

Å smi fanden i nøtta –
Vidar Thorsby

Februar 3.
2014

Denne masteroppgaven belyser handlingsfriheten til en spiller i PC spillet *Diablo 3*. Et spill kjent for en stor mengde kvantitativ valgfrihet for spilleren å utforske. Jeg undersøker hvor mye valgfrihet spillere faktisk opplever i spillet, begrensninger og påvirkninger i valgfriheten. Hva kan vi lære om å tilrettelegge for valgfrihet i et spill? Studien er basert på kvalitative intervjuer med fire spillere og mine egne erfaringer med spillet.

***En kvalitativ
undersøkelse av
spillerens valgfrihet i
Diablo 3.***

Valgfrihet i dataspill har alltid fasinert meg. Master oppgaven var en anledning til å fordype meg i noe jeg syntes var spennende og viktig.

Denne oppgaven kunne aldri blitt til uten Kristine Jørgensen min veileder, takk for all hjelp og støtte. Lise Krangnes og John-Aksel Haukanes har også hjulpet meg gjennom harde tak i dårlig vært. Dere er treenigheten som holdt meg og denne oppgaven oppe. Jeg vil også takke begge generasjonene på rom 539: *Goe Daga* og *Annekset*.

1. Innledning:	6
1.1. Disposisjon.	7
1.2. Hvorfor er dette spennende og viktig?	7
1.3.1. En kort forklaring av <i>Diablo 3</i>	9
1.3.2 <i>Diablo 3</i> sitt brukergrensesnitt.	9
1.3.3. <i>Diablo 3</i> sin fiktive verden og historiefortelling.	11
1.3.4. Hva spillet går ut på, spillerens rolle.	12
2. Teori:	17
2.1. Elverdal og Aarseth sin analysemodell.	17
2.1.1. <i>Virtuelt rom</i>	17
2.1.2. <i>Eksterntid</i>	18
2.1.3. <i>Intern tid</i>	19
2.1.4. <i>Spiller komposisjon</i>	20
2.1.5. <i>Spiller-relasjon</i>	20
2.1.6. <i>Strid</i>	20
2.1.7. <i>Spill-tillstand</i>	21
2.2. <i>Paida, Ludus</i> og hvor ligger problemstillingen?	21
2.3. Et spill er et system definert av regler:.....	24
2.3.1. Engasjerte spillere i en kunstig konflikt – den magiske sirkelen	26
2.3.2. Konflikten resulterer i et kvantifiserbart utfall.	26
2.3.3 Digitale spill er annerledes enn analoge spill	27
2.3.4. Digitale spill har en umiddelbar, men smal interaktivitet.	28
2.3.5. Digitale spill manipulerer informasjon.	30
2.3.6. Digitale systemer håndterer alle de kompliserte reglene.	30
2.3.7. Kommunikasjon med andre kan foregå i et digitalt nettverk.....	31
2.4. Regler og spillmekanikk.....	31
2.4.1. Viktige regler i de fleste spill: Intern økonomi.....	33
2.4.2. Progresjonsspill og fremtredendespill	34

2.5. Gameplay og spilleren.....	35
2.5.1. Utfordringer og flyt.....	37
2.5.2. Et annet syn på møtet mellom spilleren og spillet.....	38
2.8. <i>Mekanikk, Dynamikk og Estetikk</i>	38
2.8.1. Estetikk spill kan tilby:.....	40
2.9. Diablo 3 og sjanger.....	42
2.9.1. Action-sjangeren.....	43
2.9.2. Rollespill-sjangeren i analoge og elektroniske spill.....	44
2.9.3. Action-rollespill sjangeren.....	46
3. Metode.....	48
3.1. Forberedelser til datainnsamling – kvalitativt intervju.....	49
3.2. Hvordan utføre god forskning? Reliabilitet, validitet og generaliserbarhet.....	52
3.3. Respondenter.....	54
3.4. Anskaffelsen av respondenter.....	55
3.5. Utførelsen av intervjuene.....	56
3.6. Intervjuguide.....	58
3.6.1. «Starte lett».....	59
3.6.2. «Karakteren din».....	60
3.6.3. «Om spillingen i spillet».....	62
3.6.4. «Items».....	64
3.6.5. «Generelt om spillet».....	65
3.7. Bearbeidelse av datamaterialet.....	66
4. Analyse kapittel.....	69
4.1. Rogers inntrykk av spillet:.....	69
4.2. Oles inntrykk av spillet:.....	76
4.3. Tronds inntrykk av spillet:.....	78
4.4. Jonas' inntrykk av spillet:.....	83
4.5. Hva hadde respondentene å si om <i>utfordring</i> og <i>underkastelse</i> ?.....	85

4.6. Hva hadde de å si om spillets <i>oppdagelse</i> ?	90
4.7. Hva hadde de å si om spillets <i>fantasi</i> ?	91
4.8. Hva hadde de å si om spillets <i>uttrykkestetikk</i> ?	92
4.9. Hva hadde de å si om spillets <i>felleskap</i> ?	95
4.10. Hva hadde de å si om spillets <i>konkurranse</i> ?	96
5. Oppsummering.	97
5.1. Konklusjon.	98
5.2. Videre studier	100
Kildehenvisning:	102
Litteratur:	102
Videoer:	104
Spill:	104
Bilder:	105
Nettsider.	105
Vedleg a) Intervju 1	
Vedleg b) Intervju 2	
Vedleg c) Intervju 3	
Vedleg d) Intervju 4	
Vedleg e) Intervjuguide	
Vedleg f) Dysleksiattest	

1. Innledning:

Å *smi fanden i nøtta* er en referanse til historien om gutten som lurte fanden til å krype inn i en nøtt, kjent fra det norske folkeeventyret *Fanden i nøtta*. Skurken i *Diablo*-spillserien er *Diablo*, det spanske ordet for djevelen. Fanden er den mer folkelige og ofte mer inkompetente skikkelsen vi kjenner fra norske folkeeventyr. Jeg sier inkompetent, for karakterene i historiene har ofte en tendens til å lure ham trill rundt. I folkeeventyret blir fanden sittende fast inne i en nøtt før smeden slår den i stykker med en stor slegge. En nøtt kan også brukes som betegnelsen på en gåte, noe det er vanskelig å finne en løsning på. I denne oppgaven ser jeg på valgfrihet, eller illusjonen av valgfrihet, og hva spilleren kan gjøre i dataspillet *Diablo 3*. Spilldesignerene har prøvd å lure fanden inn i et engasjerende spill, men er det så engasjerende? «Hvor mye valgfrihet har spilleren i *Diablo 3*, egentlig? Og hva er denne valgfrihetens begrensninger? Hva er det som påvirker denne valgfriheten?»

Diablo 3 (heretter *D3*) er en spilltittel det er spennende å studere fordi utgiveren *Blizzard* er et kjent navn i spillbransjen, som ofte har vært svært innovative i sine tidligere spillutgivelser. Spill laget av dette selskapet fattet min interesse fordi de tidligere har inspirert mange andre spill i kjølvannet av utgivelsene sine. *D3* lovet svært mye innhold til spilleren: Mange valgmuligheter var en av tingene som ble annonsert i reklamer og på spillets hjemmeside. Spilleren skulle stå fritt til å uttrykke seg ved å finne sin egen måte å spille spillet på inne i spillets verden. Metacritic.com, er en nettside som samler omtaler og regner ut gjennomsnittstallet av flere anmeldelser, de har gitt *D3* 88 av 100 poeng basert på gjennomsnittet av 86 anmeldelser. På den samme nettsiden kan man derimot se en avstemning fra brukere på siden som har gitt et annet resultat. Fra over 8000 stemmer har spillet fått et gjennomsnitt på 3,9 av 10 poeng. Kan dette gapet i bedømmelsen av spillet indikere at spillet kan ha noen iboende problemer? Under min egen spilling av *D3* klarte jeg aldri helt å bestemme meg for hva jeg syntes om spillet. Det virket som det var bra og dårlig på samme tid. I denne oppgaven spør jeg: «Hvor mye valgfrihet har spilleren i *Diablo 3*, egentlig? Og hva er denne valgfrihetens begrensninger? Hva er det som påvirker denne valgfriheten?»

1.1. Disposisjon.

Oppgaven har fem hoveddeler. Del én er en introduksjon hvor jeg presenterer hva oppgaven går ut på og hvor jeg presenterer spillet. I del to introduserer jeg teorier som jeg har nyttet i min analyse. Del tre består av metoden jeg har brukt for å samle inn datamaterialet og mine analytiske valg. Del fire er selve analysen. Den siste delen av oppgaven er viet til min konklusjon.

Forskningsspørsmålet i denne oppgaven plasserer seg innen feltet spillstudier, eller game studies, og jeg vil derfor bruke teori herfra. Selv om dette er en medievitenskaplig oppgave kan man bedrive medieblindet hvis man ikke bruker teori spesifikt for mediet man operere med (Aarseth 2001). For å forstå handlingsfriheten i et spill vil jeg gå nærmere i sømmene på hva et *spill* egentlig er, for å se hvordan de er bygd opp, hvordan de fungerer og hvordan spillet blir formidlet til spilleren/mottakeren/publikum. Et kritisk tilnærming av Salen og Zimmermans *Rules of Play* vil bli brukt som utgangspunkt for å diskutere hva et dataspill er og hvordan spill er bygd opp. Det vil også bli supplert med mer spesifikke teorier der det er relevant.

Datamaterialet jeg vil bruke vil være samlet inn med kvalitative intervjuer at fire personer som spiller *D3*, og min egen spilling av det. Med dette datamaterialet håper jeg å kunne trekke ut noen essenser som kan brukes til å si noe om spillerens valgfrihet i *D3*.

I analysen vil jeg benytte meg av *Mekanikk, dynamikk og estetikk*-modellen. (Heretter *MDE* modellen). *MDE* modellen ser på hvordan man kan lage et spill for å gi spilleren spesifikke grunner til å spille et spill (Hunicke, LeBlanc og Zubeck 2000). Ved hjelp av denne vil vi se hvordan de forskjellige delene av spillet påvirker hverandre og spilleren under spillingen.

1.2. Hvorfor er dette spennende og viktig?

I den klassiske kommunikasjonsmodellen har en avsender et budskap til mottakeren (Gripsrud 2007: 109). I denne oppgaven ser jeg nærmere på hvordan mottakeren forholder seg til budskapet, det er et samspill mellom budskapet og mottakeren jeg mener er unikt for dataspill. Uten en spiller vil ikke et spill fungere. En film vil kunne tolkes på forskjellige måter basert på hvem som ser på. Et spillsystem vil også bli tolket på forskjellige måter av spilleren, men det vil også bli spilt på forskjellige måter. Men hvordan lager du en tilfredsstillende spillopplevelse? I *D3* har utvikleren plassert mange forskjellige elementer inn i spillet som drar spilleren i forskjellige retninger. Med blant annet hjelp fra *MDE* modellen håper jeg å kunne belyse konfliktene som oppstår i møte mellom hva avsenderen håper å sende ut, budskapet som blir presentert og brukeren. I et spill som ser ut til å love mange muligheter, synes jeg det er viktig at avtalen mellom avsender og bruker blir opprettholdt.

