

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Мех Разбойник — имбалансная агро дека Титанов. Большой гайд по архетипу

07.08.2023

Гайды

ТИТАНЫ

Мех Разбойник — имбалансная агро дека Титанов. Большой гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Герой гайда — Мех Разбойник в ранней мете ТИТАНОВ. Это агрессивная колода, которая появилась в нынешнем виде только в последнем аддоне благодаря большому количеству механизмов — как классовых, так и нейтральных.

С первых же дней ТИТАНОВ Мех Разбойник показал, на что способен. Сегодня это вторая по популярности дека на большинстве рангов с одним из топовых винрейтов. Разбойник играет быстро, часто переигрывает противников без шансов, да и матч-апы у него великолепные. Единственный сложный оппонент — Контроль Жрец. Зато при встрече с Охотниками, Чернокнижниками, Рыцарями смерти, Воинами и другими классами Разбойник побеждает с большим отрывом. Радует и равный матч-ап с лидером меты — Сиф Магом.

Мех Разбойник станет отличной колодой для тех, кто ищет недорогой, быстрый, простой в использовании и эффективный архетип. С ним можно уверенно брать легенду в августовском сезоне.

В большом гайде по Мех Разбойнику познакомимся с топовыми сборками архетипа и возможной их адаптацией под вашу коллекцию карт. Как и всегда, вы узнаете самое важное о муллигане, стратегии игры и типовых матч-апах меты ТИТАНОВ.

- **Разделы гайда:**

-  **Сборки архетипа**

-  **Как собрать колоду**

- *Основа колоды*

- - *Оptionальные и технические карты*
 - - *Можно ли сделать колоду дешевле*
 - - *Максимально бюджетная версия*

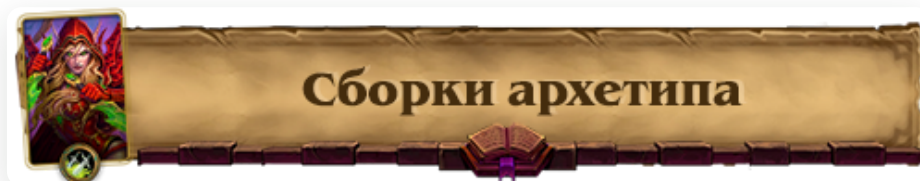
-  **Муллиган**

-  **Стратегия игры**

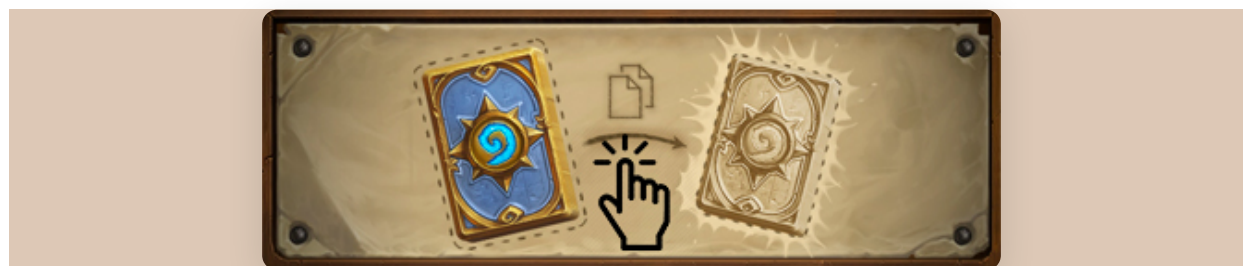
- *Как работает колода*

- *Способы победы*
 - *Полезные советы*

-  **Матч-апы**

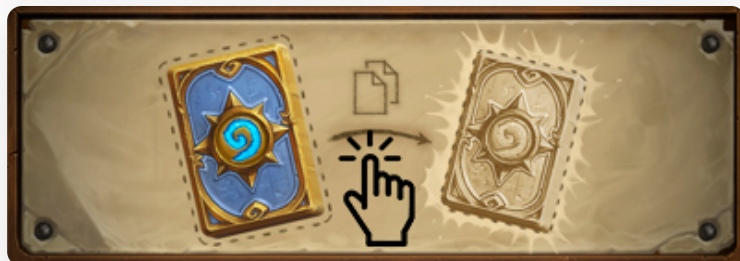
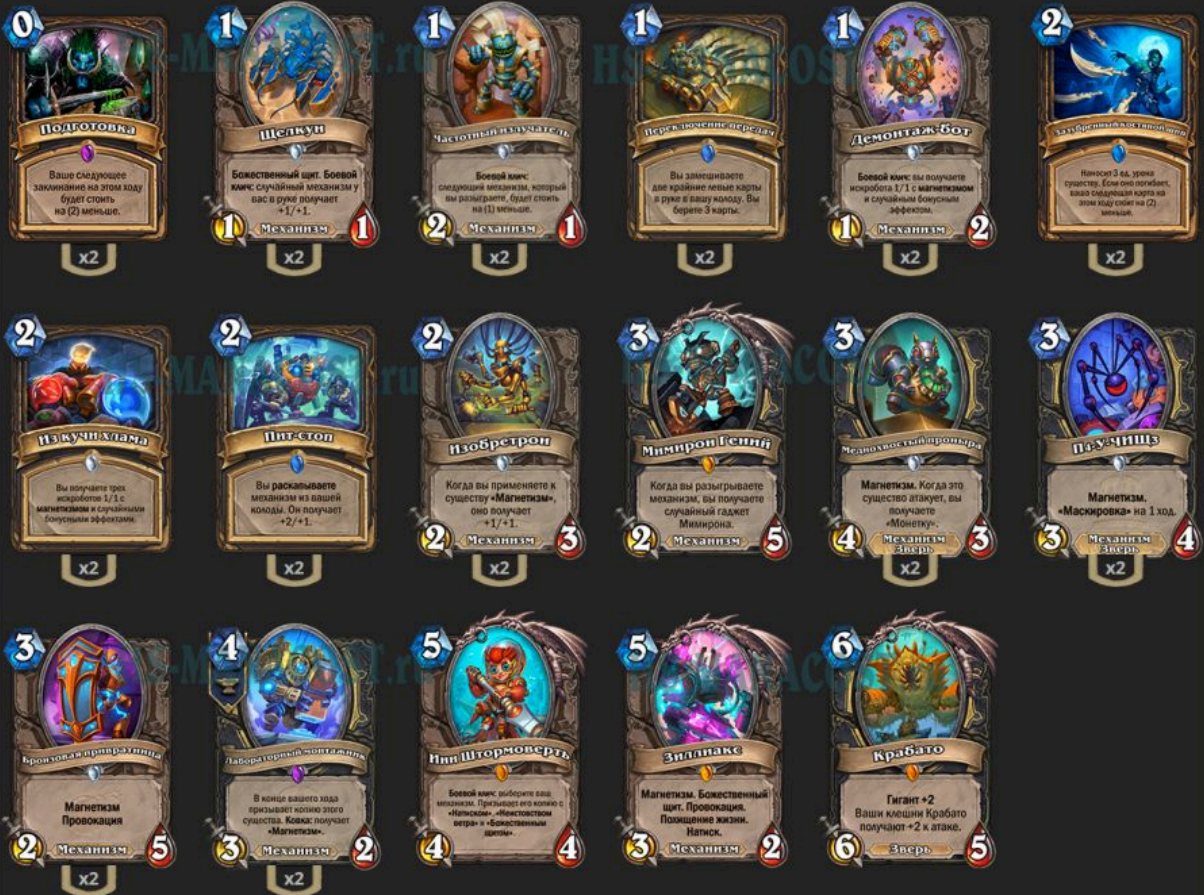


Декбилдеры уже нашли близкие к оптимальным листы Мех Разбойника — и основная масса игроков активно использует их на всех рангах. Большинство сборок Мех Роги отличаются лишь несколькими картами. Хотя из-за этих отличий следуют серьезные перемены в проценте побед.



