

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Мех Маг — главное открытие Затонувшего города. Большой гайд по архетипу

14.04.2022

Гайды

Путешествие в Затонувший город

Мех Маг — главное открытие Затонувшего города.  
Большой гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Путешествие в Затонувший город — первое дополнение Года Гидры — в игре с 12 апреля. Вместе с дополнением случились и ротация Стандарта, и обновление Основного набора. Все эти факторы кардинально изменили мету режима и добавили в игру целый ряд новых архетипов. Самый примечательный из них — Мех Маг. Эта новая колода быстро захватила ладдер. Сегодня это самый популярный архетип на большинстве рангов.

Мех Маг набрал такую популярность по многим причинам. Первая — у колоды хорошее распределение матч-апов и отличный общий винрейт. Плохих поединков минимум, а если они и есть, то неплохие шансы на победу все еще сохраняются. Мех Маг может переиграть любого.

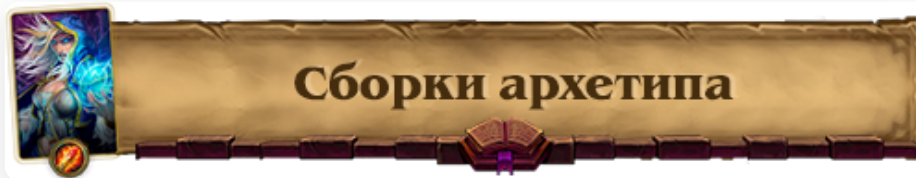
Вторая причина популярности Мех Мага — колоду легко собрать, вам потребуется не так много чародейной пыли, а при желании сборку можно удешевить до 2000 чародейной пыли.

Такого Мех Мага сможет позволить себе любой игрок. Третья причина успеха Мех Мага в ранней мете — приятный и понятный геймплей. Он не всегда простой и очевидный, но и не совсем уж замысловатый, как у Нага Мага или ОТК Жреца с Элвинским ведром. Здорово, что Мех Маг — классическая темповая колода, которая играет от стола, разменивается с существами противника и переигрывает его в контроле игрового поля. В прошлом году таких архетипов было не так много — игроки по ним соскучились.

Первый гайд в мете Путешествия в Затонувший город расскажет все о Мех Маге. Вы найдете самые успешные сборки архетипа и научитесь собирать собственные. Мы обсудим основы и тонкости муллигана, стратегии игры и матч-апы в ранней мете дополнения.

### Содержание гайда:

1. *Сборки архетипа*
2. *Как собрать колоду*
3.       - *Основа колоды*
4.       - *Опциональные и технические карты*
5.       - *Замены*
6.       - *Максимально бюджетная версия*
7. *Муллиган*
8. *Стратегия игры*
9.   ◦ *Основа геймплея*
  - *Ключевые комбинации*
  - *Мех Маг на различных стадиях партии*
  - *О случайных эффектах*
10. *Матч-апы*



Игроки достаточно быстро определились если не с оптимальной, то с хорошей сборкой Мех Мага. Среди мехов не такой большой выбор — они одинаковые почти во всех колодах. Но отличаются вспомогательные карты — обычно 2-4 опции.

Далее мы познакомимся с 4 оптимальными сборками для ранней меты Путешествия в Затонувший город.



Мех Маг с Огненными шарами

# Мех Маг с Огненными шарами



Версия с парой **Огненных шаров** не самая популярная в ладдере, а зря — именно у нее самый высокий винрейт среди всех Мех Магов. **Огненный шар** — простое, но эффективное и результативное заклинание. С ним можно закончить партию даже в случае, если оппонент захватил игровое поле. Единственный недостаток — иногда **Огненный шар** заходит слишком рано и лежит в руке мертвым грузом.

---

Балинда Мех Маг

# Балинда Мех Маг



- **Убраны:** Огненный шар, Трогг Железного рудника
- **Добавлены:** Балинда Каменный Очаг, Амулет пламени дракона, Глубоководная пробудительница

















Интересная сборка с биг спелл синергиями. Вы редко разыграете **Амулет пламени дракона** за 10 маны — до этого момента партии попросту не затягиваются. Зато тяжелый спелл всегда можно убрать обратно в колоду обменом, чтобы активировать мощные боевые кличи **Балинды Каменный Очаг** и **Глубоководной пробудительницы**. Оба существа могут достать из колоды не только **Амулет пламени дракона**, но и **Глубоководный портал** — в этом случае вы получите не так много выгоды от самих боевых кличей, зато в руке окажется одна из лучших карт Мех Мага.

Сборка показывает хороший винрейт: второй после колоды с **Огненными шарами**.



Мех Маг с Бранном и **Казакусом**

# Мех Маг с Бранном и Казакусом

 <p>Трогг Железного рудника</p> <p>После того как противник разыгрывает заклинание, призывает еще одного трогга Железного рудника.</p> <p>1 Механизм</p> <p>x2</p>	 <p>Шелкун</p> <p>Божественный щит. Боевой клич: случайный механизм у вас в руке получает +1/+1.</p> <p>1 Механизм</p> <p>x2</p>	 <p>Инженер-посада</p> <p>Боевой клич: вы раскрываете механизм. Он стоит на (1) меньше.</p> <p>2 Механизм</p> <p>x2</p>	 <p>Раздражитель</p> <p>Провокация. Божественный щит.</p> <p>2 Механизм</p> <p>x2</p>	 <p>Сторожевой механизм</p> <p>Когда вы призываете механизм, получаете +1/+1.</p> <p>2 Механизм</p> <p>x2</p>	 <p>Подводный топограф</p> <p>Боевой клич: Улов. Если это механизм, вы берете его.</p> <p>2 Механизм</p> <p>x2</p>
 <p>Спящие на глубине</p> <p>Боевой клич: выберите ваше существо. Вы раскрываете существо такого же типа.</p> <p>2 Все</p> <p>x2</p>	 <p>Брацы Бронзоборяд</p> <p>«Боевой клич» ваших существ срабатывает дважды.</p> <p>3 Механизм</p> <p>x2</p>	 <p>Меха-акула</p> <p>Когда вы призываете механизм, наносит 3 ед. урона, случайно расположенного мекку (если противник).</p> <p>3 Механизм</p> <p>x2</p>	 <p>Губоководный поргид</p> <p>Вы берете механизм. Уменьшает стоимость механизмов у вас в руке на (1).</p> <p>3 Механизм</p> <p>x2</p>	 <p>Оператор-разведчик</p> <p>Боевой клич: если у вас под контролем есть механизм, призывает двух мекзурь (2/1).</p> <p>3 Механизм</p> <p>x2</p>	 <p>Чистильщик/Ашшары</p> <p>Боевой клич: подожгите глубинного чистильщика в конце вашей колоды.</p> <p>3 Механизм</p> <p>x2</p>
 <p>Ванитель-обложка-каллах</p> <p>Боевой клич: если в вашей колоде нет карт за (4), создает копию с выбранной вами характеристикой.</p> <p>4 Механизм</p> <p>x2</p>	 <p>Гориллабот А-3</p> <p>Боевой клич: если у вас под контролем есть другой механизм, вы раскрываете механизм.</p> <p>3 Механизм</p> <p>x2</p>	 <p>Мипи Штормверть</p> <p>Боевой клич: выберите ваш механизм. Призывает его копию с «Божественным щитом» и «Божественным щитом».</p> <p>5 Механизм</p> <p>x2</p>	 <p>Материнский корабль</p> <p>Натиск. Преданный экипаж: призывает два случайных механизма стоимостью (3) или меньше.</p> <p>6 Механизм</p> <p>x2</p>	 <p>Гся Гехтоническая</p> <p>Гигант +2. Когда атакует ваш механизм, наносит противнику 1 ед. урона.</p> <p>8 Механизм</p> <p>x2</p>	

