

## **Att spela, eller att inte spela**

---

### **Motivationer och roller i onlinespelet Dreamlords: The Reawakening**

**Fredrik Öhman**

**Kurs: MY507G Examensarbete i medier: dataspelsutveckling 30  
hp C-nivå  
Handledare: Malin Sveningsson Elm**

### **Att spela, eller att inte spela**

Examensrapport inlämnad av Fredrik Öhman till Högskolan i Skövde, för Filosofie Kandidatexamen vid Institutionen för kommunikation och information. Arbetet har handletts av Malin Sveningsson Elm.

Härmed intygas att allt material i denna rapport, vilket inte är mitt eget, har blivit tydligt identifierat och att inget material är inkluderat som tidigare använts för erhållande av annan examen.

Skövde, 2009-06-09

Signerat: \_\_\_\_\_

**Innehållsförteckning**

1.	Inledning.....	4
1.1.	Frågeställning.....	4
2.	Bakgrund .....	5
2.1.	Om Dreamlords: The Reawakening och dess bakgrund .....	5
2.2.	Raserna i Dreamlords och Dreamlords: The Reawakening .....	6
2.2.1.	Covenant.....	6
2.2.2.	Thûl.....	7
2.2.3.	Nihilim.....	7
2.3.	Om Dreamlords: The Reawakening idag .....	8
3.	Metod/Tillvägagångssätt.....	9
4.	Teori.....	10
4.1.	Bartles spelartyper.....	10
4.2.	Nick Yees spelarkomponenter .....	13
4.3.	Roller.....	14
4.4.	Kritik av teori.....	16
5.	Analys.....	17
5.1.	Spelartyper applicerad på Dreamlords: The Reawakening .....	17
5.1.1.	Achievers.....	17
5.1.2.	Explorers.....	18
5.1.3.	Socializers.....	19
5.1.4.	Killers .....	20
5.2.	Spelarkomponenter på Dreamlords: The Reawakening.....	21
5.2.1.	The Achievement Component .....	21
5.2.1.1.	<i>Advancement</i> .....	21
5.2.1.2.	<i>Mechanics</i> .....	22
5.2.1.3.	<i>Competition</i> .....	23
5.2.2.	The Social Component .....	24
5.2.2.1.	<i>Socializing</i> .....	24
5.2.2.2.	<i>Relationship</i> .....	25
5.2.2.3.	<i>Teamwork</i> .....	25
5.2.3.	The Immersion Component .....	26
5.2.3.1.	<i>Discovery</i> .....	26
5.2.3.2.	<i>Role-Playing</i> .....	27
5.2.3.3.	<i>Customization</i> .....	27
5.3.	Roller applicerad på Dreamlord: The Reawakening.....	29
5.3.1.	Skada i närstrid .....	30
5.3.2.	Skada på avstånd.....	30
5.3.3.	Tank.....	31
5.3.4.	Support.....	32
5.3.5.	Hybrid.....	33
5.3.6.	Icke-strid.....	33
5.3.6.1.	Gatherer .....	33
5.3.6.2.	<i>Crafter</i> .....	34
5.3.6.3.	<i>Merchant</i> .....	35
5.3.6.4.	<i>Spy</i> .....	36
5.3.6.5.	<i>Bard</i> .....	36
6.	Diskussion .....	38

**Sammanfattning**

Mitt syfte med detta arbete har varit att undersöka i vilken utsträckning spelet Dreamlords: The Reawakening tillfredsställer olika motivationer, samt hur det skulle kunna omformas för att bättre tillfredsställa dessa.

Det första som gjordes var att undersöka teorier som finns om ämnet, och av dessa har jag valt att använda mig av Bartles spelartyper (2003) och Yees komponenter för motivation (2007), samt att jag även har använt mig av Yees undersökning av preferens av klasstyp (2008). Jag har valt ut de delar som är mest intressant för detta arbete, dvs. det som är applicerbart på Dreamlords: The Reawakening.

I analysen används alla modeller var för sig för att utröna om de i sin helhet eller delar av teorierna är applicerbara på Dreamlords: The Reawakening. Analysen innebär en undersökning om vilka spelartyper, komponenter och roller som tillfredsställs, och vilka som inte gör det. Resultatet av denna undersökning är tänkt att ligga till grund för en eventuell om-design av raserna i spelet i ett försök att tillfredsställa fler spelartyper och komponenter.

Om motivationer kan jag som slutsats säga att Dreamlords: The Reawakening tillfredsställer de flesta motivationerna delvis, men det finns mycket som kan göras bättre.

För rollerna är det dock värre. Jag fann att Dreamlords: The Reawakening i nuläget erbjuder några roller som en spelare kan anta, dock är det en som är överlägset bäst, ”skada på avstånd”, eller ”kiting”. För att råda bot på detta problem föreslår jag att öka antalet aktiva fiender, för att låta de andra rollerna komma till sin rätt. Ytterligare förslag jag ger är att ge möjlighet att specialisera sitt lag för att bättre kunna välja och specialisera sin roll. Även rollerna tillfredsställs alltså delvis, men det finns mycket som kan göras för att bättre tillfredsställa dem.

**Nyckelord:** Design, motivation, spelartyper, komponenter, ras, klass, roll

## **1. Inledning**

Varför spelar vi spel? Vad är det som lockar oss att spela, och vad är det som gör ett spel roligt? Med all säkerhet finns det inte en enskild sak som gör att ett spel blir roligt, och med all säkerhet skiljer sig denna preferens om vad som är roligt från person till person. Men för att kunna mäta och använda sådan information krävs det att den kategoriseras för att bli mer överskådlig. Just detta har både Richard Bartle och Nick Yee gjort, Bartle med sin teori om spelarter och Yee med sin teori om komponenter av motivation. Dessa två teorier kategoriserar vad spelare tycker är roligt i spel, främst i virtuella världar eller MMO (massivt flerspelar-spel), på olika sätt. Förutom vad spelare tycker är roligt i spel är det också intressant att se vilka roller och spelsätt som spelare antar.

Framgången hos ett spel beror troligen till stor del på i vilken utsträckning det lyckas tillfredställa och tilltala olika spelarkategorier, motivationer och spelstilar. I detta arbete har jag valt att undersöka och analysera i vilken utsträckning spelet Dreamlords: The Reawakening lyckas med detta.

Syftet med detta arbete är att undersöka hur väl dessa spelarter och komponenter tillfredställs i spelet Dreamlords: The Reawakening, samt i vilken utsträckning spelet och de befintliga raserna tillfredställer olika spelstilar och roller.

Resultatet är tänkt att kunna användas av spelets utvecklare, Lockpick Entertainment, för att vidareutveckla det i framtiden. Under mitt examensarbete har jag suttit på Lockpick Entertainments kontor där jag har fått handledning för att skriva mitt arbete men också information om spelet och företaget där det har behövts. Jag har inte fått någon betalning för detta arbete, utan min belöning har varit erfarenhet och möjligheten att jobba på ett företag under examensarbetet.

### **1.1. Frågeställning**

Frågeställningarna i detta arbete är:

1. Vilka spelarmotivationer tillfredställs av Dreamlords: The Reawakening?
2. Hur kan spelet bättre tillfredställa dessa spelarmotivationer?
3. Vilka roller tillfredställs av spelet?
4. Hur kan spelet bättre tillfredställa dessa roller?

## 2. Bakgrund

### 2.1. Om Dreamlords: The Reawakening och dess bakgrund

Lockpick Entertainment grundades i september 2004 av avgångsstudenter från Högskolan i Skövde tillsammans med David Rosén, en projektledare och utvecklingschef från internetkonsultbranschen. I oktober samma år, 2004, påbörjades utvecklingen av Dreamlords som släpptes 2007 via digital distribution.

Dreamlords var ett massivt flerspelarspel som kombinerar element av rollspel med de av RTS, realtids-strategi, där spelarna sköter administration och konstruktion i en webbklient och strider i en spelklient. I spelet tog spelaren kontroll över en "Dreamlord", som är en ansamling av själar, och med den begav sig ut i en söndersliten värld för att skydda och rädda sitt land och folk. Det största hotet kom från "Nightmares", en slags härförare för "Ashen Leash", dödens halvgudar, och "The Nedom Wolven", alltets undergång. De närmsta hoten kom dock från vilda djur och andra levande varelser som följer sin egen agenda, eller som eventuellt blivit manipulerade av mer illavarslande krafter. Hädanefter kommer alla fiender förutom spelare att refereras till som "mobs", som Bartle själv beskrev dem i de virtuella världarnas begynnelse.

Dreamlords: The Reawakening är en vidareutveckling och förfining av originalspelet och släpptes 2008, även detta via digital distribution. På grund av vissa obalanser i Dreamlords har raserna till stora delar gjorts om spelmekaniskt för att bättre balansera raserna Tyvärr innebar denna balansering att alla raser fungerar på liknande sätt spelmekaniskt och därmed kan spelet uppfattas som mindre intressant.

För att förtydliga hur Dreamlords och Dreamlords: The Reawakening spelas ska jag berätta hur en spelsession kan gå till, i detta fall hur den allra första spelsessionen och sedan lite förklaringar om vad som händer därefter.

De första sakerna en ny spelare måste göra är att registrera ett konto på hemsidan, [www.dreamlords.com](http://www.dreamlords.com), och ladda hem spel-klienten. När detta är gjort får spelaren starta klienten, logga in med sina användaruppgifter, skapa sin Dreamlord och därefter välja ras (mer om raserna i kap. 2.2). I det första uppdraget får spelaren endast kontrollera Dreamlorden och lära känna kontrollerna, vilka är de vanliga för RTS-spel, och även möta ett lätt motstånd från mobs som ska dödas.

Efter det första uppdraget får spelaren komma ut på världskartan ("Patria view" i spelet). Här syns spelarens Dreamlord på kartan och marken är uppbyggd av områden som spelaren kan "gå in i" för att strida mot de mobs som finns där. För att komma vidare måste spelaren ha besegrat monstren i det området innan Dreamlorden kan passera genom det. Första gången spelaren ser världskartan finns endast ett område tillgängligt att gå till, staden, som är det andra uppdraget.

Uppdrag nummer två liknar det första med skillnaden att denna gång får spelaren också kontrollera en trupp från den valda rasen i uppgiften att döda de mobs som ansätter staden spelaren just anlant till.

Nu när de två första uppdragen är utförda kan spelaren även gå in i webbklienten och sköta administration och skötsel av staden. Detta innefattar bland annat att forska efter nya teknologier och förmågor, uppgradera sina trupper, bygga nya byggnader, sätta in arbetskraft i byggnaderna, tillverka föremål och så vidare.

Ju fler som tror på/följer Dreamlorden desto starkare blir den och desto längre kan spelaren avancera. För att skaffa fler följare krävs det att spelaren omvandlar material till Gnosis, vilket är det som världen är byggd av. För att skaffa material till att omvandla Gnosis får spelare strida mot mobs, bygga gruvor eller liknande faciliteter för att utvinna metall, sten eller trä.

Förutom detta finns även möjligheten att spela matcher mot andra spelare (PvP). För att vinna en match mot en annan spelare gäller det att antingen samla på sig "Victory points" genom att hålla vissa strategiska positioner, eller att förstöra den andra spelarens huvudbyggnad och armé.

## **2.2. Raserna i Dreamlords och Dreamlords: The Reawakening**

Spelaren får vid start av spelet välja vilken ras som Dreamlorden och spelaren ska beskydda och hjälpa. De tre raserna som finns tillgängliga är Thûl, Nihilim och Covenant. Dessa tre raser beskrivs mer ingående i följande kapitel där jag först ska beskriva deras historia och spelmekanik från både Dreamlords och därefter hur de spelas i dagens Dreamlords: The Reawakening.

### **2.2.1. Covenant**

Covenant är ElySIONs första riktiga invånare och tvingades ta till vapen för att förhindra Thûlernas framfart i ElySION. De lever sina liv efter The Emphyrian Doctrine, som är något av en bibel, med väldigt rigida och strikta regler på vilket hela deras armé och samhälle vilar.

När The Covenant var ansatt av Thûlerna började en del av befolkningen tvivla på The Emphyrian Doctrine. Detta skapade en spricka i samhället vilket skapade stora problem för The Covenant och deras arméer blev tillbakatryckta av Thûlerna. För att åter kunna få sina arméer att fokusera bannlystes detta sätt att tänka och då skapades Nihilim.

I Dreamlords byggde Covenants progression på att stärka sin tro (i spelet "Faith") och att utföra vissa uppdrag innan nästa nivå av teknologier och enheter blev tillgänglig att forska inom.

### 2.2.2. Thûl

Då Nedom Wolven, domedagens halvgud, blev sårad av två andra halvgudar spilldes hans blod på berget Thûl, och under den tid som följde infekterades de människor som bodde vid bergets fot. Människorna muterades och blev djuriska, håriga och ungefär tre gånger så stora som vanliga människor och extremt fysiskt starka och kraftfulla. Förutom dessa fysiska attribut har de även en blodtörst och är väldigt krigiska.

Thûlerna lever primitivt som jägare och samlare, bor i hyddor och andra mindre byggnader och likt nomader flyttar de runt mycket. Deras till synes enda behov är att äta, dricka, fortplanta sig och slåss när det ges tillfälle. Thûl är däremot inte bara ett vildfolk, deras shamaner mediterar och försöker få insikt och kunskap om nuet och framtiden och leder folket spirituellt. Folket styrs av en stark hierarki där den starkaste tar kontrollen och styr samhället med shamanerna som rådgivare

Thûlernas spelmekanik för progression var i Dreamlords centrerad kring att samla blod, vilket de gjorde via PvP-matcher. När de gjorde detta samlade Thûlernas ledare på sig poäng som användes för att avancera till nya nivåer, vilket ledde till att nya förbättringar låstes upp. Detta gjorde att de som spelade Thûl var tvungen att vara väldigt aktiv för att kunna avancera i spelet samt att det gjorde Thûl till en PvP-ras.

