

Personlighetstest för karaktärsval i World of Warcraft

Tim Silverpanda

Personlighetstest för karaktärsval i World of Warcraft

Examensrapport inlämnad av Tim Silverpanda till Högskolan i Skövde, för Kandidatexamen (B.Sc.) vid Institutionen för kommunikation och information. Arbetet har handletts av Mikael Thieme.

2010-06-09

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.

Signerat: _____

Personlighetstest för karaktärsval i World of Warcraft

Tim Silverpanda

Kontakt: b07timbe@student.his.se

Sammanfattning

Det här arbetet behandlar frågan huruvida man kan använda etablerade studier av spelartyper och spelarbeteende av främst Bartle och Bateman, för att på ett praktiskt sätt hjälpa spelare att optimera sin spelupplevelse. Målet har varit att ta fram en metod för att hjälpa spelare att hitta den roll i onlinerollspelet World of Warcraft som passar spelarens spelartyp allra bäst och som denne har störst chans att uppskatta spelupplevelsen mest igenom.

Detta har gjorts genom ett personlighetstest innehållande 21 frågor baserade på forskning av spelartyper och spelarbeteende. Utifrån testtagarens svar bedöms dennes spelartyp och den klass i World of Warcraft som bäst bedöms passa spelarens preferenser föreslås. Personlighetstestet har testats av en 15 personer stor testgrupp och resultaten visade på ett övervägande positivt mottagande och merparten var nöjda med den föreslagna klassen och tyckte spelartypsbeskrivningen passade dem.

Utifrån resultaten av undersökningen dras slutsatser kring att det finns ett stort intresse för en personlighetstest av den typen, och att det har en stor potential att hjälpa både spelare att hitta sin roll i spelvärlden och för spelutvecklare att se vad som lockar i sin spelvärld och vilka spelartyper som de kanske bör satsa mer på att locka om de vill utvidga sin spelarbas.

Nyckelord: Spelartyper, spelarbeteende, personlighetstest, World of Warcraft, karaktärsval

Innehållsförteckning

1	Introduktion.....	1
2	Bakgrund	2
2.1	Om digitala rollspel.....	2
2.2	Bartles spelarter.....	2
2.2.1	Explorer.....	3
2.2.2	Achiever.....	3
2.2.3	Socializer.....	4
2.2.4	Killer.....	4
2.3	Brainhex.....	4
2.4	Brainhex spelarter.....	5
2.4.1	Seeker.....	5
2.4.2	Achiever.....	5
2.4.3	Conqueror.....	5
2.4.4	Daredevil.....	5
2.4.5	Socializer.....	6
2.4.6	Mastermind.....	6
2.4.7	Survivor.....	6
2.5	World of Warcraft.....	6
2.6	Klasserna.....	7
2.6.1	Priest.....	7
2.6.2	Mage.....	8
2.6.3	Warlock.....	8
2.6.4	Rogue.....	8
2.6.5	Druid.....	9
2.6.6	Hunter.....	9
2.6.7	Shaman.....	9
2.6.8	Paladin.....	10
2.6.9	Warrior.....	10
2.6.10	Death Knight.....	10
3	Problemformulering.....	10
3.1	Problemanalys.....	10
3.1	Tidigare projekt.....	10
3.2	Syfte och delmål.....	10

3.3	Metodbeskrivning	11
4	Genomförande	12
4.1	Det producerade systemet.....	12
4.1.1	Identifikation av testets variabler	12
4.1.2	Identifikation av World of Warcrafts klasser	13
4.1.3	Design och utformning av testfrågor	15
4.1.4	Personlighetstestets frågor	18
4.1.5	Den digitala Produkten	23
4.2	Genomförda mätningar.....	25
4.3	Analys av mätningar.....	26
5	Slutsatser	29
5.1	Resultatsammanfattning	29
5.2	Diskussion.....	30
5.3	Framtida arbete	31
	Referenser	33

1 Introduktion

Alla som någon gång tänkt spela ett rollspel, oavsett om det är i papper-penna format eller i en digital form ställs ofta inför ett svårt val. Vill du vara den mäktiga krigaren, den sluge tjuven, den vise magikern eller den diplomatiska prästen? Det val du gör påverkar hela spelupplevelsen. Valmöjligheterna och utbudet varierar givetvis baserat på vad för spel det är, dess setting, story, regelverk m.m. men det inledande valet är ofta en betydande del av spelet. Att göra detta val kan vara svårt både för erfarna rollspelare men framför allt för nya spelare och även om många av dagens onlinerollspel ofta innehåller mycket information om dessa valmöjligheter så är det sällan man ser en koppling mellan de val som erbjuds och de etablerade studier av spelartyper som existerar.

Det finns en del studier om spelartyper, en av de mest etablerade är Richard Bartles studie från 1996 som delar in spelarna i kategorierna Explorer – som tycker om att utforska och experimentera, Achiever – som vill bli bäst och göra allt, Socializer – som tycker om att umgås och samarbeta med andra samt Killer – som gillar att förstöra för och besegra andra spelare. En annan studie av spelartyper som delvis bygger vidare på Bartles arbete är projektet *BrainHex* som är framtaget av Chris Bateman och dennes företag International Hobo. *BrainHex* innehåller de sju olika spelartyperna Seeker, Socializer, Mastermind, Conqueror, Daredevil, Achiever och Survivor. Det innehåller information om hur de olika typerna tenderar att spela och bete sig, vilka spel de brukar uppskatta och vilka delar av hjärnan som är mest aktiva vid spelande (Bateman, 2009). I detta arbete har ovanstående studier på appliceras på onlinerollspelet World of Warcraft och spelets klasser har analyseras gentemot hur väl de uppfyller de olika spelartypernas önskemål och preferenser.

Syftet med arbetet har således varit att ta fram och utvärdera ett personlighetstest för karaktärsval i World of Warcraft. Personlighetstestet är baserat på tidigare studier av spelartyper av bland annat Bartle och Bateman, i kombination med research av personlighetstest i sammanhang såsom inom arbetslivet och inom psykologin. Vidare har research bland spelforum och likartade projekt av bland annat Nick Yee skett och det hela har resulterat i ett personlighetstest vars resultat presenterar ens spelartyp samt ett förslag av klass för testtagaren.

Förhoppningen var att den utvalda klassen skulle vara den som passar testtagaren allra mest och på så sett ger honom/henne den optimala upplevelsen av World of Warcraft. Arbetet har utvärderats via användarstudier där 15 personer gjort personlighetstestet och sedan besvarat en rad frågor. Utvärderingen skedde igenom en kvantitativ metod med semi-strukturerade intervjuer och vissa kvalitativa inslag. Testtagarna frågades angående hur de uppfattade testet som helhet och dess resultat i synnerhet. Var användaren nöjd med testets resultat och förslag, stämde beskrivningen överens med deras egen självbild och den klass de faktiskt spelar i spelet (om de spelar/har spelat World of Warcraft tidigare).

2 Bakgrund

2.1 Om Digitala rollspel

Digitala rollspel för fler än en spelare började dyka upp på Internet under mitten av 80-talet i form textbaserade äventyr för flera spelare över Internet. Ofta med ett klassiskt fantasytema där spelarna letade efter skatter, dräpte monster, klarade uppdrag, interagerade med varandra och utforskade spelvärlden (Wikipedia, 2009). På många sett kan dessa spel ses som en föregångare till dagens moderna onlinerollspel vilka började dyka upp i takt med att teknologin förbättrades. Konceptet vidareutvecklades och idag är onlinerollspel ett väletablerat spelfenomen som lockar miljontals spelare. Marknadsledande idag sett till antalet spelare är Blizzards *World of Warcraft* (2005), men många titlar som *Ultima Online* (Origin Systems, 1997) och framförallt kanske *Everquest* (Sony Online Entertainment, 1999) har bidragit till att etablera genren och satt standarder som nästan alla spel i genren följer på gott och ont. En av dessa standarder är det inledande valet av klass. I *Everquest* med expansioner inräknade finns det hela 14 olika klasser att tillgå och i den senaste versionen av *World of Warcraft* (Blizzard, 2004) som använts i det här arbetet finns det 10 olika klasser att välja mellan, alla med sin egen distinkta spelstil och roll i spelvärlden.

2.2 Bartles Spelartyper

Richard Bartle var en av de många som intresserade sig av dessa digitala Fler-spelar-äventyr och kodade både egna äventyr och spelade andras. Bartle observerade att spelare lockades av olika aspekter och således spelade på helt olika sätt. 1996 publicerade han artikeln *Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs* som publicerades i *Journal of Virtual Environments* (Bartle, 1996). I artikeln delar Bartle in användarna i de fyra spelarterna explorer, achiever, socializer och killer efter hur de beter sig i den virtuella miljön. Bartles indelning av spelartyper har fått mycket uppmärksamhet och vidareutvecklas för att applicerats på dagens moderna onlinerollspel. Bartle har även utvecklat ett personlighetstest via ett antal frågor säger vilken spelartyp testtagaren tillhör. Artikeln innehållandes beskrivning av spelarterna återfinns även i hans bok *Designing Virtual Worlds* från 2003). Bartles indelning av spelartyper används ofta som referens av spelutvecklare främst till onlinerollspel men även inom andra genrer. Bartletestet innefattar fyra typer av spelare kategoriserade efter hur det agerar/interagerar gentemot spelvärlden och de andra spelarna (se figur 1).

Det finns flertalet olika tester för att ta reda på sin Bartle-spelartyp, det vanligaste består av ett trettiotal frågor/påståenden med två svarsalternativ där man ska välja det som passar en bäst. Exempel på två av de många frågor som dyker upp är:

What is most important to you?

- a) Gear
- b) Reputation

New players are...

- a) Fun
- b) Annoying



Figur 1 – Bartlediagram över spelartyper och hur de agerar/interagerar gentemot spelvärlden och andra spelare

2.2.1 Explorerer

Explorerer– utforskare på svenska, är en av typerna enligt Richard Bartles indelning. En Explorerer gillar att hitta nya platser, pröva nya idéer och testa befintliga funktioner på alla tänkbara sätt i hopp om att finna nya användningsområden för dem. De bryr sig inte särskilt mycket om poäng eller att besegra motståndare men gör det om så krävs för att nå nya utforskade områden. I förhållande till andra spelartyper är Explorers ofta lite av ensamvargar som ständigt utforskar spelets alla hörn och kanter efter nya upptäckter. Vidare beskriver Bartle Explorers som svåra motståndare för andra spelartyper då de ofta behärskar spelets all mekanik på en väldigt hög nivå och spelar på ett oförutsägbart sätt. Explorers tenderar att mestadels kommunicera med andra Explorers och gillar att tala om sina upptäckter alternativt diskutera lösningar och tankar kring utforskning i allmänhet. Bartle (1996)

"You mean you *don't know* the shortest route from Place 1 to place 2?"

"I haven't tried that one, what's it do?"

2.2.1 Achiever

Achiever kommer från engelskans achieve och betyder i sammanhanget att uppnå eller att prestera. Achiever-spelaren vill uppnå något med sitt spelande – de har ett tydligt mål. Det kan handla om att samla den högsta poängen eller nå den högsta nivån. De tenderar att socialisera mestadels om sätt att avancera i spelvärlden och tenderar att bara döda andra spelare om de hindrar deras framfart eller om det genererar avancemang i världen (Bartle, 1996).

"Sure, I'll help you. What do I get?"

"So how do YOU kill the dragon, then?"

2.2.2 Socializer

Den sociala spelaren är kanske den allra svåraste att definiera. Bartle (1996) beskriver denna typ av spelare som en med ett stort personintresse. För dem är själva spelvärlden bara en bakgrund, en gemensam plats där det händer saker. Relationen spelare emellan är viktig för den sociala spelaren medan utforskning, poängsamlande

och avancemang i spelvärlden kommer i andra hand och fungerar mest som ett diskussionsunderlag.

"Yeah, well, I'm having trouble with my boyfriend."

"What happened? I missed it, I was talking."

2.2.3 Killer

Killer - från engelskans to kill (att döda). Denna spelartyp tycker om att interagera med andra spelare på ett kompetativt sätt. Det vanligaste exemplet på detta är att besegra andra spelare i strid, vilket också gett spelartypen dess uppseendeväckande namn. Desto mer kaos och förödelse Killer-spelaren sprider omkring sig desto mer underhållen är densamma belägen att känna sig. De söker adrenalinkicken i att kämpa mot andra spelare och tenderar att utforska i syfte att finna nya sätt att besegra sina fiender och socialiserar ofta väldigt sparsamt och provokativt (Bartle, 1996).

"Coward!"

"Die! Die! Die!"

2.3 BrainHex

BrainHex är resultatet av flera års studier av neurobiologisk forskning och försök att sammankoppla detta med speldesign, samt tidigare studier av spelartyper. *BrainHex* är ett verktyg som kategoriserar olika spelartyper efter vilka upplevelser och vilka delar av hjärnan som stimuleras i processen. Syftet med produkten är att hjälpa speldesigners att nå nya målgrupper, tänka i nya banor och i slutändan göra bättre spel och utveckla spelmediet som helhet (Bateman, 2009)

Företaget bakom *BrainHex* heter *International Hobo* och består av en rad framstående veteraner i spelbranchen. De jobbar med konsultering, gamewriting och scripting på extern basis gentemot andra ledande spelföretag. *BrainHex* är utvecklad främst av Chris Bateman som jobbat som designer och gamewriter på flertalet titlar bland annat *Discworld Noir* och *Ghostmaker*. Bateman har även gjort flertalet spelarstudier och har tillsammans med Richard Boon skrivit böckerna *21th Century Game design* (2006) och *Beyond Game Design: Nine Steps Towards Better* (2009) varav den senare delvis presenterar resultatet av arbetet med *Brainhex*.

