

Beata Atłas-Leśniewicz, Krzysztof Kopel

PODRĘCZNIK GRACZA

League of Legends



Helion 

Wszelkie prawa zastrzeżone. Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione. Wykonywanie kopii metodą kserograficzną, fotograficzną, a także kopiowanie książki na nośniku filmowym, magnetycznym lub innym powoduje naruszenie praw autorskich niniejszej publikacji.

Wszystkie znaki występujące w tekście są zastrzeżonymi znakami firmowymi bądź towarowymi ich właścicieli.

Autor oraz Wydawnictwo HELION dołożyli wszelkich starań, by zawarte w tej książce informacje były kompletne i rzetelne. Nie biorą jednak żadnej odpowiedzialności ani za ich wykorzystanie, ani za związane z tym ewentualne naruszenie praw patentowych lub autorskich. Autor oraz Wydawnictwo HELION nie ponoszą również żadnej odpowiedzialności za ewentualne szkody wynikłe z wykorzystania informacji zawartych w książce.

Redaktor prowadzący: Małgorzata Kulik

Projekt okładki: Studio Gravite / Olsztyn
Obarek, Pokoński, Pazdrijowski, Zaprucki

Grafika na okładce została wykorzystana za zgodą Shutterstock.com

Wydawnictwo HELION
ul. Kościuszki 1c, 44-100 GLIWICE
tel. 32 231 22 19, 32 230 98 63
e-mail: helion@helion.pl
WWW: <http://helion.pl> (księgarnia internetowa, katalog książek)

Drogi Czytelniku!
Jeżeli chcesz ocenić tę książkę, zajrzyj pod adres
<http://helion.pl/user/opinie/pogrze>
Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

ISBN: 978-83-283-3916-3

Copyright © Helion 2017

Printed in Poland.

- [Kup książkę](#)
- [Poleć książkę](#)
- [Oceń książkę](#)

- [Księgarnia internetowa](#)
- [Lubię to!» Nasza społeczność](#)

SPIS TREŚCI

Wstęp	7
Wprowadzenie	9
Czym jest League of Legends?	9
Rozdział 1. Pierwsze kroki w grze	13
Jak założyć konto i pobrać grę?	14
Pierwsze uruchomienie.	17
Interfejs i sterowanie — co oznaczają te wszystkie ikony?	20
<i>Klient gry</i>	20
<i>Interfejs gry</i>	28
Rozdział 2. Wejście w świat gry	37
Budowa świata	38
Liga Legend	40
Wydarzenia sezonowe	41
Mapy	44
<i>Summoner's Rift</i>	44
<i>Wieża (Turret)</i>	46
<i>Howling Abyss</i>	57
<i>Twisted Treeline</i>	64
Tryby usunięte i tymczasowe	73
Tryby gry	80
Rozdział 3. Jak grać?	89
Punktacja — zabójstwa, śmierci, asysty	90
Odporności — czym są i jak sobie z nimi radzić	93
Umiejętności czempionów	96

Ekwipunek	103
<i>Wizja</i>	107
<i>Co zabrać ze sobą na początek?</i>	113
Runy	116
<i>Przykładowe podstawowe strony</i>	119
Specjalizacje	121
<i>Zaciekłość</i>	123
<i>Przebiegłość</i>	125
<i>Determinacja</i>	128
Czary przywoływacza	131
Rozdział 4. Bohaterowie	135
Typy postaci	136
<i>Zabójca (assassin)</i>	137
<i>Mag (mage)</i>	137
<i>Strzelec (marksman)</i>	144
<i>Wojownik (warrior)</i>	149
<i>Obrońca (tank)</i>	154
<i>Wsparcie (support)</i>	157
<i>Sklepik obuwniczy</i>	160
Pozycje w drużynie	162
<i>Top i mid</i>	164
<i>Dolna aleja: strzelec</i>	165
<i>Dolna aleja: wsparcie (support)</i>	166
<i>Dżungler i dżungla</i>	173
<i>Smoki</i>	177
Podsumowanie	187
Rozdział 5. Fazy rozgrywki i taktyki	193
Początkowa faza	194
<i>Lasthitowanie (dobijanie stworów)</i>	194
<i>Nękanie przeciwnika i wywieranie presji</i>	198
<i>Gankowanie</i>	200
<i>Gank się udał i co teraz?</i>	202
<i>Lane Swap (zamiana alei)</i>	204

Środkowa faza meczu	205
<i>Kite'owanie</i>	205
<i>Peel</i>	207
Późna faza meczu	208
<i>Teamfights</i>	208
<i>Split push i backdoor</i>	210
<i>Szybkie rzucanie czarów (smartcast)</i>	211
Rozdział 6. Materiały dodatkowe	213
Personalizacja postaci	214
Punkty Maestrii (Mastery Points)	217
Skrzynki i klucze	218
Wydarzenia związane z grą	220
<i>Streamy</i>	221
<i>Scena profesjonalna</i>	221
<i>Cosplay</i>	222
<i>Informacje i dyskusje</i>	223
Jak być naprawdę dobrym graczem?	224
Zakończenie	229
<i>Słowniczek</i>	230
<i>Skorowidz</i>	234



[Kup książkę](#)

Nieoficjalny podręcznik gracza League of Legends

[Poleć książkę](#)

ROZDZIAŁ 3.

JAK GRAĆ?

PUNKTACJA — ZABÓJSTWA, ŚMIERCI, ASYSTY
ODPORNOŚCI — CZYM SĄ I JAK SOBIE Z NIMI RADZIĆ
UMIEJĘTNOŚCI CZEMPIONÓW

EKWIPUNEK

RUNY

SPECJALIZACJE

CZARY PRZYWOŁYWACZA

PUNKTACJA – ZABÓJSTWA, ŚMIERCI, ASYSTY

W League of Legends głównym celem jest zniszczenie budynku zwanego nexusem. To, w jaki sposób drużyna tego dokona, jest sprawą drugorzędną. Najczęstszą drogą jest wygrywanie walk drużynowych i zabijanie przeciwników przy jednoczesnym niszczeniu kolejnych wrogich budynków. Stanowi to sedno rozgrywki i pozwala na uzyskanie znacznej przewagi. Nie gwarantuje jednak zwycięstwa. Mecz można przegrać nawet wtedy, gdy dokona się wielu zabójstw, nie dopuszczając ani razu do śmierci własnej postaci. **Jeżeli gracz będzie działał samotnie, a nie współpracował z drużyną, jego szanse na wygraną będą niewielkie. Nie ma takiej przewagi, która gwarantuje wygraną.** Dlatego należy pozostać czujnym nawet wtedy, gdy w każdym aspekcie gry dominuje się nad przeciwnikami. Warto również walczyć do końca, nawet gdy sytuacja wydaje się beznadziejna. Na przestrzeni kilku lat w League of Legends odbyło się wiele starć, które ostatecznie wygrał zespół przez cały mecz pozostający w cieniu swoich rywali. Nawet jeżeli nie uda się wam wygrać, nabierzecie cennego doświadczenia, jak grać w trudnych sytuacjach.

WARTO WIEDZIEĆ

Jeżeli mimo wszystko morale w drużynie podupało na tyle, że chcielibyście poddać mecz, to istnieje taka możliwość. Od pewnego momentu można zarządzić decydujące o tym głosowanie. Podczas rozgrywki na Summoner's Rift jest to dwudziesta minuta, w pozostałych trybach piętnasta. Żeby mecz został rozstrzygnięty w ten sposób, przynajmniej 75% członków drużyny musi głosować „za”. W przypadku trybów, gdzie walczy piątka graczy, odbywa się to stosunkiem głosów

4:1 lub 5:0, w przypadku meczu na Twisted Treeline decyzja taka musi być podjęta jednogłośnie. W sezonie szóstym wprowadzona została również opcja unieważnienia meczu, jeśli jeden z graczy się nie połączy. Jeśli w trzeciej minucie gry jeden z bohaterów pozostaje połączony przez przynajmniej 90 sekund, jego drużyna otrzymuje taką propozycję (zakładając, że pierwsza krew nie została przelana podczas obecności tego gracza). Wystarczy dwa głosy „na tak”, by tego dokonać. Głosowanie rozpoczyna się poprzez wpisanie /remake na czacie.

Wróćmy jednak do samej punktacji. Najważniejszym jej elementem są zabójstwa. Standardowo za pokonanie wrogiego czempiona bohater, który wyprowadzi śmiertelny cios, zyskuje 300 sztuk złota. Pierwsze zabójstwo w grze nagradzane jest dodatkowymi 100 monetami i znane jest jako Pierwsza Krew (ang. *first blood*).