### 2.2.3. Nihilim

Nihilim skapades ur The Covenant under dess strid med Thûlerna. Nihilim ansåg att The Covenants ”bibel”, The Empyrian Doctrine var förlegad och att nya sätt att avvärja Thûlerna behövdes. Till en början var de en grupp inom Covenant, men deras lösning på problemet med Thûl, att kasta bort allt som kan förhindra människorna från att ta rätt beslut såsom känslor, moral och principer, rimmade illa med The Empyrian Doctrine och ledarna för Covenant försatte därför gruppen i exil. Ett resultat av detta var att Nihilim själv försökte kasta en besvärjelse för att försätta Thûlerna i stasis<sup>1</sup> men misslyckades och gjorde istället så att hela Elyision rämnade och splittrades.

Nihilims samhälle fungerar som en myrstack, där varje individ vet exakt vad den ska göra, och där alla delar medvetande, ett så kallat ”hive mind” eller kollektivt medvetande. På grund av detta kollektiva medvetande och Nihilims enorma mentala kapacitet är de väldigt smarta och intelligenta. Nihilim har sitt eget förslag på lösning och kastat bort allt de anser kan störa logiskt tänkande och beslutsfattande och är väldigt naturliga magiker. De saknar den fysiska styrka som Covenant och Thûl besitter men är, tack vare sin skicklighet med magi, väldigt farliga motståndare.

Som den intellektuella och forskningsbenägna ras de är byggde väldigt mycket av Nihilims framgång på hur deras forskning och teknologier såg ut. Detta på grund av den nivå av specialisering Nihilim kunde göra. Detta gjorde att Nihilims enheter generellt sett var svagare än de andra rasernas, men används de på rätt sätt så var de väldigt kraftfulla.

---

<sup>1</sup> Stasis är ett uttryck inom science fiction som innebär en artificiell paus i alla fysiska och kemiska processer, inklusive liv; de fortsätter som oavbrutet när stasisen avbryts.  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Stasis\\_\(fiction\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Stasis_(fiction)) (2009-05-12)



För att göra framsteg var det enda som krävdes för Nihilim att forska, därför kan denna ras ses som den mest passiva då ingen strid var nödvändig för Nihilim.

### 2.3. Om Dreamlords: The Reawakening idag

I skrivande stund fungerar alla raserna på liknande, om inte på samma, sätt. Som jag tidigare beskrivit har alla raser samma typer av grundenheter, infanteri, attack, avstånd och understöd. Det finns dock variation i rasernas enheter, främst på grund av de specialförmågor som enheterna har, men det finns även små skillnader i enheternas olika värden. Till exempel tål Nihilims första infanterienheter mindre skada än Covenants. Denna skillnad är dock såpass liten att den inte gör någon skillnad på hur de olika raserna spelas.

Striderna i Dreamlords: The Reawakening tar plats i RTS-klienten där spelaren först får välja vilka enheter som ska följa med in i striden. Antalet enheter som kan följa med in i strid begränsas av en expeditionsstorlek, som baseras på hur många arbetare som finns i krigsbyggnaden, men spelaren kan max ta med sig sju enheter utöver Dreamlorden. Väl inne på banan kontrollerar spelaren sina enheter genom att markera dem och därefter ge dem order som gå, attackera och att använda förmågor. Spelaren kan välja vilka, och hur många, enheter som ska kontrolleras för tillfället.

I spelet finns i nuläget också en extremt dominant strategi; ”Kiting”. Kiting innebär att en enhet håller fiendens uppmärksamhet samtidigt som enheten springer omkring för att inte bli attackerad och ta skada. Medan enheten håller fiendens uppmärksamhet står spelarens andra enheter och skjuter på fienden. På detta sätt minimeras skada tagen samtidigt som ens egna enheter kan göra mycket skada. Detta innebär också att det finns en viss uppsättning enheter som spelaren vill ta med sig till varje uppdrag. Uppsättningen består av en supportenhet som kan hela skadade enheter, en attackenhet för att reducera fiendens rörelsehastighet och så många avståndsenheter som möjligt för att göra mycket skada. Den här strategin och uppsättningen är den mest gynnsamma och lönsamma oavsett vilken ras som används.

En spelares styrka baseras dels på hur stor och bra armé denne har, men även vilka teknologier som forskats fram till armén och staden och vilka ”traits” som spelaren har valt. Spelare får poäng, traitpoints, att dela ut på traits genom att forska vissa saker, så ju mer forskning en spelare har bedrivit desto mer traits har denne att tillgå. Även fast traits återställs vid varje ny era är traitpoints det enda spelmekaniska som är persistent över erorna. När en ny era börjar får spelare distribuera sina traitpoints på nytt, de får helt enkelt ett lite försprång gentemot nya spelare.

### **3. Metod/Tillvägagångssätt**

Mitt syfte med detta arbete har varit att undersöka i vilken utsträckning spelet Dreamlords: The Reawakening tillfredsställer olika motivationer, samt hur det skulle kunna omformas för att bättre tillfredsställa dessa.

Det första som gjordes var att undersöka teorier som finns om ämnet, och av dessa har jag valt att använda mig av Bartles spelartyper (2003) och Yees komponenter för motivation (2007), samt att jag även har använt mig av Yees undersökning av preferens av klasstyp (2008). Jag har valt ut de delar som är mest intressant för detta arbete, dvs. det som är applicerbart på Dreamlords: The Reawakening.

I analysen används alla modeller var för sig för att utröna om de i sin helhet eller delar av teorierna är applicerbara på Dreamlords: The Reawakening. Analysen innebär en undersökning om vilka spelartyper, komponenter och roller som tillfredsställs, och vilka som inte gör det. Resultatet av denna undersökning är tänkt att ligga till grund för en eventuell om-design av raserna i spelet i ett försök att tillfredsställa fler spelartyper och komponenter.

Delar som inte analyseras är Escapism, en av Yees subkomponenter till Immersion-komponenten. Anledningen till att denna komponent ej analyseras är att den är för komplex och ej är beroende av enskilda delar, utan samtliga delar i spelet och dess helhet.

Bartles spelartyper har även begränsats till de fyra originella spelarterna, achievers, explorers, socializers och killers, på grund av arbetets storlek och tidsomfattning.

## 4. Teori

De teorier som används i detta arbete är Bartles teori om spelartyper och Yees teori om komponenter av motivation samt en undersökning av roller som spelare tar på sig i virtuella världar. Spelar typerna delar upp motivationer i fyra kategorier som ligger utplacerade längs två axlar på en graf. Detta betyder att ju närmare en spelare är en spelartyp i ena änden, desto mindre kan han tillhöra den på motsatt ände. Yees teori säger däremot att det inte finns några distinkta spelartyper, utan endast separata motivationer, tio stycken komponenter, som i sig kan grupperas under en av tre huvudkomponenter.

Mycket av Bartles spelartyper återfinns hos Yee och hans komponenter. Anledningen till detta är att Bartle och Yee båda har identifierat samma motivationer till spel, men de har valt att kategorisera dem på olika sätt. En anledning till att bådats teorier används, trots dess överlappning, var dels på grund utav att jag ville själv undersöka vilken teori som var mest korrekt och bäst gick att tillämpa på Dreamlords: The Reawakening. Dessutom fokuserar respektive teori på olika saker. Medan Bartles teori ger en bra översikt och är enkel att förstå och ta till sig, fokuserar Yees teori mer på korrekthet, detaljer och flexibilitet.

Personligen anser jag att Yees teori är mer korrekt och därmed bättre, men då Bartle är en auktoritet i detta ämne ville jag även ta med hans synvinkel i mitt arbete.

### 4.1. Bartles spelartyper

Richard A. Bartle är Fil. Dr inom artificiell intelligens och en av upphovsmännen bakom MUD, den första typen av virtuella världar där flera personer kunde interagera med varandra samtidigt. Han har också formulerat en teori om olika spelartyper och deras påverkan på varandra. Eftersom detta arbete inte är tänkt att avhandla spelartypernas påverkan på andra spelartyper kommer inte detta att tas upp i detalj, utan endast vid de tillfällen de krävs för att förklara om en spelartyp tillfredsställs eller ej.

Under 1989-1990 pågick en lång forumdebatt mellan erfarna spelare till en kommersiell MUD i Storbritannien. Debatten startades av frågan ”Vad vill människor ha utav en MUD” (”What do people want out of a MUD?”). Vid diskussionens slut analyserade och sammanfattade Bartle de idéer om vad som var ”roligt” för dem och fann att de kunde brytas ner i fyra kategorier.

De fyra saker människor typiskt sett fann nöje i var:

- Prestera inom spelets kontext.
- Utforskning av spelet.
- Socialisera med andra.
- Tränga sig på andra.

De namn som Bartle använder för dessa spelartyper är, uppifrån och ned: achievers, explorers, socializers och killers.

För att visa spelartypernas förhållande till varandra och spelet gjorde Bartle en två-dimensionell graf, ”The Player Interest Graph” (se bild 1), med axlarna Acting-Interacting och Players-World (Agera-Interagera och Spelare-Värld). Både Killers och Achievers tycker om att agera, Killers på andra spelare, Achievers på världen. Socializers och Explorers tycker båda om att interagera, Socializers med spelare och Explorers med världen.

Bartle har sedan sin första publikation om spelartyper uppdaterat sina teorier och sin graf med ytterligare en axel och dimension. De fyra spelartyperna har omformats och istället delats upp i åtta spelartyper. Dessa spelartyper kommer dock inte tas upp i detta arbete på grund av arbetets storlek. Intresserade hänvisas till boken ”Designing Virtual Worlds” av Richard A. Bartle från 2003.

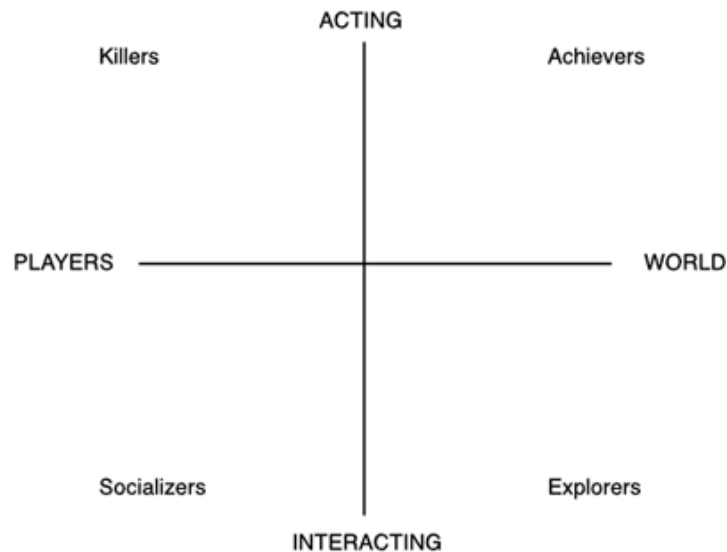


Bild 1 - Spelartypgraf

#### Spelartyper:

Två axlar: Players – World, Acting - Interacting

**World – Acting:** Achievers tycker om att agera på/i/med den virtuella världen

**World - Interacting:** Explorers tycker om att interagera med den virtuella världen

**Players – Interacting:** Socializers tycker in att interagera med andra spelare

**Players – Acting:** Killers tycker om att agera på (ex. döda) andra spelare

(Bartle, A. Richard, 2003, Designing virtual worlds, New Riders Publishing)

#### Achievers

Achievers ser spelet som just ett spel och deras mål är att vinna, vad nu deras definition av ”vinna” är. De tycker om att uppnå definierade mål i spelets kontext och att förbättra sin karaktär/sig själv (Bartle, 2003). Dessa spelare ger sig själv spelrelaterade mål som de energiskt försöker uppnå. Detta innebär oftast att samla på och göra av med stora

kvantiteter rikedomar eller att hugga sig genom mängder av fiender och mobs och samla på sig poäng och/eller rikedomar (Bartle, 1996).

### **Explorers**

Explorers ser spelet som ett tidsfördriv eller en hobby, som läsning eller trädgårdsarbete. Deras belöning kommer från utforskning och att få mer förståelse för världen (Bartle 2003). De försöker ta reda på så mycket som möjligt om spelvärlden i helhet eller mindre delar av den. Det innefattar blanda annat att utforska den fysiska miljön, det vill säga hur kartan ser ut, men också vad det går att göra i spelet, det vill säga experimentera med spelets lagar och regler (Bartle 1996). De vill demaskera spelets inre mekanik för sig för att förstå spelet. De testar underliga kombinationer av handlingar på avlägsna platser när de letar efter intressanta features, exempelvis buggar, och hur saker fungerar (Bartle, 1996).

### **Socializers<sup>2</sup>**

Socializers ser spelet som underhållning, likt konserter eller tv-tittande. De gillar att diskutera om allt möjligt, exempelvis sig själva eller andra (Bartle, 2003). Denna typ av spelare använder det inbyggda kommunikationssystemet och spelets kontext för att konversera och kommunicera med andra spelare (Bartle, 1996). För att främja denna spelartyp råder Bartle, 2003, att göra svåra uppdrag så att achievers, och andra spelare, måste gå i grupp, vilket socializers tycker om. Bartle tipsar även om att låta dem skriva in-game news-papers och att göra bättre chatt system och liknande för att bättre tillfredsställa denna spelartyp.

### **Killers**

Enligt Bartle, 2003, ser Killers spelet som en sport av typen jakt och fiske där njutningen kommer från att besegra mänskliga fiender, oftast genom våldsamma handlingar eller ord. Killers använder sig av de verktyg som tillhandahålls av spelet för att orsaka bekymmer och vånda för andra spelare enligt Bartle, 1996. Detta innebär oftast, men inte enbart, att skaffa ett vapen och använda det på andra spelare. De tycker om att ha många spelare, det vill säga byten, att utöva sitt nöje på. De vill visa sin överlägsenhet, men för att de ska ses som byten krävs det att spelaren tycker illa om att bli dödad eller besegrad och eventuellt vara en utmaning att döda, enligt Bartle, 1996.

