

League of Legends

graj jak pro

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

League of Legends

graj jak pro

autor: Rafał "rufus" Dardziński

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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

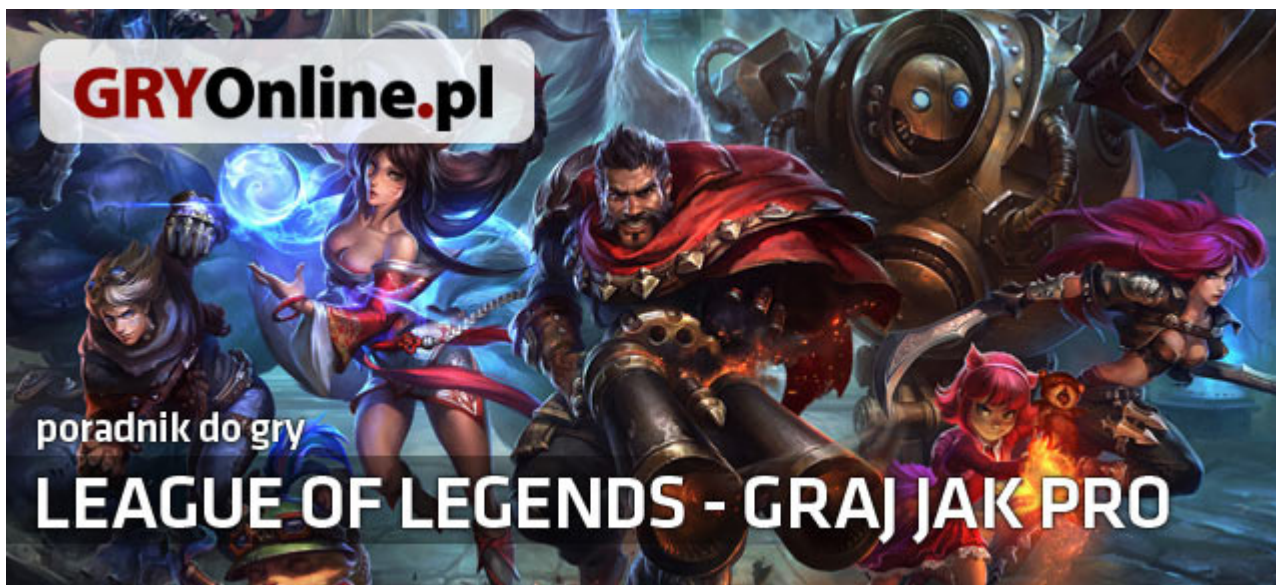
Wprowadzenie	3
Na początek o podstawach	4
Kompozycja drużyny	4
Czary przywoływacza	6
Kilka słów o runach i specjalizacjach	10
Pięć elementów zdobywania przewagi	12
Po pierwsze - Skuteczna gra na linii	12
Po drugie - Totemy i map awareness	19
Po trzecie - Komunikacja	26
Po czwarte - Cele drugorzędne	28
Po piąte - Walki drużynowe	40
Gry rankingowe	43
O specyfice gier rankingowych i Twoich umiejętnościach	44
W lobby	45
O systemie karania graczy i Trybunale Przywoływaczy	46
Podsumowanie	49

