

ID3

ID3

00:00 - 00:10 SPEAKER_01

Snak sådan der. Ja. Og det synes faktisk. Bare lige sådan der, så kan den høre dig. Okay, jeg optager nu. Jeg skal lige spørge om tilladelse til at jeg må optage dig.

00:11 - 00:11 SPEAKER_00

Tak.

00:13 - 05:25 SPEAKER_00

Det her interview det handler om Difficulty in video games. Jeg kommer til at stille spørgsmålene på engelsk. Du må gerne svare på dansk. Hvad skal jeg da sige? Det tror jeg ikke jeg skal sige mere.

SPEAKER_01

Er det nødvendigt at spørge på dansk eller engelsk? Fordi jeg er ligeglad.

SPEAKER_00

Dansk. Alle de andre på dansk. Så det er fint på dansk. Jeg skal lige sige at den her undersøgelse den vil ikke forsøge At evaluere dig eller dine skills. Den vil bare Tage fat i dine pointer du kommer med Og sammenligne dem med andres pointer. Så først. What makes you define a game as difficult?

SPEAKER_01

Det er jo meget abstrakt i sidste ende. Hvad difficulty det er. Jeg tror det skal være meget konkret. Så skal det være noget hvor du er nødt til at prøve det flere gange. Før det er at det ligesom klikker. Du ved hvor det er at du ligesom fatter hvad det er du skal. Og skal overkomme det. Eller hvad hedder det. Eller du lærer den her bosses moveset. Eller lignende. Eller lignende. Men man kan så sige. Det er også ligesom kan siges omkring en eller anden form for at puzzle ting. Hvor det er sådan lidt. Bare trial and error for evigt. Så der er måske også noget at sige om. Om at du eventuelt kunne blive straffet. For at fuck up. At der er ligesom en konsekvens ved det. Men det er fordi jeg sidder og hopper lidt mellem. Spil som. Dark Souls. Elden Ring. Hele den genre af spil. Og så tænker jeg. Også på Celeste. Fordi Celeste vil jeg også synes er et svært spil. Men det er svært på en anden måde. Fordi der er noget fokus på noget præcision. Så jeg tror jeg vil sige det som. Noget hvor det er at det kræver at du lærer spillets mechanics. Så du er nødt til at blive god til det. Før det er at du kan gennemføre det. Ikke hvor du kan. Så ikke hvor det er at du bare kan trial and error dig frem. Men du er nødt til at blive god nok. Så er det bare at du kan komme videre. Ja. Ja. Tror jeg lige. Tror jeg lige. Ja. Og så.

SPEAKER_00

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

SPEAKER_01

Jeg synes det er tæt på hvis ikke noget af det fedeste i spil. Udelukkende fordi at som jeg nævnte før. Hele den idé om at blive god til det Fuck er jeg så meget ved. Jeg synes det er det fedeste. Jeg synes det er det fedeste også at nu er jeg god nok. Og også at. At vide at når du dør er der noget meget tilfredsstillende over at vide at. Okay jeg får godt nok. Det er kun mig den ligger på. Nu har jeg også spillet rigtig mange. Øh. Jeg har spillet rigtig meget sådan online competitive. Spillet rigtig meget League of Legends. Hvor du spiller med fire andre. Der er også noget tilfredsstillende i at. Du

ved carry holdet og. Og have et godt samarbejde men. Men der er også rigtig mange gange hvor jeg bare er blevet frustreret over at jeg taber. Eller at det går ud over mig for noget der ikke er min skyld. Ja. Så det her det er ligesom. Det er en god spil. Okay. Så.

SPEAKER_00

Det har du næsten allerede svaret på. Men do you enjoy when a game is difficult and is challenging your abilities?

SPEAKER_01

Meget. Ja. Det gør jeg. Så længe det føles som om at der er. Sådan en vis form for fremskridt. I det ikke? Ja. Ja. Okay. Øh.

SPEAKER_00

How do difficulty settings impact your enjoyment? Altså som hvis du får mulighed for at kunne ændre i settings.