---

<sup>2</sup> I Bartles tidigare arbete, *Players Who Suit MUDs* (1996), används en annan stavning av socializer, nämligen socialiser. I detta arbete kommer jag dock att använda det nyare namnet, socializer.

## 4.2. Nick Yees spelarkomponenter

Bartle är inte den enda som har gjort undersökningar på spelares motivation att spela onlinespel. Nick Yee (2007) gjorde en undersökning till viss del baserad på Bartles arbete. I undersökningen fick ca 3000 online-spelare svara på enkäter via olika online-portaler. Respondenterna skulle svara på frågor som till exempel ”Hur viktigt är det att levla upp så snabbt som möjligt?” genom att markera ett svar på en skala från ett till fem.

Yee identifierade tio sub-komponenter som var och en faller under en av tre huvudkomponenter (bild 2).

Achievement	Social	Immersion
<b>Advancement</b> Progress, Power, Accumulation, Status	<b>Socializing</b> Casual Chat, Helping Others, Making Friends	<b>Discovery</b> Exploration, Lore, Finding Hidden Things
<b>Mechanics</b> Numbers, Optimization, Templating, Analysis	<b>Relationship</b> Personal, Self-Disclosure, Find and Give Support	<b>Role-Playing</b> Story Line, Character History, Roles, Fantasy
<b>Competition</b> Challenging Others, Provocation, Domination	<b>Teamwork</b> Collaboration, Groups, Group Achievements	<b>Customization</b> Appearances, Accessories, Style, Color Schemes
		<b>Escapism</b> Relax, Escape from RL, Avoid RL Problems

Bild 2 – Komponenter av motivation

Undersökningen visar även att de olika spelartyperna/spelarmotivationerna inte har någon dämpande effekt på varandra som Bartles teorier säger. I denna undersökning kan någon som svarar högt på Social-frågor också svara högt på Achievement-frågor. Här nedan, i tabell 1-3, följer en kort beskrivning av Yees tio komponenter, grupperad efter respektive huvudkomponent.

<b>The Achievement Component</b>	
<b>Advancement</b>	Önskan att öka i styrka, göra snabba framsteg, och samla på sig in-game symboler på status och framgång.
<b>Mechanics</b>	Intresserad av att analysera de underliggande reglerna och system i syfte att optimera karaktärens prestanda.
<b>Competition</b>	Önskan att utmana och tävla med andra.

Tabell 1: The Achievement Component

<b>The Social Component</b>	
<b>Socializing</b>	Intresserad av att hjälpa och prata med andra spelare.
<b>Relationship</b>	Önskan att bygga långvariga och meningsfulla relationer med andra.
<b>Teamwork</b>	Känna välbehag av att vara en del av en gruppansträngning.

Tabell 2: The Social Component

---

<b>The Immersion Component</b>	
<b>Discovery</b>	Upptäcka och veta saker som de flesta andra spelare inte vet.
<b>Role-Playing</b>	Skapa en persona med en bakgrundshistoria och interagera med andra spelare för att skapa en improviserad historia.
<b>Customization</b>	Intresserad av att kustomisera sin karaktärs utseende.
<b>Escapism</b>	Att använda online världen för undvika att tänka på problem från vardagen.

---

Tabell 3: The Immersion Component

Alla motivationer och komponenter är dock inte nödvändigtvis relevant för detta arbete. Jag kommer därför under analysdelen att sälla bland komponenterna och motivera varför eller varför inte en komponent är intressant eller ej i förhållande till Dreamlords: The Reawakening.

### 4.3. Roller

Motivation och spelartyp är inte det enda som spelar in när en spelare ska börja spela ett nytt spel. Om det finns variation i form av ras, klass eller liknande är detta något som många spelare tar i beräkning när de börjar. Enligt Yee visar undersökningar han gjort<sup>3</sup> att större delen spelare, 67%, har en preferens när det kommer till en roll eller ett spelsätt. I en undersökning bad Yee spelare beskriva deras roll-preferens i ett öppet format för att undersöka vilken roll/klass som spelare föredrar.

---

<sup>3</sup> <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001637.php>

Class Type	Brief Description	Percentage
Healer Class	Main healing class	16%
Support Class	Group support class (i.e., combination of buffs, heals, debuffs, and CC)	12%
Healer Hybrid	Healing class with melee or other DPS abilities	2%
Ranged	Does damage from range (doesn't matter whether this is physical or spell damage)	3%
Hunter Class	Ranged physical damage	12%
Caster	Open to any caster class that isn't primarily a healer	7%
DPS Caster	Caster class that has high DPS	5%
Warlock	Caster class that has necromancer/warlock abilities (i.e., life drain, curses, summoned pets)	2%
Druid	Caster class that has primarily nature spells	1%
Melee	Open to any melee character	3%
Tank	Specifically heavily-armored melee character	5%
Paladin	Defensive melee class that has healing abilities and light/holy spells	4%
DPS Melee	High DPS melee class	3%
Melee Hybrid	Melee class with magic abilities	3%
Light Melee	Light armor melee class with quick and agile attacks (e.g., monk)	1%
Rogue	Class with stealth and classic rogue abilities	7%
Hybrid	A jack-of-all-trades class	6%
Pet Class	Open to any class that has pets	3%
DPS	Open to any class with high DPS	3%
Other	Crafter, Merchant, or Music (i.e., bard) classes	1%

Bild 3 – Klasspreferens

För att inte begränsas av de klasser som spelarnas nuvarande spel erbjuder bad Yee respondenterna att beskriva den rollen generellt, och inte knutet till ett specifikt spel. 500 av dessa svar kodades och ett problem framkom. Då frågorna skulle svaras i ett öppet format fick det som konsekvens att svaren kom med olika abstraktionsnivå, vilket leder till att svaren blir något svårtolkade (bild 3). Ytterligare ett problem med detta resultat är bristen på förklaring av det, rollerna beskrivs endast extremt kortfattat och detta kan påverka framtida användning av resultatet.

Av dessa kategorier och roller är dock inte alla nödvändigtvis intressant för det arbete jag gör. I analysdelen kommer jag att välja ut de delar som är relevant för arbetet och motivera varför en viss del valdes bort eller fick stanna kvar.



#### 4.4. Kritik av teori

Nick Yee erkänner att det arbete Bartle gjort om spelartyper är insiktsfullt och betydande, dock anser han att teorin är begränsad. Bland annat tar Yee upp att delar av vissa spelarmotivationer, ex rollspel och socialisering, kanske inte tillhör samma spelartyp. Bartle har placerat dessa motivationer under samma spelartyp, men Yee menar att de kanske inte alls har något samband och har istället kategoriserat dem som två separata komponenter/motivationer. Det finns också problem med att vissa motivationer finns på olika extremer av en axel i Bartles graf, när de faktiskt kan överlappa varandra i verkligheten. Enligt Yee visar hans undersökningar till och med att inte nog med att motivationerna inte har dämpande effekt<sup>4</sup>, vissa visar till och med ett mildt samband. Yee påpekar också att Bartles modell är en teoretisk modell och att det inte finns någon metod för att ta reda på vilken typ en spelare är. Det kan nämnas att det faktiskt finns ett Bartle-test<sup>5</sup>, ej konstruerat av Bartle själv. Dock är detta test ett sätt att passa in spelare i de fyra facken och inte en metod för att validera Bartles spelartyper. Yee hittade även ett separat set av motivationer som inte existerar i Bartles spelartyper, immersion-komponenten. Denna komponent innefattar utforskning, rollspel, kustomisation och eskapism och är självständig från socialiserings-motivationerna<sup>6</sup>.

Yees teori om komponenter kan dock också kritiseras. Det finns ett problem med att denna undersökning gjorts genom online-enkäter. Denna typ av undersökning får förmodligen en större andel av en viss typ av respondenter. Vissa människor är helt enkelt mer benägna att svara på denna typ av undersökning än vad andra är. Yees undersökning om roller är inte heller utan kritik. Då undersökningen utfördes i ett öppet format, där respondenterna fick med egna ord beskriva deras favoritklass/-roll, fick Yee svaren på olika abstraktionsnivå. Vissa svar var väldigt konkreta och precisa, medan andra svar var väldigt generella och abstrakta. Det är även ett problem att Yee erbjuder så lite information om resultaten i undersökningarna om roller och komponenter. Information om hur han kommit fram till resultatet är klart och tydligt, men istället beskrivs inte de olika kategorierna speciellt tydligt.

---

<sup>4</sup> <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001304.php?page=1>

<sup>5</sup> <http://www.gamerdna.com/quizzes/bartle-test-of-gamer-psychology?cobrand>

<sup>6</sup> <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001298.php?page=1>

## 5. Analys

I analysen används alla modeller var för sig för att utröna om de i sin helhet eller delar av teorierna är applicerbara på Dreamlords: The Reawakening. Först appliceras Bartles teori om spelartyper på spelet, därefter Yees komponenter och sist Yees undersökning om roller.

### 5.1. Spelartyper applicerad på Dreamlords: The Reawakening

Bartles spelartyper används alla i denna analys då de fyra kategorierna är applicerbara på delar i spelet. Achievers kan tillfredsställas genom att ge dem mål och progression, socializers kan tillfredsställas via chatt och grupperingar, explorers kan tillfredsställas med information om världen och nya områden att utforska, killers kan tillfredsställas genom att låta spelare slåss mot andra spelare.

#### 5.1.1. Achievers

Achievers är enligt Bartle, som tidigare nämnts, spelare som vill uppnå mål inom spelets kontext, gärna definierade av spelet. Detta mål kan vara allt från att ”vinna”, exempelvis att nå den högsta leveln, eller att ha den bästa utrustningen eller den mest optimerade karaktären. Achievers tycker om utmaningar och att förbättra sig själva, de gillar att tävla och mäta sig mot andra spelare och de finner nöje i omfattande klass- och levelsystem (Bartle, 1996).

I nuläget finns det i Dreamlords: The Reawakening ett levelsystem, både för PvE (spelare mot miljö) och PvP (spelare mot spelare), vilket är ett bra sätt att ge achievers vad de vill ha. Dock är detta levelsystem ganska diffust och ofta går spelaren upp i level när denne inte sitter och spelar, eftersom spelarens level beräknas på det totala antalet anhängare, arbetare i krigsbyggnaderna och utförd forskning. För att skaffa sig anhängare måste en spelare skaffa ”Gnosis” (världens energi) och när spelaren har skaffat detta gnosis kommer icke-troende att vilja ansluta sig. Det tar i normala fall 25 minuter för en icke-troende att konverteras och bli en anhängare, detta innebär att för att konvertera 5 anhängare tar det totalt 125 minuter (5\*25) där den första blir klar efter 25 minuter, den andra efter 50 minuter, och så vidare. Att forska tar också sin tid, hur snabbt beror på hur många poäng en forskning kostar och hur många anhängare som arbetar i den byggnaden.

Konverteringen tillsammans med forskningen gör att det är stor chans att spelare går upp i level när denne inte spelar, samtidigt som spelaren, enligt egen erfarenhet, ofta går upp flera levlar vid ungefär samma tillfälle. I den enkätundersökning som Yee utförde<sup>7</sup> nämns levelsystemet som en stark motivationsfaktor. Att se sin progression är väldigt belönande, speciellt för just achievers. Några respondenter beskrev till exempel det som väldigt belönande att se erfarenhetsmätaren krypa upp mot max för att gå över i nästa level/nivå och att det var väldigt svårt att sluta spela när mätaren närmade sig max. Eftersom spelaren i Dreamlords: The Reawakening ofta inte är närvarande och heller inte märker av hur nära en ny nivå denne är tror jag att spelaren inte får samma känsla av

---

<sup>7</sup> <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001300.php?page=1>

”achievement” som om spelaren skulle gå upp i level medan och, framför allt, på grund av att denne spelade. Detta grundar jag i att om en person kan se målet framför sig blir denne mer motiverad att uppnå det och att med mindre delmål får spelarna fler tillfällen att känna att den uppnått något, även om de större delmålen finns kvar.

Möjligheten att samla på sig kraftfulla föremål finns också i Dreamlords: The Reawakening, ännu ett mål att uppnå för achievers. Att skaffa de nyaste, bästa och ovanligaste föremålen är ju som tidigare nämnts några av drivkrafterna hos achievers och därför är även detta något som bör tas upp. I Dreamlords: The Reawakening finns det flera olika sätt att få tag på utrustning. Spelarna kan få tag i utrustning genom att göra uppdrag och leta efter utrustningar, att köpa på marknaden för soulshards eller i ”Altar of Cynos” för ”tribute” och att göra egna utrustningsdelar av ingredienser som spelaren hittar eller köper. Att köpa utrustning med hjälp av ”tribute”, en sorts valuta i spelet, är det sätt Lockpick Entertainment helst ser att spelarna skaffar sin utrustning på. Detta på grund av att det är genom försäljning av tribute och premium-konton som företaget tjänar pengar. Enligt Bartle vill achievers utvecklas och bli bättre så snabbt som möjligt och här tillfredställs denna spelartyp delvis tack vare möjligheten att köpa rustningsdelar med hjälp av tribute. Möjligheten att köpa rustningsdelar blir en genväg som kan uppskattas av många achievers, då de snabbare kan nå sitt mål, men samtidigt kan det vara negativt. Det finns sannolikt achievers som anser att det är fusk att köpa till denna fördel och tycker att det inte är lika roligt att ta denna genväg, eftersom det inte är de själva som förvärvat dessa belöningar. För dessa achievers finns möjligheten att kämpa sig framåt utan att betala, men detta är en konflikt mellan företaget som vill tjäna pengar och achievers som ser detta som fusk.

Ytterligare ett sätt att tillfredställa achievers kan vara att det skrivs in en ny del i historien inför varje era där de mest framstående och framträdande spelarna får vara en del av händelseutvecklingen.