Мех Разбойник с Крабато

Мех Разбойник

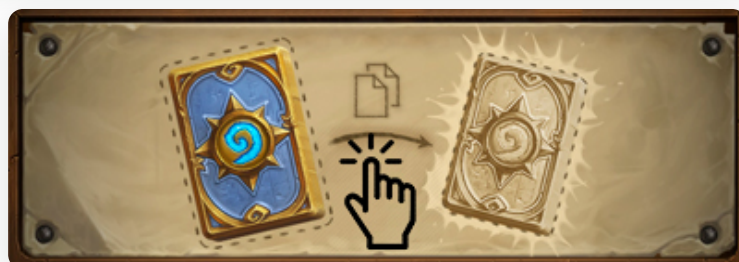
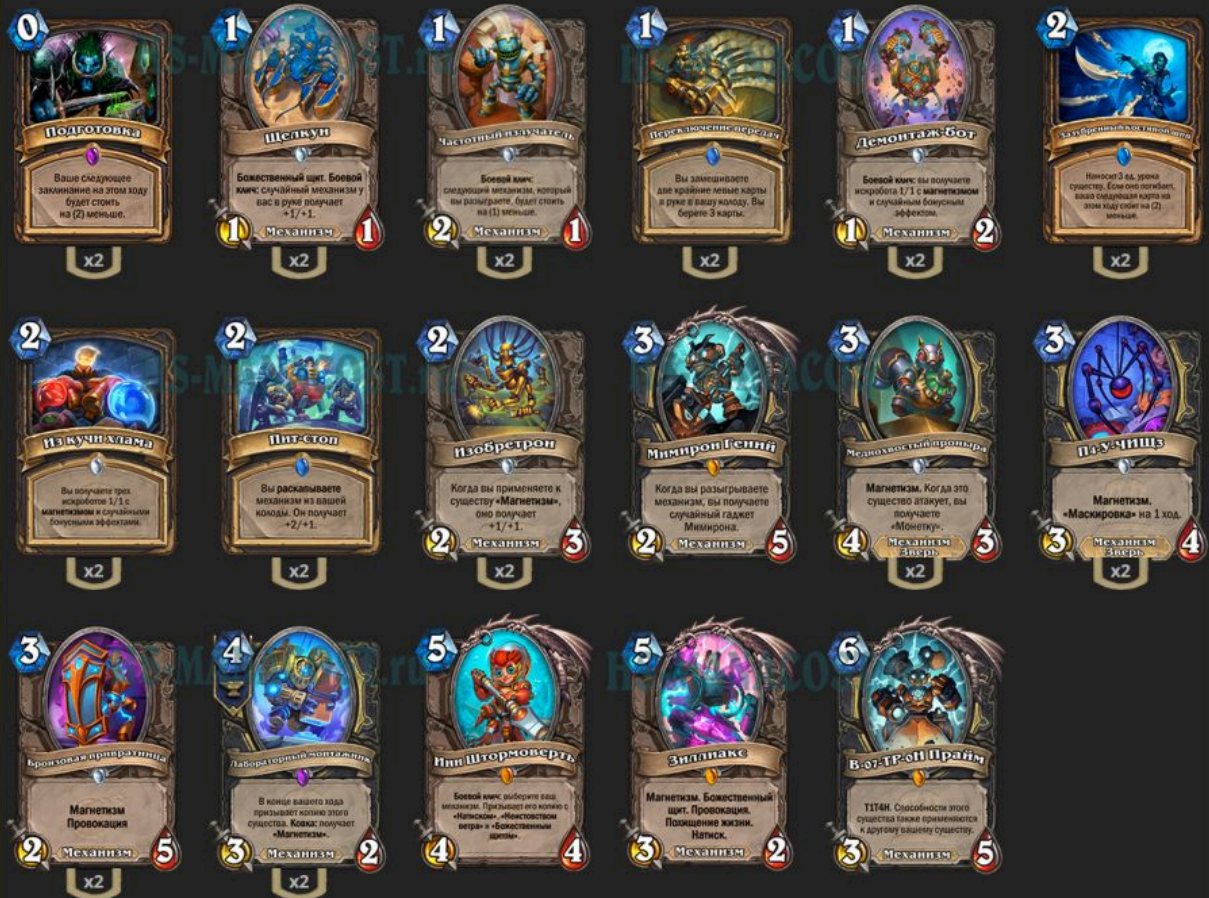


Самая результативная сборка нынешней меты отказывается от легендарного В-07-ТР-0Н Прайм в пользу Крабато. Пусть у Крабато нет никаких синергий с мехами, и комбинации с ним не такие яркие и веселые, карту куда проще реализовать самостоятельно, она дает много урона и стабильно помогает в контроле стола. С Крабато проще вернуться в игру, например, в зеркальном матч-апе.



Мех Разбойник с Вольтроном

Мех Разбойник



- **Убрано:** Крабато
- **Добавлено:** В-07-ТР-0Н Прайм

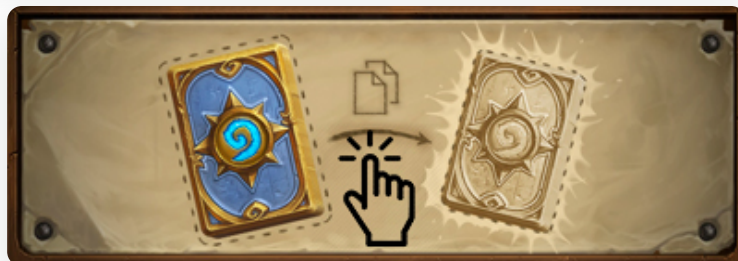
Самая популярная сборка Мех Разбойника, в которой есть В-07-ТР-0Н Прайм. Вы можете пользоваться этой легендаркой, если она выпала в комплектах карт или вы ее уже скрафтили. Но если нет, то и создавать ее не стоит.

Классическая версия не станет значительно слабее колоды с Крабато, так что вы можете уверенно брать ее в ладдер на любом ранге.



Мех Разбойник с Надоедливый фанатом

Мех Разбойник от Ике



- **Убрано:** Зиллиакс
- **Добавлено:** Надоедливый фанат

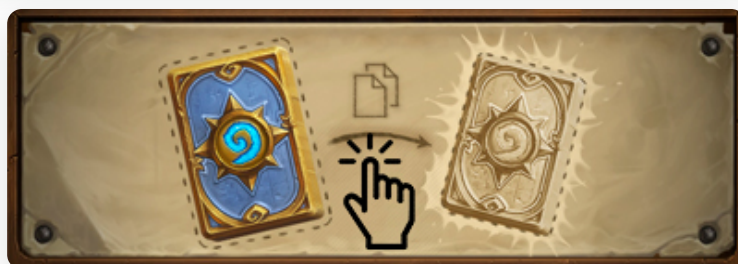
Надоедливый фанат — интересная техническая карта, которая будет особенно хороша против других Мех Разбойников. Рекомендуем эту деку, если вы часто встречаете зеркальные матч-апы. Этот первый дроп поможет и против Охотников.



