

Trenermanual i League of Legends



Innholdsfortegnelse

Introduksjon	3
Spillet mål og mening	3
De fire fasene	3
Coaching	3
Hjelpemidler	4
Key bindings	4
Kiting	4
CSing	5
Wavemanagement	5
Jungling	6
Jungle tracking	6
Tradepatterns	7
Map awareness	7
Unngå ganks	7
Strongside/Weakside	7
Roaming	8
Fogging	8
Warding	8
Mid prio	9
Arbeidsoppgaver i teamfights	9
Ordbok	10
Endringslogg:	12
07.02.2022	12

Introduksjon

Denne guiden sikter til å hjelpe alle coacher som ønsker å lære seg å coache League of Legends på et breddeidrettsnivå. Manualen er skrevet med bakgrunn fra coaching av spillere som har rangeringen silver til platinum, og sikter seg inn på coacher som ønsker å kunne gi disse spillerne et springbrett mot høyere nivåer. Manualen bærer preg av at coachingen skal foregå sekvensvis, og over en lengre periode. Samtidig er det gjort et forsøk på å lage et opplegg som kan kjøres etter coachen sitt eget ønske.

Bakerst i manualen finnes det en begrepsguide dersom det er ønskelig å søke opp hva enkelte forkortelser eller engelske ord betyr.

**Et hvert tema vil ha en egen video hører til. Trykk
venstre musklikk på overskriftene markert med blå tekst for å komme til
YouTube-videoene!**

Spilletets mål og mening

League of Legends er et MOBA, der det i kompetitiv setting alltid spilles fem mot fem. Målet med spillet er å ødelegge motstanderens base (Nexus.) Det er mange veier til det målet, og som regel er det laget som klarer å skaffe mest gull eller drakes som vinner. Det krever godt samarbeid og flyt i kommunikasjonen hos et lag som ønsker å hevde seg i toppen av Norge. Spilletets faser er fire-delt: Draftphase, earlygame, midgame og lategame. Fasene spilles uten pauser, og enhver fase vil påvirke den neste fasen i stor grad.

De fire fasene

Draftphase avgjør hva slags kombinasjon av champions et lag spiller. Alle champions har forskjellige styrker og svakheter, og noen champions er sterke mot andre champions. Draftphase er derfor avgjørende for det som skjer i earlygame, ettersom champions i stor grad har forskjellige muligheter man kan benytte for å skaffe seg en fordel. Earlygame er preget av god planlegging, og spesielt om man har fått en komfortabel komposisjon av champions ut av draftphase. Fasen åpner spesielt opp for innøvde og godt etablerte strategier som kan gi lag som trener mye en stor fordel inn mot midgame.

Den tredje fasen, midgame, er det som ofte blir kalt ventefasen. Ofte så er fasen preget av at et lag har kommet ut med en fordel fra earlygame, og at de nå forvalter denne fordelingen etter beste evne. Det er på slutten av midgame, og mot lategame at champions er på sitt sterkeste i forhold til nøytrale elementer på kartet (Towers, drakes etc.). Og det er også derfor det er nødvendig å spille igjennom midgame, før man etter hvert kan komme til spillets siste fase, lategame.

Det er nå kampen skal avsluttes, enten det er ved en normal avslutning, der det ledende laget endelig vinner etter en lengre periode med oppbygging av gull-ledelse, drakes eller baron, eller at det andre laget gjør et comeback og kanskje i løpet av få minutter går fra tap til seier.

På klokken ingame er fasene preget av tempoet i spillet, men på klokka ser det typisk slik ut: Draftphase (00:00). Earlygame (00:00-14:00). Midgame (14:00-30:00). Lategame (30:00-spillets slutt.)

Coaching

Nå som vi har fått unnagjort det obligatoriske, eller formelle på introduksjonsiden, så er det på tide å ta tak i det som er moro, coaching. Hvordan skal du få elevene dine til å forbedre seg? Coaching-biten tar ikke høyde for hvor pedagogisk man er som coach, men sikter heller på å informere og veilede coacher på den faglige biten av League of Legends.

Manualen skiller på to typer coaching: Individuell coaching, og coaching av et lag. Ofte kalt mikro-coaching og

makro-coaching. Enhver spiller må naturligvis beherske både det individuelle og lagspillet om de ønsker å bli en god e-sport utøver.

Hjelpemidler

I league of legends er det noen ting en må tenke på selv før kampen har startet, hvilken champion skal jeg velge her? Hvilke runes skal jeg bruke? Hvordan ser builden min ut?

