

ID4

ID4

00:00 - 00:06 SPEAKER_00

Nå, så godt. Okay, så først vil jeg spørge om tilladelse til at optage dig.

00:06 - 00:07 SPEAKER_01

Ja, selvfølgelig.

00:07 - 00:28 SPEAKER_00

Okay. Det her interview handler om difficulty in video games. Spørgsmålet kommer til at være på engelsk. Du må gerne svare på dansk. Og så skal jeg sige, at det her interview vil ikke prøve på at evaluere dig eller dine skills. Det handler bare om at få dine meninger om sværhed i spil.

00:28 - 00:31 SPEAKER_01

Okay.

00:31 - 00:43 SPEAKER_00

Så går vi bare i gang. What makes you define a game as difficult? Er det dansk eller engelsk? Nej, du må gerne svare på dansk. Jeg har bare skrevet spørgsmålet på engelsk, fordi der var også nogle engelske, jeg skulle interviewe.

00:43 - 00:44 SPEAKER_01

Ah, okay. Kan jeg lige få den en gang til?

00:45 - 00:47 SPEAKER_00

What makes you define a game as difficult?

00:52 - 02:03 SPEAKER_01

Hvis jeg skal definere et spil som svært, så vil jeg nok sige, at der ligesom... Der er en form for udfordring. En udfordring, som man ikke bare lige kan komme igennem. Det er noget, der ligesom... Det tager lidt ekstra tid at gennemføre. Det er ikke et spil, som man bare lige sådan... Det er lidt svært, fordi... Mange spil har jo den her difficulty... Hvad hedder det? Man kan vælge difficulty til mange spil. Så det er sådan lidt op til en selv, om man gerne vil have et spil, der skal være svært, eller om det skal være nemt. Men der er jo selvfølgelig nogle spil, der bare sådan direkte bare er svært. Ja. Specielt sådan Dark Souls spil og så videre, ikke? De er jo lidt lavet til det. Og de caterer jo til folk, der godt kan lide udfordrende spil. Ja. Så jeg vil sige, at en definition for et spil, der er svært, det er bare spil, som bare ikke er nemme at gennemføre. Ja. Altså det er sådan... Jeg ved ikke, hvordan ellers skulle jeg definere det sådan...

02:03 - 02:05 SPEAKER_00

Nej, jamen det er fint.

02:11 - 03:20 SPEAKER_01

Hvordan jeg føler omkring difficulty. Jeg vil sige, at det er meget... Humør- og stemningsbaseret. Det går lidt an på, hvad jeg har lyst til. Nogle gange har man jo lyst til at bare slappe fuldstændig af og bare sætte et nemt spil på. Jeg ved ikke, om Minecraft eller et eller andet story game, hvor du bare følger med og bare enjoyer oplevelsen. Men nogle gange er det jo også sjovt og fedt at have den her udfordring ved svære spil. Så... Altså jeg føler, det er fedt at spille svære spil. Ja. Og generelt også, hvis du spiller et story game eller whatever, så kan jeg også godt finde på at sætte difficulty op. Nogle gange på det sværeste og nogle gange lidt under det gange på, hvor svært det faktisk bliver. Men det skaber ligesom også en ekstra udfordring, som gør spillet lidt mere immersive på en eller anden måde. Fordi at man... Du kan jo ikke bare løbe igennem spillet. Du er nødt til at tænke på de valg, du tager. Du er nødt til at tage nogle ekstra overvejelser. Øhm... Ja.

03:20 - 03:29 SPEAKER_00

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

03:29 - 03:33 SPEAKER_01

Øhm... Ja, jamen det gør jeg. Det vil jeg sige, at jeg gør. Altså...

03:33 - 03:34 SPEAKER_00

Hvorfor?

03:34 - 03:54 SPEAKER_01

Hvorfor jeg gør det? Øhm... Det er nok det samme igen, som jeg sagde lige før. Det der med, at det ligesom... Det skaber ligesom en mulighed for, at du bliver en lille smule mere immerseret i spillet. Det med, at du skal vælge de her svære valg nogle gange. Øhm... Øhm...

03:54 - 03:55 SPEAKER_01

At man ikke bare fucking...

03:55 - 04:07 SPEAKER_01

Løber igennem spillet. Og så bare... Selvfølgelig er det jo også sjovt nok bare at kunne løbe igennem et spil. Øhm... Og føle sig som en gud. Men... Det er igen det... Det er jo også... Altså... Når der er den her udfordring, det... Det giver en... Man nyder næsten spillet på en anden måde.

