



*Prolećni semestar, 2022/2023*

PREDMET:

NT310

Profesionalna komunikacija

**Prezentacija novog heroja u igrici League of Legends**

Projektna dokumentacija

Profesor:

**Doc. dr Goran Pavlović**

**4056**

Student:

**Stefan Gogić**

Niš, 2023.

## Sadržaj:

<b>Sadržaj:</b>	<b>1</b>
<b>1. Uvod</b>	<b>2</b>
1.1. Presentacija novog heroja	2
1.1.1. Značaj dodavanja novog heroja	2
<b>2. League of Legends</b>	<b>3</b>
2.1. Istorija League of Legends-a	3
2.2. Pojašnjenje pojmova	4
<b>3. Predstavljanje novog heroja</b>	<b>5</b>
<b>4. Prednosti i nedostaci</b>	<b>10</b>
4.1. Prednosti	10
4.2. Nedostaci	10
<b>5. Moja prezentacija novog heroja</b>	<b>11</b>
5.1. Priprema prezentacije	12
5.2. Realizovanje prezentacije	13
<b>6. Literatura</b>	<b>14</b>

# 1. Uvod

## 1.1. Prezentacija novog heroja

Igrice tj. kompanije koje ih poseduju uglavnom ne posvećuju nešto previše pažnje kada je u pitanju najavljivanje novih heroja, već samo napomenu malo pre nego što ga dodaju u igricu. Više pažnje se posvećuje skinovima (kozmetički detalji koji menjaju izgled heroja) uglavnom pošto je to glavni izvor prihoda igrice.

Vrlo retko je heroj zasnovan na konceptu koji žele fanovi igrice, više se tu pita kompanija koja poseduje igricu, a ona uvek ima za cilj da što više poveća prihod .

Još jedan razlog ovoga je činjenica da kompanije moraju da naprave po nekoliko heroja godišnje što ume da bude prilično težak zadatak pogotovu pošto je cilj da heroji u isto vreme budu unikatniji što je više moguće. Pod ovim se podrazumeva da nemaju previše slične ili previše jake moći u poređenju sa ostalim herojima u igrici.

### 1.1.1. Značaj dodavanja novog heroja

Pošto dosta igrica su generalno kopije sa istom osnovom samim tim i heroji koji se dodaju su slični i ne nude neku novinu koja nije viđena do tada. Tako da je ponekad i glupo najavljivati novog heroja koji je izmenjena verzija heroja iz druge igrice.

Ali pojedine igrice kao npr. League of Legends su ovaj zadatak shvatile krajnje ozbiljno i postojao je dosta dug period kada je skoro svaki novi heroj u ovoj igrici donosio nešto novo i samim tim igrica nikad nije postajala monotona.

## 2. League of Legends

### 2.1. Istorija League of Legends-a

League of Legends je online video igra koja je razvijena i izdata od strane kompanije Riot Games. Igrica je inspiraciju dobila od igrice Warcraft III, tj. inspiracija je bila mapa koju je dosta igrača igralo, a cilj je uvek bio da se uništi protivnički središnji objekat. Igrica se sastoji od 2 tima, a svaki tim se sastoji od 5 unikatnih heroja (u jednoj igri ne mogu da se izaberu 2 ista heroja).

Igrica je zvanično izdata 2009. godine. i smatra se za jednu od najpopularnijih online igrica danas sa preko 8 miliona aktivnih igrača u svakom trenutku.

Na slici 1. možemo videti ikonicu ove igrice koja je u isto vreme jedna od zaštitnih znakova ove igrice.

Slika 1. - prikaz ikonice igrice League of Legends [izvor : [link](#), pristupljeno : 28-Maj-2023.]



## 2.2. Pojašnjenje pojmova

U igrici svaki heroj ima 4 glavne moći i jednu pasivnu moć (pasivna moć ne može da se aktivira već je stalno aktivna od trenutka kada se uzme). Igrač uzima moći tako što sakuplja resurse i kada sakupi određeni broj onda ima pravo da uzme novu moć.

U igrici često stavljaju takozvani tizer (eng. teaser) koji ima sakriveno značenje i uglavnom se koristi kada žele da posebno naglase dodavanje novog heroja ili kada žele da promovišu neki novi događaj. Nakon određenog vremena bi postavili gejملهj (eng. gameplay) koji pokazuje moći heroja zajedno sa njihovim opisom kao i načinom na koji heroj treba da se igra.

Sada ću ukratko opisati kako izgleda mapa iz igrice i od čega se sastoji.