SPEAKER_01

Øhm. Jamen jeg er sådan. Jeg er notorisk. Øh. Når der er difficulty settings sætter den oftest på sådan. Der plejer jo at være sådan fire. Oftest. Der er sådan. Baby. Hvor du nærmest bare skal gå. Så overlever du. Øh. Og så er der sådan intended. Hvor det sådan. Nå okay. Det er det standard. Så får du til at opleve historien med lidt. Whatever. Og så hard. Og så fucking legendary death. Whatever the fuck. Øhm. Der er meget notorisk at vælge. Jeg er nok sådan den der. Næsten nemmeste. Ja. Øhm. Så jeg tror at jeg ikke er så glad for difficulty settings. Fordi jeg. Jeg tror jeg prioriterer at ville kunne gemmenføre først spillet. Så derfor sætter jeg den lavere end måske hvad jeg ville kunne have lyst til. Hvad jeg synes det kunne være sjovt. Øhm. Og det er sjældent at jeg vil genspille spillet for at prøve det på det svære måde. Så jeg er ikke så glad for det. Ja. Jeg kan godt lide når det er sådan et fixed difficulty. Ja.

SPEAKER_00

Okay. Øh. Har det nogen impact på din immersion i spillet? Hvis du er klar over at der er nogle settings du kunne ændre på.

SPEAKER_01

Har det ikke været for meget smuk. Det har jeg ikke tænkt over før. Altså det har jeg rettet smuk nok. Øhm. Fordi nu sidder jeg og tænker på at det er sådan. Det er jo det der med at når man tager beslutninger om hvilken difficulty det er. Så er det virkelig sådan en slags. Ah shit man jeg vil jo gerne. Jeg vil jo gerne opleve historien og komme igennem spillet og alle de her ting her. Fordi det. Det er jo ligesom det primære. Men. Men kunne det havde været federe med det andet ikke? Ja. Øhm. Jeg tror bare den svarer sådan lidt ja. Ja nok.

05:27 - 05:42 SPEAKER_01

Men sådan jeg ved ikke helt hvordan. Nej okay. Øhm.

SPEAKER_00

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

SPEAKER_01

Fixed. Fixed.

SPEAKER_00

Hvorfor?

SPEAKER_01

Øhm. Så er du tvunget til det. Det er lidt den her tilbage til meget klassiske Dark Souls. Men det er jo. Det kommer til. Øh ja. Jeg skulle lige klare The Witcher på den nemmeste. Så det er to meget forskellige ting. Så det er nok en ting, hvor det bliver så lidt en ærgersting. Og så tror jeg også lidt fedt det der med, at det føles lidt mere som en klar vision fra den, der har lavet spillet. At det er sådan her, det skal stilles. Og så er der nogle, som jeg bruger til at skrive, at alle skal kunne komme igennem det, så du kan tilpasse det. Men jeg kan godt lide ideen om, at det er en meget curated oplevelse. Det her er præcis som jeg har set det skulle være. Det synes jeg er fedt.

SPEAKER_00

Okay, nice. Have you ever quit a game because it was too difficult?

SPEAKER_01

Ja.

SPEAKER_00

Hvorfor?

SPEAKER_01

Første gang jeg spillede Dark Souls 3. Fordi der var det også, jeg havde en masse venner, der spillede det. Jeg spillede det også. Jeg spillede det online. De overtalte mig. Så prøvede jeg også. Og jeg har aldrig rigtig været vant til den type spil. Jeg har ikke spillet så mange af de der 3D-spil heller. Jeg tror, at det eneste rigtige 3D-spil, jeg har spillet på et tidspunkt var Just Cause 3. Den var helt andet. Så havde jeg ikke så meget erfaring med det. Og jeg brugte fire timer på tutorial-bussen, som du skal dræbe for at komme i gang med spillet. Og så fik jeg at vide efter det af mine venner, at selv efterfølgende kommer det til at være boss'er, der blokerer din vej. Så hvis du ikke kan klare dem, så kommer du bare ikke videre, før du kan klare dem. Og det synes jeg, at oplevelsen blev for frustrerende, og jeg synes, at det tog for lang tid. Og det var ikke noget, jeg var interesseret i på det tidspunkt. Og så et par år senere, så spillede jeg nogle andre spil, og så blev jeg overtalt. Nu er jeg hooked.

SPEAKER_00

Okay, fedt. Så, can you describe a time when a game... When a difficult game made you feel frustrated, but still motivated to continue?