For å gjøre dette lettere så bruker de fleste league of legends spillere noe form for hjelpemiddel slik at de slipper å tenke på alt dette selv. Vet du ikke hvilken champion du bør velge mot motstanderen sin? Da kan du slå opp hvilke champions som gjør det bra mot akkurat den. Usikker på hvilke items du skal bygge eller hva slags runes du bør velge? Kanskje du lurer på hva de aller beste spillerne gjør på favoritt champion din.

[lolvvv](#) - Denne nettsiden er perfekt for deg som er nysgjerrig eller vil kopiere de profesjonelle sine valg. Her kan du søke på en champion og får deretter opp en liste over alle kamper som profesjonelle spiller har spilt på den championen nylig, du får se alt fra runes til item build.

[lolalytics](#) - Dette verktøyet brukes til å se hva slags runes som blir brukt mest på en spesifikk champion. Det kan også finne ut av hvilken matchup som er best eller verst for en spesifikk karakter. For eksempel hvis jeg vil vite hva som er best mot Viktor mid kan jeg slå opp akkurat det.

[opgg](#) - Her vil en kunne se alt av statistikk fra en spesifikk spiller. Man kan se hvordan en presterer selv på ulike champions. Du kan også slå opp profesjonelle spillere for å se hva de spiller om dagen eller for å se repriser av kampene dem sin, såkalte VODS.

[blitz](#) - Dette er en nedlastbar app som kan hjelpe deg med items in-game, og i tillegg vil den tracke jungle-camp spawntimers. Dette er verktøy som ikke er like optimalisert som for eksempel lolvvv sine builds, men samtidig er det ofte bra nok dersom man har trøbbel med å gå inn og ut av spillet for å se hva slags items som er bra. Appen kan også hjelpe deg med runes, men igjen, ikke på det høyeste nivået av league of legends.

[lowkey](#) - Dette er en app som tar opp skjermbildet ditt (POV), og som du kan bruke til å se igjennom situasjoner der du lurer på hvorfor/hvordan noe skjedde, og hva du kunne gjort annerledes. VOD-reviewing er en av de viktigste verktøyene for å bli bedre i spillet.

Key bindings

Hva: Går ut på å optimalisere taster og innstillinger en bruker når en spiller.

Hvordan: Det er en rekke innstillinger som en burde bruke for å ta gameplay sitt til neste nivå, for eksempel av en bruker tastatur for å oppgradere spells eller ikke spiller med låst kamera.

Hvorfor: Som alle andre typer konkurransespill så handler league of legends om veldig små marginer, derfor er det viktig å optimalisere alle sider av spillet, om jeg kan spare et halvt sekund i en fight ved å bli vandt til noen andre taster på tastaturet så gjør jeg gjerne det.

Kiting

En av de mest fundamentale forskjellene på spillere i gold kontra diamond + er bruken av kiting. I praksis vil kiting enkelt og greit si at man beveger seg mellom hvert auto attack eller spell, gjerne ved å kansellere

animasjonen av handlingen slik at en får gjort det, men en bruker da mindre tid på det. Dette er noe som bør være så naturlig som å puste for en god league of legends spiller, du vil alltid ha champion din i bevegelse og bruke så lite tid som mulig på ting som forhindrer det.

Attack move er en spesifikk innstilling i league of legends. Denne gjør slik at en alltid angriper den nærmeste motstanderen til seg selv, denne er veldig grei å bruke når det er mye som skjer på en gang og en ikke kan konsentrere seg for hvem en auto attacker, som i kaotiske team fights.

CSing

CS betyr creep score eller hvor mange minions en har fått siste slaget på/drept. Å drepe minions er veldig viktig fordi det er en av hovedinntektskildene til gull. En får også xp (experience) fra de, men da trenger en bare være i nærheten når de dør.

Benchmarks på CS nummer handler hovedsakelig om hvor mange minions en dreper i gjennomsnitt hvert minutt eller cspm. Dette er hovedinstrumentet en bruker for å finne ut av hvilket nivå en er på når det kommer til last hitting.

$Cspm = CS / \text{antall minutter}$

	Gold	Platinum	Diamond	Master+
Bra	6,5	7,0	8,0	9,0+
Ok	6,0	6,5	7,5	8,5
Dårlig	5,0	5,5	6,5	7,5

Praksis: Det er ikke så mange triks når det kommer til god CSing, det gjelder egentlig bare å øve. Gjerne gå inn i practice tool og bruk 10-15 min og bare last hit med basic attacks på en champion du spiller mye.