Mapu možemo videti na slici 2. Mapa se sastoji od 3 lejna (eng. lane) na kojima se igrači susreću. Kako ne bih komplikovao objasniću samo još cilj igre a to je uništiti protivničku strukturu koja se zove Nexus. Ova struktura se nalazi u gornjem desnom i donjem levom uglu na slici 2.

Slika 2. - prikaz mape iz igrice League of Legends [izvor : [link](#), pristupljeno : 28-Maj-2023.]



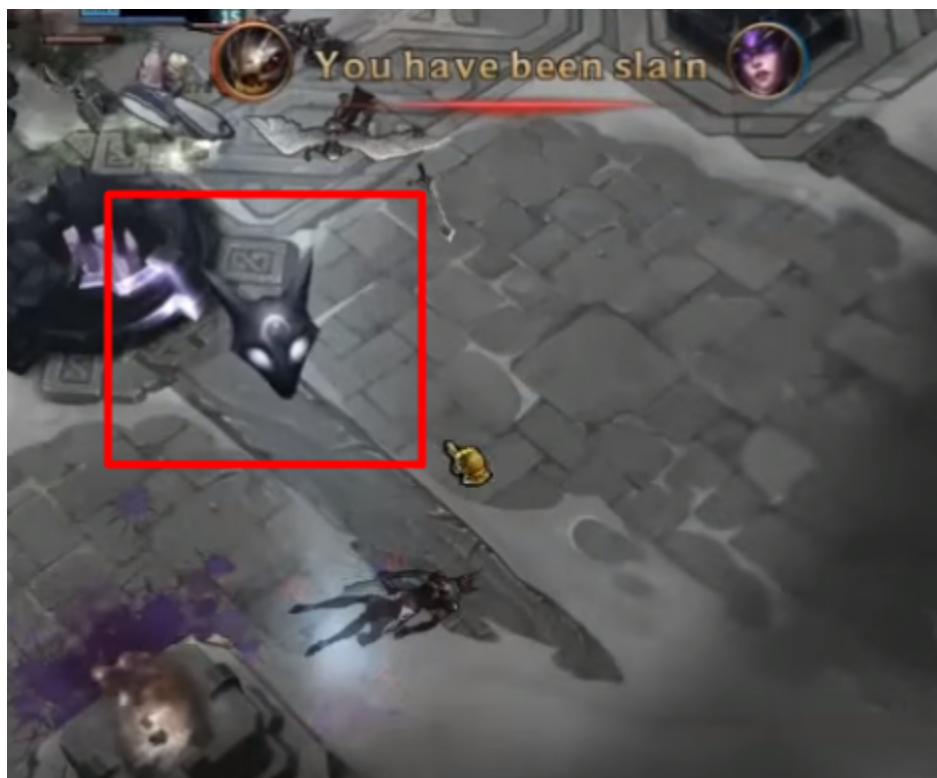
### 3. Predstavljanje novog heroja

Za ovaj primer ću iskoristiti proces otkrivanja tizera, tematike i moći jednog od heroja koji je objavljen 2015. godine. Slika heroja se nalazi na slici 3.

Slika 3. - prikaz heroja koji se zove Kindred [izvor : [link](#), pristupljeno : 28-Maj-2023.]



Slika 4. - slika prikazuje masku koja se pojavljuje nakon smrti našeg heroja u igrici [izvor : [link](#), pristupljeno : 28-Maj-2023.]



Što se tiče načina na koji su prezentovali heroja koji se zove Kindred to je uključivalo više faza i ja ću detaljno proći kroz svaku od faza kako bi ih objasnio što bolje, a i kako bi objasnio u drugom delu projekta koje su mane i šta bi moglo da se promeni ili doda u tom procesu.

Prvo su igrači primetili da se u igrici pojavljuju neke čudne maske nakon što njihov heroj bude ubijen od strane protivnika. Na slici 4. možemo videti da je uokvirena crna maska koja je bila jedna od dve maske koje su se pojavljivale, druga maska je bila bele boje i bila je identična kao bela maska na slici 3.

Ovo je bila jedna od prvih faza kako bi zainteresovali igrače da se zapitaju u čemu je značaj ovog tizera (eng. teaser) i kakve veze on ima sa igricom.

Ovakav tizer je imao smisla pošto je heroj bio vezan sa konceptom smrti i umiranja. Ovakvim interesantni načinom su započeli prezentovanje novog heroja u igrici.

Pošto su igrači postali svesni da su ovi tizeri naglašavali neki novi događaj ili novog heroja njihovo interesovanje je znatno poraslo, a samim tim i broj igrača koji igraju igricu.



