

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Как правильно играть механизмами на Полях сражений

20.11.2024

Поля сражений

Поля сражений

Как правильно играть механизмами на Полях сражений

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ





Механизмы — одна из первых рас Полей сражений. За все время существования режима механизмы всегда радовали стабильностью и простотой сборки.

В нынешнем патче механизмы — топовый тип существ. Столы с ними легко собрать, они растут до огромных характеристик и могут победить любые другие композиции. Мало что может остановить хорошо собранный стол механизмов.

Большой гайд расскажет всё самое важное о стратегии механизмов в актуальной мете Полей сражений. Вы найдете примеры лучших столов из лобби с высоким рейтингом, узнаете о том, как правильно собирать мех композиции, какие комбинации существ использовать и многое другое.

Это седьмая часть серии подробных гайдов о Полях сражений. Знакомьтесь с другими частями в [отдельном разделе сайта](#).

Обновили гайд с учетом патча 31.0 Далее полный список изменений:

-  Дополнены все разделы гайда
-  Добавлены новые примеры столов с механизмами, убраны старые.

### **Разделы гайда:**

- **Все существа и синергии**

- Тир-1 существа
  - - Тир-2 существа
  - - Тир-3 существа
  - - Тир-4 существа
- Тир-5 существа
  - - Тир-6 существа

- **Разные способы собрать столы с механизмами**

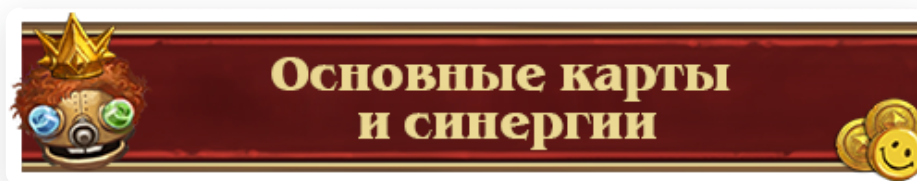
- - Столы с Механизмом предков
- - Столы с Бумным ботом
- - Столы с магнетизмом
- - Столы со Смазочным ботом
- - Столы с Зарядным посохом
- - Столы с Энергоцарицей
- - Столы с Блокоботами
- - Столы с Врагорезом-4000
- - Столы с Мехагонским абюзом

- **Ключевые элементы геймплея**

- - Как начать играть мехами
- - Что необходимо знать при игре мехами
- - Улучшение таверны и триплеты
- - Мехи и Заклинания таверны
- - Мехи и Аксессуары

- **Позиционирование механизмов**

- **Лучшие и худшие герои**



В этом разделе мы обсудим все механизмы в игре и синергии с ними. Вы узнаете, как работают существа в обычных и золотых копиях, когда и как ими нужно играть.

### **Тир-1 существа**



**Раздражатель** — не самый сильный тир-1 юнит, который редко хотят брать в начале партии и редко оставляют в мид и лейтгейме. Хотя и то, и другое возможно при определенных обстоятельствах. Например, в конце игры **Раздражателя** можно поставить на стол, чтобы обыграть Попрыгуху, Голдринна и другие предсмертные хрипы.

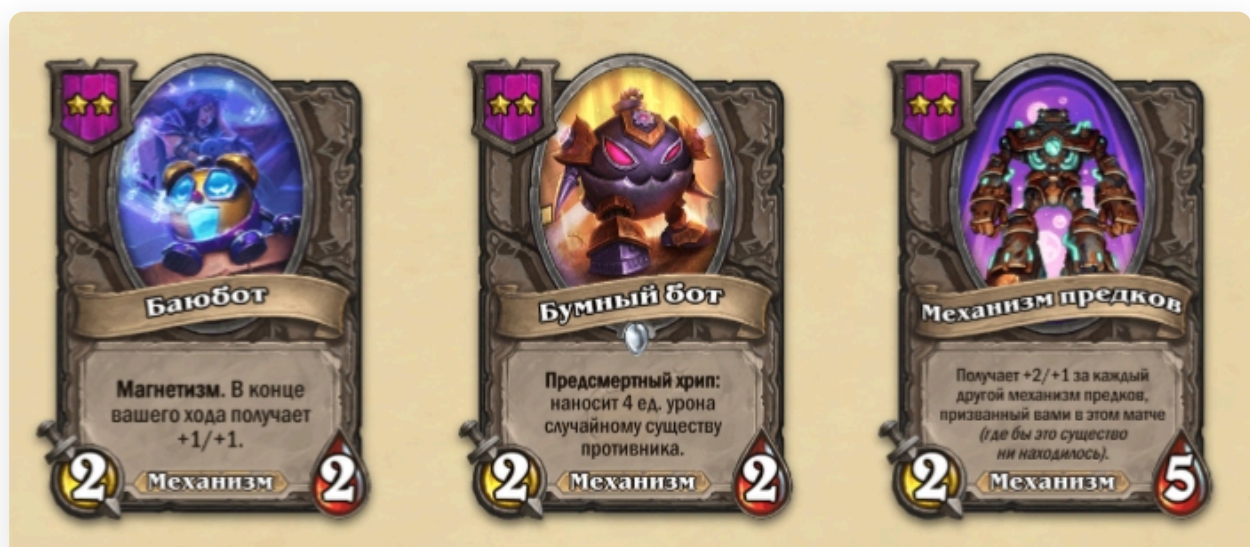
Золотой **Раздражатель** отличается от обычного только характеристиками. Его берут исключительно ради раскопки с триплета.