Motivasjonspsykologi fokuserer på at alle mennesker har et behov for å kunne velge selv, kjent som autonomi. Vi vil at oppførselen vår skal være bestemt av preferanse og ønsker (Reeve 2009: 145). Følelsen av autonomi svekkes når man føler at man gjør noe ufrivillig på grunn av eksterne faktorer, kun når folk opplever et valg som er meningsfylt, opplever de autonomitet. Et miljø kan enten støtte opp under en persons valgfrihet eller legge føringer på valgfriheten. (Reeve 2009: 146-149). På bakgrunn av menneskets behov for valgfrihet, en følelse av autonomi, synes jeg det er spennende å se nærmere på *Diablo 3*.

Jane McGonigal har en visjon om å gjøre verden bedre ved hjelp av spill (McGonigal 2011: 13-15). Hun mener at spill gjør oss lykkelige og at vi burde spille mer, dette gir gode effekter som vi kan ta oss med inn i resten av hverdagen. Spill gjør oss til bedre mennesker (McGonigal 2001: 28-51). Ved å få en mestringsfølelse av å sakte, men sikkert forstå hvordan du skal komme deg i mål, vil du få en følelse av mestering (McGonigal 2001: 49).

Autonomi er et viktig ord. Det betyr noe for oss som menneske. Ved å gi spilleren av spillene våre mer autonomitet mens han eller hun spiller er vi med på å lage en mer positiv spillopplevelse som brukeren vil kunne ta med seg ut av dataspillet, og dra nytte av i andre

sammenhenger. Derfor mener jeg det er viktig å se nærmere på hvordan man kan lage spill som kan tilrettelegge en følelse av at du selv bestemmer hvordan du vil spille spillet dit, og hvordan du løser problemer du møter i spillet.

1.3.1. En kort forklaring av *Diablo 3*

I de påfølgende avsnittene vil jeg bruke mye terminologi fra *D3*. Dette er ikke akademisk fagterminologi men vil være ord som har sitt opphav i spillverdenens diskurser. Siden jeg forsker på noe som befinner seg inne i spillet vil jeg gjennom hele oppgaven referer til disse ordene, og vil derfor nå gå inn og forklare hvordan spillet ser ut, og kort hva man gjør i spillet. Ting som blir nevnt vil ha relevans senere i oppgaven, og for å gjøre oppgaven mer strukturert vil spillelementer som blir nevnt senere bli introdusert her. For å spille *D3* må man være tilkoblet internett via Blizzard sin *battle.net*-klient. Man må spille spillet online/mens man er på internett.

D3 er et elektronisk spill som finnes til PC og MAC. Spillet er også tilgjengelig på PS3 og X-Box 360, men denne oppgaven tar for seg PC og MAC versjonen. Her vil jeg kort forklare hvordan *D3* ser ut i brukergrensesnittet, spillerens rolle i spillet, hvordan spillet utfolder seg for spilleren og spillets fiktive verden.

1.3.2 *Diablo 3* sitt brukergrensesnitt.

Brukergransenitt er hva spilleren ser i spillet og hvordan spilleren kommuniserer inn. Veldig enkelt forklart er dette hvordan spillet ser og høres ut med dataskjerm og høyttalere. Og hvordan spilleren kommuniserer inn i spillet med mus og tastatur. *Brukergrensesnittet* består hovedsakelig av et utsnitt av spillverdenen som viser karakteren din. Her ser du hvor karakteren din befinner seg i verden, landskapet han kan bevege seg i, og hva som er rundt

deg.

Spilleren vil se karakteren sin isometrisk fra et tredje-persons fugleperspektiv med *karakteren* midt i bildet (Adams og Rollings 2003:37). At det er isometrisk vil her si at verdenen kan tenkes på som et rutenett. Objekter lengre vekk fra kameravinkelen vil bli plassert bak andre, noe som skaper en følelse av dybde. Kulene nederst viser ressursene til spilleren. Den røde kulen til venstre er *helsepoengene* hans. Kulen til høyre viser ressursen han bruker for å betale for *egenskapene* sine med. Den lyse fargen er *ånden* som *munken* bruker som sin ressurs.

Alle handlinger i spillet skjer i sanntid. Det meste av navigasjon er inne i spillet, enten det er menyer eller det å styre karakteren, gjøres ved å trykke med musen. Sammen med noen hurtigtaster på tastaturet utgjør dette spillerens tilgang til spillet. Oppe på venstre side vil man se en oversikt over karakterer som hjelper deg, og et kart over hvor karakteren din befinner deg. På høyre side finner man en klokke og et kart med navn over stedet du befinner deg i for øyeblikket. Under kartet står hva slags *søken* karakteren din holder på med og progresjonen i det. Nederst til høyre kan du kalle opp en meny å se hvem av vennene dine som er logget på inne i spillet. Her kan man gi viktige beskjeder som blir gitt i spillet og anledning til å kommunisere med tekst til andre spillere.



(Skjerm bilde fra spillet: Her ser man bruker grensesnittet og det isometriske perspektivet.)



(Et skjerm bilde fra spillet. Her ser vi hvordan man kan kle på *karakteren utsyr*. Fanen til venstre har alle *statstikkene* til *karakteren*.)

Man kan også åpne opp et inventar for karakteren din. Dette inkluderer alle gjenstandene karakteren din bærer med seg samt en papirdukke versjon av karakteren. Området på denne karakteren markerer hvor man hekter på den forskjellig *utstyr*. En liste med *attributter* gir også oversikt over hva helten din for øyeblikket har.

1.3.3. *Diablo 3* sin fiktive verden og historiefortelling.

Sanctum er verdenen hvor menneskene bor i spillet og dette stedet har i løpet av de to foregående spillene vært en slagmark mellom engler og demoner, med menneskene i midten. Historien fortsetter 20 år etter slutten på *Diablo 2*. *Karakteren* du spiller ankommer en landsby for å etterforske en stjerne som falt ned i nærheten. Dette er starten på en rekk hendelser som driver *karakteren* og historien videre. Det viser seg at du en *Nephalim*, et

tippoldebarn av et avkom mellom en engel og en demon. Dett forklarer dine mektige krefter og evne til å redde verden. Gjennom fire forskjellige byer og landskap kjemper du og dine medhjelpere dere gjennom en uendelig mengde demoner. Målet for historien viser seg å være bekjempingen av *Diablo* før han ødelegger himmelen, hvor englene bor.

Historien drives fram av *søken* som *karakteren* blir tildelt og utfører i løpet av spillet. Et oppdrag spilleren blir presentert med. Mye av verdensbildet blir fortalt via dialog under *søken*. *Karakteren* beveger seg fra kart til kart mens han beveger seg innover i spillet. Alle kartene er tilfeldig generert og du må lete deg fram til slutten. På kartet finnes det ofte også bøker som forteller deg mer om den fiktiv verdenen, og dette kan også gjøres med å prate med *statistkarakterene* i spillet, menneskene i spillet som du ikke styrer. Du kan også få noen av de med deg som kompanjonger.

1.3.4. Hva spillet går ut på, spillerens rolle.

Spilleren velger en *karakter* fra de fem forskjellige *klassene*: *Barbar*, *munk*, *trollmann*, *heksedoktor*, og *demonjeger*. *Barbaren* og *Munken* vil hovedsakelig tåle mye skade, men de må ofte være farlig nær fienden. *Trollmann*, *heksedoktor* og *demonjeger* vil tåle mindre og prøve å holde fienden på avstand mens de sloss. Du må nedkjempe mange *fiender* for å komme deg videre i spillet. Nesten all progresjon i spillet vil være låst til karakteren du spiller, og målet for spilleren er å få en så kraftig *karakter* som mulig. Klarer man å drepe *Diablo* kan man starte spillet på nytt i neste *vanskelighetsgrad*. Spillet har totalt fire framdrivende *vanskelighetsgrader*. Man kan i tillegg velge *monsternivå* mellom 1 og 10 i tillegg til *vanskelighetsgrader*. Dette gjør *fiendene* sterkere men kan gi spilleren bedre belønning. *Karakteren* kan hele tiden besøke steder han har vært tidligere i spillet, enten via en meny utenfor spillet, eller ved hjelp av *stedspunkter*, punkter i spillet hvor *karakteren* kan reise raskt rundt i spillet. Man kan også spille med andre mennesker da *karakterene* deres kjemper sammen.

Karakterprogresjonen kan strekke seg langt lengre enn bare å drepe *Diablo* på vanskeligste vanskelighetsgrad. Spilleren blir belønnet for å gjøre *søken* eller drepe *fiender* med *gull*, *utstyr* og *erfaings-poeng*. Med oppsamling av nok *erfaings-poeng* går spilleren opp ett *karakternivå*. Etter hvert som du går opp høyere *karakternivå* vil flere *ferdigheter* bli tilgjengelig å velge mellom. De fem *klassene* har forskjellige *ferdighetstrær*. Et *ferdighetstre* er et samlebegrep for alle *ferdighetene* som er tilgjengelig å velge for karakteren din. *Ferdigheter* er eksempelvis et spesialangrep som bare *klassen* din kan bruke. Etter hvert kan man også modifisere *ferdigheten* med *runer* som lager forskjellige bi-effekter. Til slutt vil spilleren kunne ha seks *ferdigheter* som kan aktiveres, og tre *passive ferdigheter*. Alle klasser har også en ressurs de bruker til å betale for ferdigheter med. Hvor mye av denne ressursen de har tilgang på, og hvordan du får mer av denne ressursen, varierer også innad i *klassene*.



(Et skjermbilde fra spillet hvor vi kan se spilleren velge mellom *ferdigheter* spilleren vil at *karakteren* skal bruke.)

Hvor flink *karakteren* din er til å kjempe presenteres av forskjellige *attributter*. Disse måler hvor flink *karakteren* er i spillet. De viktigste *attributtene* er de offensive, som øker skaden du gir til fiender, og de deffensive, som hjelper deg å overleve. Mye av spillets progresjon skjer med en gradvis økningen av *attributtene* dine. Denne økningen skjer når du beveger deg mellom *karakternivå* 1 til 60. Etter dette kan man fortsette å fylle opp ytterlige 100 *paragonnivåer*. Disse markerer seg ved at man ikke får flere *ferdigheter* å velge mellom mens man øker de.