Slika 5. - slika maske koja je postavljena od strane nepoznatog autora [izvor : [link](#), pristupljeno : 28-Maj-2023.]



Kako bi dodatno zainteresovali svoju ciljnu grupu nakon nekog vremena je objavljena maska koju vidimo na slici 5. Ovim su želeli da istaknu da se ne radi o nekom događaju već o novom heroju i da su ove maske povezane sa njim. Ovo je imalo jako pozitivan uticaj i generalno interesovanje je jako poraslo pošto ovakav koncept do tada nije postojao u igrici.

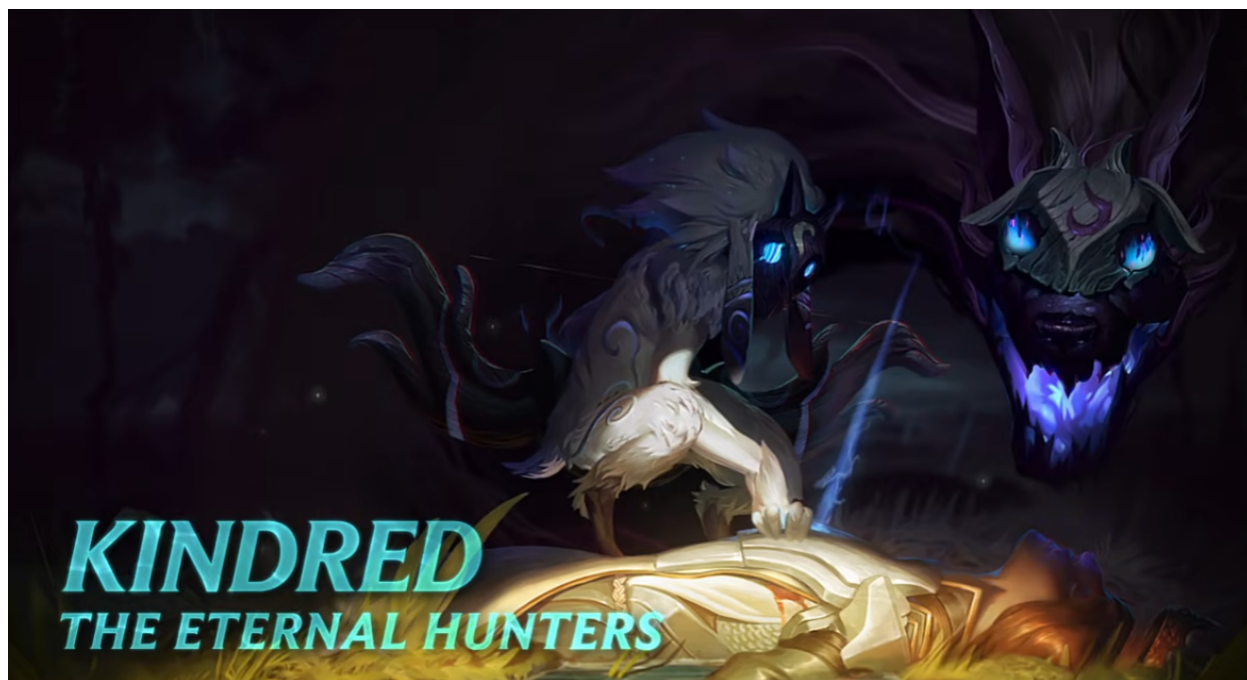


Slika 6. - prvi znanični tizer od strane igrice [izvor : [link](#), pristupljeno : 28-Maj-2023.]



Na slici 6. se prikazuju dve maske koje su povezane sa novim herojem i u isto vreme dobijamo zvaničnu informaciju da će uskoro heroj biti zvanično objavljen zajedno sa njegovom pričom i njegovim moćima. Ovde je takođe naglašeno da ovaj heroj predstavlja smrt u univerzumu na osnovu kog su zasnovani svi heroji iz igrice.

Slika 7. - zvanična prezentacija heroja zajedno sa njegovom tematskom muzikom [izvor : [link](#), pristupljeno : 28-Maj-2023.]



Na slici 7. je predstavljena zvanična objava heroja, zajedno sa svim njegovim moćima kao i tematskom muzikom koja će moći da se čuje. Heroj je uskoro bio dostupan svim igračima kako bi mogli da ga igraju i testiraju da bi videli da li ima nekih problema koje developeri nisu primetili.

