/Б/ольшая просьба - вставляйте инфу готовыми кусками из блокнота или ещё откуда, иначе приходится одобрять каждое слово по отдельности.
Данный гайд доступен по: http://goo.gl/BJfrMo
S5 last updated 2/23/2016

Введение о регистрации и серверах для начинающих играть

Итак, мой дорогой новоприбывший призыватель, ты решил открыть для себя чудесный мир онлайновой дрочильни, ведь тебе совершенно некуда девать такое огромное количество свободного времени, не так ли? Возможно, ты уже знаком с жанром MOBA, возможно нет, возможно, ты очередной дотадаун, которому наскучила его собственная мыловарня. В любом случае добро пожаловать в Разлом Призывателей!

Перво-наперво выбираем сервер. Да, в Лольце аккаунт привязывается к определенному серверу, который выбирается на этапе регистрации. Межсерверные игры, как ты понимаешь, невозможны, поэтому если у тебя есть пара друзей, которые шпилят на конкретном серваке, создавай аккаунт на нем. При всем при этом всегда есть возможность перевести аккаунт на другой сервер за кругленькую сумму. И да, если ты собираешься создавать свой первый аккаунт, попроси в треде у анона реферальную ссылку, ему за это подарят вкусности. Но можешь и не просить, жлобский ты мудак. В любом случае, более подробно об этом в самом низу.

Их много, но самых играбельных с точки зрения пинга всего три: Europe West, Europe Nordic & East, Russia. Из них первый самый густонаселенный, здесь же обитает подавляющее большинство анонов. На втором народу в целом куда меньше, а из треда основной аккаунт на Нордике имеют от силы процентов десять. Российский сервер самый малочисленный, хотя довольно приличное количество анонов имеет на нем аккаунт. Это связано с тем, что, когда на Рашке только-только запускали сервер, с остальных разрешено было сделать бесплатный трансфер с получением пары халявных плюшек. Таким образом, кое-кто догадался перенести на Рассею смурфа, то бишь второстепенный аккаунт.

Более подробно о российском сервере. Неутихающий холивар на тему "Почему рашкосерв для умственно неполноценных дегенератов", вероятно, будет продолжаться до тех пор, пока Рито не поставят анально-оградительный забор вокруг всей Руси-матушки, чтобы русские айпи-адреса варились только в своем собственном чане с клюквенной водкой. Что же с ним не так? Ненавистники апеллируют к следующим фактам:

1. Численность. Количество игроков на российском сервере примерно в 20 раз меньше, чем на западно-европейском. Влияет по сути только для даймондов и выше, т.к. для них порог входа получается ниже. На российском сервере челленджеры (претенденты) могут искать игры по 15 минут и их матчит с лоудаймондом.

2. Локализация. Переводила игру не 1С, так что Репетуров не завезли. Озвучка более на любительском уровне, нежели чем на профессиональном, так что от большинства голосов и интерпретаций на русский лад оригинальных фраз и выражений будет свербить не только в ушном проходе. По переводу описаний предметов и абилок в целом претензий нет, хотя русские названия самих предметов вызывают приступы тошноты.
   Легко меняется на английскую (или любую другую) озвучку с помощью этого http://lexwah.com/lvoc/ (приходится ставить по новой после каждого нового патча, в котором добавили новые звуки героев/аноунсера, хотя это и не обязательно. Просто если этого не делать, свежие звуки останутся на русском)

FAQ

Q: Если Кассиопея/Кайла/Кейтлин убегает от тебя и при этом на ходу бьёт с разворота, это нормально?
A: Это называется ~~скрипты~~ кайт, и любой уважающий себя игрок, желающий поднять свой уровень мастерства, обязан научиться этому нехитрому действию. Особенно умение кайтить приветствуется у адк.

Q: Какие руны покупать ньюфагу? Нужны ли руны тира 1/2? Какие два набора составить на первый две страницы?
A: Нет, тир 1/2 руны покупать не стоит, копи сразу на третий. В крайнем случае, если тебе очень хочется рано джанглить за разных героев - купи желтые т2 на армор, т2 руны ЗНАЧИТЕЛЬНО дешевле, чем т3, но потом они тебе всё равно не пригодятся. Два стандартных набора выглядят так:

1. Квинты ап, маг. пенетра красные, желтые армор, синие мрез
2. Квинты ад, красные ад, желтые армор, синие мрез

С этими двумя наборами можно играть практически на любом герое и на любой роли

Q: А я вот балуюсь на смурфе рунками тир 1/2.
A: Если есть нужные герои, почему бы и нет. Красные на пенетру, желтые армор, синие мрес.