**Протягиватель кабелей** — не так плох в начале партии, особенно если есть какой-то способ баффнуть ему характеристики рано (Бананы, сила героя на статьи и т.д.). В мидгейме может остаться как способ перезарядить божественный щит Блокбота (желательно дать Протягивателю кабелей провокацию). Но со временем его стараются заменить на юнита сильнее.

Золотая версия ничем не отличается от обычной кроме статов. Собирают только ради раскопки с триплета.

[к содержанию](#)

## Тир-2 существа



**Баюбот** — это юнит с магнетизмом, что важно для некоторых стратегий мехов в лейтгейме. До этого момента Баюбот не делает чего-то выдающегося, даже если намагнитить его на Блокобота или другой сильный мех. Покупают со старта редко. А если и покупают, то часто не магнитят на что-то, а ставят отдельно.

Золотой Баюбот полезен в первую очередь за счет раскопки юнита высокого уровня, но сам по себе все еще растет очень медленно.

**Бумный бот** — сам по себе юнит очень слабый. Раскроет он себя только в редких условиях: с нужным Аксессуаром, в золотой форме, а также на столе с Титом Ривендером и Ученицей Кангора. Всё это вполне возможно собрать, но проворачивают подобное редко.

Золотая версия стреляет дважды по 4 урона. Собирают только для конкретных столов или ради раскопки с триплета.

**Механизм предков** — очень сильный юнит, который сам по себе может стать основой неплохой композиции. Собирают такую композицию под конкретный набор Аксессуаров, хотя в теории она может работать и без них. Станет автопиком в ходы с 5-7 монетами, потому что рано сетапит стратегию и нужный Малый Аксессуар.

Золотая версия получает в два раза больше характеристик за другие Механизмы предков. Ее стараются всегда собирать и делать так, чтобы эффекты перерождения, воскрешения и копирования работали именно на золотые версии.

[к содержанию](#)

### Тир-3 существа



**Блокобот** — слаб сам по себе, но под хорошими бафами характеристик и способами перезарядки становится хорошей мид и лейтгейм угрозой. Требует поддержки от другого существа на столе, который своим хрипом или перерождением призывает механизм. Так вы обновите божественный щит Блокобота, что важно сделать несколько раз за бой.

Золотая копия не отличается чем-то принципиальным от обычной. Два обычных Блокобота под хорошими бафами сильнее, чем один золотой.

**Раздраждоуль** — ключевой баффер, особенно важный до тех пор, пока на столе есть механизмы без божественного щита. Бафф провокации с механизмов можно снимать с помощью Хитрых карманов.

Золотую копию собирают только ради синергий магнетизмов и разгона статов через Притягательного бумбоксера. И то часто собирают золотую копию только за счет генераций магнетизма.

**Созвучатор** — это неплохой юнит для старта партии, хотя чего-то сногшибательного не делает. Специально столы с Созвучаторами не форсируют, но генераторы магнетизмов часто дадут достаточно копий Созвучатора, чтобы вы получали внушительный бонус золотых в начале каждого хода. Так вы легко возьмете 6 уровень таверны и найдете нужных юнитов.

Золотая копия дает 2 золотые, но важна в первую очередь из-за синергий магнетизма.

[к содержанию](#)

### Тир-4 существа



**Вспомогательный дрон** — сильный юнит для столов с магнетизмами, хотя и не принципиально важный. Композиция мехов может обойтись без этого юнита. Отлично работает с Чародейкой драккари.

Золотая копия дает в два раза больше бонусов, чем обычная. Если первая копия Вспомогательного дрона есть, вторую стараются брать всегда, а позднее и собирают триплет.

**Развалюха-утилизатор** — в игре всего 4 существа с магнетизмом (Баюбот, Раздраждоуль, Созвучатор и Рука-протез), так что Развалюха-утилизатор с 75% шансом даст то, что вы ищете (обычно это бафф перерождения или божественного щита). Очень сильный юнит, которого часто покупают, но почти всегда тут же продают. Хотя есть интересные комбинации с Рилаком-металлистом, Юным Мрачноглазом или Объятиями провидца.

Золотую версию собирают только в случае, если этот юнит остается на столе и вы каждый ход активируете его боевой клич. Во всех других случаях пользуются обычными копиями, потому что золотая не делает чего-то другого.

**Смазочный бот** — скромный способ роста статов, но все же порой единственно доступный. Одной обычной копии точно будет мало, так что ищите 2+ Смазочных бота

и, конечно, держите полный стол божественных щитов.