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



Pierwsze kroki w *League of Legends* masz już za sobą - wiesz mniej więcej na czym polega rozgrywka na Summoner's Rift, rozegrałeś kilka meczy, ale nadal wszystko wydaje Ci się bardzo chaotyczne i nie do końca zrozumiałe? A może niedawno osiągnąłeś poziom 30 i nie możesz doczekać się spróbowania swoich sił w rozgrywkach rankingowych? Czy może grasz już jakiś czas, ale nadal tkwisz w brązowych dywizjach? Jeżeli na jedno z powyższych pytań odpowiedziałeś twierdząco, ten poradnik jest właśnie dla Ciebie. Znajdziesz w nim informacje o tym, na co zwracać uwagę w trakcie gry, co robić w konkretnych sytuacjach, a czego należy unikać. Wiedza tu zawarta sprawi, że staniesz się bardziej świadomy procesów zachodzących w trakcie rozgrywki, co w pozytywny sposób przełoży się na liczbę wygrywanych przez Ciebie meczów. **W pierwszym rozdziale poradnika przeczytasz nieco o podstawach *League of Legends*.** Nie znajdziesz tam bynajmniej informacji o tym, którym przyciskiem należy klikać, aby Twój bohater się przemieszczał - zamiast tego poznasz zasady komponowania silnej drużyny i dowiesz się co nieco o czarach przywoływacza - które z nich wybierać na poszczególnych pozycjach oraz jakie jest ich zastosowanie w praktyce. Część ta zostanie zakończona krótką sekcją dotyczącą run i specjalizacji - czym są, jakie mają znaczenie dla rozgrywki oraz jak należy je kupować i ustawiać. **Rozdział drugi stanowi trzon niniejszego poradnika, zawiera informację o pięciu czynnikach, jakie prowadzą do zwycięstwa na Summoner's Rift.** Znajdziesz tam wiedzę i praktyczne porady dotyczące takich zagadnień jak skuteczna gra na linii, wardy i map awareness, komunikacja, zabezpieczanie celów drugorzędnych czy walki drużynowe. **Z rozdziału trzeciego dowiesz się jak funkcjonuje system gier rankingowych** - w jaki sposób wybiera się bohaterów przed meczem, co odróżnia ten tryb rozgrywki od innych i co powinieneś umieć, zanim spróbujesz w nim swoich sił. Sekcja ta zawiera też kilka praktycznych porad dotyczących zachowania w lobby. **Poradnik wieńczy rozdział dodatkowy, traktujący o kontrowersyjnym i niejasnym dla wielu graczy systemie karania za łamane zasad Kodeksu Przywoływaczy.** Znajdziesz tam wytłumaczenie wszystkich rodzajów zgłoszeń, a także opisy zachowań, mogących przyczynić się do zawieszenia konta (oraz takich, które nie są wykroczeniem). Dowiesz się również jak funkcjonuje system "reportów" oraz czym jest Trybunał Przywoływaczy (i jak można wziąć udział w jego obradach). Tekst ten jest uzupełnieniem i rozwinięciem poradnika dla początkujących. Przeznaczony jest dla graczy, którzy znają podstawową terminologię jak i ogólne zasady rozgrywki w *League of Legends*.

Rafał "rufus" Dardziński (www.gry-online.pl)

Na początek o podstawach

K o m p o z y c j a d r u ż y n y

League of Legends jest grą dość złożoną - nowi gracze nierzadko czują się zagubieni w ilości dostępnych czempionów, czarów przywoływacza, run i specjalizacji (o mechanikach właściwej rozgrywki). Wymienione niżej porady ogólne są skierowane głównie do nich, choć niewykluczone też, że i nieco bardziej zaprawione w bojach osoby dowiedzą się z nich czegoś wartościowego.

Pierwszym elementem *League of Legends*, który każdy gracz powinien opanować jest odpowiedni dobór bohaterów. W grze mamy do dyspozycji ponad stu czempionów, każdy posiadający inne umiejętności i statystyki. Daje nam to ogromną liczbę możliwości dobrania składu drużyny.

W *League of Legends* funkcjonuje jednak **metarozgrywka** (w skrócie: meta), czyli niepisany zestaw zasad, który (najprościej rzecz ujmując) określa po prostu jak się powinno grać. Istnienie mety jest często krytykowane (niektóre osoby twierdzą, że nie pozwala ona na kreatywne podejście do rozgrywki), ale nie zmienia to faktu, że jest ona zazwyczaj przestrzegana, gdyż zapewnia największe szanse na zwycięstwo. Ta część poradnika skupi się przede na przedstawieniu zasad komponowania drużyny w oparciu o obowiązującą metę.

