

PRZEWODNIK GRACZA

LEAGUE OF
LEGENDS EDYCJA



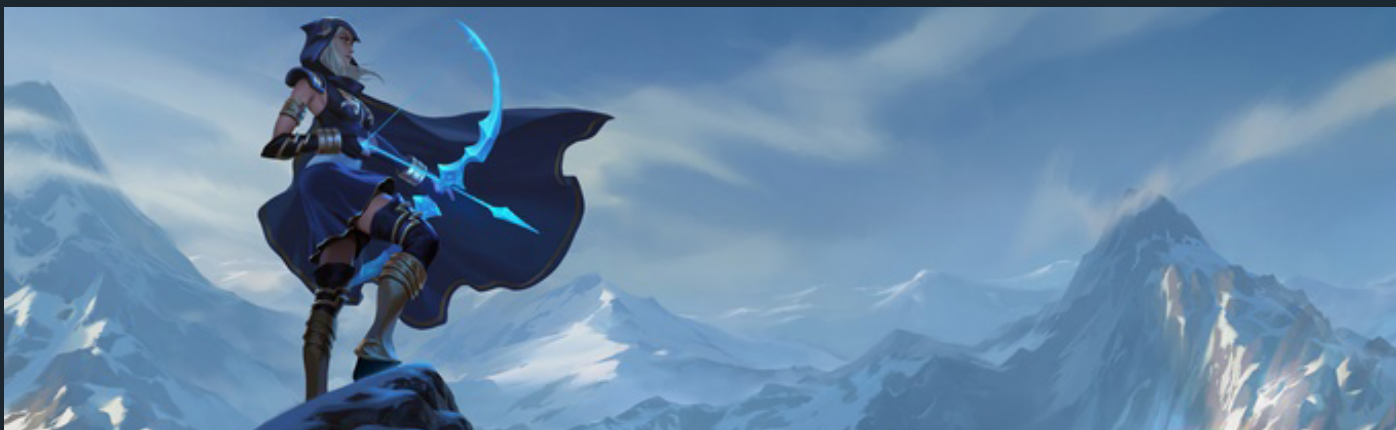
potrzeba wiedzy, którą w sobie odkrywasz

O CO TU CHODZI?



×

Gra League of Legends, często zwana również *LoL* lub *League*, to gra wideo typu MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), opracowana i opublikowana przez Riot Games. Początki gry wzbudzają w sieci wiele kontrowersji, jednak większość graczy zgadza się co do tego, że programiści zainspirowali się niestandardową mapą *Warcraft III* zwaną *Defense of the Ancients* lub *DOTA*. Gra została wydana w 2009 roku i od samego początku każdy miał do niej swobodny dostęp. Środki pieniężne pochodzą ze sprzedaży kosmetyków, które przyciągnęły rzesze fanów.



