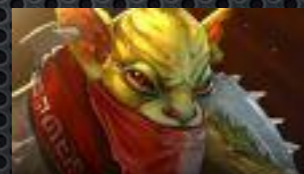
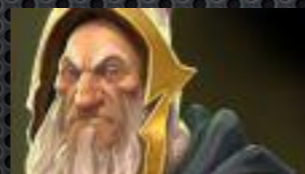


Night Ghosts TEAM

Тактики и стратегии

Тактика №1

Пик:



Замены:



Цель:

Быстрый фарм; сложные в исполнении, но эффективные комбинации

Сложность:

Высокая

Преимущества:

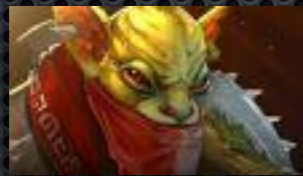
Фарм, ганки

Недостатки:

Много ненадежных скиллов

Распределение по лайнам

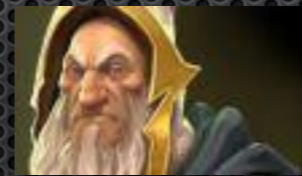
Хард



Мид



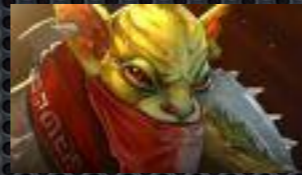
Изи



Кого стоит опасаться:



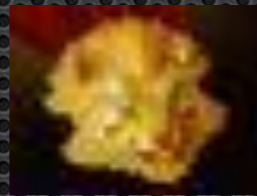
Хард



Тактика:

Аккуратная игра. Поднять лвл.
С 10-ой минуты ганки с Алхимиком.

МХИ:



План на игру:

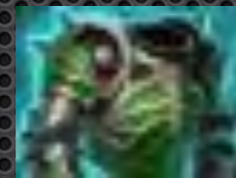
- 1) Если у цели нет эскейпа, то БХ должен напасть первым, чтобы успеть снизить броню жертве медалькой или дезолятором, т.к. у банки Алхимика урон является физическим.
- 2) БХ должен успеть навесить как можно больше треков: треки дают очень хороший буст к скорости передвижения, без них Алхимик может не догнать некоторых врагов.
- 3) Замесы 5 на 5: БХ раскидывает треки и вырезает хилых саппортом, но при наличии дезоля сперва фокус вражеского керри, чтобы за стан его получилось быстрее убить.

Мид



Тактика: Фарм необходимых артефактов. Сборка в инициатора-танка.

МХИ:



План на игру: 1) ИНИЦИАЦИЯ. После удачной стяжки в ход идут иллюминейт и банка, которая продлит и без того долгий стан.
2) Эмпауэр на Алхимика по кд. Особенно в замесе.

Изи



Тактика:

- 1) Алхимику желательно выбрать агрессивный стиль игры, качаясь через СТАН и балансируя между МОНЕТКОЙ и СПРЕЕМ.
- 2) Котел максит ИЛЛЮМИНЕЙТ и дополнительно МАНАЛИК.
- 3) Бейн максит СОН и ВТОРОЙ СКИЛЛ.

План на игру:

- 1) На линии начало игры: КОМБИНАЦИЯ банка+сон+иллюминейт
- 2) КОТЕЛ - СТАКИ и ОТВОДЫ
- 3) БЕЙН - ВАРДЫ и КУРЬЕР
- 4) Алхимик мид гейм: ГАНКИ с БХ или же ФАРМ станов в лесу.
- 5) В замесе 5 на 5: после инициации Магнуса под его баффом Эмпауэр.
- 6) БЕЙН выключает из замеса:
 - 1) Либо саппортов с неудобными прокастами
 - 2) Либо вражеского керри, пока убивают всех остальных.
- 7) КОТЕЛ дефает линии иллюминейтом и собирает АГАНИМ

ЗАМЕНЫ



- 1) Достаточно долгий дизейбл , позволяющий союзникам зарядить касты своих нюков.
- 2) Есть дебафф соул кетчер , который существенно повышает входящий урон по цели. Иллюминеит и банка и так наносят много урона относительно большинства других нюков на раннем этапе игры, так еще и проклятье ощутимо усилит их.
- 3) Благодаря стану от банки и бронерезке от спрея, иллюзии с дизрапшена неплохо продамажат цель.
- 4) Есть шадоу поисон, просвечивающий область, это позволит Алхимику увидеть мансующую среди деревьев жертву и кинуть в нее стан, иначе из-за тумана войны он может не успеть кинуть банку и подорвется сам.

ВРАГИ



- 1) Абаддон будет снимать дизейблы с союзников, а также его ультимейт позволит хорошо выхиливаться в тимфайтах, потому что в определенных ситуациях под включенной способностью в него может залететь иллюминайт, который нельзя полностью отменить, он будет лечиться и от сплэша, если будет стоять с союзником, которого бьют.
- 2) Сларк тоже может снимать с себя что стан с банки, что треки, а чтобы поймать его под ультимейтом, придется занять реверс полярити, потому что других дизейблов по области у героев нет, а от иллюминайта он сможет легко увернуться, впрочем, как и от шоквэйва тоже.
- 3) Аппарат во вражеском пике отключит своим ультимейтом возможность лечиться, а это минус огромный реген под трансформацией у Алхимика.