

00:00 - 00:11 SPEAKER\_00

Okay. Først vil jeg lige spørge om tilladelse til, at jeg må optage dig?

SPEAKER\_01

Du har tilladelse til at optage og bruge navn, hvis det skulle være.

00:11 - 00:12 SPEAKER\_00

Så går vi bare i gang.

00:12 - 00:18 SPEAKER\_00

Så vil jeg starte med at spørge. What makes you define a game as difficult?

00:18 - 00:20 SPEAKER\_01

Hmm.

00:30 - 03:21 SPEAKER\_01

Typisk tror jeg, at jeg forbinder et spil med at være svært, hvis det kræver meget interaction fra mig. Hvilket nok varierer ud fra, om det er svært at slås eller om det er et svært puzzle game eller sådan noget. Men jeg tror, at hvis et spil kræver, at jeg skal tage enten mange beslutninger, eller at jeg skal trykke på rigtig mange knapper, eller at jeg skal vide rigtig mange ting, og eller sådan agere hurtigt, så bliver det sådan svært.

SPEAKER\_00

Okay. Can you tell me how you generally feel about difficulty in video games?

SPEAKER\_01

Altså jeg... Skal jeg undgå at sige sådan jeg, eller skal jeg bare være mig?

SPEAKER\_00

Nej, du er bare dig.

SPEAKER\_01

Fordi sværhedsgrad er vigtigt for mig. Virkelig. Altså der skal være et eller andet. Der skal være noget udfordrende i det. På en eller anden måde. Medmindre at det sådan er konceptet, at det ikke er svært. Altså hvis det er et spil, der har mening, at man bare skal sådan flyve rundt og hygge sig, så er det ikke vigtigt for mig. Men generelt, så skal det kræve noget af mig, for jeg synes, det er et spændende spil.

SPEAKER\_00

Okay. Do you enjoy when a game is difficult and is challenging your abilities?

SPEAKER\_01

Ja. Meget. Det er sådan... Det er så specielt, når et spil kan få sådan lidt en op i det røde felt, hvor man virkelig bliver sådan på hjertebanken, eller man bliver sur over, at man taber, eller det er sådan, når man så endelig vinder, eller er klar på sådan, eller klarer et eller andet mod nogen, eller hvad end det er, eller er klar på postet, sådan hvis det havde været svært, så føles det bare så rewarding. Øh... Ja. Ja.

SPEAKER\_00

How do difficulty settings impact your enjoyment in a game?

SPEAKER\_01

Umiddelbart, så... synes jeg, at det er fedt, at der er mulighed for at gøre et spil sværere, hvis man for eksempel har klaret det, og man synes, spillet var fedt, og man godt lige vil blive udfordret lidt mere, når man spiller det igen. Men jeg synes, at det er en god mulighed for at gøre et spil sværere, hvis man for eksempel har klaret det, og man synes, spillet var fedt, og man skal spille det igen. Men jeg synes ikke, at spillene bliver mere interessante rigtigt, eller ofte så gør de bare, at fjender får mere liv, eller giver mere skade. Det ændrer ikke i spillets sværhedsgrad. Det gør bare noget mere tungt, på en eller anden måde. Ja. Så spillet, som man kan sige, er bygget til at være sværere i forvejen, føler jeg hanterer sværhedsgraden bedre, på en eller anden måde.

03:21 - 03:22 SPEAKER\_01

Ja.

03:22 - 08:14 SPEAKER\_01

Hvordan har det påvirket din immersion? Altså, hvordan har det påvirket din immersion i spillet? Hvis det har nogen impact.

SPEAKER\_00

Altså umiddelbart, så sådan... Nu ved jeg ikke, nu kommer jeg bare med et eksempel, på et spil, der gør det sindssygt godt, og det er The Last of Us. Det bliver sådan et helt andet spil, af at gøre det. Virkelig, virkelig svært. Så der er jeg enormt glad for, at man både har muligheden for, at spille spillet, lad os sige, første gang, og så bare fokusere på historien, og man kan sige leve sig ind i fortællingen, og i områderne, og i karaktererne. Og når man så kender den historie, så kan få lov til at gå tilbage, og så fokusere lidt mere på at blive testet igennem det. Det synes jeg er super fedt. Jeg synes, det er en god mulighed at have, egentlig. Okay.