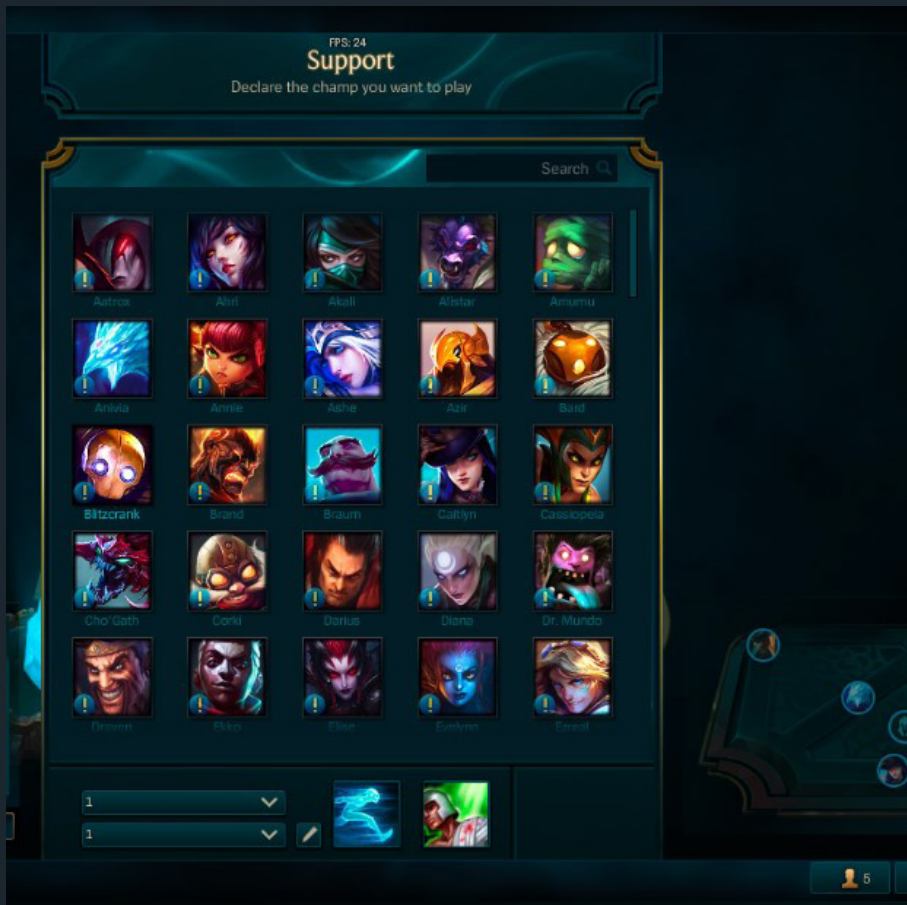
Po upływie ponad dziesięciu lat popularność gry wcale się nie zmniejszyła. W *League* regularnie i równocześnie gra osiem milionów osób, a ponadto gra jest niezmiennie wymieniana jako najpopularniejsza gra e-sportowa na świecie.

Riot Games wykorzystał ten fakt do produkcji filmów z muzyką, komiksów, krótkich opowieści i serii animowanej zwanej *Arcane*, którą można obejrzeć na platformie Netflix. Międzynarodowa scena rywalizacyjna obejmuje 12 lig, które mierzą się ze sobą podczas Mistrzostw Świata *League of Legends* i którym kibicują miliony widzów na całym świecie.

Nauki jest sporo, ale jak mówi Aatrox: „Ból jest tymczasowy, a zwycięstwo jest wieczne!”. Droga do wygranej zaczyna się tutaj.

PODSTAWY

Rozgrywka



Jak wygląda typowy mecz? Dwie drużyny składające się z pięciu graczy każda walczą ze sobą w trybie gracz kontra gracz (PvP). Każdy zespół zajmuje swoją połówkę mapy i broni jej.

Każdy gracz steruje postacią, czyli Mistrzem, który posiada unikalne zdolności i styl gry. Po zabicie Sługusów (wrogów generowanych przez sztuczną inteligencję) i nabyciu przedmiotów, które pomagają im w pokonaniu przeciwnej drużyny, Mistrzowie zdobywają punkty doświadczenia i złoto, dzięki czemu stają się coraz potężniejsi.

Aby odnieść zwycięstwo, zespół musi pokonać obronę przeciwnika i zniszczyć Nexusa, czyli budynek zasilający jego bazę.

Tryby

League of Legends oferuje wiele trybów gry, zwykle sezonowych lub opartych na wydarzeniach. Niektóre z nich są jednak standardowe:

- Szkolenie
- Współpraca kontra sztuczna inteligencja

Poznasz tutaj podstawy gry i stawisz czoła wrogowi wygenerowanemu przez sztuczną inteligencję w ramach praktyki, na wybranym poziomie trudności.

Tryb gracz kontra gracz (PvP) obejmuje następujące tryby:

- Normalny (klasyczne 5v5)
- Z rangą
- ARAM
- Taktyka walki zespołowej

PODSTAWY

Normalne gry dostępne są w dwóch wersjach:

Ślepy wybór: Gracze muszą wybrać Mistrza w tym samym czasie, a przed rozpoczęciem gry przeciwnicy nie mogą się dowiedzieć, który Mistrz został wybrany.

