

LEAGUE OF LEGENDS®



LEAGUE OF LEGENDS

Table of Contents

1. Prehľad hry.....	3
1.1 Žáner.....	3
1.2 Platforma.....	3
1.3 Cieľová skupina.....	3
1.4 Súhrn hry.....	3
2. Mechanika hry.....	3
2.1 Základná hrateľnosť.....	3
2.2 Ovládacie prvky.....	4
2.3 Priebeh hry.....	4
2.4 Ciele.....	4
3. Postavy.....	5
3.1 Šampióni.....	5
3.2 Príklad šampióna.....	5
4. Úrovne a prostredie.....	5
4.1 Mapy.....	5
4.2 Terén.....	6
4.3 Ciele na mape.....	6
5. Výtvarný štýl a grafika.....	6
5.1 Vizuálny dizajn.....	6
5.2 Používateľské rozhranie.....	7
6. Audio dizajn.....	7
6.1 Zvukové efekty.....	7
6.2 Hudba.....	7
7. Plán po vydaní.....	8
7.2 Podpora po spustení.....	8

1. Prehľad hry

1.1 Žáner

Online bojová aréna pre viacerých hráčov (MOBA).

1.2 Platforma

PC, macOS.

1.3 Cieľová skupina

Od tínedžerov až po dospelých (13+), fanúšikov akčných a tímových strategických hier, s prvkami fantasy.

1.4 Súhrn hry

League of Legends je rýchla, online hra, ktorá spája rýchlosť a intenzitu RTS s prvkami RPG. Dva tímy po piatich hráčoch, z ktorých každý stojí proti sebe v strategických bitkách na rôznych mapách, s primárnym cieľom zničiť Nexus súperovho tímu, ktorý sa nachádza v srdci ich základne.

2. Mechanika hry

2.1 Základná hrateľnosť

Cieľ: Zničiť nepriateľský Nexus a zároveň brániť svoj vlastný.

Družstvá: 5 hráčov v družstve.

Roly: Hráči si vyberajú z rôznych rolí, vrátane: Top Lane, Mid Lane, Bottom Lane (ADC), Support a Jungle.

Šampióni: Viac ako 150 šampiónov, z ktorých každý má jedinečné schopnosti a herné štýly.

2.2 Ovládacie prvky

Pohyb:	Pre pohyb kliknutie pravým tlačidlom myši.
Schopnosti:	Klávesy Q, W, E, R pre schopnosti šampiónov.
Základné útoky:	Kliknutie pravým tlačidlom myši na cieľ.
Položky:	1-6 kláves na aktiváciu položiek.
Komunikácia:	Enter zadajte pre chat, G pre ping.

2.3 Priebeh hry

Early Game:	Zamerajte sa na farmárčenie, získavanie skúseností a zabezpečenie prvých cieľov.
Mid Game:	Zapojte sa do šarvátok, ovládnite ciele ako Dragons a Rift Herald.
Late Game:	Koordinujte tímové boje, zaistite Barona Nashora a vytlačte pruhy, aby ste zničili nepriateľskú základňu.

2.4 Ciele

Primárny cieľ:	Zničte nepriateľský Nexus.
Sekundárne ciele:	Veže, inhibítory, Dragon, Rift Herald a Baron Nashor.

3. Postavy

3.1 Šampióni

- Filozofia dizajnu:** Každý šampión je navrhnutý s jedinečným súborom schopností, ktoré vyhovujú rôznym herným štýlom a stratégiám.
- Úlohy:** Šampióni sú kategorizovaní do rolí ako Assassin, Fighter, Mage, Strelec, Support a Tank.
- Schopnosti:** Každý šampión má štyri schopnosti (Q, W, E, R) a pasívnu schopnosť.

3.2 Príklad šampióna

- Meno:** Ahri
- Úloha:** mág
- Schopnosti:**
- ◆ **Passive:** Essence Theft
 - ◆ **O:** Orb of Deception
 - ◆ **W:** Fox-Fire
 - ◆ **E:** Šarm
 - ◆ **R:** Spirit Rush

4. Úrovne a prostredie

4.1 Mapy

- Summoner's Rift:** Primárna mapa s tromi jazdnými pruhmi, džungľou a základňami.
- Howling Abyss:** Jednopruhová mapa pre herný režim ARAM (All Random All Mid).

Twisted Treeline: Menšia mapa s dvoma jazdnými pruhmi a džungľou (ukončená, ale dôležitá v kontexte starších verzií).

4.2 Terén

Dráhy: Top, Middle, Bottom - cesty pre minionov a šampiónov

Jungle: Oblasti medzi pruhmi obsahujúce neutrálne príšery a buffy.

Základne: Miesta, kde sa tímy objavujú, nakupujú predmety a bránia svoj Nexus.

4.3 Ciele na mape

Veže: Obranné štruktúry, ktoré chránia pruhy a základňu.

Inhibítory: Štruktúry, ktoré keď sú zničené, umožňujú tímu vyslať silnejších minionov.

Nexus: Hlavná budova, ktorá musí byť zničená, aby ste vyhrali hru.

Neutral Monsters: Skladajú sa z nasledovných - Dragon, Rift Herald a Baron Nashor, ktoré poskytujú bonusy a výhody.

5. Výtvarný štýl a grafika

5.1 Vizualný dizajn

Umelecký štýl: Štylizovaný a farebný so zmesou fantázie a realizmu.

Dizajn šampióna: Každý šampión má odlišnú vizuálnu identitu, ktorá odráža jeho tradíciu a schopnosti.

Prostredie: Podrobné a dynamické, s dôrazom na vizuálnu prítlačivosť a prehľadnosť hry.

Vizuálne efekty: Špeciálne pre každého šampióna, veľmi výrazné, ale s ohľadom na funkciu. Pomáhajú hráčovi vizualizovať, miesto dopadu alebo radius určitej schopnosti.

5.2 Používateľské rozhranie

- HUD:** Zobrazuje zdravie, manu, schopnosti, cooldowny, minimapu a herný čas. Ich rozloženie si môže každý hráč prispôbiť podľa vlastných preferencií.
- Minimapa:** Zobrazuje prehľad mapy vrátane pozícií spojencov, nepriateľov a cieľov. Nad ňou sa objavujú ikony šampiónov v prípade ich dočasného úmrtia aj spolu s časovačom.
- Tabuľka výsledkov:** Poskytuje informácie o štatistikách hráčov, skóre tímov a cieľoch.

6. Audio dizajn

6.1 Zvukové efekty

- Šampióni:** Každý šampión má vlastné hlášky nahrané dabérmi. Zaplňujú tiché chvíle medzi súbojmi a niekedy majú špeciálnu interakciu s inou postavou.
- Špeciálne schopnosti:** Jedinečné zvuky pre každú schopnosť poskytnúť spätnú väzbu a ponorenie.
- Zvuky prostredia:** Zvuky okolia, ktoré odrážajú nastavenie mapy.
- Objektívne podnety:** Zvukové podnety na prijímanie cieľov ako Dragon a Baron Nashor.

6.2 Hudba

- Hudba v hre:** Dynamická hudba, ktorá sa mení na základe herných udalostí.
- Champion Themes:** Jedinečné hudobné motívy pre niektorých šampiónov počas ich vydania.

7. Plán po vydaní

7.2 Podpora po spustení

Opravy a aktualizácie:

Pravidelné aktualizácie na vyváženie hry, zavedenie nového obsahu a opravu chýb.

Zapojenie komunity: Pokračujúca interakcia s komunitou hráčov pre spätnú väzbu a udalosti.

Esports: Podpora súťažného hrania a profesionálnych turnajov.