Ceo ovaj proces ću sada ukratko objasniti, a u narednom delu projektnog zadatka ću istaći prednosti i mane kao i kako bih ja vršio prezentovanje novog heroja. Na početku imamo neku takozvanu anomaliju u igrici koju počinju da primećuju igrači a koja nije navedena da je dodata u igrici, što znači da namerno žele da podstaknu igrače da krenu da se konsultuju međusobno i da traže objašnjenje. Ubrzo nakon toga obično se desi da namerno neka osoba postavi neku sliku koja opisuje neki koncept ili prikazuje sliku heroja što dodatno navodi igrače na uzbuđenje, kao i na dalje istraživanje. Kada postignu određeni nivo interesovanja onda krenu sa zvaničnim objavljivanjem detalja heroja što uključuje objavljivanje njegove priče kao i njegovih moći. Ovakvim načinom prezentacije igrica League of Legends je uspevala da zadrži igrače i da prezentuje nove koncepte i nove heroje.

## 4. Prednosti i nedostaci

### 4.1. Prednosti

Ovakav način predstavljanja novog heroja je nešto sasvim novo generalno u celoj industriji video igara, pošto iako je igrice League of Legends pokušala da uradi nešto pre to nije imalo očekivani uticaj. U isto vreme su uspeli na interesantan način da zagolicaju maštu igračima i da povećaju njihovo interesovanje za igricu.

Dosta pohvale zaslužuju i zbog činjenice da je tematska muzika bila odrađena na dosta visokom nivou. Uspeli su ceo proces da uklope oko tematike heroja bez da direktno otkriju bilo kakve detalje o njemu, što je imalo pozitivan rezultat na kraju.

### 4.2. Nedostaci

Jedna od većih mana je što je sve ovo urađeno bez nekih većih istraživanja u smislu šta je novo potrebno igrici, koji koncept i na koji način je potrebno da se realizuje.

Nisu dovoljno slušali fanove odnosno nisu obraćali dovoljno pažnje na kritike koje daju igrači koji igraju njihovu igricu.

Još jedna negativna strana koja je mogla da se desi u dosta većoj meri je da se fanovima ne dopadne koncept i način na koji je heroj prezentovan što bi rezultovalo u tome da opadne broj igrača u dužem periodu.

Najveći nedostatak se može ogledati u tome što je ovo postavilo standard koji nije uvek lako ispuniti ili nadmaštiti, što se je primetilo ubrzo nakon toga kada su za pojedine heroje samo rekli da će ih dodati u igricu i pritom nisu im davali neku preteranu pažnju niti ih je zanimala reakcija fanova.

## 5. Moja prezentacija novog heroja

U ovom završnom delu projektnog zadatka ću opisati kako bih ja vršio prezentovanje novog heroja, s tim što bih dodao par stvari koje možda nisu vezane za prezentaciju ali su bitne kako bi prezentacija što bolje ispunila svoj cilj.

Ceo proces kreiranja i prezentovanja heroja bih započeo time što bih sproveo istraživanje preko anonimne ankete kako bi utvrdili koji tip heroja je potreban igrici, kao i njegovu tematiku. Smatram da je ovo dosta bitno pošto ću te podatke iskoristiti prilikom njegovog prezentovanja kao vid vizuelnog pomagala. Anketa bi bila dostupna na više sajtova kao što su npr. Reddit i takođe bi bila dostupna kao deo igrice. Inspiracija za ovo mi je bila činjenica da su jednom prilikom napravili anketu u kojoj su igrači birali jedan od tri skina, i skin koji je bio najviše glasan je bio dodat u igrici.

Cilj ankete je bio da se uoči potencijalno neiskorišćena tematika u igrici koja bi mogla da se realizuje i time zadovolji i igrače i kompaniju. Još jedna dobra strana ovakvog pristupa je što su fanovi igrice uvek pozitivno reagovali kada su njihove želje i zahtevi bili ispunjeni što je više bilo moguće.

Nakon što se sakupe i analiziraju podaci anketa potrebno je razgovarati sa developerima kako bi se detaljnije razvio koncept heroja i kako bi se utvrdile njegove potencijalne moći. U ovom delu je moguće koristiti neki gotov dizajn ukoliko se uklapa u zahteve uz određene korekcije.

Kada ceo proces pravljenja i testiranje novog heroja bude bio završen oko 85-90% tada bih krenuo polako da ubacujem tizere u igricu na sličan način kao što je urađeno u prethodno spomenutom primeru. Ovo bi imalo za cilj da aktivira igrače i da krenu da se interesuju oko detalja.