Биг Мех Разбойник

Биг Мех Разбойник

<p>0</p> <p>Подготовка</p> <p>Ваше следующее заклинание на этом ходу будет стоить на (2) меньше.</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Шелкун</p> <p>Божественный щит. Боевой класс: случайный механизм у вас в руке получает +1/+1.</p> <p>1 Механизм 1</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Частотный резонатор</p> <p>Боевой класс: следующий механизм, который вы разыгрываете, будет стоить на (1) меньше.</p> <p>2 Механизм 1</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Переименование</p> <p>Вы разыгрываете две крайние новые карты в руке в вашу колоду. Вы берете 3 карты.</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Демонтаж-бот</p> <p>Боевой класс: вы получаете искроботы 1/1 с магнетизмом и случайным божественным эффектом.</p> <p>1 Механизм 2</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Закорючка</p> <p>Нанесите 3 уд. урона существу. Если оно погибает, ваше следующее заклинание на этом ходу обходится на (2) меньше.</p> <p>x2</p>
<p>2</p> <p>Излучающая</p> <p>Вы получаете три искробота 1/1 с магнетизмом и случайными божественными эффектами.</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Изобретер</p> <p>Когда вы применяете к существу «Магнетизм», оно получает +1/+1.</p> <p>2 Механизм 3</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Мимикрирование</p> <p>Когда вы разыгрываете механизм, вы получаете случайный гаджет Мимикрион.</p> <p>2 Механизм 5</p>	<p>3</p> <p>Бронзовая дрифт-гитара</p> <p>Магнетизм</p> <p>2 Механизм 5</p>	<p>3</p> <p>Механический проныра</p> <p>Магнетизм. Когда это существо атакует, вы получаете «Мощность».</p> <p>4 Механизм 3</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Починщик</p> <p>Магнетизм. «Маскировка» на 1 ход.</p> <p>3 Механизм 4</p> <p>x2</p>
<p>4</p> <p>Налюэлионг-Плещ</p> <p>Предсмертный хрип: вы кладете в руку 4/4 копия другого существа со способностями «Предсмертный хрип» из вашей колоды. Она стоит на (4) меньше.</p> <p>4 Нежить 4</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Лавораторный догматизм</p> <p>В конце вашего хода призывает копию этого существа. Копия получает «Магнетизм».</p> <p>3 Механизм 2</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Мини-Штурмовер</p> <p>Боевой класс: выберите ваш механизм. Призывает его копия с «Механизм», «Божественным щитом» и «Божественным щитом».</p> <p>4 Механизм 4</p>	<p>6</p> <p>Крабато</p> <p>Гигант +2</p> <p>Ваши кванты Крабато получают +2 к атаке.</p> <p>6 Зверь 5</p>	<p>7</p> <p>Устройство с дрифт-гитарой</p> <p>Магнетизм. Предсмертный хрип: призывает случайное существо за (8).</p> <p>6 Механизм 6</p> <p>x2</p>	



- **Убрано:** Зиллиакс, x1 Бронзовая привратница, Пит-стоп
- **Добавлено:** Иллюзионист Плети, Устройство сдерживания

Биг Мех Разбойник обращается к паре **Иллюзионист Плети** + Устройство сдерживания. Карты отлично работают друг с другом, но должны зайти в руку вовремя и в нужном порядке. Если этого не случится, то комбинация не такая уж хорошая.

Сейчас Биг Разбойник слабее классического Мех Разбойника, из-за того, что и Маги, и Чернокнижники используют **Эхо**. А это заклинание даст противнику слишком много, если он сыграет его на мех с баффом Устройства сдерживания.

[к оглавлению](#)

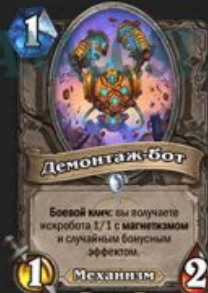


Основа колоды — карты, которые используют все или почти все сборки архетипа. У Мех Роги большая основа колоды: почти все слоты в ней занимают механизмы — как классовые, так и нейтральные. Помимо мехов место остается только для нескольких темповых заклинаний — **Зазубренного костяного шипа**, **Подготовки** и **Переключения передач**.

Основа Мех Роги (28 из 30)



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2

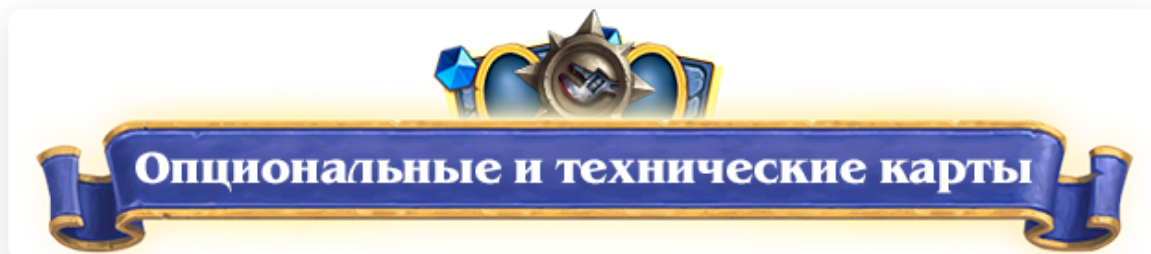




Код основы колоды:

Проще всего убрать из основы колоды пару **Бронзовых привратниц**. Порой отказываются и от других мехов за 3 маны (кроме Мимирона Гения). Можно встретить сборки без **Ини Штурмоверть**, хотя в оптимальных колодах она все же появляется.

Основу нужно дополнить еще 2 картами. Далее о том, что это может быть.



Ошибка — замена другим первым дропам, но не такая удачная. У Мех Разбойника хватает карт за 1 маны сильнее, чем эта. Поэтому брать **Ошибку** — ошибка.

Призрачный удар — неплохая агрессивная карта, которую относительно часто берут в сборки. Но ничего выдающегося она не делает, только занимает место в руке и вынуждает тратить 1 маны на перебор, что критично для темповой колоды.

Сторожевой механизм — хороший второй дроп, но на удивление очень медленный для Мех Разбойника. На второй ход вы хотите уже магнитить что-то и собирать большие характеристики, а не ставить 1/3 юнита.

Слияние из глубин — хороший способ генерации карт, но опять же без магнетизма, так что не помогает рано наращивать преимущество и строить огромного юнита.

Мастер-зельевар Мерзоцид — пусть у Мех Разбойника нет никаких синергий с Отварами, это неплохая легендарка, на которую противник будет вынужден



быстро ответить. Берут редко, потому что в деке не хватает места.

Меха-попрыгуха — интересный механизм с магнетизмом, но особое свойство не всегда получается реализовать, потому что обычно на столе Разбойника только 1 механизм.

Битбоксер — сильная агрессивная карта, которая помогает и в медленных, и в быстрых матч-апах. Но у него нет магнетизма, так что тут же 4/3 характеристики реализовать не получится, а это главная цель колоды.

Иллюзионист Плети + **Устройство сдерживания** — набор Биг Мех



Разбойника, который потенциально очень сильный, но плохо подходит для нынешней меты, где много Магов и Чернокнижников с *Эхом*. Не хочется отдавать оппоненту меха, который призовет случайное существо за 8 маны после смерти.