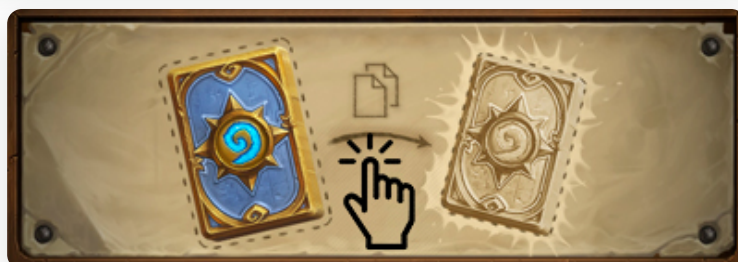
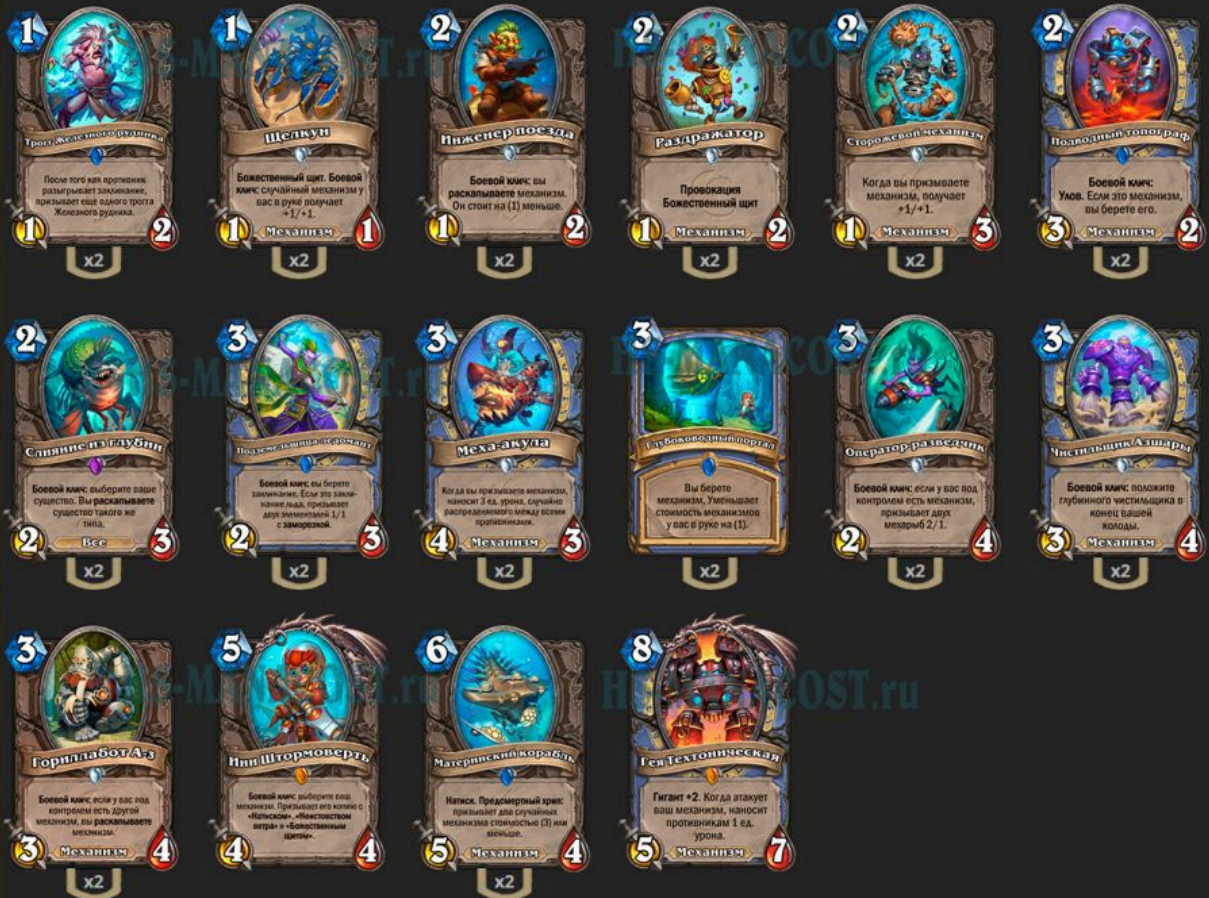


- **Убраны:** Огненный шар
- **Добавлены:** Бранн Бронзобород, Ваятель големов Казакус
- Еще один способ занять два вакантных слота: использовать Бранна Бронзоборода и Ваятеля големов Казакуса. Карты отлично работают друг с другом, но их можно использовать и порознь. Боевых кличей для комбинаций с Бранном достаточно, а Ваятель големов Казакус неплох и самостоятельно.

---

Мех Маг с Подземельщицей-ледомантом

# Мех Маг с Подземельщицей-ледомантом

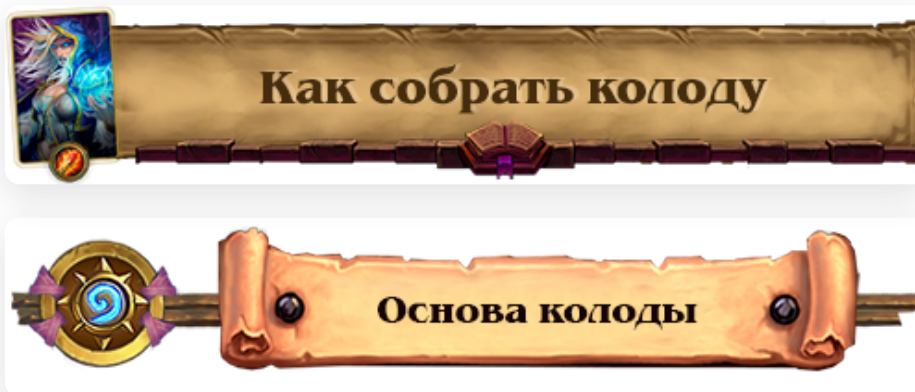


- **Убраны:** Огненный шар
- **Добавлены:** Подземельщица-ледомант

Самая популярная версия Мех Мага с Подземельщицей-ледомантом. В сборке только одно заклинание, которое Подземельщица-ледомант и будет доставать всегда — Глубоководный портал. Это не заклинание школы Льда, так что 1/1 токенов вы не увидите.

Идея в том, что Глубоководный портал — очень сильная карта, которую Маг почти всегда хочет увидеть в руке. Это действительно так, но оправдано ли использование слабого третьего дропа без тэга "механизм" — вопрос открытый. Вам нужно потратить 6 маны: сначала на розыгрыш Подземельщицы-ледоманта, а потом и на Глубоководный портал, чтобы добрать один мех в руку и удешевить их все на 1 маны. Такие инвестиции не всегда окупают себя в темповой и достаточно агрессивной колоде. К тому же порой можно добрать в руку сначала Глубоководный порталы, а уже потом Подземельщицу-ледоманта — в этом случае Маг окажется в очень тяжелом положении.