Jeżeli konkretny bohater dokona kilku zabójstw z rzędu i w międzyczasie nie zginie, to zdobywa tak zwaną serię zabójstw (ang. *killing spree*). Z jednej strony pozwala mu to uzyskać przewagę w złocie oraz jest z pewnością powodem do dumy. Z drugiej strony jednak taki czempion jest od tego momentu łakomym kąskiem dla rywali. Za pokonanie postaci posiadającej na koncie serię zabójstw uzyskiwana jest (poza standardowymi 300 sztukami złota) premia, dzielona równo pomiędzy wszystkich członków drużyny. Maksymalnie premia ta może wynosić 90 sztuk złota dla każdego, jeżeli pokonany miał na koncie pięć zabójstw lub więcej. Pokonanie czempiona z mniejszą serią zabójstw przynosi mniejszy zysk. Bohatera, którego zabicie przyniesie nam dodatkowe złoto, możemy rozpoznać dzięki ikonice stosu monet pojawiającej się obok jego paska zdrowia (rysunek 3.1).



Rysunek 3.1. Lux (po lewej) nie dokonała serii zabójstw, podczas gdy Ezrealowi (po prawej) udało się to zrobić

W sytuacji, gdy czempion notorycznie ginie, pokonanie go będzie dostarczało przeciwnej drużynie coraz mniej złota. Wartość ta będzie powoli powracać do bazowej wartości 300 sztuk złota, gdy bohater ten będzie zdobywał kolejne asysty, bądź zresetuje się całkowicie, gdy uda mu się pokonać wroga.

Jeżeli bohater zginął w inny sposób, np. został zastrzelony przez wieżę lub pobity na śmierć przez potwory z dżungli, to wówczas mamy do czynienia z **egzekucją**. Żaden z jego przeciwników nie otrzyma złota, a jego ewentualne serie zabójstw również pozostaną bez zmian. Mimo wszystko bohater ten będzie musiał odczekać odpowiednią ilość czasu, by wrócić do świata żywych.

W przypadku śmierci bohatera należy poczekać, by odrodził się on ponownie w bazie. Początkowo jest to kilka sekund, jednak wartość ta rośnie z biegiem czasu oraz poziomem bohatera. Po godzinie gry trzeba czekać już ponad minutę. Daje to przeciwnej drużynie stopniowo coraz więcej czasu, by po wygranej walce przypuścić atak na bazę przeciwnika i skończyć grę.

Asystę zdobywa się poprzez zadanie obrażeń przeciwnikowi w przeciągu 10 sekund przed jego śmiercią lub poprzez wzmocnienie (np. wyleczenie) sojusznika, który takie obrażenia zadał. Postaci, które uzyskują asystę, otrzymują do podziału połowę bazowej kwoty, którą zabójca uzyskał za pokonanie celu. Jeżeli więc zdobył on 300 sztuk złota, to kolejne 150 dzielone jest po równo między tych, którzy mu asystowali.

CIEKAWOSTKA

Pokonanie kilku wrogich bohaterów w niewielkim odstępie czasu nazywane jest wielobójstwem (ang. *multikill*).

Pokonanie wrogiej dwójki to *double kill*, trójki to *triple kill*, czwórki to *quadrakill*, a całej piątki to *pentakill*. Szczególnie to ostatnie dokonanie jest powodem do dumy dla graczy i stanowi nieoficjalne osiągnięcie, do którego wielu z nich dąży.

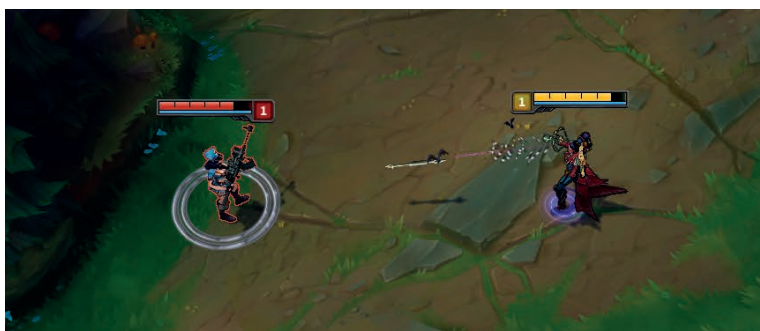
ODPORNOCI — CZYM SĄ I JAK SOBIE Z NIMI RADZIĆ

Pora na odrobinę statystyk i informacji o tym, jak właściwie działa League of Legends. Wiemy i rozumiemy, że dużo ciekawsze od czytania niemalże podręcznikowych definicji jest rzucenie się w wir walki, ale prosimy — nie uciekaj. Postaramy się to przedstawić w możliwie najprostszej formie. Informacje te przydadzą się, by dużo lepiej zrozumieć mechanizmy gry. Pomogą również odpowiednio budować swoją postać i reagować na to, co dzieje się na Summoner's Rift.

Każda z postaci na pierwszym poziomie posiada określone statystyki. Rozwija je w czasie gry na dwa sposoby. Po pierwsze: niektóre z nich, takie jak np. zdrowie czy pancerz, zwiększają się automatycznie przy awansie na wyższy poziom. Drugim, ważniejszym sposobem wzmocnienia postaci jest kupowanie odpowiednich przedmiotów w sklepie. O tym, na jakiej postaci sprawdzą się dobrze jakie przedmioty oraz do jakiej roli w drużynie dany czempion się nadaje, piszemy w rozdziale czwartym, dotyczącym bohaterów. Tutaj skupimy się na samej mechanice gry.

Podstawową statystyką obronną postaci i budynków jest **zdrowie**. Jeżeli liczba punktów zdrowia naszego bohatera spadnie do zera, postać ginie. W grze istnieją trzy rodzaje obrażeń i związane z nimi statystyki zapewniające ochronę. Oprócz wspomnianego zdrowia mamy również **pancerz** (ang. *armor*), który zmniejsza otrzymywane **obrażenia fizyczne**, zwane również **obrażeniami od ataku** (AD — *attack damage*), i **odporność na magię**, redukującą **obrażenia magiczne** związane z **mocą umiejętności** (AP — *ability power*). Im więcej nasz bohater ma pancerza lub odporności na magię, tym mniej obrażeń od odpowiedniego rodzaju umiejętności będzie otrzymywał. Trzecim typem są **obrażenia nieuchronne** (ang. *true damage*). Jak wskazuje nazwa, obrażenia te nie są w żaden sposób redukowane i jedynym sposobem na zabezpieczenie się przed nimi jest zwiększenie naszych punktów zdrowia.

Istnieją również umiejętności zadające bohaterom obrażenia równe pewnemu procentowi ich bieżącego albo maksymalnego zdrowia (jako obrażenia fizyczne lub magiczne). Kupowanie przedmiotów dających wyłącznie punkty życia przeciwko bohaterom z takimi zdolnościami nie jest najlepszym pomysłem, podobnie jak kupowanie wyłącznie pancerza czy odporności na magię przeciwko postaciom ze sporą ilością obrażeń nieuchronnych. Teoretycznie więc idealna umiejętność ofensywna powinna zadawać celowi obrażenia nieuchronne równe pewnemu procentowi jego maksymalnego zdrowia. Przed taką zdolnością nie sposób uchronić się ani budując odporności, ani powiększając pasek zdrowia. Tak się składa, że tylko jedna postać posiada taką umiejętność. Jest to nocna łowczyni Vayne ze swymi Srebrnymi Bełtami (rysunek 3.2).



Rysunek 3.2. Vayne nakładająca Srebrne Bełty na wrogiego bohatera

Nie oznacza to jednak, że Vayne jest jedynym skutecznym przeciwnikiem w walce z bardzo wytrzymałymi obrońcami. Nawet jeśli wszystkie przedmioty bohatera będą zwiększały wartość jego defensywy, to on sam nigdy nie stanie się nieśmiertelny. Każdy kolejny punkt pancerza czy odporności na magię daje bowiem mniej odporności niż wcześniejsze. Na przykład: jeżeli postać posiada 25 punktów odporności na magię, to otrzymywane obrażenia magiczne są zmniejszone o 20%, przy 100 punktach redukcja wynosi 50%, a przy 300 punktach — 75%.

Odporności bohaterów można zmniejszyć na dwa sposoby. Są to odpowiednio: **redukcja i przebicie pancerza** oraz **redukcja i przebicie odporności**. Redukcja polega na czasowym obniżeniu

odporności przeciwnika za pomocą jakiejś umiejętności. Jeżeli jedna postać obniży odporność innej, również jej sojusznicy mogą z tego skorzystać, zadając danemu wrogowi zwiększone obrażenia. Przebicie z kolei sprawia, że umiejętności i ataki konkretnego bohatera zadają więcej obrażeń, jednak jego towarzysze nie zyskują wskutek tego żadnej premii. Zarówno redukcja, jak i przebicie mogą mieć wartość liczbową (zmniejszenie pancerza wroga np. o 15 punktów) bądź procentową (zmniejszenie pancerza wroga o 15%).

O ile w przypadku przebicia odporności sprawa jest prosta, o tyle nieco bardziej skomplikowana jest sytuacja w przypadku przebicia pancerza. Mamy tutaj również do czynienia z przebicciem procentowym, lecz zamiast przebicia o wartość liczbową pojawia się zupełnie nowy współczynnik o nazwie destrukcja (*lethality*). W założeniach jest to bardzo podobna statystyka. Destrukcja również obniża wartość pancerza celu o pewną liczbę punktów, jest ona jednak zależna od poziomu przeciwnika. Nie będziemy tutaj przytaczać konkretnego wzoru, ważne, żeby zapamiętać — im wyższy poziom celu, tym bardziej skuteczna będzie destrukcja.