Den andre måten å øke *attributtene* til spilleren er å ikle *karakteren* nytt *utstyr*. *Utstyr* vil ofte være magisk og øke *attributtene* ganske kraftig. For å ta på seg utstyret må *karakteren* ha passert ett minimumskrav til *karakternivå*. Spilleren må også ha tilgang til *utstyret*. *Utstyret* blir tilfeldig generert når *fiender* blir drept, og vanskeligere fiender vil kunne generere bedre utstyr.

Fiendene prøver å angripe deg hele veien. Man kan grovt dele de inn i tre forskjellige kategorier. Vanlige *fiender*, *eliter* og *sjefer*. Vanlige fiender er jevnt fordelt utover verdenen og er for det meste ikke et problem. *Eliter* er tøffere versjoner av vanlige *fiender*. I tillegg til å tåle mer kommer alle *elitene* med en tilfeldig *ferdighet* som gjør de til tøffere motstand. Etter hvert som du går opp *vanskelighetsgrad* vil *elitene* ha tilgang på flere *ferdigheter*, helt opp til fire *ferdigheter* på *Inferno*, den høyeste vanskelighetsgraden. *Sjefene* er fiender som markerer slutten på mange forskjellige *søken*. De vil være lik hver gang du møter de, og man kan ikke komme videre i spillet før man har bekjempet de.

I tillegg til å få *utstyr* når man dreper fiender gir det deg også *gull*. *Gull* er valutaen i spilluniverset. *Gull* blir vanligvis brukt til å reparere *utstyr* som er ødelagt eller til å kjøpe nytt *utstyr* og andre små ting i spillets butikk drevet av *statistkarakterene* i spillet. Men det kan

også veksles inn i nytt *utstyr* hos *smeden* og *juvelkutteren* i byen. Spillet har også et *auksjonshus* hvor spilleren kan kjøpe *utstyr* av andre spillere for *gull*. Det finnes også et annet *auksjonshus* i spillet hvor spillere kan kjøpe og selge *utstyr* for ekte penger, ikke en fiktiv penge enhet som finnes i spillet.

Siden all progresjon for *karakteren* ofte måles i *attributter* går mye av spillet etter *karakter nivå 60* ut på å skaffe seg bedre *utstyr*. En strategi for å skaffe seg bedre *utstyr* når man står fast i spillet er å repetitivt bekjempe *fiender* for å skaffe bedre *utstyr*. Dette er populært kjent som å *kverne*. Hvis man etter *karakter nivå 60* bekjemper en gruppe *eliter* vil man få en *Nephalim stabel*, som øker *attributtene gull finn* og *magi finn*. Disse *attributtene* hjelper deg å fortere finne *gull* og *utstyr*. Man kan stable fem *Nephalim stabler* oppå hverandre, samt man kan få disse *attributtene* lagret i *utstyr* som man kan kle på *karakteren*. Dette gjøre det lettere å *kverne*. Som en del av sluttspillet kan man også bygge en *Infernal Machine* som du kan bruke til å lage en *Hellfire Ring*, en svært kraftig gjenstand.



(Et utsnitt av et skjermbilde i spillet.)

Foruten om dette kan man også gjøre et par andre ting i spillet, *fullføring*, *arenakamper* og *hardcore* modus. *Fullføring* er små oppdrag det er mulig å få til i spillet, men de gir ikke spilleren noe igjen, annet en viten om at du har fullført de. Ved å fullføre et kriterium blir man belønnet med en liten fanfare på skjermen. Man kan navigere og se hvem av de 450 *fullføringene* som finnes i spillet man har fullført.

	Level 10	Reach level 10.
	Like Water	Dodge 15 attacks in a row.
	In the Land of Killer Unicorns	Find the hidden level.

(Bilder hentet fra d3.db.com 2013)

I *arenaen* kan man duellere med andre spillere. Det er en måte å teste ut *karakteren* din mot andre spillere. *Hardcore* er en modus du kan aktivere når du lager karakteren din. Hvis du gjør dette vil ikke *karakteren* din komme til live igjen når han dør. Dette krever mye mer av spilleren da man fort kan gå tom for *helsepoeng* i spillet.

2. Teori:

Teorikapitlet, andre del av oppgaven, vil ta for seg teori fra game studies som vil være relevant for analysen. Her vil jeg kikke nærmere på forskjellige definisjoner av spill.

For å finne ut hvordan spilleren kan utøve valgfrihet, må vi se nærmere på hva spill er og hva det impliserer for forståelsen av handlingsmulighet i *D3*. Jeg vil ta utgangspunkt i Salen og Zimmerman definisjon *Rules of Play, Game Design Fundamentals*. Salen og Zimmermans sterke fokus på teori og funksjonalitet.

2.1. Elverdal og Aarseth sin analysemodell.

Før jeg diskuterer hva et spill er, og hvordan *D3* tilbyr spillerne sine handlingsfrihet, vil jeg bruke Elverdam og Aarseths modell for å få en analytisk forståelse. Ved hjelp av den analysemodellen. kan man sammenligne *D3* med spill som kanskje ikke ligner i tematikk, men som har mer til felles enn tematikk, grafikk og sjanger vil indikere (Elverdam og Aarseth 2007:3-7). Denne modellen er delt etter følgende kategorier: Først er det en *metakategori*, en hovedkategori du kan måle spill i. Så følger det *dimensjon*, som er en konkret måte å måle *metakategorien* på. Denne målingen for utfall i en *modus*. Modusene i spillet forklarer hvordan spillet er i en gitt kategori. Kategoriene vil bli forklart fortløpende nedover.

Det burde være mulig å lese denne oppgaven uten selv å spille *D3*. Plasseringen av denne analysen tidligere i opp gaven viste seg å gjøre denne oppgaven mindre forvirrende før resten av teorien presenteres.

2.1.1. Virtuelt rom

<i>Metakategori</i>	<i>Dimensjon</i>	<i>Modus</i>
<i>Virtuelt rom</i>	<i>Perspektiv</i>	<i>Vandrende</i>
	<i>Posisjonering</i>	<i>Relativ</i>
	<i>Miljødynamikk</i>	<i>Fastlåst</i>

Virtuelt rom ser hvordan rommet inne i den fiktive verdenen ser ut. Et *vandrende perspektiv* betyr at kameraet følger spillerens *karakter* inne i spillet. Siden spilleren ikke har tilgang på hele verdenen med en gang vil man kunne utforske det virtuelle rommet ved å bevege karakteren rundt.

Relativ posisjonering tilsier at du ikke har noen faste holdepunkter i spillet, du må alltid relatere ting i forhold til andre ting. For eksempel kan du oppgi at du er utenfor dørene til *New Tristram*. Du vil aldri ha koordinater som stadfester plasseringen din, som med sjakk sitt nummererte rutenett eller breddegrader i den ekte verdenen. Dette henger sammen med hvordan verdenen i spillet alltid er tilfeldig generert hver gang du spiller.

Fastlåst miljødynamikk tilsier at spilleren kan kun forandre på verdenen på spesifikke steder. Det begrenser seg for det meste til å knuse gjenstander som er plassert, senke ned broer over vollgraver eller knuse barrikader som er i veien for deg, men dette er heller unntaket fra reglen. For det meste må spilleren forholde seg til korridorer og markerte ute arealer. Spilleren kontrollerer kun sin egen *karakter* og må interagere med omverdenen gjennom denne (Elverdam og Aarseth 2007 7-8).

2.1.2. Eksterntid

<i>Eksterntid</i>	<i>Representasjon</i>	<i>Arbitrær</i>
	<i>Teleologi</i>	<i>Tvetydig</i>

Eksterntid ser på spillets imitasjon av tid. En *arbitrær representasjon* betyr at spillet ikke oppfører seg som ekte tid. For eksempel vil det være natt og dag, men disse følger ikke den naturlige tiden i virkeligheten. Smeden kan smi et sverd på noen sekunder. Nesten all tiden i spillet er pragmatisk strømlinjeformet for å ikke fjerne fokus fra slåssingen som finner sted.

Telelogi vurderer om spillet har et konkret endepunkt (Elverdam og Aarseth 2007:10-11). Problemet jeg har med dette er at *D3* gir deg en gratulasjon etter at du har bekjempet *Diablo*: «Congratulations! You've defeated *Diablo III*. Greater challenges and epic items await you in Nightmare Difficulty.» Spillerprogresjonen kan fortsette i nærmest det uendelige. Det er vanskelig å si når det er ferdig, og det er *tvetydig*.

Å spørre om telelogi er i *D3* sitt tilfelle tvetydig og det er kanskje ikke det rette spørsmålet å spørre, svaret er i hvert fall tvetydig da spilleren selv kan velge seg et mål han vil nå.

2.1.3. Intern tid

<i>Interntid</i>	<i>Hastighet</i>	<i>Tilstede</i>
	<i>Synkronitet</i>	<i>Tilstede</i>
	<i>Intervallkontroll</i>	<i>Fraværende</i>

Interntid er hvordan spilleren må forholde seg til tid og spillet.

Hastighet er *tilstede*, det vil si spillet forandrer seg selv om spilleren ikke spiller det. *D3* forandrer seg selv om du ikke spiller spillet via oppdateringer, nye versjoner av spillet (som må brukes da spillet spilles på nett.) Dette forekommer ganske sjeldent men har store innvirkninger på spillet. Auksjonshuset forandrer seg kontinuerlig med auksjoner som er tids begrenset (Elverdam og Aarseth 2007:11-12). Alle *fiendene* og *karakterene* spiller samtidig, en tilstedeværende *synkronitet*. Spillet kan ikke pauses mens man spiller, *intervallkontroll* er *fraværende* (Elverdam og Aarseth 2007:11-12). *D3* spilleren må tenke fortløpende mens han eller hun kjemper.

2.1.4. Spiller komposisjon

<i>Spillerkomposisjon</i>	<i>Komposisjon</i>	<i>Enspiller</i>
		<i>Enkelt lag</i>
		<i>Flerspiller</i>

Man spiller i utgangspunktet som *en-spiller*. Man kan hoppe inn i andres spill eller gjøre det mulig for andre å hoppe inn i dit spill, enten venner eller fremmede. *Battle.net* gjør det svært enkelt å finne folk å spille med og det kan også lagre venner som spiller slik at du kan finne de igjen senere. Til slutt kan man duellere mot hverandre og spillet er da et flerspiller-spill når det ikke er noen lag. Denne funksjonen ble lagt til ved en senere anledning (Elverdam og Aarseth 2007:12).

