

- 1) Драфт. 4-5 поз. стараемся открываться с нестандартных героев, которые не привязаны к конкретной позиции (гиро, вр, белка, банша, квопа, аба, луна, шейкер, энча, ск и т.д)
- 2) Есть вероятность, что оппонент запутается и начнёт контрпикать наших фейковых «коров», которые по факту являются 4-5 поз.
- 3) В идеале наш керри должен пикать после пика вражеской харды, что бы в случае, если он останется 1 на 1 с хардой, уверенно её овнить.

Пред-лейнинг

На стадии пред-лейнинга должна быть проведена аналитика расположения героев оппонента по лайнам. В идеале из этого следует (при необходимости) модель гибкого пика: свап героями, свап лейнами для максимально эффективной работы против вражеских героев, что бы всем стоялось комфортно (по возможности).

Работа на лайнах.



Первые 5-7 минут стандартная работа на лайнах – кс, вард\девард, стаки, отводы, давление, опека 2-3 поз, попытки делать с В течении этого времени нужно обмениваться информацией о ситуации на лайнах – как стоит, силён ли враг, нужна ли помощь, есть ли мысли что лучше собрать на будущее – пожелания\предложения. Примерно к 10 минуте, на основе собранной инфы принимается коллективное решение о дальнейших действиях.

* всё это время держать палец на сейв-тп



Вариант 1.

Если у кора всё хорошо
предпринимается
попытка выхода пятерки в мид или в
харду

для помощи в убийстве
в случае, если изи летит нифига не изи,
всё равно можно предпринять такого
рода

выход, так как давление на других лайнах
может заставить вражескую червёрку
сделать тп на помощь, что в свою
очередь

разгрузит дай и на чему кору станет
ещё лучше. никуда не уходить,
а продолжать убивать прямо на
линии.



Аналогичную ситуацию, только с гангом от 4, считаю не совсем целесообразной. Это может спровоцировать перетяжку на наш изи лейн вражеских героев, что подвергнет опасности нашего кора и создаст плохие условия для фарма (постоянный танцпол).

4 может индивидуально попробовать выйти из лесов в только в случае прямой опасности для нашего кора, для сейва или контратаки.



Дальнейший вариант развития событий. Скорее всего, давление на вражеские линии, несколько смертей королей повлечёт за собой ТП от вражеской четверки (мб и мидера), что создаст для нашего Керри (или мидера) хорошие условия для фарма (с учётом контрпики «керри-хардер 1 в 1»)



После убийства вражеской харды, либо после провального ганга, желателен выход 4-5 позиций на вражеский мид для убийства мидера. Активность в этой части карты и наш численный перевес лишит вражеского керри фарма. Это 100% заставит делать тп других врагов, что опять же создаст спейс нашим корам. Мы должны понять, когда их станет больше что бы не нафидить либо провести ещё одну атаку в этой области но уже с нашим мидером, предварительно завардив их лес.



В идеале нужно придерживаться с...
где 4-5 поз. роумят верх и мид
(под смоками и без)
и оказывают давление на мидера
и кери врага при поддержке
в миду от нашего мидера и на топе
нашего хардера.

Иными словами – 4-5 пришли в мид
убили\прогнали мидера,
сразу же ушли на топ и там
убили\прогнали керри\сапорта\хел

При этом не желательно встречать
в затяжные замесы, что бы не наф
Нужно делать точечные
фраги и отходить, ждать кд,
так как оппонент будет на очке и
будет делать много ТП на помощь.

*при всём этом приоритет –
безопасность своего мидера и керри
Враг может попытаться гангануть
керри



В конечном счёте эти действия приведут к вытеснению врага с территории их большого леса. Вражеским корам станет негде фармиться. Мы будем контролировать большую часть карты, где сможем укрепить преимущество (фарм всей карты, рошан). С аегой можно будет попробовать эхг.

Итого

- 1) Драфтим не стандартно. Открываемся с неоднозначных героев.
- 2) Стараемся переписывать вражескую харду, что бы наш керри спокойно стоял 1 на 1 против хардера.
- 3) Общаемся с начала игры, делимся инфой, наблюдениями, пожеланиями\предложениями.
- 4) На основе информации быстро принимаем решения.
- 5) Работаем против вражеского керри и мида. Оказываем давление на вражеский изи лейн и мид.
- 6) 4-5 позиции челночат между изи лейном и мидом. Наш хардер и мидер поддерживают 4-5, когда те приходят к ним на линию.
- 7) Не участвуем в затяжных замесах, если не уверены, что выиграем его. Стараемся делать быстрые точечные фраги.
- 8) Стараемся получить контроль над картой. Стараемся лишать вражеских коров фарма.
- 9) Не затягиваем игры. При первой же возможности стараемся забрать рошана и зайти на хг.
- 10) Не высираем токсичные отходы, не срёмся, не закидываем, на все ошибки указываем после игры.