Q: Какие чемпионы лучше всего подходят для начала? Покупать ли чемпионов за рп? Копить 6300 или покупать за 450?
A: Стоимость чемпиона зависит только и исключительно от даты выхода (чем позднее, тем дороже). Покупать чемпионов за RP не стоит, если ты не миллионер.

Q: Какая расстановка по линиям считается стандартной? Почему именно так?
A: 1 на верхней (топ), 1 на середине (мид), 2 снизу (бот), 1 лес (джангл). Всего в игре 4 голд-инкам потока - 3 линии и лес. Очевидно, что если один идет в лес, трое по линиям, то кому-то придётся стоять вдвоём. Мета так сложилась, что это, чаще всего, адк и его саппорт, а идут они именно на ботлейн потому, что так проще контролировать дракона.

Q: Видел очень сильных игроков на Вейн/Ривен/ЛиСине/Зеде/Ясуо, хочу купить его и замейнить, какие подводные камни?
A: Побереги свой пукан, начни с простых героев.

Q: Как работает ммр? За что дают лп?
A: MMR (Matchmaking Rating), или “эло” - таинственное универсальное число, определяющее твой скилл. Раньше было открытым (неопытных игроков гнобили словом “трёхзначные”, поскольку нормальное эло/ммр начиналось с 1200 единиц), теперь спрятано для пущей конспирации и психологического давления.

Команды противников в ранговых играх подбираются таким образом, чтобы их суммарный MMP был приблизительно равен (а поскольку числа скрыты, хрен ты докажешь, что система не работает). Меняется MMP исключительно от результатов ранговой игры: либо ты снёс вражеский нексус и получил плюсик, либо проебал свой и огрёб заслуженный минус. Разумеется, существует легенда, что ты получаешь больше MMP и теряешь меньше в бою с более сильным соперником. Но это не точно.

ЛП (league points) - так же даются за победы и отнимаются за поражения в ранкеде. Чем выше твой MMP относительно средней температуры по больнице (среднего MMP дивизиона), тем больше ЛП дают (чтобы быстрее карабкался к своему уровню) и тем меньше снимают (неудачные игры бывают у всех), и наоборот, если MMP слишком низок, карабкаться будет очень тяжело (чтобы эло успевало подниматься вслед за твоими успехами), а ошибки будут караться жёстче (аналогичная причина).
Набираешь сотню ЛП (при нормальном для дивизиона MMP это +20 или -15 ЛП за матч) - получаешь право отыграть промоуты: нужно две победы из трёх матчей для повышения дивизиона (с пятого до первого, на каждый переход, причём, если твой MMP очень высокий, тебя может перебросить через один (*базарю, это работает - прим. автора правки*)) и три победы из пяти матчей для перехода в следующую лигу.

Если не одолел промоуты, не расстраивайся, всю сотню набирать заново не понадобится, снимут приблизительно 20-30, в зависимости от результатов.

В случае успеха не стоит бояться демоута (падения в предыдущий дивизион при поражении с нулём лп) - на некоторое количество (точно неизвестно) матчей у тебя будет иммунитет. Про падение из лиги в лигу и вовсе можно забыть, если только ты не днарь ебаный, у которого эло опустилось до уровня предыдущих пяти дивизионов (Например, ты можешь упасть из золота 5 в серебро 1, если твой MMP на уровне серебра 5).

