**Videojáték függőség, egy League of Legends játékos szemével**

Fábián Tímea Nikolett – RDDZXA

[timeanikolett2002@gmail.com](mailto:timeanikolett2002@gmail.com)

Szerepjáték és Gamerkultúra – PPK-EKTI:9

A videojáték függőség ugyanannyira jelen van a mindennapokban, mint akármelyik másik szenvedély betegség. Engem is magába rántott ez a jelenség, ami több ezreket késztet „csak még egy játék” elindítására. Következő esszémben tehát saját tapasztalatokról fogok beszámolni és kicsit mélyebre ásva megpróbálok választ keresni a kérdésre, hogy miért is alakulhat ki videojáték függőség az emberekben.

A videojátékokat genre szerint elég sok osztályba lehet bekategorizálni. A végeredmény mégse más. Lehet, hogy egy single player RPG(role play game)-re függsz rá vagy egy online FPS(first person shooter)-re, a vége mindig az lesz, hogy órákon át a képernyőre tapadó szemekkel feledkezünk meg a valóságról és annak minden apró ügyes bajos dolgáról.

Az évek folyamán sok játékot kivittem és több fajtáját is megtapasztaltam a függőségnek. A legérdekesebb mind közül, a legtovább tartó, amit ebben az esszében részletesebben kiveséznék, a League of Legends-el való tapasztalatom. Lassan 6 éve játszom ezzel a játékkal, mondhatni napi szinten. Na de, mi is az a League of Legends és miért utálja mindenki?

League of Legends egy MOBA aka Multiplayer Online Battle Arena játek. 2 csapat van, mindegyikben 5-5 játékos és az a céljuk, hogy lerombolják az ellenséges csapat bázisát. Egy négyzet alakú pálya van. A két csapat a két ellentétes sarokban kezd: a kék csapat bal alul, míg a piros csapat a jobb felső sarokban. A pálya felosztható 3 ösvényre: ezek a Top, Mid és Bottom ösvények. A nevük elég szókimondó, a Top ösvény a négyzet oldalai mentén a bal és a felső oldal; a Mid ösvény maga az átló a két bázis között; a Bottom ösvény meg az alsó és a jobb oldal mentén halad. Az ösvényeken 3-3 tornya van mindkét csapatnak. A harmadik torony egy inhibitort őriz. A bázis szívében két egymás melletti torony védelmezi a csapat Nexusát, ezt kell megsemmisítenie az ellenséges csapatnak. Fontos megemlíteni azt is, hogy a pálya ellenséges térfelet és saját térfelünk tornyoktól távol eső részeit valamint a dzsungelt és minden egyes bokrot a pályán a Fog of War azaz a Háború köde fedi. Látási viszonyokat őrszemekkel lehet javítani. A dzsungeles szörny campeket falak választják el. A terep felépítése változhat a játék folyamán attól függően, hogy milyen sárkányok élednek.

A játékot egy meccskeresési fázis előzi meg. A játékos kiválaszthatja melyik 2 pozíción szeretne játszani ez lehet: Top, Jungle, Mid, ADC, Support vagy Autofill.

A Top a nevéből adódóan Felső ösvényre megy. Ide a tankosabb, több HP-val rendelkező karaktereket hozzák általában a játékosok. A célja, hogy a csapat frontvonalán küzdjön és a legtöbb sebzést elszenvedve tovább életben tartsa a csapatot. Nem rég terjedt csak el az a stratégia, hogy mi lenne, ha Top-on is egy távolsági karaktert hoznának, aki early game-ben annyira tönkreteszi az ellenséges tankot, hogy nem lesz sok haszna a későbbiekben.

Mid is egyértelmű, erre az ösvényre mágusokat vagy orgyilkosokat hoznak általában. A cél az ellenséges squishy, azaz kevés HP-val és armorral rendelkező hősök kiiktatása. A kísérletezők ide is előszeretettel hoznak távolsági karaktereket legyen az APC (= Ability Power Carry) vagy ADC (= Attack Damage Carry), sőt van, aki tankot hoz az orgyilkos párosítás ellen.