BrainHex är till största delen baserat på användarstudier och innefattar precis som Bartles arbete, ett personlighetstest där man kan se vilken spelartyp man tillhör. Själva Brainhextestet är upplagt som så att man som användare ställs för en rad olika spelmoment/upplevelser som kan uppkomma vid spelande. Spelaren ombeds bedöma hur väl man uppskattar dessa, utifrån en femgradig skala som sträcker sig från "älskar det" till "hatar det". Några exempel på spelmoment/ upplevelser tagna från BrainHex-testet är:

"Working out how to crack a challenging puzzle."

"The struggle to defeat a difficult boss."

"Looking around just to enjoy the scenery."

BrainHex-testet innehåller även en del där man ska rangordna olika sinnestillstånd som kan uppkomma när man spelar - utefter vilka man uppskattar mest. Bland sinnestillstånden återfinns bland annat spänning, frustration och glädje. Utifrån resultaten på dessa två testmoment så fastställs ens Brainhex-spelartyp.

2.4 BrainHex spelartyper

Det finns sju olika spelartyper i *BrainHex* vilka beskrivs utifrån vad som lockar dem, deras beteende, ett urval spel som brukar vara populära bland spelartypen samt vilka delar av hjärnan som är mest aktiv och som stimuleras vid spelande.

2.4.1 Seeker

Seeker – från engelskans *to seek* (att söka) tycker om att hitta och utforska spännande saker. De tenderar att vara väldigt nyfikna och fastnar lätt i nya upplevelser. Den delen av hjärnan som är mest aktiv är *hippocampus* där minnen koordineras och där bild, ljud och andra intryck processeras. Seeker-typen uppskattar spel såsom *Elder Scrolls*, *Final Fantasy*, *Grim Fandango*, *Okami*, *Shadow of the Colossus* och *The Legend of Zelda*. Seekers är relaterade till Bartles Explorer typ (Bateman, 2009).

2.4.2 Achiever

Achievers älskar att samla på allting och vill göra allt man möjligen kan göra. De tenderar att bli beroende av sitt samlande och kan sätta upp väldigt distanserade mål som de sedan arbetar hårt för att uppnå. I hjärnan är det *nucleus accumbens*, även kallad "glädjecentret" som är aktivt. *Nucleus accumbens* triggas när man belönas efter att ha utfört någonting och skickar ut tillfredställande signaler till övriga kroppen. Spel som visats sig populära bland Achievers är: *Final Fantasy*, *Mario*, *Monster Hunter*, *Pokémon* och *World of Warcraft*. Achiever-typen är döpt efter Bartles motsvarighet och visar stora likheter men densamma (Bateman, 2009).

2.4.3 Conqueror

Termen Conqueror kommer från engelskans ord för erövrare. Conqueror-spelare gillar att klara extremt svåra utmaningar, att kämpa tills man vinner och att besegra andra spelare. *Nucleus accumbens* som triggas när man belönas efter att ha utfört någonting och *hypothalamus* som kontrollerar ilska är de delar hos hjärnan som är mest aktiva hos conqueror-spelaren. *Call of Duty*, *Halo*, *Metal Gear Solid*, *Metroid*, *StarCraft*, och *Super Smash Bros* är spel som visats sig vara populära hos spelartypen. Conqueror-spelaren har mycket gemensamt med både Bartles Killer och Achiever klass (Bateman, 2009)

2.4.4 Daredevil

Som en Daredevil (våghals på svenska) är du en spänningssökande, orädd spelare. En Daredevil älskar fart och att susa fram i höga hastigheter medan de fortfarande har kontroll ger en efterlängtd adrenalkick. *Amygdala* är den aktiva hjärnregionen vilken tar hand om adrenalkörtlarna. I studier har spelen *Ace Combat*, *Call of Duty*, *Grand Theft Auto*, *Mario*, *Mario Kart* och *Shadow of the Colossus* visat sig omtyckta av Daredevil-spelartypen (Bateman, 2009).

2.4.5 Socializer

Socializer-typen är som namnet antyder en social spelare som gillar att hjälpa, samarbeta och umgås med andra spelare. Den aktiva regionen i hjärnan är *hypothalamus* som reglerar känslor såsom tillit och ilska. Populära spel hos denna

spelartyp har visat sig vara *Final Fantasy*, *Left 4 Dead*, *Pokémon*, *Team Fortress 2*, och *World of Warcraft*. Socializer-spelartypen har fått sitt namn efter Bartles motsvarighet (Bateman, 2009)

2.4.6 Mastermind

Denna spelartyp tycker om att lösa pussel och att fatta strategiska beslut. De tenderar att vara väldigt analytiska och strävar hela tiden att fatta det bästa beslutet för varje given situation. *Orbitofrontal cortex* som sitter precis bakom ögonen och tar hand om beslutsfattande är tillsammans med *Nucleus accumbens* de mest aktiva regionerna i hjärnan hos en Mastermind-spelare. I studier har bland andra *Animal Crossing*, *Chrono Trigger*, *Fallout*, *Half-Life* och *The Legend of Zelda* visat sig vara populära hos denna spelartyp (Bateman, 2009).

2.4.7 Survivor

En Survivor-spelare gillar att uppleva rädsla, bli jagad och överleva skrämmande utmaningar, vilket har gett spelartypen dess namn (Survive från engelskans att överleva). Att för en stund bli vettskrämd för att sedan känna sig säker igen är en tillfredsställande sinnestämning för denna spelartyp. Den adrenalinreglerande *Amygdala* är den aktiva hjärnregionen hos en Survivor. *Bioshock*, *Grand Theft Auto*, *Metal Gear Solid*, *Resident Evil* och *Silent Hill* är exempel på spel som Survivor-spelare brukar uppskatta (Bateman, 2009)

2.5 World Of Warcraft

Som mål för detta personlighetstest har World of Warcraft (Blizzard 2004) valts. World of Warcraft släpptes 2004 och är det onlinerollspel med allra flest betalande kunder. I december 2008 var siffran för aktiva konton uppe i 11.5 miljoner (Wikipedia, 2010). World of Warcraft spelas av alla möjliga sorters människor och undersökningar visar på att medelåldern ligger på 26 år, omkring en tredjedel av de spelande är gifta, en femtedel har egna barn och omkring hälften jobbar heltid. (Yee, 2004). Spelet har således en väldigt stor och splittrad publik gentemot många andra titlar som tenderar att fokusera på mer specifika målgrupper. World of Warcraft följer precis som de flesta onlinerollspel i fantasymiljö något brukar kallas The Holy Trinity of MMO (Green, 2009). Med den termen syftar man på samspelet och balansen mellan de tre standarrollerna som vanligtvis förekommer i spel av den här typen nämligen karaktärer som helar, karaktärer som utdelar skada och karaktärer som tar skada och skyddar de övriga. Merparten av World of Warcrafts utmaningar ligger i att besegra monster och motståndare i strid och för att lyckas krävs det en balans av de olika rollerna.

I World of Warcraft finns det tio olika klasser att spela, vilka är Priest, Mage, Warlock, Hunter, Shaman, Rogue, Warrior, Druid, Paladin och Death Knight. Av dessa tio klasser kan alla agera i rollen som skadeutdelare, detta förmodligen för att det är den typ som flest spelare föredrar väljer att spela (Green, 2009). Fyra av de tio klasserna kan fylla rollen som helare och fyra kan anta sig rollen som den som tar det mesta av monstrens skada (så kallade tanks). De klasser som kan fylla flera roller kräver att man specialiserar sig i en av de för att kunna bli jämbördiga med en renodlad rollutfyllare. Utan specialiseringsprincipen dvs. om hybridklasserna skulle kunna fylla alla roller lika bra samtidigt skulle det helt eliminera syftet med de renodlade klasserna. (Green, 2009).

2.6 Klasserna

Här följer en kort genomgång av de tio klasser som World of Warcraft huserar, där det diskuteras vilken roll de har i spelvärlden samt vilka spelartyper de bör tilltala.

2.6.1 Priest

Prästen är specialiserad på att hjälpa och skydda medspelare och fungerar allra bäst i grupp med andra spelare. Att spela som präst är relativt enkelt men man får använda sina förmågor med lite eftertanke så att ens mana (resurs för förmågor) inte tar slut.

Det är oftast väldigt lätt att få grupp som präst och en healingspecialiserad präst finns det få gillen (grupper av spelare som behövs för att klara spelets svårare utmaningar) som tackar nej till. En social spelare som hellre spelar i grupp borde passa i rollen som präst. Tycker man däremot att slåss mot andra spelare är det roligaste som finns så är kanske inte prästklassen rätt val. De är förvisso kapabla att försvara sig med sin skuggmagi och i lagbaserade dödsmatcher så är det inget fel med en helande präst men det är nog inte idealvalet för exempelvis en Killer-spelare.

Präster har heller ingenting som direkt uppmuntrar till utforskning (explorer) då de inte särskilt effektiva på egen hand. För spelare som vill uppnå allt och bli bäst (Achiever) kan prästen vara ett bra val då det i princip garanterar att du får vara med i många grupper vilket är nödvändigt om du vill uppleva spelets svårare grottor och få den bästa utmaningen och den starkaste utrustningen.

2.6.2 Mage

En Mage är den klassiska magikern. Som Mage får du välja en av tre magiska skolor att specialisera dig inom (eller en kombination av dem). Mage är en ren damage-klass, de kan således inte heala eller skydda gruppen från skada (tank). Magiker är förmodligen den bästa klassen på att kontrollera fiender, då de bland annat kan frysa fast dem i marken eller förvandla dem till harmlösa djur.

Magiker borde passa de flesta spelartyper då de går att spela på väldigt många olika sätt. De inbjuder till experimenterande och fungerar bra i strid mot andra spelare. De kanske inte är det optimala valet för en spelare som gillar att spela ensam då de i egenskap av sin tunna rustning inte kan ta särskilt mycket skada. Det är nog inte heller det bästa valet för en social spelare som brinner för att hjälpa andra och arbeta i grupp, men för spelare som gillar att strida mot monster och spelare och gillar att ha kontroll över situationen är Magikern ett bra val.

2.6.3 Warlock

En Warlock är en magiker specialiserad på förstörelse och svartkonst. De påminner mycket om mage-klassen i den mån att de saknar förmåga att heala och kan inte agera tank (med vissa få undantag). De är fokuserade på att tilldela motståndarna skada över en längre tid i form av så kallade dots (damage over time effects).

Warlocks har även förmågan att frammana demoner under deras kontroll vilket gör dem kapabla till att besegra väldigt många fiender på egen hand. Warlocks har inte lika stora kontrollmöjligheter som en magiker på slagfältet utan är mer kaotiska, men i gengäld så är oftast mer tåliga och har högre hälsa.

Warlocks är nog inte första valet för vare sig den sociala spelaren eller en Achiever spelare som vill uppnå allt och bli bäst, utan lämpar sig nog bäst för spelare som gillar att klara sig på egen hand då de är väldigt bra på just detta. De är även en bra resurs i gruppbaserade aktiviteter.

2.6.4 Rogue

Rogue är en relativt lättspelad klass som är specialiserad i att smyga och anfälla oförberedda fiender. De slåss med dubbla enhandsvapen och gör ökad skada om de slår fienden bakifrån. Rogues är ett ständigt orosmoment för övriga klasser då de tack vara sin förmåga att kunna smyga omkring näst intill osynliga, gör att man aldrig vet var man kan stöta på dem. Detta borde tilltala Killer spelare som gillar att besegra andra spelare och gärna får ett rykte om sig att vara väldigt bra på just detta. Att överleva en överraskningsattack från en Rogue är inte enkelt.

Smygarstilen lämpar sig också bra för utforskande spelare (explorer) då de kan ta sig till många av spelets platser på egen hand. De kan också öppna låsta kistor och dörrar på egen hand med sin "Lockpick" förmåga. Att spela som rogue är väldigt enkelt i grunden, men det finns ändå en hel del taktiskt djup att utforska speciellt i strid mot mänskliga spelare där det gäller att spela sina kort rätt för att hålla motståndaren i schack så länge man kan.

2.6.5 Druid

Den naturälskande druiden är en hybridklass som med rätt specialisering kan fylla alla spelets olika roller (vilket den är unik med att göra). Detta gör druiden genom att anta olika skepnader som exempelvis ett kvickt kattdjur, en stryktålig björn eller ett helande träd(!). Att utvärdera Druiden är således svårt då den potentiellt borde passa väldigt många spelartyper, men samtidigt är kan det också vara en svår klass att ta till sig och alla möjligheter kan snarare förvirra än underlätta spelupplevelsen.

Således rekommenderas Druiden endast för erfarna spelare av onlinerollspel eller som ett andra val för WoW-spelare som redan testat någon annan klass ett tag och kommit in i spelet ordentligt. Alla valmöjligheter bör passa Mastermind-spelare allra bäst då dessa enligt studier älskar att experimentera och testa saker för att hitta det som känns bäst just för den och som är optimalt för situationen.

2.6.6 Hunter

Hunters är avståndsbaserade krigare med den unika förmågan att tämja vilda bestar och använda sig av dessa i strid. Den best man tämjer behåller man under hela spelets gång om man inte väljer att släppa lös det alternativt sköter det dåligt så att det rymmer. Man kan även köpa stallplats för att kunna behålla flera bestar och således variera sig, genom att använda olika kompanjoner under spelets gång.

Tillsammans med sitt tämjda djur kan hunttern klara väldigt många utmaningar på egen hand och är en enkel klass att stiga i nivåerna med. Nackdelen med detta är att de inte heller är särskilt viktiga i gruppbaseerade strider, vilket gör att man som hunter ibland kan prioriteras bort till förmån för andra klasser. Spelartyper som gillar att utforska världen på egen hand bör passa i rollen som Hunter.

