

バートルテストについて

「バートルテスト」はリチャード・バートルの論文(HEARTS, CLUBS, DIAMONDS, SPADES: PLAYERS WHO SUIT MUDS)を元に作成しています。

リチャード・バートルは主にネットMMORPGゲームのゲーマーのタイプを、アチーバー、エクスプローラー、ソーシャライザー、キラーの四種類にわけてその性格を論じており、それを一般のゲーマータイプ診断に転用したのが「バートルテスト」です。

#	設問	選択肢1	選択肢2
1	どちらが好きですか	ゲーム仲間と話をする	少しでもゲームをしてポイントをかせぐ
2	どちらのイベントが楽しめますか	イベントの内容やワクワク感	イベントで得られるアイテムやポイント
3	どちらがいいですか	ゲーム内で人気になる	ゲーム内でお金持ちになる
4	新しいステージで何をめざしますか	そのステージを知りつくす	そのゲームで、だれよりも速く最新のアイテムを手に入れる
5	どちらがいいですか。	ゲームの中で仲間と個別にあそべるプライベートエリアを持つ	ゲームの中で豪邸をもつ
6	どちらが楽しめますか	ゲーム内でお店を経営する	自分でゲーム内のマップや攻略法を作り、ゲーム内で配布、販売する
7	どちらが重要ですか	ゲームに参加できるプレイヤーの人数	遊べるステージ数やエリアの広さ
8	どちらのが重要ですか	ゲーム内のキャラになりきれぬ雰囲気	ゲームの機能にオリジナリティがあり、ゲームの仕掛けが面白いこと
9	ゲームで困ったときは	仲間に助けてくれるように頼む	ゲーム内の危険な場所、困難な場所から離れて休憩する
10	新しいゲームをするときに一緒に遊びたいのは	ゲーム内チャットで楽しい話ができる人	そのゲームに詳しい人
11	ゲーム内で嫌がらせをされました。	理由を聞いて、もうやらないように説得する	やり返す
12	どちらが面白いですか	自分が物語に入り込めるようなゲーム	他のプレイヤーとの手に汗握る対戦
13	どちらが楽しいですか	他のプレイヤーとの対戦プレイ	他のプレイヤーに認められる
14	どちらがいいですか	他のプレイヤーに恐れられる	他のプレイヤーに好かれる
15	他のプレイヤーから話を聞き出すとき、どちらが効果的だと思いますか	根気強く聞く	自分のレベルやポイントが高いことを伝えて優位に立つ

16	どちらが楽しいですか	ゲーム内の新しいステージをすみずみまで見て回る	新しいステージで新しいアイテムを手に入れる
17	あなたはどちらになりたいですか	そのゲームをすみずみまで知っている人	そのゲームでひとつしかない、特別なアイテムを持っている人
18	どちらがいいですか	仲間のプレイヤーよりも活躍してヒーローになる	他のプレイヤーの秘密を知る
19	あなたはどちらですか	ゲームで誰も知らない情報を知る	他の人がまだやっていないことをする
20	どちらがいいですか	まだ誰も解いていない謎を解く	誰よりも早く高いレベルに到達する
21	どちらがいいですか	知識がある人と思われる	強い人だと思われる
22	どちらで優勝したいですか	ゲームに関するクイズ大会	対戦型のゲーム大会
23	もしゲーム内でひとりになったとき、どのように考えますか	ゆっくり一人でプレイできるなあ	獲物を見つけるために他の場所に行かなければ
24	あなたの妨害をしようとしているプレイヤーがいることを知ったらどうしますか	相手の見ていないところでそのゲームを練習する	こちらから対決を挑む
25	ゲームで新しいプレイヤーに会いました。どんな人ですか	いろいろ教えてくれる人	自分のポイント稼ぎに利用できる人
26	どちらがうれしいですか	あなたのアイテムの効果が2倍になる	ゲームで一番のプレイヤーになる
27	あなたはそれらを自慢したいと思いますか	どのくらいの人と対戦して勝ったか	自分が持っているアイテム
28	ゲーム内でどちらのアイテムがほしいですか	他のプレイヤーを妨害できるアイテム	獲得ポイントを上げるアイテム
29	どちらがほしいですか	2レベルアップ	他のプレイヤーを妨害できるアイテム
30	どちらが嬉しいですか	ランキングのトップになる	他のプレイヤーに1対1で勝つ

このサイトのバトルテストでは、4つのタイプをそれぞれ同数ずつ比較し、その数によってどのゲーマー傾向が高いかを結果として表示しています。

リチャード・バトルの論文はMMORPGを想定したもののため、設問項目の中にはすべてのゲームに見られる要素だけではないことには留意が必要です。