04:07 - 04:08 SPEAKER_01

Øhm...

04:22 - 04:27 SPEAKER_01

Fordi det er bare... Ja... Det er sådan... Det er sjovt. Ja.

04:27 - 04:39 SPEAKER_00

Jo. Jo. Øhm... Øhm... Så... How do difficulty settings impact your enjoyment in a game?

SPEAKER_01

Øhm... Jeg vil sige det påvirker det ret godt.

04:39 - 05:03 SPEAKER_01

Øhm... Det man har muligheden for at kunne ændre difficulty. Fordi... Øhm... Som jeg sagde lige før... Som jeg sagde lige før... Det... Det afhænger jo meget af en... Øhm... Enes humør. Og hvad man lige har lyst til. Om man gerne vil spille noget let eller om man vil spille noget svært. Øhm... Og det at man har muligheden for at kunne skifte imellem sværhedsgrad. Det er jo... Det er jo perfekt til sådan nogle situationer. Øhm...

05:03 - 05:04 SPEAKER_01

Og så er det også...

05:04 - 05:27 SPEAKER_01

Det er også lidt en måde at nogle gange så... Første gang man spiller et spil for eksempel. Øhm... Så anbefaler de jo at man spiller på normal difficulty. Eller whatever. Øhm... Og så hvis det er et fedt spil. Og man gerne vil spille det igen. Så er det jo lidt sjovt at man kan... Til en sværere sværhedsgrad. Så er der ligesom... Er noget replayability. Øhm... Og det er ikke bare det samme igen. Det er lidt sværere den her gang. Øhm...

05:27 - 05:43 SPEAKER_00

Ja. Ja. Øhm... Så lad os sige at... Har det nogen indflydelse på din... Hvad siger man? Immersion i spillet? Når du spiller og du ligesom ved at der er de her difficulty settings. Du kunne ændre på hvis du havde lyst.

05:43 - 06:19 SPEAKER_01

Øhm... Ja. Det vil jeg faktisk sige det gør. Fordi jeg så... Jeg har jo oplevet før at man har startet et spil op. Og så tænker man... Jeg ved det ikke. Jeg kan sagtens klare det på den sværeste difficulty. Ja. Og så sidder man der og man spiller og man spiller og man... Man kan bare ikke komme videre. Og man bliver sådan lidt irriteret. Øhm... I sidste ende faktisk. Fordi man bare... Du har egentlig bare gerne været videre. Og du kan ikke komme videre. Og så er det jo bare nemt at man bare lige kan gå ind og sige... Hey... Nu gør jeg spillet lidt nemmere. Jeg har bare gerne været videre. Øhm... Ja. Så på en måde så bryder det immersion. Øhm... Men...

06:20 - 06:32 SPEAKER_01

Men... Men igen det er jo også lidt et redskab. Der gør jeg det muligt. Hvis man ligesom sidder i en situation hvor man ikke kan komme videre. Så har man muligheden for at komme videre.

Øhm... I stedet for bare sådan fuldstændig at give op på spillet. Øhm... ja

06:33 - 06:57 SPEAKER_01

Så ja. Men jeg vil sige... Det var mest da jeg var yngre faktisk. Øhm... Hvor jeg havde sådan lidt tendens til at være sådan måske lidt overconfident. Haha. I hvad jeg kunne klare i et spil. Øhm... Dengang jeg spillede Playstation. Øhm... Og så ville jeg som regel være lidt desværst. Og så... Så fortråd jeg det. Haha. Ja. Lige i sidste ende. Men jo. Jeg vil sige. Det breaker lidt immersion. Det gør det helt klart. Øhm...

06:57 - 07:04 SPEAKER_00

Ja. Øhm... Og så i forlængelse af det. Do you prefer games with fixed difficulty or adjustable difficulty?9

07:05 - 07:14 SPEAKER_01

Det er også lidt svært at svare på. Fordi at øhm...

07:15 - 07:21 SPEAKER_01

Øhm... Øhm... Øhm... Jeg fortrækker det ene frem for det andet. Jeg vil sige. Hvis et spil har fixed difficulty.

07:21 - 07:22 Undetermined speaker

Så er man lidt i øhm...