SPEAKER_01

Rigtig mange gange i Elden Ring. Ja. Det var mit første Souls-spil der, og jeg synes også, at det var det, jeg lærte mest. 100%, og der var brugt mest tid på boss'erne, specielt i DLC'en og sådan noget. Men jeg kan næsten sige det for alle Souls-spillene, også Sekiro og alt det der. Fordi det er den der følelse af, at okay, det her move fatter jeg bedre nu. Nu kan jeg finde ud af at rulle det move. Og shit, healthbar'en kom helt ned under halv den her gang, kom til fase 2, og faktisk så sejt ud også. Der er også noget visual i det, ikke? Men det var hele tiden den der følelse af, at selvom du var på den samme boss, var der stadigvæk en form for fremskridt. Mm. Så du kunne stadigvæk se sådan lys fra endetunnelen. Mm. Og det var også lidt det samme med Celeste. Celeste var jeg faktisk tæt på at lægge lidt på hylden i meget lang tid.

09:18 - 09:18 SPEAKER_00

Mm.

09:18 - 09:43 SPEAKER_01

Men så var jeg lidt bare motiveret til at komme tilbage til det. Så når man sad og fordybte sig, fordybende sig? Ja. Fordybende sig i det. Ja. Og man ligesom lagde noget tid i det og kunne mærke fremskridtet. Man kom helt sådan lige lidt længere. Man lærte dem lidt mere. Og alt der kom før, det blev nemmere. Mm. Der er det sådan lidt, der er det rigtig fedt. Og så er det tættere du kommer på, at hadfaren bliver lavet, så er det sådan, okay, nu skal jeg klare den i aftenagtigt.

09:43 - 09:44 SPEAKER_00

Mm.

09:44 - 10:05 SPEAKER_01

Nu kan jeg ikke sænke mig, at jeg har brugt den her boss af. Øh, så det synes jeg er en meget, meget mindelig følelse, der kommer med det. Ja. Okay. Spændende.

SPEAKER_00

Øh, og så vil jeg spørge, what role do in-game rewards, som achievements, progression, story advancements, play in motivating you to push through a challenge?

10:13 - 12:09 SPEAKER_01

Altså, prøv lige at få spørgsmålet igen.

SPEAKER_00

What role do in-game rewards, og det kan være achievements, progression, story advancements eller new mechanics, hvad har, hvad for en rolle har det i at motivere dig to push through a challenge?

SPEAKER_01

Ret meget i visse tilfælde. Mm. Storywise, det er jo sådan lidt, det er jo nærmest en god idé. Ja. Ja. Det er jo sådan lidt, det er jo nærmest påkrævet, hvis du vil færdiggøre spillet, ikke? Mm. Øhm. Ej, jeg vil faktisk nok sige, at selvom at historierne har været fede, så har det aldrig været det, der gjorde, at jeg ville dræbe en boss. Jeg tror, at achievements har måske lidt at sige om det. Mm. Jeg tror, nej, men det, nu ved jeg ikke, hvad det næste spørgsmål er, men jeg tror faktisk ikke for mig, at så meget af det ligger nødvendigvis i achievements'ene. Nogle af dem gør. Noget af dem gør. Jeg kan ikke fraskrive det, men jeg tror meget af det ligger i, at jeg synes, det er fedt, at overkomme den her challenge, ligesom af, ikke. Det var også, hvad hedder det, med Hollow Knight. Mm. Der var der sådan en ting, der faktisk motiverede mig til, da jeg fik det anbefalet fra en anden person. Hahaha. Øh, da jeg fik det anbefalet igen til at spille det, og ligesom syntes, det var fedt. Så det, der faktisk fik mig helt til sidst, helt til slut, det var nok primært, at jeg ville sgu igennem Path of Pain. Det var, at jeg vidste, at der var den her super challenge, som bare var sådan, det her, det er svær platforming. Så du fik ikke noget for det, det er bare svært. Ja. Så det er så svært, at vi ikke engang vil give det en achievement. Fordi at vi vil ikke have, at folk skal have det nederen over ikke at kunne få den. Jeg kan ikke huske, om det var det, det var, men jeg har hørt det sådan nogle gange, der spillede. Og det kan motivere mig. Sådan bare det, bare det, at det er svært. Mm. Synes, jeg er det fedeste. Okay. Spændende.

12:09 - 12:10 SPEAKER_00

Can you think of a game that was difficult, but not frustrating? What made it so?