И запомни самое главное: ЛП, дивизионы и лиги - исключительно для отвода глаз, один годный англоязычный гайд рекомендует вообще забыть, что они существуют, играя только ради победы (потому что только она повышает MMP). Лига зависит, в основном, от того, как ты играешь *относительно* других игроков, поэтому, если ты застрял, то ты либо на законном (что самое вероятное), либо не стараешься, либо менее скилловые игроки просто перестали приходить в ранкеды.
Q: Дошёл до 30-го уровня, но боюсь играть плейсменты. Стоит ли тренироваться в нормалах? Куда я попаду, если выиграю 0/5/10 игр?
A: В нормалах стоит играть, только если тебе не хватает денег на героев или руны. Как только собрал необходимый минимум, сразу начинай играть ранкеды — это позволит тебе играть с противниками твоего уровня, которые стараются играть серьезно, в отличие от нормалов, где люди фанятся. Максимально возможное место после плейсментов — голд 1. (ссылка на источник не указана охулион дней: в новом сезоне на основании старых игр возможно попасть в лоудаймонд, так что насчет свежего аккаунта и максимальной голды не все ясно)

Q: В нормалах против меня матчит платину/даймондов. Я такой крутой и сразу апну челленджер?
A: В нормалах люди играют для удовольствия и не показывают весь свой скилл, но и в бронзу ты вряд ли отправишься.

Q: Насколько важен фарм?
A: Давай посчитаем: первое убийство дает 400 золота, минимум за крипа дают 15 голды, 400/15=27 крипов. Получается, если нафармить 200 к 20 минуте, то ты получишь золото, равное 7 первым убийствам. Ко всему этому, фармить намного легче, чем убивать врага, но не забывай стараться отгонять врага от своих крипов (например, здесь можно не только посчитать фарм на

минуте, но и включить таймер, который тебе будет указывать, насколько ты отстаёшь во время игры от желаемого).
И еще, запомни: фарм важнее трейдов на линии, старайся не упускать крипов, когда пытаешься харасить врага на линии. И если так случилось, что тебе нужно добить крипа абилкой, постарайся задеть и врага.

Q: Почему мне вечно не везёт и я не могу догнать лоухп Нидали/Удира/ЛеБланк?
A: Чейзить всегда плохо, большая вероятность, что врагу кто-то поможет из его команды, а тебе нет.

Q: Почему ЛеБланк не нерфят, против неё же невозможно стоять на линии?
A: Ее уже понерфили, раньше она вешала сала и спокойно давала прокаст, сейчас у тебя есть возможность ответить ей.

Q: Как апнуть лигу?
A: Выигрывай 5 игр из 9 (55%), система работает, всем всё платится, муть дурафанов с первой реплики, не играй при плохом настрое и не рейджись во время игры, как бы она не шла.
Есть еще один способ обмануть систему: мейни только одного героя на одной позиции и всегда проси/уговаривай дать ее тебе, и ты обязательно поднимешься, возможно, даже очень высоко. Но тут есть другой минус: пикая другого героя на уже взятом эло, ты будешь проигрывать игры.

ДЖАНГЛ
Q: Как вообще играть в джангле? Какие чемпионы подходят новичку?
A: Варвик, Удир и Фиддлстикс лучше всего подходят для первых попыток джангла. Для понимания пути зачистки ищи на ютубе видео джангла за конкретного чемпиона. Для начала потренируй первый джангл-роут в кастоме: так ты поймешь, насколько просто/сложно тот или иной персонаж проходит начальный этап игры, к какому времени он его завершает и сколько здоровья у него остается, дабы учесть возможность начального ганка без возвращения на базу.

Q: Когда ганкать линии, а когда фармить?
A: Старайся ганкать всегда, ты не сможешь перефармить в лесу, а вражеский джанглер еще и ганкать будет. Только помни о главном: не выходи на ганк, если у твоего союзника мало ХП и ты не сможешь убить 1 на 1 вражеского лайнера. На ганк выходить желательно заранее, когда увидишь что вражеский лайн начал пушиться в сторону вашей башни. Старайся следить за картой и контрганкать вражеского джанглера, обычно это приводит к хорошему результату, поскольку такого редко ожидают противники.

Q: Какой путь выбрать в джангле?
A: Зависит от персонажа. В целом, танки (Седжуани, Наутилус и им подобные) стартуют со стороны с громпом, поскольку, засмайтив его, они получают ответный урон по мобам, что позволяет легче забирать остальные кемпы. Автоатакеры (Юик, Вай и т.д.) же предпочитают начинать со стороны големов, опять же из-за пассивки, дающейся от них. При этом нужно еще учитывать то, что если ты начинаешь снизу (что чаще всего сейчас и делают), то у тебя будет возможность ганкнуть любую из соло-линий, которые ганкаются легче, чем дуобот. Ну и про возможность врага убить тебя на втором баффе тоже не стоит забывать (так часто делают Лисины, Шако, Юи). Если боишься, лучше вторым взять тот бафф, на котором враг наименее вероятно тебя будет ждать (например, если ты играешь за красных, то почти никто не берет

красный бафф за эту сторону первым). Остальное вкусовщина, поиграй сам и выбери для себя оптимальный маршрут для каждого персонажа.

