Utkast på idé:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Förmågor** | **World of Warcraft** | **Counter Strike** | **League of Legends** | \* |
| Sammarbetsförmåga | X | X | X | \*\* |
| Konfliktlösningsförmåga | X |  | X |  |
| Fokus | X | X | X |  |
| Ansvarstagande |  | X | X |  |
| Ledarskapsförmågor | X | ? | X | \*\*\* |
| Kommunikativa förmågor | X | X |  |  |
| Beslutstagningsförmåga | X | X | X |  |
| Tålamod | X |  |  |  |
| Flexibel | X | X | X | \*\*\*\* |
| Initiativtagare |  | X | X |  |
| Problemlösning | X | X |  |  |
| Teknik/It -intresse | X | X | X |  |
| Problemlösning | ? | X |  | \*\*\* |
| Engelska | X | X | X |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
| \* Mer beroende per position |  |  |  |  |
| \*\* Behöver brytas ner till delar |  |  |  |  |
| \*\*\* Beror på roll i spelet |  |  |  |  |
| \*\*\*\* Kunna anpassa sig efter situationen som uppstår |  |  |  |  |

**World of Warcraft:**

World of Warcraft är ett MMORPG “Massive multiplayer Online Role Playing game”.  
  
Spelarnas [avatarer](https://sv.wikipedia.org/wiki/Avatar) tillhör en av två sidor i en konflikt, *The Alliance* och *The Horde*. Vardera sida inkluderar sex spelbara raser samt en ras som delas av båda sidorna med egna bakgrunder och historiska anledningar till just sitt val av sida. Elva klasser är tillgängliga på båda sidor, men vissa kombinationer av ras och klass är inte möjliga. Klassen spelaren väljer styr till stor del vilken roll karaktären kommer att få under spelets gång, eftersom olika klasser har olika färdigheter.

En spelares möjligheter att överleva strider och besegra fiender bestäms inte bara av spelarens förmågor, avatarens nivå och talangval, utan också i stor utsträckning av den utrustning spelaren samlar på sig.

Spelaren kan ensam eller i grupp med andra spelare försöka lösa designade utmaningar, så kallad [player versus environment (PvE)](https://sv.wikipedia.org/wiki/Player_versus_environment) eller möta andra spelare i strid, så kallad [player versus player (PvP)](https://sv.wikipedia.org/wiki/Player_versus_Player).

**League of Legends:**  
  
Spelarna delas in i lag, och varje lag startar på var sin sida av kartan, nära lagets bas som kallas nexus. En match vinns när motståndarlagets nexus är förstörd, eller de ger upp. På kartan finns en mängd kanontorn ("turrets"), och båda lagen måste bekämpa motståndarnas spelare, såväl "Champions" (spelfigurer) som "Minions" (små NPC:er som regelbundet avgår från basen och attackerar motståndarlaget) och döda neutrala monster för att gå upp i nivå (upp till 18). Under spelets gång kan man också köpa utrustning ("Items") och drycker, (consumables), som gör ens spelfigur starkare. Föremålen köps med guld som erhålls kontinuerligt samt när spelaren dödar minions, monster, kanontorn eller champions.  
  
En match tar normalt mellan 20 och 45 minuter att spela.  
  
Spelaren tar i League of Legends rollen som en åkallare (Summoner) som är beständig över alla spelomgångar. En åkallare har möjlighet att påverka spelet på flera sätt utöver den valda spelkaraktärens krafter. Genom sin runbok och sitt färdighetsträd kan en åkallare passivt förbättra spelkaraktärens egenskaper, och genom att välja två stycken ytterligare förmågor (Summoner spells) att ha med sig i en match kan en åkallare kraftigt förändra utgången av strider.

**Counter Strike:**  
   
Spelet är en så kallad [förstapersonsskjutare (fps)](https://sv.wikipedia.org/wiki/First-person_shooter) i [3D](https://sv.wikipedia.org/wiki/3D-grafik), det innebär att spelarens [bildskärm](https://sv.wikipedia.org/wiki/Bildsk%C3%A4rm) motsvarar spelfigurens [synfält](https://sv.wikipedia.org/wiki/Synf%C3%A4lt) i en tredimensionell värld, samt att spelaren huvudsakligen skjuter för att eliminera sina motståndare. Det är ett [multiplayerspel](https://sv.wikipedia.org/wiki/Multiplayer), vilket betyder att det ska spelas av flera personer samtidigt. Counter-Strike bygger på att två lag kämpar mot varandra i en simulering av ett [terroristdåd](https://sv.wikipedia.org/wiki/Terrorism).

Dessa spelare kan välja mellan två olika lag, de utgörs av terrorister (*T*, efter engelskans "terrorists") och [insatsstyrkor](https://sv.wikipedia.org/wiki/Insatsstyrka) (*CT*, efter engelskans "Counter Terrorists"). Man kan också välja att vara en åskådare (en. *spectator*), då följer man de andra spelarna men deltar själv inte aktivt. Counter-Strikes [gameplay](https://sv.wikipedia.org/wiki/Gameplay) är upplagt så att det delas in omgångar, *rundor* (en. round). En runda börjar med att spelarna placeras lagvis ut på spelfältet, varpå de kan förflytta sig och interagera med omgivningen samt med mot- och medspelare. En runda avslutas genom att ett lag vinner. För att vinna en runda krävs att laget genomför sitt uppdrag, alternativt eliminerar motståndarlaget. När en runda är färdigspelad påbörjas en ny. Uppdragen varierar beroende på vilken typ av [bana](https://sv.wikipedia.org/wiki/Bana_(datorspel)) som spelas.

De olika typer av banor som finns att spela är många till antalet, men det finns endast tre stycken officiella, *Bomb Defuse*, *Hostage Rescue* och *Assassination*. För att eliminera motståndarlaget används vapen av olika sorter, huvudsakligen [handeldvapen](https://sv.wikipedia.org/wiki/Handeldvapen). Vid början av spelet, den första rundan, startar alla spelare med varsin kniv och pistol. De får även en mindre summa pengar att spendera på andra pistoler och utrustning. För att kunna köpa kraftigare vapen än pistoler krävs mer pengar, vilket erhålls genom att döda fiender, utföra uppdragen eller vinna rundor. Eftersom spelet inte har någon handling har det därför inget definitivt slut, istället avgörs när ett lag når 16 vunna rundor.