

Смирнов Борис



Как стать хорошим саппортом в доте 2

Борис Ильич Смирнов

Как стать хорошим саппортом в доте 2

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=69210727

SelfPub; 2023

Аннотация

Саппорт – это герой, который помогает раскачаться своему (или своим) керри. Сапорты, как правило, независимы или очень слабо зависимы от вещей, что дает им возможность не концентрироваться на фарме, оставив это занятие керри. Задача сапорта – сделать фарм союзников приятным, а врагов – невыносимым. Каким образом? Это мы рассмотрим в этой книге.

Борис Смирнов

Как стать хорошим саппортом в доте 2

Введение:

Саппорт – это герой, который помогает раскататься своему (или своим) керри. Саппорты, как правило, независимы или очень слабо зависимы от вещей, что дает им возможность не концентрироваться на фарме, оставив это занятие керри. Задача саппорта – сделать фарм союзников приятным, а врагов – невыносимым. Каким образом? Это мы рассмотрим ниже.

Что должен делать Support.

1)Бebиситинг (англ.Babysiter – нянька). Саппорт должен приложить все усилия для того, чтобы керри мог спокойно фармить . В основном, это проявляется в защите своего подопечного. Вы должны спасать своего союзника, даже ценой своей жизни. В бebиситинг входят много других особенностей саппортинга. Эти обязанности мы рассмотрим далее.

2)Харасс (англ. Harass – надоедать,тревожить). Вот в чем

вся суть – приходим мы на лайн, а там враг, со своим саппортом, сам, или даже с двумя помощниками. Вот все и начинается. Саппорт обязан мешать вражескому герою фармить, постоянно нанося ему урон, а также не давать врагам обижать нашего союзника. Это, так сказать, дуэль между саппортами – кто победил в ней, у того и больше шансов на победу в игре. С первого взгляда это выглядит просто, но это далеко не так. К примеру, нужно учитывать то, что при атаке вражеских героев на вас нападут их крипы. Поэтому нужно много практики, чтобы все делать верно.

3) Пуллинг (англ. Pulling-сбор, тянуть). Одно из самых ответственных занятий. Для того, чтобы нашим союзникам было удобнее и безопаснее фармить, необходимо постоянно удерживать своих крипов как можно ближе к своей башне. Это даст нам преимущество во многих аспектах игры на лайне: вас труднее словить и убить рядом с башней, легче убить противника, дает преимущество в наборе опыта, и т.д. Короче говоря – замечательная вещь. Суть пулла в отводе своих крипов к нейтральным монстрам.

4) Ластхит и денай (англ. Lasthit- последний удар, Deny-отречься). Ластхит – это то, о чем хороший саппорт должен забыть. Керри – наше все и мы должны отдавать всех крипов

ему, а не убивать их самостоятельно. А вот денай – это очень нужная и полезная вещь. Все просто, когда здоровье вашего крипа падает ниже половины, вы начинаете его атаковать и добиваете его. Это поможет вам меньше продвигаться по линии (пушить), а так же, будет очень сильно мешать вашему противнику – он не получит ни опыта, ни золота.

5)Стаки (англ.Stack-заставлять,множество). Еще один очень важный аспект трудной работы саппорта. У мест обитания нейтральных монстров есть одна особенность, если в нужный момент увести оттуда живых монстров, то там появятся другие (нужный момент, обычно, наступает каждые 53 секунд в XX:55. Т.к. каждую минуту появляются нейтральные монстры, если им ничего не мешает). Часто, вашему союзнику может понадобиться помощь – самому забрать группу монстров в начале игры трудно. Но это даст хорошее преимущество в опыте и фарме (больше, больше золота). Стакать можно всех нейтралов, включая древних.

6)Пуш (англ.Push – толкать). Почему пуш обязанность саппорта? Потому, что среди саппортов полно отличных пушеров. Пушером можно считать того, кто может быстро уничтожить вражеских крипов, призвать на помощь себе слуг

и быстро сломать вражеские строения(башни,баракы). Одна из самых интересных и зрелищных тактик. Можно закончить игру в кратчайшие сроки – в этом и вся суть. Но для этого, нужно придерживаться определенных правил: не затягивать игру, подбирать правильных героев. Саппорт обязательно должен уметь пушить. Это помогает всей команде (дополнительное золото, больше места для фарма,мешает противнику фармить\получать опыт).