Зиллиакс — не самая агрессивная, но все же темповая карта. Эффект похищения жизни может спасти в матч-апе с Сиф Магом и другими берн колодами, если вы потеряли изрядный запас здоровья.

МС Блескотрон — казалось бы, должен хорошо вписываться в колоду. В мете много оружия, которое хочется сломать, это механизм, да и Разбойник играет агрессивно. Проблема в том, что **МС Блескотрон** подразумевает, что вы будете наносить урон из нескольких источников: существами с 1-2 атаки, так что дебафф на увеличение урона от оружие раскроет себя великолепно. Но Мех Разбойник чаще всего делает ставку на одну

большую угрозу, так что много дополнительного урона оружие **МС Блескотрона** не нанесет.

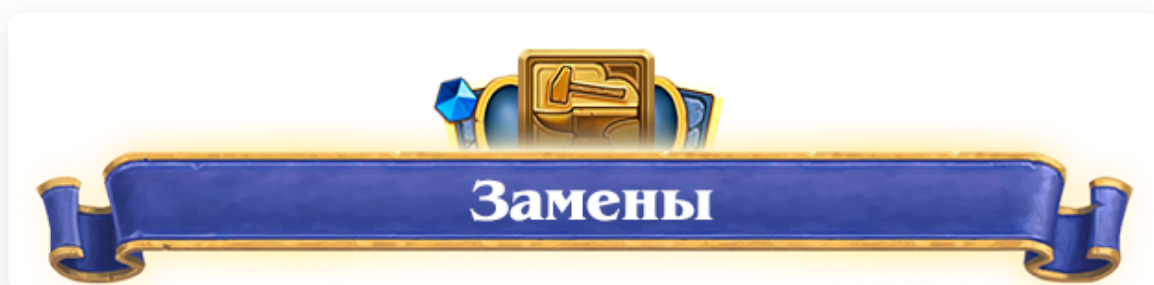
Крабато — универсальная темповая карта, которую просто реализовать. Она всегда полезна, всегда наносит урон столу и герою противника, не требует каких-то условий. Поэтому ее часто берут в качестве самой тяжелой карты в деке, заменяя **В-07-ТР-0Н Прайм**.

В-07-ТР-0Н Прайм — пусть он чуть слабее **Крабато** по статистике, легендарка все еще хорошая. Взяв ее в деку, вы значительно не потеряете в винрейте, зато поиграете новым веселым титаном. **В-07-ТР-0Н Прайм** хорош, если на столе есть другой механизм. Сама по себе эта лега, если играть ее на пустой стол, делает не так уж многое.



Менее популярные опциональные карты: Шаг сквозь тень, Оглушение, Рыбалка, Каджамитовое создание, Пояс со склянками, Раздражатель, Гориллабот А-3, Метрогном, Звукорежиссер Поззик, Репликатор, Боекостюм, Магата музыкальное проклятье, Огненное чудище.

[к оглавлению](#)



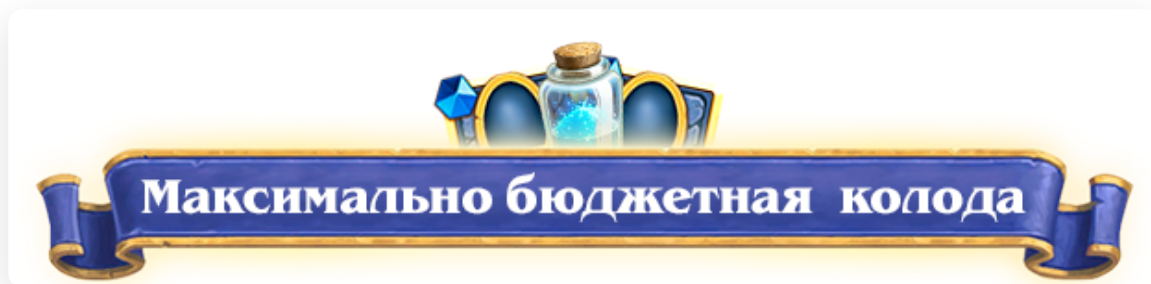
Мех Разбойник — достаточно бюджетная колода, и все же в ней есть несколько дорогих карт. Хорошо то, что многие из них можно заменить. Далее обсудим, как это сделать.



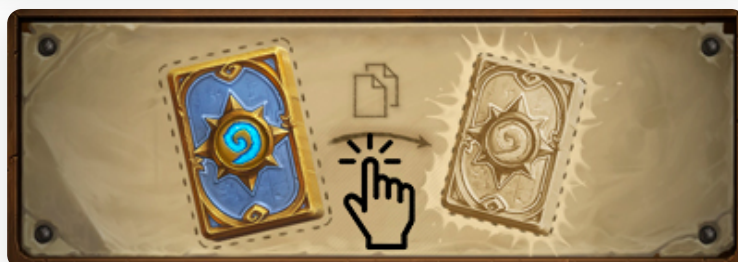
Подготовка — есть в коллекции всех игроков бесплатно.

- **Мимирон Гений** — единственная обязательная легендарка, без которой Мех Разбойник станет значительно слабее. Рекомендуем скрафтить, если вы хотите играть этой колодой.
- **Лабораторный монтажник** — слишком сильный эпик, чтобы его игнорировать. Часто принесет победу в партии, если получится его разыграть. Прямой замены нет, можно взять любую другую опциональную карту, например **Битбоксер**, **Боекостюм** или набор **Иллюзионист Плети** + Устройство сдерживания.
- **Ини Штурмоверть** — сильная легендарка, но заменить все же можно. Берите вместо **Боекостюм**, **Битбоксер**, **МС Блескотрона** или другие опциональные карты из списка выше.
- **Зиллиакс** — есть в коллекции всех игроков бесплатно.
- **Крабато или В-07-ТР-0Н Прайм** — желательно взять одну из этих легендарок. Но если их нет, берите вместо **Боекостюм** или другую опциональную карту из списка выше. Можно задуматься о наборе **Иллюзионист Плети** + Устройство сдерживания, если есть эти карты.

[к оглавлению](#)



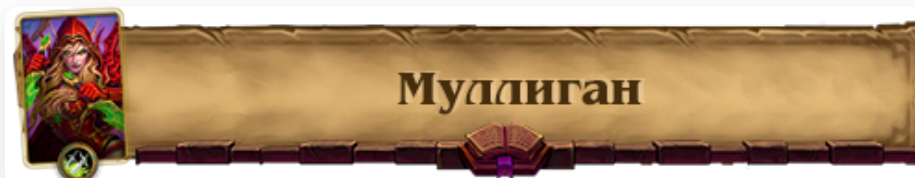
Бюджетный Мех Разбойник



Максимально бюджетная колода Мех Разбойника все же не может обойтись без пары дорогих карт — Мимирана Гения и Лабораторного монтажника. Карты слишком сильные, чтобы их игнорировать. Хотя в теории сильно ослабленной версией Мех Роги без этих карт можно играть на низких рангах, но Легенду будет взять сложно. Эта же версия вполне способна двигаться до высшего ранга.

В первую очередь создайте **Ини Штурмоверть**, а затем **Крабато**. Хотя можно обойтись и без них. Значительно слабее вы не станете.

