

League of Legends

PORADNIK DO GRY DLA POCZĄTKUJĄCYCH



Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

League of Legends poradnik dla początkujących

autor: Łukasz "Qwert" Telesiński

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8055-701-7

Producent Riot Games, Wydawca Riot Games
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	4
Słowniczek	5
Podstawy rozgrywki	8
Czym jest LoL?	8
Opis założenia konta i wybrania regionu	9
Sterowanie	11
Wizja na mapie	13
Farmienie, Last Hitting	16
Interfejs gry	18
Rodzaje rozgrywek	21
Gry rankingowe i draft	24
Rodzaje i opis map	28
Summoner's Rift	28
Twisted Treeline	31
Howling Abyss	33
The Crystal Scar	35
Mistrzostwo Bohatera (Maestry)	38
Podstawowe informacje	38
Warsztat Hextech i łupy	40
Rodzaje bohaterów	42
Assassin (Zabójca)	42
Fighter (Wojownik)	42
Mage (APC - Ability Power Carry, Mag)	43
Marksman (ADC - Attack Damage Carry, Strzelec wyborowy)	43
Support (Wsparcie)	44
Tank (Obrońca)	44
Jungler	45
Rola bohaterów w drużynie	46
ADC (Attack Damage Carry)	46
Solo laner	48
Support	51
Jungler	54

Darmowi bohaterowie	58
Bohaterowie polecani na start	59
Annie (Dziecko Ciemności)	59
Ashe (Lodowa Łuczniczka)	60
Garen (Potęga Demacii)	61
Master Yi (Szermierz Wuju)	62
Olaf (Berserker)	63
Ryze (Zbuntowany Mag)	64
Soraka (Gwiazdne Dziecko)	65
Tristana (Strzelec Meglinga)	66
Warwick (Krwawy Łowca)	67
Menu klienta gry	68
Profil gracza	69
Leagues (Ligi)	70
Historia rozegranych potyczek	71
Bohaterowie	72
Runes (Runy)	73
Specjalizacje	74
Czary Przywoływacza	75
Item sets (Zestawy przedmiotów)	77
Sklep	78
Przydatne linki	79

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRYOnline.pl.
www.gry-online.pl

Wprowadzenie



Niniejszy poradnik do gry *League of Legends* zawiera porady dla graczy dopiero rozpoczynających swoją przygodę na Fields of Justice, od opisu założenia konta, aż po samo rozpoczęcie rozgrywki.

W pierwszym rozdziale gracz ma możliwość zapoznania się ze **słownictwem, skrótami i zwrotami** występującymi w grze. Rozdział drugi szczegółowo przedstawia **podstawy rozgrywki**, takie jak sterowanie bohaterem, walka i używanie umiejętności, a także zdobywanie złota i dbanie o wizję na mapie. Kolejny z rozdziałów wprowadza przyszłego Przywoływacza w świat Fields of Justice i opisuje **wszystkie grywalne mapy** na których toczą się walki w ramach ligi: Summoner's Rift, Twisted Treeline, Howling Abyss i The Crystal Scar.

Równie istotną częścią zawartą w poradniku są **opisy dostępnych rodzajów bohaterów i szczegółowe wyjaśnienie ich funkcji w drużynie**. Po zaznajomieniu się z rolami championów warto zdecydować się na jednego z **9 polecanych bohaterów na start**, którzy zostali przedstawieni w poradniku

W tekście wyjaśniono i opisano **funkcje klienta gry**, a także **interfejs rozgrywki**. Znalazły się tutaj również informacje na temat kupowania dodatkowych przedmiotów, które pomogą w zmaganiach z innymi bohaterami.

Całość uzupełniona została o **szczególne mapy** na których przedstawione zostały między innymi wszystkie ważne do zdobycia cele, takie jak wieże, inhibitory, nexusy oraz najkorzystniejsze miejsca do rozmieszczenia wardów, jak i miejsca, w których można natknąć się na neutralne stwory znajdujące się w dżungli.