Wavemanagement

Hva: Å **freeze** betyr å stoppe motstanders minions foran eget tårn i en defensiv posisjon.

Hvordan: Når man tvinger igjennom en freeze gjør man ofte dette ved å dra enemy minions vekk fra eget tårn (slik at de ikke dør til tårnet). Slik at når neste runde med minions ankommer lanen vil enemy minions være i flertall. Da vil enemy minion naturlig nok drepe dine minions.

Hvorfor: Freezing gjøres hovedsakelig enten for å holde en defensiv posisjon i lanen eller for å angripe motstanderen ved å putte dem i en risikabel posisjon fordi de må overextende for å slå på waven. I praksis så tvinger freezing motstanderen til å slå på waven fordi han mister CS (eventuelt exp) hvis ikke, grunnet antall minions i waven på hver side.

Hva: Slowpushing vil si å pushe så sakte som mulig.

Hvordan: Slowpushing i praksis kan beskrives som å bare laste hitte minions, slik at waven bygger seg så stor så mulig før den treffer motstanders tårn.

Hvorfor: Slowpushing har mye forskjellige fordeler. Ved å bygge opp en stor wave blir det vanskeligere for motstanderen å trade på deg og å ganke deg. Du får også et større tidsrom til å gjøre det du vil når waven treffer motstanderen sitt tårn fordi det tar lengre tid for han å drepe 3 waves kontra 1. I tillegg er det større gevinst å drepe motstanderen fordi han mister mer minions.

Hva: Fastpushing er å pushe så fort som mulig.

Hvordan: En fastpush kan gjøres på mange måter, målet er å bruke en adekvat mengde ressurser for å pushe en wave så fort som mulig.

Hvorfor: Som slowpushing er det mange hensikter ved fastpushing. En kan gjøre slik at motstanderen misser minions ved å pushe waven inn i tårnet dems når de ikke er der. Ofte bruker man en fastpush for å ha initiativ på kartet. Det betyr for eksempel at man kan være først til objekter. Det er også anvendelig for å sørge for å unngå et ubehagelig wave state i fremtiden.

Jungling

Akkurat som foreldre i et fly må ta på sin egen oksygenmaske først, før de hjelper barna sine så må junglers sørge for at de selv er i en god posisjon før de kan begynne å hjelpe lanersa sine. Du er til mer hjelp for lanerne dine generelt desto sterkere du er. Dette går ut på at istedenfor å gå for en gank som er 50/50 sjanse for å funke kan du heller gå for å farme resten av campsa dine.

Måten en spiller jungle på varierer på championen man spiller, en spiller mer aggressivt på Elise som veldig gjerne skal få i gang tårn dive kontra Karthus som helst vil komme seg uforstyrret til lvl 6. Det hjelper gjerne å tenke gjennom hva du vil få til early game mens du er i loading screen, for eksempel toplane matchup er eksplosiv så kan det være smart å ganke top early. Å sette en enkel plan hjelper deg med å finne ut hva du bør gjøre før du sitter midt i det. Planen vil variere fra kamp til kamp og det er her erfaring og repetisjon kommer inn.

Når det gjelder hvordan en skal holde styr på motstanderen sin jungler går det mye på intuisjon, men det er et par triks en kan ta til nytte. En jungle camp representeres som 4 cs, så basert på antall cs/4 kan en finne ut av hvor mange camps motstanderen har tatt, hvis en da også vet hvilke buffs de har og hvilke camps som er typisk å ta på den championen kan en utlede ikke bare hvilke camps han har tatt med også i hvilken rekkefølge med veldig høy suksessrate.

Dette er nyttig informasjon for å finne ut av hvor han kommer til å oppholde seg de neste minuttene og om du har mulighet til å counter jungle. For eksempel om red side sin jungler startet på red buff og deretter tok han raptors, så dør raptors på 02:10 og siden respawn time på neutral camps (utenom buffs) er 02 minutter og 15 sekunder så vil de respawnne på 04:25. Da vet vi at om vi er klare på 04:25 til å være på enemy raptors har vi muligheten til å ta de fra han.

Timers:

Red (05:00)	Raptors (02:15)	Wolves (02:15)	Blue (02:15)	Gromp (02:15)
01:50->06:50	02:10->04:25	02:30->04:45	02:45->07:45	03:00->05:15

Jungle tracking

Hva: Jungle tracking går ut på å spore motstanderen sin jungler slik at en kan ta valg ut i fra hvor han befinner seg.