07:22 - 07:39 SPEAKER_01

I den båd at du ligesom. Du er bare nødt til at leve med hvor svært det er. Eller hvordan det er kan man sige. Øhm... Så er du bare sådan. Push through it. Øhm... Fremfor hvis et spil har øhm... Difficulty settings. Så. Gennem til kæmpe.

07:47 - 07:54 SPEAKER_01

Hvad er den her mulighed for du ligesom... Du kan ændre det efter dine eget behov. Øhm... Men jeg skal lige have spørgsmål en gang til.

07:54 - 07:59 SPEAKER_00

Ja. Do you prefer games with fixed difficulty? Ja. Or adjustable? Øhm...

07:59 - 09:08 SPEAKER_01

Hvis vi snakker fra et rent immersion perspektiv. Så vil jeg sige at jeg fortrækker fixed difficulty. Øhm... Fordi igen. Der er ikke den her mulighed for at du ligesom. Bare gør spillet nemmere. Nogle gange er det jo sådan, at du ikke engang har brug for at skifte difficulty, men du er bare sådan, fuck det, jeg vil bare gå videre nu, og så gør man det. Og så breaker du fuldstændig immersion ved det. Så det med fixed, så er du bare forced til at opleve spillet og hvor svært det er, og hvordan spillet egentlig er. Det er også ret fedt, fordi det er nemmere at balancere selve spillet. For dem, der laver spillet, de har nemmere ved at balancere et spil, hvis de kun har én difficulty. Så kan de jo, ja, det er nemmere ved at balancere alt enemies i spillet. Ja.

09:08 - 09:15 SPEAKER_00

Do you tend to go with the recommended difficulty setting? Or above and below?

09:15 - 10:10 SPEAKER_01

Det er sådan lidt forskelligt, faktisk. Da jeg var yngre, der ville jeg helt klart altid vælge above, recommended. Nogle gange så skyder man sig selv lidt i foden. Men jeg vil også sige, at det afhænger også meget af, hvilket slags spil det er. Hvis det er et skydespil, så som regel vil jeg altid vælge lidt sværere end det normale. Hvis det er et story game, eller et skit, så vil jeg altid vælge lidt sværere end det normale. Hvis det er et story game, eller et RPG, hvor jeg sådan, I'm just here for the ride, så plejer jeg bare at være i recommended. Fordi det der med mange RPG-spil, specielt hvis det er meget intricate, hvis der er rigtig mange ting, så hvis man gør det hard, så vil lige pludselig sidde man fast et sted i virkelig, virkelig lang tid. Og så bliver det bare sådan, det bliver bare lidt kedeligt, hvis man kan sige det sådan.

10:10 - 10:22 SPEAKER_00

Ja. Ja. Have you ever quit a game because it was too difficult? J

10:22 - 10:30 SPEAKER_01

a, det har jeg. Men igen, jeg vil også heller ikke sige, at... Quit, nu vil jeg sige quit, det er et meget hårdt ord at bruge i denne situation.

10:30 - 10:37 SPEAKER_00

Okay, hvad hvis jeg siger, har du stoppet med at spille et spil og ikke kommet tilbage til det?

10:37 - 11:11 SPEAKER_01

Ja, det har jeg. Det har jeg. Det er også fordi, at man har den der tanke om, at jeg kommer tilbage til det. Jeg skal nok komme tilbage til det. Og det er bare ikke altid, man gør det. Så man kan godt sige, at jo, jeg har selvfølgelig quitted et spil, fordi det var svært. Og det er jo fordi, at i mit eget hoved, så tænker jeg jo bare, ja, jeg kommer tilbage til det senere. Ja, og selvom jeg er på sidste bussen i et spil, så har jeg lidt en tendens til nogle gange, at stoppe lige for alt. Stop lige for guldet.

11:11 - 11:20 SPEAKER_00

Ja, så det er faktisk ikke nødvendigvis på grund af, at det er for svært, eller hvad? Både ja og nej.

11:24 - 12:02 SPEAKER_01

Hvis jeg føler, at det bliver for svært, så sidder man jo og prøver nogle timer i det og prøver at klare det. Og så på et tidspunkt, så bliver det jo... Så føles det bare lidt som... Labour. Altså, du føler bare... Hvis man ikke føler, at man bliver bedre til at komme igennem det på et tidspunkt, så bliver man også bare lidt træt af det, kan jeg sige. Men hvis vi ikke snakker om difficulty, så nogle gange, så er det også bare fordi, at storyen bare bliver boring, og så stopper man der. Det sker også nogle gange.