Az Alsó Ösvényre két játékos megy az ADC és a Support. Az ADC (vagy néha előfordul, hogy APC) célja a játék során minél többet életben maradni és ezáltal a legtöbb sebzést kiosztani a játék alatt. Itt jön képbe a Support, ugyanis az ő feladata az, hogy segítse a csapattársai életben maradását és biztosítsa a csapata látó viszonyait is. 4 féle kategóriába lehet sorolni a támogató karaktereket: gyógyító, pajszoló, támadó és tank.

Hátra maradt a Dzsungeles. Felvázoltam ugye a pályát, a 3 ösvénnyel meg a két bázissal, na de hova megy a Dzsungeles? Az ösvények közötti részt dzsungelnek nevezik. A négyzet másik átlója a folyó, ahol szabadon lehet közlekedni, ez választja el a két Dzsungeles térfelét. A folyón egyetlen lény mászkál fel-alá, az ártalmatlan sutyerák. Ő nem támad meg senkit. Van egy pajzsa, amit lefogó képességgel nagyon könnyen lehet hatástalanítani, de ha a karakter nem rendelkezik olyannal, akkor sem valami ördöngösség egy sutyit elhozni. Amelyik csapat elhozza, annak visiont biztosít a folyó azon részén. A dzsungelben 6 különböző camp van. Ezekből kettő buff, ilyen szikla testű rúna lények, az egyik kék (mana regenerációt és képesség visszatöltő idő csökkentést ad), a másik piros (életerő regenerációt ad és sebzés bónuszt). A másik négy csak aranyat ad a játékosnak, ezek: a kövek (mindig mikor megölöd akkor két kisebb lesz belőle, míg egy idő után nem osztódik tovább), a csirkék (egy nagy csirke szerű raptor és 5 kisebb), a farkasok (egy nagy és két kisebb), a béka (egy nagyobb lény, ami arany mellett egy kis HP-t is visszatölt az őt megölő játékosnak). Ezek a normális szörny kategóriába tartoznak. Ezen kívül vannak még epic szörnyek, ide tartoznak: a sárkányok, a Rift Herald és a Baron Nashor. A sárkányok a folyó alsó részén lévő fészekbe élednek, minden játék alatt más kombinációkban. A három különbőző típusó elementális sárkány éled egy játékban, a harmadik típusa megegyezik az azt követő sárkányok típusával valamint elemétől függően átformálja a terepet. Minden megölt sárkány bónuszt ad a csapatnak, ha az egyiknek sikerül 4 sárkányt megölni egy játék alatt, akkor megszerzi a Sárkány Lélek bónuszt, ami szintén az adott elementális sárkánytól függő erősítéseket ad. Öt ilyen sárkány van (pokoli, ócean, felhő, szikla, hextech) a játékban, a mostani évad elején 6 volt, de az egyik annyira erősre sikeredett, hogy muszáj volt kiszedniük a játékból (chemtech):