[к оглавлению](#)



Главный приоритет на муллигане для Мех Разбойника — поиск хорошей кривой маны на 1-3 ходы. Для начала вам нужен первый ход, потом второй и т.д. При этом вы можете играть карты за разную стоимость в зависимости от Монетки, Подготовки и других карт.

Далее разбираемся, какие карты нужно оставлять на муллигане и в каких ситуациях.

Оставлять всегда


--	--	--	--

С хорошей рукой


--	--	--	--	--

Щелкун — лучший первый дроп, который вы можете оставлять в любых условиях и в любых количествах.


Демонтаж-бот — хорошая карта как на первый ход, так и на второй, поэтому полезно оставлять во многих случаях. Вторую копию оставляйте только при наличии хорошего третьего хода.


 **Частотный излучатель** — еще один топовый первый дроп, который можно оставлять в любой ситуации. Две копии нужны только с Монеткой.


 **Мимирон Гений** — слишком сильная легендарка, оставляйте всегда.


 **Меднохвостый проныра** — оставляйте эту карту, если у вас уже есть существа для ходов ранее. Вы должны сыграть Меднохвостую проныру на 2 или 3 ходы.

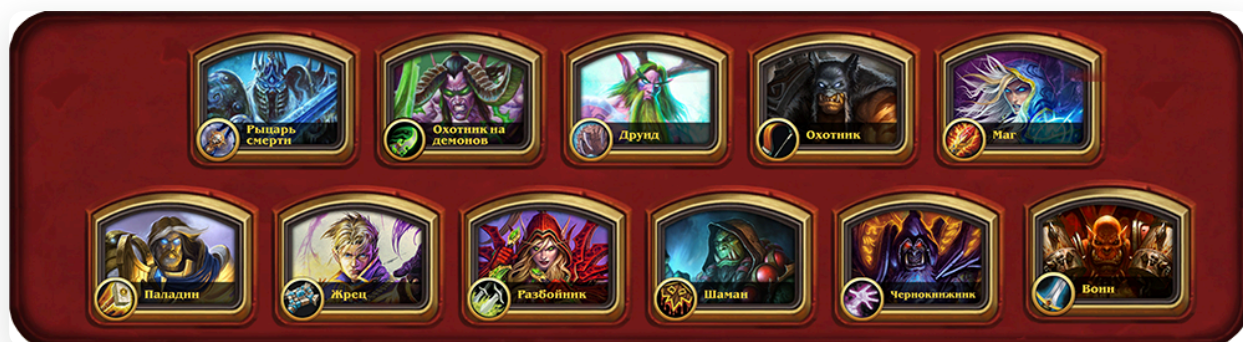
 **Подготовка** — оставляйте только с заклинанием за 2 маны и Монеткой.

 **Из кучи хлама** — всегда можно оставить с **Подготовкой**. Против некоторых классов можно оставить и просто с Монеткой.

 **Лабораторный монтажник** — оставляют только в медленных матч-апах с очень хорошей рукой.

 **Зазубренный костяной шип** — обычно оставляют с Монеткой против темповых противников. Вместе с заклинанием можно оставить и **Подготовку**.

 **Изобретон** — оставляют редко в качестве второго дропа или первого с Монеткой. Не ошибка сбрасывать во всех ситуациях.



Рыцарь смерти: Щелкун, Демонтаж-бот, Частотный излучатель, Из кучи хлама, Мимирон Гений. С хорошей рукой — **Подготовка**, Меднохвостый проныра.

Охотник на демонов: Щелкун, Демонтаж-бот, Частотный излучатель, Из кучи хлама, Изобретон, Мимирон Гений. С хорошей рукой — **Подготовка**, Меднохвостый проныра, Зазубренный костяной шип, Бронзовая привратница.

Воин: Щелкун, Демонтаж-бот, Частотный излучатель, Из кучи хлама, Мимирон Гений. С хорошей рукой — **Подготовка**, Меднохвостый проныра, Лабораторный монтажник, П4-У-ЧИЦЗ.

Паладин: Щелкун, Демонтаж-бот, Частотный излучатель, Мимирон Гений. С хорошей рукой — **Подготовка**, Меднохвостый проныра, Зазубренный костяной шип.

Охотник: Щелкун, Демонтаж-бот, Частотный излучатель, Мимирон Гений. С хорошей рукой — **Подготовка**, Зазубренный костяной шип, Из кучи хлама, Меднохвостый проныра.

Друид: Щелкун, Демонтаж-бот, Частотный излучатель, Изобретон, Мимирон Гений. С хорошей рукой — **Подготовка**, Из кучи хлама, Меднохвостый проныра.

Разбойник: Щелкун, Демонтаж-бот, Частотный излучатель, Мимирон Гений. С хорошей рукой — Подготовка, Меднохвостый проныра, Зазубренный костяной шип, Из кучи хлама.

Шаман: Щелкун, Демонтаж-бот, Частотный излучатель, Из кучи хлама, Мимирон Гений. С хорошей рукой — Подготовка, Меднохвостый проныра.

Маг: Щелкун, Демонтаж-бот, Частотный излучатель, Мимирон Гений. С хорошей рукой — Меднохвостый проныра, Зазубренный костяной шип, Из кучи хлама.

Жрец: Щелкун, Демонтаж-бот, Частотный излучатель, Из кучи хлама, Мимирон Гений. С хорошей рукой — Подготовка, Меднохвостый проныра, Лабораторный монтажник.

Чернокнижник: Щелкун, Демонтаж-бот, Частотный излучатель, Из кучи хлама, Изобретон, Мимирон Гений. С хорошей рукой — Подготовка, Меднохвостый проныра, Лабораторный монтажник.

[к оглавлению](#)



Как работает колода

Мех Разбойник — агрессивная колода, которая рассчитывает на **ранний захват стола** и реализацию огромного количества **юнитов с магнетизмом**. Все они действуют как **баффы существа**, которое тут же может атаковать — совершать выгодные размены или наносить урон по герою противника.

Чаще всего Разбойник баффает одну цель до больших характеристик, а защищает ее с помощью магнетизмов с маскировкой, божественным щитом, перерождением и т.д. Порой для защиты хватает и просто огромных статов. Так Разбойник поступает в большинстве матч-апов: в мете мало ультимативных ремувалов и источников немоты, поэтому можно баффать одну цель до больших статов вплоть до 4-5 ходов.





В мидгейме Разбойнику открываются и способы развить свое преимущество подобно снежному кому. В первую очередь это помогают сделать [Ини Штормверть](#) и Лабораторный монтажник, которые **копируют уже имеющийся большой механизм**. Если получается повернуть такие ходы, Разбойника уже мало кто может остановить — обычно партия тут же заканчивается. Помимо этого вы можете удвоить выгоду от вашего большого механизма, баффнув ему неистовство ветра — пусть существо будет одно, зато оно нанесет в два раза больше урона, чего уже тоже часто хватает для победы.

К этому моменту Разбойник уже не боится точечных ремувалов, потому что у него на столе будет 2+ больших юнита. Хотя его все еще могут наказать массовые зачистки. Но

опять же, большинство метовых колод их не использует или использует слишком поздно, как Биг Чернокнижник со своим титаном Саргерасом Разрушителем.





Одно из самых сильных существ в колоде — **Мимирон Гений**. У этого третьего дропа изначально большие характеристики для своей стоимости. Но куда важнее его эффект. Разбойник часто ставит Мимилона Гения в темп на 2-3 ходы, лишь бы у противника точно не было ответа на 2/5 юнита со стола. Но с легендаркой можно и подождать, пока вы не защитите ее бафами перерождения, маскировки или божественного щита.