### 5.1.2. Explorers

Explorers är en spelartyp som enligt Bartle finner tillfredsställelse i att upptäcka nya saker och av att förstå mer av spelvärlden. Explorers försöker få reda på så mycket som möjligt om spelvärlden, dess fysiska utformning (virtuellt) men också de bakomliggande reglerna som sätter gränser vad som går och ej går att göra i spelet. Sammanfattat kan man säga att explorers vill upptäcka nya saker, antingen genom att undersöka platser i spelet eller genom att skaffa sig en förståelse av hur spelet fungerar.

I dagens Dreamlords: The Reawakening finns det några olika saker som kan tillfredställa explorers. En av dessa saker är möjligheten att prova olika kombinationer av trupper. I spelet finns det åtta olika typer av standard-trupper (två varianter vardera av infanteri, assault, ranged och support) där alla trupper har plats för tre olika specialförmågor. För tillfället finns det tre olika förmågor till varje enhet som kan forskas fram. Dessa olika förmågor kan vara passiva (ger alltid en effekt) eller aktiva (måste aktiveras för att göra något).

Enheterna har olika specialförmågor beroende vilken ras spelaren har valt. Som exempel har Nihilims första avståndsenhet en förmåga som gör mycket skada på en gång, medan Thûls första avståndsenhet har en förmåga som gör skada under en längre tid samtidigt som den minskar hotet från den enheten. Allt detta gör att det finns många olika kombinationer för explorers att prova och leta fram den roligaste, intressantaste eller knäppaste kombinationen av enheter. För att ge explorers mer att utforska kan man göra så att varje enhet har fler specialförmågor, kanske tio stycken, men fortfarande bara kan använda tre per strid. Detta gör att explorers har mer variationer att prova, samt att variation tillför återspelbarhet vilket är av intresse för alla spelartyper enligt Ernest Adams<sup>8</sup>.

En annan sak som skulle kunna vara en drivkraft för explorers är möjligheten att utforska spelets historia och bakgrund, vad som har hänt i världen innan spelaren började. Det här är en sak som Dreamlords: The Reawakening skulle kunna förbättra avsevärt, då det finns väldigt välskriven historia, men detta förmedlas inte till spelarna i själva spelet. Och eftersom det finns tre olika raser, alla med olika bakgrund, är även detta något som leder till ytterligare återspelbarhet. Att göra specifika uppdrag eller föremål som berättar något om världen, vad som hänt innan och om raserna i sig kan vara sätt att förmedla den bakgrundshistoria som finns.

Liksom för achievers kan det vara intressant för explorers att se historien utvecklas och mer innehåll läggas till vid varje ny era, då explorers får mer att utforska och undersöka. Då all handling och alla delar av världen kan upptäckas under en era finns det lite som drar denna spelartyp tillbaka att spela fler gånger, och därför kan det vara väldigt fördelaktigt att erbjuda nytt innehåll, historie- och utrymmesmässigt. Detta gör att explorers har större incitament att stanna kvar och spela fler eror och längre tid.

### 5.1.3. Socializers

Enligt Bartle är socializers spelare som ser spelet som underhållning och deras största nöje ligger i att kommunicera, diskutera och skaffa vänner i spelet. Det är spelare och vad spelarna säger som är viktigt för socializers, spelet är först och främst en gemensam scen där spelarna kan träffas. Denna typ av spelare använder sig av det inbyggda kommunikationssystemet och spelets kontext för att konversera och kommunicera med andra spelare och applicerar det rollspelande som detta ger utrymme för.

Det mest uppenbara sättet att tillfredsställa socializers är att använda ett inbyggt chattsystem, och detta finns i Dreamlords: The Reawakening. Chattsystemet är även uppdelat i flera delar, bland annat huvudchatten (Main), hjälpchatten (Help) och grupp-/klan chatten (Convergence). Detta gör att socializers har utrymme för att skaffa nya vänner via huvudchatten, ett utrymme där de kan hjälpa andra via hjälpchatten, samt ett utrymme där de kan prata med de vänner de redan har skaffat sig i gruppchatten. Att chattsystemet är uppdelat tror jag är väldigt bra för socializers, men även för andra spelartyper, då de själva kan välja var och med vem de vill konversera. Däremot tror jag att chatten kan förbättras genom att ge möjligheten att visa fler chatttrutor samtidigt. I

---

<sup>8</sup>[http://www.designersnotebook.com/Columns/040\\_Replayability\\_2\\_Game\\_Mech/040\\_replayability\\_2\\_game\\_mech.htm](http://www.designersnotebook.com/Columns/040_Replayability_2_Game_Mech/040_replayability_2_game_mech.htm)

nuläget visas all chatt i en och samma ruta, men i olika flikar. Detta innebär att spelarna måste bläddra mellan de olika flikarna för att kunna hålla reda på det som sägs i de olika chattrummen. Detta innebär att spelaren måste välja vilken chattrum den vill följa. Om spelarna istället kunde välja att visa flera chattrutor samtidigt kan de lättare se vad som skrivs utan att behöva lämna den chatt de befinner sig i, men detta är upp till spelaren att själv bestämma vilka som ska vara framme och ej.

Eftersom socializers vill ha saker att prata om, händelser, personer och liknande, kan ett sätt att tillfredsställa dem vara att låta dem observera PvP, spelare-mot-spelare, och PvE, spelare-mot-miljö, matcher för att ge dem något att prata om. Att skapa ett utrymme vars främsta funktion är att låta socializers träffas och konversera om dessa saker kan också vara ett sätt att tillfredsställa socializers, genom att låta dem avskärma sig från övriga spelare som inte vill socialisera.

Bartle, 2003, föreslår också att ge spelarna möjlighet att skapa sin egen "in-game" tidning där skribenterna kan berätta vad som har hänt och där spelarna kan läsa om dessa händelser. Om detta infördes i Dreamlords: The Reawakening skulle detta innebära att spelare kan berätta för andra via tidningen vad som har hänt, samtidigt som de också kan läsa om detta. För att uppmåna till detta skulle spelet kunna ta en viss mängd betalt, i soulshards, för att skapa tidningen, samtidigt som skaparen/skaparna får betalt per spelare som läser den. Detta gör att de bättre tidningarna överlever samtidigt som det blir ett gångbart sätt att avancera på i spelets kontext, då bra tidningar kan tjäna mycket soulshards.

Även tävlingar i spelet är något jag tror intresserar socializers då de får ytterligare saker att prata om. Sådana tävlingar kan vara allt från att lösa små gåtor, hitta något föremål eller besegra en boss.

#### **5.1.4. Killers**

Killers är enligt Bartle spelare som använder de verktyg som spelet tillhandahåller för att åsamka vånda och bekymmer för andra spelare. Ofta är dessa verktyg vapen som spelarna använder för att döda andra spelare, men även att tränga sig på andra för "hjälpa" dem eller att allmänt sabotera ingår i killel-spelartypen. Killers vill ha många byten som de kan utöva sitt nöje på, och för att en spelare ska klassas som byte ska den tycka illa om att bli dödad eller dominerad i chatt eller liknande, vilket enligt Bartle passar bäst in hos socializers och achievers.

För att tillfredsställa killers behövs, som nämnts, byten som de kan utöva sitt nöje på och verktyg med vilka de kan göra det. I Dreamlords: The Reawakening finns det som sagt chattsystem och detta är då ett verktyg killers kan använda. Det finns också något som kallas "PvP Islands" (spelare-mot-spelare öar), öar där spelarna tar över territorier för att få bonusar och besegra bossar. På dessa öar är det fritt fram att attackera andra, så om en spelare tar över ett område kan den spelare som äger det territoriet försvara det genom att slåss tillbaka. Dock är alla som befinner sig på dessa PvP Islands medvetna om riskerna och går andra spelare till mötes, snarare än att bli förskräckta och sårade för att de blir

attackerad. Det finns även något som kallas Duelling Grounds, vilket är en arena där spelare letar efter motståndare att duellera mot i rankade matcher. Dessa matcher sker helt ömsesidigt då båda spelarna måste leta efter en match för att kunna mötas. Letandet efter match/motståndare görs automatiskt av systemet och passar ihop spelare med så jämn nivå som möjligt.

För att ytterligare tillfredsställa killers skulle man kunna tillåta spelare att gå in på varandras patrior (ö-bas) och där kunna attackera spelare, staden som finns där, samt att döda mobs som spelaren vill döda själv. Det måste nämnas att även om detta skulle tillfredsställa killers skulle förmodligen alla andra spelartyper bli väldigt missnöjda, vilket innebär färre spelare och färre byten för killers att jaga. Detta leder i sin tur till mindre möjlighet till tillfredsställelse för killers.

Ett alternativ till detta kan vara att ha en öppen ö där spelare kan bygga en bas och strida mot andra, ungefär som PvP-öarna, med den skillnaden att spelarna befäster mark och på så sätt bygger en bas på ön och expanderar mark. Till en början kommer expanderingen innebära att ta över neutrala områden, men när spelare har befäst tillräckligt mycket mark kommer detta att bli spelare mot spelare, där de som vill kan försöka sabotera och förstöra för andra spelare. Dock är detta inget problem då de som beger sig till denna ö gör det i syfte att spela mot andra spelare. Att hålla mycket mark och vissa speciella områden på ön kan ge en bonus till enskilda spelare och klaner.

## **5.2. Spelarkomponenter på Dreamlords: The Reawakening**

I följande avsnitt ska vi undersöka hur väl Yees teori om spelarmotivation går att applicera på Dreamlords: The Reawakening. Huvudkomponenterna i Yees teori om spelarkomponenter är Achievement, Socializing och Immersion. Achievement-komponenten berör status och framgång, förståelse för spelet och tävlan mot andra spelare. Socializing-komponenten är motivationerna att umgås och konversera, att skapa meningsfulla relationer och att arbeta i grupp mot ett större mål. Immersion-komponenten berör upptäckande och utforskande, rollspelande, att kustomisera sin karaktär och till sist även verklighetsflykt. Verklighetsflykt, eller escapism, kommer dock inte att analyseras då den är allt för komplex och beroende av faktorer utanför spelets värld.

### **5.2.1. The Achievement Component**

De tre subkomponenter som ingår i Achievement-komponenten behandlas var för sig här nedan.

#### **5.2.1.1. Advancement**

Enligt Yee är advancement-komponenten motivationen och önskan att öka i styrka, att göra snabba framsteg och samla på sig symboler på status och framgång.

I Dreamlords: The Reawakening finns det mycket som tillfredställer denna motivation. Det finns som tidigare nämnts nivåer på spelaren och det är ett sätt som spelaren kan mäta sin framgång. Dock som påpekats i analysen av achievers finns det saker som kan förbättras.

Likt achiever-spelartypen tror jag att denna motivation skulle tillfredas bättre av att låta spelarna vara närvarande och ha större påverkan på när och hur det når en ny nivå. Med en mätare som visar hur långt kvar spelaren hade till dess att den når en ny nivå skulle det också motivera spelarna att göra det lilla extra och då kommer de att få sin belöning, vilken i sin tur leder till att de vill spela mer.

När det gäller att samla symboler för status och rikedom finns det i Dreamlords: The Reawakening mycket för spelare att samla. För det första finns ju rustningsdelar till Dreamlorden, som dels visar att spelarens Dreamlord är kraftfull, men också ger en antydning om att spelaren i sig är duktig, det vill säga symboler på status. Men eftersom dessa föremål också kan göra Dreamlorden bättre tjänar de ett dubbelt syfte. Ytterligare symboler på status är de medaljer som spelare kan förtjäna i spelet. Dessa medaljer tilldelas när en spelare har uppnått ett specifikt mål, exempelvis döda 5 ”swamp grunts” (träsktroll). Att samla på sig dessa medaljer gör att en spelare bevisar att den har lyckats med något, vilket är en av delarna av advancement-komponenten.

Rustningsdelar kan oftast också köpas i spelet med hjälp av tribute. Tribute är en valuta som spelarna skaffar genom att betala med riktiga pengar och med dessa kan spelaren skaffa sig fördelar i spelet. Dessa fördelar är bland annat möjligheten att köpa föremål till sin Dreamlord, möjligheten att använda ”Divine Interventions”, vilket är kraftiga magier, och möjligheten att betala deprimerade arbetare för att de snabbare ska kunna komma tillbaka till arbetet. Detta är saker som skyndar på processen och låter spelaren snabbare komma upp i nivå i spelvärlden. Detta tror jag är ett bra sätt att tillfredsställa advancement-motivationen då de som snabbt vill avancera kan betala för det, samtidigt som de som inte vill betala för det kan slåss på ungefär samma villkor med skillnaden att det tar längre tid att nå samma nivå för de som inte betalar.

Exempel på sätt att bättre tillfredsställa denna motivation:

- Ge spelarna större påverkan på när de når en ny nivå, exempelvis via färdighetspoäng.
  - Mätare på hur nära de är att gå upp i nivå, möjligtvis flera mätare.
- Låt de mest framstående spelarna skrivas in i historien.

#### **5.2.1.2. Mechanics**

Mechanics-komponenten är enligt Yee motivationen att lära sig och förstå de underliggande reglerna i systemet för att kunna optimera karaktärens, i detta fall arméns, prestanda. Denna komponent skiljer sig från advancement-komponenten genom att spelaren i mechanics fall vill förstå spelet och vara bra, optimerad, medan advancement-komponenten är spelarens motivation att nå *synliga* tecken på status och framgång.