Q: Как выбирать джангл-предмет?
A: Лучший вариант посмотреть гайд на чемпиона.

Q: Какие линии ганкать?
A: По ситуации. Желательно ганкать терпящие превосходство врага лейны, но тут главная задача — не скопытиться самому. Можно пытаться ганкать каждый лейн в игре, можно бебиситить один сноубольный лейн либо лейн, который очень легко заганкать ввиду отсутствия у врага эскейпа.

Q: Когда леснику стоит отдавать бафы союзникам?
A: Когда у тебя герой без маны и/или он уже показал себя как сильный игрок.

Q: С какого уровня стоит начинать играть за лесников и какими лесниками?
A: На ранних уровнях в лес подойдет Варвик и Фиддлстикс. Нормальными джанглерами примерно с 20-го при наличии рун.

Q: Как правильно подбирать чемпионов в сетап?
A: Если ты пикаешь первым, то просто бери лучшего чемпиона, а если последним, то смотри какой чемпион максимально поможет твоей команде и при этом максимально навредит вражеской.

Q: С какой минуты стоит боятся ганка лесника?
A: Чаще всего, с 3-й. Но бывает и так, что агрессивные лесники вроде лисина или шако идут на ганк после первого баффа.

Q: Когда на топ брать телепорт, а когда игнайт?
A: Игнайт - более агрессивный вариант, но тогда ты не сможешь делать телепорт на бот, чтобы помочь забрать дракона, или просто зафоловить вражеский телепорт туда. Но даже при этом игра с телепортом не означает пассивный лейн - у тебя есть лишняя возможность вернуться на лейн, не теряя много крипов.

Q: Как улучшить свой крипстат?
A: Перестать как мудак бегать по карте не фармя, перестать бекаться не вовремя, перестать делать хуевые трейды на лайне, перестать ганкаться (ЩИТО?) И потренируй ластхит в кастомке ~~если ты мудак и даже не можешь добить крипа, которого добить ничего не мешает..~~

Q: Что делать, если твою линию постоянно пушат?
A: Если постоянно пушат и ты ничего с этим сделать не можешь, варианта три: звать джанглера и стараться не проседать по хп, отдать тавер и таким образом сделать лайн длинным (теперь не только враг бегает когда хочет но и у тебя есть окно побегать), попытаться заалинить под вражеским пушем а потом сдохнув ныть что тимапидары и сдохнуть еще 10 раз

Q: Где ставить варды новичку?
A: Там, где тебе нужно видеть врагов

Q: Как управлять копиями, иллюзиями, клонами, петами?
A: Через ctrl или R.

Q: Когда стоит начинать навязывать врагу тимфайты?
A: Когда уверен в своей победе или вас 5, а врагов 1-4.

Q: Где лучше ставить варды?
A: Топ: на подходе к твоей линии. Мид: можно ставить в оба куста по бокам, но надежнее тебя защитят варды, поставленные, как на этой пикче (при условии, если ты смотришь на карту, а не замечаешь, что враг выбегает из куста в последний момент) Там, где кружок с точкой, лучше ставить пинк вард - с большой вероятностью он простоит там очень долго. Бот: один вард на дракона и второй в ~~куст крестом~~ трибуш. Топ: если доминируешь пушишь своего врага под его тавер по кд за синих, то лучше поставить вард в трибуш, а тринкетом вардить куст на реке.

Q: Как приоритет у обжективов?
A: Нексус, 5-й Дракон, Нашор, Ингибитор, Тавер, Дракон

Q: На какой минуте лучше забирать дракона?
A: Чем раньше, тем лучше, но не на втором уровне. А вообще дракона надо забирать, как только враг не сможет его законтестить. Например, вражеский джанглер только что отъехал, или вражеский же ботлейн на базе. Обязательно заварди все вокруг драгонпита и почисти реку от вражеского вижена.