12:17 - 13:28 SPEAKER_01

Og den er jo svær, ikke? Fordi at de fleste af spillende jo, er jo forskellige. Nogen gange. Så det føler jeg meget trivielt, at det kommer ved. Jeg tror ikke rigtigt, at noget kommer udenfor. Men for at sige det, er det så mindst frustrerende, mens man har spillet. Ja, nok enten Celeste eller Elden Ring. Mm. Selvom, jeg var lige ved at sige Sekiro, men det har vist, at bossfightsne fordi jeg synes faktisk, at environmentet var lidt røv at rende rundt i nogle gange. Mm. Øh, Dark Souls 3, den var

ikke så... Difficult, nødvendigvis. Ja, altså. Det kan man lede igennem Elden Ring lidt senere. Nå, men nok Elden Ring eller Celeste, tror jeg. Ja. Jeg tror også

SPEAKER_00

Kan du prøve at pinpointe, hvad det var, der gjorde, at de spil var svære, men ikke frustrerende?

SPEAKER_01

Celeste er nok nemmest. Ja. I Celeste, der var det jo svære platforming challenges. Øh... Så igen, det er lidt den der tilbage til, at det er din egen skyld, hvis det er, ikke? Mm. Det til et eller andet punkt, gør det også lidt mindre frustrerende. Mm. At man ved, det er ens egen skyld, at du dør her. Og så det, der også gør det mindre frustrerende, var, at... Øh... Progression var det her screen by screen. Så du klarer en screen, så er du safe. Mm. Så er det en ny challenge, du ligesom skal overkomme. Så der var ikke så meget fokus på, at du skal kunne det hele eller noget, eller være perfekt til noget. Du skal bare gøre det én gang. Så formede det fucking godt, når du gør det én gang, fordi det var svært. Og ja, der var også et tidspunkt, hvor jeg lagde spillet med, fordi der var en screen, hvor jeg sådan slet ikke... Jeg kunne bare slet ikke klare den. Og så da jeg kom tilbage til spillet og jeg klarer den, så fik jeg kæmpe boost i motivation. Så det ligesom var et fortsæt, ikke? Ja. Men samtidig, så... Så er der nogle af de ting, som var lidt sværere at kontrollere, så det var sådan momentum systemer. Mm. Og det var jo lidt frustrerende, fordi den var sådan lidt mere finig. Mm. Ja. Og i Elden Ring... Så tror jeg, at det der var mest frustrerende, det var, at når... Når det så tyder som en følelsesligt unfair. Mm. Rigtig ofte i de der dungeons, om det var katakomberne eller hero graves... Der synes jeg ikke, at... Det var så meget svært for at være svært, som bossen er. Det var mere sådan... Det er lidt et kryptisk spil, du skal løse med i forhold til, hvor du kan bevæge dig rundt. Og det... Det er faktisk ikke tilbage til det der, at nu er det bare lidt trial and error i sidste ende. Mm. Så det var svært lige at ane med et øjekast, sådan hvad du skulle og sådan noget. Og der var også noget exploration forberedt med. Men enemy placement og sådan noget, det blev sgu forfærdeligt nogle gange.

15:09 - 15:10 SPEAKER_00

Mm.

15:10 - 15:53 SPEAKER_01

Fordi så... Så kom du lige pludselig længere end nogensinde. Og så var der en fucking imp bag en væg, der venter på dig og står sådan her, fucking... Ja. Og laver en eller anden simpel til, kommer du bare one-shotter, ikke? Eller er du inde i den der ene... Katakomber i... Det der ved 7-mode. Ej, det var faktisk lidt spændende. Ja. Hvor det ligner, at du går i loop. Men du går ikke i loop. Du skal bare hele tiden finde ud af, hvor fuck det er, du egentlig skal hen. Og så synes du, hold on, når der er enemy's her, var der ikke en miss her? J

SPEAKER_00

Okay, let's see. Okay, så har vi... Næsten samme spørgsmål, men den vender dig om og siger... When you find something in a game frustrating, would you also consider that difficult?

SPEAKER_01

Okay. Nej. Nej. Det synes jeg er to meget forskellige ting.

15:53 - 15:54 SPEAKER_00

Mm.