7)Вардинг (англ.Warding – предупреждение, предостережение). Вот он, самый важный и ответственный момент игры за саппорта. Вы должны расставлять варды(глаза), для увеличения обзора и получения тактического преимущества. Это даст вам огромные возможности. Варды – это именно то, что часто выигрывает даже самые безнадежные игры . Без вардов невозможно или затруднительно выполнять все выше перечисленные обязанности. Научились ставить варды – стали полноценным саппортом. Желательно, всегда заниматься этим вовремя и с кем-то из союзников, т.к. можно убить вражеского героя или спастись от ганга самому.P.S Варды на рунах желательно ставить на 2-й минуте игры.

8)Отвод. Все саппорта должны уметь это делать, так как это помогает вашему керри стоять ближе к своей башне и

меньше опасаться, что его могут убить. Обычно это делаете на простых крипах, если постараться, то можно отвести и на сильных. **ВАЖНО!** Лучше всего сделать сначала двойной стак крипов, чтобы полностью избавиться от своих крипов. Если вы это сделаете, то враг не получит ни голду, ни опыт.

Варианты расстановки героев.

2–1–2, или классический дабл-лайн. Герой второй позиции отправляется в одиночку на центральную линию, чтобы заработать максимальное количество опыта и контролировать руну, в то время как хардсаппорт помогает керри-герою на безопасной линии (нижняя – для сил света, верхняя – для сил тьмы), а второй игрок поддержки оказывает помощь оф-флайнеру. Данная схема – один из наиболее часто используемых и стабильных вариантов лайнинга.

3–1–1, или агрессивный трипл-лайн. Этот вариант используется, чтобы обеспечить и максимизировать фарм кор-героев. Тройка персонажей размещается на тяжелой линии, оказывая давление на вражеского керри и не давая ему фармить.

1–1–3, или пассивный трипл-лайн. Персонажи занимают свои позиции на безопасной линии против вражеского оф-

флайнера, используя каждую возможность отправить его в таверну. Чаще всего данный метод используется для быстрого разрушения башен и расширения пространства для фарма, а также для уменьшения зоны обзора соперника в нацеленных на пуш стратегиях. Кроме того, трипл-лайн эффективен в агрессивных связках с двумя и более семи-керри.

1-1-2 и лесник. Часто используется командами, выбирающими Chen Chen, Enchantress Enchantress и других героев, способных фармить в лесу и помогать в нападении на вражеского мидера. Пока лесник убивает крипов, оказывает давление на разные линии и заставляет соперников разделяться, основные герои получают больше золота и опыта. Такой вариант может быть использован в случае, если команде-сопернику не хватает пуш-потенциала.

Разница лайнов.

Линия – одна из трех дорог, соединяющая между собой две крепости. По линиям каждой стороны идут линейные крипы.

В игре есть три линии:

Верхняя линия, проходит вдоль левой и верхней части карты.

Средняя линия, проходит посередине карты.

Нижняя линия, проходит вдоль нижней и правой части карты.

Существуют также альтернативные названия для некоторых линий:

Легкая линия (ее также называют безопасной линией, короткой линией) – линия с большой протяжностью от первой башни до союзной крепости. Линейные крипы на этой линии находятся на близком расстоянии с первой башней. Для Сил Света, это нижняя линия. Для Сил Тьмы, верхняя. Название линии говорит само за себя, так как герою на линии легче отступить к союзной башне, что уменьшает шансы ганка из леса. Кроме того линия близка к лесу, что позволяет легко делать отводы крипов.

Тяжёлая линия (ее также называют длинной линией) – линия с малой протяжностью от первой башни до союзной крепости. Линейные крипы на этой линии находятся на дальнем расстоянии с первой башней. Для Сил Света, это верхняя линия.

Стартовый закуп.

Тут я вам расскажу, что должны покупать **все** саппорты.

Для начала у нас будет вот такой Item build:

—Указаны основные 3 вещи, которые должен купить саппорт.—

2 observerd wards(*1 Ward отдаем мидеру или хардовики*)

4 tango (*2 tango ОТДАЕМ нашему мидеру, нажимаем на танго, дальше жмём на союзника и так 2 раза*).