I Dreamlords: The Reawakening tillhandahåller spelet mycket information till spelarna om dess mekanik. Till exempel visas det på varje enhet precis hur mycket skada den gör per sekund, inräknat alla positiva och negativa effekter. När spelaren ska utrusta sin Dreamlord eller sina enheter med olika föremål syns också hur ett värde ändras när spelaren hovrar med musen ovanför enheten, med undantag för förmågor som ändrar attackhastigheten. Detta gör att spelaren inte behöver räkna ut all information själv, utan

istället kan spelaren leta efter de kombinationer av enheter och utrustning som är bäst och roligast att spela med. På grund av att informationen är så tydlig kan detta dock vara negativt för de som själva gillar att leta rätt på informationen. För de personer med starka mechanics och advancement motivationer kan detta innebära att de mister en del av sin fördel när informationen är tydlig, vilken i sin tur leder till en upplevelse av minskad status.

Man kan sammanfatta det med att de som vill optimera sin karaktär får det relativt lätt i och med att siffrorna finns tydliga och räknas ut åt spelaren, dock kan detta vara negativt för de som själv vill hitta och räkna ut siffrorna.

### **5.2.1.3. Competition**

Att mäta sin egen styrka mot, tävla med och utmana andra är motivationen bakom competition-komponenten.

Som beskrivits under Killer-spelartypen finns det PvP-öar och Duelling Grounds, vilka båda tydligt tillfredställer competition-komponenten, då detta i grund och botten är en styrkemätning mellan två spelare. Som beskrivits under killer-spelartypen skulle detta kunna utvecklas och låta spelare strida mot varandra på deras egna patrior. Detta skulle vara ett bra sätt att främja competition-komponenten då jag tror att spelarna mer skulle uppskatta vinsterna om de hade något att förlora, det skulle skapa mer adrenalin och spänning under själva spelandet. Som exempel kan jag nämna Darkfall Online (Aventurine, 2009, <http://www.aventurine.gr/>), ett MMORPG där spelarna aldrig kan gå riktigt säkra då det inte finns någon "frizon". Om en spelare skulle bli dödad så kan de som är i närheten plocka de föremål och pengar som fanns på kroppen hos den döde. Även mobs som dödar spelaren kommer att plocka upp föremålen, och detta gör att man har en ständig adrenalindrush då faran finns där. I World of Warcraft är spelarna oftast helt skyddade från andra spelare och de kan aldrig förlora sina föremål. Jämförelsevis är Darkfall Online det mer adrenalinpumpande spelet, det ger spelarna en känsla av fara och osäkerhet då de kan förlora sina föremål. Darkfall Online är inte nödvändigtvis det bästa spelet, men jag anser att det använder en bra metod för att skapa tävlingsanda och spänning.

Istället för att utkämpa dessa strider på sina egna patrior kan detta också göras på de öppna öar som beskrevs under killer-spelartypen. För att tjäna pengar på denna del kan spelarna få betala en viss summa tribute varje månad för att ha ett säkert territorium, det vill säga ett territorium som inte kan förloras till motståndarna, och/eller eventuellt minska förlusterna. Detta gör att de som vill kan minska sina förluster och eventuellt aldrig kunna förlora en viss del av sitt land, mot en viss kostnad. Detta kan dock leda till missnöje om de som använder sig av detta får allt för stor fördel.

Exempel på sätt att bättre tillfredsställa denna motivation:

- Låt spelarna strida på deras egna patrior. Denna risk bör också kompenseras med någon typ av fördel.
- En stor ö där spelare eller klaner kan bygga upp och befästa territorier.



- Incitament för att utföra detta, exempelvis bonusar och/eller resurser till klanerna som håller vissa territorier.
- Skapa en konflikt i spelet. Låt klaner strida med och mot varandra.
- Låt spelarna förlora något på att förlora vissa typer av strider. Behöver inte vara något stort.

### **5.2.2. The Social Component**

De tre subkomponenter som ingår i Social-komponenten behandlas här nedan var för sig.

#### **5.2.2.1. Socializing**

Socializing-komponenten är intresset att hjälpa och konversera med andra spelare.

I Dreamlords: The Reawakening finns det som tidigare nämnts chattsystem där spelare kan konversera med varandra. Det finns flera olika chattrum för olika syften, exempelvis huvudchatten (main) och hjälpchatten (help). Dock finns det ett problem med att spelare endast kan ha en chatruta framme samtidigt och därför måste spelare som vill hålla koll på alla konversationer bläddra mellan alla rutor. Om möjligheten att separera rutorna från varandra, och ha flera rutor framme samtidigt så att de lättare kan hålla koll på konversationerna, fanns skulle spelet bättre tillfredsställa denna komponent. Det kan visserligen bli ett problem med att spelare har för många chatrutor framme samtidigt och därmed täcker en stor del av skärmen, men det är upp till spelaren att själv bestämma vilka som ska vara framme och ej. I vissa MMOs, till exempel Warhammer Online: Age of Reckoning, hädanefter kallat WAR (EA Mythic, 2008), finns möjligheten att ha flera chatrutor med flera flikar i varje ruta. Detta erbjuder stor valmöjlighet för spelaren att bestämma hur mycket, och vad, som ska visas.

Som nämndes tidigare i analysen av socializer-spelartypen kan det vara bra att låta spelare se andras matcher, dels för att spelare kan lära sig av dem, men också för att ge spelare mer att prata om. Detta gynnar både socializing- och advancement-komponenterna. Att ge spelare ett bättre visuellt utrymme där de kan konversera och diskutera tror jag skulle vara bra för socializing-komponenten, då omgivningen enligt Weinrach (2000) påverkar oss väldigt mycket. Omgivningen påverkar våra beteenden, känslor och till och med vår produktivitet. Detta utrymme kan vara skapat av Lockpick Entertainment eller av spelare och även här finns det möjlighet att tjäna pengar och/eller soulshards. Om detta utrymme är skapat av Lockpick skulle de kunna ta en liten summa soulshards i avgift när en spelare vill komma in i utrymmet. De som är premium medlemmar och de som har spenderat en viss mängd tribute den aktuella månaden kan då få komma in gratis. Då finns det även en chans att tjäna pengar på motivationen att socialisera.

Det andra alternativet, att utrymmet är skapat av spelare, kan också vara inkomstbringande för Lockpick Entertainment. Även spelaren som upprätthåller utrymmet kan tjäna pengar, eller rättare sagt soulshards, på detta. Lockpick kan tjäna pengar på att det kostar tribute eller att spelaren måste vara premium-medlem för att kunna upprätthålla ett utrymme, medan spelaren kan tjäna soulshards eller andra föremål i spelet genom att ta inträdesavgift.

Som nämndes i analysen av Socializer-spelartypen, och även passar in här, kan man ge spelare möjligheten att skapa egna tidningar som de kan tjäna soulshards på. En möjlig variant är att en spelare betalar tribute, eller är premium-medlem, per månad för att få ha sin tidning och det kostar en viss mängd soulshards för att ”trycka upp” tidningar. Denna mängd soulshards kan till exempel vara beroende på en viss startsumma för varje omgång samt en summa för varje tidning. Spelaren måste då ”sälja” tillräckligt många tidningar till ett tillräckligt högt pris för att kunna tjäna soulshards via denna metod. Detta gör också att de bästa tidningarna som flest läser överlever. Ett problem med detta är att det endast är spelare som betalar, via tribute eller premium, som kan skapa dessa tidningar. Ett alternativ kan vara att de som inte betalar tribute eller är premium-medlemmar kan få betala en högre kostnad i soulshards för att ”trycka” tidningarna.

Exempel på sätt att bättre tillfredsställa denna motivation:

- Större flexibilitet med chattrutor.
  - Möjlighet att skapa fler chattrutor och ställa in vad som ska visas i dem.
- Ett utrymme i spelet där spelare kan träffas.
- Möjlighet för spelare att skapa en in-game tidning.

#### **5.2.2.2. Relationship**

Enligt Yee är relationship-komponenten motivationen att skapa långvariga och meningsfulla relationer med andra, och på grund av det är det viktigt att spelare kan hålla kontakten med sina vänner. I Dreamlords: The Reawakening tillfredsställs detta på två sätt. Det ena sättet är via vännerlistan (Friends), där spelare kan lägga till sina kompisar för att lättare kunna veta när en vän är inloggad i spelet. Det andra sättet är via grupper/klaner (Convergence) där spelare kan samla sig och arbeta tillsammans. De enda sätten spelare kan arbeta tillsammans på för tillfället är att göra klan-uppdrag, oftast gäller det att samla på sig en viss mängd av ett visst föremål, eller att ta över territorier på PvP-öarna för att komma åt de bossar som finns där. Dock kan spelare aldrig spela tillsammans, det vill säga på samma bana.

För att kunna skapa och upprätthålla relationerna krävs ju något verktyg för att kommunicera. Det verktyg som tillhandahålls av spelet är chatten, som nämnts tidigare, men också ett forum där spelarna kan prata med andra.

#### **5.2.2.3. Teamwork**

Den sista komponenten i The Social Component är teamwork, vilket är viljan och tillfredsställelsen i att vara en del av en gruppansträngning. Som tidigare nämnts finns det möjlighet till att arbeta som en grupp genom de uppdrag som hela klanen utför. Den andra möjligheten till grupparbete är att ta över och försvara territorier på PvP-öarna. Dock kan spelarna inte spela tillsammans på samma utrymme/bana för att utföra grupparbetet, utan allt arbete sker separat. Det är väldigt bra att det finns uppdrag som klanerna kan utföra tillsammans, men för att det ska bli någon riktig känsla av teamwork och grupparbete behöver spelarna kunna spela tillsammans. Som det är nu gäller det endast att samla på sig en mängd av ett visst föremål och lägga det i klanbanken för att

uppdragen ska kunna uppfyllas. Detta är något som verkligen behövs förbättras. Klaner och vänner behöver kunna gå ihop och möta svåra hinder tillsammans, istället för att själva ta sig över många lätta hinder, för att denna komponent ska tillfredställas.

Exempel på sätt att bättre tillfredsställa denna motivation:

- Möjligheten att spela flera tillsammans i grupp och möta svåra fiender.
- Möjligheten att spela med spelare mot andra spelare.

### **5.2.3. The Immersion Component**

Här nedan beskrivs tre av de fyra subkomponenter som ingår i The Immersion Component. Den fjärde komponenten, Escapism, är för komplex och beroende av faktorer utanför spelet och kommer därför inte att analyseras.

#### **5.2.3.1. Discovery**

Discovery-komponenten är motivationen att upptäcka och besitta kunskap de flesta andra saknar.

I dagsläget finns det egentligen inget i Dreamlords: The Reawakening som tillfredställer denna komponent. Det finns inga gömda områden eller uppdrag, inga obskyra föremål som spelare kan leta efter. Det finns vissa mobs och vissa föremål som är väldigt sällsynta och svåra att få tag på. Eftersom dessa är helt slumpade är det dock ingen Discovery-motivation då dessa spelare vill aktivt söka upp dessa upptäckter och upplevelser, inte bara ha en chans att något ska ramla i deras famn.

För denna komponent gäller det att erbjuda information och upptäckter som inte alla spelare vill eller kan ta del av. Exempel på sådant kan vara att upptäcka sidohistorier i spelet eller vissa speciella områden och uppdrag som är obskyra och inte obligatoriska, men ändå ger en belöning till spelaren. Denna belöning får inte ha för stor spelmekanisk effekt, med siffror och attribut, för då kommer många inom Achievement-komponenten att söka upp den vilket i sin tur leder till att belöningen inte kommer vara lika unik och intressant för de som vill upptäcka och utforska.

Ett spel som har lyckats åtminstone någorlunda bra på denna punkt är WAR. I WAR finns det väldigt mycket att utforska och upptäcka. Spelare får titlar och erfarenhetspoäng för att upptäcka vissa nya saker och många av dessa är väldigt obskyra, saker som de flesta spelare aldrig hittar. Något sådant skulle behövas i Dreamlords: The Reawakening för att tillfredsställa, åtminstone en del av, denna komponent. En viktig poäng att notera är dock att WAR är ett MMORPG (massivt flerspelar-rollspel) med väldigt stor värld och mycket plats att utforska. I Dreamlords: The Reawakening har alla spelare varsin separat patria och utöver det finns det runt femton stycken PvP-öar som nämnts tidigare. På dessa öar skulle element som tillfredställer discovery-komponenten kunna läggas in, men då kommer dessa element att begränsas till Achievement-komponenten snarare än Immersion-komponenten.

Ytterligare ett alternativ till att tillfredsställa discovery-komponenten är att skapa ett nytt område där spelare kan gå runt och upptäcka saker eller slåss mot mobs och spelare om

de så vill. För att inte detta också ska begränsas till Achievement-komponenten som det beskrevs i slutet av förra stycket ska spelarna aldrig bli tvingade att möta andra spelare eller mobs. Detta kan åstadkommas genom att ge spelare en möjlighet att fly från en spelare som försöker attackera dig. Dock kan vissa belöningar och upptäckter ha som krav att spelaren måste besegra ett eller flera mobs eller utföra ett uppdrag innan belöningen delas ut.

Liksom för explorer-spelartypen är det intressant att låta spelarna upptäcka historien bakom allt, det som har hänt innan de började spela. Att låta spelarna få reda på hur raserna har kommit att vara som de är och få reda på mer om världen är något som bör läggas in i spelet. Denna information kan förmedlas via filmsekvenser, uppdrag, föremål eller speciella platser i världen. Utöver detta kan det vara intressant att låta historien uppdateras och förnyas inför varje ny era, baserat på händelser i föregående era.

Exempel på sätt att bättre tillfredsställa denna motivation:

- Låt spelare hitta obskyra föremål och utrustning.
- Sidohistorier och –uppdrag
- Titlar som är svåra att skaffa, utan alltför mycket fokus på strid.
- Låt spelare upptäcka ytterligare en ö, utan alltför stort tvång till strid.
- Låt spelare upptäcka vad som hänt i världen innan de spelade.
  - Uppdatera historien inför varje era med ny information baserat på händelser i föregående era

### **5.2.3.2. Role-Playing**

Att skapa en karaktär med en bakgrund och personlighet är drivkraften bakom Role-Playing-komponenten.