Oto w jakiej kolejności obliczane są powyższe statystyki (zakładając, że wszystkie typy zostaną równocześnie nałożone na tego samego wroga):

1. Redukcja pancerza lub odporności (o konkretną liczbę punktów).
2. Redukcja pancerza lub odporności (o wartość procentową).
3. Przebicie pancerza lub odporności (o wartość procentową).
4. Przebicie pancerza (destrukcja) lub odporności (o konkretną liczbę punktów).

Załóżmy, że cel ma 220 punktów pancerza. Rzucona jest na niego umiejętność redukująca jego pancerz o 20 punktów oraz taka redukująca go o 50%. Zaraz później strzelec posiadający (efektywnie) 15 punktów destrukcji oraz 30% przebicia zaatakuje cel. Najpierw pod uwagę brane są redukcje, więc pancerz celu zmniejszy się najpierw o 20 punktów, następnie o 50% z pozostałych 200. Przeciwnik ma więc w tym momencie 100 punktów pancerza. Atak strzelca zignoruje najpierw pozostałe 30%, a następnie jeszcze zniweluje go o 15 punktów, zmniejszając efektywność pancerza celu

w tym konkretnym pojedynku do 55. Możliwa jest sytuacja, w której bohater o niskiej odporności po jej dodatkowym zmniejszeniu przez ataki przeciwnika będzie w rezultacie otrzymywał obrażenia równe nieuchronnym.

Brzmi skomplikowanie? Nie martw się. Nie musisz tego wszystkiego pamiętać. *Dla Ciebie, Drogi Graczu, najważniejsze jest to, że jeżeli grasz postacią opartą na obrażeniach fizycznych, a przeciwnik ma dużo punktów pancerza, to powinieneś jak najszybciej zaopatrzyć się w przedmioty zapewniające Ci jego procentowe przebicie. Jeśli przeciwnik nie posiada zbyt wiele danej odporności, to efektywniejszy będzie zakup przedmiotów zapewniających premię do redukcji bądź destrukcji.* W innym wypadku swoimi atakami będziesz ledwo zarysowywał jego zbroję. Podobnie rzecz się ma z postaciami opartymi na mocy umiejętności, z odpornością na magię i jej przebicciem.

UMIĘJĘTNOŚCI CZEMPIONÓW

Teraz wspomnimy co nieco o **umiejętnościach bohaterów**. Każdy z nich posiada przynajmniej pięć umiejętności. Pierwsza z nich to **umiejętność wrodzona** (potocznie: umiejętność pasywna, przez graczy nazywana po prostu „pasywką”), dostępna od początku gry. Kolejne trzy, przypisane domyślnie do klawiszy *Q*, *W* i *E*, to **umiejętności podstawowe**, dostępne do wyboru od pierwszego poziomu postaci. Zdolność ukryta pod klawiszem *R* to **umiejętność specjalna** (ang. *ultimate ability*, zazwyczaj skracane do *ult* albo *ulti*), zwykle wyraźnie potężniejsza od pozostałych, dostępna do wyboru od poziomu szóstego. Oto kilka najważniejszych typów umiejętności:

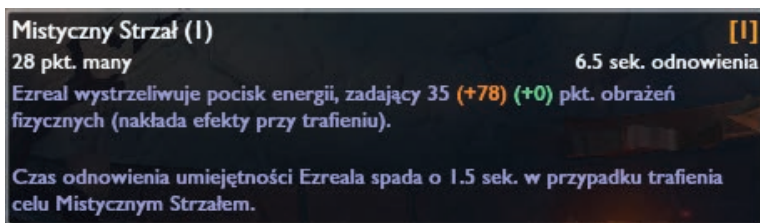
- **Umiejętności działające automatycznie po użyciu** — grupa umiejętności, które nie potrzebują wskazania celu zaklęcia, działają bowiem bezpośrednio po naciśnięciu umiejętności.

Umiejętności te mogą bezpośrednio działać na naszego bohatera bądź na obszar dookoła niego. Innym przykładem mogą być umiejętności specjalne Soraki i Karthusa, które odpowiednio leczą wszystkich sojusznicznych bohaterów bądź zadają obrażenia wszystkim wrogom. Ponadto niektóre z takich umiejętności mogą nie być aktywne w sytuacji, gdy ich użycie nie przyniosłoby żadnego efektu. Przykładem jest umiejętność specjalna Katariny, której nie można użyć, gdy w pobliżu nie ma przeciwników.

- **Umiejętności działające na konkretny cel** (ang. *point and click*) — polegają na wybraniu umiejętności i kliknięciu wskazanej postaci w zasięgu naszego bohatera. Mogą to być zarówno umiejętności wspomagające sojuszników, jak i te zadające obrażenia wrogom. Większość tych drugich to pociski, które raz wystrzelone będą podążać za celem, nawet jeśli przeciwnik przeskoczy przez ścianę i zniknie nam z pola widzenia. Podobnie rzecz ma się z atakami podstawowymi. Jeżeli łuczniczka Ashe wypuści strzałę w stronę wroga, dosięgnie ona go po drugiej stronie, zakrzywiając tor lotu. Na początku może być to trochę frustrujące, gdy raz czy drugi zginiemy w taki sposób. Na szczęście nie potrzeba wiele czasu, by się do takiej mechaniki przyzwyczaić.
- **Umiejętności mierzone** (ang. *skillshots*) — dzielą się na dwie grupy. Pierwsza z nich to umiejętności działające na obszar (AoE — *Area of Effect*). Po wskazaniu kliknięciem fragmentu terenu, na który chcemy oddziaływać, uruchamiają się w tym miejscu określone efekty. Druga grupa to różnego rodzaju pociski wystrzeliwane przez postać w wybranym przez nas kierunku. Niektóre z nich zatrzymują się na pierwszym przeciwniku, inne zaś przebijają cel i zadają obrażenia kolejnym. Niektóre z umiejętności mierzonych, takie jak np. Rzut Oszczepem (Q) Nidalee, potrafią przenikać przez ściany (możecie się zdziwić, gdy wasz ranny bohater stojący tuż obok półki skalnej zostanie powalony przez niemal niewidzialny oszczep). Inne umiejętności, jak np. Celna Salwa (R) Ezreala, mają ogromny zasięg i mogą dosięgać wrogów nawet na drugim końcu mapy.

- **Umiejętności bierne** — działają one niezależnie od naszej woli. Przykładem mogą być już wspomniane Srebrne Bełty (W) Vayne bądź większość umiejętności wrodzonych. Istnieją również umiejętności włączane/wyłączane oraz umiejętności mające dwa tryby działania, które możemy swobodnie przełączać między sobą, takie jak np. Zmienianko! (Q) Jinx.
- **Umiejętności podtrzymywane** — to umiejętności, które możemy aktywować i będą one trwałe, dopóki ich nie dezaktywujemy, bądź do momentu, w którym naszej postaci wyczerpie się mana. Przykładami mogą być zdolności specjalne Anivii oraz Swaina.
- **Inne rodzaje umiejętności** — mają bardzo indywidualne działanie. Ich przykładem mogą być pułapki — różnego rodzaju przeszkody pozostawiane na mapie, które są aktywowane, gdy przeciwnik w nie wejdzie. Inne zdolności potrafią np. tymczasowo modyfikować teren lub zapewniać chwilową nienamierzalność.

Omawiane zdolności mogą stawać się potężniejsze na dwa sposoby. Awansując na wyższy poziom, gracz wybiera, którą z umiejętności chce rozwinąć. Zwiększa ona wtedy swoje bazowe wartości. Niezależnie od tego większość umiejętności skaluje się wraz z którąś statystyką bohatera. Spójrzmy na przykładowy opis zdolności postaci (rysunek 3.3).



Rysunek 3.3. Przykładowy opis umiejętności

Wartość obrażeń zaznaczona tym samym kolorem co tekst to wspomniana już wartość bazowa. Kolorowa wartość znajdująca się w nawiasie to tzw. **współczynnik** (ang. *ratio*), czyli informacja o tym, która z naszych statystyk i o ile wzmacnia tę umiejętność. **Najważniejszymi są te oznaczone kolorem pomarańczowym**

— **obrażenia od ataku, i zielonym — moc umiejętności.** Pozostałe kolory to: czerwony — punkty życia, żółty — pancerz, niebieski — mana. To właśnie przeliczniki w dużej mierze decydują, którą postacią można grać np. jako magiem (skupiając się na rozwijaniu mocy umiejętności), a która zupełnie nie sprawdzi się w tej roli, ponieważ nie posiada odpowiednich przeliczników.