[к оглавлению](#)



**Основа колоды - Мех Маг (26/30)**

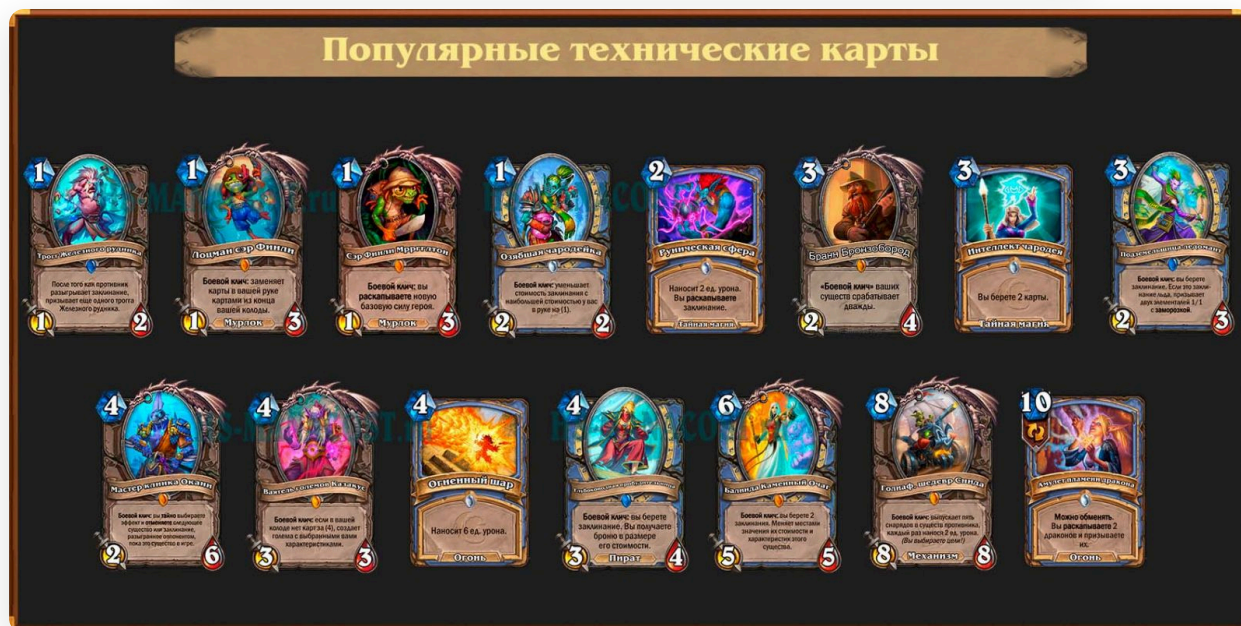
Стоимость основы колоды - 5160 пыли

<p><b>1</b></p> <p>Божественный щит. Боевой мех: случайный механизм у вас в руке получает +1/+1.</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	<p><b>2</b></p> <p>Боевой мех: вы раскрываете механизм. Он стоит на (1) меньше.</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	<p><b>2</b></p> <p>Провокация Божественный щит</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	<p><b>2</b></p> <p>Когда вы призываете механизм, получает +1/+1.</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	<p><b>2</b></p> <p>Боевой мех: Улов. Если это механизм, вы берете его.</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	<p><b>2</b></p> <p>Боевой мех: выберите одно существо. Вы раскрываете существо такого же типа.</p> <p>Все</p> <p>x2</p>	<p><b>3</b></p> <p>Когда вы призываете механизм, наносит 2 ед. урона случайному существованию между всеми противниками.</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>
<p><b>3</b></p> <p>Вы берете механизм. Уменьшает стоимость механизмов у вас в руке на (1).</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	<p><b>3</b></p> <p>Боевой мех: если у вас под контролем есть механизм, призывает дух мейора 2/1.</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	<p><b>3</b></p> <p>Боевой мех: положите глубинного чистильщика в конец вашей колоды.</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	<p><b>3</b></p> <p>Боевой мех: если у вас под контролем есть дудок механизма, вы раскрываете механизм.</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	<p><b>5</b></p> <p>Боевой мех: выберите два механизма. Призывайте его колесо с «Механизм», «Божественный щит» и «Божественный щит».</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	<p><b>6</b></p> <p>Напис. Предсмертный крик: призывает два случайных механизма стоимостью (3) или меньше.</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	<p><b>8</b></p> <p>Гигант +2. Когда атакует ваш механизм, наносит противникам 1 ед. урона.</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>

Скопировать код основы колоды:



Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой сборке архетипа. У Мех Мага уже достаточно обширная основа колоды. Во многом потому, что механизмов в Стандарте не так уж и много — все лучшие из них и попали в основу. Тут же есть и ключевые синергии без тэга "механизм" — **Инженер поезда**, **Глубоководный портал**, **Ини Штормверть**.



**Трогг Железного рудника** — отличный первый дроп в большинстве матч-апов. Никак не синергирует с другими частями колоды, но все же заслуживает включения. Есть в большинстве колод Мех Мага.

**Огненный шар** — простая карта, которую чаще всего используют как финишер, то есть для добивания противника. От Мех Мага не ожидают много взрывного урона, особенно если тот потерял контроль стола. Поэтому **Огненный шар** часто станет неожиданностью для оппонента.

**Подземельщица-ледомант** — способ добрать **Глубоководный портал** из колоды. Но это не заклинание Льда, так что призвать двух 1/1 токенов не получится. Карта достаточно медленная, лучше всего она проявляет себя в матч-апах с Шаманом и Охотником, где важно реализовать комбинации с **Меха-акулой** в мидгейме.

**Биг спелл набор** (**Балинда Каменный Очаг** + **Амулет пламени дракона** + **Глубоководная пробудительница**) — интересная и необычная комбинация существ и тяжелого заклинания. С ними у Мех Мага появляется шанс "захайроллить" любой поединок, то есть почти что без шансов переиграть противника вследствие очень удачного захода карт. Это произойдет, если **Балинда Каменный Очаг** достанет два **Амулета пламени дракона** из колоды — она получит 10/10 стату, а заклинания будут стоить всего лишь 5 маны.

**Бранн Бронзобород + Ваятель големов Казакус** — карты работают вместе и по отдельности: боевых ключей для синергии с Бранном у Мех Мага очень много. Реализовать комбы с Бранном достаточно сложно со старта партии, но это можно уверенно делать в мид и лейтгейме.

**Сэр Финли Мрргглтон** — интересный первый дроп, который может существенно поменять геймплей Мех Мага. Базовая сила героя не такая уж плохая, но способности Чернокнижника и Охотника лучше. Проблема в том, что вы не всегда раскопаете их, а все другие силы героя слабее.

**Лоцман сэр Финли** — едва ли самая сильная карта в колоде, но интересная. В худшем случае вы просто замените карты в руке и сыграете 1/3 существо за 1 маны. В лучшем случае достанете Глубинного чистильщика, который окажется на дне колоды после розыгрыша Чистильщика Азшары.

**Руническая сфера** — гибкое и простое заклинание. Не стоит брать его вместо Огненного шара, но иногда заклинания берут вместе. Рунической сферой можно заменить пару недостающих карт в колоде — например легендарок.

**Интеллект чародея** — заклинание берут редко, потому что оно достаточно медленное и неуклюжее. В начале партии у Мага нет времени на пассивный добор, а в мид и лейтгейме Джайна уже рассчитывает завершить партию.

**Мастер клинка Окани** — интересная техническая карта, которая может улучшить матч-апы с квест колодами и комбо архетипами. Маг достаточно часто играет первым номером, так что забрать 2/4 угрозу не всегда легко. Но пока что самые успешные сборки редко берут Мастера клинка Окани в сборку.