* pokoli: bónusz: sebzés; Sárkány Lélek bónusz: 3 másodpercenként a támadások mellé robbanó animáció társul és még több sebzés; terepmódosítás: eltűntet pár falat a dzsungelből, több robbanó növény lesz benne és még vörösre színezi helyenként a talajt, itt-ott láva is megjelenik
* óceán: bónusz: gyógyítás; Sárkány Lélek bónusz: növeli a passzív HP és mana regenerációt; terepmódosítás: esni kezd az eső, a bokrok megnőnek és virágok kerülnek beléjük valamint több gyógyító bogyó kerül a dzsungelbe
* felhő: bónusz: mozgási sebesség; Sárkány Lélek bónusz: gyorsabb mozgási sebesség és képesség visszatöltési idő csökkentés az ultikon; terepmódosítás: szél kezd fújni a dzsungelben bónusz mozgási sebességet adva annak, aki áthalad rajta és több felderító növényt helyez a dzsungelbe
* szikla: bónusz: armor és varázs ellenállás; Sárkány Lélek bónusz: minden harcon kívül töltött 5 másodperc után egy pajzsot rak a karakterre ; terepmódosítás: még több szikla és akadály jelenik meg a dzsungelekben
* hextech: bónusz: képesség gyorsaság; Sárkány Lélek bónusz: 2-8 másodpercenként villám lánc köti össze az egymáshoz közel álló ellenségeket és a sebzés mellé lassítja is őket; terepmódosítás: hextech portálok jellennek meg a térképen, amik segítségével át lehet teleportálni a dzsungel egyik feléről a másikra
* chemtech: bónusz: sebzés olyan ellenfelek ellen, akiknek nálad több HP-ja van; Sárkány Lélek bónusz: miután meghal a karaktered, „zombiként” feléled megnő a támadási ereje viszont folyamatosan csökken a HP-ja; terepmódosítás: a dzsungelt sűrű köd fedi be és nem lehet kilátni belőle csak akkor látod meg az ellenséget, ha már túl közel vagy hozzá

Van egy hatodik sárkány, ami csak akkor éled, amikor az egyik csapat megszerezte már a Sárkány Lelket, ez az Elder sárkány. A csapat amelyik leszedi a játék egyik legerősebb buffját tudja magának. Ez az erősítés annyit tesz, hogy amikor egy ellenséges játékos 20% HP alá kerül, akkor egy fény robbanás automatikusan kivégzi. Halál esetén elveszíti a játékos ezt a buffot, különben 2.5 percig tart a hatása. A többi sárkány buff végig megmarad a játékban. A folyó másik oldalán is van egy pit. A játék első 6 perce után ide éled a Rift Herald. Ez egy tankosabb szörny, de kevés sebzése van ahhoz képest. A gyenge pontja a hátán lévő szem. Ha a játék tizennegyedik perce előtt szedik le, akkor éled belőle még egy, különben nem. Amelyik csapat megöli kap egy darab a Herald Szeme tárgyat, amit 4 percig bárhol fel lehet használni utána meg eltűnik a játékos inventoryjából. Amíg nála van képes gyorsabban hazateleportálni. Amikor lehelyezik a szemet, a csapat megidézi a Heraldot a saját oldalán. A Herald nekifutásból neki megy az előtte lévő toronynak és sebez mindenbe, ami a becsapódás rádiuszában van. Ha a csapat leszedi a tornyot és még él a Herald, akkor nekifut a következőnek is. Ha Herald eljut a Nexusig és a csapat megnyeri a játékot, akkor a Herald elkezd táncolni. A huszadik percnél azt a pitet elfoglalja a Baron Nashor. Ő számít a főbossnak a játékban. Míg az előző epikus szörnyeket egyedül is le lehet szedni, addig a Baronhoz javasolt 2-5 ember. A csapat amelyik leszedi 3 percig gyorsabban teleportál haza és erősítést ad a karakterek közelében lévő minionoknak.

Most, hogy átlátjuk milyen is a dzsungel tudunk beszélni a Dzsungeles pozícióról. Nagyon sok mindenre kell figyelnie és sok játék tudást igényel a helyes megjátszása, valamint a többi játékos előszeretettel okolja a dzsungelest, ha a csapat nem áll jól, ezért ez a legkevésbé kedvelt pozíció a játékban. A dzsungel egyik oldalán kezd általában valamelyik buffnál (kék/piros) vagy karakter függően akár csirkéknél is. Szörnyeket ölve lép szintet. A feladata, hogy besegítsen az ösvényeken harcoló csapattársainak, valamint, hogy elhozza az epikus szörnyeket a Sújtással. Egy jó dzsungeles bármikor meg tud fordítani egy vesztett játékot.