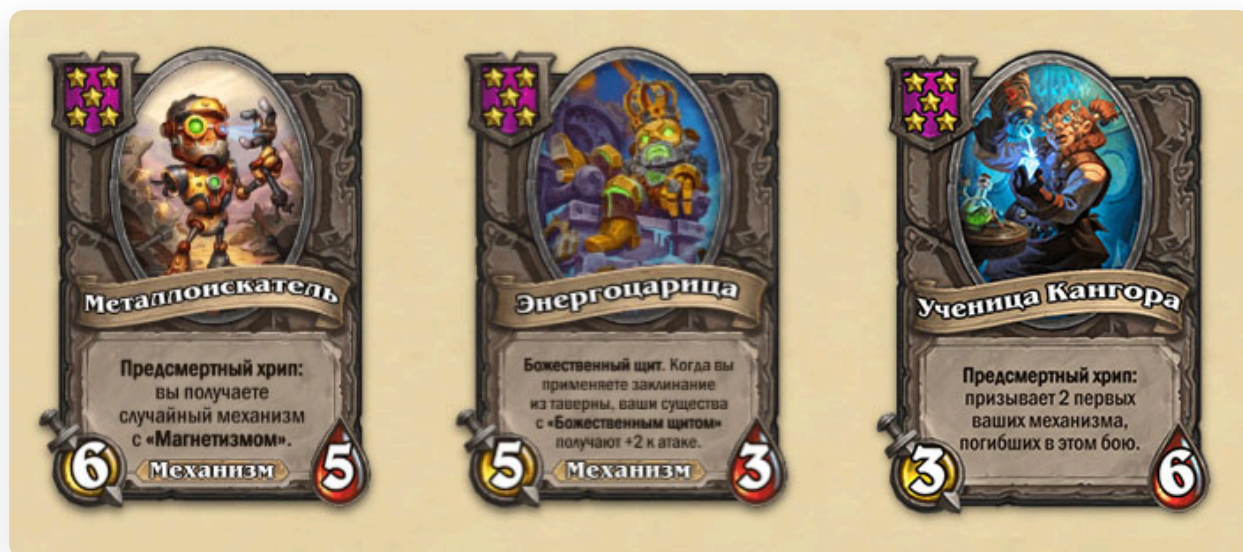
Золотая версия дает в два раза больше характеристик. И это все еще не очень много в текущей мете, но уже какой-то потенциал для роста у вашего стола будет.

**Рука-протез** — топовый баффер, который надо постараться намагнитить на всех юнитов на вашем столе. Особенно важно на столах с Блокоботами или Механизмами предков.

Золотую версию не собирают, лучше дать два обычных баффа перерождения разным мехам, чем один золотой, который делает то же самое.

[к содержанию](#)

### Тир-5 существа



**Металлоискатель** — хороший юнит для композиций, построенных вокруг магнетизма или синергий божественных щитов механизмов. Отлично работает с перерождением и Титом Ривендером.

Золотая версия дает два юнита с магнетизмом, так что ее полезно собирать, если вы уже оставляете Металлоискателя на столе.

**Энергоцарица** — ключевое существо для столов механизмов с божественными щитами. Обычно берут вместе с Крутящимся лассоматом или другими способами генерации Заклинаний таверны (силы героя, Аксессуары и т.д.). Дает приличный рост атаки, что самое важное для юнитов с божественным щитом.

Золотая версия дает уже +4 к атаке. Ее стараются собрать, хотя порой две обычные копии сильнее, если они уже получили очень много атаки и точно убивают всех юнитов противника.

**Ученица Кангора** — как правило берут только на столы с Механизмами предков (это очень сильная комбинация). Реже воскрешают Бумных ботов или просто любых мехов просто для перезарядки Блокоботов. Работает с Титом Ривендером, хотя обычно вместе их не используют, потому что места на столе для двойного хрипа не хватит.

Золотая версия воскрешает 4 механизма, что обычно уже слишком много. Хотя с Механизмами предков есть смысл собирать и золотую копию. А порой 2 обычные Ученицы Кангора будут сильнее.

[к содержанию](#)

### Тир-6 существа



**Врагорез-4000** — хорошо работает на новых столах с магнетизмом, хотя полезен и самостоятельно, если найти другие способы баффнуть этого юнита (их много, это не только синергии мехов, но и Заклинания таверны, силы героя и другие расы). Врагорезу-4000 стараются дать неистовство ветра, божественный щит и как можно больше атаки.

Золотую копию собрать сложно и в этом нет особой необходимости, потому что она отличается от обычной только характеристиками.

**Крутящийся лассомат** — чаще всего берут только на столы с Энергоцарицей. Во всех других случаях юнит просто неплох и обычно появляется на столах временно. И только комбо с Энергоцарицей станет полноценным источником развития стола. Дает только Заклинания таверны вашего тира или ниже.

Золотая версия дает в два раза больше Заклинаний таверны при атаке. Собрать триплет сложно, а нужно это не всегда. Если две обычные версии получили уже большие баффы атаки, то они порой будут сильнее одной золотой копии.

**Притягательный битбоксер** — ключевой юнит для стратегии магнетизма, без которой вся композиция работает куда хуже. Сам по себе делает мало, но если на столе уже есть генераторы магнетизма, эту тир-6 угрозу стоит взять.

Золотая копия получает две копии примагнитченного юнита, так что дает в два раза больше выгоды. В большинстве случаев золотого Битбоксера стараются собрать, хотя это не так уж легко сделать.