SPEAKER\_00

Det er lidt det samme spørgsmål, men hvordan har det, også sværhedsgradindstillinger, hvordan har det impact på din engagement i spillet? Kan det gøre dig mere engageret, mere eller mindre?

SPEAKER\_01

100%. Jeg tror, det skaber sådan en stædighed. Eller det kan skabe en stædighed. Hvis man spiller på en svær sværhedsgrad, så har man sådan mere den der, jeg er nødt til at klare det. Jeg bliver sådan en syg hoved, hvis jeg ikke klarer det. Jeg spiller sådan set alle spil på en højere sværhedsgrad, så snart jeg har klaret det på normal. De fleste spil spiller jeg på normal først, og så spiller jeg dem igen på de sværere sværhedsgrader.

SPEAKER\_00

Okay. Do you prefer games with fixed difficulty or adjustable difficulty settings?

SPEAKER\_01

Jeg tror, jeg hellere til fixed i bund og grund. Fordi jeg tænker, at det er ret hensigtsmæssigt for oplevelsen, at dem, der udvikler spillene, har en ret konkret intention med, hvad det er, de udvikler. Hvis man vil have, at det skal være en engagerende oplevelse på en bestemt måde, så kræver det vel også, at man målretter det efter det. Så hvis det er meningen, at det skal være svært, jamen så nailer man den måde, det skal være svært på. Fordi det ville ikke være den samme oplevelse, hvis man kunne klare det nemt. Men jeg kan ikke 100% hælde til det, fordi jeg har haft gode oplevelser med at spille spil normalt, og fokusere på historie, som jeg også sagde før, og så rykke opad i sværhedsgrad efterfølgende. Så hvis det er gjort rigtigt, så synes jeg, det er fint, at man kan ændre på det, men det virker, som om at spil er bedre. Eller er bedre til det, de gør bedst, når det ikke er. Så har vi... Havde jeg.

SPEAKER\_00

Have you ever quit a game because it was too difficult? Why or why not?

SPEAKER\_01

Det har jeg. Jeg har faktisk gjort det to gange. Og så har jeg vendt tilbage og klaret dem efter. Jeg gjorde det med Bloodborne og Sekiro from Softspil. Øhm... Og der... Der var det så stor en roadblock for mig, at komme hjem fra skole og sidde og spille, og så bare blive dræbt og dræbt og dræbt og dræbt og dræbt og dræbt, og komme hjem fra skole dagen efter og blive dræbt og dræbt og dræbt og dræbt. At det sådan... Jeg var sådan... Jeg skal have ro i mit hoved. Jeg skal begynde at meditere eller et eller andet. Spille noget andet. Øhm... Fordi... Hvis man bare ikke kommer videre, så føles det også bare sådan... umuligt. Men så er jeg så senere hen kommet tilbage, i sådan... nostalgisens stadighed, for at... Fælde... Den challenge. Og så ligesom gjort det. Og så har det været virkelig, virkelig fedt.

SPEAKER\_00

Ja. Okay. Så hvorfor... Hvis du tænker... Hvorfor præcis var det, at... Du har lidt svaret på det. Hvorfor var det præcis, at du... Stoppedede?

SPEAKER\_01

Jeg stoppedede, fordi det begyndte at sådan... Føles mere som en opgave, eller en lektie, eller et arbejde. Mere end, at det var for at have det fedt. Og man spiller jo for at have det fedt, eller have det sjovt. Og sådan... så snart det begyndte... At blive så challenging, at det ikke var fedt, eller sjovt, eller hyggeligt længere, så var det... så var det jo som at lave lektier, lige pludselig. Altså sådan... så var det bare et princip. Og så... hvis det foregår længe nok, så dør den jo. Altså... Ja. Okay.