Po mogućstvu bih želeo da uskladim da ubacivanje tizera u igricu bude neposredno blizu nekom sajmu igrica kao npr. Gamescon kako bih na tom sajmu mogao da prezentujem određene informacije koje se tiču novog heroja kako bih povećao zainteresovanost fanova. Još jedan dobar razlog je činjenica da se ovakvim postupkom mogu pridobiti novi igrači koji nisu do sada igrali ovu igricu.

## 5.1. Priprema prezentacije

Za izradu prezentacije ću koristiti program koji se zove Power Point.

Na početku je bitno da odredimo font kojim će tekst na slajdovima biti pisan, preporuka je da se koriste naserifni fontovi pošto su oni bolji za prikaz na kompjuterskom ekranu. Takođe će sav tekst biti pisan u istom fontu kako bi se izbeglo korišćenje više fontova.

Nakon što odredimo font bitno je odrediti veličinu fonta koju ćemo da koristimo. Naslovi na slajdovima će uvek biti većeg fonta i biće podebljan u odnosu na ostatak teksta.

Tekst na slajdovima mora biti gramatički i pravopisno ispravan. Pošto se radi o prezentaciji novog heroja tekst bi trebalo da se koristi što manje, dok bi veći akcenat bio stavljen na dizajn i skice heroja.

Svi slajdovi treba da imaju istu pozadinu osim prvog slajda koji treba da ima samo naziv prezentacije kao i naziv autora. Kao najbolji način da se razbije monotonost koristiće se animacije prilikom učitavanja slajdova kao i delova slajda.

Što se tiče prostorije u kojoj će da se održava prezentacija ja bih birao prostoriju koja ima pozorišni oblik pošto želim da što više ljudi prisustvuje. Pošto se radi o prostoriji sa dosta ljudi font na prezentaciji bi trebalo da bude malo veći kako bi svi mogli da vide šta piše, isto rezolucija slika bi trebalo da bude što bolja.

Kako bi prezentacija bila upečatljivija koristiću odgovarajuće grafove i slike. Takođe bih kao dodatnu opremu koristio bežični prezenter pomoću kojeg mogu da menjam slajdove, a takođe ima i ugrađen laser koji dodatno pomaže prilikom pokazivanja konkretnih stvari na slajdu. Bežični prezenter bi bio identičan kao onaj koji se nalazi na slici 8.

Vežbanje je jedan od bitnijih delova spremanja prezentacije pošto time mogu da steknemo sigurnost i eliminišem greške. Iako moje vreme prezentovanja nije ograničeno želeo bih da traje najviše pola sata kako bih imao minimum jos pola sata za pitanja od strane publike.

## 5.2. Realizovanje prezentacije

Tip prezentovanja koji bih koristio je informisanje pošto imam za cilj da svoju publiku informišem o novom heroju onoliko koliko je predviđeno kako bi svi ostali zainteresovani i nakon prezentacije.

Prilikom prezentovanja odeća koju nosim mora da odgovara profesionalnom imidžu ali u isto vreme ne želim da izgledam previše profesionalno pošto bi se publika sastojala uglavnom od gejmera i samim tim ću lakše dobiti njihovu pažnju ako nisam previše klasično obučen.

Kao jedan od bitnih delova prezentacije bih istakao rezultate ankete koji pokazuju ono što fanovi najviše žele i samim tim bih kasnije pokazao kako su njihove želje realizovane. Pored toga bih objašnjavao i moći koje heroj ima i pokazivao bih sve one ideje koje su bili razmatrane ali nisu iskorišćene na kraju.

Prezentacija bi se sastojala i od nekoliko klipova koji prikazuju kako su developeri radili na pokretima heroja, kako su razmatrali razne ideje i kako su izgledali napravljeni prototipovi.

## 6. Literatura

- [1] "Login - LAMS :: Learning activity management system," *Metropolitan.ac.rs:8080*. [Online]. Available: <http://lams.metropolitan.ac.rs:8080/lams/index.do>. [Pristupljeno: 28-Maj-2023]. Korišćen je materijal iz 6. lekcije.
- [2] "Most effective gadgets for presentations," *Targus US*. [Online]. Available: <https://us.targus.com/blogs/discover-targus/effective-gadgets-for-giving-presentations>. [Pristupljeno: 28-Maj-2023].
- [3] *Washingtonpost.com*. [Online]. Available: <https://www.washingtonpost.com/video-games/2019/10/27/league-legends-is-now-years-old-this-is-story-its-birth/>. [Pristupljeno: 28-Maj-2023].
- [4] M. C. Beograd, "Menadžment - Kako držati prezentaciju?," 23-Dec-2011. [Online]. Available: <https://www.youtube.com/watch?v=9JUI8jMBSys>. [Pristupljeno: 28-Maj-2023].