Förmågan att samla på olika djur och testa deras egenskaper bör även tilltala Mastermind spelare då de lär finna ett visst nöje i att experimentera med de olika bestarnas och deras förmågor för att hitta den optimala djurkompanjonen för just sin spelstil.

2.6.7 Shaman

Shamaner är en flexibel klass som kan fylla många roller. De kan både slåss i närstrid och på distans samt hela sin allierade och använder sig dessutom av kraftfulla totems (magiska relikier som man fäster i marken) som ger olika effekter till alla allierade i

närheten. Detta gör shamaner väldigt populära i grupper och gör dem till en bra klass för den sociala spelaren som gillar att vara med och bidra i gruppaktiviteter.

Att analysera situationen och använda rätt totems för situationen samt den allmänna flexibiliteten hos klassen bör även tilltala den strategiskt lagde Mastermind-spelare. Även för övriga spelartyper (Explorer, Killer, Achiever) kan shamanen vara ett bra val, det är kanske inte den optimala klassen för någon av typerna men klarar sig bra och har potential på alla fronter.

2.6.8 Paladin

Paladiner är heliga krigare som kan fokusera sig antingen på att heala, försvara(tank) eller utdela skada. Paladiner kan bära den tyngsta sorten av rustningar vilket gör dem väldigt stryktåliga och kombinerat med kraftig defensiv magi blir de näst intill osårbara. För nybörjare kan Paladinen uppfattas som långsam och det tar lång tid för dem att avancera i nivåer och innan de blir kraftfulla. Men när detta väl är uppnått så passar Paladinen väldigt bra för spelare som verkligen vill klara av spelets alla utmaningar då deras kraftiga magier och flexibilitet gör dem till en resurs för varje grupp/gille som vill nå långt.

Achievers och Socializer är nog de spelartyper som har störst chans att uppskatta Paladinen förutsatt att de har orken att ta sig igenom de lite långsammare första nivåerna.

2.6.9 Warrior

Den klassiska krigaren är en mästare på vapen och kan utdela massiv skada med vilket vapen de än kan få tag på. Med sköld och den tyngsta av rustningar är de också formidabla för positionen i fronten på slagfältet, där de skyddar sina vänner genom att dra på sig fiendens uppmärksamhet. Warriors brukar ofta ses som den starkaste tankklassen även om Blizzard på senare tid arbetat med att göra alla klasser som kan fylla den rollen mer jämbördiga.

Warrior klassen passar utmärkt för dedikerade spelare som vill bli bäst vare sig det gäller att ta sig igenom spelets utmaningar eller beseгра andra spelare i strid. Spelare som gillar att leda och ha en viktig roll i gruppbaseerade strider bör även de känna sig hemma i rollen som Warrior.

2.6.10 Death Knight

Death Knight är World of Warcrafts första så kallade hjälteklass för att kunna skapa en sådan krävs det att man redan har en karaktär på nivå 55 (vilket är samma nivå som Death Knight startar på). Death Knight påminner lite om en kombination av klasserna Warlock och Warrior. De är tungt beväpnade med stora vapen och den tyngsta sorten rustning men använder sig även av mörk magi för att ta sig an sina motståndare.

Death Knight är en väldigt kraftfull klass som är enkel och smidig att avancera igenom nivåerna med. De klarar sig bra på egen hand och deras specialiseringsträd erbjuder bra variation och utrymme för strategi och optimering. Således passar Death Knight på pappret många spelartyper. Gillar man känslan av att känna sig mäktig mest av allt så är Death Knight klassen man ska välja.

3 Problemformulering

Onlinebaserade rollspel blir allt vanligare och lockar till sig allt större publik, både bland erfarna spelare och nya spelare. Men med alltmer komplexa system och spelvärldar kan det vara svårt att hitta sin roll i spelvärlden. Vissa spelare ser säkert charmen i att kasta sig in i spelvärlden och med tiden finna sin roll, men för det andra kan det vara ett svårt beslut att fatta. Särskilt då det är vanligt att man kommer spendera lång tid framöver med sin valda karaktär. De flesta spel i genren erbjuder stora valmöjligheter när det kommer till karaktärsskapande. Det kan handla om allt från ras och klass på spelarens avatar till vilken utrustning man har och vilka förmågor och egenskaper man får i spelvärlden och upplevelsen för spelaren skiljer sig ofta väsentligt baserat på dennes val av karaktär. Ett personlighetstest skulle kunna underlätta denna process och öka chanserna för att spelaren ska trivas bättre i spelvärlden vilket gynnar spelaren vars underhållning ändå måste ses som ett mål med alla spel. Spelutvecklarna gynnas också då en spelare som trivs lär stanna kvar i spelet längre och rekommendera det för sina vänner vilket i sin tur resulterar i popularitet bland spelare och på sikt större intäkter.

3.1 Tidigare Projekt

På Internet finns det många tester i stil med ”Vilken World of Warcraft klass är du?” De tester som studerats närmare har innehållit 20-30 frågor i form av antingen frågor med svarsalternativ eller skalbaserade frågor där man som användare ska svara hur väl man uppfyller ett kriterium på en skala på ett till fem. Utifrån ens svar får man en klass föreslagen för sig. Problemet som med existerande tester är att nästan uteslutande är uppbyggda så att de riktar sig till erfarna WoW-spelare genom att frågorna i många fall kräver att du spelat spelet för att kunna relatera till dem och ge ett ärligt svar. Testerna bygger uteslutande på skaparens/skaparnas uppfattning av World of Warcraft och dess klasser och saknar en teoretisk bakgrund utanför spelvärlden i sig. Ett annat närliggande projekt är Nick Yees *WoW Character Class Demographics*, som är en del av det stora forskningsprojekt kallat *The Daedalus Project* och som tar upp väldigt många aspekter av onlinerollspel. I nämnda del har Warcrafts klasser delats in utifrån ett motiveringschema innehållandes de sju kategorierna avancemang, socialisering, upptäckande, tävling, samarbete, specialisering och mekanik. Det finns en hel del likheter mellan dessa och de spelartyper (och spelbeteende) som studerats närmare under arbetets gång. Dock så finns det inga tester eller liknande för att se var man som person hamnar i motiveringsschemat utan resultaten bygger helt på insamlad data.

3.2 Syfte och Delmål

Syftet med examensarbetet var att ta fram och utvärdera ett personlighetstest för karaktärsväl i ett onlinerollspel. För uppgiften har Blizzards *World of Warcraft* valts på grund av att det är marknadsledande sett till antalet spelare, mängd forskning kring, samt för att det är det onlinerollspel jag har störst personlig erfarenhet av. Studier av befintlig forskning om spelartyper har gjorts liksom jämförelser mot World of Warcrafts klasser för att på sätt ta metod för att hjälpa spelare att hitta sin roll i spelet.

- **Delmål 1: Personlighetstest**

Ta fram ett personlighetstest baserat på tidigare studier av spelartyper främst av Bartle och Bateman. Testet ska ha återkoppling mot spelvärlden i den mån

att frågorna återspeglar situationer som kan förekomma i spelet. Frågorna ska dessutom vara välformulerade och ta med tillräckligt många aspekter för att användaren inte ska sakna att deras tänkta svar bland alternativen. Personlighetstestet ska innehålla ett tillräckligt antal frågor för att man ska kunna utläsa mönster i svaren och bedöma användaren utifrån detta.

- **Delmål 2: Utvärdering**

Personlighetstestet ska utvärderas genom användarstudier där minst 15 personer tar testet och sedan intervjuas. Den information som söks är hur användaren uppfattat testet och dess resultat, stämmer det överens med deras självbild och om användaren spelat *World of Warcraft* tidigare, lyckades testet välja ut en klass som testtagaren uppskattar?

3.2 Metodbeskrivning

Resultatet av detta arbete har utvärderats via användarstudier där 15 personer genomgått personlighetstestet och sedan besvarat en rad frågor i en kortare intervju. Personlighetstestet som är anpassat för *World of Warcraft* (Blizzard, 2010) har testats dels på personer som inte spelat det tidigare men även på erfarna spelare. Med erfaren i sammanhanget menas någon som har spelat upp en karaktär till en relativt hög nivå (omkring 60 som var max i ursprungsversionen av spelet utan expansioner) och därmed borde ha en bra uppfattning om de olika klasserna och dess roller i spelet.

- **Metod för Implementation**

Analyser av de studier av spelartyper som ligger till grund för arbetet dvs. Bartle och Bateman har gjorts och har sedan jämförts med *World of Warcrafts* tio klasser – Blizzards egna beskrivningar av dessa samt vilka egenskaper de innehar i förhållande till de olika spelartypernas önskemål och spelstil. Utifrån resultatet av denna analys har personlighetstestet utformas så att dess resultat kan hjälpa användaren att få reda på vilket klass i spelet som passar dem och deras spelartyp allra bäst.

- **Metod för Användarstudie**

För intervjuerna har något som kallas semi-strukturerade intervjuer använts, vilket innebär att man har en del fördefinierade frågor med mätbara svarsvariabler men även tillåter en mer öppen diskussion (Bryman, 2001). Denna mer flexibla form av intervjustruktur var den som ansågs ha störst potential för detta arbete då den dels kan få ut variabler att påvisa på och mäta med (siffror för hur väl de tycker testet har analyserat deras personlighet m.m.) men även har utrymme för diskussion för varför/varför inte det tycker testresultatet stämmer med deras förhoppningar och vad som borde ändra för att förbättra testet i framtiden.

För att utvärdera examensarbetet frågades användarna av personlighetstestet hur dessa tyckte resultatet passade deras personlighet. Det optimala resultatet var om klassen som testet föreslagit för den erfarna *World of Warcraft*-spelaren var den klass som spelaren i fråga har spelat allra mest/uppfattar som mest underhållande att spela.

För de personer som inte spelat *World of Warcraft* innan så fick dessa läsa igenom den beskrivning av den föreslagna som spelet tillhandahåller dess användare och därefter bilda en uppfattning om huruvida han/hon trodde den föreslagna klassen passade dem. Skillnader emellan resultaten för erfarna spelare och oerfarna sådana

ansågs också vara intressant och noterades. Fanns märkbara tecken på att testet bara lyckas analysera erfarna spelare rätt men inte nya eller vice versa, så kunde det tyda på att vissa delar av testet behöver omarbetas osv.

Så för att sammanfatta: stämmer testresultatet i hög grad överens med testtagarnas erfarenheter/förhoppningar av spelet så skulle det tyda på ett lyckat resultat i den mån att det kan hjälpa spelare att snabbare hitta den roll som verkar passa dem bäst och som de har störst sannolikhet att uppskatta spelet bäst igenom. Med denna utgångspunkt påbörjades och genomfördes arbetet.

4 Genomförande

Det som producerats är ett personlighetstest med 21 frågor utifrån vars resultat testtagarens personlighet avgörs. I detta kapitel går arbetsprocessen igenom steg för steg, med början i hur tidigare forskning om spelartyper blir till variabler för personlighetstestet. Därefter redogörs tankegången kring World of Warcrafts olika klasser och ur vilka de passar olika spelare samt utformningen av testets frågor. Kapitlet avslutas med en kortare genomgång av den digitala implementationen av arbetet.

4.1 Det producerade systemet

Det producerade systemet har delats in i fem delar bestående av testets variabler, identifikation av World of Warcrafts klasser, design och utformning av frågor, genomgång av personlighetstestet samt den digitala implementationen av personlighetstestet.

4.1.1 Identifikation av testets variabler

Personlighetstestet grundvariabler bygger uteslutande på Bartle och Batemans studier av olika spelartyper. För enkelhetens skull har deras spelartyper som liknar varandra väldigt mycket slagits ihop. Detta för att lättare kunna utforma frågor och utvärdera resultaten.

Värt att nämna är att namnen på de variabler som används i personlighetstestet och som nämns nedan endast är vad de heter i sammanhanget. Även om namnen är identiska så är exempelvis denna *Explorer* inte helt identisk med Bartles *Explorer*, då den bara är baserad på dennes arbete, men även innehåller referenser och egenskaper från Batemans *BrainHex* klass *Seeker*. De fem variabler som återfinns i testet är:

Explorer: Spelartyp med alla egenskaper från Bartles explorer och Batemans Seeker.

Killer: Baserad på Bartles Killer och Batemans Conqueror.

Socializer: Spelartyp baserad på både Bartle och Batemans Socializer.

Achiever: Spelartyp med alla egenskaper från både Bartle och Batemans Achiever.

Mastermind: Baserad på Batemans klass med samma namn.

Dessa utgör grunden i personlighetstestet och utifrån de värden testtagaren får i de olika variablerna så avgörs det vilken sorts spelare användaren verkar vara. Förutom de ovanstående fem variablerna så innehåller testet även ytterligare fyra variabler som är mer fokuserade på spelet World of Warcraft i sig och de roller som återfinns i spelvärlden. Om en användares spelartyp passar in på flera klasser så avgör svaren på de frågor som innehåller dessa variabler vilken klass som ska föreslås som den bäst passande för testtagaren. Dessa fyra variablerna är följande:

Combat: Verkar testtagaren föredra att slåss med vapen?

Magic: Verkar magi tilltala testtagaren?

Tank: Verkar testtagaren tycka om idén att vara tank (skydda sina medspelare)?

Difficulty: Hur erfaren är testtagaren av onlinerollspel?