Selekcja: Gracze na zmianę wybierają i blokują Mistrzów. Można wybrać tylko jednego Mistrza, co pozwala na większą swobodę stosowania strategii.

W grach **z rangą** możliwa jest wyłącznie selekcja, gdyż są one w dużym stopniu oparte na rywalizacji i wymagają bardziej kontrolowanego środowiska oraz intensywnego stosowania strategii!

Tryb **ARAM (All Random All Mid)** to przebiegająca w szybkim tempie, krótsza wersja klasycznej gry. Cel pozostaje ten sam, ale dostępna jest tylko jedna droga, zaś Mistrzowie przypisywani są losowo na początku meczu.

Taktyka walki zespołowej to gra PvP typu auto battler, w której gracze selekcionują Mistrzów do drużyny. Mistrzowie będą następnie walczyć automatycznie w Twoim imieniu. W bitwach 1v1 wyposażasz drużynę w przedmioty i tworzysz formacje, aby przetrwać.

Postaci

W *League of Legends* masz do wyboru ponad 140 postaci, więc nie jesteśmy w stanie przedstawić nawet podstawowych informacji dotyczących każdej z nich. Zamiast tego przyjrzymy się kategoriom klas i rolom gracza:



Zabójcy: Klasa o największych zdolnościach zadawania obrażeń i mobilności. Zabójcy szybko eliminują priorytetowe cele, muszą jednak uważać na mocniejszych Mistrzów, którzy mogą im dokopać na dystans. Niektórzy cechują się znakomitą wytrzymałością, natomiast inni muszą robić uniki podczas walki.



Wojownicy: To klasa wyłącznie bitewna, cechująca się wysokim poziomem zdrowia. Wojownik jest w stanie wytrzymać dużą liczbę uderzeń, zadając jednocześnie potężne obrażenia. Jest jednak bardzo podatny na techniki kontroli tłumów.



Magowie: Ta klasa polega niemal zupełnie na swoich umiejętnościach rzucania czarów, bo podstawowe ataki nie zadają dużych obrażeń. Magowie cechują się zróżnicowanym poziomem siły; niektórzy biorą udział w walkach bezpośrednich, zaś inni walczą na odległość. Niektórzy cechują się znakomitą wytrzymałością, natomiast inni muszą robić uniki podczas walki.



Strzelcy wyborowi: Ta klasa świetnie sobie radzi podczas ataków bezpośrednich i cechuje się zdolnościami, które często nakierowane są wyłącznie na ten cel. Zadaje stałe obrażenia, jest jednak dość słaba.



Posiłki: Ci Mistrzowie to podstawa pracy zespołowej! Ich zdolności zwykle obejmują uzdrawianie, osłanianie i kontrolę tłumów.



Czołgi: Jak sugeruje nazwa, mogą przyjąć wiele uderzeń, jednocześnie unieszkodliwiając przeciwników. Choć nie zadają dużych obrażeń, potrafią przerwać szeregi przeciwnika i w tym leży ich wartość.



Role



Góra: To rola przede wszystkim dla mięśniaków i czołgów. Wytrzymują oni uderzenia, jednocześnie zadając obrażenia, przez co zajmują wyjątkową pozycję.
Wybierz tę rolę, jeśli: Lubisz zaczynać walki i stawać na pierwszej linii.



Dżungla: Tak jest, ta rola dotyczy życia w buszu. Polega ona na wspieraniu dróg i odwracaniu biegu walki.
Wybierz tę rolę, jeśli: Potrafisz monitorować każdą drogę i dobrze pamiętasz szczegóły na mapie.



Środek: Nadmiar to cecha charakterystyczna tej gry. W tej roli musisz wiedzieć, kiedy użyć broni jądrowej. Mistrzowie środkowej drogi to zwykle magowie lub zabójcy.
Wybierz tę rolę, jeśli: Cechujesz się dużą pewnością siebie, dobrze robisz uniki i nie dajesz się zestrzelić.