I Dreamlords: The Reawakening finns det en välskriven bakgrundshistoria vilket ger ett bra utrymme att rollspela i, dock finns det begränsningar i spelet. Eftersom spelet är ett strategi-/taktikspel kontrollerar inte spelaren en enhet. Istället kontrollerar spelaren en armé, eller trupp, tillsammans med Dreamlorden. Dreamlorden är spelaren, så det finns en avatar, dock är denna avatar en samling av själar och inte alltför intressant, det är svårt att se sin avatar och se en personlighet och bakgrund. I nuläget är det alltså svårt att se hur role-playing-komponenten skulle kunna tillfredsställas.

### **5.2.3.3. Customization**

Customization-komponenten är nöjet och intresset i att kustomisera och skraddarsy sin karaktärs utseende. Eftersom detta är ett RTS och spelaren inte bara kontrollerar en Dreamlord, utan även andra enheter, kommer jag att behandla alla delar som spelare kan eller skulle kunna skraddarsy i spelet.

I dagens Dreamlords: The Reawakening finns det några olika sätt på vilka en spelare kan skraddarsy sin Dreamlords utseende. När Dreamlorden skapas får spelaren välja kroppsform, det vill säga man eller kvinna, och en av sexton olika färger. Detta är, som kan märkas, inte vidare många alternativ för att kustomisera sin Dreamlord, endast 32 olika kombinationer finns möjliga. För att tillfredsställa denna komponent bättre bör det

finnas fler valmöjligheter att skraddarsy utseendet på sin Dreamlord. Dessa val kan vara allt från kön, kroppsform, storlek och proportion till saker som mönster på kroppen och kännetecken.

Utöver att välja form och färg på sin Dreamlord finns det även en möjlighet att klä sin Dreamlord i olika rustningsdelar för att kustomisera den. Dessa rustningsdelar är dock svåra att få tag på om spelaren inte vill betala för det och dyra om den vill betala. Detta begränsar möjligheten att kustomisera sin Dreamlord och för att bättre tillfredsställa denna komponent bör spelare ha möjligheten att hitta billigare och sämre rustningsdelar till sin Dreamlord. Om spelare har möjligheten att klä sin Dreamlord i dåliga och kanske rentav fula kläder kan de ändå kustomisera den och på grund av att spelarna också ser vad snygga vissa rustningsdelar är i jämförelse kan det innebära att de lägger mer tid eller pengar på att skaffa sådan utrustning. Som sagt bör dessa rustningsdelar varken vara alltför snygga eller spelmekaniskt effektiva. Delarna ska ge spelarna en möjlighet att personifiera sin Dreamlord och en väg in till de större, bättre och snyggare rustningsdelarna utan att tvinga spelarna att köpa dyra rustningsdelar om de inte vill.

Enligt Adams och Rollings (2007) ser kvinnor oftare sin avatar som en förlängning av sig själv och sin personlighet och är en möjlighet att uttrycka sig själv, till skillnad från män som oftast behandlar sin avatar som en docka. Att låta spelare själv bestämma sin avatars utseende, kläder och vapen är ett av de bästa sätten att attrahera fler kvinnor till spelet, skriver Adams och Rollings i boken *Fundamentals of Game Design* (2007).

Även spelarens trupper, armén, skulle kunna kustomiseras för att bättre tillfredsställa denna komponent. Att låta trupperna se annorlunda ut beroende på vad de har för rustning, vapen och andra föremål skulle öka möjligheten att kustomisera, men det skulle dock innebära mycket jobb från utvecklarna. Även det faktum att utvecklarna måste passa varje rustningsdel till varje enhet gör att det tar väldigt mycket tid. Dessutom skulle det vara svårt att se skillnaden då spelet ses ur en strategisk vy, snett uppifrån. Som slutsats kan man säga att kustomisera armén är något positivt för Customization-komponenten, men den tid och det arbete som måste läggas ner på detta är kanske inte värt det vid en jämförelse med vad resultatet blir.

Förutom Dreamlorden finns det ytterligare en del som skulle kunna kustomiseras i Dreamlords: *The Reawakening*, nämligen staden som spelaren kontrollerar. I nuläget finns det en representation av staden, både i själva spelet och i webbläsaren. Dock är ingen av dessa möjliga att själv utsmycka eller bygga på ett speciellt sätt. I webbläsaren finns det ett antal olika förutbestämda byggplatser utan någon rumslig relation till de andra byggnaderna (se bild 4) och i spelet är det enda som påverkar utseendet på spelarens stad vilken ras och hur många följare denne har.



Bild 4 – Webbinterface från Dreamlords: The Reawakening

Att ge spelarna möjligheten att själv bestämma var byggnaderna ska sitta, i förhållande till varandra, och ge en ordentlig visuell representation öppnas fler alternativ. Speciella byggnader och föremål som inte har någon spelmekanisk inverkan utan endast finns där för att smycka staden kan vara ett väldigt bra sätt att öka möjligheten att tillfredsställa denna komponent.

Exempel på sätt att bättre tillfredsställa denna motivation:

- Fler valmöjligheter i kustomisering av Dreamlord vid skapandet.
- Fler rustningsdelar.
- Större tillgång till rustningsdelar.
- Möjlighet att påverka stadens utseende genom placering av byggnader.
- Utsmyckning av staden.

### 5.3. Roller applicerad på Dreamlord: The Reawakening

Då rollerna från Yees undersökning har olika abstraktionsnivå och ibland liknande funktion har jag efter bästa förmåga kategoriserat rollerna. Rollerna har kategoriserats i följande kategorier: skada i närstrid, skada på avstånd, tank, support, hybrid samt icke-strid. Dessa roller kommer att analyseras var för sig i följande underkapitel.

Som nämnts i bakgrunden har alla raser samma typer av enheter med samma funktion. Det finns vissa skillnader, dels i deras attribut, men även deras förmågor. Vissa raser har större betoning på vissa roller, men dessa skillnader är väldigt små. I de följande

avsnitten ska vi se hur väl Dreamlords: The Reawakening tillfredsställer de olika rollerna och därefter vad som kan göras för att bättre lyckas med detta.

### 5.3.1. Skada i närstrid

Denna roll innebär att en spelare fokuserar på att göra så mycket skada som möjligt i närstrid. För att hålla denna roll balanserad brukar den ha mindre hälsa och motståndskraft i förhållande till den skada den kan göra. Ofta har även denna roll möjligheten att göra sig osynlig och/eller hög möjlighet att undvika attacker. I skrivande stund är denna roll mest applicerbar på rasen Thûl i Dreamlords: The Reawakening, då det är Thûlerna som har högst skada i närstrid. Denna skillnad mot de andra raserna är dock försumbar.

I Dreamlords: The Reawakening som det ser ut idag används dessa enheter, assault-enheter, inte på grund av skadan de gör utan istället används de till att göra fienden långsammare. Denna roll används på grund av att de har förmågor som helt eller delvis hindrar rörelseförmågan hos fiender och mobs för att bättre kunna ”kita”, det vill säga undvika skada.

Ett problem som uppstår med denna roll, att göra skada i närstrid, är det faktum att det endast kan stå en viss mängd enheter och slå på en och samma fiende vid ett givet tillfälle. På grund av det begränsade utrymme som finns runt varje enhet kan det inte stå ett oändligt antal enheter som slår på den enheten samtidigt. Detta problem kan lösas genom att det finns flera mobs som spelaren måste attackera åt gången. Med detta ökas mängden av denna roll som kan vara aktiv åt gången och därmed även dess nytta.

Exempel på sätt att förbättra denna roll:

- Fler aktiva mobs, dvs. mobs som enheterna tjänar någonting på att attackera.
- Låta fokus ligga på att göra skada istället för att göra mobs långsammare.

### 5.3.2. Skada på avstånd

”Skada på avstånd” är den roll vars uppgift är att göra så mycket skada som möjligt på avstånd och helst själv hålla sig utom närstrid. Denna roll brukar också innebära ännu mindre hälsa och motståndskraft mot attacker än vad ”skada i närstrid” har för att balansera ut dess skada och möjligheten att göra skada på avstånd. Den ras som bäst passar in på denna roll är för tillfället Nihilim, vars skada på avstånd är högre än för de övriga raserna. Dock är denna skillnad knappt märkbar.

Denna roll är enligt min egen uppfattning den roll som tar mest plats i spelet idag, då den bästa strategin innebär att låta fienden jaga Dreamlorden samtidigt som denna roll, ”skada på avstånd”, gör mycket skada på fienden. Detta innebär att ju fler av denna roll som finns med i truppen desto snabbare kommer fienden kunna dödas, och ju större chans att Dreamlorden överlever. Detta måste dock balanseras mot nyttan av en till ”skada på avstånd” eller en ”skada i närstrid”, support eller tank.

Denna roll är i Dreamlords: The Reawakening i dagsläget inte dålig, utan tvärtom, den är nästan för bra jämfört med de andra rollerna. Dock kan det bli problem om en spelares

hela fokus ligger på denna roll, ”skada på avstånd”. Problemet uppstår när en sådan spelare spelar tillsammans med någon annan, som exempelvis har tagit på sig tank-rollen. Det som förmodligen kommer att hända i denna situation är att tank-rollen tar på sig uppmärksamheten, använder sina förmågor och är aktiv, medan denna roll kommer att stå på avstånd och låta sina enheter skada fienden. Med de förmågor som finns i dagsläget kommer denna roll att vara passiv och inte göra mycket mer än att ställa upp sina enheter, beordra dem att attackera och sedan se på medan de gör hela arbetet. För att lösa detta behöver denna roll få fler aktiva förmågor som spelaren själv kontrollerar för att öka aktivitet hos spelaren.

Exempel på sätt att förbättra denna roll:

- Ge fler förmågor som kräver spelarens uppmärksamhet.

### 5.3.3. Tank

Tankens syfte är att se till att monstren attackerar honom/henne istället för någon av de andra rollerna. Detta för att tanken har specialiserat sig på detta och har mycket liv och kan absorbera mycket skada. Till sin hjälp brukar denna roll också ha möjligheten att ”skydda” vänner med olika förmågor, orsaka mycket threat/aggro (uppmärksamhet för AI-mobs) och diverse metoder för att kontrollera motståndaren. För att balansera denna roll gör den mindre skada än de offensiva rollerna, det vill säga ”skada i närstrid” och ”skada på avstånd”. Covenant är den ras som bäst passar in på denna roll, vars enheter tål mer skada än de andra rasernas. Detta är dock något som knappt märks i spelet.

Alla tre raserna har enheter vilkas funktion i PvE är att agera tank. Dock är det inte i dagsläget gångbart att tanka, det vill säga ta på sig skadan, för dessa enheter. Detta på grund av att tank-enheterna är alldeles för svaga, tål alldeles för lite skada och kan inte hålla uppmärksamheten hos monstren tillräckligt bra. Utöver detta är också det faktum att ”kiting” är den mest gångbara strategin ett skäl till varför inte tank-enheterna används. Då spelaren kan låta en enhet ta på sig uppmärksamheten och sedan springa runt med fienden i släptåg kan andra enheter göra mycket skada på fienden samtidigt som denne gör väldigt lite skada. Resultatet av detta blir att de tank-enheter som används, istället för att fylla en funktion, endast upptar en plats som någon av de andra rollerna kan använda bättre.

För att råda bot på detta problem bör tank-enheternas hälsa och rustning höjas, så att de bättre kan stå emot skadan de tar, samtidigt som deras möjlighet att hålla uppmärksamheten förbättras. Dock ska tank-enheterna inte förbättras till den grad att det inte blir någon utmaning att anta denna roll, att de har så pass höga värden att de aldrig dör och aldrig tappar fiendens uppmärksamhet. Enheten måste vara användbar och en gångbar strategi, men samtidigt måste det vara en utmaning att spela med den.

Förutom detta har denna roll samma problem som ”skada i närstrid”. Eftersom det bara finns ett visst utrymme runt varje fiende är det ett begränsat antal enheter som kan attackera just den fienden. Förutom detta finns även det även ett problem med att det endast är en enhet i taget som kan hålla dess uppmärksamhet. Om det däremot fanns



fler mobs åt gången så skulle ju även detta utrymme öka, och därmed nyttan denna roll kan göra.

Exempel på sätt att förbättra denna roll är:

- Höj de defensiva värdena.
- Ge den bättre förmåga att hålla uppmärksamhet.
- Ge den bättre förmåga att skydda sina vänner, exempelvis genom att reducera skadan som en annan enhet tar.
- Fler aktiva mobs, dvs. mobs som enheterna tjänar någonting på att attackera.

### 5.3.4. Support

Support-rollen innebär att hjälpa sina medspelare. Detta kan göras genom att förbättra sina vänner eller försämra sina fiender. Att förbättra kan bland annat innebära att hela, öka skada på attacker, förbättra motstånd mot attacker, öka hastighet och så vidare. Att försämra fienderna kan ske genom att göra skada, men detta är inte denna rolls primära funktion. Istället innebär "försämra" att, på fienden, minska skadan den gör, öka skada den tar, hindra rörelse och liknande.

I Dreamlords: The Reawakening har alla tre raser två olika support-enheter, en grundenheter och en avancerad enhet, och ingen av raserna har större fokus på support än de andra raserna. Dock har raserna aning olika fokus inom support. Nihilim är den ras som har störst fokus på att försämra fienden medan Covenant har stört fokus på att förbättra sina vänner. Någonstans mitt där i mellan hamnar Thûl, som har mer förmågor att försämra fiender än Covenant, nämligen en förmåga, samtidigt som de har mindre än Nihilim, som har två sådana förmågor. Dock måste det nämnas att alla raserna har mest fokus på att förbättra och hjälpa, då alla raser har som minst fyra av sex förmågor som hjälper och förbättrar.