4.1.2 Identifikation av Word of Warcrafts klasser

Den svåraste delen i hela arbetet har varit att avgöra hur väl World of Warcrafts tio klasser passar de olika spelartyperna som arbetet är grundat på. För att göra detta har det letats gemensamma nämnare i spelen som visat sig vara populära bland de olika spelartyperna i gjorda undersökningar (BrainHex) och sedan jämföra dessa med *World of Warcrafts* klasser för att se hur väl de uppfyller de olika spelartypernas spelstil. Utgångspunkten har varit Blizzards egna beskrivningar av sina klasser som presenteras för användaren i spelet och på spelets hemsida. Blizzard beskriver sina klasser utifrån vilka roller de kan anta i spelvärlden (healer, tank etc.), vilka som är deras viktigaste attribut samt lite kort hur de tenderar att agera i spelet. Är det en hjälpsam klass som kan stärka alla allierade i närheten, en klass som kan smyga runt osedd osv. Just den generella beteendebeskrivningen har varit det som varit mest intressant men även den som varit mest svårtolkat och minst konkret.

Blizzards beskrivningar räcker dock inte för att kunna göra en rättvis bedömning av World of Warcrafts klasser. För att lyckas med detta måste man givetvis ta hänsyn till den största och viktigaste faktorn – spelarna och deras uppfattning av spelets klasser. Spelarnas uppfattning har tagits del av genom att gå igenom stora mängder forumtrådar och artiklar, samt diskuterat med spelare både i och utanför spelvärlden. En väldigt viktig artikel har varit Nick Yees *WoW Character Class Demographics* där Warcrafts klasser delats in utifrån ett motiveringschema innehållandes de sju kategorierna avancemang, socialisering, upptäckande, tävling, samarbete, specialisering och mekanik. Dessa sju kategorier påvisar stora likheter med de spelartyper som använts som utgångspunkt för arbetet och Yees studier om vilka klasser som dras till vad, har således fungerat som en nyckelpunkt i arbetet. Utöver motiveringschemat så har Yee i artikeln även undersökt klassfördelningen emellan könen där det bland annat visar sig att klasserna Priest, Hunter och Druid är vanligast bland kvinnor och Rogue, Warrior och Shaman är vanligast bland män (Yee, 2005). Denna aspekt var dock ingenting jag kunde testa då min testgrupp blev väldigt homogen med bara en kvinnlig deltagare. I en större undersökning hade det dock varit mycket intressant att undersöka eventuella skillnader emellan könen.

Utifrån dessa observationer har alla klasser bedömts på en femgradig skala hur väl de ansetts passa de olika spelartyperna samt även tilldelats rad ledord för vad som är i fokus och som är mest unikt just för dem.

För att förtydliga processen kan vi ta ett exempel: klassen Rogue beskrivs av Blizzard som lönnmördare och spioner som kan smyga, hantera mycket olika vapen och gärna ligger i bakhåll för sina fiender. De beskrivs även som ensamvargar (Blizzard 2009). Spelarna verkar tycka den roligaste aspekten av klassen är att smyga på och överaska motståndaren – extra underhållande är det när motståndaren i fråga är en annan spelare. Termen ”stun-lock” dyker ofta upp i diskussioner kring klassen. Termen betyder att man med bra timing kan länka samman sina förmågor för att göra motståndaren inkapabel att slåss tillbaka för en lång tid – förhoppningsvis tillräckligt länge för att besegra denne. Det krävs som sagt timing men även planering för att lyckas med en bra så kallad ”stun-lock” men att bemästra strategiska element är något som spelarna verkar tycka är väldigt spännande och lockande med klassen. Det verkar även som att en stor del av rogue-spelarna valt klassen just för att de tycker att strida mot andra spelare är det mest underhållande man kan göra i spelvärlden.

Ledorden för Rogue blev således: smyga, timing, närstrid, överraskningsattacker och spelare mot spelare (pvp, player versus player på engelska).

Slutsteget i identifikationsprocessen var således att använda ledorden och observationerna av klasserna och jämföra dessa gentemot Bateman och Bartles forskning om spelartyper. Enligt dessa så tycker exempelvis den utforskande spelaren (Explorer) bland annat om spel där man kan smyga omkring osedd av fiender och lösa sina uppdrag. Detta borde göra den tjuvlika Rogue-klassen lämpad för denna spelartyp då dessa är just experter på att smyga omkring. Det visade sig även att många Rogue-spelare uppskattade att slåss mot andra spelare, vilket kännetecknar Killer-spelartypen och att klassen har ett visst strategiskt djup vilket borde tilltala den strategiskt lagda Mastermind-spelare. Således blir Explorer, Killer, Mastermind de tre spelartyper som passar bäst ihop med klassen Rogue.

Detta utesluter dock inte på något sätt att man inte kan vara såg en väldigt social spelare (Socializer) och ändå uppskatta att spela som Rogue, men klassen i sig har inga färdigheter eller förmågor som uppmanar till att agera med sina medspelare och inte heller är de lika beroende av att spela i grupp som till exempel en helande präst (Priest) vars styrka ligger i just att stärka och läka sina allierade. På så sätt är Rogue-klassen kanske inte den optimala klassen för den sociala spelartypen då den inte direkt inbjuder till sociala aktiviteter om man ser till förmågor och spelstil.

Resultatet av personlighetstestet presenteras efter samma princip som används i Bartles test, där man får sitt resultat i form av en bokstavsslinga med tillhörande procent hur väl man passar in på de olika spelartyperna. En KASE-spelare är således mest Killer, sen Achiever följt av Socializer och verkar allra minst vara en Explorer. I personlighetstestet presenteras de tre högsta spelartyperna i en likartad slinga. Exempelvis så får en spelare som påvisar höga värden i Achiever, Explorer och Socializer således resultatet AES. Anledningen till att bara tre av fem variabler används är för att minska antalet möjliga kombinationer av spelartyper till 60 istället för långt över 200. Att bara ta hänsyn till de tre högsta spelartypsvärdena kan säkerligen innebära ett lite mindre ackurat helhetsbedömning av testagaren, men är ändå av uppfattningen att tre typer är tillräckligt för att göra en bra bedömning av vilket sorts spelare man är.

Utifrån ovanstående premisser har klasserna i World of Warcraft delats in (utifrån ledorden och gjorda observationer) efter hur väl de anses passa dessa trebokstavskombinationer. För att återgå till Rogue exemplet där Killer, Mastermind och Explorer ansågs vara de dominanta spelartyperna så skulle kombinationerna MKE, EKM, MEK etc. innebära att användaren skulle vara lämplig för Rogue-klassen. På samma sätt har varje klass bearbetats tills det att alla 60 möjliga utfall av personlighetstestet täcks upp av en eller flera klasser som anses passa bäst för just den spelartypskombinationen (se tabell 1).

Tabell 1: Index över spelartyperna och föreslagen klass

Spelartyp	Klass	Spelartyp	Klass
SKA	Warrior	MEA	Shaman, Rogue
SKE	Druid	MEK	Rogue
SKM	Druid	MES	Shaman
SAK	Warrior	MSA	Druid, Paladin
SAE	Shaman, Paladin	MSK	Druid
SAM	Priest	MSE	Shaman, Druid
SEA	Paladin, Druid	EKA	Hunter, Warlock
SEK	Druid	EKS	Hunter
SEM	Shaman	EKM	Rogue
SMA	Priest, Druid	EAK	Hunter
SMK	Warrior, Shaman	EAS	Death Knight
SME	Shaman	EAM	Rogue
KMA	Mage, Rogue	ESA	Druid
KME	Warlock	ESK	Druid, Paladin
KMS	Mage	ESM	Shaman
KAM	Rogue	EMA	Shaman
KAE	Death Knight	EMK	Rogue
KAS	Warrior, Death Knight	EMS	Shaman
KEA	Warlock, Hunter, DK	AKE	Death Knight
KEM	Warlock	AKS	Death Knight, Warrior
KES	Hunter	AKM	Rogue, Mage
KSA	Death Knight	AEK	Death Knight, Hunter
KSM	Warrior	AES	Paladin
KSE	Hunter	AEM	Shaman
MKA	Mage, Rogue	ASE	Death Knight, Paladin
MKE	Rogue, Warlock	ASK	Death Knight, Warrior
MKS	Warrior, Mage	ASM	Paladin, Priest
MAK	Mage	AME	Shaman
MAE	Paladin	AMK	Mage
MAS	Paladin, Priest	AMS	Priest

Så för att sammanfatta arbetet med klasserna så har alla bedömningar gjorts efter mycket research, studier och diskussioner med spelare. Mycket av projektet hänger på att resultatet ska kännas logiskt och rättvist i den mån att användaren ändå ska känna att den föreslagna klassen inte är slumpvist utplockad utan att det faktiskt finns en viss tyngd bakom resultatet. Det går inte att komma ifrån att det i slutändan blir en relativt subjektiv bedömning av klasserna och att alla säkerligen inte kommer att hålla med om resultaten och hävda att de olika klasserna passar minst lika bra för andra spelartyper etc. Detta har varit ett känt problem, men genom mycket research och genom att ta in så mycket information och åsikter från andra spelare har det hela tiden satsats på att få det så objektivt det bara går. Allt för att resultaten ska vara så givande för testtagaren som möjligt.

4.1.3 Design och utformning av frågor

Personlighetstestets frågor utgör själva grundstommen i hela arbetet och för att få till dessa har jämförelser med Bartles och BrainHex frågor gjorts men har även undersökt hur personlighetstest ser ut och utformas i andra sammanhang såsom inom arbetslivet och inom psykologin. I artikeln *Personlighetstest i arbetslivet: historik och aktuell*

forskning kan man läsa att personlighet kan studeras på flera olika sätt och att det som har kommit att dominera inom arbetspsykologiska tillämningar (till exempel vid särskilda arbetsintervjuer) bygger på begreppet egenskap som i sammanhanget syftar att personer uppvisar tendenser att agera på samma sätt i flera skilda situationer, exempelvis sparsamt eller noggrant (Sjöberg, 2000).

Personlighetstest som dessa och många liknande tester återfinns på organisationen med det väldigt långa namnet *International Personality Item Pool: A Scientific Collaboratory for the Development of Advanced Measures of Personality and Other Individual Differences* hemsida(IPIP, 2010). Genomgångar av dessa tester har gjorts för att se om det finns något att ta med sig till det egna personlighetstest, men problemet har varit att alla personlighetstest varit skalbaserade, det vill säga de bygger på frågor där man ska kryssa i hur väl man uppfyller ett kriterium på en fem-gradig skala och rent tekniskt så bygger dessa personlighetstest också på ett system där bara en variabel ökas respektive sänks i värde baserat på hur man svarar och resultaten utvärderas utifrån ens värde på denna variabel. Ett värde emellan 20-30 skulle exempelvis kunna betyda att du är en noggrann person som alltid brukar tänka efter före du agerar.

Efter att ha övervägt att använda ett liknande system för detta personlighetstest där ett högt värde skulle kunna betyda på att användaren är en spelare som vill uppnå allt och bli bäst (en Achiever) medans ett lågt värde skulle tyda på en användare som spelar för andra anledningar. Dock så kändes det som att det skulle vara väldigt svårt att utforma testet efter denna struktur och valde i istället att utforma testet efter en struktur liknande den som brukar används vid utvärdering av enkätundersökningar. Detta innebär att man har ett antal variabler som ökar i värde baserat på ens svar och som slutligen jämförs mot varandra för att sedan bedöma resultatet av enkäten eller i det här fallet ett personlighetstest för karaktärsval i World of Warcraft.

Det som tas med från andra typer av personlighetstest är själva designen och utformningen av frågorna snarare än den tekniska strukturen med fokus på just egenskap-begreppet, hur personer tenderar i olika situationer. Sjöberg (2000) skriver att det är viktigt att ta hänsyn till att personer i allmänhet inte gillar att måla in sig i ett hörn och att det till skillnad från andra typer av tester är bra med öppnare frågor när man ska analysera personlighet. Det är således bättre att formulera frågan ”om du var i situation X vad är mest troligt att du skulle göra?” än att fråga ”du är i situation X vad gör du?”. Det kan låta som en obetydlig skillnad, men det är viktigt att användaren känner sig trygg för att resultatet ska bli så sanningsenligt som möjligt (Sjöberg, 2000). Därför är så gott som alla frågor i detta personlighetstest upplagda som så att de alltid frågar vad som är mest troligt att testagaren skulle göra eller vad som verkar mest lockande.

4.1.4 Personlighetstestets frågor

Här följer de frågor som testet består av. Frågorna är på engelska för att kunna nå ut till en så stor målgrupp som möjligt samt för att den information man får i själva spelet också är på engelska. Frågorna är uppdelade så att de behandlar lite olika områden. Fråga 1 och fråga 18 avgör till exempel hur skicklig spelaren verkar. På de två frågorna kan man baserat på ens svar få ett värde emellan 0-4 svårighetsgrad. Har du emellan 0-1 så kommer de klasser som klassats som svåra inte att rekommenderas för testtagaren. Frågorna 6, 13 och 14 behandlar de specialvariabler som deklarerats i stycke 4.1.1. De används således när ett testresultat passar in på flera olika klasser för att avgöra vilken som i slutändan verkar passa bäst. Flertalet frågor är inspirerade av

frågor ifrån Bartle och BrainHex tester, men de är ändå korrigerade för att bättre passa sammanhanget. Hur personer reagerar i olika lägen är väldigt situationsbaserat och kan variera kraftigt från situation till situation, därför är väldigt många frågor formulerade så att de frågar vad som är mest sannolikt eller mest troligt att personen skulle göra. Detta går även att sammanknyta till det som Sjöberg (2000) skriver om att det är svårt för personer att ge bra, ärliga svar om frågorna är utformade så att svaren säger exakt hur personen beter sig varje gång. I frågorna 2,3,5,11,15,20 och 21 kan man se hur det har påverkat frågornas design då de frågar hur personen brukar agera, vad den generellt tycker och inte bara hur de gör eller hur de tycker rakt av. Här följer testets 21 frågor tillsammans med en kortare redogörelse av tankegången bakom dem.

