осталось в колоде, более того мид и лейтгейм потенциал стали только лучше с появлением Саргераса Разрушителя.

Важным изменением стали ранние синергии с Кузней воли. Это очень сильная карта, которая позволяет Локу рано сражаться за стол, а не уповать только на Осквернение и другие зачистки. Но при этом и зачисток стало больше: отметим не сразу заметные Хаотичное поглощение и Уничтожение смертных. Карты не такие яркие, как Саргерас Разрушитель, но они помогут в начале партии, пока Чернокнижник наиболее уязвим.

Лока все еще можно продавить рано, что часто получается у Мех Разбойника. А еще у Чернокнижника не так много исцеления, поэтому он уязвим для взрывного урона Сиф Мага. Но даже с этими трудными матч-апами у Биг Лока хороший процент побед, потому что во всех других поединках он доминирует. Если вдруг разработчики понерфят Мага и Разбойника, но оставят Лока таким же, он легко станет лидером следующего патча.

-  **Биг Чернокнижник**



-  **Биг Чернокнижник от Gaboumme топ-75 Легенды**



-  **Курс Чернокнижник**



[к содержанию](#)



Охотник чувствует себя отлично. Сразу два архетипа класса показывают одни из лучших проценты побед. Отчасти это связано с тем, что и **Бист Хант**, и **Фейс Хант** нашли оптимальные сборки еще в прошлом дополнении, а сейчас чаще всего просто добавляют пару новых карт. Учитывайте и общий агрессивный стиль игры, который легко наказывает экспериментальные и слишком жадные деки, коих сейчас очень много. К тому же оба Охотника отлично играют против Сиф Мага — и могут пробить его даже сквозь **Прочное алиби**.

Биг Бист Охотник, ставший безоговорочным лидером прошлой меты, вряд ли повторит свой успех сейчас. Винрейт у него отличный, но если численность архетипа вырастет, управу на него найдут. Уже сейчас дека сильно страдает и от Мех Роги, и от Биг Чернокнижника. Эта пара может легко перехватить контроль над столом Охотника, а обороняться ему чаще всего нечем. То же справедливо и для Фейс Ханта.

-  **Фейс Секрет Хант от RonMexico топ-63 Легенды**



-  **Фейс Секрет Хант**



-  **Ренатал Биг Бист Охотник от Tak1 топ-95 Легенды**



-  **Биг Бист Охотник от Ashzmachine топ-398 Легенды**



[к содержанию](#)



Позиция **Контроль Жреца** напоминает ту, что была в прошлом дополнении. Архетип держится где-то в топе по популярности, стабильно переигрывает пару-тройку метовых дек, им успешно пользуются опытейшие игроки из топа Легенды. Но общий винрейт Контроль Приста в лучшем случае держится у отметки в 50%, у него есть ряд плохих матч-апов, а стоимость колоды и медленный геймплей отпугивают игроков. Сейчас главными проблемами Жреца станут колоды со взрывным уроном — Маг и ОТК Шаман. Сложными станут и матч-апы с Охотниками. Зато Контроль Жрец без шансов переигрывает Мех Рогу, чем больше никто в ладдере похвастаться не может. В сборках Контроль Жреца особо не поменялся. Возьмите в деку титана Амантула, хорош и Игнис Вечное Пламя. В генерации ресурсов помогают новые Протокол творения и Ложный приверженец. Поскольку в ладдере очень много Сиф Магов, рекомендуем играть две Грязные крысы — часто это единственный способ победы в этом матч-апе. Вытащить из руки и уничтожить нужно, конечно же, саму Сиф.

Мех Жрец — ловушка.

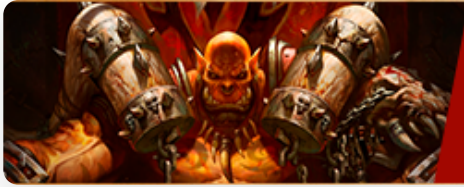
-  **Контроль Жрец от Vegetariamon топ-177 Легенды**



-  **Мех Жрец с Астральным механизмом от Odemain**



[к содержанию](#)



ВОИН

За несколько дней, что вышли ТИТАНЫ, Воин уже успел сменить несколько архетипов. В первые дни часто играл Воин с Рок'н'роллом Черной горы, пытался вернуться в мету и Воин на исступлении. Сейчас про эту пару уже забыли, зато популярность набирает **Контроль Воин с Одним**. Эта легендарка дает очень простой и уверенный способ победы, вот только нужно до него еще дожить. Всё не так плохо в матч-апе с Сиф Магом из-за огромного количества брони. Но катастрофой станут все матч-апы, где идет борьба за стол. Массовые зачистки у Воина, как отметил J_Alexander, созданы еще в 2014 году, так что для нынешней меты не подходит. Биг Чернокнижник может играючи переиграть Воина по ресурсам, задавить огромными стататами и липкими существами. То же делает и Мех Разбойник, но намного раньше. Какой этап игры не возьмите, играть от обороны Воину очень сложно. И кажется, такого быть не должно.

-  **Ренатал Один Воин от McBanterFace топ-24 Легенды**

-



-  **Один Воин от Azurte топ-398 Легенды**

-



-

[к содержанию](#)



ПАЛАДИН

-

Паладин разочаровывает, пожалуй, больше чем любой другой класс в нынешней мете. Как и раньше, у Пала два рабочих архетипа — **Чистый Паладин** и **Мех Паладин**. Обе деки берут несколько новых карт, что уже хорошо. Но винреит даже на низких рангах у этой пары средний. Точно не худший в мете, но и далекий от лидеров. И к высоким рангам класс полностью пропадает с радаров.

