

Predmet: 222543 Oblikovanje interakcije

Student: Kristo Palić

Ak. god. 2023/2024

Matični broj: 0246074767

Nastavnik: prof. dr. sc. Vlado Glavinić

Zagreb, 18.4.2024

5. ESEJ

Suradnja, koordinacija i komunikacija u online igrama

League of Legends (LoL) je masovna online igra za više igrača koja kombinira elemente strategije i borbe u realnom vremenu. Igra se odvija na mapi podijeljenoj na tri glavna prolaza (engl. lanes) i džunglu, gdje dva tima od po pet igrača upravljaju svojim jedinstvenim likovima (poznatim kao "championi") s ciljem uništenja protivničke baze. Svaki champion ima specifične sposobnosti, a suradnja unutar tima je ključna za postizanje pobjede. Glavni cilj u LoL-u je timski rad i strateško planiranje za uništenje protivničke baze. Cilj se postiže polaganim osvajanjem dijelova mape i uspostavom kontrole nad sekundarnim ciljevima kako bi tim bio sve jači i jači. Pri koordinaciji s ostalim članovima tima omogućene su tekstualne poruke i pingovi. Pingovi su audiovizualne obavijesti koje imaju svoje značenje. Postoji više vrsta pingova; trebam pomoć, dolazim u pomoć, opasnost itd. Vizualni dio pinga je bitan jer u cijelom tom kaosu igrač mora znati dvije stvari: što mi osoba pokušava reći i ono bitnije, gdje na mapi ta obavijest vrijedi. Igrači imaju pristup minimapi koja prikazuje trenutne pozicije njihovih saveznika i ponekad, protivnika. Upravo te informacije timovi koriste za planiranje akcija i reakcija na poteze protivnika. Nenadzirana komunikacija može dovesti do nesportskog ponašanja nekih igrača stoga LoL u svakoj komunikaciji zahtjeva da se svi akteri pridržavaju društvenih normi, fair play-a i poštivanja drugih igrača. Komunikacija pojedinaca unutar tima je izrazito prirodna. Naime, kada bi igrači komunicirali verbalno, opet ne bi mogli vizualno pokazati suigraču gdje se opasnost nalazi ili nešto slično. Mapa je dovoljno složena da može postojati nedoumica oko sličnih elemenata npr. grmlje pa isključivo verbalna komunikacija nije dobra. Kada postanete malo iskusniji, komunikacija preko chata i pingova je toliko brza da vam verbalna komunikacija ni ne treba. Zamislimo također situaciju u kojoj 5 ljudi priča jedno preko drugoga, nemoguće bi bilo išta saznati te bi koordinacija bila teže izvediva.

Interakcija je podržana na više načina. Svog lika možete naravno vidjeti kao i status njegovog zdravlja, nivo koji ste s njim dostigli, predmete koje ste kupili i slično. Također imate vizualnu informaciju o svojoj okolini; gdje se nalazite i je li netko blizu vas? Osim vizualne interakcije postoji tekstualni zapis o svim bitnim informacijama; Zdravlju championa, stvarima koje ste kupili i slično. U nekim trenucima možete čuti neprijatelja pa je i audio interakcija bitna. Sučelje igre odnosno prikaz terena je napravljen tako da je komunikacija besprijeekorna i ne zahtijeva napor. Na lijevoj strani (default vrijednost, korisnik može personalizirati skoro svaku stvar) nalazi se chat preko kojega igrač može saznati korisne informacije. Također chat window je proziran i podesiv pa igrač ne gubi informacije o terenu oko njega dok čita poruke. Audiovizualni pingovi o kojima sam prethodno pričaju se pojavljuju u terenu oko igrača ako su tamo stvoreni (npr. suigrač ispred vas stavi ping

opasnost) ali se ti pingovi također pojavljuju na minimapi u donjem desnom uglu tako da igrač bez ikakvog problema može vidjeti lokaciju kojoj je taj ping namijenjen. Ako nije u njegovoj neposrednoj blizini ili na putu kretanja, igrač to vrlo jednostavno sazna i ignorira bez poteškoća. Takav način komunikacije je vrlo jednostavan za prebacivanje fokusa iz borbenih akcija u strateško planiranje.

Problemi ipak nastaju na konkurentnijem nivou igranja, gdje je svaki detalj bitan i osjeća se manjak informacija kada igraju timovi koji međusobno pričaju putem vanjskih kanala i timova koji samo koriste chat i pingove. Razlog tome je upravo glavni cilj igre, strateška nadmoć nad protivnikom koja se jako teško dogodi ako sudionici igraju kao individue. Igrači najčešće to rješavaju korištenjem vanjskih alata, što je ujedno i pozitivno i negativno jer možete birati hoćete li tako komunicirati s osobom ili ne, ali vas unazađuje ako protivnik to koristi. Smatram da bi bolji način nagrađivanja suradničkog ponašanja unaprijedio igru u cijelosti.

League of Legends je izuzetan primjer kako igra može podupirati suradnju, koordinaciju i komunikaciju među igračima na globalnoj razini. Iako već sadrži impresivan niz alata za komunikaciju i interakciju, uvijek postoji prostor za daljnje inovacije koje bi mogle dodatno obogatiti igračko iskustvo i podržati zajednicu koja se oko igre formirala.