2.1.5. Spiller-relasjon

<i>Spiller-relasjon</i>	<i>Bånd</i>	<i>Statisk</i> (noen ganger <i>dynamisk</i>)
	<i>Evaluering</i>	<i>Begge</i> (<i>individuell</i> og <i>lag</i>)

Spiller-relasjon ser på hvordan forholdet er mellom forskjellige spillere. *Båndet* som ser om de skifter lag mens de spiller, eller om alle alltid samarbeider. Spilleren er alltid forent mot *fiendene* så det kan sies å være *statisk*. Selv om det kan forekomme å være *dynamisk* i arenaen etter hvert som spillere lager midlertidige allianser med hverandre. *Evalueringen* av spillerene skjer både *individuellt* og som *lag*. Når en *fiende* bekjempes blir *gull* og *utstyr* fordelt til alle spillerne og *erfaringspoeng* blir fordelt på alle spillerene som er i nærheten. *Søken* blir belønnet til alle spillerne likt (Elverdam og Aarseth 2007:12-13).

2.1.6. Strid

<i>Strid</i>	<i>Utfordring</i>	<i>Mønstergyldig</i>
	<i>Mål</i>	<i>Relative</i>

Strid ser på hva spilleren spiller i mot. *Utfordringene* i *D3* er tilfeldig generert innenfor et gitt mønster. Alle *sjefene* og *veipunktene* vil alltid være på spesifikke navngitte kart. For eksempel vil *sjefen Butcher* alltid befinne seg i *The Chamber of Suffering*. Dette området vil alltid kun bli nådd fra *The Halls of Agony level 3*, som igjen linker til *The Halls of Agony level 2*. I *The Halls of Agony level 2* vil en også ha et *veipunkt* som du kan reise direkte til (gitt at du har funnet det tidligere i spillet.) Siden *The Chamber of Suffering* er et kart som kun inneholder en *sjef* vil det alltid være likt hver gang du er der. Hvordan *The Halls of Agony level 2* og *3* ser ut vil derimot alltid være tilfeldig, sammen med hvem *monstre* og *eliter* du støter på der. Alle *søken* vil alltid være like. *Utfordringer* er dermed *mønstergyldig* (Elverdam og Aarseth 2007:13-14). *Mål* er hva spilleren prøver å gjøre i spillet. I *D3* er disse *Relative* da du ikke har et fast mål du prøver å få til når du spiller spillet (Elverdam og Aarseth 2007:13-14).

2.1.7. Spill-tillstand

<i>Spilltilstand</i>	<i>Formbar</i>	<i>Uendelig</i>
	<i>Lagringsmulighet</i>	<i>Betinget og ingen</i>

Spilltilstandens spør hvor lenge et spill kan foregå og hvor mye informasjon det husker mens du spiller det. *Formbarhet* spør hvor lenge forandringer i spillet varer, og for *karakteren* er dette *uendelig* mens spilleren går opp i *karakter nivå* (Elverdam og Aarseth 2007:15-16).

Lagringsmulighet spør når og om spilleren kan lagre spillet og hente det opp igjen. For vanlige *karakterer* er dette *betinget* da spilleren kun kan laste inn den nåværende versjonen av *karakteren* sin. Selv om dette gjelder for *hardcore-karakterer* slutter dette å være sant når den *karakteren* dør (Elverdam og Aarseth 2007:15-16).

2.2. *Paida, Ludus* og hvor ligger problemstillingen?

Teorien om *Paida* og *Ludus* kan være et godt utgangspunkt for å snakke om handlingsfrihet og hva som begrenser valgfrihet inne i et spill.

	<i>Paida</i> (Fri form)	<i>Ludus</i> (Regel Bestemt)	<i>Markante Ludus</i> elementer i <i>D3</i>
<i>Agôn</i> (Konkuranse)	Uregulerte atletiske aktiviteter (løpe om kapp, spontan bryting)	Fotball, sjakk, boksing, billiard	Å bekjempe <i>eliter</i> og <i>sjefer</i> , fullføre <i>søken</i> , fullføre en vanskelighetsgrad, bli <i>nivå 60</i> , bli <i>paragon nivå 100</i> , få <i>fullføring</i> , <i>duellering</i> med andre spillere
<i>Alea</i> (Sjanse)	«Elle melle» regler	Vedding, Rulett, Lotteri	<i>Slipp</i> av en magisk <i>gjenstand</i> etter å ha bekjempet en fiende, <i>elites</i> tilfeldige generering av <i>attributter</i> , tilfeldig genererte kart
<i>Mimicry</i> (Simulering)	Masker, forkledninger	Teater	Spille en <i>karakter</i> , sloss på en bestemt måte, reise i den fiktive verdenen
<i>Ilinx</i> (Vertigo)	Å snurre rundt og rundt, ri på hest	Alpint	<i>Hardcore</i> modus? (dette er en måte å spille <i>D3</i> på hvor karakteren kan permanent forsvinne)

(Skjemaet er inspirert av Salen and Zimmerman 2004: 308.)

Teorien om *paida* og *ludus* ble introdusert av Roger Caillois. «*Ludus*» er det latinske ordet for lek eller spill og en *ludisk aktivitet* er mye nærmere spill en bare det å være *leken*. Eksempler er å sprette en ball mot en vegg, eller å kaste en frisbee fram og tilbake. *Ludiske* aktiviteter

forekommer i fire kategorier i en av to forskjellige former (Salen og Zimmerman 2004:301-309).

Hvis man beveger seg nedover i dette skjemaet kan man finne de fire måtene Caillois kategoriserte spill i. Fri form er aktiviteter som tilhører kategorien men som ikke er regelbestemt. Kolonnen etter er eksempler på regelbestemte variasjoner av den samme aktiviteten. *D3* inneholder mange elementer og kan dermed argumenteres for å kunne høre hjemme i alle fire kategorier basert på hvilket element man vektlegger

Paida er aktiviteter som ikke er regelbundne og er i en fri form, mens *ludus* er de samme aktivitetene satt i en regelbestemt form. *Agôn* er aktiviteter av konkurranse. *Alea* er sjansebaserte aktiviteter. *Mimicry* er simulerende aktiviteter. *Ilinx* er fysiske og sanselige opplevelser som kan påvirke oppfatningsevnen og skape et øyeblikk med panikk. (Eksempler kan sees i skjemaet.) Dette systemet har en svakhet. Aktiviteter kan ofte falle innunder flere flere *ludiske aktiviteter* på en gang. (Salen and Zimmerman 2004: 307-309). *D3* kan godt plasseres under alle fire kategoriene *Agôn*, *Alea*, *Mimicry* og *Ilinx*. Dette kan potensielt skape problemer for spilleren at disse tingene kan overlappe og forstyrre hverandre, eller det kan være en styrke.

Agôn, konkurranseaspektene av spillet er de som dominerer mest, med mange konkrete mål spilleren kan fullføre, dersom han bestemmer seg for det. Man skal bekjempe *fiender*, klare *vanskelighetsgrader*, gå opp i *karakternivå*, skaffe utstyr, etc. Det er vanskelig å sette et konkret formål som spilleren skal gjøre i *D3* da dette ofte er selvbestemt eller føles intuitivt. Slik sett kan man si at *agôn* elementet helt klart er sterkt tilstede, men å si det er et spill om kun *agôn* er ikke forsvarlig

Alea, sjanseslementer, er også tilstedt. Siden *utstyr* er tilfeldig generert kan man sammenligne det å drepe fiender som å spille på rulett, man håper at man vil få en god avkastning. Hvis man får bra *utstyr* kan man bruke dette til å prøve å bekjempe vanskeligere *fiender*. Når alle kartene er tilfeldig generert, og det er tilfeldig hvilke *ferdigheter elitene* har håper man ikke på farlige kombinasjoner. Spesielt elitene på *vanskelighetsgrad* fire, *inferno*, kan være ille da

disse har fire *ferdigheter* hver. (Man kan også ønske vanskelige kombinasjoner hvis man liker utfordringen.)

Man kan si at *D3* er et spill om *mimicry*, simulering. Man går inn og spiller en karakter i et fiktivt univers. *Karakterene* og *ferdighetene* har sine egne navn, animasjon og kommer fra en distinkt kultur. Dette er med på å berike den fiktive verdenen spillet tar sted i (Juul 2005 156-159). De fleste tingene man ser i spillet har også en dualistisk natur. Et sverd er et sverd, men det er også et sett *statistikker* karakteren får når sverdet brukes i kamp. Det vil være vanskelig å skille det fiktive og det effektene objektene i spillet har fra hverandre (Juul 2005:162). Slik sett kan man si at spilleren av *D3* kan ta på seg en rolle når han spiller.

Ilinx, vertigo, kan sies å være vanskelig å finne i spillet da dette er fysiske og sanselige opplevelser som kan ødelegge oppfatningsevnen og skape et øyeblikk med panikk (Salen and Zimmerman 2004:307-309). Men kanskje den raske handlingen i spillet vil kunne skape et øyeblikk med panikk. Å spille i *hardcore* modus må kunne si og påkalle stress i situasjoner hvor *karakteren* er i ferd med å bli permanent borte.

Så langt har vi sett på de fire kategoriene av regelbundet *ludiske* aktiviteter. *Game play* er handlingsrommet som befinner seg inne i de regelbunde ludiske aktivitetene. *Game play* kan kun forekomme inne i spill (Salen and Zimmerman 2004:309-310). Når jeg spør hvor mye handlingsfrihet spilleren har i *D3* er det innenfor rammene av *gameplayet*. Altså rommet for handling som finnes inne i spill systemet (Salen and Zimmerman 2004:309-310).

Dette handlingsrommet vil være preget av konkurranse, sjanse, simulering, kanskje vertigo, alle ting som alle er med på å påvirke *gameplayet*. Jeg har spisset problemstillingen mer ved å vise hvor muligheten for handlingsrommet ligger. Men Caillois sitt oppsett er for diffust. Det trengs en spissere og skarpere definisjon av spill for å snakke om *D3*.

2.3. Et spill er et system definert av regler:

I følge Salen og Zimmerman er et spill et system definert av regler. Spillere deltar gjennom en kunstig konflikt, hvor resultatet av konflikten er et målbart utfall (Salen og Zimmerman 2004:79-83). Salen og Zimmerman sin gjennomgang av hva et spill er vil gi et godt redskap for å analysere senere. De snakker her om spill generelt, og ikke spesifikt for elektroniske spill som vi vil gå nærmere inn på. Jeg vil nå kikke nærmere på reglene i et spill, inkludert spillmekanikk, viktige regler i de fleste spill, intern økonomi og virtuel økonomi. Deretter vil jeg se på den kunstige konflikten, og hvordan denne konflikten resulterer i et målbart utfall.