Poradnik został zaktualizowany do wersji 6.4

Łukasz "Qwert" Telesiński (www.gry-online.pl)

Słowniczek

Niniejszy słowniczek zawiera **zwroty** i **skróty** używane w poradniku, jak i w trakcie trwania samej rozgrywki. Poznanie ich znacznie ułatwi komunikację w drużynie, a przede wszystkim ją przyspieszy. Nie zawsze jest czas, aby budować składowe zdania podczas trwającej walki więc skróty zdecydowanie ułatwią życie. **Słowniczek**, dla łatwiejszej orientacji, został stworzony w **kolejności alfabetycznej**.

- **AA (Auto Attack)** - Atak automatyczny, który bohater wykona po kliknięciu PPM na cel.
- **Ace** - Oznacza zabicie całej drużyny przeciwnika. Jest to dobry moment na zdobycie jakiegoś celu: zabicie Smoka, Barona lub po prostu pozbycie się wieży/inhibitora.
- **AD (Attack Damage)** - Obrażenia fizyczne, które nasza postać wyrządza za pomocą zwykłych ataków.
- **AFK (Away From Keyboard)** - Określenie, które używa się w momencie gdy na chwilę trzeba przerwać rozgrywkę i pozostawić postać samą sobie. Określenie to ma również negatywną formę w przypadku, gdy któryś z graczy po prostu przestaje grać, a tym samym jest AFK.
- **AoE (Area of Effect)** - Działanie umiejętności na pewnym obszarze (np. Niepowstrzymana Siła u Malphite'a, Wybuch Ki u Riven).
- **AP (Ability Power)** - Siła umiejętności magicznych. Z AP korzystają zazwyczaj Magowie.
- **AR (Armor)** - Pancierz.
- **AS (Attak Speed)** - Prędkość ataku bohatera.
- **Aura** - Bonusowy efekt, który swoim działaniem obejmuje często również członków drużyny, np. aura z dodatkowym AS, MR itd.
- **BD (Backdoor)** - Określenie, które oznacza niezauważone prześlizgnięcie (lub przeteleportowanie) się jednego (lub wielu) z bohaterów za plecami wroga i zdobycie jakiegoś celu w ich bazie: zniszczenie wieży, inhibitora, a nawet Nexusa.
- **BG (Bad Game)** - Skrót BG używa się przeważnie po skończonej rozgrywce, aby wyrazić swoje niezadowolenie z wyniku, np. przez to, że któryś z sojuszników odłączył się od rozgrywki i cała drużyna zmuszona była grać 4 na 5.
- **Bot** - Nazwa dolnej alejki na mapie.
- **BRB (Be Right Back)** - Zaraz wracam.
- **Brush** - Zarośla, które rozmieszczone są w różnych miejscach mapy.
- **Buff** - Bonus zmieniający statystyki naszej postaci i utrzymujący się przez pewien czas, np. Niebieski Buff od Golema.
- **Build** - Określone zestawienie umiejętności dla danego bohatera
- **Burst** - Zadanie ogromnej ilości obrażeń w jak najkrótszym czasie
- **CC (Crowd Control)** - Określenie to oznacza wszystkie efekty, które ograniczają kontrolę nad postacią, jak np. strach, ogłuszenie, spowolnienie, podrzucenie itd.
- **CD (Cooldown)** - Czas schłodzenia (odnowienia się) danej umiejętności.
- **Champion** - Bohater.