Если Мимирон Гений переживает ход противника, часто вы получите уже слишком большое количество выгоды. Все 6 гаджетов Мимилона хороши во многих ситуациях, хотя есть опции слабее и сильнее.

Впрочем, Мимирон — не основной источник победы в колоде, потому что это всего лишь одна карта из 30, которая не всегда зайдет в руку. Но все же это самая сильная карта в деке, заход которой существенно повышает винрейт Разбойника.



Главной движущей силой деки станут **Искроботы**. Этих юнитов генерирует ряд карт — и многие их баффы сыграют ключевую роль в матч-апе. Чаще всего Разбойник рад Искроботам с баффами маскировки, божественного щита и перерождения. Они помогают защищать крупный механизм от вражеских карт и существ. Но все Искроботы могут пригодиться в тех или иных ситуациях. Обычно их играют на большой механизм, но порой можно баффать ими и мелких юнитов или даже ставить на стол самостоятельно.

Вы не сможете контролировать, какие Искроботы зайдут в руку. Полагаться нужно только на рандом. От этого геймплей Мех Разбойника становится разнообразным: не во всех партиях будут баффы маскировки, но может зайти неистовство ветра или божественный щит, что вынудит вас играть по-другому.



В планах с баффом одного механизма до огромных статов и его раздвоением в будущем все понятно и просто. Вся колода построена вокруг этого, да и сделать это сможет каждый. Куда сложнее начать реализовывать этот план, например если вы ходите вторым против другой темповой колоды. Или если пришли плохие карты со старта.

В таких ситуациях Разбойник рассчитывает на **способы вернуться в игру**. Их не очень много и они не такие сильные, но все же они есть. На начальных этапах много темпа даст **Зазубренный костяной шип** — самостоятельно или вместе с **Подготовкой**. Можно придумать что-то с механизмов под баффом натиска — или же поставить любой механизм и спрятать его в маскировку, чтобы баффать его на следующий ход. Это можно сделать и без Искроботов, если в руке есть П4-У-ЧИЦЗ. Да и натиски в деке есть — **Зиллиакс** и **Крабато**.





Мех Разбойник — агрессивная колода. И у него почти нет источников добора. Исключением станет **Переключение передач**. Заклинание очень сильное и отлично вписывается в деку.

Обычно его стараются использовать с пустой рукой, чтобы не замешивать в колоду карты. Тогда Переключение передач просто станет способом добора 3 карт за 1 маны.

Разбойник не во всех ситуациях остается без карт в руке, особенно если получается выгодно реализовать Мимирона Гения. Но в других ситуациях карты в руке могут и закончиться: тяжелые и выгодные карты за 4+ маны заходят не всегда, а из-за [Подготовки](#), Монеток с Меднохвостого проныры и [Зазубренного костяного шипа](#) всю руку можно реализовать очень быстро. Для таких случаев и нужно Переключение передач.



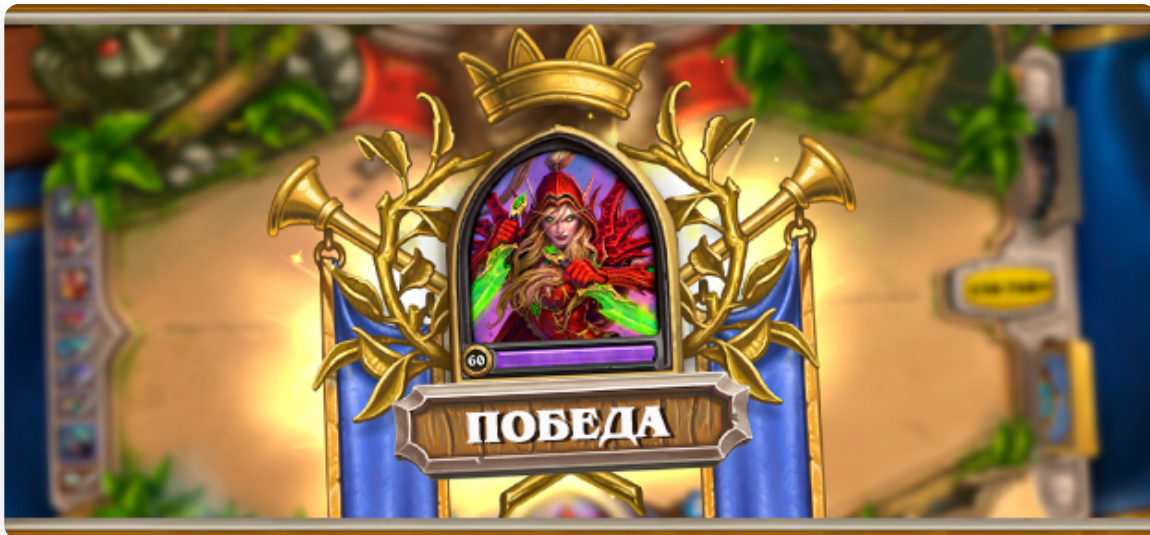
В-07-ТР-0Н Прайм — не обязательная легендарка в деке, которую часто могут и вовсе заменить на **Крабато**. И по статистике такая замена будет оправдана. Но все же В-07-ТР-0Н Прайм — новая и интересная карта, которая точно не сделает Мех Рогу значительно слабее.

Важно то, что В-07-ТР-0Н Прайм не самостоятелен: его не так выгодно поставить на пустой стол, если на нем нет другого механизма. Зато если этот мех есть, выгоды будет больше, чем от **Крабато**.

Все три способности В-07-ТР-0Н Прайм хороши в разных ситуациях. 4 или 8 урона (если есть второй мех) хороши в нападении. Бафф "нельзя сделать целью заклинаний" пригодится против Охотника, Жреца и Рыцаря смерти. Добор и статьи полезны во всех ситуациях, хотя эту опцию обычно выбирают реже.



[К оглавлению](#)



Способы победы

Мех Разбойник почти всегда играет от стола — и в любом случае его общим способом победы станет "дovести героя противника до 0 здоровья". Но сделать это можно разными способами — в зависимости от захода карт, матч-апа и игровой ситуации.

Все способы победы можно комбинировать друг с другом. Часто не будет игры, в которой Разбойник пользуется только одним способом победы.



Способ победы №1 — раскачка огромного механизма (и его копия после)



Самый простой игровой принцип, которым вы будете стараться пользоваться во всех поединках. Все просто: ставьте механизм и в течение нескольких ходов баффаете его доступными магнетизмами. К 4-6 ходам вы сможете реализовать какой-то способ скопировать этот большой механизм (*Ини Штурмоверть* или *Лабораторный монтажник*). До этого момента можно защищать механизм с помощью маскировки, притом порой ее можно баффать уже даже после атаки, игнорируя бонус к урону.

Такой способ победы противник может законтрить двумя способами. Первый — дать ультимативный ремувал. Второй — разменяться столом с вашим большим юнитом. Второй вариант актуален в первую очередь в темповых матч-апах, но обычно Мех Разбойник будет быстрее своих оппонентов, да и опять же можно защищать ваш мех разными бафами. Обыграть зачистки сложнее, особенно если они массовые (не спасет маскировка) или ультимативные (не спасут божественный щит или большие характеристики). Но таких матч-апов в мете мало.