Her må jeg utgreie om en varierende bruk av terminologien regler og mekanikker blant forskjellige teoretikere som jeg vil bruke i denne oppgaven. For eksempel Adams og Dormans som definerer regler som instruksjoner som blir gitt til spilleren. Spillmekanikker defineres der som alt som alle de små tingene som sørger for at spillet oppfører seg som det gjør og regler blir instruksjoner som blir gitt til spilleren (Adams og Dormans 2012:3-4). I oppgaven vil min defenisjon av regler gjelde hvordan systemet fungerer. Mekanikker og spillmekanikker defineres for nå som tingene spilleren kan aktivere eller påvirke inne i spillet via musen og tastaturet, og ikke om hvordan spesifikke regler fungerer inne i spillet.

Juul sier at et spill defineres av reglene i spillet, og ikke nødvendigvis de fysiske komponentene som sjakkbrikker og spillebrett. Man kan dermed flytte et spill fra et medium til et annet uten å forandre spillets essens. Sjakk over to datamaskiner i et nettverk er det samme spillet som sjakk med fysiske brikker (Juul 2005:48-52). Det må sies at elektroniske spill består av koding av softwaren bare for å i det hele tatt fungere. *D3* kunne i teorien blitt spilt i et annet medium, men alle de små fortløpende kalkulasjonene spillet bygger på sørger for at spillet er umulig å spille på andre måter enn via en form for maskin. Dette betyr også at vi kan se på *D3* ut ifra spillets regler uavhengig av om disse overholdes av en datamaskin.

Et system er en rekke deler som former en helhet. Det består av fire komponenter som lager systemet. Objektene som er en del av systemet. Attributtene disse objektene har. Det interne forholdet mellom disse objektene. Og til slutt konteksten som omringer systemet (Salen og Zimmerman 2004:49-55).

2.3.1. Engasjerte spillere i en kunstig konflikt – den magiske sirkelen

Konflikten i et spill er et resultat av en kunstig kamp. Du prøver å skyve utfallet av kampen din i en retning som du er interessert i (Salen og Zimmerman:74-80). Som regel er det vanskeligere å få et positivt utfall enn et negativt utfall, så dette representerer en utfordring for spilleren (Juul 2005:56). I *D3* handler utfordringen stort sett om å få progresjon i spillet.

Salen og Zimmerman bruker Huizingas konsept om den magiske sirkelen til å forklare hva de mener med en kunstig konflikt. I denne metaforen kan man bevege seg inn i den magiske sirkelen. Inne i sirkelen er man engasjert i konflikten spillet omhandler. Denne konflikten er ikke en ekte konflikt. Den vil sjeldent ha konsekvenser utover at deltageren(e) er engasjert i konfliktens utfall. Konflikten spillet representerer kan kun fungere hvis spillerene forholder seg til reglene i spillet. Hvis man ikke følger reglene i spillet, eller man et likgyldig til hvordan konflikten utarter seg er man ikke inn i den magiske sirkelen. På insiden av sirkelen er ukete ting ekte. (Salen Zimmerman 2004: 93-96). På insiden av spillet aksepterer man spillets regler uavhengig av fiksjonen. *Statestikkene* til *karakteren* har kun betydning i konteksten av å komme seg videre i spillet. Å trå på innsiden av den magiske sirkelen betyr å ha en grunn til å være engasjert den kunstige konflikten.

2.3.2. Konflikten resulterer i et kvantifiserbart utfall.

Det holder ikke å bare ha et system definert av regler og spillere som deltar gjennom en kunstig konflikt. Man må også ha et målbart utfall når spillet er ferdig spilt. Spillerne vil kunne rangeres, enten i plassering, med et tallsystem eller med et ja/nei spørsmål om du nådde målet med spillet. Et målbart utfall er ofte det som skiller spill fra lignende aktiviteter (Salen og Zimmerman 2004:80).

Spill som *Sim City* (Infogrames Entertainment, SA 1989) er også vanskelige å klassifisere siden de sjeldent munner ut i et godt kvantifiserbart mål, og vil falle utenfor definisjonen til Salen og Zimmerman (Salen og Zimmerman 2004:83). *D3* har helt klart delmål som spilleren vedlegger verdier som diskutert under diskusjonen av konkurranseelementer, agôn (Salen og Zimmerman 2004:307-309). Men ingen av disse elementene er en fullstendig spilltilstand hvor spillet er fullført som vi så i Eleverdam og Aarseths analyse (Elverdam og Aarseth 2007:13-14). Etersom *Sim City* (Infogrames Entertainment, SA 1989) blir også plassert på siden av hva et spill er av Juul (Juul 2005:43 og 47). Han sier at et spill som ligger i grenseland i definisjonen ikke er et problem så lenge man forstår hvorfor og hvordan et spill ligger i grenseland (Juul 2005:28).

For å oppsumere Salen og Zimmerman sin definisjon: Et spill et system hvor spillerene engasjerer seg i en kunstig konflikt, definert av regler som resulterer i et målbart utfall (Salen og Zimmerman 2004:80). Men denne definisjonen gjelder kun analoge spill, digitale spill vil være annerledes. Man kan ikke lese seg til når spillet slutter før man opplever det. I *D3* følger det ikke med en instruksjons manual for forklarer spillerne reglene, de blir kastet inn i situasjonen. Spilleren kan ha en viss formening og hva de skal gjøre i spillet basert på tidligere erfaringer med lignende spill, og spillet dytter deg i bestemte retninger. Dette er bare en liten del av forskjellen mellom analoge og digitale spill. Salen og Zimmerman tilrettelegger digitale spill kvaliteter som skiller de fra analoge spill.

2.3.3 Digitale spill er annerledes enn analoge spill

Salen og Zimmerman tillegger digitale spill fire egenskaper som gjør de annerledes fra analoge spill.

- 1: Digitale spill har en umiddelbar, men smal interaktivitet.
 - 2: Digitale spill kan manipulere informasjon.
 - 3: Digitale spill er kompliserte systemer der reglene blir håndtert automatisk.
 - 4: Kommunikasjon med andre kan foregå i et digitalt nettverk.
- (Salen og Zimmerman 2004:91).

2.3.4. Digitale spill har en umiddelbar, men smal interaktivitet.

Uavhengig av den spillplattformen som et digital spill spilles på, vil interaktiviteten være begrenset av datamaskinen du bruker. Til tross for at digitale spill på forskjellige plattformer er allsidige og tilbyr en rekke med forskjellige opplevelser, så vil disse mulighetene alltid være begrenset av hva du kan kommunisere inn og ut (Salen og Zimmerman 2004:87). Vi kan se umiddelbarheten i responsen av spillet. Dette er kanskje spesielt sentralt i *D3* da spillet beveger seg i sanntid. Men denne opplevelsen er begrenset av musen og tastaturet man kommuniserer inn med, samt informasjonen spilleren får gjennom dataskjermen og høytalerne.

Interaktivitet er enda et ord som betyr mye, og brukes vidt. Salen og Zimmerman angriper definisjonen av interaktivitet ved å dele den opp i forskjellige former for interaktivitet. Den første, *kognitiv interaktivitet* er en psykologisk, intellektuell og følelsesmessig interaksjon med objektet (Salen og Zimmerman 2004:58-60). Man kan trekke linjer til resepsjonsteknikk hvor leseren av teksten er en aktiv meningsprodusent i møte med teksten, den fortolkende delen av leseren er viktig (Gripsrud 2007:63-64). *Cultural Studies* også ser på hvordan leseren an en tekst (i utvidet forstand) vil kunne tolke teksten på en egen måte. Teksten vil være kodet fra avsenderen på en bestemt måte. Leserens tolkning av teksten vil være kodet, være litt enig med den eller tolke den på sin egen måte, kjent som *dominerende, forhandlet* eller *opposisjonell* lesning av teksten (Gripsrud 2007:65-67). *D3* består av to komponenter: Spillet fiksjon og fiksjonelle verden på den ene siden og spillets regler på den andre siden. Disse dualistiske polene interagerer med hverandre, krangler om leseren og komplementerer hverandre (Juul 2005:163). Leserens tolkning av teksten ville både vært en tolkning av spillets fiksjon, og en tolkning av spillets regler.

Hvis vi tilegner iden om en *dominerende* lesning av teksten kan det hende vi feilbrukerbruker en teori fra et mediefelt på et annet media (Aarseth 2001). Hva ville det betydd at et spill har

en *dominerende lesning*? Spilleren vil ofte finne sin egen måte å spille på. Hvis den *dominerende måten* å lese spillet på er alle tolkninger av spillet ved hjelp av sin egen spillestil så er det ingen *opposisjonell* lesning. Å bruke iden om *dominerende lesning* på noe som er designet for allsidig tolkning fungerer ikke, hva er en *opposisjonell* tolkning? Det er ikke et uttrykk å bruke om spill på en funksjonell måte.

Funksjonell interaktivitet er en form for interaktivitet som handler om funksjonalitet, der en interagerer med systemets «materielle» komponenter. Dette handler for eksempel om knappenes responstid og tekstens lesbarhet (Salen og Zimmerman 2004:59). Det vil være funksjonell interaktivitet man bedriver for å kunne fortelle spillet hva *karakteren* din skal gjøre, og få tilbake melding på hva som skjer i spillet.

Eksplisitt interaktivitet handler om spillerens deltakelse med designede valg og prosedyrer i spillet. Å trykke på hyperlinker i en artikkel, bevege seg innenfor reglene av et brettspill eller å styre styre en karakter i et dataspill (Salen og Zimmerman 2004:60). Eksplisitt interaktivitet vil være å spille *D3* som et spill. Merk at man samtidig driver kognitiv og funksjonell interaktivitet som en nødvendighet for å få til eksplisitt interaktivitet. Når Salen og Zimmermann sier at spill har *smal interaktivitet* er det *eksplisitt interaktivitet* de snakker om: Spillerens deltagelse i en designet situasjon. Man kan ikke spille *D3* uten å prøve å gjøre *karakteren* sterkere og *bekjempe* fiender, for det er slik det er designet.

Interaktivitet med objektets kultur er den siste formen for interaktivitet Salen og Zimmerman nevner. Dette er interaktivitet hvor du prøver å interagere med objektets kultur i en ny kontekst som ikke er diskutert tidligere (Salen og Zimmerman 2004:60). For eksempel kan man skrive en kort novelle om *karakteren* din sin romanse med noen av *statistkarakterene*, eller spekulere i legningen til *Diablo* eller hva som ville skjedd om du plasserte monstrene inn i et annet fiksjonelt univers.