12:04 - 12:11 SPEAKER_00

Okay. Hvad har gjort, at du er frustreret, men stadig er motiveret til at fortsætte?

12:11 - 15:12 SPEAKER_01

Ja... Jeg vil sige, at jeg har nok to spil, som jeg har tænkt på. Jeg har faktisk måske tre spil. Okay, lad os tage det i en kronologisk række. Da jeg var yngre, der spillede jeg noget, der hedder Borderlands. Og jeg vil ikke sige, at Borderlands er et specielt svært spil. Men man kan godt uppe the difficulty lidt. Og så spillede jeg med en ven, og han var virkelig dårlig til det. Og det var heller ikke, fordi jeg var super god til det, men vi spillede på Playstation dengang. Og så var vi jo kommet ret langt. Og så kom vi til den her boss. Jeg ved ikke, om det var fordi, vi ikke var høj nok i level, eller hvad det var. Vi havde ikke gode nok våben, men vi kunne bare ikke dræbe ham. Og vi døde i hvert fald 10-20 gange til ham. Og så er jeg en lille lille med at sige, okay, lad os spille noget andet. Og så kom jeg aldrig tilbage til det. I hvert fald ikke med ham. Jeg spillede det så igen et andet tidspunkt nogle år senere. Og der husker jeg det som om, jeg kom videre. Og så selvfølgelig har jeg spillet Dishonored. Hvilket har nogle ret fede stealth elementer. Hvor nogle af de her levels er lidt tricky og lidt annoying. Jo, der har det også været lidt irriterende. Men jeg blev selvfølgelig også motiveret af, at det var svært. Så man spiller det her level 5 gange. Og så er det sådan, okay, den her gang kommer jeg gennem hele levellet uden, at der er nogen, der opdager mig. Og så er det fucking fedt, når man så gør det i sidste ende. Og så er der Elven Ring. Det er nok det sværeste spil, jeg har spillet for nyligt. Og så bare sådan den første boss, man kommer til. Man kommer ind i hele den her fucking fede verden. Og det er fucking fedt. Og explore. Og så kommer man til den her boss. Og så er han virkelig, virkelig stærk i forhold til, hvad man regner med. Fordi det er den første boss, man fighter. Og så er man sådan, okay. Og det er faktisk afmærket. Og så er man sådan, okay. Det er ikke lige det fedeste, fordi han er lidt stærk. Men så er man sådan, okay. Så fighter man mod ham en par gange. Og så lige pludselig. Okay, så begynder man at lære, hvordan han bevæger sig. Og så kommer man lige pludselig under halv livet af hans liv. Og så er man sådan, okay. Næste gang, der har jeg den. Og så bliver man ved og bliver ved. Indtil man enten siger, okay, ved du hvad. Jeg er ikke højt nok level. Og så kommer man ud og leveler lidt. Og så kommer man tilbage, og så kan man bare give ham klø. Og det er jo en mega fed følelse. Ellers kan man være sådan, okay. Jeg grinder bare. Og så i sidste ende kan man også godt ende med at dræbe ham. Hvilket også er en mega fed følelse. Når man føler sig underlevelt. Men at man alligevel kan dræbe en svær boss. Det er mega fedt. Og mega motiverende

også. Tjenest med fortsat spaldet.

15:12 - 15:33 SPEAKER_00

Så kan du prøve at uddybe, hvad det er, der lige præcis gør, at du stadig er motiveret. Lad os tage dit eksempel i Open Ring. Hvor du møder den her boss, som er super svær. Hvad er det, der motiverer dig til? At blive ved. Og ikke bare give op. Eller lade være. Eller løbe et andet sted hen.