1. Do you have any earlier experience of online role-playing games?

- a) I have played a lot of online role-playing games before.
- b) I have played a little online role-playing games before.
- c) This is my first online role-playing game.

Övning ger färdighet brukar man säga och har man spelat mycket liknande spel har man förmodligen lättare att lära sig ett nytt och kan således spela någon av de klasser som anses lite svårare.

2. If you during your adventure encounter an enemy player having a hard time against a monster. What would you most likely do in that situation?

- a) See your chance and deliver the final blow to the enemy player.
- b) Rush to the player's aid, even though it's an enemy.
- c) Carefully search the surroundings for a way to finish off both the player and the beast without endangering yourself.
- d) Ignore the situation and continue your journey
- e) Observe the situation to see if you can learn something.

Denna fråga är den första av flera mer situationsbaserade frågor. Att sätta frågor i situationer som faktiskt kan uppkomma i spelvärlden är ett bra sätt att få svar som hjälper en att bedöma spelarens spelstil och således vilken spelartyp personen är.

3. When you arrive in a new area of the world, what is most likely that you would do first?

- a) Search for a town or camp in order to gather information from the inhabitants and other players in the area.
- b) Search for someone that can provide new quests.
- c) Immediately start killing off the monsters and enemies that inhabit area to see if they are challenging and/or drop anything valuable.
- d) Start to explore the area for hidden places and treasures.

En situation som garanterad kommer att hända när du spelar ett onlinerollspel. Vad är egentligen det första man gör när man kommer till en ny plats?

4. You have completed a long chain of quests and have earned a reward. Which of the following rewards seem most appealing to you?

- a) A mighty Weapon
- b) a unique title
- c) A very powerful piece of armor
- d) Lots of reputation with an in-game faction

Denna fråga är inspirerad från en fråga som återfinns i ett av Bartles test, fast med ytterligare två alternativ (alternativ c och d). Detta för att få in fler spelartyper med i svarsspektrumet.

5. The entrance to a cave with an object you need is guarded by a pack of bandits. How would you most likely tackle this situation?

- a) Search for an alternative entrance to the cave.
- b) Look for a group and beat the bandits together.
- c) Sneak around and pick off the bandits one by one.
- d) Rush in like a wild and attempt to slay the bandits all alone.

Ytterligare en situationsbaserad fråga. Många av de utmaningar man ställs för i World of Warcraft går att finna ett specifikt föremål och går att lösa på flera sätt, antingen dödar man alla fiender man ser eller så försöker man ta sig till föremålet så snabbt och smidigt man kan. Typisk situation där olika spelartyper agerar annorlunda.

6. Judging only by their names, which of the following abilities seem most appealing to you?

- a) Killing Spree
- b) Last Stand
- c) Rejuvenation
- d) Immolate

Fråga som inte behandlar de olika spelartyperna utan påverkar de variabler som används när en testtagares resultat går att applicera på flera olika klasser i World of Warcraft. Frågan i sig är ganska abstrakt på så sätt att om man inte spelat spelet tidigare kan man inte annat än att gissa vad de olika förmågorna innebär. Samtidigt så är svar där man inte kan tänka för mycket utan får gå på känsla oftast de ärligaste. För erfarna World of Warcraft spelare så blir frågan lite mer ledande då de säkerligen vet vad åtminstone några av förmågorna innebär. Neutrala namn som inte finns i spelet men med liknande ton hade kunnat vara ett alternativ.

7. Apart from having fun what will you accomplish with your gaming?

- a) Be a part of a mighty guild
- b) Become a famous PvP champion
- c) Explore the entire world
- d) Defeat the hardest bosses
- e) I want to do everything!

”För att det är roligt” tros de flesta hade svarat om man frågat en spelare varför de spelar ett visst spel. Det är anledningen till att det svaret bakats i frågan för att på så sätt kunna ha svarsalternativ bättre passande för de olika spelartyperna.

8. Do you tend to do any of the following?

- a) Have items no one else does
- b) Know the tactics to beat the bosses
- c) Have great knowledge about the world
- d) Know how to counter most player classes

Fråga tagen från Bartles test fast med flera svarsalternativ. Alternativ b och d återfinns inte i det testet.

9. Within the game world, what is most important to you?

- a) Your Guild
- b) Your gear
- c) Your reputation

Olika spelartyper värderar olika saker i spelvärlden. Ens rykte (alternativ c) till exempel är viktigt för många spelartyper (bland annat socializer och killers) medan ens utrustning (alternativ b) spelar störst roll för achievers.

10. If it was possible to build cities with your guild, what would you want to build first?

- a) A tavern where you can chat and gather information
- b) An auction house where you can buy and sell stuff
- c) An arena where players can battle and practice
- d) A library with loads of books of knowledge and cunning

Det går inte att bygga städer i World of Warcraft, men tyckte ändå att det var en intressant frågeställning. Olika spelartyper hade förmodligen inte velat se exakt samma saker i sina städer.

11. What do you generally think of new players?

- a) Easy Prey
- b) Someone that might appreciate your great cunning
- c) Potentially new friends and allies
- d) Someone that you can show off before

Hur spelare beter sig mot nya spelare är i min mening ett av de tydligaste sätten att se vilken sorts personlighet spelaren verkar besitta. Vissa tycker verkligen nybörjare är pesten medan andra ser sin chans att få agera lite kunnig för ett tag etc.

12. Do you consider yourself the leader type?

- a) I can lead but I can't say I like it
- b) I like to lead, it makes me feel important
- c) I love to lead since it gives me much more control over the situation
- d) I don't feel comfortable leading at all

Ledarskap beskrivs som en egenskap som ofta innehas av Achievers och Killers, det vill säga de spelartyper som ofta beskrivs som mest seriösa i sitt spelande. Denna fråga kollar således vad testtagaren själv tycker om sig själv som ledare.

13. When forced to battle, where on the battlefield do you feel the most comfortable?

- a) In the front leading the assault
- b) From a safe distance where I can support my allies
- c) From a distance where I can fire down upon my enemies
- d) When flanking the enemy from behind

Fråga i samma klass som fråga 6 det vill säga att den påverkar de variabler som används när det ska avgöras vilken klass som är bäst när flera klasser passar in på spelartypen i fråga.

14. Which of the following attributes do you value the most?

- a) Knowledge and Wisdom
- b) Might and Power
- c) Agility and Precision
- d) Endurance and Vitality

Ytterligare en fråga som påverkar de icke-spelartyp relaterade variablerna. Testtagaren ombeds värdera olika attribut som förekommer i spelvärlden och som i sin tur är kopplade om de olika roller som återfinns i spelvärlden.

15. If you and your party get beat down repeatedly by a boss, what would you most likely do?

- a) Try it over and over until you get it
- b) Ask your friends for advice and tactics
- c) Search for tips on the internet
- d) Give up and do something else

Enligt Bartle och Bateman så är de olika spelartyperna olika benägna att ge upp. Vissa tragglar på tills de klarar det, medan andra tenderar att snabbt tröttna och göra något annat. Denna fråga tar upp detta.

16. To survive within the game world you need gold, how do you prefer to gain that?

- a) By completing quests
- b) By slaying lots of enemies
- c) By buying and selling items

Alla spelare i World of Warcraft behöver guld och dessa tre sätt är de tre metoder att tillgå. Värt att notera är att de så kallade yrken man kan ha i spelet (alkemi, gruvarbete m.m.) som är en potentiell inkomst har vävts in i alternativ c.

17. What do you enjoy the most?

- a) Destroy things
- b) Collect things
- c) Create things
- d) Trade things

e) Test things

Inga konstigheter egentligen. Massa olika sätt att interagera listas och testtagaren ombeds välja det den uppskattar mest. Resultatet av ens svar är liksom det mesta annat i testet baserat på Bartles och Batemans (BrainHex) studier av spelartyper och hur de tenderar att agera.

18. Do you consider yourself good at doing multiple things at the same time?

- a) Yeah I'm very good at multitasking
- b) I can do it, but wouldn't call me an expert
- c) I am very bad at doing many things at once.

Att hålla koll på många saker samtidigt beskrivs ofta som en förutsättning för att kunna bemästra de lite svårare klasserna i World of Warcraft (som beskrivs som svåra just för att de kräver att man ska hålla koll på mycket samtidigt). Denna fråga påverkar variabler svårighetsgrad (Difficulty) som används när en spelare passar för flera olika klasser. Har spelaren låga värden på svårighetsvariabeln väljs den klass som rankas som lättast av spela.

19. Which of the following words do you consider best describes you as a person?

- a) Clever
- b) Kind
- c) Devoted
- d) Understanding
- e) Ambitious
- f) Eccentric

De olika egenskaperna är tagna från främst BrainHex studier, där de används för att beskriva de olika spelartyperna.

20. A low level player asks you for help with a quest, how would you normally react?

- a) Ask what you get for helping him/her
- b) Help him/her with the quest
- c) Ignore his/her request
- d) Mock him/her for not being able to do it alone

Fråga på samma tema som fråga 11. Anledningen för att ha en så likartad fråga är just för att det är en situation som näst intill garanterad kommer att ske medan du spelar och för att det är bra sätt att se hur spelaren tenderar att agera.

21. Which of the following sounds the most as something you could say while playing?

- a) Did you know that it's possible to get on top of that building?
- b) Kill the healers first...
- c) The most important part of this battle is to stay away from the fire

- and cleanse the tanks...
- d) You know I saw this movie the other day...

Den allra sista frågan är lite av ett hommage till Bartles allra första artikel på området spelartyper där han beskriver hur de olika spelarterna kan uttrycka sig i MUD-världen. Fraserna i sig är saker man personligen hört medan man spelat World of Warcraft.

Här ses en tabell över hur de olika svaren påverkar testets olika variabler (tabell 2).

Tabell 2 – Testfrågor

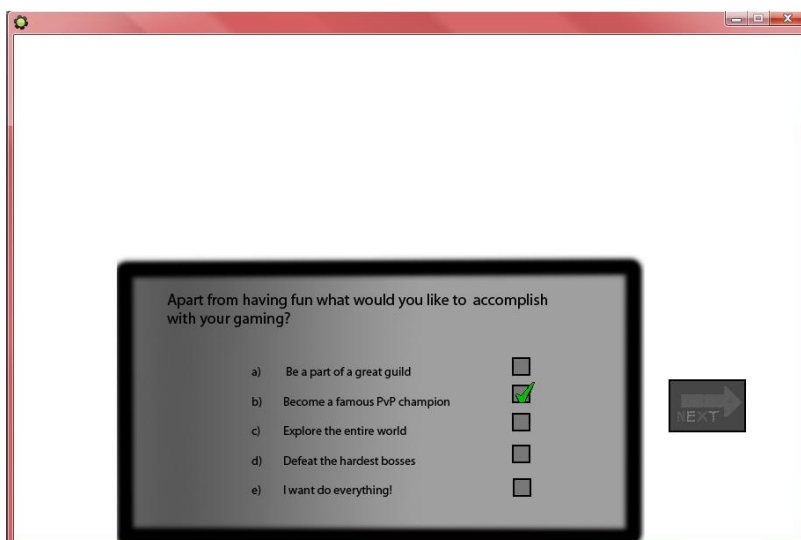
	Svar (a)	Svar (b)	Svar (c)	Svar (d)	Svar (e)	Svar (f)
Fråga 1	+2 sv.	+1 sv.	0			
Fråga 2	+2 K	+2 S	+1 K +1 M	+2 A	+2 E	
Fråga 3	+2 S	+1 A	+2 K	+2 E		
Fråga 4	+1 Ki	+1 S +1 E	+1 ta.	+1 S +1 A		
Fråga 5	+1 E +1 M	+2 S	+1 K +1 M	+2 K		
Fråga 6	+2 me.	+2 ta.	+2 ma.	+2 ma.		
Fråga 7	+2 S +1 A	+2 K	+2 E	+1 M +1 A	+2 A	
Fråga 8	+1 A	+1 M +1 E	+2 E	+1 M +1 K		
Fråga 9	+2 S	+2 A	+1 S +1 K			
Fråga 10	+2 S	+1 K	+1 Ki +1 M	+1 M +1 E		
Fråga 11	+2 K	+1 M +1 E	+1 S	+1 E +1 A		
Fråga 12	+1 E	+1 A +1 S	+1 S +2 M	0		
Fråga 13	+1 ta. +1 K	+1 ma. +1 S	+1 me.	+1 me. +1 M		
Fråga 14	+1 ma.	+1 me.	+1 me.	+1 ta.		
Fråga 15	+1 E +1 A	+1 S	+1 M +1 K	0		
Fråga 16	+2 A	+2 K	+2 M			
Fråga 17	+2 K	+2 A	+1 A +1 E	+1 K +1 S	+2 M +2 E	
Fråga 18	+2 sv.	+1 sv.	0			
Fråga 19	+2 M +1 E	+2 S	+1 K +1 A	+1 S +1 M	+2 A	+2 E
Fråga 20	+1 A	+2 S	0	+1 K		
Fråga 21	+2 E	+1 K	+2 M +1 A	+1 S		

A = Achiever sv = Svårighetsgrad/spelerfarenhet
 E = Explorer ta = Tank (beskyddare)
 S = Socializer me = melee (närstrid)
 M = Mastermind ma = magi
 K = Killer