15:54 - 17:45 SPEAKER_01

Fordi difficulty... Difficulty synes jeg igen ligger meget på ens egen evne. Mm. Hvor et frustrerende, synes jeg oftest for mig er dukket op, når det føles som om det er ud af mine hænder. Mm. For eksempel, tilbage til den der imp rundt om hjørnet. Ja. Øhm... Jeg ville jo ikke... Aldrig

kunne vide, at den var der. Men mindre jeg er gået forbi der én gang. Mm. Så du ved, der er ikke chancen for, at jeg kan gøre noget sådan... Jo, så kan det være, at jeg har fucking god reflexes, eller jeg kører et tank build, så jeg overlever og sådan noget, men... Men det der initial shock... Og det kan være lidt frustrerende. Og man kan så sige, der er jo også... Igen, der er tilbage til det der med, at der er nok en vision bag det og har været nogle tanker om det. Ja. Spillet skal også bare være lidt fuck dig nogle gange. Ja. Men jeg synes, at der... Jeg synes klart, der er forskel på frustration og det andet. Men ikke for at sige, at man ikke kan blive frustreret over ikke at kunne klare en boss. Men jeg synes klart, at mere ligger i, når det føles, som om det er uden en kontrol.

SPEAKER_00

Mm. Okay. Do you think that the game, eller a game, should adjust its difficulty based on player performance or progress in the game?

SPEAKER_01

Nej. Nej. Det synes jeg ikke. Det er tilbage til det der med visionen. Ja. Det er meget... Jeg kan blive meget purist nogle gange. Mm. Jeg har også en del spørgsmål omkring sådan nogle ting. Og sådan noget med, at hvis jeg ser en film på et andet sprog, så vil jeg selv have set den på et originalt sprog. Mm. Med undertekster. Frem for dubbed. Om det er anime eller serier eller film eller whatever. Eller bøger for den sags skyld. Ikke at jeg kan så mange sprog, at jeg kan læse dem. Helt muligt. Men så prøve at finde den tættest på, ikke? Mm. Men mere for at sige, at sådan... Jeg har meget respekt for dem, der laver dets vision.

17:45 - 17:46 SPEAKER_00

Mm.

17:53 - 17:59 SPEAKER_00

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

17:59 - 18:01 SPEAKER_01

I mean, sure. Det bliver jeg vel... Det bliver den vel nødt til.

SPEAKER_00

Ja, hvordan?

SPEAKER_01

Åh, det er jo desværre lidt det, så... Ja. Fordi det er så ikke... Det er jo ikke så sagt, man kan... Øhm... Nej, jo. Jo, jeg kan komme med et eksempel måske. Ja. Øh. Jeg har jo... Øhm... Idéen med at gøre noget, fordi det er svært, eller fordi det har en eller anden form for flair at gøre det, er noget, der nok altid har tiltalt mig. Øhm. Øh, da jeg så spillede League of Legends rigtig meget. Øhm. Så de karakterer, jeg valgte, var meget med vilje. Nogle, der var meget mekanik-tunge. Øhm. Så det krævede, at du bevægede dine karakterer rigtig godt og placerede dig og brugte din spil ordentligt, for at det var den her karakter, der ligesom var god. Hvor der nogle andre karakterer, som... Øhm... Øhm... Øhm... Er nemmere. Øhm... Øhm... Selvom de måske er nogle bedre karakterer. Ja. Hvis det er, at jeg ikke spillede lige godt nok, så synes jeg stadig, det var sjovt at spille noget, der... Der... Der krævede noget udvikling. Øhm. Frem for noget, der gjorde, at jeg bare valgte. Ja. Og også, da jeg spillede... Øhm... Badminton. Ja. Øhm... Der var jeg rigtig glad for at lære... Øhm... De meget tekniske slag. Så i stedet for, at du ved, bare lære at slå rigtig hårdt og være lidt mere teknisk, så ville jeg gerne lære de svære slag, fordi jeg synes, de var seje. Øhm. Så der var for eksempel et... Noget, som jeg havde rigtig meget succes med, det var... Øhm... Har du selv spillet badminton? Nej. Okay. Ja, jeg har prøvet det, men ikke sådan... Ja, en hurtig rundown. Øhm... En meget, en meget helt almindelig slag, det er noget, der hedder en clear. Øhm... Så er, hvis du sådan... Du spår midt på banen eller helst noget omkring bagerst på banen, så for at give dig selv noget space til at komme tilbage til midten, så