SPEAKER\_00

Can you describe a time when a difficult game made you feel frustrated but still motivated to continue?

08:17 - 12:07 SPEAKER\_01

Yeah. Yeah. Yeah, yeah, yeah. Altså, der... føler jeg, at der er mange spil, der har. Øhm... Tænker du på et bestemt konkret eksempel, eller bare sådan...

SPEAKER\_00

Ja, et konkret eksempel, og... Hvor man har haft sådan næsten lyst til at stoppe, men så er blevet ved? Ja, bare hvor du er blevet frustreret. Sådan, du har følt... Ja, du er blevet meget frustreret, men du har stadig været...

SPEAKER\_01

Jeg har to... okay, jeg har lidt to ting her. Fordi det ene er ikke helt præcis det, du siger, men det er måske sjovt nok at have med. Okay. Så den starter jeg bare lige med. Ja. Da jeg spillede Outlast, som er et gyserspil, det er jo ikke på... Altså, fordi det på den måde er sådan svært, men det bliver svært, fordi man er bange. Og man ikke tør at spille. Så... og der kan jo komme man hjem efter skole og sådan der... Jeg gad faktisk næsten ikke spille, men jeg blev stadig. Og så... hver gang jeg ligesom havde siddet og spillet... Så var det sådan en helt... sådan... åh... Sådan en total afslappning efter. Fordi jeg følte lige, at jeg havde været igennem noget virkelig slemt og overlevet. Og så havde jeg det godt. Så det var sådan... det var lidt roadblock, hvor det på en eller anden måde... Jeg havde lyst til ikke at spille, men jeg havde det fedt alligevel ved at progresse, selvom det var tough. Men ellers så selvfølgelig... altså... Som jeg også nævnte før, Bloodborne og Sekiro er sådan nogle spil, hvor... At man bare støder hovedet ind i en mur 30 gange... Mod et eller andet spil. Eller et eller

andet monster, man skal klare eller et eller andet. Og så... Man bliver bare dårligere og dårligere og dårligere og dårligere... Næsten jo mere man spiller nogle gange. Og så... åbner man for spillet dagen efter. Og så sidder den lige i skabet. Fordi ens hjerne på en eller anden måde har... Har øvet sig uden man har tænkt over det. Eller har fået lidt ro, hvor man ikke spillede. Og det føles så nice, at... Efter at have været frustreret, så vender man tilbage til det. Og så bare... klarer det fucking godt.

SPEAKER\_00

Ja. Så når du sidder der og banker hovedet mod en mur... Hvad er det lige præcis, der får dig til at tænke... Der får dig til at blive bed?

SPEAKER\_01

Det er... Det er ret meget sådan selvkonkurrence, føler jeg. Altså, det er egentlig... Der er jo ikke nogen, der kigger på mig. Der er jo ikke nogen, der håber på, at jeg klarer den. Det er jo min egen oplevelse. Så det er bare... Jeg får sådan en... Ej, come on, det kan jeg sgu da godt. Og så bliver det meget sådan konkurrence med en selv, føler jeg. At sådan... Det her, det burde jeg kunne klare. Sådan lidt ego, måske. Der er sådan lidt ego over det. Det her... Come on, det er bare et spil, det burde jeg godt kunne klare. Og så... Kører man ligesom bare på den benzin, indtil det ligesom... Bliver på tør.

SPEAKER\_00

Er der nogle gange... Noget, som et spil har gjort, som har... Selvom det har været frustrerende... Er der så noget, som spillet kan gøre for at... Stadig få dig til at fortsætte? Selvom det har været frustrerende? Selvom det... Lad os... Selvom du sidder i den her situation... Hvor du banker hovedet mod en mur. Hvad kan spillet ligesom... Gøre?