ADC (Bot): Ta rola ma zasadnicze znaczenie dla zespołu i niewątpliwie pozwala poradzić sobie z obrażeniami! Pociąga za sobą duże ryzyko, ale nagroda jest wysoka.
Wybierz tę rolę, jeśli: Nie masz nic przeciwko mistrzom o słabszym zdrowiu i bardziej podatnych.



Wsparcie (Bot): Jedna z najważniejszych ról w *League of Legends*; utrzymuj ADC przy życiu i pomóż rozpocząć walki zespołowe.
Wybierz tę rolę, jeśli: Wiesz, jak zaprzestać walki oraz jak ją rozpocząć.

Runy

Runy to elementy, dzięki którym Mistrz nabywa nowe umiejętności i wzmocnienia. Przed meczem i podczas selekcji Mistrzów gracz może wstępnie ustawić swoje runy. Runy dzielą się na pięć kategorii:



Precyzja: Lepsze ataki i zadane obrażenia

Dominacja: Obrażenia wybuchowe i dostęp do celu

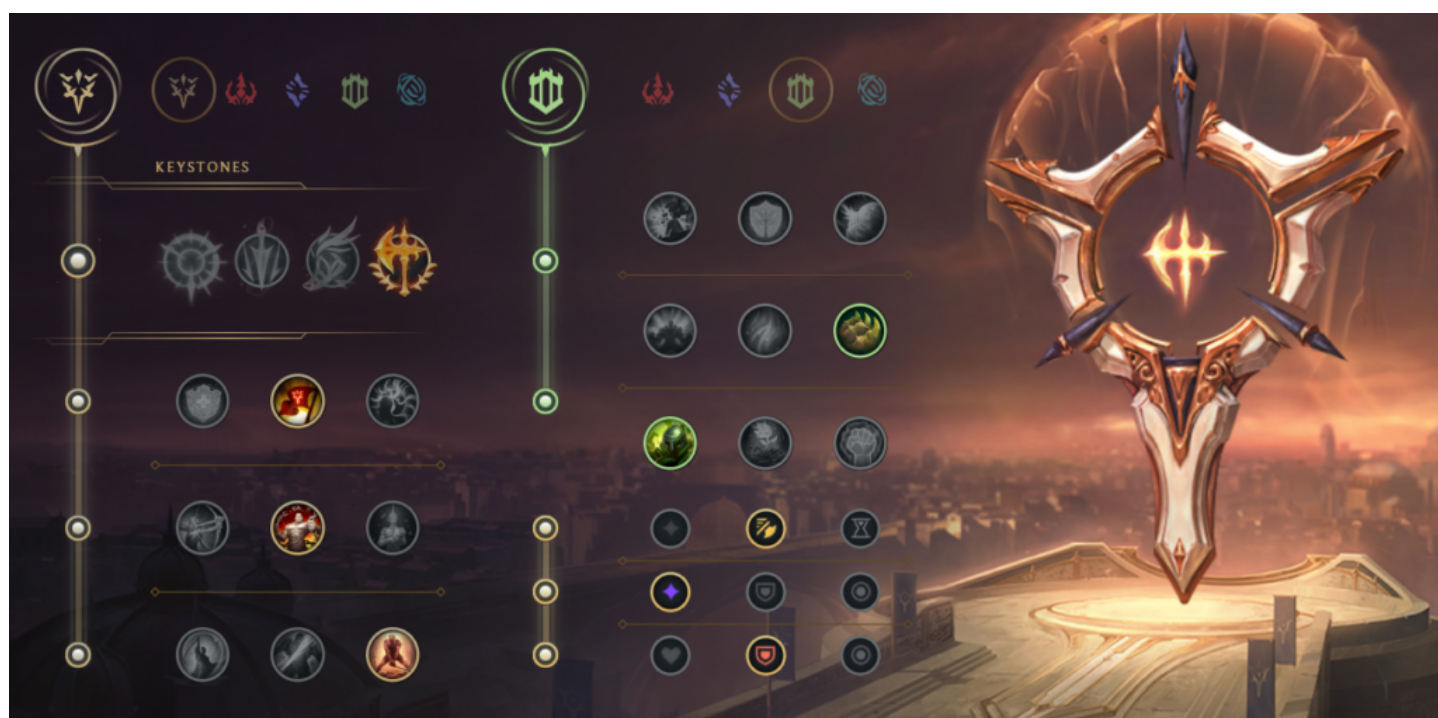


Czarnoksiężstwo: Ulepszone zdolności i manipulacja zasobami

Determinacja: Wytrzymałość i kontrola tłumów



Inspiracja: Kreatywne narzędzia i naginanie zasad



Podczas tworzenia strony run dostępne są trzy główne komponenty:

- Drzewo pierwszorzędne
- Drzewo drugorzędne
- Skorupki

Jeśli nie masz dużej wiedzy o runach, wybór może dokonywać się wolno; co więcej, zrozumienie optymalnych wersji run może okazać się trudne, zwłaszcza dla początkujących. Zalecamy sprawdzanie aktualnego wskaźnika meta – dzięki temu będziesz grać skutecznie.



Sługusy

Sługusy (zwane również „dziwakami”) to jednostki tworzące siły sztucznej inteligencji. Spawnują się okresowo w swoim Nexusie i przemierzają każdą drogę w kierunku wrogiego Nexusa, automatycznie wciągając każdą napotkaną wrogą jednostkę lub strukturę. Fale zaczynają spawnować o 1:05 i kontynuują ten proces co 30 sekund przez resztę meczu. Każda fala obejmuje kilka typów sługusów:

- Super sługusy
- Sługusy bitewne
- Sługusy oblężnicze
- Sługusy kołowe



Potwory



Potwory to w League of Legends jednostki neutralne. W przeciwieństwie do sługusów nie walczą one po stronie żadnej drużyny i atakują tylko wtedy, gdy są sprowokowane (oprócz Szczelinowego Biegacza, który ucieka, jeśli zostanie zaatakowany).

Zabicie potwora wiąże się ze zdobyciem dużego doświadczenia i dużej ilości złota. Ponadto zabicie niektórych potworów pociąga za sobą dodatkowe nagrody, np. indywidualne wzmocnienie lub ogólną nagrodę w postaci złota.

Walka



Automatyczne ataki i zdolności

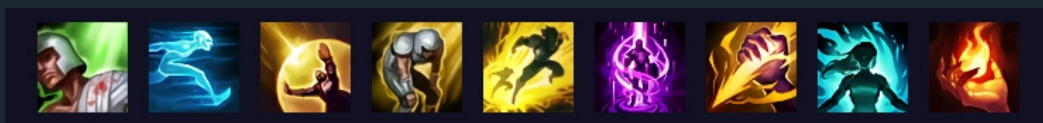
Każdy Mistrz może wykonywać automatyczne ataki i posiada pewne zdolności. Po kliknięciu celu prawym przyciskiem (wybór) Mistrz będzie wykonywać automatyczny atak, znany również jako „atak podstawowy”, dopóki cel nie zostanie wyeliminowany.

Ze zdolności można korzystać za pomocą klawiszy Q, W, E i R. Są to m.in. zaplanowane wzmocnienia i zaklęcia AOE (obszar skutku).

Mistrzowie mają również dostęp do dwóch zaklęć przywołujących, przypisanych do klawiszy D i F. Można je wybrać zgodnie z preferencjami.

Ponadto Mistrzowie mogą również korzystać ze zdolności za pomocą zbudowanych przez siebie przedmiotów, przypisanych do klawiszy 1–7.

Zaklęcia przywołujące



Gracze muszą wybrać dwa zaklęcia przywołujące dla swojego Mistrza. Zaklęcia te służą jako dwie dodatkowe zdolności, które mają własne cele i okres ładowania.

Uzdrawianie (240-sekundowy okres ładowania)

Pozwala natychmiast odzyskać pewną ilość zdrowia (w zależności od poziomu) i zwiększa prędkość ruchu o 1%. Uzdrawia również jednego sprzymierzeńca. Wybierz cel, inaczej automatycznie uzdrowiony zostanie sprzymierzeniec w najgorszym stanie.