**Меха-Джараксус** — дает одного из трех юнитов с хорошими характеристиками и дополнительными свойствами. Почти всегда полезен бафф перерождения, неистовство ветра ситуативно, а провокация часто не нужна вовсе. Лучшими целями для перерождения станут юниты, в тексте которых есть предсмертный хрип или божественный щит. Неистовство ветра полезно для Врагореза-4000, но вредно для Блокобота. Баффов провокаций в игре много, так что это свойство порой попросту

добавляет характеристики.

Меха-Джараксус отлично работает с Бранном Бронзобородом.



[к содержанию](#)



Механизмы — самая разнообразная раса в текущей мете Полей сражений. Собрать из можно огромным количеством способов. Далее мы перечислим основные из них. Важно, что вы всегда можете комбинировать эти способы вместе, они почти всегда хорошо работают друг с другом.

### Столы с Механизмом предков





Самый простой стол механизмов, да в целом в мете. На столе могут быть только два юнита — Механизм предков в любом количестве, а также Ученица Кангора (лучше 2 копии). Чем больше будет Механизмов предков, тем лучше. Ищите для них баффы магнетизма, провокации, перерождения, а также Очи Матери Земли.

Играет эта композиция на 5 уровне таверны. Выше подниматься нет никакого смысла. И если все плохо, можно дольше оставаться на тир-4, а Ученицу Кангора искать с триплетов.

С этой композицией работает очень много Аксессуаров — Малых и Больших. Подробнее о них мы поговорим в **отдельном разделе**.



Геймплей таких композиций очень простой. И если звезды сойдутся, то эти столы никому не оставят шансов в лобби. Законстрировать их очень сложно. Не помогут Шиповедьма, Лирой или токсичность. Шанс есть у абсурдно огромных характеристик, а единственной технической картой станет Синдорай-снайпер.

### Столы с Бумным ботом





Есть смысл собирать такие столы, только если вы выбрали Малый Аксессуар Портрет Бумного бота. Это точно не имба, автопиком он не станет. Только если на столе уже есть Бумный бот и ничего лучше не зашло, можно пикать этот Тринкет. Далее надо найти Тита Ривендера, Ученицу Кангора, а также баффы провокации и перерождения для золотых Бумных ботов. В этом случае композиция будет очень сильной, а еще веселой и необычной.

Большой Аксессуар для стола уже не так важен, хотя есть очень сильные комбинации с Рыбой Нзота, а также некоторыми синергиями механизмов.

#### **Столы с магнетизмом**



Это самая сильная композиция не только механизмов, но и во всей мете в принципе. Но при этом очень разнообразная и достаточно сложная для исполнения.

Для того, чтобы собрать столы с синергиями магнетизма, необходим Притягательный битбоксер, а также какой-то источник юнитов с магнетизмом (чаще всего Металлоискатель, хотя есть и другие). Все это часто дополняют комбинацией Чародейка драккари + Вспомогательный дрон.

В лейтгейме на таких столах с магнетизмом часто можно встретить Врагореза-4000 с большими стататами, а также дополнительные копии Металлоискателя, Притягательного битбоксера и Вспомогательного дрона.

Геймплей композиций с магнетизмом достаточно прост — вы собираете как можно больше магнетизмов в таверне Боба и с помощью Металлоискателя, а после намагничиваете их на мехов на столе. Но свои тонкости геймплея у такой композиции есть — мы обсудим их в следующем разделе. Важно делать постоянные циклы магнетизма и стакать огромные статы на обычной копии магнетизма, чтобы быстро наращивать Притягательных битбоксеров.



Отдельно отметим очень редкую, но сильную комбинацию с Юным Мрачноглазом и Развалюхой-утилизатором. В синергии тут берут Чародейку драккари и/или Бранна Бронзоборода. Если звезды сойдутся, получится отличный источник больших статов, а значит и высоких характеристик. Главное поставьте Вспомогательного дрона правее Юного Мрачноглаза, чтобы их эффекты сработали в правильном порядке (сначала мурлок, потом Вспомогательный дрон).



Вместе с Притягательным битбоксером работают и синергии Кровавых самоцветов. Идея в том, чтобы баффать магнетизм в таверне еще до его покупки, а потом брать и магнитить к самому ценному механизму, дублируя его статы с помощью Притягательного битбоксера. Такие синергии тоже очень редкие, но все же знать о них надо.

[к содержанию](#)

#### Столы со Смазочным ботом



Идея этой композиции простая — божественные щиты и Смазочные боты, дающие постоянные характеристики. Как правило такая комбинация слаба сама по себе, разве что вы нашли очень много Смазочных ботов. Чаще всего это только приятное дополнение к другим источникам роста статов, но не основной инструмент скейлинга.

Если же у вас только божественные щиты и Смазочные боты, то рассчитывать можно разве что на топ-4.

#### Столы с Зарядным посохом



Малая или большая версия Зарядного посоха — сильные Аксессуары, если ваш стол заполнен божественными щитами. Ищите другие источники роста статов, потому что Аксессуары всё делают сами по себе и в какой-то работе с вашей стороны не нуждаются. Разве что можно дополнить композицию Чародейкой драккари.