SPEAKER\_01

Øh... Helt klart sådan en... Mulighed for at trække sig og lave noget andet. I spillet. Altså... At spillet har andre muligheder, end den ene ting. Så hvis man støder hovedet ind i muren... Så er det jo meget fedt at vide, at der er... En dør til højre og venstre også. Hvor man kan... Gå indad og se, hvad der er der. Øhm... Det synes jeg er helt klart. Og det behøver ikke være noget stort. Altså... Det er bare... Hvis der er et eller andet, man kan engage med... Eller noget andet i spillet, man kan blive bedre til imens. Eller noget man kan leve op. Eller... At du på en eller anden måde kan gå ud og lave andre fede aktiviteter. Der på en eller anden måde prepper og sådan forbereder dig på at komme tilbage igen. Det føles rigtig godt.

SPEAKER\_00

Ja. Hvilken rolle kan in-game rewards som achievement, progression, story advancement, new mechanics osv. Øh... Spille og motivere dig gennem et udfordring?

12:08 - 12:13 SPEAKER\_01

Det betyder meget, men... Men det betyder ikke... Sådan...

12:13 - 12:18 SPEAKER\_01

Det er ikke alfa og omega. Jeg synes det er også fedt at man kan blive bedre til et spil uden at man... Skal få noget fra spillet. Lad os tage et spil som Rocket League.

12:19 - 12:27 SPEAKER\_01

Du kan ikke unlock en ny mechanic. Du kan ikke... Du kan ændre hvordan din bil ser ud. Men... Der er ikke rigtig nogen progression på den måde.

12:28 - 12:53 SPEAKER\_01

Det er bare... Der er ikke rigtig nogen progression på den måde. Den eneste progression er at du... Altså... Bliver bedre til spillet. Og bliver bedre til at jonglere bolden. Og bliver bedre til at skyde.

Og bliver bedre til at sigte. Så sådan... Den progression du får er kun den du får af selv at øve dig at blive bedre. Så kan man sige... At... Det er at vinde over andre modstandere. Som så bliver... Progression i det. Og så følge et rankingsystem. Men...

12:53 - 12:54 SPEAKER\_01

Jeg synes det er fedt når...

12:54 - 14:14 SPEAKER\_01

Når... Når man er lidt mere minimalistisk. Ligesom... Øh... Nej men det ved jeg ikke. Jeg tror også det er sådan lidt... Øh... Det er også ret under... Sådan ens underbevidsthed. At meget af det der... Reward foregår. Jeg tror ikke man lægger mærke til hvor meget reward der egentlig er i spil. Hvor mange... Altså reward lyde. Hvor mange gange du ser at der er noget der leveler op. Eller... At du... Når du samler noget. At der lige kommer sådan en lille... Nogle partikler. Eller alt andet. Der er virkelig mange små ting at gøre. At man føler reward. Og det er også... Det er også... Men jeg synes helt klart at den fedeste form for progression det er at mærke at man konkret bliver bedre tilspillet. Det synes jeg er den fedeste progression. Ja. Så in-game rewards betyder ikke... Betyder måske noget for mig. Men ikke lige så meget som... Det betyder måske noget for sådan der at holde det interessant. Det er super fedt at få et nyt våben. Det er super fedt at få en ny ability. Det er super fedt at få noget andet tøj som man ikke ser ud som man har set ud hele tiden. Det er godt fordi det skaber... Hvad skal man sige... Sådan en selvbestemmelse over hvad det er man bruger og man har et arsenal og man kan være kreativ. Men det er helt klart sådan... First nade selv at blive... Altså at overkomme challenges og blive bedre der er sådan den fedeste reward.

14:14 - 14:15 SPEAKER\_00

Ja. Øh... Can you think of a game that was difficult but not frustrating?

14:20 - 14:21 SPEAKER\_01

Hmm. Det er et crazy godt spørgsmål.

14:25 - 14:47 SPEAKER\_01

Når du siger frustrerende tænker du så at spillet generelt er frustrerende?

14:47 - 15:06 SPEAKER\_01

Eller at der bare... Altså så længe der bare har været frustrerende moments så må jeg ikke sige det. Det er jo ikke det. Altså det er jo hvordan du interpreterer spørgsmålet. Fordi jeg har det sådan lidt med... Der er nogle spil hvor man bliver sur over spillet og man føler lidt det er spillets skyld. Men så er der også spil som... Hvis man tager Elden Ring for eksempel. Som giver dig så mange muligheder for at lave alt muligt andet. Hvis det er at du støder ind i noget der er svært.