4.1.5 Den digitala produkten

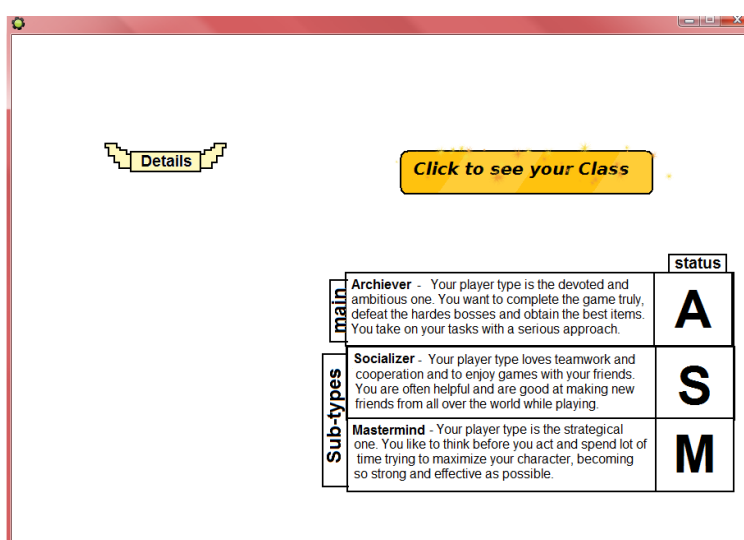
Den slutgiltiga produkten, det vill säga en digital version av personlighetstestet är i sig relativt okomplicerad. Game Maker 2009 har använts på grund av störst erfarenhet av programvaran. Det kan dock tilläggas att vilket annat program/programmeringsspråk som låter en spara många variabler hade kunnat användas för uppgiften. Det som gjorts är att skapa en variabel för varje faktor i personlighetstestet, det vill säga en för explorer, en för Socializer osv. Sedan så består testet av 22 så kallade ”rum” där varje rum består av en fråga med tillhörande svarsalternativ (se Figur 2). Via ett enkelt interface så kan man klicka i det alternativ som känns rätt (vilket markeras med en bock i rutan) varefter man klickar på fortsättningsknappen för att ta sig vidare till nästa rum och nästa fråga. Det som sker rent tekniskt är att programmet kollar vilket svarsalternativ du valt och ökar värdet på de inblandande faktorerna därefter. Svarar du till exempel ”Easy Prey” (lätt byte) på frågan *What do you generally think of new players?* (vad tycker du generellt om nya spelare) så ökar variabeln Killer med 2, då

det svaret anses vara något som den spelartypen brukar tycka. Detta är dock ingenting som syns för användaren utan hålls dolt i bakgrunden.



Figur 2: En av testets frågor i digital form

När alla frågor besvarats så räknas värdet på alla variabler ihop och man kan dra slutsatser kring testtagarens personlighet dras och presenteras för användaren (se Figur 3). En person med 14 i Killer, 8 i Archiever, 6 i Socializer, 4 i Mastermind och 3 i Explorer skulle således få diagnosen KAS (första bokstaven av de tre typerna med högst värde). Beskrivningen av dennes personlighet hade porträtterat honom/henne som en tävlingsinriktad person som gillar att vinna och som tycker interaktionen med andra spelare är den roligaste biten av onlinespelande. Utifrån ett register presenteras sedan den klass i World of Warcraft som bäst överens stämmer med diagnosen KAS – i det här fallet hade det blivit en Warrior, då de enligt gjord research brukar passa tävlings- och målinriktade spelare.



Figur 3: Spelartypen presenteras för testtagaren

Anledningen att bara de tre högsta värdena i de olika spelartypsvariablerna tas med är för att dra ner på antalet möjliga kombinationer för att på så sätt underlätta processen att placera in de olika klasserna gentemot de olika spelartyperna.

Utöver frågorna och svarsalternativ så innehåller produkten också en del skärmdumpar från World of Warcraft, som på ett eller annat sätt relaterar till den aktuella frågan. Dessa har egentligen inget annat syfte än att öka stämningen för testtagaren och göra produkten som helhet mer visuellt tilltalande. Även testets allra sista skärm inkluderar en bild på hur den klassen man (enligt testet) passar bäst som kan se ut (se figur 4).



Figur 4: *Klassen presenteras för testtagare*

4.2 Genomförda mätningar

De mätningar som gjorts har skett genom att en testgrupp på femton personer har genomfört personlighetstestet och därefter ombetts delta i en kortare intervju kring testet och dess resultat. Urvalet av testdeltagare har skett genom en form av bekvämlighetsval, där alla som varit intresserade och/eller varit i närheten ombetts delta eller självmant frågat om de får delta. Det som skiljts på inför testningen är huruvida de deltagande spelat World of Warcraft innan. Det påverkar inte testet i sig, det är fortfarande samma applikation som körs, men svaret registreras för att kunna utvärdera eventuella skillnader emellan Warcraftspelares resultat gentemot icke-Warcraftspelare. Gemensamt för majoriteten av alla testdeltagare var dock en viss mån av erfarenhet av onlinespel oavsett om det var World of Warcraft eller andra liknande titlar.

De frågor som ställts de deltagande var:

- På en skala från 1 till 5 hur väl tycker du beskrivningen av din spelartyp passar in på dig?
- På en skala från 1 till 5 hur väl tycker/tror du den föreslagna klassen passar dig?
- Om ett onlinerollspel erbjöd ett sådant här test skulle du då genomgå det?

Förutom att svara med siffror och ja/nej så ombads de deltagande även att motivera sina svar i korta drag. Detta för att lättare kunna urskilja samband och likheter emellan de olika svarande. Är det samma anledningar att resultatet upplevs si och så eller skiljer de sig från person till person. Intervjumetoden landar således i gråzonen emellan kvalitativ och kvantitativ, då användarens personliga upplevelse av testet är i fokus men samtidigt är intervjun också konstruerad med tydliga mätbara variabler i

åtanke och tar väldigt kort tid att genomföra i syfte att hinna med att samla in så stora mängder data som möjligt.

Anledningen till den här lite osedvanliga uppbyggnaden är att man dels snabbt ska kunna få en överblick om testets användare har uppfattat resultatet utan att behöva läsa igenom alla intervjuer för att sedan, om så önskas kunna gå in lite mer djupgående och se varför svaren och resultatet ser ut som de gör.

4.3 Analys av mätningar

Av de femton deltagarna hade nio stycken stor erfarenhet av World of Warcraft medan resterande sex hade väldigt begränsad erfarenhet av spelet och bara sett det spelas eller testat i max någon månad. Alla deltagande hade dock spelat något onlinerollspel tidigare. Det som tydligt märks efter att ha gått igenom alla de genomförda intervjuerna är att en klar majoritet av de deltagande är väldigt nöjd med beskrivningen av deras spelartyp – det vill säga bokstavslängden med tillhörande beskrivning av de olika spelartyperna innebär (se figur 4). De deltagande ombads värdesätta bedömningen av beskrivningen på en skala från 1 till 5 vilket resulterade i tre stycken 5:or, nio stycken 4:or, två stycken 3:or och en ensam 2:a. Medelomdömet landade således på 3.9 för hur nöjda testgruppen var med testets utvärdering av deras spelartyp.

Motiveringarna bakom handlade mest om hur de tyckte testet lyckats med att identifiera deras spelstil. De som var lite mindre nöjda tyckte oftast det var rätt spelartyper som var med men att de var i fel ordning. Det fanns klara inga samband mellan omdömet av spelartypen och tidigare World of Warcraft erfarenhet. Det var väldigt jämt fördelat då medelvärdet för de som inte spelat/ spelat väldigt lite Warcraft var 3.8 jämfört med 4.0 för de med stor erfarenhet av spelet. Värt att notera kan dock vara att den minst nöjda testpersonen också var den med allra minst erfarenhet av onlinerollspel.

På den föreslagna klassen var mottagandet mycket mer varierat, Somliga var väldigt nöjda, medan andra kände att klassen var helt fel för dem. Precis som på föregående fråga så ombads de deltagande värdesätta resultatet på en skala från 1 till 5. Utfallen den här gången var tre stycken 1:or, fyra stycken 3:or. Fem stycken 4:or och tre stycken 5:or. Medelomdömet för hur nöjda testgruppen var med den föreslagna klassen landade på 3.3.

Motiveringarna bakom omdömet på den föreslagna klassen brukade ta upp varför klassen var rätt respektive fel för dem – baserat på eget tycke om smak. De som satte 3:or tyckte ofta att klassen verkade rolig, men inte var deras favorit eller att den var lik den klass de hade som favorit. Det fanns en viss marginell skillnad emellan hur klassförslaget togs emot av erfarna respektive icke-erfarna World of Warcraft spelare. De erfarna spelarna var generellt lite mer mottagande vilket resulterade i ett medelomdöme på 3.5.

De som inte spelat Warcraft alls eller i väldigt liten utsträckning var något mer skeptiska och deras medelomdöme låg på 3.0. Det fanns inte heller några urskiljbara samband emellan omdömet på första och andra frågan. De fanns de som var nöjda med spelartypsbeskrivningen men missnöjda med klassen, de som var nöjda med spelartypsbeskrivningen och med klassen och alla andra kombinationer.

På alla sista frågan – huruvida de skulle ha tagit ett sådant här test om ett spel erbjöd det svarade en överväldigande majoritet på hela 80 % av de tillfrågade att de skulle ta testet. Att testet var en rolig upplevelse, och även om man inte följer det förslaget så kan det vara roligt och intressant att se vad man passar som tycktes vara det generella resonemanget kring frågan. Av de som sa att de inte skulle ta testet om det erbjöds löd motiveringarna att de helt enkelt ville välja sin klass själv och inte tyckte sig behöva några förslag eller någon hjälp från spelet.

Som tydligt framgår av resultaten så finns det en viss skillnad på hur testets två huvudkomponenter – analysen av spelartypen och den föreslagna klassen i World of Warcraft har bemötts av testtagarna. Att spelartypsanalysen fick ett så positivt bemötande var relativt väntat och tros bero på att det i större grad bygger på tidigare och till viss mån etablerad på forskning inom området. Man kan säga att Bartle och Bateman har fått göra grovjobbet när det gäller att ta fram mallar för vad och hur olika spelarter spelar sina spel och att det som använts i projektet är en vidareutveckling eller en alternativ variant av ett redan beprövat koncept.

Det ska dock påpekas att det var en väldigt homogen testgrupp om man ser till ålder och framför allt kön. Av de 15 deltagande var endast en kvinna och åldrarna sträckte sig bara från 19-26 år, vilket innebär att gruppen inte är helt representativ gentemot hur spelarbasen faktiskt ser ut i onlinerollspel i stil med World of Warcraft. Dessutom var omkring hälften av deltagarna spelutvecklarstudenter – vilka tenderar att vara mycket mer analyserande i testandet än gemene man. Det märktes dock inga skillnader i testandet emellan spelutvecklarna och de övriga deltagande utan det var en jämn spridning av höga respektive lite lägre omdömen.

En fråga som dök under arbetets gång var om beskrivningen av de olika spelarterna alla var formulerade så att det var lätt att känna igen sig i de flesta. Detta skulle kunna leda till att man oavsett resultat skulle tycka att det passar relativt bra och således ge testet ett bra omdöme. Då presentationen av ens spelartyp bara visar de tre typerna man påvisade tillhörighet till och inte de två som man inte verkade tillhöra så kan resultaten bli missledande. För att undersöka om så var fallet fick testtagarna även se beskrivningarna av de två spelarter de inte tillhörde och frågan huruvida de skulle vilja byta ut någon av sina spelarter mot dessa två. Det visade sig dock att så inte var fallet, endast en av de tillfrågade skulle kunna tänka sig att byta ut sin tredje spelartyp mot sin fjärde medan övriga tyckte att de tre spelarter som valts ut var de tre som bäst beskrev dem som spelare.

Att testets andra stora del – ett förslag på en klass i World of Warcraft baserad på ens spelartyp – fick ett mycket mer blandat mottagande var väntat. Det var något som inte gjorts tidigare i alla fall inte på ett sådant sätt där orsaken bakom resultatet faktiskt byggde på någonting utanför spelvärlden nämligen generell forskning kring spelarter. Att testresultatet var övervägande positivt – något över medel på den femgradiga omdömesskalan kom således lite som en överraskning. Det hade kunnat gå mycket sämre, nu känns det som det ligger en viss tyngd bakom resultatet och att det inte bara var slump att så pass stor andel av testtagarna var nöjda med sin klass.

Någon form av diskussionspanel i kombination med alla de texter som legat till grund för klassidentifikationen tros ha kunnat underlätta och förbättra denna del av arbetet. Att besluta för vilka klasser som passar vilka typer har varit oerhört tidskrävande och det känns som en för stor sak att besluta kring ensam om vill ha ett mer professionellt resultat.

Det visade sig också att vissa spelartyper var klart dominerande. Nästan alla de testande hade med Killer och Mastermind bland tre utvalda spelarterna och även Achiever förekom i mycket större grad än Socializer och Explorer. Detta kan ha berott på de deltagande i testet av slumpen kommit till att bestå till stor del av denna sortens spelare. Det kan också betyda att testets design gjort det lättare att få höga värden i de dominerande spelarterna. Vilket som är fallet är svårt att sja om i nuläget. Det hade behövts en ännu större testgrupp för att kunna utvärdera detta. Statistik för hur de deltagande svarat på varje enskild fråga hade också kunnat bidra, då man i sådant fall kunnat utläsa om vissa frågor besvaras på ett så homogent sätt att man kan anta att svarsalternativen inte är tillräckliga för att täcka in olika spelartypers preferenser.

Detta ledde hursomhelst att vissa klasser såsom Rogue och Mage föreslogs mycket oftare än andra klasser, exempelvis klassen Druid som aldrig föreslogs då ingen testtagare fick ett resultat som passade in på den klassen. Då klassfördelningen i World av Warcraft är väldigt jämn 8-12% på alla de 10 klasserna så borde ju testet också resultera i ett liknande utfall för att det inte ska betyda att en mängd spelare spelar "fel" klass för dem. Än en gång så hade en större testgrupp hjälpt till att få en klarare bild av klassfördelningen, gärna uppemot ett tusental individer.