**Столы с Энергоцарницей и Лассоматом**



Нужна только комбинация Энергоцарица + Крутящийся лассомат, а остальные слоты на столе занимают просто божественные щиты. Опять же, комбинация работает сама по себе за счет генерации Заклинаний таверны. Но вы тоже можете скупать сильные Заклинания за золота (важно брать только хорошие спеллы, а не всякий дорогостоящий мусор).

Композиция легко контрится Туннельным проходчиком, как и другие столы божественных щитов. Тут мало что можно поделать, разве что найти способ перезарядить божественный щит Блокоботов.

### Столы с Блокоботами



Порой просто Блокоботы тащат игру. Нужно только найти способ баффнуть им большие характеристики. Сделать это можно множеством описанных выше способов, а также отдельными силами героя, комбинациями других типов существ (кровавые самоцветы, чародейства, Поддержание пожирателя и т.д.).

### Столы с Врагорезом-4000



С Врагорезом-4000 та же история, что и с Блокоботами. Найдите способ баффнуть ему огромные статы, неистовство ветра и божественный щит — и этот юнит может в соло

тащить бои. Все остальные слоты можно заполнить ядами, а также юнитами других типов.

### Столы с мехагонским абюзом



Мехагонский



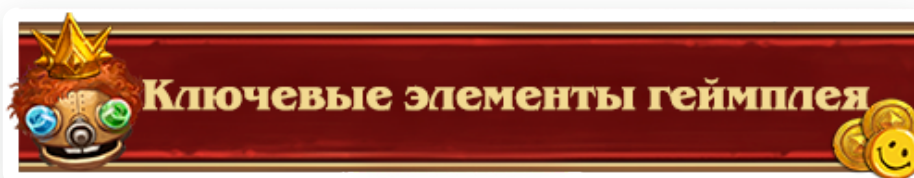
переходник — редкий и не самый сильный Аксессуар. Но с ним можно придумать

интересную комбинацию. На столе должна быть одна большая провокация-механизм. И она должна впитать в себя как минимум 5 ударов за счет Аксессуаров. Всё это работает до встречи с Лиром или Шиповедьмой, но порой можно выбить из лобби всех раньше, чем они поймут, чем вы играете.

Главная трудность — найти источник больших столов для вашего провокатора. Ими могут быть даже Механизмы предков, хотя не обязательно только они.



[к содержанию](#)



### Как начать играть мехами

Столов механизмов очень много — и всё зависит от того, какой именно стол вы планируете собрать. В нынешней мете вашу стратегию должны поддерживать Аксессуары — особенно Малый. Поэтому часто решающим фактором станет ход с 8 монетами.

**В начале партии (ходы с 3-7 монетами)** полезно собрать два любых механизма. В идеале найти Механизм предков или божественные щиты — тогда очень высоки шансы на захват хорошего Малого Аксессуара для столов механизмов.



**Механизм предков** станет неплохой покупкой за любого героя в ходы с 5-7 монетами. Постарайтесь поставить любой второй механизм на стол или держать его в руке, чтобы увеличить шансы на заход Малого Аксессуара. Если его не будет и больше Механизмов предков не зайдет, вы просто продадите этого юнита.

Можно начать игру и **Блокоботами**, особенно если есть какие-либо способы баффнуть ему характеристики. Ищите любую возможность перезарядить божественный щит Блокобота в бою, а после больше бафферов и постоянные источники статов для мехов и божественных щитов в целом.

Реже мехами начинают играть с других юнитов, например с Лассомамта и Энергоцарицы. Они заходят уже достаточно точно и просто на пустой стол ставить их — плохая идея. На нем уже должны быть божественные щиты и какой-то сетап для механизмов.



### Что необходимо знать при игре мехами

Коротко отметим ключевые элементы геймплея мех стратегией в нынешнем патче.

- 1. Вы можете играть существ с магнетизмом, даже если на столе заняты все 7 слотов.**
- 2. Не намагничивайте механизмы на слабых юнитов.** Ставьте их на **стол как самостоятельных существ**, чтобы в будущем собрать триплет и намагнитить на что-то другое. Так вы получите больше пользы от Притягательного битбоксера. Так вы будете создавать **циклы существ с магнетизмом**, что дает намного больше характеристик в долгосрочной перспективе.
- 3. Играйте золотые копии существ с магнетизмом на обычные копии существ с магнетизмом.** Так вы сможете зациклить золотой магнетизм еще раз, извлекая еще больше выгоды из Притягательного битбоксера.
- 4. Перед последними и сложными боями играйте существ с магнетизмом на Врагореза-4000.** Так вы достигните пика силы, но уже не сможете так быстро наращивать статы, делая циклы из существ с магнетизмом.
- 5. Не бойтесь держать в руке вторые копии магнетизма перед боями:** статов они сами по себе дают мало, зато в будущем вы сможете собрать из них триплет за счет Металлоискателя и других генераторов.
- 6. Позаботьтесь о том, чтобы у каждого механизма был бафф перерождения за счет Руки-протеза,** особенно у провокаций. Так вы сможете сбивать божественные щиты противника, деактивировать токсичность, разгонять своего Блокобота и т.д.
- 7. В начале партии не намагничивайте мехов на других механизмов,** пока вы не заполните все 7 слотов на столе и не возьмете 4 уровень таверны. Намагничивая существ, вы тратите 1 дополнительный золотой, потому что не сможете продать этого меха в будущем. А экономика в начале партии куда важнее.