15:33 - 16:59 SPEAKER_01

Jeg tror nok, det er den her følelse af, at man bliver bedre. At man kan se, at hans liv bare halver. Du kommer længere. Det er sådan en progression følelse. Så første gang, du fighter med ham, så kommer du ikke engang under halvdelen af hans liv. Og det går da ikke de første 10-20 gange. Men så lige pludselig, så fanger man det lidt. Og så kan man mærke, at du reagerer hurtigere til den måde, han bevæger sig på. Du er nemmere ved at undvige hans angreb. Du kommer længere ned på hans self-bar. Og så er man sådan, okay, nu har jeg den. Og selvom du ikke har den de næste 20-30 gange igen, så har man stadig den der følelse af, okay, nu har jeg den. Og så bliver man ved at blive ved. Og når man så endelig driver ham, så er det den mest euforiske følelse, man kan opleve. For det er bare sådan. Man har bare brugt så lang tid på at dræbe én boss, og så gør man det endelig. Men vil jeg så sige, at selvom det er virkelig motiverende, så er det også meget drænende. Så jeg kan godt finde på, efter man har dræbt en boss, at så bare sige, okay, nu kan jeg ikke spille mere fedt af. Fordi nu har jeg brugt 3 timer på at dræbe den der boss. Det var fedt, men nu er det nok. Og så kan jeg godt lægge spillet fremad. Det er sket et par gange. Også selvom det er motiverende. Det får mig også til at tænke, okay, i morgen skal jeg spille videre. Så ja.

16:59 - 17:16 SPEAKER_00

Ja. Okay. What role do in-game rewards, som for eksempel achievements, story progression eller advancements, hvad for en rolle har det i at motivere dig til at push through?

17:16 - 18:24 SPEAKER_01

Øhm, in-game rewards. Så det er achievements. Er der også noget som items, man finder eller vinder osv. ? Øhm, ja. Det er det. Øhm, altså jeg vil sige sådan noget som achievements. Jo, de er ret fede. Øhm, det er ikke noget jeg sådan personligt har gået op i, vil jeg sige. Jeg har selvfølgelig lavet mig tanken og siger, okay, det kunne være ret fedt, hvis jeg 100% completed det her game og fik alle achievements. Men det er sjældent, at jeg faktisk har givet at gøre det. Øhm. Men jeg vil helt klart sige sådan noget som at vinde en fed våben og kunne levele op og alle de her ting, man får in-game. Det er jo, det er næsten hvad der gør spillet fedt, kan man sige. Øhm, der er den her sense of progression, ikke? Altså jo federe våben er, jo federe er oplevelsen også af det. Øhm. Så ja, jeg vil godt sige, det har en god opgave. Det har en god opgave, altså det hjælper rigtig meget med oplevelsen. Ja, okay.

18:24 - 18:38 SPEAKER_00

Øhm, og hvad med sådan story? Kan det have indflydelse på, hvis noget er svært? Hvis noget er svært?

18:38 - 19:42 SPEAKER_01

Øhm. Jo, jo, det vil jeg sige. Altså, hvis spillet har en fed story. Øhm. Også selvom det er sådan virkelig, virkelig svært, så er det jo også, det er jo ret motiverende. Fordi så er man sådan, okay, jeg vil gerne vide, hvad der sker. Hvordan storyen ligesom udfordrer sig. Og så er man jo lidt nødt til at skulle gå igennem alle det her hardship. For ligesom at kunne finde ud af det. Ja. Øhm, altså jo, det har en ret stor element i, øh, i at man gider fortsætte spillet. Ja. Øhm, jeg vil også sige, at rigtig, at øhm, den første time eller to, at man spiller et spil. Så er storyen bare ikke noget af det vigtigste. For mig i hvert fald. Om jeg gider at spille videre. Øhm, og selvfølgelig er der også mange andre ting, sådan mechanics og whatever. Øhm, men hvis jeg ikke føler, at storyen er fed, eller at verden er fed. Øhm. Den første time, eller de to første timer. Så er det svært for mig at fortsætte. Øhm.

19:42 - 19:54 SPEAKER_00

Ja. Ja, okay. Øhm. Can you think of a game that was difficult, but not frustrating?

19:54 - 20:36 SPEAKER_01

Øhm. Øhm. Så er det nok sådan noget, som. Så er det. Jeg er i princip nødt til at være ret fan af sådan nogle stealth games. Øhm. Spillet sådan noget Dishonored, og spillet noget Hitman, og så videre. Nogle gange kan det jo godt være difficult at komme igennem de her levels. I specielt hvis. Jeg kunne godt lide at gå fuldkommen stealth og ikke blive set. Øhm. Øhm. Og det er da ligesom. Og det synes jeg var det sjoveste nogensinde, at man bare sådan kunne snise igennem et helt level uden at blive opdaget.