Uzdrawianie (180-sekundowy okres ładowania)

Na 10 sekund znacznie zwiększa prędkość ruchów i pozwala biec poprzez jednostki.

Bariera (180-sekundowy okres ładowania)

Natychmiast zapewnia osłonę (w zależności od Twojego poziomu), która skutecznie łagodzi obrażenia wybuchowe.

Wyczerpanie (210-sekundowy okres ładowania)

Spowalnia Mistrza i zmniejsza odnoszone obrażenia o 40% na ponad 2,5 sekundy.

Błysk (300-sekundowy okres ładowania)

Umożliwia miganie na krótkiej odległości w dowolnym kierunku.

Teleportacja (360-sekundowy okres ładowania)

Pozwala teleportować się natychmiast do sprzymierzonego strażnika, sługusa lub wieży. Pamiętaj, że kierowanie trwa tu 4 sekundy, a proces może zostać zakłócony przez ogłuszenie lub inne metody kontroli tłumów.

Walnięcie (210-sekundowy okres ładowania)

Umożliwia natychmiastowe rzucenie zaklęcia powodującego obrażenia wybuchowe na sługusa, potwora lub zwierzątko (sługus kontrolowany za pomocą zdolności Mistrza).

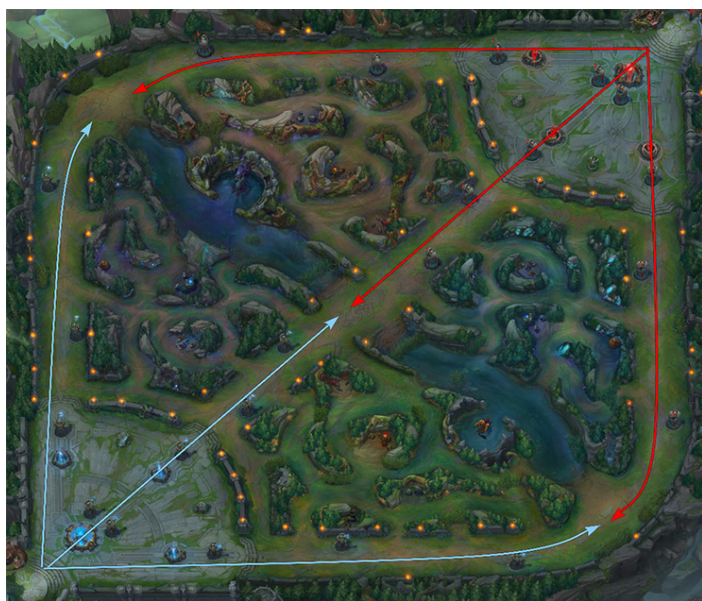
Oczyszczenie (210-sekundowy okres ładowania)

Przypomina przepustkę więzienną, gdyż usuwa wszelkie okaleczenia.

Zapłon (180-sekundowy okres ładowania)

Trwa ponad 5 sekund i powoduje spalenie.

× Środowisko i poruszanie się +



Summoner's Rift

To standardowa mapa wykorzystywana w zwykłych grach i grach z rangą. Wybierają ją profesjonalni gracze, więc jeśli chcesz wspinać się po szczeblach hierarchii, musisz się z nią zaznajomić.

W *League* dostępne są również inne mapy, skupimy się tu jednak na Summoner's Rift, ponieważ większość czasu spędzisz poruszając się właśnie po tej mapie.