### Улучшение таверны и триплеты

Чаще всего нужно брать **тир-2** в ход с 4 монетами. А **тир-3** — в ход с 7 монетами или, если заход юнитов плохой, раньше.

К ходу с 8 монетами постарайтесь поставить хотя бы 2 механизма на стол, чтобы увеличить шансы выпадать сильных Аксессуаров для этого типа существ.

Почти все герои берут **тир-4** к ходам с 8 или 9 монетами. На тир-4 можно остаться чуть дольше, если ситуация тяжелая. Помимо этого вы будете искать и основы для других столов, потому что к этому моменту редко стоит форсировать только мехов. На тир-4 можно уверенно брать триплеты, если вы ищите Ученицу Кангора, Чародейку драккари, Тита Ривендера, Металлоискателя или Энергоцарицу.

**Тир-5** обычно берут в случае, если вы ищите тир-6 юнит с триплета (Притягательный битбоксер, Лассомат, Врагорез-4000). А без триплета тир-5 можно взять в ход, когда у вас много золота или если ситуация хорошая (стол сильный, здоровья много). Чаще всего мехи должны в какой-то момент брать тир-5, на нем много сильных юнитов и Заклинаний таверны. И на тир-5 можно остаться до конца игры, потому что многим столам ничего с тир-6 не нужно — или нужно совсем немного, что раскапывается с триплетов.

Несколько копий Созвучаторов дают мехам экономическое преимущество, так что легче становится взять и тир-5, и тир-6.

### Мехи и Заклинания таверны



**Хитрые карманы** — способ снять провокацию с механизма под баффом Раздражодуля. Чаще всего используют на Врагореза-4000, но порой надо убрать таунт и с других целей — самых больших юнитов, чтобы их не заснайпили Лирой или Шиповедьма.

**Поиск запчастей** — точно не автопик, даже если вам очень нужны юниты с магнетизмом. Заклинание достаточно медленное и нестабильное. Порой проще найти нужный магнетизм с обновлениями таверны или с помощью Развалюхи-утилизатора.

**Очи Матери Земли** — очень сильное заклинание для многих механизмов. Чаще всего целями становятся Механизм предков, Вспомогательный дрон, Фаэрикс и Смазочный бот.

**Поддержание пожирателя** — механизмы часто станут лучшими целями для огромных характеристик из-за божественных щитов. Отдельного внимания заслуживает Врагорез-4000. С помощью Поддержания пожирателя можно перелить все характеристики ваших крупных юнитов любых типов в механизмы. Часто для этого нужно несколько копий Заклинания, а также приличное время, хотя порой достаточно и одной, если на столе много мехов со щитами и одна крупная цель другого типа, которую можно съесть.

**Идеальное зрение** — баффайте магнетизмы в таверне, а после намагничивайте на что-то, пока на столе есть Притягательный битбоксер. Сильная комбинация, которая дает очень много характеристик.

## **Мехи и Аксессуары**



**Портрет бумного бота** — открывает отдельную композицию, о которой мы уже писали выше. Не имба, но веселый стол. Собрать его, правда, достаточно трудно.

**Очки Блескотрона** — не самый сильный Аксессуар, который обычно берут редко. Может работать со всеми композициями механизмов в игре.

**Разноцветный компас** — случайные механизмы часто будут достаточно слабыми, хотя можно рассчитывать и на хорошие мехи, и на всегда полезные магнетизмы. Не имба для мехов, но все же приятный Аксессуар на случай, если ничего лучше не зашло.

**Зарядный посох** — очень сильный Аксессуар, с которым вы уверенно проведете мидгейм. Лучше всего работает с мехами, хотя можно собирать и божественные щиты других типов. Если взяли его, можете уверенно и быстро брать 5-6 тир и искать лейтгейм композиции. Только с Зарядным посохом вы часто доберетесь лишь до топ-4, но не выше.

**Портрет механизма** — очень сильный Аксессуар, который точно станет автопиком, когда у вас есть хотя бы один Механизм предков. И даже если их нет, порой это хоть какое-то направление для развития стола.



**Усиленный щит** — берите разве что на столы с Механизмом предков, если уже есть эти юниты с большими стататами и баффом перерождения. Лучше, чтобы ваша композиция ничего другого призвать не могла.

**Зарядный посох** — сильный и темповый бафф для столом мехов почти любых форматов. Но сильного лейтгейма вы с Зарядным посохом не получите, так что ищите какие-то жадные способы победы среди существ 5-6 тиров.

**Мехагонский переходник** — интересный Аксессуар, если у вас получится сделать одну большую провокацию-механизм с божественным щитом. Важно, чтобы другие мехи не забирали на себя этот эффект (ставьте их правее). Такая стратегия рискованная: ее можно законтрить Лироем или Шиповедьмой.

**Двойной фонарь** — подойдет только для столов с Механизмом предков.

**Рыбная наклейка** — если вы уже играете Механизмом предков и на столе есть Ученица Кангора, берите этот Аксессуар. Обычную копию Ученицы Кангора можно разбить в самом начале боя, пусть она ничего не призывает. Всё позднее сделает золотая Рыба Нзота.

