



Smite

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Smite

autor: Łukasz "qwert" Telesiński

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8060-154-3

Producent Hi-Rez Studios, Wydawca Hi-Rez Studios

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

S p i s t r e ś c i

Wprowadzenie	3
Słowniczek	4
Jak zacząć?	7
Objaśnienia funkcji klienta gry	7
Dolny panel gracza	8
Górny panel gracza	9
Nagrody za codzienne logowanie (darmowy Favor i Gemy)	16
Sklep wewnątrz gry	17
Interface gry	18
Podstawy rozgrywki	19
Czym jest SMITE?	19
Sterowanie	20
Wizja na mapie i Farmienie (Last Hitting)	21
Rodzaje gry	22
Tryby gry - mapy	23
CONQUEST	23
JOUST	26
ASSAULT	28
ARENA	29
SIEGE	31
Rodzaje Bogów	33
Assassin (Zabójca)	34
Fighter (Wojownik)	34
Guardian (Obrońca)	34
Mage (Mag)	35
Hunter (Łowca)	35
Rola Bogów w drużynie	36
Darmowe postacie i skórki	37
Darmowi Bogowie i skórki	37
Bogowie polecani na start	38
Thor	38
Ymir	40
Ra	41
Guan Yu	42
Neith	43

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 **SMITE** omawia wszystkie najważniejsze funkcje gry i pomaga w poznaniu jej podstaw. Niekiedy slang używany przez graczy w trakcie rozgrywki może być mylący, szczególnie dla początkujących graczy, dlatego też pierwszy rozdział tego poradnika zawiera słowniczek dzięki któremu gracz będzie miał możliwość zapoznania się z najważniejszymi zwrotami i pojęciami występującymi w grze. Rozdział drugi w szczegółowy sposób objaśnia podstawy rozgrywki, takie jak: sterowanie Bogiem, korzystanie z Wardów do utrzymania wizji na mapie, farmienie itd. W kolejnym rozdziale gracz będzie miał możliwość zapoznania się ze wszystkimi dostępnymi trybami gry, a także z rodzajami rozgrywek, które w tych trybach występują. W rozdziale tym znajduje się również szczegółowy opis najważniejszych celów do zdobycia na poszczególnych mapach, jak i porady, które mogą przydać się w trakcie trwania rozgrywki. Równie istotną kwestią są bohaterowie, którym został poświęcony kolejny rozdział tego poradnika. W rozdziale tym gracz będzie mógł zapoznać się z dostępnymi rodzajami Bogów, ich funkcjami w drużynie, mocnymi i słabymi stronami poszczególnych rodzajów Bogów. W następnym rozdziale niniejszego poradnika można znaleźć informacje na temat określonej roli Bogów w drużynie i szczegółowym ich opisanie. Co więcej, opisana została tutaj również darmowa rotacja Bogów, jak i możliwość otrzymania 5 Bogów na start za darmo, czyli coś na czym każdy początkujący gracz będzie bazował. Po zapoznaniu się ze wszystkimi informacjami na temat Bogów warto zajrzeć do kolejnego rozdziału w którym opisani są herosi polecani na start. Gra tymi bohaterami nie sprawi dużych problemów początkującemu graczowi, a na pewno przysporzy wiele frajdy i pomoże w poznaniu podstaw rozgrywki. W poradniku wyjaśniono również najważniejsze funkcje głównego klienta gry, jak i interfejs rozgrywki. Całość uzupełniona została o szczegółowe mini mapy, na których zaznaczone są najważniejsze cele do zdobycia w trakcie trwania rozgrywki.