2.3.5. Digitale spill manipulerer informasjon.

Selv om digitale spill ofte gir deg tilbakemelding om hva som foregår både med bilde og lyd er det veldig mye informasjon spillet holder tilbake. Når man spiller analoge spill, som for eksempel et brettspill, er man avhengig av at noen av spillerne kan reglene og holder de andre spillerne informerte med hva som foregår. Når man passerer start i *Monopol* må noen fysisk gi spilleren penger fra spillets bank. Dette er ikke nødvendig i et digitalt spill. Et digitalt spill husker alle reglene som styrer spillet og overholder dem. Når du passerer start for første gang kan spillet stoppe opp og forklare spilleren at siden hun har fullført en hel runde på *Monopol*-brettet har du nå fortjent å få penger fra banken. At det i et skytespill finnes en hemmelig dør vet man ikke før man finner den. At spillet kan ha skjulte egenskaper er unikt for digitale spill (Salen og Zimmerman 2004:88). *D3* forklarer ikke spilleren reglene, spillet tilrettelegger heller for at spilleren blir introdusert for de gradvis. Analoge spill kan også skjule informasjon, ved at man trekker et ukjent kort i monopol for eksempel. Digitale spill gjør dette mye bedre og har større potensiale for å gjøre det.

2.3.6. Digitale systemer håndterer alle de kompliserte reglene.

I digitale spill, sørger datamaskinefor at alle reglene blir fulgt fortløpende. Dette vil blant annet involvere at spillets software vil kunne gjøre utregninger som skjer mye raskere enn hvis man hadde spilt et analogt spill. Spilleren vil heller ikke kunne bevege seg utenfor rammene av spillets regler (Salen og Zimmerman 2004:88-89). Dette tillater *D3* å ha et sett med veldig kompliserte regler, for eksempel muligheten for karakteren og fiendene å ha så mange forskjellige *attributter* som hele tiden regnes ut hvor mye skade *karakteren* tar og hvor mye skade *karakteren* gir. Også alle de tilfeldig genererte kartene, *fiendene* og generering av gevinster etter en bekjempet *fiende*.

2.3.7. Kommunikasjon med andre kan foregå i et digitalt nettverk.

Ettersom digital teknologi i dag i all hovedsak er knyttet sammen over internett, gir digitale spill en potensiell mulighet til å kommunisere med andre deltagere over store avstander i ett nettverk man ikke har under analog spilling. Man kan kommunisere ved hjelp av tekstbeskjeder eller snakke over mikrofon. Bare hvordan man spiller kan være med på å kommunisere mye informasjon i spillet, selv uten tale eller tekst (Salen og Zimmerman 2004: 89). *Battle.net* kobler alle *D3* spillerne opp mot hverandre hvor kommunikasjonen er lett og effektiv å formidle.

Nå har jeg presentert hva et digitalt spill er. Det er fortsatt mange aspekter ved spill som står ukommentert. Jeg vil nå se nærmere på hva reglene i et spill er.

2.4. Regler og spillmekanikk

Det er viktig å skille det terminologiske mellom *regel* og *spillmekanikk* slik jeg vil bruke ordene i denne oppgaven: Spillmekanikk er et ord som brukes av svært mange, men med mange definisjoner. Sicart lister opp sju tidligere definisjoner på hva en spillmekanikk er. Selv begrenser han definisjonen av spillmekanikker til ting spilleren kan aktivere inne i spillet. Deretter deler han det inn i *kjernemekanikker*, *primærmekanikker* og *sekundærmekanikker* (Sicart 2008).

Kjernemekanikker er handlinger som blir utført av spilleren gjentatte ganger for å nå tilstanden hvor spillet er over. *Kjernemekanikker* er de funksjonene man oftest utfører med spillkontrollen, mus og tastatur i *D3*. I spill som ikke har noe punkt hvor spillet er ferdig, er kjernemekanikkene de viktigste mekanikkene i et spill som får deg videre (Sicart 2008). Under *Agôn* identifiserte jeg sannsynlige potensielle mål en spiller kan sette seg i spillet. I *D3* vil kjernemekanikkene være bekjemping av *fiender*, samt fullføring av *søken*. Her vil dette

være tastene en til fire, samt musetastene, hvor du lagrer de utvalgte *ferdigheten* samt bevegelsen du gjør med musepekeren.

Primærmekanikker er mekanikker som spilleren kan gjøre som hjelper han eller henne med å komme videre i spillet, men som ikke er like viktige som kjernemekanikkene (Sicart 2008). I D3 kan dette være anskaffelsen av *utstyr*. Selv om det å skaffe seg nytt *utstyr* og å ta på seg dette er viktig i spillet, så forekommer det ikke like ofte som alle slåssingen vi definerte under *kjernemekanikker*. Slik sett kan man definere å selge eller å kjøpe *utstyr* på *auksjonshusene* som kjernemekanikk da dette kan skaffe deg *utstyr* som får deg videre i spillet.

Sekundærmekanikker er andre mekanikker som definerer handlinger spilleren kan gjøre, men som ikke driver spillet videre (Sicart 2008). I D3 kan dette være ting som å snakke med *statistkarakterer*, eller å fargelegge *utstyret* sitt i en spesifikk farge.

Til slutt introduserer Sicart mekanikker som man setter sammen til å lage en mer komplisert mekanikk kalt *sammensatte mekanikker*. *Sammensatte mekanikker* er når spillet forandrer kontrollene sine for å gjøre noe det vanligvis ikke ville gjort (Sicart 2008). Hvis det kom en sekvens i D3 hvor man skulle kjøre en båt istedenfor å slåss ville dette vært et eksempel på en *sammensatt mekanikk*. Man kan kanskje gruppere det å navigere seg rundt på *auksjonshusene sine menyer* som en *sammensatt mekanikk* for å kjøpe og selge. D3 holder seg så asketisk til *kjernemekanikken* at dette ikke forekommer så ofte.

Min tidligere nøling når det gjelder å plassere dette spillet under Elverdam og Aarseth sin oppstyking av spillet om hva som er målet og når spillet er slutt får en ringvirkning når vi beveger oss lengre inn i Sicarts definisjon (Elverdam og Aarseth 2007). Sicarts definisjon av primær- og sekundærmekanikker bygger på et prinsipp han kaller den *ideelle spilleren*. Den *ideelle spilleren* er en som spiller spillet slik designteamet forutså (Sicart 2008). Her lager det mening å trekke en linje mellom den ideelle spilleren og konseptet om en *dominerende lesning* av teksten. Den *ideelle spilleren* er fortsatt et veldig vidt begrep som dekker all

spilling som bruker *kjernemekanikker*. Vi kan si at en spiller som ikke kjemper med *fiender* men kun selger og kjøper gjenstander på *auksjonshuset* ville vært en forhandler eller opposisjonell lesning (Gripsrud 2007:65-67).

2.4.1. Viktige regler i de fleste spill: Intern økonomi

Adams og Dormans har identifisert forskjellige grupperinger av regler de mener er sentralt i de fleste spill. Jeg vil se på intern økonomi som jeg mener er sentralt for denne oppgaven (Adams og Dormans 2012:3-4).

Intern økonomi er en betegnelse for hvordan reglene i et spill henger sammen. Vanligvis blir økonomi brukt som et system for hvordan varer er produsert, forbrukes og vekslet i målbare størrelser. Den interne økonomien i et spill derimot inkluderer alle former for ressurser som ikke brukes i det virkelige liv. I et førstepersons skytespill (heretter FPS) vil man for eksempel ikke ha penger, men man vil ha ammunisjon til de forskjellige våpnene. De forskjellige våpnene i et FPS spill vil gi forskjellig skade. Mange av reglene i spill kan summeres opp som tallverdier satt i et system (Adam og Dromans 2012:59).

All økonomi forholder seg til tid og flyten av ressurser. Ressurser her betyr alle konsepter som har en kvantifiserbar verdi i spillet. De fleste ting som spilleren kan plukke opp, samle inn, angripe, ødelegge, skade etc. er antageligvis en ressurs i spillet, men ikke alle ressurser er under spillerens kontroll. Ikke alt er en ressurs, veggene og områdene spilleren beveger seg i for eksempel er bare en del av miljøet spillingen foregår i. Ressurser kan være håndgripelige ressurser eller immaterielle ressurser. Håndgripelige ressurser er ressurser som har en fysisk proporsjon i spillverdenen og som vil være på et bestemt punkt. Enten må man plukke dem opp på et spesifikt sted, eller de vil være begrenset på en geografisk måte. Immaterielle ressurser har ikke noen fysisk proporsjon i spillverdenen. De vil bli presentert på en annen måte som for eksempel ved et tall. Hvis en spiller plukker opp håndgripelig *gull* som ligger på bakken vil dette bare forandres til en immateriell mengde *gull* som legger seg til spillerens *gullsum*. Resurser er også enten abstrakte eller konkrete. De vi har nevnt hittil er konkrete

ressurser, men Adam og Dormans nevner også abstrakte ting som for eksempel strategisk plassering på et sjakkbrett som en potensiell abstrakt ressurs (Adam og Dromans 2012:60-61).

Den interne økonomien i et spill består av fire forskjellige funksjoner: *Kilder*, *sluk*, *konverterer* og *vekslere*. En *kilde* produserer en ressurs ut fra ingenting. *Sluk* er det motsatte av en kilde. Det vil fjerne en mengde som holder i en enhet. *Konvertererne* tillater deg å konvertere en immateriell ressurs for en materiell ressurs eller motsatt. *Vekslere* er mekanikker som flytter en ressurs fra en enhet til en annen enhet, og en motsatt ressurs tilbake der den første var. Ikke noe blir tapt eller laget (Adam og Dormans 2012:61-62).

Ut fra hvordan man bygger opp den økonomiske strukturen kan man påvirke spillet veldig. Man kan bygge opp strukturen for å gi negativ tilbakemelding til spilleren. Etter hvert som spilleren gjør det bedre vil spillet gi mindre gevinst tilbake, dette vil skape en bedre balanse mellom spilleren og mostanden i spillet. Alternativt kan spillet gi positiv tilbakemeldinger, her vil spillet bli lettere for spilleren etter hvert som han gjør det bedre (Adam og Dormans 2012: 62-68).

2.4.2. Progresjonspill og fremtredendespill

Man kan dele spill inn i to kategorier, progresjons spill og fremtredende spill. Et progresjonspill er et spill hvor de riktige løsningene for å komme videre i spillet alltid er de samme hver gang man spiller spillet. Et fremtredende spill er et spill hvor det finnes mange løsninger på problemer i spillet (Juul 2005: 73-82).