Niektóre umiejętności mogą mieć współczynniki skalujące się zarówno z obrażeniami od ataku, jak i z mocą umiejętności. Umiejętność zawsze zadaje obrażenia określonego rodzaju, co jest zaznaczone w jej opisie. Może się jednak zdarzyć, że umiejętność zadaje obrażenia fizyczne, ale zwiększa je posiadana przez postać moc umiejętności (i na odwrót). Niektórymi postaciami można grać, kupując zarówno przedmioty zwiększające obrażenia od ataku, jak i te odpowiedzialne za wzrost mocy umiejętności. Jednak kupowanie podczas jednego meczu obu rodzajów przedmiotów w większości przypadków nie jest najlepszym pomysłem. Więcej o tym, kim warto grać, w jaki sposób i na jakiej alei, znajdziecie w rozdziale czwartym, opisującym typy postaci i ich role w drużynie.

Poza umiejętnościami bohaterowie dysponują atakami podstawowymi, często nazywanymi również autoatakami. Wykonuje się je za pomocą użycia prawego przycisku myszy na przeciwniku. Choć umiejętności mogą zadawać obrażenia każdego z powyższych typów, to jednak warto zaznaczyć, że **ataki podstawowe zawsze zadawać będą obrażenia fizyczne** — tym większe, im więcej obrażeń od ataku posiada już nasza postać. Istnieją jednak umiejętności i przedmioty, które mogą modyfikować autoatak naszej postaci, zwiększając dodatkowo wywoływane nim obrażenia, zasięg, a nawet nakładając przy trafieniu wroga zupełnie nowe efekty.

Zasięg ataku definiuje, z jakiej odległości nasza postać jest w stanie wykonywać ataki podstawowe. **Bohaterów dzielimy na tych walczących wręcz (o zasięgu ataku w granicach 125 – 200 jednostek odległości na mapie) oraz walczących na dystans (400 – 700 jednostek).** Niektóre umiejętności pozwalają tymczasowo zwiększyć zasięg postaci, a kilkoro bohaterów potrafi przybrać dwie różne formy, co pozwala im raz walczyć wręcz, a raz na dystans. Nie trzeba pamiętać dokładnych zasięgów ataku, ale podczas walki

warto zwracać uwagę na to, kiedy znajdujemy się w polu rażenia wroga i kiedy on wchodzi w nasze.

Prędkość ataku określa, ile bazowych ataków postać może wykonać w ciągu sekundy. Na pierwszym poziomie jest to wartość niewielka, praktycznie zawsze mniejsza niż 1. Gracze kontrolujący postacie skupiające się na zadawaniu obrażeń autoatakami często kupują przedmioty zwiększające prędkość ataku. Należy jednak zaznaczyć, że istnieje granica 2,5 ataku na sekundę, której nie można przekroczyć — zatem kupowanie kolejnych przedmiotów, które zwiększają prędkość ataku, gdy ta granica została już u bohatera osiągnięta, mija się z celem.

Niektóre umiejętności powodują **reset autoataku**. Na czym to polega? Załóżmy, że nasz strzelec wykonuje 1 bazowy atak na sekundę. W zwykłej sytuacji używamy go na celu i następnie musimy odczekać sekundę, zanim będziemy mogli zaatakować znowu. Jednak jeśli postać posiada zdolność resetującą, możemy użyć autoataku i zaraz później tej umiejętności, by wyprowadzić wzmocniony strzał, ignorując ograniczenie wynikające z prędkości ataku.

Niektóre umiejętności uznawane są za modyfikacje autoataku, mimo że w rzeczywistości autoatakami nie są. Przykładowo: Mistrz Strzał (Q) Ezreala jest pociskiem mierzonym (ang. *skillshot*), a Paktujemy? (Q) Gangplanka jest pociskiem wystrzeliwanym w konkretny cel (ang. *point and click*), jednak obie te umiejętności uznawane są za modyfikacje autoataku. Jest to ważne, ponieważ autoataki i ich modyfikacje mogą nakładać pewne **efekty przy trafieniu** (ang. *on-hit effects*). Takie efekty nakłada np. miecz o nazwie Blask (ang. *Sheen*), zwiększający obrażenia kolejnego autoataku po użyciu umiejętności, czy Czerwone Wzmocnienie spowalniające i zadające niewielkie obrażenia z każdym autoatakami.

Ataki bazowe bohaterów mogą trafiać krytycznie, zadając 200% obrażeń. Uzależnione jest to od **szansy na trafienie krytyczne** — procentowej statystyki rozwijanej przede wszystkim poprzez kupowanie odpowiednich przedmiotów. Choć wizja zadawania podwójnych obrażeń jest kusząca niezależnie od tego, jaką postacią gramy, trafienia krytyczne to domena strzelców, niektórych wojowników i zabójców.

Mimo że modyfikacje autoataku mogą nakładać dodatkowe efekty przy trafieniu, to nie wszystkie z nich działają w ten sam sposób. Przykładowo: większość zmodyfikowanych ataków nie może stać się trafieniami krytycznymi. W całej grze jedynymi umiejętnościami, które mogą trafiać krytycznie, są: wspomniane już Paktujemy? Gangplanka, Cios Alfa Mastera Yi, Rozstrzygające Uderzenie Garena i Nawałnica Stali Yasuo.

Kradzież życia (ang. *life steal*) i **wampiryzm zakłęb** (ang. *spellvamp*) to statystyki pozwalające postaciom odzyskiwać zdrowie poprzez zadawanie obrażeń wrogim i neutralnym postaciom. Pierwsza z nich odnawia zdrowie poprzez zadawanie obrażeń autoatakami, jest więc przydatna dla postaci opierających się na obrażeniach od ataku. Druga z nich znajduje zastosowanie głównie u magów, gdyż leczy poprzez zadawanie obrażeń umiejętnościami. O ile kradzież życia jest kluczowym elementem dla wszystkich strzelców, niektórych wojowników oraz asasynów, to wampiryzm zakłęb nie był szczególnie popularny w ostatnich latach. Powszechnie rozwijało się tę statystykę tylko u kilku bohaterów, takich jak Vladimir czy Akali. Dlatego był on stopniowo wycofywany z poszczególnych przedmiotów oraz umiejętności. Dalej jednak istnieje chociażby w runach — kwintesencjach czy w unikalnej cesze Paszczy Malmortiusa. Wypada więc o tej statystyce wspomnieć.

Bohaterowie posiadają również statystyki **regeneracji zdrowia i regeneracji zasobu**. Określają one, jak wiele zdrowia/many/energii odzyskują oni biernie w przeciągu 5 sekund.

Dla umiejętności bohaterów istnieje tak zwany **czas odnowienia** (ang. *cooldown*). Po ich użyciu należy odczekać odpowiedni, zależny od umiejętności czas, by można było ich użyć ponownie. W grze istnieje jednak statystyka odpowiadająca za **skrócenie czasu odnowienia** (ang. *cooldownreduction*). Jeżeli bohater posiada jej np. 10%, to jego umiejętności będą zdadne do ponownego użycia 10% szybciej niż normalnie. Aby uniknąć sytuacji, w której postać zdobywa 100% czasu odnowienia i może używać każdej zdolności

bez przerwy, wprowadzony został limit 40%. Warto zwrócić na to uwagę przy kupowaniu przedmiotów, by nie przekraczać tego limitu i nie wydawać złota na coś, co nie będzie przynosić zbyt wielu korzyści.

Prędkość poruszania się określa, jak szybko postać przemieszcza się po mapie. Może być zwiększana na stałe poprzez pewne przedmioty lub tymczasowo za pomocą umiejętności. Specyficznym przedmiotem zwiększającym prędkość są buty. Każda z postaci może korzystać tylko z jednej pary butów i kupowanie większej ilości mija się z celem.

Kontrola nad naszym bohaterem może być ograniczona przez niektóre umiejętności. Efekty tych umiejętności nazywamy **kontrolą tłumu** (ang. *crowdcontrol*) lub potocznie, od angielskiego sformułowania, **cc-kami**. Istnieje kilka negatywnych efektów, pod których wpływem może się znaleźć nasz bohater. Część z nich ogranicza tylko niektóre z dostępnych nam opcji (są to tak zwane **miękkie cc-ki**), inne odbierają nam całkowicie kontrolę nad postacią (**twarde cc-ki**). Do tych pierwszych zaliczamy przede wszystkim: spowolnienie (ograniczające prędkość poruszania się), oślepienie (sprawiające, że ataki podstawowe naszej postaci chybają), ucieszenie (odbierające zdolność używania umiejętności oraz przedmiotów) oraz unieruchomienie. Całkowicie kontrolę nad postacią odbierają nam:

- odrzucenie, podrzucenie, przyciągnięcie (wyrzucające naszego bohatera w powietrze);
- zauroczenie, strach, prowokacja, przerażenie (powodujące wykonywanie przez bohatera akcji niezgodnych z naszą wolą);
- ogłuszenie (wyłącznie odbierające kontrolę) i przygożdżenie (nietypowy rodzaj ogłuszenia wpływający zarówno na cel, jak i na rzucającego zakłęcie).