**Голиаф, шедевр Снида** — неплохой механизм, хотя и не такой сильный, как Гея Техтоническая или Ини Штормоверть. Но если их нет, а Голиаф, шедевр Снида есть, им можно заменить отсутствующие легендарки.



**Менее популярные опциональные карты:** Крестьянин, Первый огонь, Клыккарр-рыболов, Усиленный снежный шквал, Коррозионная гадюка, Манкрик, Рефрижеробот, Варден Луч Рассвета, Горячие скидки, Телан Фордринг, Калесгос и другие.

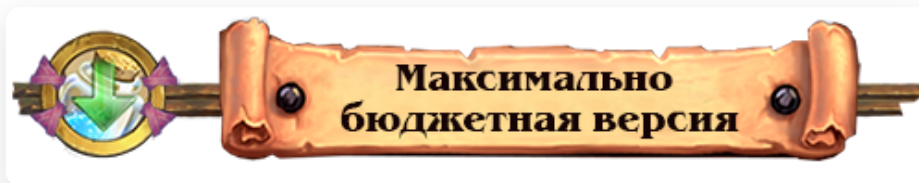
[к оглавлению](#)



Мех Маг — доступная и недорогая колода. У него есть пара легендарок и эпиков, но их при желании можно заменить. Далее о том, как это сделать.

-  **Слияние из глубин** — очень сильный второй дроп, который использует не только Мех Маг. Рекомендуем скрафтить пару Слияний из глубин в любом случае, а пока их нет, временно можно взять Руническую сферу или Сэра Финли Мрргглтона. Брать другие мехи не стоит — они слабые.

-  **Ини Штурмоверть** — необязательная легендарка, которую пока что можно не крафтить. Если ее нет, берите **Огненный шар**, **Руническую сферу** или другую карту из списка опциональных.
-  **Гея Тектоническая** — та же ситуация, что и с Ини: пока что можно не крафтить, а если Геи нет, берите дополнительный взрывной урон, Голиафа, шедевр Снида и другие опциональные карты.



**Максимально бюджетный Мех Маг**

# Максимально бюджетный Мех Маг

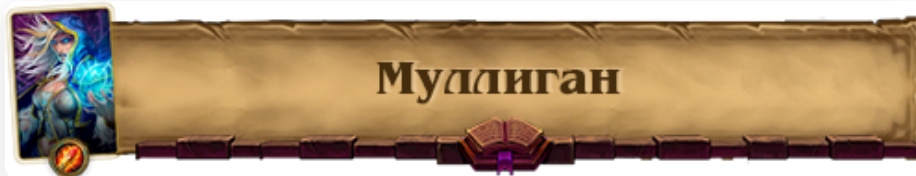




Такая сборка обойдется в 2240 пыли и даст отличное представление о геймплее Мех Мага. Вы даже поиграете [Геей Тихтонической](#), потому что будете раскапывать и генерировать ее с помощью [Инженера поезда](#), [Слияния из глубин](#), [Чистильщика Азшары](#) и [Гориллабота А-3](#).

Сборку можно сделать еще дешевле, убрав [Слияние из глубин](#), хотя этот эпик можно без опасений крафтить — он хорош и для Мех Мага, и для многих других колод. Вместо [Слияния из глубин](#) берите [Сэра Финли Мрргглтона](#) и [Интеллект чародея](#).

[к оглавлению](#)



Мудлиган Мех Мага достаточно запутанный и ситуативный. Вы всегда будете искать хорошую кривую маны со старта, но желательно и с какими-то синергиями — не все карты хорошо работают друг с другом.

Сначала мы обсудим общие правила выбора карт в стартовую руку.

## Всегда оставлять



## Без Монетки









## С Монеткой



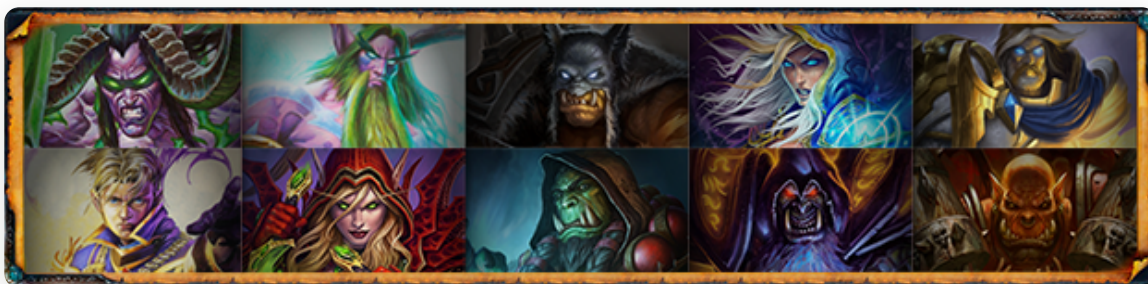
## С хорошей рукой



- **Глубоководный портал** — оставляйте это заклинание всегда. Вторую копию скидывайте.
- **Щелкун** — хороший первый дроп, оставляйте всегда, если нет другого первого хода (Трогга Железного рудника или Сторожевого механизма через Монетку). Две копии Щелкуна нужны только с Монеткой и хорошей рукой.
- **Сторожевой механизм** — можно оставлять всегда с Монеткой и играть на первый ход, а без Монетки — только если есть первый дроп.
- **Трогг Железного рудника** — оставляйте всегда, если начали без Монетки. Если же Монетка есть, оставлять Трогга можно только против классов, которые играют много заклинаний, например Друида или Шамана.
- **Меха-акула** — оставляйте всегда с Монеткой или с Глубоководным порталом. Во многих матч-апах можно оставить и самостоятельно без этих карт. Вторую копию почти всегда стоит сбрасывать.

-  **Инженер поезда** — не самая темповая карта, которую оставляют со старта только со специфичной рукой: обычно с Глубоководным порталом и/или Меха-акулой. Не стоит оставлять в руке, если на первый ход вы играете Щелкуна или Сторожевой механизм.
-  **Подводный топограф** — хороший второй дроп в большинстве матч-апов. Скидывают с плохой рукой только при встрече с Магом, Друидом и Охотником, потому что они могут легко разменяться с 3/2 существом.
-  **Слияние из глубин** — оставляют только в случае, если на первый ход в руке уже есть Щелкун или Сторожевой механизм через Монетку.
-  **Раздражатор** — оставляйте, если в руке есть комбинация Сторожевой механизм + Монетка или под пару Щелкунов.
  -  **Гориллабот А-3** — оставляют только с очень хорошей рукой и в самых медленных матч-апах.
  -  **Другие карты** — на муллигане оставляют очень редко или не оставляют никогда.

Далее о том, что Мех Маг оставляет в стартовой руке при встрече с конкретными классами.



**Охотник на демонов:** Щелкун, Инженер поезда, Подводный топограф, Глубоководный портал. С хорошей рукой — Сторожевой механизм, Раздражатор, Меха-акула, Инженер поезда.

**Воин:** Подводный топограф, Сторожевой механизм, Глубоководный портал, Щелкун. Без Монетки — Трогг Железного рудника. С хорошей рукой — Инженер поезда, Меха-акула.

**Паладин:** Подводный топограф, Сторожевой механизм, Глубоководный портал, Щелкун, Меха-акула, Инженер поезда.

**Охотник:** Трогг Железного рудника, Сторожевой механизм, Глубоководный портал, Щелкун, Меха-акула, Инженер поезда. С хорошей рукой — Подводный топограф, Слияние из глубин.