För att ge raserna tydligare roller inom just denna roll skulle de kunna delas upp i tre kategorier, förbättra, försämra och hybrid. Då skulle varje ras kunna "anta" en roll, "försämra" för Nihilim, "förbättra" för Covenant och "hybrid" för Thûl. Även om dessa tre roller redan finns i spelet är det extremt små skillnader och det är inget som jag åtminstone märkt av när jag spelat. För att accentuera dessa roller skulle Nihilims support-enheter kunna ha fyra av sex förmågor för att försämra istället för två av sex. Enheterna bör även ha olika förmågor, istället för olika bra versioner av samma förmågor för att ge basenheterna en funktion även senare i spelet.

Exempel på sätt att förbättra denna roll:

- Ge fler olika förmågor, ej olika versioner av samma förmåga.
- Accentuera skillnader mellan raserna (ex. Nihilim – försämra, Covenant – förbättra, Thûl – hybrid).

### 5.3.5. Hybrid

En hybrid-roll är en roll som uppfyller flera funktioner. Exempel på en hybrid-roll är "Druid" från World of Warcraft (Blizzard Entertainment, 2004). Druiden är en klass som kan skifta form och i varje form har den en egen roll. Den kan tack vare dessa former ta på sig vilken roll som helst. Spelaren måste dock välja om den vill kunna utföra en roll väldigt bra och de andra lite sämre eller balansera alla roller så den inte är väldigt bra, men ej heller dålig, på någon roll.

Hybrid är en roll alla spelare kommer att anta om de spelar PvE, då nästan alla roller måste fyllas när rollerna i sig blir specialiserade. En spelare kan ju vara mest inriktad på en roll, men kommer ändå att agera hybrid vid sådana tillfällen. För att denna roll ska vara balanserad innebär det att den klarar två eller flera uppgifter bra, men den utför varje roll mindre effektivt än någon som är specialiserad på endast en roll.

### 5.3.6. Icke-strid

Icke-strid är egentligen ingen roll i sig, utan en gruppering av roller som vars primära användningsområde ligger utanför strid. De roller som Yee tar upp är "Crafter" (tillverkare), "Merchant" (handelsman) och "Music" eller "Bard" (underhållare). Utöver dessa finns också "Gatherer" (resurssamlare) och "Spy" (informationssamlare) som jag själv funnit är möjliga roller i spelet. Spy är dock endast intressant om det finns möjlighet till krig eller andra konflikter där informationssamling är viktigt.

Dessa roller är alternativ till de som tidigare beskrivits och kan kombineras med andra roller, de är alternativa spelstilar. Här nedan kommer de olika "icke-strids"-rollerna att analyseras och behandlas var för sig.

#### 5.3.6.1. Gatherer

Som namnet antyder innebär denna roll att samla på sig resurser. Dessa resurser fördelas sedan oftast till vänner som behöver dem, ofta, men inte alltid, i utbyte mot andra tjänster eller varor. Gatherers arbetar ofta tillsammans med Crafters då de kompletterar varandra bra.

Det finns olika sätt en gatherer kan samla på sig resurser i Dreamlords: The Reawakening och i andra spel. Ett sätt är att bygga resursproducerande byggnader, i Dreamlords: The Reawakening finns det tre av denna typ av byggnad. Dessa byggnader producerar antingen trä, sten eller metall. Förutom en standardvariant av trä, sten och metall kan de även producera ovanliga resurser, exempelvis ädelstenar, ädelmetall eller ädelträ. Detta sätt att samla resurser är i dagens Dreamlords: The Reawakening helt passivt och sker helt utan inverkan från spelaren. Det enda spelaren kan göra för att påverka resurssamlandet är genom att anställa eller sparka arbetare i en resursbyggnad eller att forska fram uppgraderingar till den byggnaden.

Ett annat sätt att skaffa resurser är att döda mobs för att få de resurser de tappar. Detta sätt använder strid för att uppfylla rollen, dock är rollen i sig "icke-strid" då dess primära funktion är att skaffa resurser och inte att döda mobs och fiender.

Som det är i Dreamlords: The Reawakening idag är det lätt att få tag på alla tre grundresurser, sten, trä och metall, och därför finns det i överflöd. Eftersom det är så lätta att få tag på resurserna är det inte meningsfullt att anta rollen som resurssamlare då även de som inte antar denna roll lätt kan producera tillräckligt av de viktigaste resurserna.

Exempel på sätt att förbättra denna roll:

- Ge "talents" som kan öka chansen att mobs tappar resurser.
- Ge "talents" som kan öka mängden resurser som införskaffas.
- Möjlighet att spela gathering-sekvenser, det vill säga gå ut och exempelvis hugga träd. Detta sätt att spela på ska inte vara det enda, utan ett aktivt komplement till det passiva samlandet som sker idag.
- Minska mängden av de resurser som finns eller öka mängden resurser som behövs. Gör resurser mer betydelsefulla.

### 5.3.6.2. *Crafter*

Denna roll innebär att producera föremål av material som exempelvis Gatherern skaffar fram. På grund av Crafterns behov av material kompletterar Crafters och Gatherers varandra väldigt bra.

I Dreamlords: The Reawakening finns det tre olika kategorier av tillverkning och dessa är var och en kopplad till en egen byggnad. Dessa tre kategorier är Dreamsorcery, Dreamweaving och Dreamforging med vilka spelaren kan skapa föremål till arméer eller stad.

I nuläget har alla tre raser samma crafting, alla kan göra samma föremål till samma kostnad. Det skulle vara intressant att göra detta förhållande asymmetriskt för att diversifiera raserna. Ett sätt att göra detta på är att ge de olika raserna bonusar på vissa typer av föremål de framställer. Exempel på sådant kan vara att närstridsvapen skapade av en Thûl-spelare gör mer skada, medan närstridsvapen av en Covenant-spelare kan ge enheterna mer förmåga att minska skada tagen.

För tillfället finns det ett relativt stort problem med denna roll i Dreamlords: The Reawakening. I de tidigare skedena är det väldigt svårt, om inte omöjligt, att fokusera på denna roll. Eftersom spelare snabbt avancerar förbi de första nivåerna i spelet har de väldigt liten anledning att köpa de föremålen Crafters kan göra tidigt i spelet. Detta gör att Crafters har väldigt få spelare att sälja sina föremål till, vilket i sin tur gör att Crafters tjänar för dåligt med soulshards för att kunna tillverka nya föremål. Om spelet å andra sidan skulle tillåta att Crafters tillverkar de sämre föremålen till en mycket billigare kostnad skulle priset på de föremålen sjunka. Med billigare föremål skulle förmodligen fler spelare kunna tänka sig köpa dem, trots att de snabbt tar sig förbi de tidiga nivåerna, just för att de inte förlorar nämnvärt mycket på det. På så sätt skulle också Crafters få tillräckliga inkomster för att kunna fortsätta spela denna roll.

Exempel på sätt att förbättra denna roll:

- Ge "talents" som kan öka föremålets effekter.
- Ge "talents" som kan ge chans att föremålet har extra bonusar.

- Skillnader i raserna, ex. viss utrustning som en ras kan/inte kan göra, effekter på viss utrustning som är olika för de olika raserna.
- Större förmåga att fokusera på denna roll, även tidigare i spelet, genom lägre kostnader.

### **5.3.6.3. Merchant**

En Merchant är någon som köper och säljer varor och eventuellt tjänster, det vill säga en handelsman. Merchant-rollen kan endast fungera om det finns möjlighet att tjäna pengar på att köpa och sälja. Denna roll fungerar bäst i samarbete med Crafter och möjligtvis också Gatherer, då Merchanten kan sälja vidare de föremål som Craftern skapar och överflödigt material som Gatherern samlar på sig.

För att en Merchant-roll ska vara intressant krävs det att denna roll kan tjäna mer pengar på sitt köpande och säljande än de andra rollerna. Detta skapar dock problem, eftersom det i Dreamlords: The Reawakening endast finns andra spelare att sälja och köpa varor till och av kan inte spelet tvinga dem att betala mer för en vara eller sälja den billigare. Om spelet å andra sidan skulle ge en liten mängd soulshards när en Merchant köper en vara skulle det gå att utnyttja. Då behöver endast två stycken Merchants sälja en vara fram och tillbaks mellan varandra för att ”skapa” pengar, vilket är skälet till att det inte används.

Ytterligare ett problem är att all handel i spelet är centraliserad, det vill säga all handel sker på samma plats. I webbläsaren finns en flik, ”Market”, där näst intill all handel sker. Detta är ett problem eftersom det i normala fall är lokal tillgång och efterfrågan som bestämmer priset på en vara vilket gör att handelsmän kan resa mellan olika platser och köpa billigt och sälja med vinst. Men på grund av att samma marknad finns närvarande oavsett vart en spelare befinner sig i världen finns det ingen mening för Merchants att göra detta.

Det alternativ som finns kvar är att, för Merchants, sänka skatten som marknaden tar när en vara säljs med hjälp av ”talents”. Dock får inte skatten tas bort helt, då det måste finnas något som ”tar ut” soulshards ur spelet så att inte ekonomin kastas i kaos. I dagsläget är skatten på 25% för icke-premium spelare och 5% för premium-medlemmar. Om denna skatt skulle minska med ”talents” så kommer den nya skatten vara minst 1%, och detta gör endast en liten skillnad för premium-medlemmarna. Detta kan dock vara något som Lockpick Entertainment inte kan ändra på eftersom de måste hålla koll på spel-ekonomin.

Exempel på sätt att förbättra denna roll:

- Decentralisera handeln, tillåt Merchants att köpa billigt och sälja med vinst. Tillgång och efterfrågan.
- Sänk skatten med hjälp av ”talents”.

#### 5.3.6.4. *Spy*

Spy, eller spion, är en roll som samlar information om fienden, söker efter svaga punkter och arbetar i det dolda. För att denna roll ska fungera måste det finnas dold information som en spion kan ta reda på.

Ett bra exempel på ett spel där spion-rollen har en viktig funktion är spelet Utopia (Solaria Games<sup>9</sup>, 1999). I Utopia är information en viktig resurs som påverkar hur mycket trupper som behövs användas till attack, och därmed hur många som kan stanna kvar och försvara, men det finns också annat denna roll kan göra. Exempelvis kan den attackera känsliga punkter som till exempel lönnmörda magiker eller trupper, kidnappa bönder eller bränna byggnader.

I Dreamlords: The Reawakening idag används denna roll inte alls, dock finns det något som passar någorlunda bra in i spion-rollen. När spelare ska möta varandra får de i några rundor försöka sabotera fiendens armé med så kallade ”precautions”. Dessa precautions kan förhindra användningen av en viss enhet, förmåga eller föremål under den kommande matchen. Även informationssamling går att få in här. Om spelarna inte säkert vet fiendens kapacitet till en början utan har en större chans att få rätt information om spelaren har valt sådana ”talents” finns det en anledning även här att välja dessa ”talents”.

Om det i spelet skulle finnas större konflikter, som krig mellan två klaner, skulle spion-rollen likt i Utopia kunna ta reda på information om fienden, och göra små uppdrag för att lönnmörda, kidnappa och liknande. Dessa uppdrag skulle kunna spelas i realtid på samma sätt som de vanliga striderna utspelar sig i spelet. Dessa uppdrag bör ha en förutbestämd max- och min-vinst beroende av spelarens nivå av specialisering i Spy-rollen.

Även i PvE fyller denna roll en funktion. Ju bättre en spelare är på Spy-rollen desto mer korrekt information, exempelvis antal och typ, skulle den kunna få om de mobs och fiender den kommer att möta. Detta kan hjälpa spelaren att välja vilka trupper att ta med sig för att bäst möta dessa fiender och mobs.

Exempel på sätt att förbättra denna roll:

- Gör information till en viktig resurs.
- Konflikter mellan spelare/Convergence.
- Låt ”precautions” tillhöra Spy-rollen.
- Möjlighet att utföra spion-uppdrag, exempelvis lönnmord, samla information och liknande.

#### 5.3.6.5. *Bard*

Bard är en roll som i de flesta spel innebär att stödja och supporta de andra rollerna med musik och karisma. Detta beror förmodligen på att de flesta spel har näst intill enbart

---

<sup>9</sup> Företaget har sedan dess bytt namn till Echelon Entertainment och därefter Swirve.Com.  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Utopia\\_\(online\\_game\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Utopia_(online_game))

fokus på strid. Även i Dreamlords: The Reawakening ligger fokus på strid och konflikter, men då support-rollen redan har beskrivits kommer jag här att analysera Bardens andra sida, underhållningen.

För att denna roll ska kunna uppfyllas behövs det något att underhålla, detta innebär en andra spelare. För att dessa spelare ska bli en publik behöver de bli underhållna, det vill säga att rollen måste ha något att underhålla med. Detta kan exempelvis vara sång och dans men det behövs också något incitament för spelare att underhålla andra. Vad kan en underhållare tjäna på att roa andra, och kan de andra spelarna bli genuint roade av dessa underhållare? Socializer-spelartypen, Social- och Role-Playing-komponenten är sannolika att utöva och beskåda det denna roll kan erbjuda.

Ett utrymme att utöva denna roll behövs ju också och då är det utrymme som nämnts i analysen av Socializer-spelartypen och Social-komponenten perfekt för denna roll. Ett utrymme där spelare träffas och umgås där vissa kan underhålla andra.

Progression för denna roll kan innebära att lära sig olika danssteg, musikstycken eller ackord eller olika trick för att underhålla sin publik. För att detta inte ska bli för enformigt bör detta bestå av små delar som spelaren själv kan kombinera på olika sätt för att få variation och skicklighet med detta moment. Antingen skulle denna roll kunna tjäna pengar på att bli ”anställd” av de som äger utrymmet eller som en gatumusikant, de som ser uppträdandet och anser att det är värt en slant skänker då det.

Exempel på sätt att förbättra denna roll:

- Något att uppträda med. Exempel på detta är sång, musik, dans och olika trick.
  - Dessa bör bestå av små delar som spelaren själv kan kombinera.
- Ett utrymme där spelare samlas och kan uppleva underhållningen.
- Enkelt sätt att få betalt på. Exempel på detta är en ”hatt” som andra spelare kan lägga soulshards eller annat i.