Drużyna w *League of Legends* składa się z pięciu graczy, a każdy z nich pełni inną rolę. Mamy zatem następujące pozycje: jungler, top (górna aleja), mid (środkowa aleja), bot (dolna aleja). Na tę ostatnią idzie zazwyczaj dwóch graczy (strzelec i wsparcie), a to ze względu na bliskość Smoka, którego kontrola jest ważnym czynnikiem prowadzącym do zwycięstwa.

Dobra kompozycja drużyny nie sprowadza się jednak tylko do obsadzenia przez graczy każdej z dostępnych ról. Równie ważne jest, by cechy wybranych czempionów uzupełniały się. Wymaga to niestety znajomości (przynajmniej orientacyjnej) działania umiejętności wszystkich dostępnych w grze bohaterów. Na początku brzmi to może przytłaczająco, ale wiedza ta przyjdzie z czasem, w miarę gdy liczba rozegranych przez nas gier będzie rosła.

Kiedy zatem staniemy przed wyborem bohatera, jakim mamy zagrać, zwróćmy uwagę na to, jakich czempionów wybrali nasi sojusznicy. Dobrze skomponowana drużyna powinna zawierać następujące elementy:

1. Równowaga w rodzaju zadawanych obrażeń. Siła umiejętności u niektórych bohaterów zależy od ilości posiadanych przez nich punktów ataku (AD). U innych, skalują się one z liczbą punktów mocy (AP). Są też czempioni, którzy posiadają umiejętności z przelicznikami zarówno z AP jak i AD. Dobrze skomponowana drużyna składa się zarówno z postaci, którzy zadają obrażenia fizyczne jak i takich, którzy sięją spustoszenie za pomocą magii. Taki układ utrudnia przeciwnikom zabezpieczenie się przed zadawanymi przez nas i naszych sojuszników obrażeniami.

2. Efekty kontroli tłumu (Crowd Control - CC). Są to wszystkie umiejętności, które ograniczają w jakiś sposób możliwości działania przeciwników. Zaliczają się do nich wszelkie uciszenia, unieruchomienia, podrzucenia, spowolnienia etc. Są one szczególnie ważne w walkach drużynowych. Wyłączenie, choćby na 2-3 sekundy, ze starcia jednego lub więcej graczy z drużyny przeciwnej może przesądzić o jego wyniku. Przykładami czempionów, którzy mają potężne umiejętności kontroli tłumu są: Nami, Amumu, Sona.

3. Równowaga pomiędzy przeżywalnością, a ilością zadawanych obrażeń. Bohaterowie w *League of Legends* różnią się statystykami. Część z nich określa się mianem 'papierowych', czyli takich, których cechuje mała ilość punktów życia i odporności (np. Twisted Fate, Fiddlesticks). Chociaż zazwyczaj braki w żywotności nadrabiają oni zadawanymi przez siebie obrażeniami, drużyna złożona tylko z takich czempionów może nie mieć łatwego życia, szczególnie z bardziej zrównoważonym pod tym względem składem po stronie przeciwnej. Warto zatem mieć w drużynie 1-2 postaci, które są nieco bardziej wytrzymałe - przydadzą się do inicjacji walk drużynowych i ochrony czempionów, których rolą jest zadawanie obrażeń. Przykładami wytrzymałych bohaterów są: Volibear, Malphite, Udyr.

4. Mobilność. Postaci mobilne to takie, których umiejętności pozwalają pokonać szybko jakiś dystans. Są to wszelkiego rodzaju doskoki, przyciągnięcia, przyspieszenia etc. Przydają się m.in. do gonięcia uciekającego przeciwnika, czy dynamicznego pozycjonowania się w trakcie starć drużynowych celem wyeliminowania zadających największe obrażenia bohaterów. Przykładowymi bohaterami o wysokiej mobilności są: Lee Sin, Evelynn, Ahri.