5 Slutsatser

Personlighetstestet resulterade i ett väldigt positivt mottagande där merparten av testtagarna var nöjda med resultaten. Spelartypsbeskrivningarna fick ett något bättre omdöme än den föreslagna klassen i World of Warcraft. Vissa mindre skillnader mellan erfarna och mindre erfarna Warcraft spelare noterades. Slutsatsen är att det definitivt finns om inte en marknad, så åtminstone ett stort intresse för en sådan här produkt. Dock så behöver klassutvärderingen förbättras avsevärt och bli mer flexibel för att en större andel testtagare ska känna sig nöjda och för att det ska fungera i praktiken.

5.1 Resultatsammanfattning

Personlighetstestet testades på 15 personer i åldrarna 19 till 26 år. Testet bestod av 21 frågor och resulterade i en beskrivning av de tre spelartyper man anses tillhöra mest samt får en klass i World of Warcraft föreslagen för sig. Testgruppen ombads bedöma hur väl de tyckte spelartypsbeskrivningen passade in på dem på en skala 1 till 5, samt hur väl de tyckte klassen passade dem på en skala 1 till 5, där 5 innebär att de tycker att det tycker att det som står passar perfekt in på dem och där 1 innebär att det som står inte passar dem alls. Vilka testresultat de 15 deltagarna fick och vilka omdöme de gav kan ses i tabell 3. De testande fick också svara på huruvida de hade gjort ett sådant här test om ett nytt spel de införskaffat erbjöd det. (för mer information om testtagarnas resultat och åsikter vänligen se bilaga 1: Intervjusammanfattningar).

Tabell 3- Testresultat

Testperson	Kön	Ålder	Spelartyp	Klass	Omdöme (typ)	Omdöme (klass)	WoW-Erfarenhet
P1	M	23	MKA	Rogue	5	1	Låg
P2	M	26	EMA	Shaman	4	3	Låg
P3	M	20	MKE	Warlock	4	4	Hög
P4	M	19	KAS	Warrior	4	5	Hög
P5	M	20	AES	Paladin	4	5	Hög
P6	M	24	KMS	Mage	4	4	Låg
P7	M	22	SAE	Paladin	5	3	Hög
P8	M	23	KMA	Mage	3	1	Låg
P9	M	21	KMA	Mage	4	1	Hög
P10	M	20	KAM	Rogue	4	3	Hög
P11	M	24	SAM	Priest	2	4	Låg
P12	M	23	MKA	Rogue	5	5	Låg
P13	M	20	KSE	Hunter	4	4	Hög
P14	M	21	AKS	Death Knight	3	4	Hög
P15	K	19	SMK	Shaman	4	3	Hög

Utifrån analys av svaren (tabell 3) har följande resultat noterats:

För spelartypsbeskrivningen landade medelomdömet på 3.9 med följande uppdelning:

Antal femmor: 3

Antal fyror: 9

Antal treor: 2

Antal tvåor: 1

Antal ettor: 0

För den föreslagna klassen blev medelomdömet 3.3 med uppdelningen:

Antal femmor: 3

Antal fyror: 5

Antal treor: 4

Antal tvåor: 0

Antal ettor: 3

Det skildes även på erfarna World of Warcraft spelare och de som bara testat spelet lite grann alternativt bara spelat andra liknande spel. Skillnaderna grupperna mellan var små men noterbara.

Erfarna Warcraft spelarnas medelomdöme på Spelartypsbeskrivningen: 4.0

Erfarna Warcraft spelarnas medelomdöme på den föreslagna klassen: 3.5

Icke - Warcraft spelarnas medelomdöme på Spelartypsbeskrivningen: 3.8

Icke - Warcraft spelarnas medelomdöme på den föreslagna klassen: 3.0

Helhetsomdömet för testet blir med ovanstående resultat således något avrundat 3.5 på en femgradig skala där 5 skulle betyda att alla testdeltagarna var absolut nöjda med resultatet och tyckte allting passade perfekt och 1 skulle innebära att deltagarna tyckte att precis allting var fel och att ingenting stämde med deras bild av sig själva och sin spelstil/smak. Av de 15 tillfrågade svarade 13 stycken att de skulle göra testet om ett spel erbjöd det.

5.2 Diskussion

Det övervägande positiva mottagandet av personlighetstestet och dess resultat har stärkt min tes om att spelartyps forskning och tester av den här typen har stor potential som hjälpmedel för både spelare och spelutvecklare. Genom att titta på och undersöka vad som lockar spelare inom olika genrer och föra statistik över hur de spelar kan spelutvecklare av onlinerollspel bättre anpassa sina världar för att hålla kvar spelarnas intresse. Ser man exempelvis samband mellan en viss spelartyp och tendenser att sluta spela innan man nått högsta nivån, så kanske man som spelutvecklare överväga att skapa material som bättre passar denna spelartyp.

Även inom andra genrer så kan det vara till stor fördel att ha koll på vad olika spelartyper har för preferenser och veta vad som tilltalar dem i spel. Ur Marknadsföringssynpunkt är det viktigt att ha koll på sin målgrupp och att ta reda på vilken spelartyp som är dominerande hos denna målgrupp kan vara ett steg i att utvärdera huruvida ens spel har potential att locka sin målgrupp eller inte.

För spelare kan personlighetstest hjälpa till i den ofta komplexa och förvirrande process det är att vara helt ny i en virtuell värld. Att med hjälp av ett par frågor få en kortare beskrivning av vad man verkar vara för spelare och en handfull förslag på roller i spelvärlden kan vara till väldigt stor hjälp och utifrån testgruppens resultat kan man tydligt se att en klar majoritet (13 av 15) skulle ha gjort testet om ett spel erbjöd det.

Väldigt många spelare verkar inte ha reflekterat över vilken sorts spelare de är och tycker det är väldigt spännande och intressant med tester som avgör detta. En ökad självbild av sin spelartyp kan vara bra vid utvärdering av exempelvis ett spelköp. Det kommer givetvis alltid att fungera att ta upp en spelkartong, läsa lite på baksidan, titta på bilderna och döma huruvida spelet passar en utifrån det. Det kommer man att göra

ändå, men vet man med sig vilket sorts spelare man är kan man lättare döma om spelet i fråga är något för en. Det kan låta trivialt men sanningen är att väldigt många personer, främst sådana som spelar lite mindre, ofta har väldigt dålig koll vilket i sin tur resulterar i många misslyckade köp och kommentarer i stil med att ”det såg kul ut men var inte alls roligt”. I längden kan det komma att skrämman bort dessa nya spelare om de inte hittar spel som passar dem och en hel ny marknad kan gå förlorad.

5.3 Framtida arbete

På flera olika plan så finns det väldigt mycket utrymme för förbättring. På kort sikt, om projektet haft 1-2 veckor till att arbetas på, så skulle dels fokus ligga på att tekniskt finputs produktens – det finns en handfull kända buggar och säkerligen ytterligare ett par om man letar noga. Exempelvis så har inte utfallet av alla 60 slutresultat testats var och en för att se att de ger korrekta svar. Det andra som hade gjorts hade varit att se till att alla möjliga utfall har åtminstone två alternativ av klasser användaren kan bli. I dagsläget har cirka hälften av alla utfall bara en föreslagen klass då det vid tidpunkten bedömdes att den och endast den passade bäst för just den spelartypskombinationen. Testningen visade dock att vissa deltagare som var mindre nöjda med den föreslagna klassen gärna sett att deras svar på frågorna som behandlade roller i själva spelvärlden (tank, healer etc.) påverkat slutresultatet. Hade alla resultat haft minst två möjliga utfall i form av föreslagen klass så att specialvariablerna tank, magi och närstrid använts varje gång hade andelen nöjda användare säkerligen ökat något.

På ännu längre sikt så tiden hade lagts på att lägga in en funktion som vart planerad från början men som senare ströks pga. tidsbrist/teknisk kompetens. Denna funktion var att inte bara låta användaren se vilken klass som passar bäst utan även klassen som han/hon var nära att bli, eller helst av all en lista över alla klasser sorterade i ordning efter hur de bedömts passa användaren. Detta hade gett användaren en större överblick och underlättat hans/hennes bedömning av projektet. Om personen inte gillar den föreslagna klassen men ser att sin favoritklass var nummer 2 i listan så kan resultaten ändå uppfattas som mer positivt och mer korrekt än om användaren endast bedömt det utifrån den enskilda klass som testet säger passa bäst.

Om vi ser långt in i framtiden och ger projektet oändliga resurser i form av tid, testpersoner samt kompetens att göra allt som önskas så skulle man kunna ta projektet hur långt som helst. Först så skulle det göras mycket mer visuellt tilltalande, med fler bilder och bättre feedback på allt man gör – men framför allt så skulle fokus ligga på att utveckla testningen. Med alla ovannämnda förbättringar gjorda låta en stor grupp människor – inte bara göra testet utan även spela spelet. Helst ska de testande inte bara spela den av testet föreslagna klassen utan alla klasser för att sedan bedöma om testet hade rätt i form av uppskattning från användaren. Det hade dock tagit väldigt mycket tid, speciellt om man tar hänsyn till att man måste spela varje klass under en relativt lång tid för att kunna göra en rättvis bedömning.

Det optimala projektet hade varit att interagera personlighetstestet i ett riktigt spel, helst då World of Warcraft (alternativt omarbete det för att passa ett liknande onlinerollspel) där användarna således erbjuds att ta personlighetstestet innan de börjar spela. Tanken är sedan att spelet automatiskt sparar all data som kan vara intressant, exakt hur användarna svarat på varje enskilt fråga men det som skulle ha allra högst värde att veta skulle vara saker som:

- Hur många tog personlighetstestet?

- Hur många valde klassen som föreslogs?
- Var de sin föreslagna klass trogen?
- Tröttnade de senare/tidigare än spelare som valt klass utan att ta testet?
- Finns det samband mellan vilka spelartypskombinationer som spelade mest, tröttnade förtast, bytte klass oftast osv.?

All insamlad data kan man sedan använda dels för att se om testet verkar fungera i praktiken och kan vara värdefullt i många sammanhang för spelforskning och liknande. Dessutom kan resultaten även vara till hjälp för spelutvecklarna. Ser man exempelvis att den spelartyp verkar tröttna mycket fortare än alla andra, kanske man bör kolla upp vad dessa vill ha ut av spelet och därefter utveckla nytt innehåll som således tilltalar den påverkade spelartypen. Det blir således ett hjälpmedel för spelutvecklarna att måna om sin spelarbas, vilket måste vara en av de viktigaste delarna när man arbetar med onlinerollspel och andra spel som bygger på prenumerationstjänster.

En generell slutreflektion kring hela projektet och dess resultat är att forskning kring spelartyper i allmänhet är något som ligger i framtiden och detta projekt är bara en väg att gå tillväga. Det finns mycket kvar att göra och om spelutvecklare lade mer resurser på området så borde det på sikt leda till bättre spel i mån av fler nöjda användare.

Referenser

- Bateman, C. (2009) *Beyond Game Design: nine steps towards better videogames* Charles River media
- Bateman, C.(2009) *BrainHex Hämtad 2010-02-09* från <http://blog.brainhex.com/about-brainhex.html>
- Bartle, R (2003) *Designing Virtual Worlds*. (S.128-142) New Riders Publishing
- Bartle, R (1996) *Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs*. *The Journal of Virtual Environments* vol.1 no.1 Hämtad 2010-20-03 <http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm>
- Blizzard(2004-2010) *World of Warcraft* för PC/Mac. Dataspel. Activision Blizzard Inc.
- Bryman, A. (2001) *Samhällsvetenskapliga metoder* (S.123-144) Liber AB.
- Green, B. (2009) *Rethinking the Trinity of MMO Design* hämtad 2010-03-02 http://www.gamasutra.com/view/feature/4219/rethinking_the_trinity_of_mmo_.php
- International Personality Item Pool (2010) hämtad 2010-03-20 <http://ipip.ori.org/ipip>
- Origin Games (1997) *Ultima Online* för PC. Dataspel. Electronic Arts.
- Sjöberg, L (2000) *Personlighetstest i arbetslivet: historik och aktuell forskning* SSE/EFI Working Paper Series in Business Administration No.2000:9
- Sony Online Entertainment(1999) *EverQuest* för PC. Dataspel. Sony Online Entertainment.
- Wikipedia(2009) *MUD* hämtad 2010-02-03 från <http://en.wikipedia.org/wiki/MUD>
- Wikipedia (2010) *World of Warcraft* hämtad 2010-03-02 från http://en.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft
- Yee, N. (2004) *Occupational Status, Marital Status, and Children* hämtad 2010-04-25 från <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/000550.php>
- Yee, N. (2005) *WoW Character Class Demographics* hämtad 2010-03-29 från <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001367.php>

Bilaga 1 - Intervjusammanfattningar

Det som beskrivs först i varje intervju är den svarandes resultat på spelartypsdelen av testet följt av den föreslagna klassen. Bedömningen kring WoW-Erfarenhet är baserat på huruvida den testande spelat tillräckligt länge för att nå nivå 60, vilket i genomsnitt motsvarar 30-50 speltimmar. Med liknande spel menas andra onlinerollspel i fantasymiljö.

M = Mastermind

K = Killer

S = Socializer

A = Achiever

E = Explorer

INTERVJU 1.

Spelartyp: MKA **Klass:** Rogue **WoW-Erfarenhet:** Nej, men liknande spel

På en skala från 1 till 5 hur väl tycker du beskrivningen av din spelartyp passar in på dig?

Svar: 5

Motivering: Det stämde väldigt bra, det är precis den sortens spelare jag är. Jag är imponerad.