## 6. Diskussion

Syftet med detta arbete har varit att undersöka vilka av Bartles spelartyper och Yees komponenter och roller som tillfredsställs av Dreamlords: The Reawakening samt vad som kan göras för att bättre tillfredsställa dem. Både spelarterna och komponenterna är teorier som berör motivationen bakom varför vi spelar spel och vad vi vill se i spel. Rollerna behandlar å andra sidan hur vi vill spela, det vill säga vilken roll vi vill anta när vi spelar, främst i grupp med andra spelare.

Vad jag vet finns det inga akademiska artiklar, som analyserar ett eller flera spel ingående i förhållande till motivationer att spela. Det enda jag lyckats hitta som är någorlunda likt detta ämne är några bloggar<sup>10</sup>, som endast skrapar på ytan. Bloggarna gör små analyser om hur vissa spel lyckas med att tillfredsställa vissa av Bartles spelartyper, men de går som sagt inte på djupet och undersöker vad det finns för problem med spelen.

Jag anser att jag fått någorlunda klara svar på min frågeställning, Dreamlords: The Reawakening tillfredsställer stora delar av motivationerna men det finns mycket som kan förbättras. Detta var i stort också det jag förväntade mig, men det fanns några saker jag inte hade väntat mig. Att killer-spelartypen skulle vara så dåligt tillfredsställd i ett MMO är förmodligen ovanligt, men i Dreamlords: The Reawakening har utvecklarna själv sagt att de har velat designa bort denna typ av spelare då de endast förstör för övriga spelare. Ett skäl till att de är så dåligt tillfredsställda i spelet är att spelare endast kan strida mot varandra om båda spelarna ger sitt samtycke. Detta kan ske genom att anmäla sig till en duell eller att befinna sig på PvP öarna. Eftersom den renodlade killer-spelartypen finner mest nöje i att sabotera för folk som inte ger sitt samtycke så tillfredsställs de alltså inte. Det som jag fann mest förvånande under min analys var hur dåligt Discovery- och Role-Playing-komponenterna tillfredsställdes. När det finns så mycket och välskrivna bakgrundshistoria till världen och raserna är det väldigt synd att den inte berättas i spelet, och jag antog att det skulle finnas större möjlighet till att rollspela men det var svårt att se hur något skulle kunna förbättra denna motivation i dagsläget.

För att de roller som analyserats ska kunna uppfyllas till fullo behövs det möjlighet att spela tillsammans i en grupp, eller åtminstone med en till person. Utan att spela i grupp kommer inte rollerna kunna uppfylla sitt syfte, då spelarna kommer vara tvungna att anta hybrid-roller för att vara effektiva. Om spelare själv bestämmer att de inte vill spela tillsammans med andra utan frivilligt väljer att ta på sig en hybrid-roll är det inget problem, så länge det finns möjlighet att spela i grupp då det i så fall finns möjlighet att klara av svårare uppdrag tillsammans när en av rollerna själv inte klarar av en uppgift.

Det sista, och kanske största problemet, är Kiting. Jag blev väldigt förvånad över hur dominant denna strategi var. Det finns i princip ingen gångbar spelstil vid sidan om denna, vilket är väldigt synd då det tvingar spelarna att anamma denna spelstil för att vara effektiva, även om de skulle vilja spela på ett annat sätt. Det enda effektiva spelsättet, i PvE, i dagsläget är kiting då den enda rollen som klarar sin uppgift bra är ”skada på

---

<sup>10</sup> Exempelvis <http://flux.blogs.com/gamedesignandculture/2008/10/blending-reality.html> av Michael Gorbosky och <http://engl459blog.blogspot.com/2007/03/paper-2-balanced-dynamics-of-world-of.html>.

avstånd". Detta är ett resultat av att mobs endast följer en fiende en viss längd innan den vänder tillbaka till startpositionen, förutsatt att den inte blir attackerad, samt att mobs inte följer varandra och "samarbetar". På grund av att mobs vänder om efter en viss sträcka kan en spelare plocka ut och döda ett mob i taget, där dödandet oftast går till på så sätt att Dreamlorden skjuter ett skott, springer en bit, skjuter ett skott, och så vidare medan "skada på avstånd" dödar moben. Om mobs istället var grupperade, det vill säga att de är bundna till varandra och kommer följa efter varandra, skulle det öppna för intressantare strider. Spelaren skulle få mer att göra och få större användning av både "skada i närstrid"- och tank-rollen/enheterna. Självklart kan inte alla mobs på en bana vara bundna till varandra, utan mindre grupper om två till tre enheter i normala fall och i vissa fall ännu fler

Att ge spelaren möjlighet att själv bestämma vilken roll, och hur, de vill spela är ytterst viktigt, då spelarna annars kan känna att de blir tvingade att spela på ett annat sätt än de vill. Därför är det klokt att låta spelare själv specialisera och avancera sin armé med hjälp av talents. Dessa talents skulle kunna påverka hela armén, en enhetstyp, resurshantering eller liknande och kan även vara ras-specifika för att ytterligare variera raserna. Detta ska givetvis inte bara kunna förbättra de stridande rollerna utan också de icke-stridande, som exempelvis Crafter och Spy. Talents är alltså tänkt att kunna utveckla, diversifiera och specificera raserna, det bör helt enkelt finnas större möjlighet att påverka sin armé/sitt lag.

Dessa roller bör vara accentuerade och varierade av raserna istället för begränsad till en ras, då alla som vill spela en roll i så fall kommer att använda den rasen. Till exempel kan en ras ha vissa fördelar när det gäller vissa roller, men dessa roller är på intet sätt begränsad till just denna ras. Som exempel: Om en spelare vill anta en support-roll med inriktning mot att försämra fienden finns det åtminstone två val, Nihilim och Thûl. Om denne spelare vill fokusera nästan enbart på att försämra fienden skulle Nihilim vara det mest naturliga valet på grund utav det större utbud av sådana förmågor som Nihilim erbjuder. Detta innebär dock inte att spelaren måste välja Nihilim för att spela denna roll med detta fokus.

Om det fanns fler förmågor, till exempel sju förmågor till varje enhet, men de fortfarande bara kan vara utrustade med tre åt gången skulle rollerna kunna skraddarsys ytterligare efter spelarnas preferenser. Om en spelare då skulle vilja spela extremt aggressivt finns det möjlighet att utrusta sina enheter med de mest offensiva förmågor tillgänglig. Kombinationer av olika förmågor kan leda till väldigt intressanta strategier och eventuellt extremt nischade roller, men då detta är ett val spelaren själv gör är det inget negativt, snarare tvärtom. Varje enhet/roll bör då också ha varierade förmågor, och ej variationer av samma förmåga. Detta skulle innebära ett stort lyft för Explorerer-spelartypen och Mechanics-komponenten samt öka spelets omspelbarhet.

Något som inte alls tagits upp i analysen av de olika rollerna är Dreamlorden och dess roll. Dreamlorden bör kunna fylla samma roll som övriga armén men den måste också kunna ha en separat roll från resten av armén. För att detta ska fungera behöver spelaren



ha val när det gäller att specialisera sin Dreamlord, både vad gäller passiva "talents" och aktiva förmågor.

Jag tycker att min mitt arbete och min analys har gått bra och det finns inget jag anser att jag borde gjort annorlunda. Under arbetets gång kände jag förvisso att det blev väldigt tungt med så mycket teoretiskt arbete och önskade att jag kunde jobba mer praktiskt med design, men så här i efterhand känner jag att det var nödvändigt med den mängd teoretiskt arbete för att kunna ta fram den grund som behövs för att göra en om-design rättvis.

Eftersom det fanns mycket som överlappade i Bartles och Yees teorier kan det verka onödigt att använda båda deras teorier. Men på grund av att de har olika detaljnivå och kategorisystem anser jag ändå att det var givande att använda dem båda. Även fast jag själv anser att Yees teorier är mer exakta går det inte att förneka att enkelheten hos Bartles teori gör den väldigt tilltalande. De två största skillnaderna mellan Bartles och Yees teorier är vad och hur de kategoriserar, samt deras förhållande till de andra kategorierna i teorin. Där Bartle har tagit fram fyra kategorier av motivationer och skapat en spelartyp baserat på varje kategori har Yee kategoriserat mindre grupper av motivationer. Medan Bartles spelartyper placeras i fyra olika hörn på en graf, och som därmed i princip utesluter varandra, samarbetar Yees komponenter där komponenterna är grupperade, men ej direkt länkade till varandra. Detta gör att Bartles spelartyper ger en någorlunda korrekt och bra överblick medan Yees teori är mer flexibel och precis.

Personligen tycker jag att Bartles spelartyper är en ypperlig startpunkt av en analys av motivationer, där sedan Yees komponenter tar vid och specificerar och konkretiserar efter den första inledande analysen.

Eftersom ett spels framgång till stor del beror på hur väl de tillfredställer sina spelare, och därmed motivationerna bakom, är det väldigt intressant att undersöka hur utvecklare bör gå till väga för att tillfredställa sina spelare. I framtiden skulle det vara intressant att se en mer generell analys för att eventuellt skapa en guide, checklista eller liknande för hur utvecklare kan designa spel med dessa motivationer i åtanke.

**Referenser**

- Adams, E. & Rollings, A. (2007). *Fundamentals of Game Design*. Upper Saddle River, New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Bartle A., Richard (1996). Players Who Suit MUDs, *The Journal of MUD Research Volume 1, Issue 1*, June, 1996. Tillgänglig på internet: <http://mud.co.uk/richard/hcde.htm>, hämtad 2009-02-04.
- Bartle, A., Richard (2003). *Designing virtual worlds*, New Riders Publishing
- Weinrach, J. (2000). Environmental psychology: Why should we care? *Environmental Quality Management, Volume 10, Issue 2*. Tillgänglig på internet: <http://download.interscience.wiley.com.persefone.his.se/cgi-bin/fulltext?ID=76508088&PLACEBO=IE.pdf&mode=pdf&CRETRY=1&SRETRY=0>, hämtad 2009-04-28.
- Yee, N. (2007). Motivations of Play in Online Games. *Journal of CyberPsychology and Behavior*, 9, 772-775. Tillgänglig på internet: [http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20-%20Motivations%20\(2007\).pdf](http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20-%20Motivations%20(2007).pdf), hämtad 2009-02-04.
- Webbsidor:**
- Adams, E. (2001). *Replayability Part 2: Game Mechanics*. Tillgänglig på internet: [http://www.designersnotebook.com/Columns/040\\_Replayability\\_2\\_Game\\_Mech/040\\_replayability\\_2\\_game\\_mech.htm](http://www.designersnotebook.com/Columns/040_Replayability_2_Game_Mech/040_replayability_2_game_mech.htm), hämtad 2009-03-05
- BobSmack (2007). Paper 2: The Balanced Dynamics of World of Warcraft. Tillgänglig på internet: <http://engl459blog.blogspot.com/2007/03/paper-2-balanced-dynamics-of-world-of.html>, hämtad 2009-06-09
- gamerDNA (1996). *Bartle Test of Gamer Psychology*. Tillgänglig på internet: <http://www.gamerdna.com/quizzes/bartle-test-of-gamer-psychology?cobrand>, hämtad 2009-02-26
- Gorbsky, M. (2008). Blending Realities. Tillgänglig på internet: <http://flux.blogs.com/gamedesignandculture/2008/10/blending-realit.html>, hämtad 2009-06-09
- Yee, N. (2005.) *Types vs. Components*. Tillgänglig på internet: <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001304.php?page=1>, hämtad 2009-03-12
- Yee, N. (2005). *A Model of Player Motivations*. Tillgänglig på internet: <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001298.php?page=1>, hämtad 2009-03-15

Yee, N. (2005) *In Their Own Words: The Achievement Component*. Tillgänglig på internet: <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001300.php?page=1>, hämtad 2009-03-15

Yee, N. (2008) *Preferred class types*. Tillgänglig på internet: <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001637.php>, hämtad 2009-02-21

Yee, N. (2008) *The Character Creation Process*. Tillgänglig på internet: <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001636.php>, hämtad 2009-02-21

Wikipedia (okända författare, okänt år) *Stasis (fiction)*. Tillgänglig på internet: [http://en.wikipedia.org/wiki/Stasis\\_\(fiction\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Stasis_(fiction)), hämtad 2009-05-12

Wikipedia (okända författare, okänt år) *Utopia (Online Game)*. Tillgänglig på internet: [http://en.wikipedia.org/wiki/Utopia\\_\(online\\_game\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Utopia_(online_game)), hämtad 2009-04-02

### **Spel:**

Aventurine (2009), Darkfall Online

Blizzard Entertainment (2004), World of Warcraft

EA Mythic (2008), Warhammer Online: Age of Reckoning

Lockpick Entertainment (2007), Dreamlords

Lockpick Entertainment (2008), Dreamlords: The Reawakening

Solaria Games (1999), Utopia

### **Bilder:**

1. Spelartypgraf/Player interest graph. Tillgänglig på internet: [http://learning.infocollections.com/ebook/2/Computer/General/Designing\\_Virtual\\_Worlds/ch03lev1sec2.htm](http://learning.infocollections.com/ebook/2/Computer/General/Designing_Virtual_Worlds/ch03lev1sec2.htm), hämtad 2009-02-04

2. Komponenter av motivation. Yee, N. (2007). Motivations of Play in Online Games. *Journal of CyberPsychology and Behavior*, 9, 772-775. [http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20-%20Motivations%20\(2007\).pdf](http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20-%20Motivations%20(2007).pdf)

3. Klasspreferens. Tillgänglig på internet: <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001637.php>, 2009-02-04

4. Webbinterface från Dreamlords: The Reawakening. Screenshot tagen på [www.dreamlords.com](http://www.dreamlords.com) som inloggad spelare, 2009-03-20