5. Zdolność do działań zaczepnych (Poke). Część bohaterów może zadawać obrażenia z bezpiecznej dla siebie odległości. Jest to szczególnie przydatne tuż przed walkami drużynowymi, gdyż pozwala na uszczuplenie zasobu punktów życia przeciwników jeszcze zanim dojdzie do bezpośredniej konfrontacji. Czempioni, którzy posiadają potencjał do działań zaczepnych to m.in. Lux, Caitlyn (ze względu na swój zasięg), Xerath

6. Obrażenia obszarowe (AoE). Składają się na nie wszelkie umiejętności, które mogą zadać obrażenia jednocześnie kilku przeciwnikom. Dobrym pomysłem jest posiadanie w drużynie przynajmniej jednego bohatera, który posiada takie zdolności (zazwyczaj jest nim ap bądź ad caster). Umiejętności takie posiadają m.in. Ziggs, Anivia, Swain.

7. Możliwości pushowania. Istnieją czempioni, którzy w późniejszej fazie rozgrywki są w stanie sami, w przeciągu kilku sekund, zniszczyć wieżę przeciwnika. Doskonale nadają się zatem do split-pushu albo, w decydującej fazie rozgrywki, do szybkiego backdoora. Do bohaterów, mających taki potencjał należą m.in.: Nasus, Jax, Tryndamere.

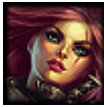
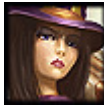
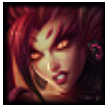
8. Synergia pomiędzy bohaterami. Umiejętności niektórych bohaterów świetnie się uzupełniają - występuje pomiędzy nimi synergia. Dotyczy to przede wszystkim (choć nie tylko) dolnej linii. Grając jako ad carry dobrze wiedzieć, jaki support pozwoli nam na lepsze wykorzystanie naszych umiejętności. Analogicznie - jeśli przypadła nam rola supporta, wybierzmy takiego, który dobrze się sprawdza z wybranym przez członka Twojej drużyny adc (zawsze można też poprosić go, by zagrał innym czempionem). Przykładami postaci, między którymi zachodzi synergia są: Vayne-Blitzcrank, Caitlyn-Lulu, Draven-Janna.

Bohatera należy zatem wybrać tak, by w miarę możliwości uzupełnił braki w naszej drużynie. Oczywiście nie jest to twarda reguła - **niewielki bowiem będzie z nas użytek jeśli wybierzemy postać, którą nigdy wcześniej nie graliśmy, tylko dlatego, że jest on potrzebny drużynie.** Dlatego tak ważne jest granie różnymi czempionami (na różnych pozycjach), a nie ograniczanie się do jednego.

Z procesem komponowania drużyny związane jest jeszcze jedno zagadnienie, dotyczące głównie draftowego trybu wybierania czempionów - **kontrowanie (counterpicking).** Polega to na doborze takich bohaterów, którzy są w bezpośrednim starciu są szczególnie silni przeciw postaciom wybranym przez przeciwnika. Technika ta zostanie opisana bardziej szczegółowo w sekcji poświęconej rozgrywkom rankingowym.

Należy jednak pamiętać, że zawarte powyżej informacje nie są stuprocentową receptą na zwycięstwo. Bardzo wiele zależy od umiejętności samych graczy. Nawet najlepiej skomponowana drużyna nie wygra meczu, jeśli jej członkowie nie będą umieli wykorzystać przewagi, jaką mają nad przeciwnikami.

Oto przykładowa kompozycja drużyny:

				
JAX (Solo top)	Amumu (Jungler)	Katarina (Mid)	Caitlyn (ADC)	Zyra (Support)

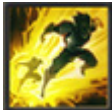
Wariant ten cechuje się bardzo silnymi efektami kontroli tłumu. Amumu i Zyra, dzięki swoim superumiejętnościom (ultimate), są w stanie wyłączyć z gry wszystkich przeciwników na dość dużym obszarze. Taki skład szczególnie sprzyja Katarinie - unieruchomieni oponenci nie będą w stanie przerwać jej niszczycielskiego ulti. Zyra, podobnie jak Caitlyn, ma też duży potencjał w działaniach zaczepnych. Z kolei zarówno Jax, jak i Amumu są czempionami o wysokiej wytrzymałości i mobilności - zapewnia to potężną inicjację w starciach drużynowych.