**Друид:** Трогг Железного рудника, Сторожевой механизм, Глубоководный портал, Щелкун, Меха-акула, Инженер поезда. С хорошей рукой — Раздражатор, Гориллабот А-3, Подводный топограф.

**Разбойник:** Подводный топограф, Глубоководный портал, Щелкун, Меха-акула. С хорошей рукой — Раздражатор, Сторожевой механизм, Слияние из глубин, Инженер поезда.

**Шаман:** Трогг Железного рудника, Подводный топограф, Сторожевой механизм, Глубоководный портал, Щелкун. С хорошей рукой — Инженер поезда, Меха-акула, Раздражатор.

**Маг:** Щелкун, Сторожевой механизм, Глубоководный портал. Без Монетки — Трогг Железного рудника. С Монеткой или хорошей рукой — Меха-акула. С хорошей рукой — Инженер поезда, Слияние из глубин.

**Жрец:** Трогг Железного рудника, Подводный топограф, Инженер поезда, Глубоководный портал, Сторожевой механизм. С хорошей рукой — Слияние из глубин, Гориллабот А-3.

**Чернокнижник:** Трогг Железного рудника, Сторожевой механизм, Щелкун, Подводный топограф, Глубоководный портал. С хорошей рукой — Слияние из глубин, Меха-акула.

[к оглавлению](#)



### Основы геймплея

Мех Маг — темповая мидрейндж колода, которая почти что полностью играет со стола. Архетип рассчитывает захватить контроль над игровым полем за счет больших характеристик и мощных эффектов, а после реализовать ключевые "сноуболльные" карты, то есть карты, которые существенно увеличивают полученное ранее преимущество.

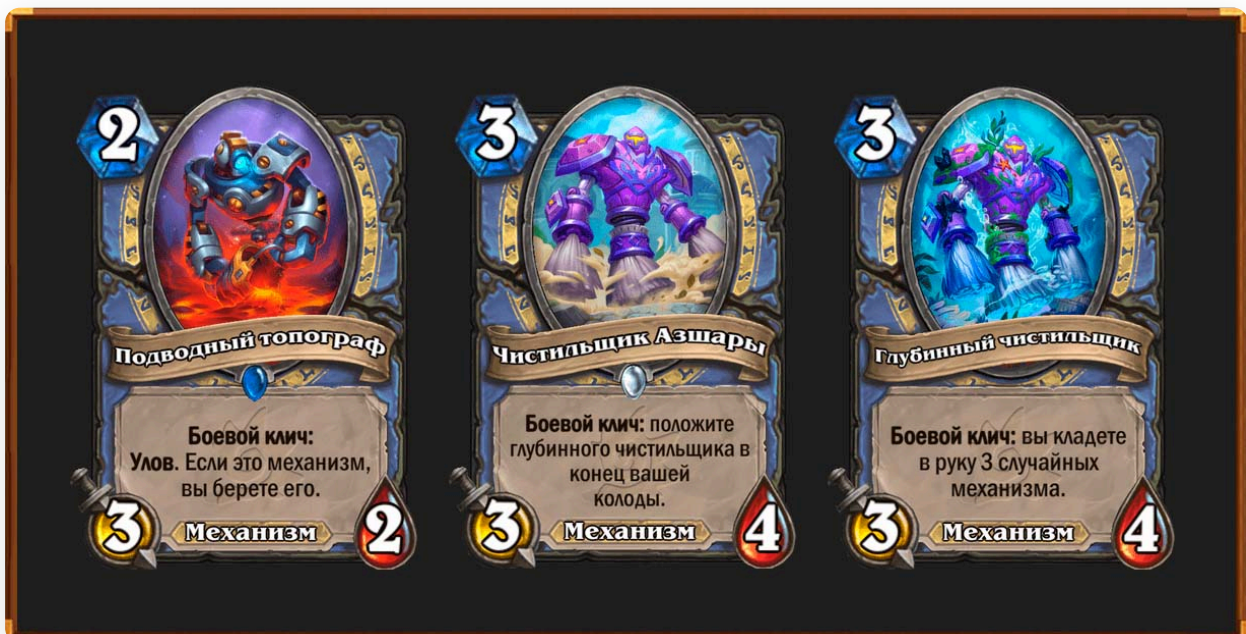
С первых ходов Маг цепляется за стол просто с помощью больших характеристик. В сборке очень много **сущест**в за **1-3 маны**, которые помимо статов обладают и полезными эффектами — генерируют больше механизмов, баффают уже существующие и т.д. Мало кто может стабильно переиграть Мех Мага со старта в контроле стола. И если Джайна выходит в мидгейм даже с небольшим преимуществом, она его играючи реализует и заканчивает партию. Если вы ведете, [Ини Штормверть](#), [Гея Тектоническая](#) и комбинации с [Меха-акулой](#) почти наверняка принесут если не победу, то серьезное

преимущество в партии. Есть и много не таких ярких, но все еще важных карт, которые работают только в случае, если Маг впереди: [Слияние из глубин](#), [Оператор-разведчик](#), [Гориллабот А-3](#), [Сторожевой механизм](#).

Маг зависим от **контроля стола** и всеми силами старается не потерять его на любом этапе партии. Взрывного урона в сборке не так уж много, так что часто вы будете заканчивать партию именно существами. Хотя с добавлением в сборку [Огненного шара](#) берн-потенциал станет значительно выше. Конечно, есть мощные комбинации с [Меха-акулой](#), о которых мы еще неоднократно поговорим в этом разделе.

И все же, если Мех Маг потерял контроль над столом, это еще не значит, что он проиграл. **Вернуть игровое поле** в свои руки помогают комбинации с [Меха-акулой](#) и [Гея Тектоническая](#) сама по себе. Обе карты крайне важны для Мех Мага и часто приносят ему победу. Но их применение далеко не ограничивается возвращением контроля стола: эти же карты позволяют наносить много взрывного урона.

Мех Маг примечателен потому, что очень хорошо **пополняет ресурсы в руке**. Архетип умудряется комбинировать достаточно агрессивный и быстрый стиль игры с генерацией ресурсов. Маг редко остается совсем без карт в руке, он часто может выходить в мид и лейтгейм и переигрывать по выгоде даже медленные контроль колоды. Сначала отметим простых генераторов новых существ: [Инженер поезда](#), [Слияние из глубин](#), [Гориллабот А-3](#), [Глубоководный портал](#) — все эти карты достанут из колоды или раскопают дополнительный механизм. Есть и куда более сильный [Чистильщик Азшары](#). Сам по себе он делает немного, но отлично работает с [Подводным топографом](#): раскопанный со дна колоды Глубинный чистильщик пополнит руку тремя случайными механизмами, что очень сильно поможет Магу в любом противостоянии.



Говоря о геймплее Мех Мага, нельзя не упомянуть о **сильнейших комбинациях**, доступных архетипу. Их Маг реализует в каждой партии и часто из-за них вырывает победу в любых матч-апах. Здорово, что все комбинации универсальные: они работают и против любых противников, и с любыми механизмами в руке. Эта универсальность и обеспечивает Мех Магу высокий процент побед в ладдере.

Подробнее о ключевых комбинациях читайте далее.

[К оглавлению](#)



### Ключевые комбинации

Многие комбинации Мех Мага работают не со специфичными картами, а со всеми механизмами сразу. Это здорово, потому что архетип в меньшей степени зависит от захода и получает значительную стабильность. Механизмов в колоде 19, еще много карт генерируют дополнительные копии. Всё это можно использовать для многих связок, о которых речь пойдет далее.