er det en slags slag, der er lidt mere... Så er det noget, du i princippet bare slår bolden så hårdt og så langt, som du kan. Hvor målet er, at du bare holder den i luften så meget som muligt, ikke? Øhm. Så du har noget tid til lige at komme på plads igen. Og det er meget klassisk, at du laver den helt ned bagfra, fordi det er det eneste, du kan. Men jeg har lært så et slag, hvor det var, at hvis du ramte bolden sådan på en vinkel, sådan så du sådan snittede den, i stedet for at slå den lige på, så kunne du stadigvæk bruge lige så meget kraft, og du havde en stor udgangspunkt, hvor du havde en stor udgangspunkt, så du havde en stor udgangspunkt. Du havde stadig kropsbrudet ekstra fucking hårdt, men selve bolden, den fløj kun lige over nævnet, så de her mennesker begynder at bevæge sig bagud, for at gøre klar til et bold, der kommer langt, og lige pludselig så er den foran dem, sådan for at snidde dem. Øhm. Hvis det overhovedet giver mening. Jo, jo, det giver mening. Det giver mening. Øhm. Men sådan nogle slag, de synes jeg bare var fede, selvom de overhovedet ikke er nødvendige for at blive gode til badminton. Ja. Men der var bare lidt noget flære over at kunne, når det var svært, ikke?

SPEAKER_00

Ja. Ja. Jamen så, du er næsten allerede lidt kommet ind på det, men, har at overkomme udfordringer i spil altid været noget, du har følt det samme om, eller har det udviklet sig over tid?

SPEAKER_01

Øhm, udviklet? Uanset. Fordi spil som Hollow Knight og Elden Ring og Dark Souls 3 er spil, som er for mange år tilbage, jeg har aldrig troet, at jeg rigtig skulle spille, og specielt der, inden jeg spillede Dark Souls 3, var jeg rigtig bange for, at det ville blive for svært, og så da jeg spillede det, og det var for svært, så jeg sådan, okay, jeg kommer bare aldrig til det igen. Og så er det kun fordi, jeg så så meget gameplay content fra Elden Ring, at jeg var sådan, fuck, det ser også bare sejt ud. Nu prøver jeg bare at køre det igennem med den største noob-build, jeg kan få fat i, bare for at opleve det, og så var der bare et eller andet undervejs, der bare klikkede, og til sidst var det bare sådan, at nu skal jeg bare have det sejeste, jeg kan få fat i. Fordi jeg lærte ligesom, at det der med bare at spå hovedmuren der, med de der boss, det bare føles så fucking fedt, at lære de der movesets. Og det er klart noget, der først er kommet med årene. Og så bliver man meget nemmere frustreret med, at ikke blive god nok hurtigt nok.

SPEAKER_00

Ja. Okay. Og så, do you think that your willingness to overcome a challenge in a game reflects your willingness to overcome challenges in real life?

SPEAKER_01

Jamen, det tænker jeg selv på. Sådan, mand. Ja, 100 procent. 100 procent. Ja. Men det er sjovt, fordi jeg føler først, at jeg er en god person, og jeg er en god person. Det er sjovt, fordi jeg føler først, at det er kommet efter det var jeg spillede Elden Ring. Fordi jeg føler ikke, at jeg havde det samme drive til at prøve at få noget til at virke før det var jeg, der spillede Elden Ring. Så det var virkelig den grund, hvor jeg så sådan, åh fuck nå, åh fuck nå. Det er, der er et eller andet fedt i, at have så svært ved det her, og så pludselig så klikker den. Og det er jo præcis det samme med programmering. Sådan, det er jo meget sådan en kreativ problemløsning, hvor du sidder sådan, åh fuck mand. Og så kan man, men hvad hvis man, nej det virkede ikke, og så knikker det, og så sidder du bare og tænker, ja. Og det er så meget federe, og man lærer så meget mere fra det, end det er for nogen til at gøre det fra dig, eller spørge fucking chat gbt eller et eller andet. Og den følelse tror jeg først, jeg begyndte at værdsætte, efter jeg spillede Elden Ring for første gang. Okay.

22:52 - 22:55 SPEAKER_00

Fedt. Det var det. Cool mand.