Тащемта, можно набросать список тех, кто довольно нормально забирает на 4-5 левеле.
Вай, Пантеон, Фиддл… Чет пантенол больше нихуя не забирает Мастером на 6 и при наличии девовера.

Термины

- *эло* — место в ранговой системе
- *элобуст* — покупка поднятия в ранговой системе.
- *ммр* — скрытое эло.

Варды — расходники двух типов: видимые и невидимые. Невидимые варды “Stealth wards” (зеленые) рассеивают туман войны вокруг себя, при постановке в кусты позволяют видеть, что, собственно, в них происходит. Такие варды стоят до 180 секунд (если их не уничтожат), разрушаются они за три автоатаки. Единовременно на карте может стоять до трех зеленых вардов, поставленных одним героем, т.е. максимально твоя команда может поставить 15 таких вардов. Видимые варды “Vision wards” (розовые) отличаются по четырем показателям: они видимые, они стоят неограниченное количество времени, при этом они выявляют невидимых героев, зеленые варды и различные невидимые ловушки, также они разрушаются за пять автоатак. Единовременно на карте может стоять по одному розовому варду от каждого героя, т.е. максимально твоя команда может поставить 5 таких вардов.

Всячески *важны для победы*™, иначе неиллюзорен риск отгрести пиздюлей при слепом заходе в любой куст, кроме того, позволяют исполнять мифический тимплей, взяв обжектив за счет того, что вы **ВИДИТЕ** врага, занимающегося херней на другой половине карты.

Сайтстоун — перезаряжаемый на базе предмет, несущий на себе 4 зеленых варда (при апгрейде в красный сайстоун за 800 далларов несет 5 зеленых вардов). Да, мой помогающий своей тиме друг, ты получаешь бесконечные варды всего за 800 дурацких монеток! Купи сразу после апгрейда предмета на голду (см. ниже) и **ИСПОЛЬЗУЙ, БЛЯДЬ!** Локации постановки вардов поищи сам в необъятных интернетах, а то я тебе практически отсосал.

Тринкеты — предметы контроля поля видимости на карте, имеют два уровня прокачки и три типа этого самого контроля. Тринкеты первого уровня бесплатны и делятся на: желтый (ставит на 60 секунд, а после достижения тобой 9 левела героя, на 120 секунд зеленый вард, при этом имеет кулдаун в 120 секунд); красный (вызывает в указанной области дрона, который отключает варды и ловушки на 6 секунд, при этом проявляя их (**НЕ ПРОЯВЛЯЕТ НЕВИДИМЫХ ГЕРОЕВ**); при достижении 9 левела кулдаун меняется со 120 секунд до 60, а радиус обзора дрона с 400 AOE до 600); синий (позволяет тебе разведать маленькую область в 2500 рейнджа от тебя на 2 секунды, при этом вражеские герои, попавшие в эту область будут обнаружены на 5 секунд (не работает на героев, находившихся в невидимости на момент подсветки); на 9 левеле дальность просветки увеличивается до 3500). Тринкеты первого уровня можно бесплатно взаимозаменять в магазине, при этом на них появится кулдаун в 120 секунд.

По достижении тобой 9 левела ты сможешь улучшить свой тринкет за даллары (а именно за 250 злотых):желтый можно улучшить до тринкета, который ставит полноценные зеленые варды (стоят 180 секунд, кулдаун тринкета снижается до 60 секунд, при этом тринкет накапливает заряды до двух, что позволяет тебе таскать на своём горбу целых две ценных палки), или до тринкета, который ставит пинк вард (кулдаун 120 секунд); красный апается до линзы, которая не только дает тебе дрона, выключающего ловушки и варды в заданной области на 6 секунд, но и наделяет тебя **ИСТИННЫМ ЗРЕНИЕМ™**, что позволяет тебе видеть все невидимое вокруг своей тушки в течение 10 секунд (проявляет невидимых героев в отличие от неапгрейженного красного тринкета); у апнутого синего увеличивается до 4000 дальность просветки и снижается до 90 секунд кулдаун, также он оставляет на заданном месте **видимый** вард с одной жизнью и сроком службы до 60 секунд (все так же не проявляет невидимых героев).