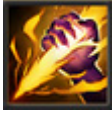
Powyższa kompozycja składu ma też w miarę równomierny podział pomiędzy obrażeniami ap (Zyra, Katarina, Amumu) i ad (Caitlyn, Jax), z delikatną przewagą pierwszych wymienionych (delikatną, bo Amumu zazwyczaj budowany jest pod kątem wytrzymałości).

C z a r y p r z y w o ł y w a c z a

Czary przywoływacza są integralną częścią buildu jakim gramy, niezmiernie ważną w każdej z faz rozgrywki. Jeśli wymaga tego sytuacja - nie wahaj się ich użyć. **Nigdy też nie zapominaj, że czarami przywoływacza dysponują również gracze z drużyny przeciwnej.** Naucz się czasów odnowienia każdego z zaklęć - jeśli w trakcie wczesnej fazy rozgrywki zobaczysz, że wrogci czempion użył jednego z nich, będziesz wiedział na ile mniej więcej może sobie pozwolić (i do kiedy), co pozwoli Ci uniknąć wielu, często bardzo przykrych niespodzianek.

Poniżej zostaną omówione wszystkie zaklęcia do jakich masz dostęp na Summoner's Rift wraz z komentarzem dotyczącym ich użyteczności w obecnej mecie.

	Bariera (Barrier) to czar, który natychmiast po użyciu osłania bohatera tarczą absorbującą 115-455 punktów obrażeń (zarówno fizycznych jak i magicznych) na 2 sekundy. Kiedyś był on obowiązkowy dla każdego strzelca (adc) jednak niedawno stracił swoją popularność na rzecz Uzdrowienia. Używając Bariery pamiętaj, że po 2 sekundach zniknie (nawet jeśli nie wchłonie żadnych obrażeń), nie warto zatem czekać ze skorzystaniem z niej do ostatniej chwili (chyba że robisz to celowo, aby sprawić, by zwabiony na perspektywę zdobycia pozornie łatwego zabójstwa przeciwnik zaczął wymian fatalną dla niego wymianę ognia). Najskuteczniejsza będzie wtedy, gdy uruchomisz ją natychmiast po otrzymaniu pierwszych obrażeń. Czas odnowienia: 210 sekund
	Błysk (Flash) to chyba najbardziej wszechstronny czar w League of Legends. Użycie go powoduje natychmiastowe przeniesienie bohatera na małą odległość w kierunku wskazanym przez kursor. Może być użyty zarówno do ucieczki, unikania skillshotów przeciwnika jak i szybkiej, niespodziewanej inicjacji walki. Za pomocą Błysku można niemal natychmiastowo przeteleportować się za niektóre ściany, co w sytuacji zagrożenia może zdezorientować przeciwnika i zgubić pogoń. Jest on również bardzo skuteczny przy gankowaniu - pozwala przenieść się pomiędzy zaroślami na górnej i dolnej alei bez wychodzenia z nich, co w niektórych sytuacjach może zapewnić solidny element zaskoczenia. Błysk jest zaklęciem uniwersalnym, doskonale sprawdza się niezależnie od pozycji na jakiej grasz. Z racji jego dość długiego czasu odnowienia staraj się nie używać go na próżno. Nie korzystaj z niego jeśli wiesz, że na pewno nie przeżyjesz starcia, jeśli masz superumiejętność, która może umożliwić Ci ucieczkę (jak np. Widmowa Szarża u Ahri), lub jeśli namierzyła Cię Caitlyn (wbrew pozorom jest to często popełniany błąd). Czas odnowienia: 300 sekund
	Czystość (Clarity) przywraca 40% maksymalnej many Tobie i znajdującym się blisko Ciebie sojusznikom. W obecnej mecie czar ten jest prawie w ogóle nieużywany i Tobie też nie polecam go brać - o ile we wczesnej fazie rozgrywki dla niektórych bohaterów mana może rzeczywiście stanowić problem, o tyle w późniejszym etapie meczu czempioni mają jej tyle, że Czystość staje się po prostu bezużyteczna. Czas odnowienia: 180 sekund
	Duch (Ghost) sprawia że Twój bohater przez 10 sekund porusza się 27% szybciej, zyskując przy tym zdolność przenikania przez jednostki. Jest to zaklęcie szczególnie użyteczne dla wytrzymałych, walczących wręcz postaci, stąd często widuje się go u czempionów walczących na górnej alei. Może być z powodzeniem brany zamiast Błysku - 10-cio sekundowe zwiększenie prędkości sprawi, że z łatwością dogonimy uciekającego przeciwnika lub sami uciekniemy, jeśli znajdziemy się w niekorzystnej sytuacji. Duch nie jest jednak tak wszechstronny jak wyżej wymieniony czar. Czas odnowienia: 210 sekund