Az Autofill pozicíó nem takar magába új role-t. Ha ezt választod, akkor a játék automatikusan sorsol neked egy pozíciót, ami épp hiányzik egy épülő csapatból. Persze, ha konkrét pozíciókat választasz, akkor is előfordul, hogy máshova dob a játék, egyes ösvények, mint a Mid nagyon népszerűek és sokat kell várnia annak, a meccskeresés fázisban, aki oda szeretne menni. Ez a fázis többnyire stabil, próbál a rendszer viszonylag olyan csapatokat összeállítani, amik közel vannak egymáshoz szintben és ki vannak egyensúlyozva rankilag is.

A meccskeresés után a hős választási fázis jön. Mind a 10 játékos tilthat egy-egy hőst, akivel nem akar abban a játékban találkozni. Még a bannolás előtt kiválaszthatod a hőst, akivel szeretnél jönni ezzel megelőzve azt, hogy valaki a csapatodból véletlenül kitiltsa. Előfordul, hogy a két csapat hasonló hősöket tilt ki, szóval minden játékban legalább 5, de maximum 10 hős van kitiltva. A gép szépen sorra engedi választani a játékosokat, így, aki akar az tud úgynevezett counter picket hozni, ami növeli a nyerési esélyeit. Persze az is előfordul, hogy az ellenséges csapatból elhozzák a hősöd mire sorrakerülnél. Nem kell csüggedni, jelenleg a játékban 162 hős van. Nagyobb nehézséget okoz egyeseknek eldönteni, hogy kivel is játszanak a bőségzavarban.

A hősöket be lehet kategorizálni Runeterrán belüli származásuk és harci stílusuk alapján is. Runeterra világa egy nagyon szépen kidolgozott és részletes fantasy világ, a Riot Games a tavaly megjelent animációs sorozatában, az Arcane-ben betekintést nyerhetünk Piltover és Zaun atmoszférájába és megismerkedhetünk egyes karakterekkel. Másik remek lehetőséget belelesni Runeterra történelmébe a nem rég megjelent könyv, a Ruined ad. Oldalakat lehetne írni arról a világról, de ebben az esszémben most csak a játékkal foglalkozom.

Tehát a hősők kategóriák szerint lehetnek: irányítók (büvölő, fogvatartó), harcosok (pusztító, „dive”-oló), mágusok („burst”, harcosvarázsló, tüzér), mesterlövészek, gyilkosok (orgyilkos, párbajhős), tankok (élharcos, vigyázó), specialisták.

Az irányítók olyan védelmező, képesség szórók, akik harcokat kezdeményeznek és lehetőséget adnak a csapatnak, ha lekövetik őket. A bűvölők erősítéseket és pajzsokat hívnak a csapat tagjaira, magukban nagyon gyengék ezért leginkább csapatharcokban nyilvánul meg erejük. A fogvatartók a nevükből adódóan abban specializálódnak, hogy képesek elrántani vagy lefogni egy-egy ellenséget, egyes esetekben akár egy egész csapatot is.

A harcosok szívós, közelharcos hősök, akiknek tankosságuk mellett bőven van sebzésük is. A pusztítók veszedelmes közelharci titánok, bár rövid a range-ük, aki benne van az jelentős sebzést fog elszenvedni. Szeretnek a csata kellős közepén lenni. Dive az a megjátszás, amikor az ellenséges hős a saját tornya védő körében áll és a csapatod mégis bemegy érte és kivégzi. A diveolók tehát a legmozkényabb kategória, mesterien likvidálják a kinézett célpontot.

A mágus osztályba azok a hősők tartoznak, akik minden képességüket bevetve próbálják meg szétszedni az ellenséget. A burst mágusok a legerősebbek, olyan sebzésük van, hogy pillanatok alatt leszedik az ellenséges játékost, amennyiben persze betalálnak. A harcosvarázslók a többi mágustól eltérőn közel-/közép harcos kategóriába esnek, sebzésük figyelemre méltó, de nem érnek fel a burst mágusok erejével. A tűzér hősöknek van a legnagyobb range és távolról tudják szórni a képességeiket ez ellenségre, viszont bajba kerülnek, ha azok túl közel jutnak hozzájuk, könnyen bűntethetőek.