Nieustępliwość (ang. *Tenacity*) to procentowa statystyka redukująca czas trwania kontroli tłumu. Tylko nieliczne postaci posiadają umiejętności zapewniające tę statystykę. Pozostałe mogą zaopatrywać się w przedmioty zwiększające ją. Warto jednak pamiętać, że premia do nieustępliwości z przedmiotów się nie kumuluje i nie ma sensu kupować kilku identycznych przedmiotów.

SKOROWIDZ

A

Ability Power, *Patrz:* AP
AD, 55, 93, 94, 99, 101, 137, 145,
147, 148, 151, 152, 153, 154,
178, 182
AFK, 21
aleja, 44, 162, 163
dolna, 24, 25, 115, 163
strzelec, 165
wsparcie, 166
górna, 24, 25, 115, 163, 164, 200
środkowa, 115, 163, 164, 200
zamiana, *Patrz:* Lane swap
All-Stars, 222
AP, 55, 93, 139, 140, 141, 142,
143, 151, 157, 158, 159, 160,
161, 178
apteczka, 59, 63
ARAM, 11, 22, 57, 132, 134, 227
reguły, 58
armor, *Patrz:* pancerz
assassin, *Patrz:* zabójca
asysta, 79, 92
Attack Damage, *Patrz:* AD

B

backdoor, 211
Bandle City, 39
Baron Nashor, 23, 32, 33, 54, 55,
174, 175
atak, 178, 179, 208
leże, 110
Barrier, *Patrz:* Czar
Przywoływacza Bariera
baza wroga, 44
Bilgewater, 39, 58, 78
blind pick, *Patrz:* gra w ciemno
Bloodrazor, *Patrz:* ekwipunek
Krwawe Szpony
blue buff, *Patrz:* wzmocnienie
niebieskie
bohater, *Patrz:* czempion
Brzytwodzioby, 52, 174
Brzytwopłetwa, 78
buff, *Patrz:* wzmocnienie
Butcher's Bridge, 58

C

camp, *Patrz:* obóz potworów
cc-ki, *Patrz:* kontrola tłumy
Cinderhulk, *Patrz:* ekwipunek
Żar
Clarity, *Patrz:* Czar
Przywoływacza Czystość
Cleanse, *Patrz:* Czar
Przywoływacza Oczyszczenie
Control Ward, *Patrz:* totem
Kontroli
cooldown, *Patrz:* postać
statystyki czas odnowienia
cooldownreduction, *Patrz:*
postać statystyki skrócenie
czasu odnowienia
cosplay, 221, 222, 223
crowdcontrol, *Patrz:* kontrola
tłumu
Czar Przywoływacza, 23, 28, 83,
129, 131
Bariera, 131
Blysk, 131, 132, 133
Czystość, 132
Duch, 132
Jasnowidzenie, 59
klawisz, 28
Mrozące Porażenie, 180
Naznaczenie, 132
Naznaczenie/Doskok, 59
Oczyszczenie, 132
Podpalenie, 133
Porażenie, 59, 129, 133, 173,
176, 177, 178, 179, 185
Teleportacja, 59, 133, 165,
200, *Patrz też:* teleportacja
Uzdrowienie, 134
Wyczerpanie, 134
Wyzywające Porażenie, 181
Czarna Mgła, 39, 42, 64, 65
czary, 32, 39, 42, 64, 65
czat, 24, 27, 33, 83, 225, 226
blokowanie, 27
wiadomość, 33
czempion, 24, 123, 190, 191,
192, *Patrz też:* gracz, postać

autoatak, 46, 99, 101, 181
efekt przy trafieniu, 100, 101
modyfikacja, 100, 101
reset, 100
darmowy, 24, 25
do przetestowania, 25, 57
odłamek, 219
odrodzenie, 92
połączenie, 159
potyczka, 41
przelosowanie, 22, 58, 60
Sejuani, 57, 183
skórka, *Patrz:* skórka bohatera
umiejętność, *Patrz:*
umiejętność
walczący
na dystans, 99, 130
wręcz, 99
wsparcia, *Patrz:* wsparcie
zachowanie, 33

D

Defense of the Ancients, *Patrz:*
DotA
Demacianie, 38
dive'owanie, 199
Dominion, 73, 79
doświadczenie, *Patrz:* punkty
doświadczenia
DotA, 9
drużyna
przeciwna, 23, 31
czary, 32
ekwipunek, 32
komunikacja, 226
własna, 23, 31, 225
czary, 32
ekwipunek, 32
ping, *Patrz:* ping
wynik, 31
Drzewiec, 65
dżungla, 44, 52
dżungler, 25, 69, 72, 116, 125,
126, 162, 173
farmer, 187
ganker, 186, 200

kontr-dżungler, 187
dżunglowanie, 183, 184

E

Ebonmaw, 69
ekran
klienta, 42
logowania, 43
opcji, 28, 29, 34
wyboru postaci, 20
ekwipunek, 23, 30, 103, 105, 113
Anioł Stróż, 149
Berło Otchłani, 142
Bluźnierczy Graal Athene, 157
Bransoleta Targonu, 170, 171
buty
Buty Mobilności, 162
Buty Prędkości, 162
Buty Szybkości, 114, 115, 160
Ioniańskie Buty Jasności
Umysłu, 161
Nagolenniki Berserker, 161
Obuwie Maga, 161
Obuwie Merkurego, 161
Tabi Ninja, 162
Całun Banshee, 148, 155
Czarny Tasak, 106, 154
Długi Miecz, 105, 114, 115
Echo Luden, 140, 181, 182
Egida Legionu, 160
Gruboskórność Steraka, 154
Hextech GLP-800, 143
Huragan Runaana, 146
Kamień Widzenia, 109, 170,
171
klawisz, 28
Klepsydra Zhonyi, 142
Kolczasta Kolczuga, 156
Kolosalna Hydra, 153
Kosa, 113
Kosa Statikka, 146, 149
Kostur Archanioła, 141
Kostur Pustki, 140
Krwawe Szpony, 181, 183
Krwio pijca, 147, 149
Krwiozercza Hydra, 153
Kryształowy Kostur Rylai, 142
Lekka Szata, 105
Lodowa Rękawica, 156
Lodowy Kieł, 170, 171
Lodowy Młot, 153
Maczeta Łowcy, 116, 179
Medalion Nomada, 170, 171
Miecz-Pistolet Hextech, 143
Mikstura Łowcy, 116

Mikstura Skażenia, 114, 115, 116
Mikstura Zdrowia, 114, 115, 116
Moc Trójcy, 106, 151
Morellonomicon, 141
Mroczone Ostrze
Draktharru, 152
Mroźne Serce, 155
Nagolenniki Berserker, 149
Naszyjnik Żelaznych Solari,
160, 208
Nóż Tropiciele, 180, 186
Oblicze Ducha, 155
Odkupienie, 158
Odnawialna Mikstura, 114,
115, 116
Ognista Armata, 146
Ognisty Trybularz, 158
Oko Ekwinokcjum, 171
Oko Oazy, 171
Oko Obserwatora, 171
Omen Randuina, 155
Omowy Niszczyciel, 159
Opończa Antymagiczna, 105
Ostatni Szept, 147, 148, 149
Ostrze Dorana, 113, 115
Ostrze Gniewu Guinsoo, 151
Ostrze Łowcy, 180, 181
Ostrze Nieskończoności, 145,
149, 161
Ostrze Nocy, 152
Ostrze Złodziejki Czarów,
115, 170, 172
Ostrze Zniszczonego
Króla, 147
Pancerz Umrzyka, 156
Paszczka Malmortiusa, 153
Pierścień Dorana, 113, 115
Plemienna Zbroja, 155
Portal Zz'rot, 159
Pozdrowienia Lorda
Dominika, 148
Pożeracz, 105, 106
Protopas Hextech-01, 143
przeciwnika, 32
Reliktowa Tarcza, 115, 170,
172
Rewolwer Hextech, 143
Roszczenie Królowej
Lodu, 171
Różdżka Wieków, 141, 143
Rtęciowy Bułat, 148
Rubinowy Kryształ, 105
Runiczne Echa, 181, 182, 183
Słoneczna Peleryna, 107, 156,
182

sojusznika, 32
Starożytna Moneta, 115, 170,
172
Szabla Zwadźcy, 181
Szał, 106, 151
Sztandar Dowódcy, 160
Śmiertelne Przypomnienie, 148
Tajemnicza Pieczęć, 113
talizman, *Patrz:* talizman
Talizman Łowcy, 116, 180
Talizman Wstąpienia, 171
Taniec Śmierci, 147
Tarcza Dorana, 113, 115
totem, *Patrz:* totem
Tygiel Mikaela, 158, 208
Udręka Liandry'ego, 142
umiejętność, *Patrz:*
umiejętność
Uścisk Serafina, 141
Widmowe Ostrze Youmuu, 152
Widmowy Tancerz, 146
Wojownik, 182, 183
Wzmocniająca Księga, 105,
114, 115
Zabójczy Kapelusze
Rabadona, 139
Ząb Nashora, 139, 140
Zbocze Góry, 171
Złodziej Esencji, 145
Zmora Licza, 140
Zwiastun Zeke'a, 159
Żar, 182, 183
Eliksir Wyroczni, 59
esencja, 117, 118, 219
Exhaust, *Patrz:* Czar
Przywoływacza Wyczerpanie