15:06 - 15:07 SPEAKER\_01

Så føler jeg aldrig rigtig man når at blive sådan ægte frustreret.

15:07 - 15:38 SPEAKER\_01

Fordi du kan altid gå ud og lave noget der er mindst lidt så fedt. Og det er jo ikke det. Det er jo ikke det. Det er jo ikke det. Så der vil jeg måske sige at Elden Ring faktisk er det der kommer tættest på. Selvfølgelig har der været frustrerende moments måske med en boss. Men den måde man har progresset på har været alt andet end frustrerende i et spil der ellers er mega svært.

SPEAKER\_00

Ja. Ja.

15:40 - 17:36 SPEAKER\_00

Så, hvad kan et spil gøre... Hvad vil... Hvad ville gøre at et spil var svært men ikke frustrerende?

SPEAKER\_01

Hvis man har... Jeg føler hvis man har meget selvbestemmelse. Altså, hvis... Hvis man har mulighed... muligheder, og du ikke er tvunget til at gøre én ting, eller gøre noget repetitivt, eller gøre

noget, der føles som om det ikke giver mening, eller hvis man får muligheden for at have sådan en range, have sådan en options, man kan følge op på, så er der helt klart bare mere mindre frustration, fordi man selv er mere herre over det. Når man føler sig herreløs, eller hvad hedder det? Nej, når man føler sig... Er det et ord? Når man føler sig magtesløs, og man bare føler, at man er slave til spillet, og sådan der okay, jeg kan videre lidt, jeg kan ikke gøre mere, jeg kan ikke komme videre, jeg kan ikke lave noget, før jeg har gjort det her, og det er super træls. Den følelse skal man ikke have. Så sådan helt klart, hvis der er noget selvbestemmelse, og man lidt har magten over, hvordan det ligesom skal forløbe sig, alligevel, så er der meget mindre frustration. Når man finder en spil frustrerende, vil man også tænke sig, at det er svært. Hmm. Nej. Nej. Ikke hvis det er, at premisset ligesom er, at det bare er frustrerende, eller at spillet driller dig, eller fucker dig over på en eller anden måde, så ser jeg det ikke som svært, fordi det føles ikke som en udfordring. Det føles bare mere som at blive tæsket rundt. Så jeg synes ikke, at det er frustrerende. Frustration er ikke lige med svært.

17:36 - 17:36 SPEAKER\_00

Okay.

17:37 - 17:47 SPEAKER\_00

Ja. Do you think that a game should adjust its difficulty based on player performance or progression in the game?

17:52 - 17:52 SPEAKER\_01

Årh.

17:53 - 22:58 SPEAKER\_01

Altså, jeg gad fucking godt se det. Jeg ved ikke, om jeg har spillet et spil, der gør det. Jeg ved ikke, om der findes et spil, der gør det. Øhm. Det ved jeg næsten ikke, om jeg kan svare på, fordi jeg føler, at jeg har lyst til, jeg har brug for at spille det. Spille noget, der gør det, før jeg vil vide, hvad jeg synes om det. Jeg er i hvert fald interesseret i at prøve det. Mm.

SPEAKER\_00

Tror du, det ville have... Tror du, det ville være fedt? Eller tror du, du ville synes, det var fedt? Altså, lad os sige, det gik dårligt. Hvis du vidste, at... Og du ved, at nu gør det dig dårligt, og så lige pludselig klarer du det.

SPEAKER\_01

Nej, okay. Jeg ændrer min svar. Jeg ændrer min svar. Det ville føles lort. Okay. Det ville føles så dårligt. Hvis jeg kæmper mod en boss, og jeg kan mærke, at spillet, der er stille og roligt, gør bossen dårligere og dårligere, bare for min skyld. Ej, jeg ville have det så træls med det. Det ville ikke føles som en sejr overhovedet, faktisk. Okay. Ja. Ja. 100. Okay.