**Магнит на холодильник** — не самый сильный Аксессуар для всех композиций мехов, в том числе для композиций с магнетизмом. Сейчас мехи не так хороши в спаме мелких юнитов во время боя, так что полную руку юнитов вы не получите.

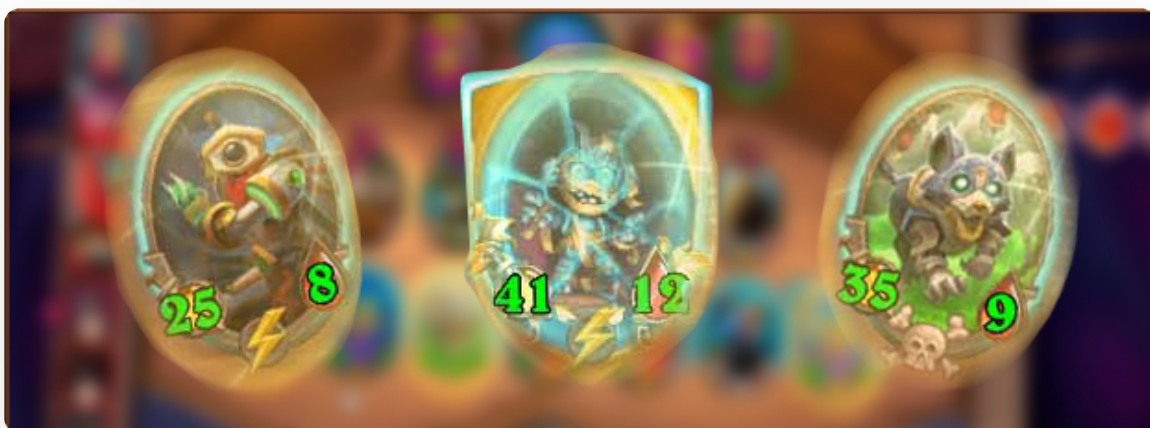
**Бронзовые часы** — интересный Аксессуар для столов мехов, у которых очень много атаки, но мало здоровья (чаще всего это композиции с Энергоцарицей или Зарядным посохом).

**Бум-контроллер** — имба для столов с Механизмом предков. Всем другим не так интересно.

**Брелок Альянса** — неплохой Аксессуар для многих композиций мехов, если на них есть большой провокатор. Стол уязвим для Шиповедьмы, хотя ее в лобби может и не быть.

**Каражанские шахматы** — имба для Механизмов предков, может неплохо смотреться с другими большими мехами (Блокоботы, Врагорез-4000, Лассомат).

[к содержанию](#)



Позиционировать механизмы достаточно просто: в рядовых ситуациях не должно возникнуть каких-то проблем с этим. Нюансы могут возникнуть из-за игры вокруг массовых атак

Правила расстановки существ не универсальны. Они могут меняться в зависимости от противника и его композиции существ, о которой вам может быть известно по прошлым встречам с этим игроком и информации о расе перед боем. Думайте о том, как расставить угрозы, перед каждым поединком. Следите за тем, чем играет противник — часто правильным позиционированием вы сможете закончить его стол, а неправильное позиционирование приведет к поражению.



- ⌵ **Металлоискатель** может стоять в любой части стола, ему можно баффать провокацию и перерождение. Если здоровья у него слишком много, лучше держите на нем таунт и располагайте на 2-3 позициях, чтобы он успел умереть и атаковала перерожденная версия.
- ⌵ **Врагорез-4000** обычно стоит в левой части поля. Его можно поставить в самый левый слот, можно во второй слева — многое зависит от того, есть ли у Врагореза-4000 таунт, сколько других провокаций и т.д.
- ⌵ **Блокобот без провокации** стоит максимально слева. Если есть два Блокобота, чаще всего левее нужно поставить того, у которого есть бафф перерождения или больше атаки.
- ⌵ **Активатор божественного щита Блокобота** — один обязательно должен стоять правее от Блокоботов, чтобы умереть сразу же после их атак. Чаще всего все другие активаторы стоят ближе к середине, но перед ними можно разместить другие угрозы: бафферов, существ другой расы и т.д.
- Если у активатора божественного щита есть провокация, его можно поставить в центр или максимально справа в случае, если провокатор один. Так вы обыграете массовые атаки.
- Если есть два активатора божественных щита Блокобота: ставьте их дальше друг от друга. Если у них у обоих нет провокации, то располагайте их во 2 и 6/7 слотах. Если у одного есть провокация, то активатора без провокации ставьте как можно правее. Если у противника есть Туннельный проходчик или другой способ снять божественные щиты с ваших мехов, то левее от Блокоботов ставьте что-то мелкое с перерождением или призывом механизма.