F

Facebook, 24, 216
farmienie, 194
Festyn Księżycy, 43
Field of Justice, *Patrz:* Pole
Sprawiedliwości
filtr językowy, 27
first blood, *Patrz:* Pierwsza
Krew
Flash, *Patrz:* Czar
Przywoływacza Błysk
Fog of War, *Patrz:* Mgła Wojny
Fontanna, 50
Fountain, *Patrz:* fontanna
FPS, 31
Frames Per Second, *Patrz:* FPS
Freljord, 39, 49, 57

G
gank, *Patrz:* zasadzka
gankowanie, 164, 173, 175, 184, 186, 200
Ghost, *Patrz:* Czar
Przywoływacza Duch
glif, 117, 118
głośność, 27
Golem, 65
Góra Targon, 39
gra, *Patrz też:* mecz, League of Legends tryb
atak podstawowy, *Patrz:*
postać atak podstawowy
drużynowa, 11, 82, 83, 208, 209, 210
faza banów, 85
rola, *Patrz:* gracz rola
indywidualna, 11, 81
ocena, 217, 218
porzucenie, *Patrz:* AFK
poziom trudności, 80, 81
punktacja, *Patrz:* punktacja rankingowa, 83, 84, 86, 205
kolejka, 87
tryb, 87, 88
trening bojowy, 19
tryb, 80, *Patrz też:* League of Legends tryb
PvP, 83
Razem przeciw SI, 80
w ciemno, 83, 84
z botami, 11, 19, 21, 80, 82
gracz, *Patrz też:* czempion,
postać
ban, 21
dostępność, 27
ikona, 18, 19, 21, 27
imię, 18, 27
liga, *Patrz:* League of Legends liga
MMR, *Patrz:* MMR
opcja, *Patrz:* opcja
poziom, 11, 19, 23
czwarty, 26
dwudziesty, 117
dziesiąty, 26, 83, 117, 131
dziewiąty, 21, 112
osiemnasty, 123
ósmo, 26
piąty, 83
siódmy, 83
szósty, 25, 26, 83
trzeci, 80, 83
trzydziesty, 21, 22, 30, 83, 86

profil, 22
rola, 85
status, 27
umiejętność, *Patrz:*
umiejętność
zadanie, 10
znajomy, 27

H
handlarz, 39
Harrowing, 41, 65
Heal, *Patrz:* Czar
Przywoływacza Uzdrawienie
Herb Miażdżącego Gniewu, 68
Herb Zrozumienia, 52
Herb Żaru,
Herold Riftu, 32, 52, 54, 174, 175
Hextech Crafting, 218
Hextechowe Rzemiosło, *Patrz:*
Hextech Crafting

I
Icathia, 40
IEM, 222
Ignite, *Patrz:* Czar
Przywoływacza Podpalenie
Imperium Noxus, 38, 39, 40
Imperium Shurimy, 40, 77
inhibitor, 23, 35, 44, 49
osłona, *Patrz:* wieża inhibitora
Instytut Wojny, 40, 42
Ionia, 38

J
jungle, *Patrz:* dżungla

K
kamera, 30
kamouflaż, 107, 109
kapliczka, 55
keystone mastery, *Patrz:*
specjalizacja kluczowa
killing spree, *Patrz:* zabójstwo
seria
kite'owanie, 205, 207
klawisz
1-7, 28, 106
B, 30, 233
Ctrl+6, 217
D, 28
E, 28, 96
Enter, 33
Escape, 28
F, 28

G, 34
myszy
podpowiedź, 28
prawy, 226
Q, 28, 96, 196, 198
R, 28, 96, 234
S, 194
Shift Enter, 30
skrót, 211
Tab, 68, 226
W, 28, 96
Y, 30
klejnot, 181, 182, 219
Klub, 24
klucz, 218, 219
Kodeks Przywoływacza, 224
komputer wydajność, 31
komunikator
głosowy, 226
TeamSpeak, 11
Xfire, 11
kontr-dżunglowanie, 173
kontrola tłumy, 102, 130, 132, 138, 154, 158, 166, 207, 210
nieustępliwość, 102, 161
usunięcie, 148
kontrowanie, 205
Król Poro, 77, 78
Królestwo Demacii, 38, 40
Kryształowy Odłamek, 79
krzak, 108, 110, 126
Krzewogrzbiet Czerwony, 33, 52, 53, 174, 175, 184

L
lane, *Patrz:* aleja
Lane swap, 204
lasthitowanie, 197
League of Legends
ekran wyboru postaci, *Patrz:*
ekran wyboru postaci
gracz, *Patrz:* gracz
historia, 9
instalacja, 16, 17
interfejs, 28
konto, 15
ban, 21
indywidualizacja, 22
liga
awans, 86, 103
Brąz, 84, 86
degradacja, 87
Diamant, 84
Mistrz, 84, 85
Platyna, 84

- Pretendent, 84, 85
 Srebro, 84, 86, 87
 Złoto, 84, 87
 mapa, *Patrz:* mapa
 na żywo, 220, 221, 222
 samouczek, 19
 scena profesjonalna, 221
 subskrybcja na portalu społecznościowym, 216
 trening bojowy, 19
 tryb, 23, 78
 ARAM, *Patrz:* ARAM
 Awanturnicy Czarnego Rynku, 78
 Boty Zagłady, 76
 Crystal Scar, 73
 Draft Nemezis, 78
 Hexakill, 75
 Jeden za wszystkich, 74
 kolejka rotacyjna, 73
 Konfrontacja, 75
 Krwawy Księżyca, 80
 Legenda o Królu Poro, 42, 77
 Na Pewno Nie Dominion, 79
 Obłączenie Nexusa, 79
 rankingowy, 22, 23
 sesyjny, 10
 Twisted Treeline, 11
 tymczasowy, 11, 73, 74
 U.R.F., 75, 76
 Wyniesienie, 77
 wersja, 8
 wymagania sprzętowe, 14
 licznik,
 life steal, *Patrz:* postać statystyki
 kradzież życia
 linia, *Patrz:* aleja
- M**
 Maestria, 26, 217
 mag, 69, 70, 101, 123, 125, 126, 132, 133, 136, 137, 163, 167, 169, 188, 189, 190, 191, 192, 210
 Akali, 101, 107, 139, 144
 Anivia, 141
 Annie, 132, 138, 172, 198, 210
 Azir, 139
 Brand, 24, 142
 buty, 161
 Cassiopeia, 141
 Diana, 183, 188
 Ekko, 183, 188
 Elise, 70, 183
 Evelynn, 70, 107, 183
 Fiddlesticks, 183, 189
- Galio, 138
 Gragas, 183, 189
 Jax, 144, 151
 Karma, 139, 172
 Karthus, 70, 97
 Kassadin, 139
 Katarina, 97, 115, 144
 Kayle, 139, 151, 183
 LeBlanc, 107, 139
 Lissandra, 132
 Lulu, 139, 172
 Lux, 24, 25, 74, 76, 138, 202
 Malzahar, 199
 Mordekaiser, 70
 Morgana, 43, 172
 Nidalee, 183, 190, 210
 Orianna, 139
 Ryze, 24, 141
 Sona, 172
 Syndra, 207
 Teemo, 107, 139, 164
 Vladimir, 101, 115, 123, 139, 148
 Xerath, 77, 138, 210
 Ziggs, 138, 202, 210
 Zyra, 138, 172, 210
- mage, *Patrz:* mag
 Magokracja, 49
 mail, 24
 mana, 30, 50, 53, 59, 62, 69, 75, 99, 101, 113, 114, 115, 118, 126, 127, 132, 138, 140, 143, 150, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 194
 manat, Urf, 76
 Maokai, 65, 183
 mapa, 10, 11, 23
 Crystal Scar, 77, *Patrz też:*
 League of Legends tryb Crystal Scar
 Howling Abyss, 57
 Summoner's Rift, 11, 21, 44, 45, 78, 79, 87
 przykryta śniegiem, 42
 Twisted Treeline, *Patrz:*
 Twisted Treeline
- Mark, *Patrz:* Czar
 Przywoływacza Naznaczenie
 marksman, *Patrz:* strzelec
 Match Making Ratio, *Patrz:*
 MMR
- mecz, *Patrz też:* gra
 atak podstawowy, *Patrz:*
 postać atak podstawowy
 data rozpoczęcia, 23
- faza
 początkowa, 194
 późna, 208
 środkowa, 205
 opuszczenie, 29, 227
 poddanie, 29, 90
 punktacja, *Patrz:* punktacja rozstawiający, 84, 86
 statystyki, 23, 31
 streaming, 221
 Twisted Treeline, 70
 unieważnienie, 91
 Mgła Wojny, 108
 Mid-Season Invitational, 222
 miecz, Błask, 100
 minion, 44, 51, 202
 obłączony, 51, 52
 walczący, 51, 52
 zabity, 23
 nagroda, 51, 52
 Miodowy Owoc, 56
 MMR, 86, 87
 mnich Lyt, 60
 MOBA, 9
 moc umiejętności, *Patrz:* AP
 multikill, *Patrz:* wielobójstwo
- N**
 nexus, 44, 45, 46, 47, 50, 90
 niewidzialność, 107
 nomad, 40
 Noxianie, 38, 39
- O**
 obóz potworów, 44
 obrażenie fizyczne, *Patrz:* AD
 obrońca, 136, 154, 166, 169, 188, 189, 190, 191, 192, 207, 209
 Alistar, 172, 216
 Amumu, 183, 188, 210
 Blitzcrank, 172
 Braum, 172
 buty, 161, 162
 Cho'Gath, 76, 183, 188
 Dr Mundo, 148, 183
 Leona, 172
 Malphite, 183, 190, 210
 Nautilus, 172, 183
 Nunu, 183
 Rammus, 183, 190
 Tahm Kench, 172
 Taric, 172
 Thresh, 70, 166, 172
 Volibear, 183, 192