Можно купить ещё Sentry ward (Для деварда), если у врагов тоже саппорт или присутствует инвизер.

Не забываем улучшить курьера для нашей команды. Это можно сделать на 3:00.

Остальное докупаем по обстоятельствам.

Переходя к MID GAME , нужно задуматься, что нам и команде необходимо.

1) Если вы чувствуете, что вам не хватает мобильности, то можно приобрести Blink Dagger, Force Staff, Glimmare cape, Shadow Blade (Его не советую, так как дорого и лучше взять Climare cape). Не злоупотребляем и покупаем что-то одно из всего этого.

2) Если вы играете на герое, у которого ультимейт долго работает, например Crystal Maiden, то советую взять Black King Bar.

3) Если у врагов есть Venomancer, Ancient Apparation, то берем ОБЯЗАТЕЛЬНО Pipe of Insight . Т.е. герои у которых периодический урон с определенных скиллов.

4) Если на вас постоянно используют Orchid Malevolense, то надо покупать EUL'S SCEPTER OF DIVINITY.

5) Можно для команды приобрести Mekansm(Минуты до 30-35, чем дольше – тем хуже) .

Переходя к Late game , то нужно уже покупать, Travel boots или Guardian Greaves, SHIVA'S GUARD.

САМОЕ ГЛАВНОЕ:

Всё это время не забываем приобретать: варды, смоки, дасты, гем, если в этом нет необходимости.

ОБЯЗАТЕЛЬНО НОСИМ С СОБОЙ *town scroll portal*

Тактика и бой

И вот мы поставили наши варды и пришли в триплу(В основном, если же вы играете на пабlike, то врядли будет такое) Контрить вражеских крипов не стоит, предоставим это дела нашему carry. Наша задача контрить своих крипов и по возможности "гонять" нашего оппонента, зачем? Затем, что денежки ему тоже нужны, а наша задача не дать их ему.

Вот вроде разобрались как на лайне стоять, но вот как быть в замесах?! А что если даже с нашим вардингом нас ганганули?! Во первых, в панике бежим и зовем маму вы должны не успешно убежать и бросить своего союзника на произвол, а сделать все, чтобы он выжил: станы, замедление, хил, вплоть до того, чтобы блочить противника пока он бежит.

Ну в общем все понятно, варды, хил, дизэйбл и контроль – это все что нам нужно.

Мы еще можем стоять в лесу и качаться и параллельно стака́ть нашему саггу. Главное не зацикливаться на стаках, так как в любой момент на нашего саггу могут напасть, и нам придётся помогать ему. Если Вы играете за чена, то надо следить за хп союзников всю игру, как видите, за каждого саппорта есть свои нюансы. А вот в бою главное не умереть самым первым, вернее не ворваться и умереть, не успевая юзнуть ничего, ведь тогда от вас не будет никакого толку, а ворваться как бы со всеми(Чтобы успеть похилить, кинуть дизэйбл и т.д.), но и подальше от врагов, чтобы те не смогли законтрить вас или убить с самого старта. Я бы сказал, что саппорт всю игру играет на грани.

Куда ставить варды.

Существует 2 вида вардов : Observerd и Sentry.

Первый вид варда даёт обзор территории, он ещё может блочить точки спаунов мобов.

Второй вид варды даёт маленький обзор, но делает невидимых – видимыми в определенном радиусе.

Общая информация

Observer варды (Observer wards):

– Стоимость варда: 65 голды

– Продаются по 1 шт.

– Максимальное количество вардов в любое время: 1 (т.е. 4 observer варда)

– Кулдаун (время перезарядки): 6 минут

– Длительность: 6 минут

– Дальность обзора: 1800 как днем, так и ночью

Sentry варды (Sentry wards):

– Стоимость пака: 200 голды

– 1 пак состоит из 2 вардов

– Количество паков любое

– Кулдаун (время перезарядки): практически мгновенный

– Длительность: 3 минуты

– Дальность обзора: очень мала, для observer вардов (true sight) – 800

Вардинг на ранних стадиях игры (Если против вас нет лесников)

Еще до первой волны крипов, команда уже должна понять и распределить задачи на раннюю игру для каждого игрока. Один покупает курьера, другой – его апгрейдит, в то время как саппорт (эта роль обычно достается героям, которым не нужно много айтемов) может взять несколько паков observer вардов. Очень важным на этой стадии является общение с другими игроками и готовность заменить закончившиеся варды новыми. Постоянное видение карты обычно решает исход битвы.