Расово верным является поменять желтый тринкет на красный при необходимости уничтожать чужие варды (обязательно после покупки саппортом Сайтсоуна, по достижению 5-7 левела джанглером; АДК, топер и/или мидер выбирают тринкеты по ситуации). При наличии у врага невидимых героев, саппорт обязан иметь при себе либо пинквард (из апгрейженного тринкета или заботливо носимый в инвентаре), либо апнутый красный тринкет. Если невидимых угроз у врага больше, то разоблачающее невидимость дерьмо должно быть **ХОТЯ БЫ у еще одного человека, иначе анусы псов будут дёрнуты. Апнуть тринкет теперь почти нихера не стоит, поэтому JUST FUCKING DO IT!**

•*чейзить* — догонять. (не путать с фразой “чизовая тактика”, что значит тактика, которую враг не ожидает и/или не знает, как против неё играть, например игнайт/телепорт хекарим топ первое время таким считался, когда его начали пикать)

•*доджить* — Уклоняться от скилшотов, избегать матчей с днищами и плохим пиком путем закрывания клиента, из + за лив снимут меньше лп чем за проигрыш (ММР вообще не снимут), из - придется ждать перед поиском игры от 5 минут.

•*днище* — днище ето ты...

•*поук* — Нанесение урона дальнобойными скилами.

•report x9 %championname% — всеобщий призыв “похвалить” одного конкретного игрока за проявленную им игру

•cd — cooldown

•ff20 — forfeit at 20th minute/surrender — призыв капитулировать на двадцатой минуте, когда становится доступным голосование

•ss/mia — missed in action — враг ушел с линии и находится вне зоны видимости

•oom — out of mana

•*dc* — disconnect

•*ад* — attack damage

•*ап* — ability power

•мрез — magic resist

•*армпен/мпен* — armor penetration/magic penetration

•*адк* — attack damage carry

•*цц, контроль, cc, crowd control, disable* — умения, препятствующие выполнять определенные действия

•*станлок, stunlock* — совокупность контролей, накидываемых друг за другом на противника так, что он не выходит из контроля продолжительное время

•*пуш, push* — действие, при котором игрок намеренно долбит крипов и таким образом "толкает" линию к вражеской вышке. Делается это по многим причинам:

1. Подавить агрессию оппонента. В стадии начальной лейнфазы крипы наносят монструозное количество урона, если целой толпой сагрились на вражеского чемпиона. Враг не будет драться с тобой, если у него не осталось крипов, а твои прут на него. Поэтому он отступает к вышке и грамотно ластхитит миньонов по цене части здоровья своей таверки. Ну, либо теряет их, просто не успевая добивать. В данной ситуации ты особенно уязвим, так как вражеский лесник не дремлет. Бери варды.
2. Вернуться на базу при живом оппоненте. Если у тебя мало здоровья/маны и нечем регениться, стоит вернуться домой, по максимуму отдавив линию ближе к вражеской таверке, чтобы твоя собственная не несла продолжительный урон, пока тебя не будет. Помимо этого можно вернуться на базу, когда у тебя много золота и тупо нечего больше делать.
3. Вернуться на базу при мертвом оппоненте. Делается в 95% случаев. Убиваешь врага - есть голда на предметы. В данном случае при отпушивании линии ты не только не позволяешь вражеским крипам ломать свою таверку, но также отнимаешь у врага ценные голду и опыт, так как твоих крипов добьет вражеская вышка, и враг их не получит, пока лежит мертвым на фонтане и идет на лейн.

•*фриз, freeze* — диаметрально противоположное предыдущему действие, заключающееся в том, что ты ластхитишь крипов, здоровье которых падает только под ударами твоих миньонов. То есть ты не трогаешь крипов специально. Зачем это делается? Множественная доминация. Ты легко ломаешь кабину оппоненту? Унизь его еще больше, отзонивая его от крипов. Так как линия не пушится, противник не сможет добивать миньонов под защитой своей таверки. А на открытой местности он просто не сможет к ним подойти, ибо ты способен легко наказать его за попытку добить вон того крипа.

•*фейсчек/facecheck* — в прямом смысле проверка непросвеченного куста собственным ебалом. Почти всегда заканчивается плачевно для обладателя такого ебала, если на карте не видно кого-то из врагов (да, враг именно в ЭТОМ кусте, инфа 100%)

•*трейдинг* — обмен уроном на линии, когда инициирующий расчитывает напасть и получить меньше демага и не ставит целью получить фраг на данном этапе.