off-tank, *Patrz:* wojownik ofensywny obronca
ołtarz, 65, 66, 67, 71, 72, 79
on-hit effects, *Patrz:* czempion
autoatak efekt przy trafieniu
opcja, 27
Ostatnia Iskra, 74
Ośmiorkon, 78

P
pancerz, 93, 94, 99, 105, 128, 129, 142, 149, 155, 156, 159, 160, 162
destrukcja, 95
przebiecie, 94, 95, 124, 147, 148
redukcja, 94, 95, 154
pasywka, *Patrz:* umiejętność pasywna
peel, 166, 207
pieczęć, 117, 118
Pierwsza Krew, 91
Piltover, 39
ping, 34, 35, 225
Płdrokrab, 78
Pole Sprawiedliwości, 30, 44
Pomiot Pustki, 159
Ponurnik, 52, 174
poro, 60, 77, 78
Poro-Chrupki, 59, 60
postać, 190, 191, 192, *Patrz też:* czempion, gracz
atak
podstawowy, 99, 102, 107, 109, 111, 113, 116, 123, 124, 125, 129, 130, 144, 194
prędkość, 100
szansa na trafienie
krytyczne, 100, 145, 146
zasięg, 99, 145, 146
cc-ki, *Patrz:* kontrola tłumy
ekran wyboru, *Patrz:* ekran wyboru postaci
hybrydowa, 144, 151
moc umiejętności, *Patrz:* AP
niewidzialna, 59
obrażenia
fizyczne, *Patrz:* AD
magiczne, 93, 94, 125
nieuchronne, 93, 132, 158, 174
od ataku, *Patrz:* AD
statystyki, 30, 93, 94, 98, 100
destrukcja, 95, 127, 152
kradzież życia, 101, 123,

124, 129, 144, 147, 148, 153, 153
modyfikacja przez runy, 118, 119
odporność na magię, 93, 94, 95, 124, 127, 128, 129, 142, 148, 149, 152, 153, 155
pancerz, *Patrz:* pancierz
prędkość poruszania się, 102, 125, 128, 132, 146, 152, 158, 161, 162, 178
regeneracja zasobu, 101
specjalizacja, *Patrz:* specjalizacja
wampiryzm zakłęb, 101, 123, 143, 153
zdrowie, *Patrz:* zdrowie
teleportacja, *Patrz:* teleportacja
typ, 10
potwór, 173, 174, 175
neutralny, 175, 184
powiadomienie, 27, 28
Pradawny Wyniesiony, 77
prima aprilis, 43
program wykrywający błędy w oprogramowaniu, 27
Protektorat, 49
przerwa w murze, 49
przywoływacz, 41
ikona, 219
kodeks, 224
pułapka, 63, 98, 152, 173
niewidzialna, 59, 109
punktacja, 79, 91, 94, 95
punkty
doświadczenia, 22, 51, 52
otrzymane, 23
potrzebne do awansu, 22
maestrii, 26, 217
premium, *Patrz:* RP
zasług, *Patrz:* PZ
zdrowia, *Patrz:* zdrowie
Pustka, 40
PZ, 20, 21, 22, 23, 26, 117

Q
queue, *Patrz:* gra rankingowa
kolejka

R
Rakkor, 39
ranked game, *Patrz:* gra rankingowa
recall, *Patrz:* teleportacja

red buff, *Patrz:* wzmocnienie czerwone
relikt, 79
zdrowia, 69, *Patrz też:* apteczka
Riot Points, *Patrz:* RP
rotacja, 25
Rozkwit Wróżbity, 56
RP, 20, 21, 22, 214, 216, 219
runa, 10, 116
brązowa, *Patrz:* esencja czerwona, *Patrz:* znak efektywność, 118, 119
esencja, *Patrz:* esencja fioletowa, *Patrz:* esencja glif, *Patrz:* glif krąg, 117
niebieska, *Patrz:* glif pieczęć, *Patrz:* pieczęć poziom zaawansowania, *Patrz:* runa krąg
strona, *Patrz:* strona na runy
zestaw, 26
cena, 120
uniwersalny, 119
znak, *Patrz:* znak żółta, *Patrz:* pieczęć
Runeterra, 38, 39, 64
święto, 41
Runic Echoes, *Patrz:* ekwipunek Runiczne Echa

S
Shadow Isles, 39, 64, 70
Shurima, *Patrz:* Imperium Shurimy
Skalniak, 52, 174
Sklep, 50, 93, 103, 104
sklepikarz
Greyor, 58, 60
Lyt, 60
skórka
bohatera, 42, 43, 76, 78, 214, 219
kategoria, 214
wyprzedzić, 215
święteczna, 216
totemu, 216, 219
Zwycięska, 216
skrzynka, 22, 218, 219, 220
smartcast, *Patrz:* umiejętność szybkie rzucanie czarów
Smite, *Patrz:* Czar
Przywoływacza Porażenie
Smok, 23, 32, 33, 52, 174

- atak, 177, 178, 179, 208
 Górski, 178
 leże, 54, 110
 Oceaniczny, 178
 Ognisty, 178
 Podniebny, 178
 premia za zabicie, 178
 Starszy, 54, 177, 178
 Snowdown Showdown, 42, 75
 Solari, 40
 Spawn, *Patrz:* fontanna
 specjalizacja, 10, 121
 Determinacja, 121, 128, 129, 130
 Blizny Weterana, 129
 Dowódca Twierdzy, 129
 Kamienny Pakt, 130
 Legendarny Strażnik, 130
 Nieugiętość, 128
 Nieustraszeność, 129
 Odkrywca, 128
 Odwaga Kolosa, 130
 Prędkość, 130
 Przenikliwość, 129
 Regeneracja, 128
 Runiczna Zbroja, 129
 Twarda Skóra, 129
 Uścisk Nieumarłego, 130
 Wytrwałość, 129
 drzewko, 121
 kluczowa, 121, 122, 124, 125
 poziom, 121
 Przebiegłość, 121, 125, 126, 127
 Bandyta, 127
 Bezlitosny, 126
 Błogosławieństwo Piewcy Wiatrów, 128
 Dar Zielonego Ojca, 126
 Dekret Władcy Piorunów, 128
 Dzikość, 125
 Inteligencja, 127
 Medytacja, 126
 Niebezpieczna Gra, 127
 Precyzja, 127
 Przypływ Jeźdźca Fał, 127
 Tajna Skrytka, 126
 Wędrowiec, 125
 Zabójca, 126
 Znajomość Run, 125
 Zaciekłość, 121, 123, 124, 125, 127
 Czarnoksiężstwo, 123
 Ferwor Walki, 125
 Furia, 123
 Łowca Nagród, 124
 Miecz Obosieczny, 124
 Naturalny Talent, 123
 Ognisty Dotyk, 125
 Szał Bojowy, 124
 Świeża Krew, 123
 Uczta, 123
 Ujawnij Słabość, 123
 Wampiryzm, 123
 Wgniatające Uderzenia, 124
 Żądza Krwi Watażki, 124
 zestaw, 26
 spellvamp, *Patrz:* postać
 statystyki wampiryzm zakłęcz
 split push, 159, 210, 211
 Srebrny Bełt, 94
 Stealth Ward, *Patrz:* totem
 Ukrycia
 Strażnik Niebieski, 33, 52, 174, 175, 184
 strona na runy, 117, 118, 119, 120
 strzelec, 101, 115, 123, 126, 132, 134, 136, 144, 163, 165, 188, 189, 190, 191, 192, 197, 210
 Ashe, 24, 57, 97
 buty, 161
 Caitlyn, 43, 208
 Corki, 161
 ekwipunek typowy, 149
 Ezreal
 Celna Salwa, 97
 Lodowa Rękawica, 156
 Mistyczny Strzał, 100, 208
 Jinx, 24
 Kalista, 70
 Kindred, 183, 190
 Kog'Maw, 147
 Miss Fortune, 210
 Tristana, 208, 216
 Twitch, 107, 146, 147
 Varus, 24, 146
 Vayne, 94, 107, 147
 wsparcie, 25
 stwór, *Patrz:* minion, potwór
 superminion, 51, 52, 79
 superstwór, *Patrz:* superminion
 support, *Patrz:* wsparcie
 Swain, 142
 Ś
 śnieżka, 59, 132
 T
 talizman, 103, 106, 108, 116, 179
 czerwony, 111, 112
 Łowcy, 116, 180
 niebieski, 111, 112
 stąpania, 171
 zmiana, 112, 170, 180
 żółty, 111, 112, 170
 tank, *Patrz:* obrońca
 teamfight, *Patrz:* gra drużynowa
 Teleport, *Patrz:* Czar
 Przywoływacza Teleportacja
 teleportacja, 30, 58, 79
 totem, 22, 42, 43, 59, 108, 115, 128, 152, 200
 Kontroli, 108, 109, 110
 Ukrycia, 108, 109, 111, 170, 179, 180, 184
 umieszczanie na mapie, 109, 110
 transmitter, 41
 trinket, *Patrz:* talizman
 true damage, *Patrz:* postać
 obrażenia nieuchronne
 Twisted Treeline, 64, 65, 87
 poddanie meczu, 91
 skład drużyny, 69
 Twitter, 24, 216
 U
 ultimate ability, *Patrz:*
 umiejętność specjalna
 umiejętność, 93, 94, 96, 97, 98, 124, 127, 196
 aktywacja, 106
 bierna, *Patrz:* umiejętność
 pasywna
 czar przywoływacza, *Patrz:*
 Czar Przywoływacza
 darmowa, 75
 mierzona, 97, 100, 107, 132
 moc, 99, 137
 opis, 98
 pasywna, 30, 96, 98, 106
 podstawowa, 30, 96
 podtrzymywana, 98
 skrót klawiszowy, 96
 specjalna, 96
 szybkie rzucanie czarów, 29, 211
 unikalna, 106, 139, 142, 145
 wrodzona, *Patrz:* umiejętność
 pasywna
 współczynnik, 98, 99, 103
 Upiór, 65
 użytkownik nazwa, 15