20:36 - 21:35 SPEAKER_01

Også selvom det var svært. Men øh. Det var på ingen måde for mig frustrerende. Øhm. Øhm. Jeg ved ikke. Altså med mindre, at de havde en eller anden mærkelig mekanik. Hvis stealth systemet ikke var godt bygget, så kan det godt være lidt frustrerende. Øhm. Men hvis det var godt bygget, hvilket det var i Dishonored, synes jeg. Og nogen af Hitmans spillene var de også ret godt bygget. Øhm. Så synes jeg det var mega fedt. Øh. Og sådan nu tænker jeg også. Nu har jeg spillet også et eller andet sådan Payday. Payday 2. Øh. Hvilket har virkelig mange forskellige game modes. Den eneste game mode jeg spillede, det var sådan en hejst, hvor man bare skulle sneeze igennem hele levellet. Som jeg spillede med en af mine venner. Og det var det sjoveste nogensinde. Øh. Fordi hver gang vi blev opdaget, så havde vi lovet at starte forfra. Øhm. Fordi man kunne ikke klare det, hvis du blev opdaget. Så det sådan, det tror jeg spillede sådan, I don't know, 20-30 timer kun på en game mode. Sådan det var virkelig, det var noget af det sjoveste. Selvom det var virkelig svært også. Der var der også mange forskellige difficulties man kunne vælge. Øhm. Så det ja.

21:35 - 21:50 SPEAKER_00

Øhm. Okay. Så det var måske noget med din præference af genren. Og så var det genren der måske ikke var inherently frustrerende?

21:50 - 21:59 SPEAKER_01

Øhm. Nå, altså jo, det kunne måske også i Dishonored eller hvordan man, altså hvis du synes, altså for mig personlige var det ikke frustrerende. Men for andre mennesker kunne det jo sagtens være frustrerende. Øhm. Så sådan nogle stealthgenre, ikke. Øhm ja. Så det er sådan lidt hvad man ser på det.

22:09 - 22:17 SPEAKER_00

When you find something in a game frustrating, would you also consider that difficult?

22:40 - 23:26 SPEAKER_01

Nej. Er det en bug, som gør at du ikke kan komme videre? Det er ikke svært, du er bare stuck. Så er det bare at finde en gammel save file, der er en time tilbage, og så går du igennem det hele igen. Det er bare en nederen oplevelse. Hvis du siger, at der ikke var nogen game-breaking bugs, så... Hvis jeg spiller derfor, så er det bare en nederen oplevelse. Hvis det er frustrerende, så er det bare frustrerende, fordi det er frustrerende. Jeg vil gerne være enig med, at difficulty kan godt være frustrerende. Men jeg synes ikke, at hvis noget er frustrerende, så er det i sig selv difficulty.

23:31 - 24:06 SPEAKER_00

Så de ikke bare er lig hinanden?

SPEAKER 01

Nej, det vil jeg ikke sige det er. Så går vi over til nogle follow-up questions her. Do you think that the game should adjust its difficulty based on player performance or the progress in game?

24:06 - 24:35 SPEAKER_01

Så sådan en form for automatisk difficulty setting. Ja. Øhm... Jeg føler, at jeg har spillet nogle spil, hvor de gør det. Der er det meget sådan noget... Så hvis man dør nogle gange, så bliver det lidt nemmere, det her level at komme igennem. Øhm... Og jeg vil ikke sige, at jeg er fuldkommen imod det, faktisk. Øhm... Det... Ja, det er sådan...

24:37 - 25:07 SPEAKER_01

Det er lidt svært, det... Øhm... Nej, jeg vil ikke sige, at... Øhm... Jeg er ikke imod det i hvert fald. Men jeg vil heller ikke sige, at det er godt for mange spil. Altså, der er nogle spil, der benefitter af det. 100%. Øhm... Men... For de fleste spil, som mig, så burde de ikke have just. Men... Jeg kan godt se ideen i det. Jeg kan også godt forstå, at man gør det. Øhm... Ja. Ja. Ja. Hvordan tror du, det ville føles?

25:07 - 25:21 SPEAKER_00

Eller, hvis du kan huske, at du har oplevet det. Hvordan har det føles, at du har kunne mærke, at nu er spillet blevet nemmere, fordi jeg gjorde det dårligt? Øhm... Jeg vil faktisk ikke sige... Jeg tror ikke, at jeg sådan har tænkt så meget over det i situationen.