- **Creep** - Minion, czyli neutralny stwór maszerujący wzdłuż każdej z alejek.
- **DC (Disconnect)** - Odłączenie się z gracza z rozgrywki.
- **DMG (Damage)** - Skrót, który oznacza zadawane obrażenia.
- **DoT (Damage Over Time)** - obrażenia zadawane przez pewien okres czasu
- **Feeder** - Określenie dla gracza, który feeduje ("karmi") przeciwny team poprzez ciągłe ginięcie na ich korzyść. Łączy się z tym pojęcie "Fed", czyli "Nakarmiony", które określa gracza, który ma na koncie dużą ilość zabójstw
- **Gank** - Określenie na pomoc teamu w zabiciu przeciwnika. Jeśli piszemy do kogoś żeby zaatakował wroga na naszej linii to wtedy prosimy o gank.
- **Gate** - Brama
- **GG (Good Game)** - Skrót GG używa się przeważnie po skończonej rozgrywce, aby podziękować przeciwnikom i sojusznikom za grę.
- **GJ (Good Job)** - Jeśli któryś z sojuszników dobrze spisał się w którejś akcji, warto nagrodzić go krótkim GJ - Dobra Robota!
- **GL (Good Luck)** - Skrót, którego używa się na początku rozgrywki, aby życzyć przeciwnikom i sojusznikom szczęścia w grze.
- **HF (Have Fun)** - HF używa się na początku rozgrywki, przeważnie razem z GL, aby wszyscy wyrazić nadzieję, że wszyscy będą czerpać przyjemność z gry.
- **Kite'owanie** - Kite'ować, oznacza utrzymywać przeciwnika na dystans w taki sposób, aby nie mógł zbliżyć się na tyle do naszej postaci, aby skutecznie prowadzić wymianę.
- **Leaver** - Określenie dla gracza, który opuścił trwającą rozgrywkę i już do niej nie wrócił.
- **Harass** - Konsekwentne nękanie przeciwnika atakami, które mają na celu zburzenie jego morale i obniżenie paska zdrowia.
- **Lane** - Linia, alejka, których na mapie znajdują się trzy.
- **MIA (Miss in Action)** - Oznacza, że kogoś aktualnie nie ma na danej linii.
- **MID** - Nazwa dla środkowej alejki na mapie.
- **MOUNT** - Czyli koń lub inny zwierzak/pojazd na którym można poruszać się po mapie.
- **MS (Movement Speed)** - Oznacza szybkość poruszania się.
- **Noob** - Niezbyt miłe i nadużywane określenie w stosunku do graczy, który nie potrafią zachować się w czasie gry i celowo utrudniają życie innym. Często mylone z pojęciem Newbie.
- **Newbie** - Określenie na gracza, który dopiero rozpoczyna swoją przygodę z daną grą.
- **OOM (Out Of Mana)** - Gracze w ten sposób informują drużynę, że nie posiadają many, aby dalej móc korzystać z umiejętności.
- **OP (Overpowered)** - Określenie stosowane względem postaci, które aktualnie są znacznie silniejsze od innych i wymagają zbalansowania.
- **Passive** - Pasywna umiejętność postaci.

- **RE (Return)** - Określenie używane w przypadku, gdy po zgubieniu przeciwnika z pola widzenia, wrócił on na swoją pozycję.
- **Root** - Negatywny efekt, który uniemożliwia poruszanie się bohaterowi
- **Silence** - Negatywny efekt, który uniemożliwia korzystanie z jakiegokolwiek umiejętności, ucisza dany cel (np. Natchnienie u Soraki).
- **Skillshot** - Umiejętność, która wymaga pewnej zręczności i ręcznego nacelowania, aby trafić w przeciwnika.
- **Skin** - Oznacza dodatkową skórkę dla naszej postaci, która można kupić za prawdziwe pieniądze.
- **SS** - Skrót od "Miss", który oznacza to samo co MIA.
- **Stun** - Ogłuszenie, które obojędnicza przeciwnika i uniemożliwia podjęcie jakiegokolwiek akcji.
- **Support** - Określenie na bohaterów wspomagających drużynę dodatkowymi efektami: aurami, leczeniem itd.
- **Trinket** - Talizman, który można nabyć za darmo w sklepie i użyć, aby np. postawić Warda.
- **Suppression** - Negatywny efekt, który uniemożliwia używanie umiejętności przez bohatera.
- **Tank** - Postać, której zadaniem jest skupienie na sobie ataków wroga i przyjmowanie obrażeń, jak i rozpraszanie przeciwników, aby drużyna mogła atakować.
- **TBH (To Be Honest)** - Będąc szczerym. Skrót używa się do wyrażenia szczerzej opinii na dany temat.
- **TOP** - Nazwa dla górnej alejki na mapie.
- **TP** - Teleport.
- **Taunt (Kpina, Prowokacja)** - Negatywny efekt, który prowokuje cel do atakowania postaci, która użyła takiej umiejętności. Sprowokowany bohater traci kontrolę nad postacią na czas trwania taunta.
- **Ult** - Ultimate, czyli ostanía z umiejętności postaci, zazwyczaj pod przyciskiem "R".