Hvordan: Det er et par enkle triks en kan bruke: 1. Hvis en følger med på mini mapet fra 01:30-01:50 så kan man se hvilke motstandere som kommer seint til lanen, da er det trygt å si at jungleren starten på den siden av kartet og kommer til å bevege seg mot den andre siden. 2. Om motstanderen sin jungler er på vei mot deg eller om en ikke vet hvor han startet er det spesielt 2 tidspunkt hvor en skal være obs på at en kan bli ganket, 02:50-03:00 og 03:25. Husk at 1 camp = 4 CS, så hvis du deler antall CS på 4 når du trykker tab, så vet du hvor mange camps han har clearert siden sist du så han!

Hvorfor: Om en vet hvor motstanderen sin jungler er kan en gjøre informerte avgjørelser på hvordan en på best mulig måte skal spille lanen sin. For eksempel: jeg vet at motstanderen sin jungler er på vei vekk fra meg derfor kan jeg spille ekstra aggressivt.

Avansert: Det fins mange metoder å få tak i eller utnytte informasjon om hvor motstanderen sin jungler er: En kan plassere en ward på en av motstanderen sine buffs, slik at en vet hvor han starter. Dette kan man også utnytte når som helst under en kamp, så lenge man har muligheten kan en gå inn i motstanderen sin jungle og plassere en ward på campen hans.

Tradepatterns

Dette er et tema som er veldig vanskelig å undervise i, så tipsene vi presenterer her er heller basert på hva det er, hvordan man øver på det, og hvorfor det er viktig.

Hva: Tradepattern er mellom to eller flere champs, oftest omtalt i lanephase. Helt enkelt er det ofte en spesiell rekkefølge, og timing på når champs kan trade i enhver matchup. Det kan bli uhyre komplisert i en dårlig matchup, eller veldig enkelt i en god matchup.

Hvordan: For å øve på tradepatterns er det lurt å skaffe seg 1v1 eller 2v2 partnere, gjerne på cirka samme nivå. Man kan holde på i det uendelige for å finne ut av et gunstig mønster for championen du spiller. Det som ofte chiller gode og dårlige laners er hvor gode de er på å skjønne når, og hvordan de kan trade i samtlige matchups.

Hvorfor: Vi må vite hva tradepatterns er for å identifisere disse ingame. Hvis vi vet hva det er, og hvordan man blir god på det så er man langt på vei til å bli en bedre laner. Jo flere matchups du klarer å spille din/e champs i, desto oftere kan du velge disse champsa uten risiko for å tape veldig hardt i en countermatchup.

Map awareness

Hva: Map awareness vil si hvor god oversikt en har over kartet.

Hvordan: Første steg er å ta inn denne informasjonen, for deretter å kunne avvende den på en praktisk måte. For eksempel: Du spiller midlane og du ser enemy jungle går over en ward på nedre del av kartet, dermed lener du deg mot motsatt side slik at det blir vanskeligere å ganke deg.

Hvorfor: Dette er viktig å kunne fordi en kan plukke opp mye informasjon om hvordan gamet er ved et lite blikk. En kan se hvilke motstandere som viser seg, hvor laget ditt har vision, hvor lag kameratene dine er og hvor minion waves er i andre lanes.

Anbefalt øvelse:

Hver gang du dreper en minion eller jungle monster se ned på mini mapet. Dette er god trening for å bli vant til å se ned på mini mapet, neste steg etter en er god på dette er å faktisk fange opp informasjonen en ser på og til slutt å kunne bruke denne informasjonen i sitt eget spill. I tillegg kan det være lurt å øve seg på F-keys. Dette er F1 F2 F3 F4 F5 som er bundet til ditt lag sine champs, top-bot og vil sentrere kameraet ditt på lagkameraten din. Da får du et mer korrekt overblikk over hva som skjer fights, ganks eller sieges, uten at du må bruke din på å flytte kameraet manuelt.

Unngå ganks

Hva: Handler om å gjøre seg selv vanskelig å ganke ved å praktisk anvende den informasjonen en tar inn gjennom jungle tracking og map awareness.

Hvordan: Om man har en god ide av hvor motstanderen sin jungler er kan en lene seg til motsatt side av lane og/eller spille mer forsiktig. En kan også lene seg mot der man har vision så er man også trygg.