Вардинг на ранних стадиях игры (Если против вас есть лесник)

Не стоит забывать, что в игре присутствуют люди, которые играют на лесниках, стоит их "посещать", так как они могут выйти уже с нужными артефактами, которые сильно могут переломить игру. Пример: Legion Commander, она может сделать почти фаст блинк, тем самым затруднив вам игру. Вы можете заблокировать спавны крипов, просто нажмите на ALT и будет высвечен радиус спаунов, если вы туда поставить вард, то заблокируете его. Если вы будете сами стоять в этом квадрате, то тоже заблокируете.

Вардинг на ранних стадиях игры (Если у вас один хардовик)

Если у вас 1 хардовик, то вы должны дать ему вард, чтобы он заблочил спот, благодаря которым враги смогут отводить крипов. Второй вард можете отдать мидеру, чтобы ему было проще там стоять.

Вардинг на ранних стадиях игры (Если против вас Bounty Hunter/Riki)

Лучше сразу купить Sentry ward, так как скорее всего вашего мидера будут гангать. Вам нужно купить себе тп, но

не с самого начала , а минуты через 1-2, чтобы вовремя гангануть к своему мидеру и спасти его от чужих гангеров.

Наиболее частые позиции для вардов:

1. Верхняя руна
2. Нижняя руна
3. В лесу над рекой на топе
4. В лесу под рекой на нижней линии
5. На рошане и нижних древних нейтралах (ancients)
6. На верхних древних нейтралах (ancients)
7. На разных точках появления нейтралов, в зависимости от конкретной игры Мид и лейт вардинг.

Semi-Support (Семи-Саппорт)

Семи-саппорт. На лайне стараемся не фармить, если стоите с тем, кому фарм нужнее, займитесь денаем, херасом врага, отводами. В начале можно взять одна-две клярити, танго,

фласкии 2-3 ветки.

Всё это поможет стоять спокойно на лайне, проявлять агрессию или терпеть харасс.

Герои , который лучше всего подходят на роль Семи-Support:

Visage, Rubick, Enigma, Enchantress, Tidehunter, Sand King , Nyx Assassin. -Перечислил одних из самых популярных.

Семи-Саппорты – это те, кто почти не тратится на варды/дасты/гем/смоки, они покупают вещи для команды : Mekansm, Force Staff, Pipe и прочие.

Контр-пики.

Против кого лучше брать:

1) Аппарат – *Alchemist , Bane, Centaur Warrunner, Doom, Dragon Knight, Enigma, Faceless Void, Huskar, Leshrac, Lifestealer , Luna, Magnus, Morling, Necrophos, Omniknight, Spectra , Troll Warlord.*

2) Бэйн – *Alchemist, Anti-Mage, Blood Seeker, Centaur*

Warrunner, Clockwerk, Huskar, Keeper of the Light, Leshrac, Lifestealer, Lion, Lone Druid, Lycanthrope, Slark, Troll Warlord, Ursa, Warlock, Windrunner.

3) Бобби – *Ancient Apparition, Beastmaster, Beastmaster, Enchantress, Lich, Treant Protector, Zeus.*

4) Кристалка – *Doom Bringer, Troll Warlord, Ursa, Venomancer.*

5) Дазл – *Ancient Apparition, Disruptor, Doom Bringer, Pugna, Tidehunter, Timbersaw, Venomancer, Warlock.*

6) Ёрфшеёкер – *Broodmother, Chaos knight, Lone Druid, Meepo, Naga Siren, Night Stalker, Phantom Lancer, Sand King, Undying.*

7) Висп – У этого героя очень хорошая мобильность, зайдёт против всех, только нужны руки.

