

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](mailto: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

<b>Wstęp</b> .....	7
<b>Wprowadzenie</b> .....	9
Czym jest League of Legends? .....	9
<b>Rozdział 1. Pierwsze kroki w grze</b> .....	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
<b>Rozdział 2. Wejście w świat gry</b> .....	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
<b>Rozdział 3. Jak grać?</b> .....	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
<b>Rozdział 4. Bohaterowie</b> . . . . .	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
<b>Rozdział 5. Fazy rozgrywki i taktyki</b> . . . . .	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
<b>Rozdział 6. Materiały dodatkowe</b> . . . . .	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
<b>Zakończenie</b> . . . . .	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.

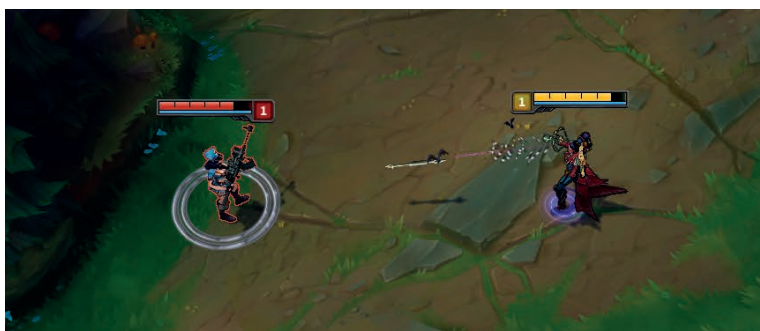
# ODPORNOCI — CZYM SĄ I JAK SOBIE Z NIMI RADZIĆ

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.

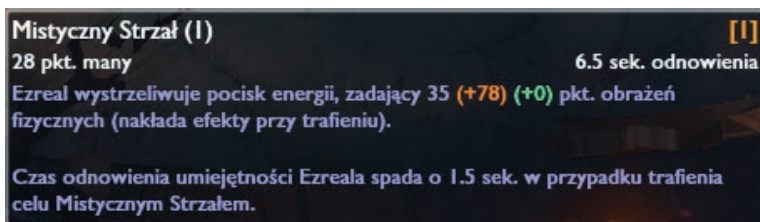
Umiejętności te mogą bezpośrednio działać na naszego bohatera bądź na obszar dookoła niego. Innym przykładem mogą być umiejętności specjalne Soraki i Karthusa, które odpowiednio leczą wszystkich sojusznicznych bohaterów bądź zadają obrażenia wszystkim wrogom. Ponadto niektóre z takich umiejętności mogą 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 wyprowadzić 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: Mistrzyczny 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 zakłęć** (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 zakłęć 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 przygwożdżenie (nietypowy rodzaj ogłuszenia wpływający zarówno na cel, jak i na rzucającego zaklęcie).

**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  
Wzmacniająca 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 Księżyca, 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  
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  
zółta, *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 zakłęb  
 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  
 stąpienia, 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](mailto: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