På en skala från 1 till 5 hur väl tycker/tror du att den föreslagna klassen passar dig?

Svar: 1

Motivering: Jag hatar rogues. Jag gillar att AoE:a (Area of effect, skada många samtidigt). Det borde finnas en fråga som handlar om man vill skada en och en eller flera samtidigt...

Om ett spel erbjöd ett sådant här test tror du att du genomfört det då? [Ja/Nej]

Svar: Ja

Motivering: Det är spännande och se vad man blir även om man inte behöver följa resultatet.

INTERVJU 2.

Spelartyp: EMA **Klass:** Shaman **WoW-Erfarenhet:** Nej, men liknande spel.

På en skala från 1 till 5 hur väl tycker du beskrivningen av din spelartyp passar in på dig?

Svar: 4

Motivering: Det är så jag spelar, jag gillar att utforska och testa saker.

På en skala från 1 till 5 hur väl tycker/tror du att den föreslagna klassen passar dig?

Svar: 3

Motivering: Jag är inte jätteinsatt i World of Warcraft, men Shamanklassen verkar rolig att spela baserat på informationen som fanns att tillgå.

Om ett spel erbjöd ett sådant här test tror du att du genomfört det då? [Ja/Nej]

Svar: Ja

Motivering: Varför inte?

INTERVJU 3.

Spelartyp: MKE **Klass:** Warlock **WoW-Erfarenhet:** Erfaren spelare

På en skala från 1 till 5 hur väl tycker du beskrivningen av din spelartyp passar in på dig?

Svar: 4

Motivering: Jag gillar att döda ”noobs” som inte kan spelet och stavar värre än treåringar. Jag gillar att utforska världen lite också och döda stora bossar. Så ganska bra beskrivning av min spelartyp.

På en skala från 1 till 5 hur väl tycker/tror du att den föreslagna klassen passar dig?

Svar: 4

Motivering: Den låter coolare än 99 % av alla andra klasser.

Om ett spel erbjöd ett sådant här test tror du att du genomfört det då? [Ja/Nej]

Svar: Nej

Motivering: Jag vet nästan alltid vad jag vill vara. Spelet ska inte tala om det åt mig!

INTERVJU 4.

Spelartyp: KAS **Klass:** Warrior **WoW-Erfarenhet:** Erfaren spelare

På en skala från 1 till 5 hur väl tycker du beskrivningen av din spelartyp passar in på dig?

Svar: 4

Motivering: Jo det stämmer nog. Jag tycker dock jag är mer social än achiever dock, men annars var det nästan ”spot on”.

På en skala från 1 till 5 hur väl tycker/tror du att den föreslagna klassen passar dig?

Svar: 5

Motivering: Jag har spelat World of Warcraft i väldigt många år och spelat nästan alla klasser men måste faktiskt säga att Warrior är den klass jag gillar allra mest. Det är den enda klass jag har mer än två av på hög level, en tillhörandes vardera av spelets fraktioner.

Om ett spel erbjöd ett sådant här test tror du att du genomfört det då? [Ja/Nej]

Svar: Ja

Motivering: Det är roligt att veta vad spelet tycker, fast jag hade förmodligen gjort tvärtemot.

INTERVJU 5.

Spelartyp: AES **Klass:** Paladin **WoW-Erfarenhet:** Erfaren spelare

På en skala från 1 till 5 hur väl tycker du beskrivningen av din spelartyp passar in på dig?

Svar: 4

Motivering: Den (beskrivningen) är inte klockren men ganska nära.

På en skala från 1 till 5 hur väl tycker/tror du att den föreslagna klassen passar dig?

Svar: 5

Motivering: Den passar bra det är en klass jag brukar spela som.

Om ett spel erbjöd ett sådant här test tror du att du genomfört det då? [Ja/Nej]

Svar: nej

Motivering: jag läser gärna om klasserna själv och beslutar efter den informationen. Jag känner att jag är kapabel att ta det beslutet själv.

INTERVJU 6.

Spelartyp: KMS Klass: Mage WoW-Erfarenhet: Begränsad. Mycket andra MMO.

På en skala från 1 till 5 hur väl tycker du beskrivningen av din spelartyp passar in på dig?

Svar: 4

Motivering: Mer djupgående beskrivningar av de olika spelartyperna hade hjälpt., men annars var det ganska bra.

På en skala från 1 till 5 hur väl tycker/tror du att den föreslagna klassen passar dig?

Svar: 4

Motivering: Jag tror Warlock hade passat allra bäst, pga. avståndsattacker och pets. Det känns mer mig.

Om ett spel erbjöd ett sådant här test tror du att du genomfört det då? [Ja/Nej]

Svar: Ja

Motivering: varför inte?

INTERVJU 7.

Spelartyp: SAE Klass: Paladin WoW-Erfarenhet: Erfaren spelare

På en skala från 1 till 5 hur väl tycker du beskrivningen av din spelartyp passar in på dig?

Svar: 5

Motivering: Jag är väldigt nöjd med beskrivningen. Jag är väldigt social och gillar att spela tillsammans med min guild. Jag samlade också på mounts och gillade att utforska världen då jag är intresserad av Warcrafts historia, så subklasserna känns också rätt.

På en skala från 1 till 5 hur väl tycker/tror du att den föreslagna klassen passar dig?

Svar: 3

Motivering: Den föreslagna klassen känns ok. Inte helt perfekt men samtidigt inte helt fel. Jag gillar klasser som kan ”tanka” med tung rustning och allt sådant där. Warrior hade varit det optimala alternativet, då det var det jag spelade under min wowkarriär.

Om ett spel erbjöd ett sådant här test tror du att du genomfört det då? [Ja/Nej]

Svar: Ja

Motivering: Jag hade gjort det för att det är intressant, men kanske inte följt alternativet.

INTERVJU 8.

Spelartyp: KMA **Klass:** Mage **WoW-Erfarenhet:** Begränsad erfarenhet.

På en skala från 1 till 5 hur väl tycker du beskrivningen av din spelartyp passar in på dig?

Svar: 3

Motivering: Testets resultat är vad jag ”vill vara” snarare än hur jag faktiskt spelar. Jag vill vara grym i pvp, men det går inte alltid så bra så går och gör achievements i skogen istället. Tror att AMK hade varit den mest korrekta beskrivningen för mig. Det är dock rätt 3 spelartyper som kom med.

På en skala från 1 till 5 hur väl tycker/tror du att den föreslagna klassen passar dig?

Svar: 1

Motivering: Jag gillar inte magiker. Jag gillar tjuvtypen (rogue i warcraft). Jag är backstabtypen.

Om ett spel erbjöd ett sådant här test tror du att du genomfört det då? [Ja/Nej]

Svar: Ja

Motivering: För det lulz.

INTERVJU 9.

Spelartyp: KMA **Klass:** Mage **WoW-Erfarenhet:** Erfaren WoW-spelare

På en skala från 1 till 5 hur väl tycker du beskrivningen av din spelartyp passar in på dig?

Svar: 4

Motivering: Det passar ganska bra för min del. Jag gillar PVP och sysslar med det.

På en skala från 1 till 5 hur väl tycker/tror du att den föreslagna klassen passar dig?

Svar: 1

Motivering: Jag gillar verkligen inte magiker. Jag vill vara i närstrid. Jag är alltid tank eller melee dps.

Om ett spel erbjöd ett sådant här test tror du att du genomfört det då? [Ja/Nej]

Svar: Ja

Motivering: Jag hade förmodligen testat men kanske inte följt det.

INTERVJU 10.

Spelarotyp: KAM Klass: Rogue WoW-Erfarenhet: Erfaren WoW-spelare

På en skala från 1 till 5 hur väl tycker du beskrivningen av din spelartyp passar in på dig?

Svar: 4

Motivering: Det känns bra. Jag är relativt kompetativ när jag spelar. Gillar pvp och så.

På en skala från 1 till 5 hur väl tycker/tror du att den föreslagna klassen passar dig?

Svar: 3

Motivering: Jag har spelat en hel del Rogue men det är inte min favorit. Jag föredrar klasser som kan tanka.

Om ett spel erbjöd ett sådant här test tror du att du genomfört det då? [Ja/Nej]

Svar: Ja

Motivering: Det är intressant.

INTERVJU 11.

Spelarotyp: SAM Klass: Priest WoW-Erfarenhet: Begränsad erfarenhet.

På en skala från 1 till 5 hur väl tycker du beskrivningen av din spelartyp passar in på dig?

Svar: 2

Motivering: Socialisering är kanske inte riktigt min grej. I så fall sitter jag på forum och diskuterar gameplay-saker hellre. Men jag gillar ju i och för sig inte MMOs så där jättemycket. Tackar vet jag shmups.

På en skala från 1 till 5 hur väl tycker/tror du att den föreslagna klassen passar dig?

Svar: 4

Motivering: Priest hade nog kunnat vara coolt. Speciellt om man kan rollspela och får predika och typ ha en egen kult eller något. Med lite följeslagare och någon fet gud, och lite coola prästkläder.

Om ett spel erbjöd ett sådant här test tror du att du genomfört det då? [Ja/Nej]

Svar: Ja

Motivering: Men jag skulle nog skaka på huvudet och välja något annat. Det gjorde jag i Fallout iaf.

INTERVJU 12.

Spelarartyp: MKA **Klass:** Rogue **WoW-Erfarenhet:** Nej men, liknande spel

På en skala från 1 till 5 hur väl tycker du beskrivningen av din spelartyp passar in på dig?

Svar: 5

Motivering: Jag föredrar taktik och logik framför ren brawl.

På en skala från 1 till 5 hur väl tycker/tror du att den föreslagna klassen passar dig?

Svar: 5

Motivering: Det passar min spelstil i allmänhet. Jag brukar spela rogue eller mageklasser.

Om ett spel erbjöd ett sådant här test tror du att du genomfört det då? [Ja/Nej]

Svar: nej

Motivering: jag vill välja själv. Spelet behöver inte tala om det för mig.

INTERVJU 13.

Spelarartyp: KSE **Klass:** Hunter **WoW-Erfarenhet:** Erfaren wowspelare

På en skala från 1 till 5 hur väl tycker du beskrivningen av din spelartyp passar in på dig?

Svar: 4

Motivering: Det roligaste jag vet i WoW är ju att slåss i arena tillsammans med mina polare och då är man ju både social och kör pvp så får säga att de två (Killer och Social) är väldigt mycket mig. Däremot tycker jag inte att jag är så mycket utforskare. Jag har ju i och för sig utforskat hela världen i WoW, men det var mest för att få achievement.

På en skala från 1 till 5 hur väl tycker/tror du att den föreslagna klassen passar dig?

Svar: 4

Motivering: Oj! Jag trodde verkligen inte jag skulle bli en hunter och tycker nästan inte jag borde bli det heller med tanke på hur jag svarade, men det är ju klassen jag spelar nu och som jag spelat allra mest så får bli en fyra på det.

Om ett spel erbjöd ett sådant här test tror du att du genomfört det då? [Ja/Nej]

Svar: Ja

Motivering: Mest för att det är en rolig sak att göra.

INTERVJU 14.

Spelar typ: AKS **Klass:** Death Knight **WoW-Erfarenhet:** Erfaren wowspelare

På en skala från 1 till 5 hur väl tycker du beskrivningen av din spelartyp passar in på dig?

Svar: 3

Motivering: Att jag vill klara allt och besegra de svåraste bossarna stämmer verkligen på mig, men jag gillar inte pvp så tycker inte jag borde fått så högt i den där killen. Jag är nog mer en explorer än killen.

På en skala från 1 till 5 hur väl tycker/tror du att den föreslagna klassen passar dig?

Svar: 4

Motivering: Jag testade DK (death knight) ett tag men tyckte inte det var så roligt, men däremot så brukar jag alltid spela klasser med tung rustning och bra försvar, typ warriors och paladins och sånt – så det var ju på rätt spår i alla fall.

Om ett spel erbjöd ett sådant här test tror du att du genomfört det då? [Ja/Nej]

Svar: Ja

Motivering: det beror på spelet. I WoW hade jag nog inte gjort det, men i ett nytt spel som jag inte kan någonting om så hade jag förmodligen testat.

INTERVJU 15.

Spelar typ: SMK **Klass:** Shaman **WoW-erfarenhet:** Erfaren spelare

På en skala från 1 till 5 hur väl tycker du beskrivningen av din spelartyp passar in på dig?

Svar: 4

Motivering: Så himla typiskt att jag blir social, bara för jag är tjej. Men jag brukar alltid prata med alla om allt möjligt, så det stämmer väl ändå ganska bra. Det andra passar också bra, jag gillar att testa olika speccs och sådant.

På en skala från 1 till 5 hur väl tycker/tror du att den föreslagna klassen passar dig?

Svar: 3

Motivering: Har aldrig spelat shaman, min main är druid. Men det känns som att det är en klass jag skulle kunna tycka om – de är ju ganska lika druiden.

Om ett spel erbjöd ett sådant här test tror du att du genomfört det då? [Ja/Nej]

Svar: Ja

Motivering: Varför inte, det var roligt.

Begreppsförklaring

Tank = Klass som fokuserar på att ta all skada och skydda sina allierade

WoW = World of Warcraft

Mounts = riddjur i world of warcraft

Melee = närstrid

AoE = Area of Effect – förmågor som träffar många fiender samtidigt

Noobs = nybörjare

PvP = Player versus Player – när spelare slåss mot varandra.

Achievements = Bedrifter i spelvärlden som belönas med poäng och/eller andra belöningar.

Dps = damage per second - slang för klasser vars syfte är att göra så mycket skada som möjligt)

Specs = specialisering av en klass i World of Warcraft

Brawl = när man slåss helt vilt