Чтобы реализовать **Меха-акулу**, нужны только другие механизмы. Вот только такие комбинации будут очень дорогими: даже в мидгейме сыграть их будет сложно. Куда проще реализовать **Меха-акулу** после розыгрыша **Глубоководного портала**: так Маг может проворачивать безумные комбинации уже на 4-5 ходы. Какие механизмы вы сыграете под **Меха-акулу** — не так важно, лишь бы они не стоили очень много маны. Активировать **Меха-акулу** можно не только розыгрышем, но и призывом мехов. Боевой

ключ **Оператора-разведчика** или предсмертный хрип **Материнского корабля** дадут **Меха-акуле** выстрелить дважды по 3 урона.

Сила комбинаций с **Меха-акулой** в том, что с ними можно и чистить стол, и наносить огромное количество взрывного урона в зависимости от состояния игрового поля.

Если в руке есть **Меха-акула**, старайтесь готовить ключевой ход с ней заранее.

Генерируйте больше дешевых мехов с помощью **Инженера поезда** и других карт, ищите и играйте **Глубоководный портал**, оставляйте Монетку. Совсем пассивно играть все же не стоит: ставьте характеристики на стол и тратьте всю ману на карты до выхода **Меха-акулы**.

**Меха-акулу** почти всегда играют с 2+ механизмами из руки. Существо редко ставят в темп рано, потому что противнику достаточно просто убрать со стола 4/3 существо. И все же есть ситуации, когда **Меха-акулу** нужно ставить в темп, а другие мехи играть только через ход. Так делают исключительно в ситуациях, когда у врага нет очевидного ответа на 4/3 угрозу — своего существа или оружия.

#### Когда **Меха-акулу** можно сыграть в темп:

- Ее защищает провокация и у оппонента нет заклинаний-ремувалов
- Стол противника пуст и у него нет заклинаний-ремувалов или натиска
- Стол противника пуст, у него могут быть ремувалы, но он уже отдал 1-2 такие карты ранее для зачистки других существ
- Ситуация тяжелая и единственный шанс победить — поставить в темп **Меха-акулу** и надеяться на то, что в руке оппонента нет ответа на нее.



Комбинация сработает, если сыграть карты именно в таком порядке, что получается не всегда. Если ваш единственный второй ход — **Подводный топограф**, играйте его до **Чистильщика Азшары** и доставайте со дна колоды другой механизм. Жертвовать темпом ради этой комбинации не нужно.

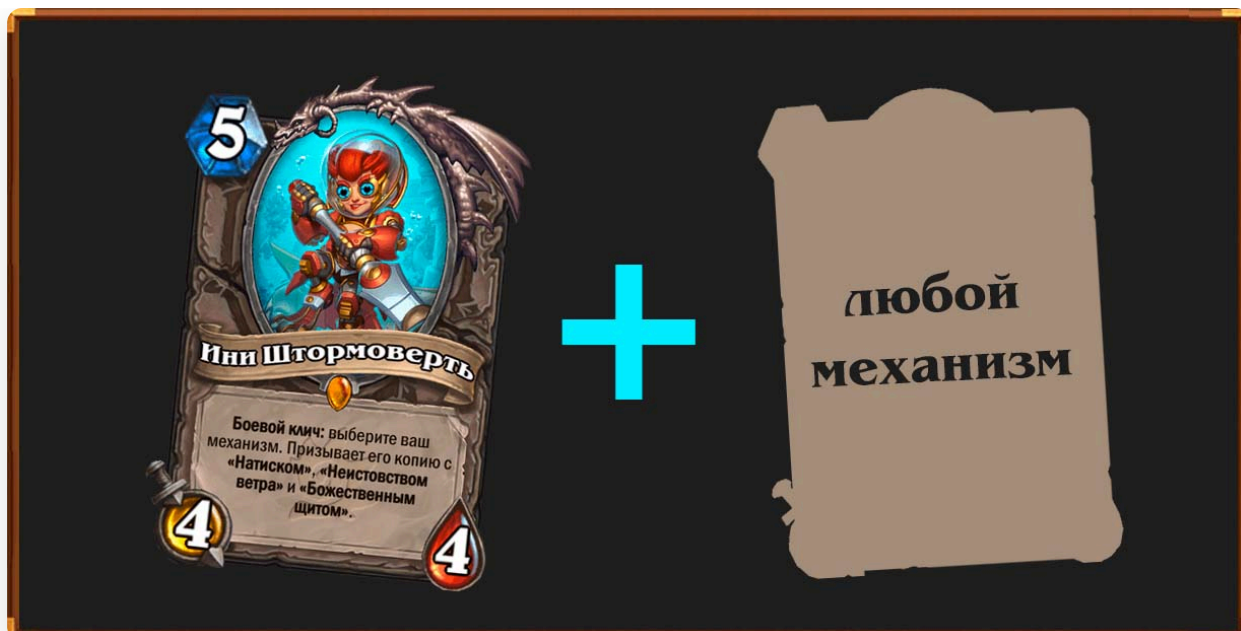
Если на дне колоды нет Глубинного чистильщика, Подводный топограф чаще всего становится просто способом добора механизма. Почти не возникают ситуации, в которых с улова вы не увидите механизм.

Если в руке уже есть Меха-акула и несколько мехов, уловом с Подводного топографа можно достать и Глубоководный портал, пусть вы тут же не получите его в руку. Иногда это заклинание куда важнее дополнительного добора.

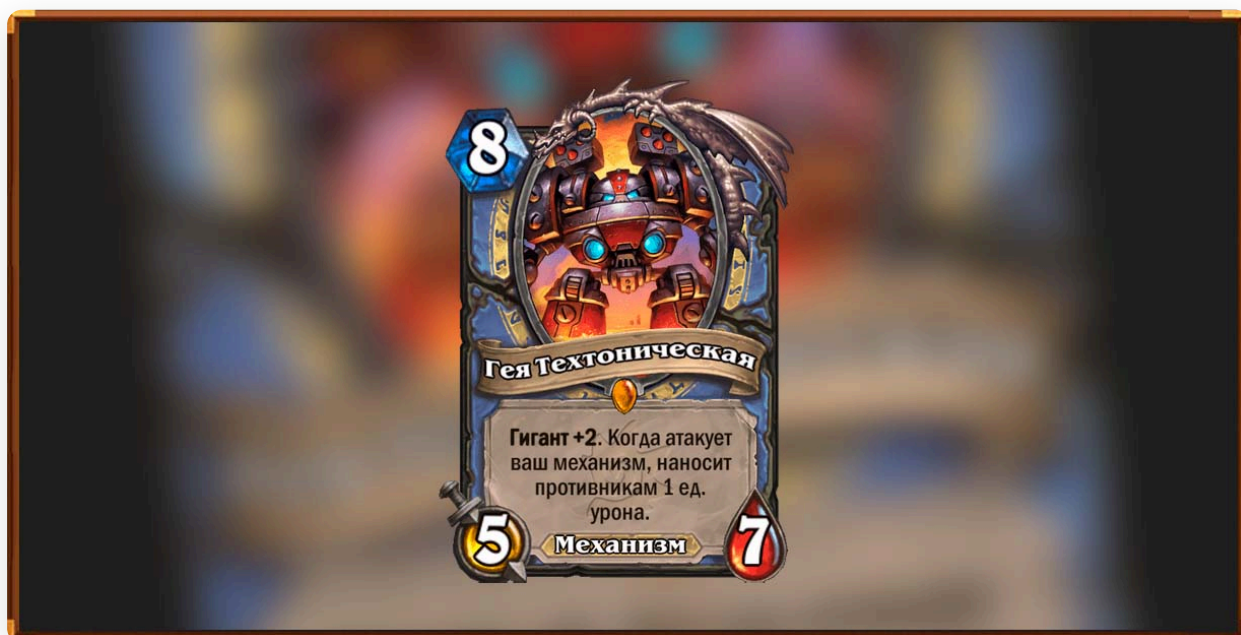


Сторожевой механизм — очень сильный механизм, на который противник обязан тут же ответить, иначе этот второй дроп вырастет до огромных размеров. Не бойтесь ставить Сторожевой механизм в темп — особенно в самом начале партии через Монетку или на пустой стол позднее. Вынуждайте оппонента совершать неудобные ходы, чтобы убрать со стола Сторожевой механизм — после можно поставить в темп еще одну копию, Трогга Железного рудника или даже Меха-акулу.