V

Valoran, 38, 39, 41
Vilemaw, 68, 69

W

walentynki, 43
wardowanie, *Patrz:* totem
umieszczanie na mapie
warrior, *Patrz:* wojownik
Warrior, *Patrz:* ekwipunek
Wojownik
Wędrujący Krab, 55, 174, 185
wielobójstwo, 92
wieża, 23, 32, 44, 45, 46, 47, 48
atak, 28, 47, 159
inhibitora, 44, 45, 46, 49
nagroda za zniszczenie, 48
regeneracja życia, 48
wewnętrzna, 44
zasięg, 28
zewewnętrzna, 45, 46
Wilk Mroku, 52, 65, 174
wizja, 32, 55, 59, 67, 107, 111, 208
wojownik, 70, 101, 123, 126,
136, 149, 188, 189, 190, 191,
192, 209, 211
Aatrox, 49, 183
bruiser, 150, 151
buty, 161
Darius, 150
Gangplank, 78
Paktujemy?, 100, 101
Garen, 24, 150, 216
Rozstrzygające Uderzenie,
101
Gragas, 183, 189
Greyor, 58, 60
Hecarim, 70, 132, 183
Illaoi, 150
Irelia, 150
Jarvan IV, 183
Jayce, 210
Lee Sin, 150, 180, 183, 186, 187

Mordekaiser, 70
Nasus, 183, 190
Nocturne, 183, 190
ofensywny obrońca, 150, 151,
153
ofensywny wojownik, 150
buty, 161
Olaf, 132, 183
Rek'Sai, 183, 190
Riven, 24
Shyvana, 183
Skarner, 183, 191
Trundle, 183, 191
Tryndamere, 150
Udyr, 183, 191
Vi, 183
Warwick, 183
Wukong, 24, 25, 43, 107, 173,
183
Xin Zhao, 183, 192
Yasuo, 101, 151, 205
Yorick, 70
wsparcie, 136, 157, 163, 166,
167, 207, 209
Bard, 172
buty, 161, 162
Janna, 172
Lulu, 172
Nami, 172
Sona, 172
Soraka, 97, 172
styl gry
burst, 169, 172
poke, 167, 169, 172, 210
sustain, 168, 169, 172
Wybuchowa Szyszka, 56
Wykrywacz Ezoteryczny, 70
Wyniesiony, 77
wzmocnienie, 52, 92, 184
czerwone, 53, 100, 126, 175,
176
niebieskie, 52, 53, 126, 175,
176

Y

Yordl, 39
YouTube, 216

Z

zabójca, 126, 127, 133, 136, 137,
150, 163, 164, 188, 189, 190,
191, 192, 209, 210, 211
buty, 161
Ekko, 183, 188
Evelynn, 70, 107, 183
Kha'Zix, 107, 183, 190
Master Yi, 24, 183, 187
Cios Alfa, 101
Nidalee, 183, 190
Rzut Oszczepem, 97
Rengar, 107, 164, 183
Shaco, 107, 173, 183
Talon, 107, 202
Zed, 202, 205
zabójstwo, 79, 91
seria, 91
wielobójstwo, *Patrz:*
wielobójstwo
zakłęcie, 28
zakupy, 22, 59, 93, 103, 104
pierwsze, 113
zwrot, 104
zasadzka, 162, 200
Zaun, 39
zdrowie, 93, 99, 101, 105, 123,
126, 128, 129, 130, 134, 142,
143, 148, 151, 153, 154, 155,
156, 158, 159
złoto, 23, 30, 48, 51, 52, 65, 91,
92, 103, 125, 170, 194, 199
znak, 117, 118

Ż

Żelaznoplecy, 78

PROGRAM PARTNERSKI

GRUPY WYDAWNICZEJ HELION



1. ZAREJESTRUJ SIĘ
2. PREZENTUJ KSIĄŻKI
3. ZBIERAJ PROWIZJĘ

Zmień swoją stronę WWW
w działający bankomat!

Dowiedz się więcej i dołącz już dzisiaj!

<http://program-partnerski.helion.pl>

GRUPA WYDAWNICZA

 **Helion SA**

League of Legends

to jedna z najlepszych, najbardziej inspirujących darmowych gier online. Jeśli sięgasz po ten podręcznik, na pewno już wiesz, co jest istotą tej gry: internetowa walka dwóch drużyn w czasie rzeczywistym. Każdy gracz kontroluje jednego bohatera, a grać można zarówno z przyjaciółmi, jak i z dobranymi przez system wolnymi graczami na zbliżonym poziomie. Ta świetna rozrywka wymaga jednak nieco wiedzy i niezłej orientacji w ciągle zmieniającym się świecie gry. Książka pozwoli Ci zrozumieć, jak skonstruowany jest ten świat i jak efektywnie się po nim poruszać, a także jak doskonalić swoje umiejętności.

Podręcznik gracza League of Legends nie jest szczegółowym opisem jednej wersji gry, nie chodzi tu o zapoznanie Cię ze wszystkimi jej aspektami. Świat LoL zmienia się zbyt często, żeby takie opisy miały sens. Autorzy skupili się na niezmiennych elementach gry, jej logice, fazach, typach bohaterów, taktykach i innych istotnych kwestiach, które początkującym graczom pomogą postawić pierwsze kroki, a tym zaawansowanym pozwolą na większą swobodę. Każdy gracz znajdzie tu dla siebie interesujące informacje, które może wykorzystać w praktyce, by przejść na wyższy poziom. Sprawdź, czego jeszcze nie wiesz o League of Legends!

- Jak założyć konto i pobrać grę?
- Budowa świata i Liga Legend
- Mapy i tryby gry
- Bohaterowie — typy postaci i pozycje w drużynie
- Zasady rozgrywki
- Umiejętności czempionów i ekwipunek
- Runy i specjalizacje
- Czary przywoływacza
- Fazy rozgrywki i taktyki
- Personalizacja postaci i punkty maestrii
- Skrzynki i klucze oraz wydarzenia związane z grą

League of Legends
— gra dla dobrych strategów!

sięgnij po **WIĘCEJ**



KOD KORZYŚCI

Helion

księgarnia internetowa



<http://helion.pl>

zamówienia telefoniczne



0 801 339900



0 601 339900

Helion SA
ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice
tel.: 32 230 98 63
e-mail: helion@helion.pl
<http://helion.pl>

Sprawdź najnowsze promocje:
• <http://helion.pl/promocje>
Książki najchętniej czytane:
• <http://helion.pl/bestsellery>
Zamów informacje o nowościach:
• <http://helion.pl/nowosci>

ISBN 978-83-283-3916-3



9 788328 339163

Informatyka w najlepszym wydaniu