8) Котёл – *Ancient Apparition, Broodmother, Dark Seer, Storm Spirit.*

9) Лич – *Chen, Lone Druid, Meepo, Slardar.*

10) Лион – *Bounty Hunter, Death Prophet, Earthshaker,*

Kunkka, Leshrac, Meepo, Morphling, Outworld Destroyer, Pugna, Queen Of Pain, Razor, Shadow Shaman, Wraith King, Slark, Spectre, Sven, Windrunner, Witch Doctor.

11) Луна – *Bane, Faceless Void, Juggernaut, Zeus.*

12) Огр маг – *Dazzle, Sniper.*

13) Омник – *Death Prophet, Huskar, Juggernaut, Kunkka, Lina, Lion, Ogre Magi, Pudge, Venomancer, Witch Doctor.*

14) Оракл – *Всех тех, кто бьёт магией , ещё отличный сейвер от физического урона.*

15) Рубик – *Bounty Hunter, Brewmaster, Earthshaker, Enigma, Faceless Void, Mirana, Sand King, Tidehunter, Omniknight.*

16) Демон – *Anti-Mage, Drow Ranger, Gyrocopter, Juggernaut, Kunkka, Lifestealer, Omniknight, Phantom Assassin, Phantom Lancer, Silencer, Viper, Windrunner, Bristleback.*

17) Шаман – *Slardar, Ursa,*

Viper.

18) Сало – *Bane, Batrider, Brewmaster, Clockwerk, Dark Seer, Disruptor, Earthshaker, Enigma, Invoker, Jakiro, Kunkka, Leshrac, Ogre Magi, Omninknight, Outworld Destroyer, Puck, Pudge, Queen Of Pain, Riki, Rubick, Sand King, Shadow Demon, Shadow Shaman, Shadow Fiend, Storm Spirit, Timbersaw, Tiny, Treant Protector, Viper, Warlock, Witch Doctor.*

19) Трент – *Keeper of the Light, Slardar.*

20) Венга – *Enigma, Lone Druid, Sniper, IO.*

21) Веник – *Crystal Maiden, Dazzle, Storm Spirit, Templar Assassin.*

22) Варлок – *Witch Doctor.*

23) ВД – *Crystal Maiden, Lone Druid, Meepo, Visage, Wisp (IO).*

Вся информация бралась с личного опыта и просторов интернета.

Я взял именно тех саппортов , кого я чаще всего вижу на просторах пабλικов/рейтингов.

Логично, что это не все контр-пики, я показал самые по-

пулярные.

Если кого-то упустил, то прошу писать в комментариях.

[Против кого не надо брать.

Опасаемся их:

Контр-пик

Ancient Apparition

Silencer, Riki, Doom Bringer, Zeus, Spectre, Drow Ranger, Spirit Breaker, Ursa, Invoker, Nyx Assassin, Weaver, Brewmaster, Night Stalker, Mirana, Phantom Lancer, Visage, Luna, Lycanthrope, Juggernaut, Tinker, Viper, Beastmaster

Bane

Хорошо: Silencer, Doom Bringer, Riki, Naga Siren, Rubick, Meepo, Tidehunter, Razor, Slark, Night Stalker, Chaos Knight, Sniper, Death Prophet, Beastmaster, Earthshaker, Zeus, Tusk, Visage, Witch Doctor, Shadow Shaman, Sand King, Shadow Demon, Vengeful Spirit, Centaur Warrunner, Pugna, Mirana

Нормально: Alchemist, Drow Ranger, Phantom Lancer, Abaddon, Storm Spirit, Clockwerk, Warlock

Chen

Хорошо: Clinkz, Enchantress, Drow Ranger, Lifestealer, Ursa, Riki, Ancient Apparition, Nyx Assassin, Slark, Phantom Assassin, Meepo, Tusk, Night Stalker, Spirit Breaker, Bounty Hunter, Warlock, Troll Warlord, Huskar, Beastmaster, Phantom Lancer

Нормально: Axe, Lina, Naga Siren, Undying
Crystal Maiden

Juggernaut, Lina, Witch Doctor, Ursa, Clinkz, Phantom
Assassin, Chaos knight, Lifestealer, Venomancer, Clockwerk
Dazzle

Axe, Ursa, Alchemist, Templar Assassin, Anti-Mage, Clinkz,
Phantom Assassin, Ogre Magi, Outworld Destroyer
Disruptor