-  **Чистый Паладин**

-



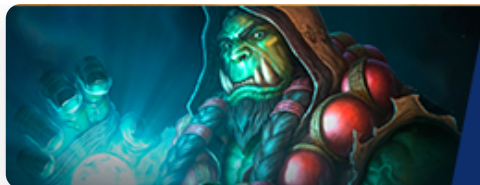
-  **Мех Паладин от Zentiko топ-297 Легенды**

-



-

[к содержанию](#)



ШАМАН

ОТК Шаман на перегрузке — сильная колода в умелых руках. Чаще всего ею пользуются в Легенде, где она же и показывает куда более высокий процент побед, чем на низких рангах.

Главная проблема архетипа — Сиф Маг. Мало того, что у дек часто похожий план на игру, так что колоды, готовые к матч-апу с Магом, будут готовы и к поединку с Шаманом. Плохо и то, что при встрече с Сиф Магом Шаман мало что может сделать. Шаману нужно подготовить свою ОТК комбинацию, разыграв за ход до нее **Вспышку молнии**. И как только это происходит, Сиф Маг использует **Прочное алиби** и защищается от ОТК комбинации. У Шамана такого защитного инструмента нет, а исцеления в этом поединке часто не хватает, потому что и Маг может задавить ОТК комбинацией.



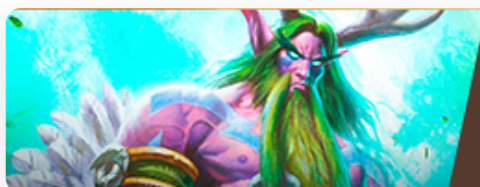
ОТК Шаман от Aojiru топ-33 Легенды



ОТК Шаман от Jorr1313 топ-27 Легенды



[к содержанию](#)



ДРУИД

Друид начал свой путь в ТИТАНАХ с целого ряда плохих теорикрафтовых колод, которые показали ужасные результаты, хотя класс выглядел многообещающе. В результате о Друиде уже на второй день почти все забыли. Но возможно, дело не в том, что класс плохой, а в том, что для него еще не нашли хорошую колоду.

Предлагаем три совсем разные передовые сборки Друида, которые играют от заспама стола. Может быть, какая-то из них покажет хороший процент побед, может быть хорошую деку еще не нашли. Но Друида слишком рано списывать со счетов.



Рамп Друид от Meati топ-7 Легенды



Тяжелый Токен Друид от NoHadnsGamer топ-224

Легенды

-  → 
 -  **Агро Токен Друид от Guilltroll топ-213 Легенды**

-  → 
 -

[к содержанию](#)



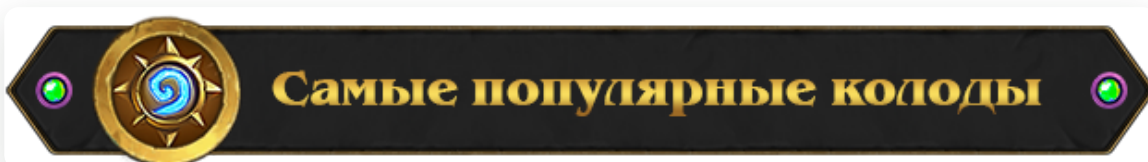
Пока что единственная метовая колода класса — старый **Релик ДХ**, дополненный несколькими новыми картами. Архетип не назвать плохим, но он старый и уже многим изрядно надоевший. Новые карты хороши, но не сильно меняют геймплей.

По статистике Релик ДХ — средняя по силе дека. Не отлично, но и не ужасно.

-  **Релик Охотник на демонов**

-  → 

[к содержанию](#)



Список самых популярных архетипов на всех рангах за последние сутки. Ниже не всегда показаны самые распространенные сборки, но самые эффективные. Ожидайте встретить много Сиф Машлв, но совсем не обязательно представленную версию.

-  **Чумной ДК от madmaunmatt топ-123 Легенды**

-  → 

-  **Сиф Маг топ-1 Легенды**










-  → 

-  **Биг Чернокнижник**

-  → 

-  **Мех Разбойник от NoHandsGamer топ-197**

Легенды







-   **Контроль Жрец от Vegetariamon топ-177 Легенды**
-   **Ренатал Один Воин от McBanterFace топ-24 Легенды**
-   **Ренатал Биг Бист Охотник от Таки топ-95 Легенды**
-   **Фейс Секрет Хант от RonMexico топ-63 Легенды**
- 

[к содержанию](#)



Лидеры по винрейту последнего дня. Этот показатель не всегда отображает лучшую колоду в игре, но ту, которой большинство играет успешнее всего — по целому ряду причин. Разные ранги, разные сборки, противники и условия. Колоды с самым высоким винрейтом не обязательно самые сильные в долгосрочной перспективе, на вашем ранге и с вашим уровнем игры.

Вы можете показать высокий винрейт колодами, у которых низкий процент побед по статистике. И наоборот, можно играть безуспешно представленными ниже колодами.

-  **Мех Разбойник от NoHandsGamer топ-197 Легенды**
 -  **Ренатал Биг Бист Охотник от Такі топ-95 Легенды**
 -  **Биг Мех Разбойник**
 -  **Фейс Секрет Хант от RonMexico топ-63 Легенды**
 -  **Сиф Маг топ-1 Легенды**
 -  **Биг Чернокнижник**
- [к содержанию](#)



Спасибо за внимание. Высоких рангов.