Как и в случае с Меха-акулой, Сторожевой механизм баффается и от призванных мехов с боевого клича Оператора-разведчика, предсмертного хрипа Материнского корабля или свойства гигант Геи Тектонической.



Целью для боевого клича может стать любой механизм: даже копии вторых дропов принесут Магу много пользы и темпа. Чтобы реализовать эту комбинацию, желательно находиться впереди по темпу, хотя можно сыграть Ини и на только что поставленного меха. Сам этот мех не атакует, а вот его копия разменяется с 1-2 угрозами противника.



**Гея Тектоническая** — сильная карта сама по себе. Только два механизма 2/3 с натиском дважды активирую особую способность Геи и нанесут всем персонажам противника 2 урона — в том числе и герою. Не бойтесь играть эту легендарку без других союзных механизмов на столе, особенно если вы отстаёте по темпу или ищите летальный урон.

Куда лучше Гея проявит себя, если на столе уже есть механизмы, которые могут атаковать. Подобная комбинация почти всегда станет победной для Мех Мага: вы точно уберете все угрозы со стола, а еще нанесете герою противника очень много урона. В первую очередь атакуйте угрозами с натиском и точно считайте, как выгодно разменяться, учитывая 1 единицу массового урона по всем персонажам противника.



### Мех Маг на различных стадиях партии

Далее обсудим основные приоритеты и ходы Мех Мага на разных этапах партии.

- **Начало игры (1-4 ходы)**

В начале игры приоритеты Мех Мага достаточно простые — сгенерировать как можно больше характеристик на столе или для давления, или для выгодных разменов с существами противника. Как это сделать — зависит от руки, опций на первые ходы у Мех Мага много.

Лучший первый ход, если вы начинаете первым, — **Трогг Железного рудника**. Так вы заблокируете Монетку оппонента и все его заклинания, если такие есть. Если вы сами начинаете с Монеткой, идеальный ход — **Сторожевой механизм**. Убрать его рано получится далеко не у всех, а вы сможете позже раскатать этот второй дроп до больших характеристик.

Если агрессивного старта в руку не зашло, можно играть медленнее: генерировать мехов с **Инженера поезда** и других источников, готовить мощные ходы в мидгейме.

Планируйте действия хотя бы на 1-2 хода вперед. Например, на первый ход можно сыграть **Щелкуна**, если в руке есть только один второй ход — **Слияние из глубин**. Другой вариант: если в руке нет двух существ за 2 маны, играть Монетку на первый ход не стоит.

Если в руку не зашла хорошая стартовая кривая, рассчитывайте вернуться в игру с помощью комбинаций с **Меха-акулой**. Генерируйте больше дешевых механизмов и поддерживайте хоть какое-то присутствие на столе. Не ставить ничего можно только в ход с розыгрышем **Глубоководного портала**.

- **Середина игры (5-8 ходы)**

Начиная с 5 хода и реже с 4, Мех Маг может повернуть мощные комбинации с **Меха-акулой** — обычно при условии, что ранее вы использовали **Глубоководный портал**, хотя иногда и без этого заклинания.

В темповых матч-апах такие комбинации позволяют вернуться в игру и захватить игровое поле, а в медленных поединках — нанести много урона герою противника и захватить стол. Хотя иногда функции комбинации меняются: в контроль матч-апах можно перехватывать инициативу на столе, а в агрессивный наносить взрывной урон герою противника. Если **Меха-акулы** в руке нет, генерируйте ее всеми доступными способами.

Можно сделать многое и без **Меха-акулы**. **Ини Штурмоверть** и **Гея Техтоническая** дают очень много темпа, особенно если у Мага есть какое-то преимущество на игровом поле.

До розыгрыша легендарок или **Меха-акулы** старайтесь не только искать финишеры, но и спамить стол максимум мехов и характеристик, чтобы эти финишеры было просто реализовать. Только если вы боитесь АоЕ зачисток, можно играть чуть пассивнее и не ставить сразу всех существ на стол. Многие сделают угрозы с божественными щитами и **Материнский корабль** — они устойчивы ко многим АоЕ эффектам.

- **Конец игры (9+ ходы)**

Мех Маг может затянуть партию и в лейтгейм, если найдет **Чистильщиков Азшары** и **Подводных топографов**, а также сгенерирует много ресурсов другими способами. Можно получить много тяжелых легендарок или собрать убийственную комбинацию с парой **Меха-акул**. Все это способно закончить партии и в лейтгейме. Не забывайте и про пару **Огненных шаров**, которые в сумме нанесут 12 урона с пустого стола.

[к оглавлению](#)



### **О случайных эффектах**

Самые важные случайные эффекты в колоде Мех Мага — генерация механизмов. Это делают многие карты: **Инженер поезда**, **Слияние из глубин**, **Чистильщик Азшары**, **Гориллабот А-3** и **Материнский корабль**. Все они открывают доступ ко всем механизмам из коллекции.


Важно понимать **разницу между раскопкой и случайной генерацией**. Эффекты, которые раскапывают механизм, дают только мехи Мага и нейтральные мехи. Если же карта дает случайный механизм, вы можете получить механизмы других классов — в первую очередь Паладина.

Далее обсудим, что может раскопать или сгенерировать Маг и как это использовать.



Карты из этого списка выше Маг получает с **Инженера поезда**, **Слияния из глубин** и **Гориллабота А-3**. Тут не так много новых механизмов, которых нет в оригинальной колоде Мага. Чаще всего отдавать приоритет при раскопке стоит именно им. Какие мехи выбирать — полностью зависит от ситуации, тут можно положиться только на ваши игровые чутье и навыки.



- **Взрывоопасная овца** — очень ситуативный механизм, который редко стоит брать в руку, разве что вы играете против агрессивной колоды с кучей мелких токенов и отстаёте в контроле стола.
- **Морская мина** — была бы опасной угрозой, если бы имела хотя бы одну атаку — ее можно было бы комбинировать с **Геей Техтонической**. Без атаки **Морскую мину** брать стоит редко: все механизмы из оригинальной колоды Мех Мага сильнее. Разве что вы уже добиваете противника и ожидаете, что он даст AoE зачистку — в этом случае можно раскопать и поставить **Морскую мину**.
- **Рефрижеробот** — самый сильный и универсальный механизм из тех, кто Мех Маг не берет в свою стартовую колоду. Если идет активная борьба за стол, можно взять этот мех и вынудить противника играть вокруг предсмертного хрипа.





- 
 Голиаф, шедевр Снида — неплохой механизм для мид и лейтгейма, если вы ожидаете активную борьбу за стол или провокации со стороны оппонента.