SPEAKER\_00

Do you think your personality has influence on how you experience and play video games?

SPEAKER\_01

100 procent.

SPEAKER\_00

Hvordan?

SPEAKER\_01

Altså, jeg tror, jeg tror, det kommer rigtig meget ned til sådan et temperament. Altså, også en personlighed, altså, personlighed vurderer vel også, altså, hvad for en genre, man er interesseret i.

Altså, man kan også se, at nogen, der spiller det samme spil, spiller vidt forskelligt. Lad os tage Minecraft. Der er nogen, der bruger alt tiden på at bygge. Nogen, der bruger alt tiden på at mine. Nogen, der bruger tiden på at udforske ting. Nogen, der bruger tiden på at jage, eller nakke mønstre, eller et eller andet. Folk, hvis spillet har muligheden for at spille spillet på flere forskellige måder, så spiller folk det jo forskelligt. Alle hero shooters har jo en masse forskellige heroes, man kan spille, så man kan spille på den måde, som man har lyst til. Hvis man vil være en ninja, kan man være en ninja. Hvis man vil være en kæmpe ridder, eller hurtig, eller langsom, eller stor, eller lille. Personlighed, tror jeg, har meget at gøre med, hvad for nogle ting, man vælger at bruge i spillene, og hvordan man har tænkt sig at tilgå historien. Nogle bruger tid på at samle alle collectables, og andre, de vil bare videre i teksten med det samme. Og det er jo også det med temperament, om man er tålmodig, eller om man er utålmodig.

SPEAKER\_00

Has overcoming challenges in games always been something you've felt the same way about, or has it evolved over time?

SPEAKER\_01

Jeg tror, at min første oplevelse var faktisk, og det er lidt apropos det med sværhedsgrader, faktisk meget. Jeg tror, at første gang, jeg fik smagen for, at noget var svært, det var, da jeg spillede The Last of Us. Fordi jeg elskede det spil så meget, og jeg spillede det ti gange. Jeg var nødt til at gøre noget for at holde det frisk. Så jeg blev ved med at stige i sværhedsgrad, hver gang jeg havde klaret det. Så jeg klarede den på normal, så klarede den på hard, så var der en hard plus, så var der sådan en hardcore, og så var der en hardcore plus, der var sådan insane, og tog mig så lang tid at klare. Og ret kort tid efter det, så begyndte jeg at spille From Software spil, som jo er kendt for at være svære. Og siden da har jeg næsten ikke kunnet spille ting, der ikke var svære. Så det er 100% noget, som jeg opdagede, og så faktisk har haft som præference siden.

SPEAKER\_00

Ja Okay. Do you think your willingness to overcome challenges in game, reflects your willingness to overcome challenges in real life.?

SPEAKER\_01

Det er dybt. Ja. Ja. Men spændende. For mig har det ikke oversat. Fordi jeg elsker at klare svære ting i spil, elsker jeg ikke at klare svære ting i virkeligheden. Man kan sige, at spil er jo en interesse for mig. Så den sværhed er jo forbundet med en interesse, jeg har. Så jeg synes ikke, at ting i mit liv, som er svære, er fede. Men jeg synes, ting, som jeg har interesse for, som er svære, er fede. Så hvis jeg har... Jeg elsker at lave musik. Hvis jeg strøgler med at finde ud af, hvordan en melodi skal være, eller hvordan et mix skal være, eller hvordan den skal bygges op sangen, eller hvad andet det skal være, så er den udfordring, ikke frustrerende, den er fed. Fordi det er et område, jeg interesserer mig for. Men hvis noget, som jeg ikke interesserer mig for, er svært, så har jeg ikke den samme trang og lyst til at overkomme det på samme måde. Så jeg tror, det er forbundet med interesse. Spil er interessante, derfor er svære spil fede at klare, og det samme med ting i resten af mit liv. Hvis det er interessant for mig, så er svære ting fede at klare.

23:00 - 23:00 SPEAKER\_01

Okay.

23:00 - 23:05 SPEAKER\_01

Det var det.