Zawartość poradnika do gry **SMITE**:

- szczegółowe omówienie podstaw rozgrywki (sterowanie bohaterem, walka, dbanie o wizję na mapie, farmienie)
- omówienie rodzajów Bogów i ich roli w drużynie
- opis Bogów polecanych na start
- wyczerpujące omówienie wszystkich dostępnych trybów rozgrywki wraz ze szczegółowymi mapkami
- zadania codziennie i możliwe nagrody do zdobycia
- opis wszystkich najważniejszych funkcji klienta gry
- opis interfejsu wraz z objaśnieniami

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 skrót zdecydowanie ułatwi życie. **Słowniczek**, dla łatwiejszej orientacji, został stworzony w **kolejności alfabetycznej**.

AA (Auto Attack) - Atak automatyczny, który bohater wykona po kliknięciu PPM na cel.

AD (Attack Damage) - Obrażenia fizyczne, które nasza postać wyrządza za pomocą 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. Lodowa Nawałnica u Arthasa).

AS (Attack Speed) - Prędkość ataku bohatera.

Aura - Bonusowy efekt, który swoim działaniem obejmuje często również członków drużyny, np. aura z dodatkowym bonusem do szybkości ataku.

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. buff do szybkości ataku Reynara.

Build - Określone zestawienie umiejętności i przedmiotów dla danego bohatera

Burst - Zadanie ogromnej ilości obrażeń w jak najkrótszym czasie

Carry - Bohaterowie, którzy na początku rozgrywki są nieco słabsi więc wymagają wzmocnienia poprzez odpowiednią farmę i zdobywanie zabójstw

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.

Daily quest - Czyli codzienne zadania, które gracz może wykonywać, aby zarobić trochę waluty w grze - favor. Po wykonaniu zadania z danego dnia następne otrzymasz dopiero w kolejnym dniu.

Def (defend) - oznacza przejście do defensywy czyli bronienie jakiegoś punktu na mapie, np. wieży lub feniksa

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 ciągle ginienie na ich korzyść. Łączy się z tym pojęcie "Fed", czyli "Nakarmiony", które określa gracza, który ma na koncie dużą ilość zabójstw

Focus - oznacza skupienie się na konkretnym przeciwniku lub zabudowaniu, np. focus gracz XXX

Gank - Określenie na pomoc teamu w zabiciu przeciwnika. Jeśli piszemy do kogoś żeby zaatakował wroga na naszej linii to wtedy prosimy o gank.

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.

God - Bóg

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 wierzchołek 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 jakiejkolwiek umiejętności, ucisza dany cel.

Skillshot - Umiejętność, która wymaga pewnej zręczności i ręcznego nacelowania, aby trafić w przeciwnika.

Skin - Oznacza dodatkową skórę dla naszej postaci, która można kupić za prawdziwe pieniądze.

SS - Skrót od "Miss", który oznacza to samo co MIA.

Stun - Ogłuszenie, które obojętnia przeciwnika i uniemożliwia podjęcie jakiegokolwiek akcji.

Support - Określenie na bohaterów wspomagających drużynę dodatkowymi efektami: aurami, leczeniem itd.

Suppresion - 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. Sprokowany bohater traci kontrolę nad postacią na czas trwania taunta.

Jak zacząć?

Objaśnienia funkcji klienta gry

Zanim wyruszysz na podbój w **SMITE** warto zapoznać się z funkcjami, które oferuje klient gry. Ikonek jest naprawdę cała masa, a wziąć pojawiają się nowe więc warto poświęcić chwilę, aby dobrze zorientować się w sytuacji. Na początku pewnie ciężko będzie Ci się odnaleźć, ale wprawa przyjdzie z czasem. W zakładkach dostępnych z poziomu klienta gry można znaleźć bardzo dużo informacji, a także dowiedzieć się czegoś o samym grze, jak i mitologii.



Główny ekran gry

Z poziomu głównego ekranu gry można uzyskać dużo ciekawych informacji. Między innymi przeczytać co nowego pojawiło się w grze, jak np. nowa mapa, skórki lub nowy Bóg. Co więcej, z głównego ekranu gry można odwiedzić profil gracza, sklep lub rozpocząć rozgrywkę. Poniżej opisane są poszczególne funkcje głównego ekranu gry.