A mesterlövészek kategóriája talán a legegyszerűbb. Minden hőst ide sorolunk, aki távolharcos és fizikai sebzést oszt ki a fegyverével.

A gyilkosok védtelen, de fürge sebzés orientált közelharcosok, akiknek nem okoz gondot ellenfeleik gyors kiiktatása. Az orgyilkosok sebssége páratlan, de cserébe folyton veszélyes szituációba kerülnek. Ha jól játszák meg őket, általában van menekülést segítő képesség a hős kitjében, akkor a gyilkolásokat bűntetlenül megússzák. A párbajhősök neki mennek minden ellenségnek, aki eléjük kerül. Nincs hirtelen nagy sebzésük, de olyan defenzív kitjük van, ami segíti őket túl élni a harcokat és sok kicsi sokra megy alapon azért meg lehet érezni őket.

A tankok a nevükből kikövetkeztethetően olyan front harcosok, akik megpróbálják elnyelni az ellenséges támadások nagy részét, hogy az ne a csapatukat érje. Nem a sebzésük, ami kiemelkedő, hanem a káosz, amit a jelenlétük okoz, ha a tankot fókuszolod a csapatodat szétszedi az ellenség sebző hősei, ha a többi játékosra próbálsz rámenni ott van közted és köztük a tank, aki mindent bevet, hogy megnehezítse a dolgod. Az élharcosok vezetik a támadásokat, ők az offenzív tankok, akik bemennek az ellenség sűrűjébe. A vigyázók próbálják megvédeni a csapatuk bármi féle bajtól, kizónolják az ellenséget és nem engedik át egy bizonyos vonalon tovább.

Specialistának azokat a hősöket mondjuk, aki egyik fenti kategóriába sem illik bele, mert olyan egyedi kitje van, hogy lehetne egy külön kategória maga az a hős.

Most, hogy választottunk egy hőst még két fontos dolgot kell tennünk a játék elindulása előtt. Igen a játék elindul anélkül is, hogy mi rúnát vagy Idézői Képességet választottunk volna és alapértelmezetten hagyja azokat, amik elég vicces szituációkhoz tudnak vezetni.

A normál Idézők Szurdokában kilenc Summoner Spell van jelenleg a játékban: Gyógyítás (azonnal visszatölti egy kis részét a hős HP-jának), Szellem (megnő a hős mozgási sebessége egy bizonyos ideig), Pajzs (megidéz egy pajzsot a hősre, ami elnyeli a bejövő sebzés egy részét), Lassítás (ezt egy ellenséges hősre rakva pár másodpercig lelassíthatjuk), Villanás (egy rövid távot át tud ugrani a hős), Teleportálás (saját toronyra, őrszemre vagy minionra lehet teleportálni), Tisztítás (eltünteti a hősről a gyengítéseket, és leveszi róla a lefogást), Égetés (egy ellenséges hősre rakva pár másodpercig folyamatosan sebzést szenved el), Sújtás (sokat sebez dzsungel szörnyekbe, de lehet sebezni vele miniont vagy játékost is csak úgy nem annyira effektív). Az Aram játékmódban az Órdító Szakadékban ezek mellé bejön két másik Idézői Képesség is: Jel (egy hógólyó, amivel, ha eltalálunk egy ellenséges egységet, akkor odaugorhatunk mellé), Megvilágosulás (hasonló a Gyógyításhoz, csak ez manát tőlt vissza).

A rúnák nagyon összetett oldala a játéknak. Egy jó rúna oldal eldöntheti a játék folyamán történő mini harcok kimenetelét. Öt rúna típus van: Precizitás (erősebb támadások és folyamatos sebzés), Uralom (hirtelen sebzés és hozzáférés a célpontokhoz), Boszorkányság (felerősített képességek és területi hatások), Elszántság (szívósság és tömegirányítás), Ihlet (kreatív eszközök a szabályok megkerülésére).