•*сноубол/snowball* — эффект "снежного кома". Термин применителен к персонажам (чаще всего ассасинам), которые, получив пару убийств в самом начале игры, становятся дико неудержимыми на протяжении лейнфазы, способными опиздюлить как лейнера, так и джанглера одновременно, после чего выходят к мидгейму/лейтгейму дико откормленными и способными подмять под себя чуть ли не всю вражескую команду целиком.

•*олл-ин/all-in* — инициация файта и сам файт с целью уничтожения соперника при наличии риска получить фатальных люлей самому.

•*кайт/kite* — процесс втыкания в тушку врага автоатак (или абилок с околонулевой скоростью каста) и движением в сторону от него в промежутках между атаками. Делается с целью выживания и максимизации дпс. Кайтят преимущественно адк. Суть состоит в том, что дать по врагу тычку и тут же оборвать анимацию завершения автоатаки мув-кликом. Таким образом враг по мере продолжения погони будет получать урон и, возможно, погибнет, а адк, в свою очередь, выживет. Стоящий же на месте адк даст очень малое количество тычек и быстро скопытится от лезущего на него агрессора.

•дпс/dps — damage per second

•бурст/burst — прожатие всех скилов в одного противника, с целью внести свой максимальный урон за меньшую единицу времени ~1-1,5 сек. Бурстят обычно ассасины (Талон, ЛеБланк), маги - прокастеры (Райз) и адк - прокастеры (Грейвс).

•ингейдж/engage - буквально ВРЫВ одного из игроков в кучу врагов с целью дезориентации/впитывания всех скиллов. Обычно дальше следует быстрое наступление тиммейтов (ну или просто обоссанный врыватель быстро ретируется на лоухп или не ретируется)

•дисингейдж/disengage - мера противодействия ВРЫВУ, которая заключается в том, что бы минимизировать позиционное преимущество после\во время ВРЫВА, а то и полностью обратить его против противника. Самый очевидный пример - ульт Нами..

•харасс/harass - процесс держания в напряжении оппонента на линии с помощью автоатак и/или скиллов с целью отзонить врага от опыта, или даже снизить врагу здоровье до отметки, при которой с помощью прокаста или помощи джанглера можно будет его убить.

•бебисит/babysit - буквально "нянчить". Бебиситят обычно джанглеры с целью максимально выбить из игры определенный лайн\чемпиона. Бейбиситят свой лайн, который сноуболится, вражеский, который без эскейпов\плохой игрок(например пушит без вардов).

•overextend

Ссылки

http://ru.leagueoflegends.wikia.com/wiki/League_of_Legends_Wiki - в описаниях предметов, скилов, etc есть очень подробный и полезный спойлер про то, как оно работает

http://gaming.stackexchange.com/questions/tagged/league-of-legends - дотабагет, вопросы и ответы от SO

Список неймфагов треда:
Даску прикольный чел))
Даску плес))

“I approve of this FAQUE”
Dimmondprox

Brushy brushy
SivHD

“подшейтесь сцук пздц)))”
gamadrilberg

“Обратите на меня внимание”
Кайлодаун

“хочу лизать пяточьки тяночьке тристаночьке”
неопознанный еблан

Ну, ребятки, может небольшой раздел по абузе пускай будет, ап эло важно не?(Можно просто по апу эло, а не список чампов, когда именно данная цель ставится)
Пускай будет, но не петросянский, как до этого.(Но гарена меня купить сагитировали)

Вставлю своё мнение - мета меняется слишком быстро, а гайд надолго останется, к тому же у многих слишком разные вкусы и предпочтения в ролях и типах героев. Пусть лучше сами выбирают себе по фрипику героев, чем следуют таким советам

Считаю, что можно сюда написать чемпионов для новичков (без тиров типа серебро/голда) с обязательными пояснениями. Не знаю как кому, но лично мне на первых порах не хватало таких коротких пояснений по героям и я постоянно лез в тред и просил их.

Для этого есть часть про “ясуо зеда лисина ривен вейн”, там можно указать, что лучше играть на героях с наименьшим требованием к механике

Есть ловлики для этого, пушто описывать скилы каждого героя ты ебанёшься.

Талон заебись аоешить малолеток, Кудислав одобряет