Способы победы №2 — механизм в маскировке (и его копия после)



Даже если вы отстаете от противника по темпу, потеряли стол или у него есть точечный ремувал, все это часто можно обыграть с помощью баффа маскировки. Так ваш юнит почти наверняка переживет ход противника (разве что это не Контроль Жрец или ДК Крови), а после сможет залеталить противника с большими стаатами, баффами неистовства ветра и т.д. Если баффов маскировки достаточно, то в теории можно закрывать мех несколько ходов подряд, пока не зайдут способы скопировать его или вы не добьете оппонента. Лишь бы у вас не кончилось здоровье до этого момента, но тут на помощь придут баффы похищения жизни (есть у [Зиллиакса](#) и [Искробота](#)).



Способ победы №3 — взрывной урон



6

В-07-ТР-0Н Прайм

ТИТ4Н. Способности этого существа также применяются к другому вашему существу.

3

Механизм

5



У Мех Разбойника скромно со взрывным уроном: обычно он побеждает со стола. Но все же что-то есть. Одна из способностей В-07-ТР-0Н Прайм наносит 4 или 8 урона (в том числе по герою противника). Помимо этого есть Гаджет [Мирмидона](#) на урон, [Крабато](#) и, наконец, базовая сила героя.

Обычно, если Разбойник теряет стол и не может зацепиться даже юнитом в маскировке, то он проигрывает в партии. Но если противник уже на низком запасе здоровья, то что-то придумать все-таки можно.



Способ победы №4 — перехват инициативы








В темповых матч-апах, если у вас не задался старт, часто перед реализацией способов победы выше необходимо перехватить инициативу. Это можно сделать и без механизма в маскировке, но с помощью темповых карт. Все они не перевернут игру сами по себе, но в комбинации с другими инструментами могут зачистить стол противника и помочь вам в генерации своего. Есть Искробот с ядом, который может разменяться с любым юнитом. Такой Искробот отлично работает с любым натиском.

Позднее в перехвате инициативы помогут [Зиллиакс](#), [Крабато](#) или [B-07-TP-0H Прайм](#).



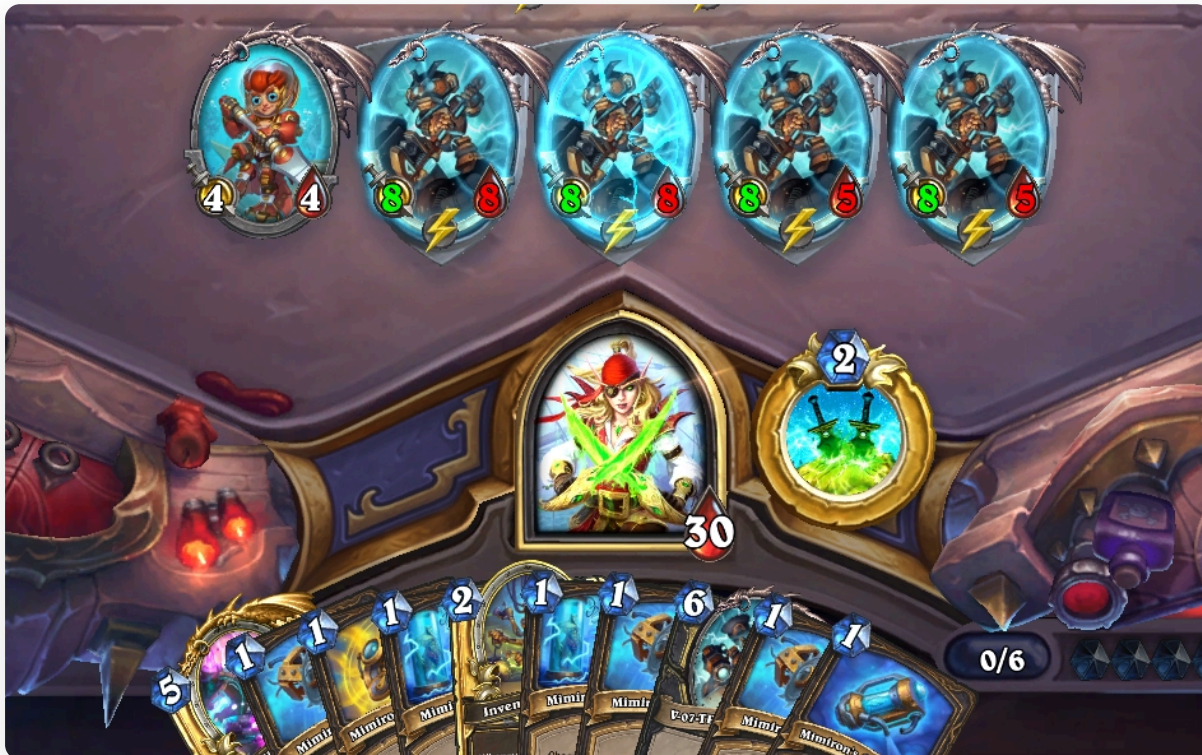
[к оглавлению](#)

Полезные советы

- 
Монетка может пригодиться Разбойнику в любой момент. Часто ее используют на второй ход, чтобы сыграть меха за 3 маны. В темповых матч-апах Монетку можно отдать и на первый ход, если в руке есть пара существ за 1 маны. Но Монетку можно отдать и позднее, например для раннего розыгрыша карт за 4-6 маны. Дополнительные Монетки генерирует Меднохвостый проныра.
- 
Старайтесь не играть рано Пит-стоп или Из кучи хлама — по крайней мере без **Подготовки**. Заклинания медленные и нужны уже скорее для мидгейма. А в начале партии, если есть возможность, лучше ставить существ. Конечно, если их нет, используйте спеллы за 2 маны.
- 
Комбинация Подготовка + Зазубренный костяной шип поможет рано сыграть тяжелое существо за 3-6 маны. Обычно для этого ее и используют. Главное, используйте Монетку перед розыгрышем этой комбы, а не после.
- 
Бафф Частотного излучателя сохраняется и на следующие ходы. Не обязательно тут же играть мех, если есть возможность поставить что-то крупное позднее. С этим баффом и связкой **Подготовка + Зазубренный костяной шип** можно сыграть [B-07-TP-0H Прайм](#) уже на 2-3 ходы, что почти всегда принесет победу в партии.
- 
 Разбойник почти всегда играет **Лабораторного монтажника в улучшенной версии**. В обычной версии он хорош, только если тут же дать ему маскировку,

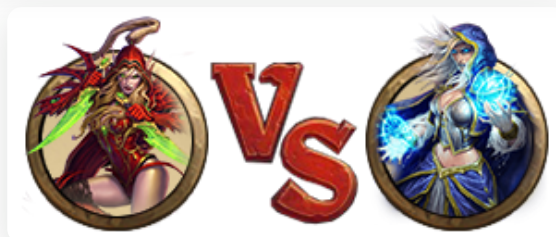
а все остальное намагнитить уже позднее. Лабораторный монтажник будет копировать существо каждый ход.

- Это единственный эффект ковки в колоде. Опытный противник догадается, что вы улучшили и будет готов к розыгрышу этой эпической карты. Не спешите реализовывать эффект ковки в начале партии: лучше позаботиться о захвате стола и темпе, а такой жадный ход делайте уже в мидгейме.