Eventyr spillet *Den lengste reisen* (Funcom 1999) er et eksempel på et *progresjonspill*, får å løse konflikten i spillet er det bare et spesifikt sett med forutbestemte handlinger du må ta i bruk for å løse spillet. Spillet vil alltid være likt hver gang. Et spill som *Sim City* (Infogrames

Entertainment, SA 1989) er et *fremmtredendespill* som forandrer seg etter hvordan du spiller det, hvilken foregående hendelser so har skjedd i spillet og andre tilfeldig genererte handlinger. D3 er i katgorien *fremmtredendespill*

Et fremtredende spill med mange forskjellige tilstander spillet kan være i, omtales som et spill med mye mulighetsrom. Hvis mulighetsrom har en vid form er det mange tilstander som kan bli nådd fra den nåværende tilstanden. Dette er også spill hvor man har mange muligheter. Hvis mulighetsrommet har en dyp form er det mange forskjellige tilstander som kan bli nådd etter mange følgende valg (Adam og Dormans 2012:26). Adam og Dormans opererer også med en mykere overgang mellom hva som er et fremtredende spill og hva som er et progresjonsspill enn Juul. Spill som ligger nærmere progresjonsspill gir designeren av spillet mer kontroll til å presentere og forklare en designet historie. Det er også disse spillene som har et dypt mulighetsrom (Adam og Dormans 2012:37-38).

Man bruker intern økonomi til å lage et større mulighetsrom. For det første, dersom enkelte kombinasjoner av ferdigheter og gjenstander er bedre en andre, og spesielt i online-rollespill, så vil spillerne fort identifisere og dele denne informasjonen, og mange vil ende opp med å spille på en veldig lik måte. For det andre burde den interne økonomien være stor nok til at man ikke kan utforske alt over en kort periode. For det tredje burde man prøve å designe spill slik at spillere kan bruke forskjellige strategier for å fullføre dem (Adam og Dormans 2012:75-76).

2.5. Gameplay og spilleren.

Jeg har nå snakket mer i detalj om hva et spill er og kan nå gå mer i detalj å snakke om gameplay enn det jeg gjorde tidligere. Gameplay ofte blir ofte brukt til å beskrive den dynamiske delen av spillet. Det er ikke reglene i seg selv, men møtet mellom spilleren og reglene (Juul 2005: 83). I følge Juul er gameplay resultatet av:

1: Reglene i spillet.

2: Spillerens forståelse av reglene. Spillerne leter etter funksjonelle strategier i det framtrede regelsystemet.

3: Spillerens kompetanse, repertoar av strategier og preferanse.

(Juul 2005: 91).

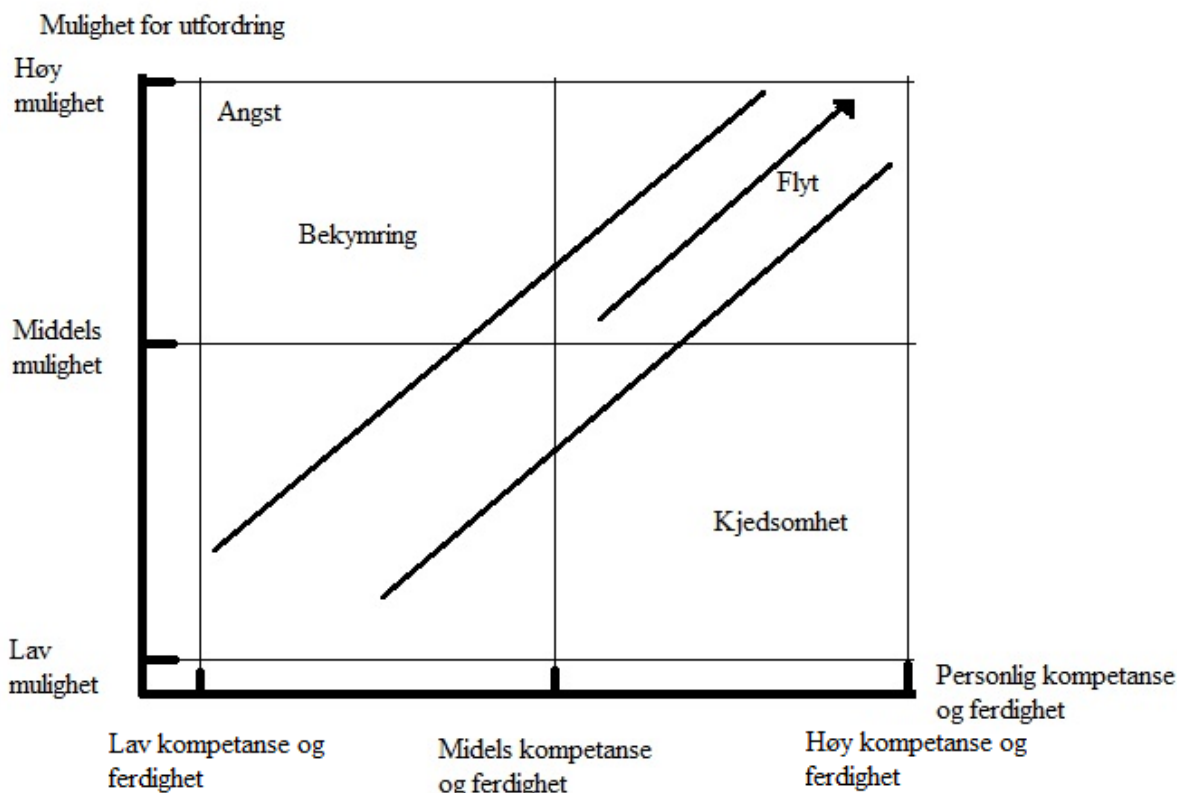
Spilldesign handler om å lage regler i spillet. Disse reglene må gi spilleren muligheten til å bruke strategier som er underholdende å spille. (Juul 2005:91) Når spilleren spiller *D3* navigerer han seg rundt i spillet som sakte gir en forståelse av reglene i spillet. Dette vil være en læringskurve av læring og feiling. Etter hvert vil spilleren få en oversikt over hvem strategier som fungerer i spillet og hvem strategier som ikke fungerer. Med en bedre forståelse av reglene vil spilleren skjønne hva som er de beste strategiene. Etter å skjønne hva som er de beste strategiene kan disse bli begrenset av spillerens evne til å utføre disse strategiene. Hvor forståelse for strategi og evne til å utføre strategiene gir spiller muligheter er det spillerens preferanse blant disse mulighetene som avgjør hvordan spillet blir spilt (Juul 2005:96-103).

Hvor godt man kan utføre taktikker vil variere fra gode til dårlige spillere. Etter hvert som man kommer lengre inn i spillet må man ta i bruk mer avanserte taktikker. Hvis spillet er bygd pedagogisk nok til å lære spilleren de avanserte taktikkene innen han kommer så langt vil spilleren stå fast. Det er viktig at spillet ikke unngår å lære bort mer avanserte strategier tidlig i spillet, hvis dette kreves av spilleren på et senere tidspunkt (Portnow 2012a).

Etter hvert som spilleren blir lært reglene av spillet vil spilleren bygge opp en forventning av hvordan spillet fungerer og hvem strategier spilleren ønsker å utføre. Hvis spilleren tenker seg ut en foretrukket strategi som ikke fungerer i spillet blir spilleren skuffet. Hvis dette skjer gjentatte ganger vil ikke spilleren få en følelse av å kunne prøve ut forskjellige ting. Spilleren vil spille med den mest tydelige strategien spillet presenter. Uavhengig om spillet åpner opp for flere strategier senere vil sannsynligheten for at spilleren prøver ut andre strategier minke (Portnow 2013).

2.5.1. utfordringer og flyt.

Juul sier at Czikszenmihalyi sit begrep *flyt*, er spennende i forhold til spill og utfordringer. (Juul 2005:112). Man vil få flyt hvis man blir presentert med en utfordring som er riktig balansert i forhold til dine forutsetninger. Hvis et spill er riktig balansert vil man få en følelse av flyt når en prøver seg mot en lett utfordring. Hvis en møter et problem som er for vanskelig vil dette oppleves som ubehagelig da problemet forlanger mer av spilleren en han eller hun kan klare. På den andre siden, hvis man møter et problem som er for lett vil en kjede seg. Konseptet med flyt forklarer ikke alle måter spill kan være underholdene på, da oppgaver som er rutine kan også vise seg å være underholdene. Juul bruker begrepet flyt til å illustrere at hva som er en utfordring er veldig subjektivt (Juul 2005:112-115). Utfordringen i et spill er først og fremst møtet med spilleren og spillereglene, og det er vanskelig å snakke om disse uten å snakke om spilleren (Juul 2005:120).



(Bilde fritt etter Juul 2005:113).

2.5.2. Et annet syn på møtet mellom spilleren og spillet.

I stedet for å beskrive spill som interaktive har Aarseth foreslått at spill er *ergodiske*. *Ergodisk* er en kombinasjon av de greske ordene for arbeid og sti. Hvor man i en tradisjonell medietekst møter den samme teksten hver gang, vil man ikke nødvendigvis møte den samme teksten hver gang man leser den hvis den *ergodisk*. Leseren må jobbe med den, men på en annen måte enn med en vanlig tekst. Etter hvert som du arbeider med teksten viser den deg nye stier du kan gå å teksten. Man kan til og med risikere å ikke navigere teksten og få stien til å lukke seg. Teksten i sin helhet vil antageligvis ikke bli vist i løpet av en gjennomlesing, man vil bare få se de steinene man velger å kikke under, forutsett at man finner dem til å begynne med (Aarseth 1997:1-5). Aarseth ser på ideen om interaktivitet som for lite analytisk, bare en idelogi (Aarseth 1997:41-51). Iden om å måtte jobbe med teksten for å komme videre i den ligner veldig på ideen om gameplay. Sistnevnte forholder seg til reglene i spillet, spillerens forståelse av reglene, strategier, preferanser og en tilknytning til å ville løse konflikten. Den ergodiske forklaringen av navigeringen av en ergodisk tekst er mye mer mekanisk. Det er som spilleren og spillet står på en tomans håndrevet togdresin. Først trykker spilleren ned pumpen, og spillet trykker med en gang ned sin pumpe. Hvis ikke spilleren pumper jevnt vil ikke dresinen gå noe sted, den ville stoppet. Dresin metaforen tar ikke høyde for spillets vanskelighets grad, spillerens evne til strategi eller hvorvidt spilleren er engasjert i spillet. Den bare forklarer den rent mekaniske evnen til å bevege seg videre i spillet og det kan være et nyttig redskap å tenke med for eventuelle interesseløse perioder i spillet hvor spilleren bare må bevege seg videre i spillet.