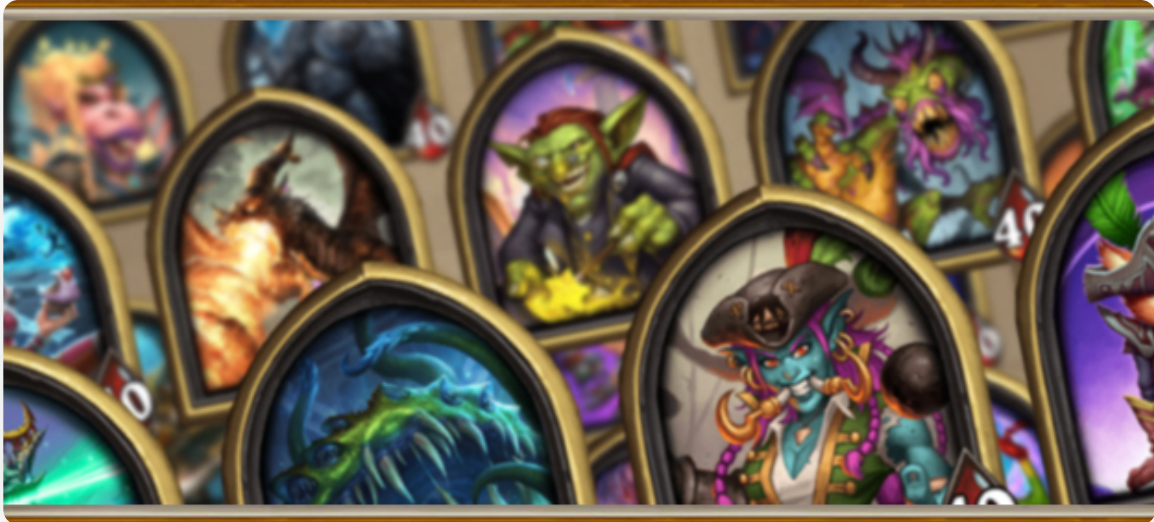
⏪ **Провокации** — единственную провокацию можно ставить максимально справа. Если их несколько, лучше разместить их по центру стола. Постарайтесь не ставить провокаторов рядом с ключевыми существами: Титом Ривендером, Ученицей Кангора и т.д. Так вы обыграете AoE атаки противника. Если вы знаете, что у врага нет AoE атак, на этот аспект можно не обращать внимания.

⏪ **Тит Ривендер, Смазочный бот, Ученица Кангора** — обычно стоят как можно правее, чтобы принести максимум выгоды в бою. Чем позднее они атакуют, тем лучше.



[к содержанию](#)





Любой герой может играть механизмами, даже если его сила героя никак не поддерживает эту стратегию. Столы с механизмами могут собирать **Лорд Джараксус** или **Вестник смерти Черношип**, если им заходят хорошие угрозы этой расы.

Далее о специфике игры механизмами за некоторых героев режима.

**Ал'акир** — если играет механизмами, то ставит Блокбота во второй слот слева, а в самый левый размещает что-то крупное, но без божественного щита. Хорошей целью для баффа силы героя будет **Врагорез-4000**.

**Ахалаймахалай** — лучше всех играет Механизмом предков, потому что может сделать его копию с огромными статами за счет Тактики стаи. Еще это способ перезарядить божественный щит Блокботам.

**Король-лич** — еще один герой, который обожает играть Механизмами предков из-за раннего баффа перерождения.

**Терон Кровожад** — лучшая сила героя для столов с Механизмом предков. Этот юнит в начале и даже мидгейме станет автопиком для Терона. Старайтесь баффнуть ему перерождение и после используйте силу героя, чтобы призвать дополнительную копию этого юнита в бою.

**Бру'кан** — лучше всего работает в лобби с мехами. Но не потому, что сам так уж любит играть ими, а потому, что отлично сбивает божественные щиты противникам.

**Воевода Саурфанг** — механизмы станут топовыми целями для покупки под силой героя Саурфанга. Особого внимания заслуживают юниты с магнетизмом — всегда покупайте их с баффом силы героя, чтобы усилить один механизм на столе до огромных характеристик. Собирайте золотые копии механизма, чтобы комбинировать бафф силы героя на нескольких обычных копиях.

**Вол'джин** — передает характеристики с крупных угроз без полезных свойств механизмам и другим существам с божественным щитом. Так стоит делать и в мид, и в лейтгейме. **Вол'джин** почти всегда может перестроить свою композицию под механизмы.

**Миллифисент Манашторм** и **Ини Штормверть** — не самые сильные персонажи в текущей мете, но любят играть механизмами из-за своих сил героя. Впрочем, если

хорошие комбинации мехов не заходят, они могут играть и другими стратегиями.

**Н'Зот** — его Рыба может копировать Бумного бота или Ученицу Кангора. Не сказать, что Нзот хочет форсировать столы мехов, но и ими сыграть он способен.

**Раканишу и Эдвин ван Клиф** — часто играют механизмами в мидгейме. Используют свои силы героя, чтобы баффать Блокобота или любой другой мех с божественным щитом.

**Рено Джексон** — топовыми целями для силы героя среди мехов Рено станут Механизм предков, Тит Ривендер, Металлоискатель, Лассомат или Притягательный битбоксер.

**Смертокрыл, Серокрон** — хороши в лобби, где есть механизмы за счет своих пассивных сил героя. С мехами легко попасть в топ-4, а если повезет на заход, можно найти топовые синергии и взять топ-1.

[к содержанию](#)



До скорых встреч!