Чтобы хорошо играть Мех Разбойником, нужно понимать, на что способен его противник. Какие зачистки у него есть, сколько урона он может нанести за ход, что может сделать с юнитов в маскировке и т.д. Подробнее о самых важных элементах геймплея в типовых матч-апах меты мы поговорим в следующем разделе.

[к оглавлению](#)

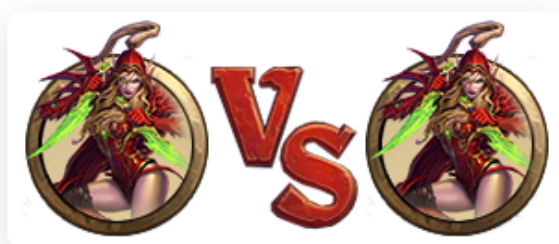


Сиф Маг

- Самый важный фактор в этом матч-апе — Эхо. Благодаря этому заклинанию Маг может одержать над вами победу, причем достаточно просто. Противостоять этому

заклинанию можно с помощью баффов маскировки и божественного щита, особенно если половина стола противника пуста. Если же этих магнетизмов нет, то порой лучший способ победы Разбойника — рассчитывать на то, что [Эхо](#) не зайдет в руку противника. Следите за тем, какие карты оставляет Маг в руке на муллигане, чтобы лучше в этом разобраться.

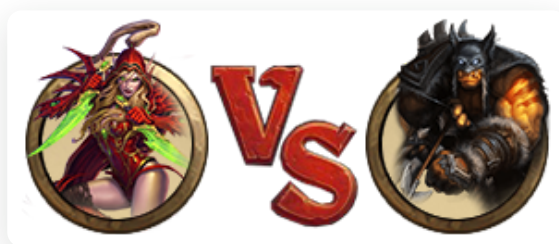
- Аккуратнее с баффами натиска и похищения жизни. Их Маг тоже скопирует эхом и сможет извлечь из них очень много выгоды. Вы можете держать Искробота с натиском в руке для того, чтобы разменяться с большой копией меха после розыгрыша Эха.
- Если Маг играет [Эхо](#), игра еще не заканчивается. Вы можете успеть скопировать большой механизм или хотя бы поставить на стол еще одну мелкую угрозу, чтобы после смерти основной бафнуть ее.



• **Мех Разбойник (зеркальный матч-ап)**

Ключом к победе в этом матч-апе станет инициатива. Обычно она будет за тем, кто ходит раньше. Задача в начале — выгодно разменяться вашим мехом с юнитами противника, желательно защищая вашего юнита божественным щитом, маскировкой или большим запасом здоровья (больше 3). В этом случае оппоненту будет очень сложно вернуться в игру, а вы сможете наращивать преимущество снежным комом — и к 5-6 ходам заканчивать партию.

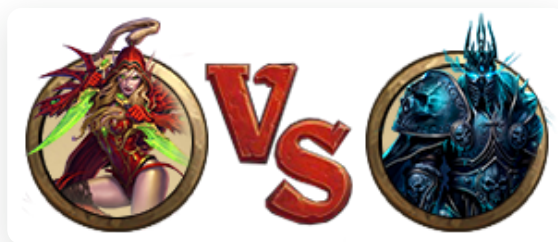
Если вы отстаете в начале, то вернуться в игру можно несколькими способами. Рано поможет [Зазубренный костяной шип](#). Позднее — мехи с баффами маскировки или натиска. Хорош в отбивании стола и [Крабато](#).



• **Охотники**

Биг Бист Охотник и Секрет Охотник — разные колоды, но для Разбойника особой разницы нет. Вы почти всегда сможете рано укрепиться на столе и начать давление. Не бойтесь [Морозной ловушки](#) — ее Охотники играют крайне редко. Другие ремувалы Рексар тоже использует не так часто, так что он может победить ваш механизм только своими существами, оружием и наносящими урон заклинаниями. Всё это осуществимо, но обычно Разбойник агрессивнее на старте, хотя тут многое зависит от захода.

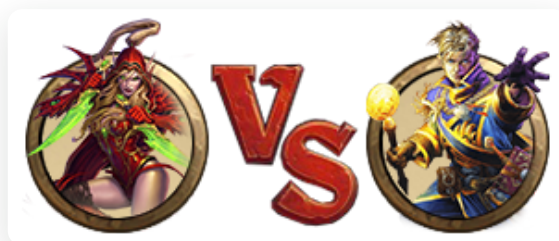
Биг Бист Охотник умеет восстанавливать здоровье с помощью [Тощей Гончей](#). С 6+ хода старайтесь защищать ваш большой механизм божественным щитом или маскировкой.



-
-

Чумной Рыцарь смерти

Очень простой матч-ап. Играйте в обычном стиле, не опасаясь ультимативных ремувалов или замораживающих эффектов. ДК может перевернуть игру с помощью [Осужденной Сильваны](#) или своего титана Примаса (есть способность уничтожить юнита) — старайтесь создать вторую копию большого механизма к этому моменту, желательно не бафайте мехам натиск, чтобы перехваченное [Осужденной Сильваной](#) существо тут же не разменялось с вашим. У ДК тоже есть [Тощая Гончая](#), но обычно у нее не будет баффов характеристик. И все же о ней стоит помнить — особенно если вы добываете противника уже без стола или со слабым столом.

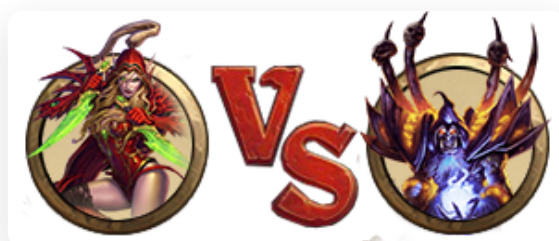


Контроль Жрец

Самый сложный матч-ап для Мех Разбойника, порой даже совсем безнадежный. Вы сможете победить Жреца только с очень хорошим заходом с вашей стороны и очень плохим со стороны оппонента. Играйте в обычном стиле, старайтесь разбить баффы на 2 цели, если это возможно. А если нет, защищайте своих юнитов маскировкой. У Жреца все еще полно эффектов, которые перебьют и это, но делать нечего.

Можно попытаться затянуть партию и истощить руку противника. Но тут надо очень выгодно реализовать легендарки и вообще оставаться с большим запасом существ в руке. Всё это возможно, но происходит далеко не всегда.

В целом расстраиваться этому поражению не стоит. Контроль Жрец существует в мете во многом только благодаря Мех Разбойнику как главная его контра.



Биг Чернокнижник

В этом матч-апе важно действовать быстро. Вы не пробьетесь через огромные провокации, исцеление [ДарХан Дратира](#) и тем более не обыграете титана Саргераса Разрушителя с эффектом [Круговерти Пустоты](#). Поэтому надо рано захватить стол и залеталить противника огромным механизмом к 5-6 ходам, пока Лок играет относительно медленно. У Чернокнижника часто не будет ультимативных ремувалов рано, но опасной станет комбинация Кузня воли + Величественный анубисат. Обыгрывайте ее большим запасом здоровья меха, божественным щитом или маскировкой.

Если повезет, вы сгенерируете Искробота с ядом или Гаджет Мимирона с возвращением существа в руку или обменом статом. В этом случае можно ответить и на единичные крупные угрозы Лока.

-

[к оглавлению](#)



Спасибо за внимание, до скорых встреч!