25:21 - 25:25 Undetermined speaker

Øhm... Jeg tror ikke, at jeg har tænkt så meget over det i situationen.

25:37 - 26:30 SPEAKER_01

Jeg tror, at det sådan... Øhm... Øhm... Nja, det er svært, fordi... Det er ikke noget, man sådan, når man er i det... I hvert fald for mig, så er det ikke noget, jeg sådan har tænkt så meget over. Øhm... Fordi jeg vil jo bare gerne videre, kan man sige. Øhm... Og så det med, at du dør et par gange, når du dør her og der. Og så bliver det lidt nemmere lige pludselig. Der er lidt færre enemies, eller whatever. Så... Så... Hvis man gør det godt... Hvis det er godt implementeret... Så godt, at man ikke lægger mærke til det... Øhm... Så synes jeg, at det er okay. Jeg synes faktisk, at det er meget godt. Men hvis det virkelig er dårligt implementeret... Og man kan virkelig mærke stor forskel, så er det sådan... Okay... Så mister man også lidt den her følelse af progression på en måde. Man føler sig ikke fortjent til at komme videre. Kan man sige. Øhm...

26:30 - 26:36 SPEAKER_00

Ja... Okay. Øhm... Min personlighed...

26:36 - 26:38 Undetermined speaker

Øhm...

26:38 - 26:40 SPEAKER_01

Jo...

26:40 - 26:42 Undetermined speaker

Jamen, det har det nok.

26:42 - 26:46 SPEAKER_01

Øhm... Ja...

26:46 - 26:48 SPEAKER_00

Øhm...

26:48 - 26:52 SPEAKER_01

Altså, hvis jeg skal uddybe det... Det er jo sådan...

26:52 - 27:08 SPEAKER_00

Jeg kan også stille et uddybningsforsknings spørgsmål her, hvis det er dig. Øhm... Med det her med... Øhm... Det har det været noget, du altid har følt det samme om? Eller har det udviklet sig over tid? Øhm... Øhm...

27:08 - 27:12 Undetermined speaker

Øhm... Øhm...

27:12 - 27:18 SPEAKER_01

Øhm... Og når du siger challenges, mener du også sådan... Altså, snak med sammen sådan...

27:18 - 27:30 SPEAKER_00

Difficulty? Bare et spil, som... Du som har nogle challenges. Eller som er svært. Eller udfordrende for dig. Øhm...

27:30 - 27:32 SPEAKER_01

Jeg vil sige, at...

27:32 - 27:34 Undetermined speaker

Øhm...

27:34 - 29:02 SPEAKER_01

Altså, jeg har lidt den tendens... I dag her, til ikke at gennemføre spil. Øhm... Men da jeg var yngre... Og dengang jeg spillede Playstation og... Og så videre... Øhm... Der elskede jeg jo at gennemføre spil. Og nogle gange gennemførte jeg dem rigtig mange gange. Øhm... Altså, der så jeg det som en challenge. Øhm... Så mange gange som muligt. Det var sådan... Det var mit chøt, sådan... Øhm... Så jo... Hvad jeg vil sige om det har udviklet sig... Øhm... Jeg tror også lidt, at på et tidspunkt... Der gik ind i nogle andre genrer. Der gik meget ind i sådan multiplayer spil. På et tidspunkt i mit liv. Og det var sådan... Det var det eneste jeg rigtig spillede. På et tidspunkt. Sådan noget som Counter Strike og Overwatch og Call of Duty. Øhm... Og der har selvfølgelig også en masse challenges. Specielt i Call of Duty. Øhm... Det kan jeg godt huske. Det var sådan Max Grind. For at få alle de bedste Kamos og... Alle de her ting. Og det var sådan... Der er jo sådan et utalde timer i de spil. Øhm... Og det var mega fedt, når man så egentlig får det. Det har udviklet sig. Det her med at gennemføre challenges. Øhm... Men jeg vil også sige, at det går lidt op og ned.

29:02 - 29:36 SPEAKER_00

Ja. Jeg tænker også mere på challenges som i... Altså som i... I sværheds... I difficulties i spil. Altså sværhedsgrader. Eller svære situationer i spil. Ikke nødvendigvis sådan, at spillet præsenterer en challenge. Og så får du et reward for det. På den måde, men mere bare sådan... Sværhed. Sværhed i spillet. Altså det at overkomme den her sværhed. Ja... Ja. For eksempel. Er det noget, der har udviklet sig i den ene eller den anden retning? Øhm...