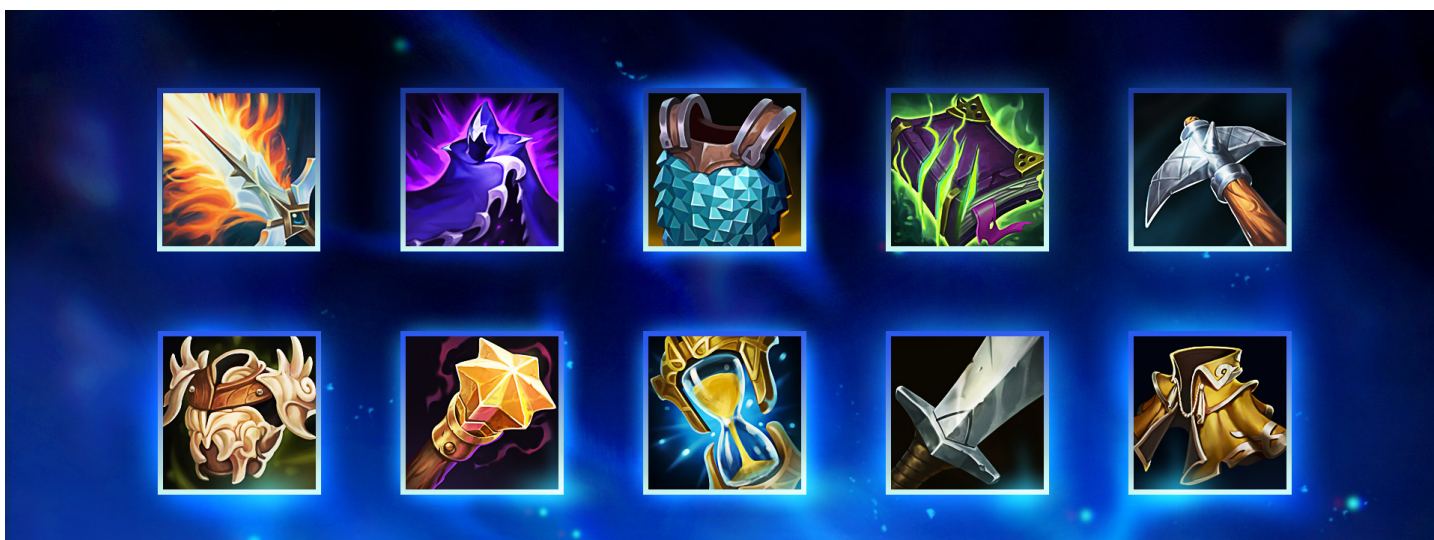
Trzy drogi znane są jako górna droga, środkowa droga i droga bota. Na każdej znajdują się wieżyczki, które atakują wrogich Mistrzów i sługusy. Gracze muszą zniszczyć wszystkie wieżyczki na co najmniej jednej drodze, a następnie ostatnie dwie wieże, które osłaniają Nexus; będą wtedy mogli zaatakować i zniszczyć budynek.

Za zniszczenie wieżyczek i innych struktur gracz otrzymuje złoto, a sługusy poruszają się falą wzdłuż drogi i wnikają na terytorium wroga.

Inhibitory to struktury wewnątrz bazy. Po zniszczeniu inhibitora usprawnione sługusy będą się spawnować do czasu, aż inhibitor odrodzi się po kilku minutach.

Każda gra zaczyna się przy fontannie. To właśnie tutaj postać gracza odradza się po swojej śmierci, znajduje się tu również sklep. Dzięki zdolności wycofania gracz może powrócić do fontanny w dowolnej chwili, aby się uzdrowić lub nabyć przedmioty. Korzystaj z niej ostrożnie, bo ktoś może zakłócić proces rzucania zaklęcia.

* Przedmioty +



Przedmiot to element wyposażenia, który gracz może zdobyć podczas gry, zwykle nabywając go w zamian za złoto. Przedmioty są modyfikowane i przekształcane w obiekty z Runeterran lore. Podobnie jak w przypadku Mistrzów przedmiotów jest tak wiele, że nie możemy wymienić ich wszystkich.

Przedmioty zorganizowane są przede wszystkim według poziomu jakości. Ta organizacja nie obejmuje jednak materiałów eksploatacyjnych ani butów.