Silencer, Windrunner, Alchemist, Batrider, Anti-Mage,
Dazzle, Chen, Shadow Fiend, Brewmaster, Phantom Assassin
Earthshaker

Clockwerk, Silencer, Rubick, Lina, Lifestealer, Windrunner,
Invoker, Anti-Mage, Lion, Nature's Prophet
Io

Disruptor, Witch Doctor, Lina, Batrider, Nyx Assassin,
Vengeful Spirit, Clinkz, Sniper, Windrunner, Chaos knight.
Jakiro

Juggernaut, Zeus, Slardar, Lifestealer, Anti-Mage,
Clockwerk, Blood Seeker, Silencer, Drow Ranger, Lone Druid
Lich

Хорошо: Silencer, Drow Ranger, Huskar, Rubick, Pudge,
Broodmother, Doom Bringer, Slark, Phantom Lancer, Zeus,
Lion, Nyx Assassin, Sand King

Нормально: Undying, Nature prophet, Anti-Mage, Invoker,
Pugna, Chaos Knight, Storm Spirit, Shadow Demon, Abaddon,

Visage

Keeper of the Light

Nyx Assassin, Bounty Hunter, Storm Spirit, Treant Protector, Anti-Mage, Bane, Alchemist, Drow Ranger, Axe, Ursa

Kunkka

Doom Bringer, Drow Ranger, Shadow Demon, Lifestealer, Lion, Omniknight, Silencer, Alchemist, Blood Seeker, Riki

Lion

Juggernaut, Omniknight, Doom Bringer, Lifestealer, Bane, Pugna, Nyx Assassin, Axe, Blood Seeker, Night Stalker

Mirana

Doom Bringer, Blood Seeker, Anti-Mage, Pudge, Slardar, Drow Ranger, Queen Of Pain, Chaos knight, Faceless Void, Rubick

Naga Siren

Earthshaker, Juggernaut, Kunkka, Sven, Enigma, Shadow Fiend, Queen Of Pain, Sand King, Leshrac, Undying

Necrolyte

Ursa, Viper, Pudge, Nyx Assassin, Ancient Apparition, Juggernaut, Sniper, Riki, Anti-Mage, Templar Assassin

Omniknight

Invoker, Silencer, Shadow Demon, Drow Ranger, Doom Bringer, Outworld Destroyer, Naga Siren, Ancient Apparition, Necrolyte, Batrider

Oracle

Ancient Apparition, Axe, Slark, Nyx Assassin, Sand King

Rubick

Anti-Mage, Drow Ranger, Riki, Axe, Doom Bringer, Huskar,
Night Stalker, Silencer, Sniper, Chaos knight

Shadow Demon

Death Prophet, Bounty Hunter, Dark Seer, Silencer,
Outworld Destroyer, Riki, Blood Seeker, Alchemist,
Lycanthrope, Puck

Shadow Shaman

Riki, Lion, Faceless Void, Pudge, Pugna, Clockwerk,
Silencer, Tiny, Sniper, Phantom Assassin

Silencer

Phantom Assassin, Sniper, Phantom Lancer, Skeleton King,
Razor, Anti-Mage, Nyx Assassin, Enigma, Tinker, Shadow
Demon

Treant Protector

Batrider, Bounty Hunter, Timbersaw, Slardar, Broodmother,
Storm Spirit, Blood Seeker, Chen, Silencer, Lifestealer

Vengeful Spirit

Alchemist, Lina, Spectre, Dragon Knight, Tinker, Phantom
Lancer, Anti-Mage, Batrider, Doom Bringer, Broodmother

Venomancer

Lycanthrope, Meepo, Alchemist, Tidehunter, Juggernaut,
Omniknight, Crystal Maiden, Dazzle, Clockwerk, Drow Ranger

Warlock

Anti-Mage, Axe, Blood Seeker, Night Stalker, Dazzle,
Silencer, Ursa, Outworld Destroyer, Bane, Queen Of Pain

Witch Doctor

Clockwerk, Lion, Silencer, Broodmother, Anti-Mage, Nyx
Assassin, Omniknight, Warlock, Alchemist, Bounty Hunter

Заключение.

Быть саппортом на первый взгляд сложно, но войдя во
вкус для вас быть саппортом будет только удовольствие.