29:36 - 30:10 SPEAKER_01

Ja. Altså jeg vil sige, helt klart. Når jeg er blevet ældre, så... Sådan et spil, som der ligesom... Appellerer til folk, som der kan lide svære spil. Er jo klart noget, som... Har sagt mig mere. Øhm... Endda jeg var yngre. Øhm... Og det er måske også fordi, at... De spil... De er som regel også lidt... Lidt mere sådan 18+. You know. De er lidt mere gory. Øhm...

30:10 - 30:12 Undetermined speaker

Øhm...

30:12 - 30:56 SPEAKER_01

Fordi de ved, at... De kender deres target audience. Øhm... Og de ved, at en 13-årig knæs, han gider ikke... De fleste 13-årige, de gider ikke... Gennemføre et svært spil. Øhm... Så jo, vil jeg sige, det har udviklet sig. Øhm... Helt klart nu spiller jeg klart flere svære spil. End jeg gjorde da jeg var yngre. Øhm... Altså personligt, så synes jeg også, det går lidt op og ned. Fordi i nogle tidspunkter i mit liv... Så har jeg ikke rigtig lyst til at spille svære spil. Så er det bare sådan... Så vil jeg bare gerne chill. Hygge mig med spil. Og selvom det er også hyggeligt... At spille et svært spil. Det er det. Men det kan også godt blive for meget. Nogle gange.

30:56 - 31:14 SPEAKER_00

Okay, ja. Så har jeg et sidste spørgsmål her. Som er... Do you think that your willingness to overcome a challenge in a game... Reflects your willingness to overcome challenges in real life? Okay. Øhm... Hvordan er den sådan en correlation?

31:20 - 32:36 SPEAKER_01

Ja, jo. Jeg er jo et eller andet ved det. Øhm... Altså nu vil jeg... Beskrive mig selv som en ret sådan... Chill guy. Øhm... Altså jeg er meget sådan en konfliktsky person. Øhm... Og så selvfølgelig, hvis der kommer en udfordring i mit liv... Så... Som jeg er nødt til at... Overkomme. Så bliver du lidt et mål. Så er det jo... Det er jo en correlation. Det er det jo helt klart. Øhm... Hvis jeg havde et liv, hvor jeg var sådan... Jeg var så ligeglad... Øhm... Med mit liv. Jeg var ligeglad med at... Jeg havde ikke nogen... Hvad kan man sige? Jeg så ikke nogen fremtid... Hvor jeg ligesom... Ville have nogle udfordringer eller noget. Altså jeg ved ikke hvem som skal forklare det. Øhm... Så kan det godt være at i et spil, så vil jeg have det på samme måde. Så kan det bare være at spille de nemmeste spil. Så må jeg bare sådan kunne få den hurtigste dopamine boost af. Så er det sådan... Ja... I don't know.

32:36 - 32:52 SPEAKER_00

Det er nok mit svar på det. Okay, jamen det var egentlig... Ja, serviet. Har du nogle pointer... Du kunne tænke på, man ikke kom frem med? Eller... Et eller andet... Omkring dit forhold til sværdspil?

32:56 - 33:08 SPEAKER_01

Nej... Altså... Jo, altså jeg elsker sværdspil. Men... Det hele med at det skifter så meget. Øhm...

33:08 - 33:16 SPEAKER_00

Hvilket humør man er i. Det er nok det eneste. Så din motivation kommer... Ja, på hvad du har lyst til.

33:16 - 33:56 SPEAKER_01

Og hvad du selv har lyst til. Fordi, altså nogle gange... Så har man jo kun... En time eller to. Hvor man er sådan, okay nu kan jeg spille et spil. Og så skal man sætte sig ned og spille et svært spil. Så nogle gange, så regner man rundt i det samme område. I de her to timer. Og så mister man lidt den her følelse af progression. Fordi at man ikke når så langt på de to timer. Frem på at hvis det var nemmere at spille. Så ville man kun nå meget længere på den her tid. Øhm... Så jeg vil bare sige, der afhænger meget af, hvor meget tid... Jeg egentlig har til at spille. Det påvirker meget hvilket slags spil. Hvad jeg har spillet. Ja, det tror jeg. Okay, fedt. Tak.