	Jasnowidzenie (Clairvoyance) sprawia, że niewielki (dowolnie wybrany) obszar na mapie staje się przez 5 sekund widoczny dla Ciebie i Twoich sojuszników. Zaklęcie to jest raczej rzadko spotykane (wizję o wiele lepiej zapewniać sobie przy użyciu totemów) i jeśli już wybierane, to przez osoby grające bohaterami wspierającymi bądź posiadającymi niszczycielskie umiejętności mierzone o stosunkowo dużym zasięgu, jak np. Nidalee. Warto dodać, że odsłonięte przez Jasnowidzenie miejsce jest oznaczone dla drużyny przeciwnej (jeśli znajdują się w jego pobliżu). Czas odnowienia: 60 sekund
	Oczyszczenie (Cleanse) usuwa z Twojego bohatera wszelkie negatywne efekty. Dodatkowo przez 3 następne sekundy czas każdego rzuconego na Twojego czempiona osłabienia zostanie skrócony o 65%. Nie jest to zaklęcie zbyt często widywane, choć bywa dość przydatne. Możesz rozważyć wzięcie go, jeśli czeka Cię pojedynek z przeciwnikiem, który swoje combo opiera na umiejętnościach kontroli tłumu (jak np. Malzahar). Czas odnowienia: 210 sekund
	Podpalenie (Ignite) nakłada efekt, który przez 5 sekund zadaje 70-410 pkt. nieuchronnych obrażeń wybranemu wrogiemu bohaterowi, dodatkowo przez ten czas ujawniając go i obniżając skuteczność wszystkich działających na niego efektów leczących. Zaklęcie to jest często brane przez graczy grających na górnej i środkowej alei, chociaż przydaje się również agresywnym supportom jak np. Leona. Jeśli czeka Cię mecz przeciw drużynie mającej postaci polegające na regeneracji zdrowia (jak np. Volibear), musisz mieć w składzie co najmniej jednego gracza z Podpaleniem. Czas odnowienia: 210 sekund
	Porażenie (Smite) zadaje natychmiast 390-1000 punktów nieuchronnych obrażeń wybranemu stworowi (neutralnemu lub wrogiemu). Zaklęcie to jest obowiązkowym wyborem dla każdego junglera - pozwala szybciej czyścić junglę, a także zabezpieczać zdobywanie buffów i premii takich jak zabójstwo Smoka czy Barona Nashora. Przed przystąpieniem do walki ze stworem sprawdź ile obrażeń zada w Twoim przypadku Porażenie, następnie lewym przyciskiem myszy zaznacz swój cel i śledź jego punkty życia. Gdy tylko ich wartość będzie równa lub mniejsza od wartości obrażeń zadawanych przez omawiany czar na Twoim poziomie doświadczenia - użyj go. Jeśli zrobisz to dobrze, zabezpieczysz premię dla swojej drużyny. Możesz również użyć tej techniki by ukraść zabójstwo potwora drużynie przeciwnej. Zwróć uwagę, że Porażenia możesz użyć nawet wtedy, gdy od celu oddziela Cię przeszkoda terenowa. Czas odnowienia: 40 sekund