Przedmioty startowe

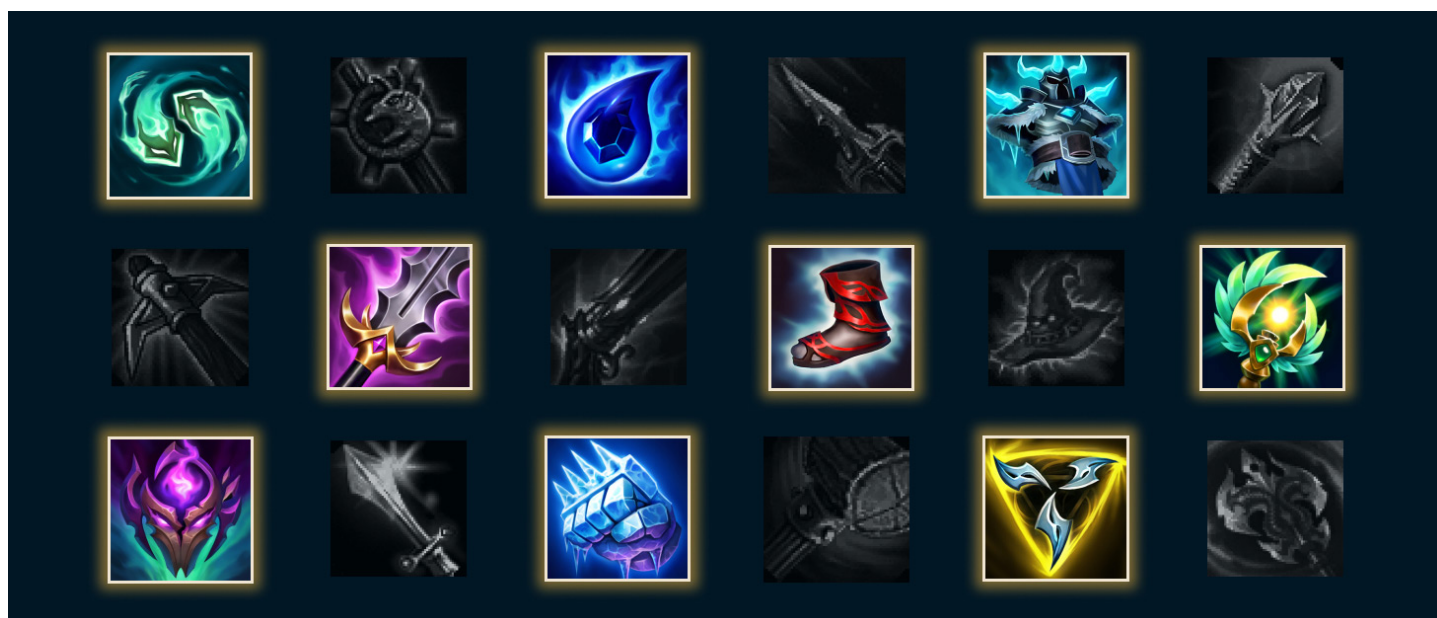
Można z nich korzystać na początku gry. Nie są zwykle przekształcane w przedmioty z wyższego poziomu.

Przedmioty podstawowe

Te przedmioty zapewniają pojedynczy atrybut statystyczny lub efekt specjalny.

Przedmioty epickie

Te przedmioty zapewniają dodatkowe statystyki i/lub efekt specjalny. Niektóre przekształcają się w przedmioty legendarne, ale oferują wtedy mniej efektów.



Przedmioty legendarne

Te przedmioty zapewniają najwyższe statystyki oraz znaczący efekt specjalny.

Przedmioty mityczne

Podobnie jak przedmioty legendarne, przedmioty mityczne zapewniają najlepsze statystyki i znaczący efekt specjalny, ale w postaci ukończonej oferują również dodatkowe statystyki. Gracz może wyposażyć się tylko w jeden przedmiot z tego poziomu.



WNIOSKI

Ta gra wykorzystuje stromą krzywą uczenia się. Korzystanie z aplikacji-przewodnika, takiego jak Mobalytics, zapewni Ci całkowitą kontrolę na miliardami elementów mechaniki. Jeśli na początku nic Ci się nie udaje, nie przestawaj próbować!