## Механизмы которые можно сгенерировать

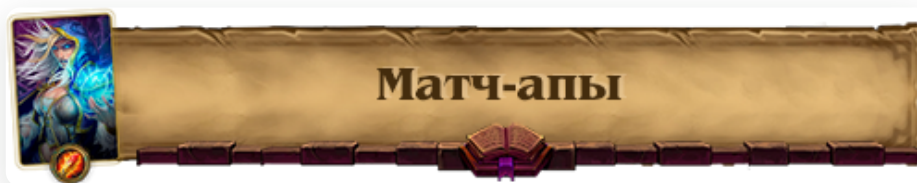


К списку случайно сгенерированных карт добавляются мехи Паладина, Разбойника и Воина. Выбрать их вы не сможете, но все же знать, как ими пользоваться, нужно.

- 
**Морской спасатель** — часто характеристики раскопанного механизма не так важны в мид и лейтгейме, так что привередничать не стоит. Карта не такая сильная, как **Подводный топограф**, но похожая по эффекту.
- 
**Луноуловитель Азшары** — полезен в первую очередь из-за характеристик и божественного щита, а замешанный Глубинный луноуловитель уже вряд ли появится в вашей руке. У него такие же характеристики и стоимость, но он боевым кличем призывает свою копию.

-  **Эффективный осьмибот** — интересный мех в случае, если вы готовите комбинации с **Меха-акулой**. Во многих других ситуациях на бешенство этого механизма можно не обращать внимание.
-  **Буль-буль-бот** — самый сильный механизм другого класса, который вы можете получить. Бафф божественного щита даже 1-2 мехам часто принесет победу в партии.
-  **Голем на радиоуправлении** — слабый механизм, который можно воспринимать просто как мех 3/6 за 4 маны.
  -  **Левиафан** — неплохая легендарка для того, чтобы вернуться в игру или избавиться от провокаций / опасных угроз на половине противника. Бонусом вы сможете поместить наверх карту со дна колоды и тут же добрать ее: для этого сначала нужно атаковать дополнительной частью **Левиафана**, а уже потом основной.

[к оглавлению](#)



Мета Путешествия в Затонувший город еще активно формируется и развивается, поэтому раздел "Матч-апы" не претендует на завершенность. Скорее всего, какая-то информация станет неактуальной уже через неделю, а каких-то важных моментов будет не хватать.



### Мех Маг

В зеркальном матч-апе многое зависит от реализации **Меха-акулы**. Желательно сделать это до того, как комбинацию провернет противник. Возвращаться в игру с уже выставленной **Меха-акулой** противника будет очень трудно.

Обращайте внимание на то, что у Мага очень мало ремувалов. Вы можете поставить **Меха-акулу** в темп, если стол оппонента пуст или на вашей половине есть **Раздражатор**. Особенно хорош такой ход до 5-6 маны противника и появления **Материнского корабля** и **Геи Тектонической**.

Многое сделает и сыгранный рано на пустой стол **Сторожевой механизм** — на него оппоненту тоже будет сложно ответить вовремя.



### Квест Воин

Матч-ап равный с небольшим перевесом противника. Особых фишек в этом поединке нет: играйте максимально темпово, генерируйте как можно больше характеристик на своей половине стола. Размениваться с угрозами противника нужно не всегда: точно убирайте опасные угрозы с особыми эффектами вроде [Иглоплюха](#), [Канонира Братства](#), [Капитана Южных морей](#) или [Сторожа груза](#). Остальных пиратов можно оставлять, если разменяться с ними выгодно не получается. Многие сделает [Раздражатор](#), хотя через него Воину относительно просто пробиться.

Вы сделаете серьезную заявку на победу, если в первый ход без Монетки разыграете [Трогга Железного рудника](#). Воину будет сложно убрать этот первый дроп без заклинаний, особенно при учете розыгрыша квестлайна на первый ход.



### Медленные Друиды

Все колоды медленных Друидов с [Казакусаном](#) и без — достаточно простые противники. Действуйте агрессивно, без опасений генерируйте максимум характеристик и не отвлекайтесь на размены. Друид будет сопротивляться токенами с натиском, закрываться провокациями и копить броню — все это вполне легко пробить ранними существами и мидгейм комбинациями. Раскапывая мехи, можно действовать жаднее обычного: брать дополнительные копии [Геи Тектонической](#) и на максимум реализовывать эту легендарку.



### Пират Разбойник

Выгодный матч-ап, но напряженный в самом начале. Важно не отдавать оппоненту контроль стола, чтобы тут же отвечать на [Иглоплюха](#) и [Вооруженного посыльного](#) — самые опасные карты противника. Многие сделает [Раздражатор](#) — он защитит другие механизмы от атак оружием и существ Разбойника, хотя у него все еще есть способы обойти таунт — [Злобный удар](#) или [Флибустьер-утопленник](#).



### Мех Паладин

Несмотря на божественные щиты и схожий состав колоды, матч-ап для Мага простой. Во многом ситуацию спасает [Меха-акула](#), с которой можно легко вернуть контроль над столом и сбить все божественные щиты. Как и в зеркальном поединке, [Меха-акулу](#) можно ставить в темп на пустой стол или за провокацию, потому что Паладин почти полностью играет со стола. Без существ он может забрать [Меха-акулу](#) только Озаренной кариэль, [Левиафаном](#) или Материнским кораблем.



### Квест Охотник

Противника достаточно сложно будет задавить существами со стола — ремувалов у Квест Ханта очень много. Зато вы сможете рассчитывать на комбинации с [Меха-акулой](#) — их Охотник остановить никак не сможет, а после ему будет достаточно сложно зачистить заспамленный стол. Помните про [Взрывную ловушку](#) и [Морозную ловушку](#) — старайтесь играть вокруг этих секретов. Что-то поделаться с [Ледяной ловушкой](#) куда сложнее: если вы уверены, что это она, а Монетки в руке уже нет, не играйте [Глубоководный портал](#) или [Огненный шар](#) совсем. В идеале оставить для деактивации секрета Монетку, но получится такое не всегда.



### Фриз Шаман

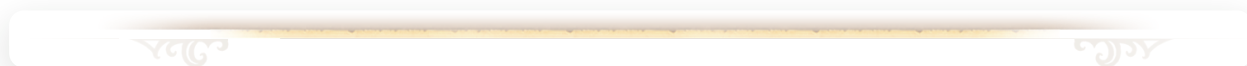
В ладдере много сборок Шаманов, но почти все из них используют замораживающие синергии — это самая важная часть колоды Шамана в матч-апе с Мех Магом. Вы боитесь эффектов заморозки и почти беспомощны после выхода [Стража Снегопада](#). Если задавить противника со старта не получается, рассчитывайте на мощные комбинации с [Меха-акулой](#) или [Геей Тектонической](#). Важно только оставить для них место на столе.



### Чернокнижник на проклятьях

Достаточно напряженный матч-ап, хотя небольшое преимущество у Мех Мага все же есть. Ремувалов у оппонента очень много: закрепиться на столе существами вряд ли получится, хотя божественные щиты и предсмертный хрип [Материнского корабля](#) хорошо работают в этом поединке.

Рассчитывайте на мощные комбинации с [Меха-акулой](#) и [Геей Тектонической](#) — подкрепляйте взрывной урон [Огненными шарами](#) и надейтесь на то, что Лок не сможет одновременно и зачистить стол, и восстановить много здоровья.



До скорых встреч!

[к оглавлению](#)