Hvorfor: Det meste i league handler om min/maxing, at du får så mye ut av alt du gjør, ved å unngå ganks gir du mindre gull og xp til motstanderen samtidig som du selv får mer xp og gull.

Strongside/Weakside

Hva: Strongside og weakside er begreper som i bunn og grunn beskriver hvilken del av kartet et lag putter mest ressurser på.

Hvordan: Automatisk sier vi at en side av kartet er “weakside” når din jungler starter pathen sin derifra. Motstatt side av kartet blir da “Strongside” siden din jungler er på vei til den siden av kartet. Senere i spillet defineres strong og weakside ofte av hvor jungler er, eventuelt hvor mid pather etter en fast push, eller hvor en support roamer.

Hvorfor: Det er viktig å definere en tydelig gameplan, og den skal helst omfatte hvordan man strategisk kan vinne gamet. Det vil si hvilken din av draften som gjør at du har størst sjanse til å vinne. Er det en carry top? Eller kanskje du har tank top, og carrien din bot? Ofte bestemmer draft mer enn noe annet hvilken side av kartet som kommer til å tilbringe mest tid i det vi kaller weaksideposisjon.

Øvelse: Spill et par games hvor du er meget bevist på JungleTracking, slik at du kan definere hvilken side av mappet som er weakside, og automatisk da hvilken side som er strongside. Spør deg selv, hva hadde vært best for mitt lag dette gamet? Hvem er wincondition?

Roaming

Vi kan koke ned roaming til å bevege seg utafor lanen sin. Spesielt for support og mid er roaming viktig å få med seg, men det kan også brukes som toplaner eller adc.

Det viktigste å ta med seg fra roaming er når en burde roame og når en ikke burde, dette varierer veldig fra rolle til rolle. For eksempel support har minst å gjøre i lane fordi han ikke er bundet til å farne minions, men han har fortsatt et ansvar for å sørge for at adc mister minst mulig når han bestemmer seg for å roame.

Mid er veldig fleksibel når det kommer til roaming og mister gjerne ikke mer enn max en wave for å roame. Det å roame på en cannon wave kan også gi deg mer tid til å gjøre det du vil. Ideelt så er det du som akkurat har pushet waven inn i motstanderen sitt tårn før du bestemmer deg for å roame, slik at du mister minst mulig.

Fogging

er sentralt for samtlige roller og det fungerer egentlig veldig enkelt i praksis. Det går ut på å være i motstanderen sin fog of war, slik at de ikke ser deg på kartet. Dette fungerer på samme prinsipp som schrödingers katt, om motstanderen ikke vet hvor du er må de respektere flere potensielle handlinger du kan ta, men om de vet hvor du er blir potensielle steder du kan være redusert til en.

Warding

Hva: Warding er et veldig enkelt konsept på overflaten, det handler i praksis om å plassere wards på en strategisk god måte.

Hvordan: Det viktigste å kunne med warding er de mest effektive stedene å warde og når en skal warde. Om en mistenker at en kommer til å bli ganket snart er det lurt å putte ut en ward på det stedet en tror en kommer til å bli ganket fra.

Hvorfor: En typisk tabbe for mange spillere er at de ikke har en hensikt med wardingen sin, det hender ofte at de plasserer wards på et tidspunkt hvor de ikke får nytte av de, for eksempel om enemy jungle starta topline og du plasserer en ward på 02:10 topline så gir det deg null value 9/10 ganger.

Mid prio

Hva: Mid priority vil si den som har “push” i midlane. Altså den som gjør slik at waven sin går inn under motstanderen sitt tårn først har muligheten til å bevege seg ut av lanen først fordi de ikke mister noen ting på det.

Hvordan: En kan oppnå push i midlane gjennom flere metoder. Noen ganger klarer midlaneren å få det til selv på grunn av individuelle ferdigheter eller på grunn av sånn championen dem sin fungerer. Andre ganger trenger midlaneren hjelp av jungle eller support for å få det til: gjennom vision ved hjelp av wards, de kan ganke motstanderen sin midlaner eller de kan rett og slett bare pushe ut waven sammen med midlaneren sin.

Hvorfor: Dette er en av de største faktorene som påvirker hvordan early game utspiller seg. Laget med push i midlane kan velge hva som skjer fordi de har først trekk. Om team X bestemmer seg for å dive bot turret er det opp til team Y å enten prøve å forsvare seg eller prøve å ta noe på andre siden av kartet. Den som har midpriority når en play skjer vil enten være først på playet, eller kunne matche enemy mid og vinne ressurser på det mens minions dør til tårnet for enemy mid.