Minden játék előtt lehetőséged van két Idézői képességet és egy rúna oldalt beállítani. A rúnaoldal két rúna típus kombinációjából jön létre. Választunk egy fő rúnát azon belül még 4 hozzátartozó erősítést (12-ből lehet választani), ezután egy mellék rúnát és megint választhatunk 2 hozzátartozó erősítést (itt 9-ből lehet választani) és lezárásként még 3 választható bónusz van: sebzés, armor, HP, varázsellenállás, képesség visszatöltési idő csökkentés.

Ha mindennel kész vagyunk elkezdődik a játék és egy női hang üdvözöl minket az Idézők Szurdokában. A játék fázist 3 fő részre lehet osztani: early, mid és late.

Early játéban minden ösvény arra fokuszál, hogy minél több aranyat szerezzen. A dzsungelekben szörnyek vannak, az ösvényekre meg minionok mennek harcolni. Mindig amikor beviszünk egy utolsó ütés, akkor megkapjuk azt az arany mennyiséget, amit az adott minion ér.[[1]](#footnote-1)

Mid játékba kerülünk, amikor sikerül pár játékosnak annyi aranyat összeszednie, hogy befejezte az első 1-2 item-jét. Innentől felpörögnek a dolgok. Kautikus harcok kezdenek kibontakozni a pálya különböző pontjain.

Late játék az a fázis, amikor sikerül pár játékosnak full buildre érnie, azaz sikerült 6 tárgyat vennie és ezáltal kimaxolnia a hősének a potenciálját. Nem mindig ér el egy játék ebbe a fázisba, előfodul hogy a vesztésre álló csapat demokratikusan megszavazva feladja a játékot.

Nagy vonalakban így ennyit a Legue of Legends-ről. Persze vannak dolgok, amiket átugrottam vagy csak épphogy érintettem, de ha mindenről részletesen beszámolnék az felérne egy mini regénnyel is. Összességében egy nagyon komplex és összetett játékról van szó. Az utálkozók körében elég nagy százalékot tesz ki azok száma, akik nem is játszottak a játékkal és túl komplexnek gondolják ahhoz, hogy megpróbálkozzanak vele és az emberi lény előszeretettel utálja, amit nem ért. Ami kifejezetten érdekes, hogy maguk a játékosok is hasonló véleményen vannak a játékkal kapcsolatban. Az egyik legtoxikusabb játékos közösség címet érdemeltük ki, mert nagyon sok a troll, aki csak ki akar szúrni az átlag játékossal.

Na de ha a játékosok se szeretik a játékot, akkor miért nem hagyják abba és kezdenek el valami mással játszani? Nos erre van egy teóriám. Aki egyszer beleásta már magát olyan mélyen a játékba és annak világába, hogy átlássa és megértse a benne lévő dolgokat és értékelni tudja a fejlesztők játékba vitt energiáját, kreativitását és idejét az eltekint a többi játékostól és újabb játékot indít. Szerencsére a Riot Games folyamatosan szigorít a chat szabályain és a trollok akkontját akár véglegesen is letiltják. Emellett még bevezettek egy Mute ALL opciót is, aminek következtében lenémíthatjuk a csapattársaink és az ellenséges csapat chat beli megnyilvánulásait.

Zárásként csak annyit mondanék még, hogy mindenki csinálja, amit élvez és ne foglalkozzon olyan emberekkel, akik lehúzzák. Elvégre vár ránk a következő játék..

Forrásjegyzék

Roon, van A. (2009). League of Legends. Riot Games

Linkie, C., Yee, A. (2021). Arcane: League of Legends. Riot Games

Imagine Dragons (2021). Enemy. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=F5tSoaJ93ac>

Riot Games (2021). Arcane. Netflix. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=fXmAurh012s>

Raynolds, A. (2022). Ruination. Hachette Book Group

1. egy friss kutatás kimutatja, hogy a hang, amit hallunk a minionok megöléskor igazából egy visszajelzés arra, hogy jók vagyunk és egy minimális endorfint szabadít fel [↑](#footnote-ref-1)