Arbeidsoppgaver i teamfights

Vi kan tenke på teamfighten som at alle har hver sin individuelle rolle i kontekst av hvordan gamet er. Det viktigste spørsmålet **frontline/melee** champions må spørre seg er om de må peele/forsvare sine egne damage dealers eller om de må gå inn og prøve å drepe motstanderen sin damage dealer. Må du dive eller peele.

Som oftest ender **backline/ranged** champions med å angripe det som er nærmest dem slik at de er så safe som mulig. Hele cluet med å være backliner er å gjøre så mye damage samtidig som man er så safe som mulig, det å balansere de to.

Når en snakker om hvert individuelle game så kan man gå enda dypere inn i detaljer på hvordan en teamfight burde gå for seg. Gjerne så blir det satt regler på at man kan engage etter X spell har blitt brukt eller man må spare for eksempel Tahm Kench R for å redde noen fra Camille R.

Ordbok

Abilities	Form for angrep som ofte krever tid/mana/energy e.l.
AOE	Area of effect - brukt om abilities som kan treffe flere champions
Blue Buff	En junglecamp som gir fordel over lengre tid
Buff	Positivt tilskudd av ressurser til en eller flere champs
Build	En samling av items for champs
Camps	Jungle-versjonen av minions/waves
CC (Crowd Controll)	Abilities som gjør det vanskelig, eller umulig for en motstander å bevege seg.
Counter jungle	Ta motstanderen sine junglecamps
CSing	Få siste slag på en minion
Dives	Gank som foregår under et beskyttende tårn
Disengage	Stoppe et angrep
Drakes	Viktig objektiv som gir små buffs, fire stk gir drakesoul
Drakesoul	Veldig sterk buff
Engange	Starte et angrep, for eksempel i en teamfight
Gank	Overtall av spillere i et område, ofte for å drepe en motstander
Gromp	En junglecamp
Herald	Et objektiv som gir mye press på towers
Items	Gjenstand kjøpt for penger for å styrke champion
Jungle	Betegnelse på rollen som dreper jungle-dyr og ganker lanes
Keystone	Hovedrunen
Kiting	Bevegelse mellom angrep
Krugs	En junglecamp
Lane assignment	Hvilken lane en spiller skal åpne i etter en recall
Laner	top, mid og botlanere er roller.
Minions	Små krigere som gir gull ved lasthitting (CSing)
Matchup	To eller flere champions i interaksjon med hverandre
Minimap	Oversikt av kartet
Nerf	Negativ tilskudd av ressurser til en eller flere champs
Overextende	Å bli for lenge, strekke seg for langt
Objectivecaller	Den som styrer objektiver
Poke	Langdistanse angrep som angreper helsepoengene til enemy
POV	Point of view
Raptors	En junglecamp
Red buff	En junglecamp som gir fordel over lengre tid
Roaming	Bevegelse på kartet for å skape usikkerhet eller overtall
Root/Snare	(CC) der motstanderen ikke kan bevege seg.
Rotation	Bevegelse på kartet for å utføre en bestemt plan
Runes	Forberedende buffs man tar med inn i kartet
Sandboxing	Repetitive oppgaver

Håkon Solberg & Anders Lilleengen for KAOS E-sport Coaching

Scrim	Avtalt treningskamp
Shotcaller	Den som tar valg for laget
Silence	(CC) der motstanderen ikke kan bruke abilities
Skirmish	6 eller færre møtes i et slag
Slow	(CC) der motstanderen beveger seg tregere
Stun	(CC) der motstanderen ikke kan bevege seg.
Summoner Spells	To valgfrie abilities alle champs kan ha
Suppress	(CC) der motstanderen ikke kan gjøre noe
Targetcaller	Den som styrer teamfights
Teamfight	De fleste fra begge lag (7+) møtes i et slag
Tower	Del av basen, gir gull til enemy hvis det dør
Towerplates	Del av tower, gir gull til enemy hvis det dør
Tradepatterns	Angrepsmønster
Ultimate	Den beste abilitien
VODS	Video av eget spill
Wolves	En junglecamp
Waves	Flertallsord for Minions
Ward	"utskikkstårn" som gir vision

Endringslogg:

07.02.2022

- Endret overskrifter (farger – blå markerer hot-link
- Endret innholdsfortegnelse
- Endret overskrift på dokumentet
- Oppdatering av tabeller
- Korrekturlesing