2.8. Mekanikk, Dynamikk og Estetikk

Hunicke, LeBlanc og Zubeck argumenterer for at et spill består av mange småmekanikker og disse mekanikkene til sammen skaper dynamikk. Dynamikkene kan deretter oppleves som et estetisk element ved spillet. De presenterer dette i en modell som de har kalt mekanikk, dynamikk og estetikk-modellen (MDE) (Hunicke, LeBlanc og Zubeck 2000). Siden

spilledesignere kun kan definere spillmekanikkene kan de ikke garantere at dynamikken oppleves slik de har intendert. De kan kun forsøke å legge til rette for det resultatet de ønsker (Hunicke, LeBlanc og Zubeck 2000). Siden spilledesignere kun kan definere spillmekanikkene kan de ikke garantere at dynamikken oppleves slik de har intendert. De kan kun forsøke å legge til rette for det resultatet de ønsker (Hunicke, LeBlanc og Zubeck 2000).

Hovedargumentet bak *MDE*-modellen er hvordan dynamikken skaper en *estetikk*. Estetikk kan sees som en overordnet kvalitet man kan oppnå gjennom spillet. En spilledesigner kan prøve å fokusere på en eller et lite knippe av estetikker når spillet lages, og sette dette som et mål for spillopplevelsen, i stedet for å ha fokus på spesifikke mekanikker. Designeren må prøve å sette seg i spilleren sted. *MDE*-modellen foreslår i hovedsak åtte estetiske kategorier, men det er ikke utenkelig at det kan være andre estetiker som faller utenfor disse åtte: *Sanselighet, fortelling, oppdagelse, uttrykkelse, fantasi, utfordring, underkastelse og felleskap*. Det er viktig å merke seg at et spill kan levere mange av disse, men *MDE*-modellen prøver å se etter de som er viktigst for spillet (Hunicke, LeBlanc og Zubeck 2000).

Meknaikker er her det samme som regler, og dynamikken tilsvarer systemet og estetikkene tilsvarer det samme som gleden spilleren får fra spillet. (Hunicke, LeBlanc og Zubeck 2000). Både *gameplay* og *estetikk* kommer ut av møtet mellom spilleren og systemet/dynamikk. Men *gameplay* og *estetikk* er ikke det samme. Men hvem *estetikk* spilleren kan oppleve i spillet og hvem *estetikk* spilleren foretrekker vil i stor grad påvirke hvordan spilleren spiller.

Portnow foreslår en annen bruk av *MDE*-modellen. Siden *MDE*-modellen sier noe om hva spilleren får ut av å spille ett bestemt spill kan man bruke de *estetiske* kvalitetene til å sjangerbestemme spill. Spill som tilbyr de samme estetiske kvalitetene kan grupperes sammen. Selv om to spill kan plasseres i samme historisk eller teoretisk sjanger er vil de være svært ulike om de tilbyr forskjellige *estetikker* (Portnow 2012b). For eksempel påpeker Juul at både *Quake III Arena* (id Software 1999) og *Counter Strike* (Valve Corporation 1999) (*CS* heretter) er veldig forskjellige spill selv om de begge tilhører sjangeren førstepersons skytespill. *Gameplayet* i *CS* tilrettelegger i større grad for godt lagspill enn *Quake III Arena*,

hvor det er mye mindre å hente som å spille som et koordinert lag (Juul 2005:88- 92). Hvis vi ser på dette med estetikk som sjangerbetegnelse kommer dette på grunn av at *felleskap*, det å spille på lag med andre, er en estetikk som er tilstede i *CS* og ikke tilstede i *Quake III Arena*.

2.8.1. Estetikk spill kan tilby:

Sanselighet: Estetikken gir spilleren en sanselig behagelig opplevelse som kan gjøre det verdt å spille spillet for sin egen del. Ofte i form av fin grafikk, musikk eller stemning inne i spillet (Hunicke, LeBlanc og Zubeck 2000). Dette er kanskje den mest subjektive estetiske kategorien. I *D3* ville dette vært hvor bra spillet er satt sammen, lyden og den lekke grafikk mens man slåss, samt bakgrunnsmusikk.

Fortelling: Estetikken er tilstede hvis spilleren har dette som en grunn for å oppsøke spillet (Hunicke, LeBlanc og Zubeck 2000). Det er usikkert hvor viktig fortellingsestetikken er i *D3* med tanke på at spilleren antageligvis vil spille gjennom den flere ganger i løpe av de forskjellige vanskelighetsgradene. Derimot er dette den offisielle fortsettelsen på *Diablo*-serien sitt spillunivers, og for mange kan det være spennende å se fortsettelsen på det fiktive universet og karakterene i den.

Oppdagelse: Estetikken handler om utforskning, det å oppdage nye aspekter i eller ved spillet (Hunicke, LeBlanc og Zubeck 2000). *D3* lever mye oppdagelse, for eksempel gleden ved å oppdage reglene i spillet og hvordan *D3* er designet. Fortellingen i spillet kan kategoriseres som en oppdagelse, og gjennom å snakke med *statistkarakterene* får en vite mer om spillets fiktive univers. Alle *karakterene*, *ferdighetene* og *utstyret* spilleren kan spille med, samt alle *fiendene*, *sjefene* og *elitene* med deres *ferdigheter*.

Uttrykkelsesestetikken er tilknyttet spill som tillater deg å være kreativ og å utfolde deg (Hunicke, LeBlanc og Zubeck 2000). *D3* gjør dette hovedsakelig via *karakteren* spilleren

styrer. De forskjellige *karakterene*, *ferdighetstrærne* og *utstyret* man spiller med er alle ting som kan tillate spilleren å spille på sin bestemte måte.

Fantasiestetikken handler om å kunne stige inn i rollen av den fiktive verdenen og leve den ut (Hunicke, LeBlanc og Zubeck 2000). Dette vil for det meste være med å spille *karakteren* din slik du tror *karakteren* ville oppføre seg. Du kan også snakke med *statistkarakterene* eller leve deg inn i rollen om å redde verden.

Utfordringsestetikken er knyttet til alle handlingene spilleren må utføre i spillet for å komme videre (Hunicke, LeBlanc og Zubeck 2000). Portnow påpeker at *utfordring* ikke er det samme som å gjøre spillet unødvendig vanskelig. Det er snakk om hindringene du må overkomme (Portnow 2012b) Dette vil være å bekjempe *fiender*, få progresjon i spillet, finne *utstyr* og lignende.

Underkastelse er spill som tidsfordriv. Spilleren kan spille spill med denne estetikken fordi det er kjekt å drive med dem. Litt som å se en film man har sett før, eller som å koble av fra hverdagen (Hunicke, LeBlanc og Zubeck 2000). *Kverning* i *D3* kan sies å falle inn under denne kategorien hvor man dreper fiendene gjentatte ganger får å bli bedre.

Felleskap er en estetikk knyttet til spill hvor interaksjonen med andre spillere er viktig (Hunicke, LeBlanc og Zubeck 2000). Dette vil være når man spiller sammen med andre spillere i samarbeidspill.

Konkurranse er ikke en av de åtte originale *estetikkene* foreslått av *MDE*-modellen Portnow foreslår *konkurranse* som en estetikk i spill. Her defineres *konkurranse* som det å spille mot andre spillere og kunne potensielt overvinne de (Portnow 2012b). Hvor man vil kunne finne dette i *D3* kan være arenaen hvor du duellerer med en annen spiller.

2.9. Diablo 3 og sjanger.

Først vil jeg se på hva sjanger er i en tradisjonell sammenheng, og deretter plassere elektroniske spill i forhold til dette . Så vil jeg kikke nærmere på *D3* og se hva slags sjangertilhørighet spillet har.

Sjanger handler om klassifisering av tekster ved å se på fellestrekk som går igjen i enkelte tekster (i utvidet forstand). Hvis vi ser på sjangre fra produksjonssiden vil det ofte bety at en bestemt sjanger vil kreve bestemte ferdigheter. Eksempelvis er musikal-sjangeren innenfor film ofte preget av mange danse- og sangnumre. For å lage denne typen film må produsenten ha personer med ferdigheter innen sang, dans og musikk. Hvis man ser på sjanger fra mediekonsumentens side er sjanger et løfte om et bestemt type produkt. Sjanger brukes som en merkelapp man putter på medieproduktet slik at det lettere kan identifiseres av produsenten og forbrukeren av produktet (Larsen 1999:31-34).

Man kan grovt dele sjangre inn i to kategorier, *praktiske* sjangere og *teoretiske* sjangere (Larsen 1999:35). Praktiske sjangre er sjangerbetegnelser som brukes i daglig tale og fra produksjonssiden av en medietekst. Dette er sjangre som for eksempel filmindustrien lover konsumenten. Konsumenten på sin side ser sjangerene av denne typen fordi de liker tidligere filmer i samme sjanger. Et eksempel på en praktisk sjanger kan være en den nevnte musikalen. Teoretiske sjangere kan også klassifiseres av fellestrekk, men de oppstår ofte i en annen sammenheng. Teoretiske sjangre oppstår ofte blant forskere som analyserer og studerer tekster. Filmsjangeren film noir er et klassisk eksempel på en teoretisk sjanger fordi den ikke har dukket opp fra produksjons siden. Mange filmer produsert rundt den samme tiden delte visse felles trekk. Filmene var ofte mørke i lyssetting med dystre mord temaer, og det var ikke en planlagt praktisk sjanger fra produsentens side (Larsen 1999:35).

Tzvetan Todorov påpeker fire forskjellige aspekter en sjanger ofte oppstår fra: Sjangere som oppstår fra sine semantiske aspekter baserer seg på hva teksten handler om. Sjangre som baserer seg på det uttrykksmessige omhandler tekstens stil. Sjangere som baserer på det syntaktiske aspektet går på tekstens oppbygning eller komposisjon. Til slutt identifiserer han

også pragmatiske sjangere som handler om hvilke egenskaper vi kan finne i en tekst. Her spør man hva disse tekstene brukes til, hvilket pragmatisk formål de har (Larsen 1999:38).

Sjanger er opprinnelig et ord som ikke har noe klart innhold, på samme måte som det norske ordet «slags» (Arsenault 2009:157). På fransk, hvor dagens bruk av ordet tredde inn, er det ingen mystikk knyttet til ordet. Når man sier en film tilhører for eksempel science fiction-sjangeren betyr det at filmen er «en slags science fiction-film» og som dermed har noen av karakteristikkene fra en science fiction-film. Det er først når ordet oversettes fra fransk til andre språk at ordet sjanger får en mer solid form (Arsenault 2009:157-158). Siden en sjanger baserer seg på så mange forskjellige egenskaper kan avgrensningen av en sjanger fort bli veldig rotete. Arsenault viser hvordan søkemotorer for spill sjangere kan operere med så mye som 157 kategorier forskjellige sjanger kategorier (Arsenault 2009:150-153). Dette siste kan spores tilbake til de forskjellige aspektene som Todorov mener man kan dele sjangre inn i. Selv om sjangerene ofte er brukt av produsenten som en kontrakt mellom produsenten og forbrukeren, så er et poeng Arsenault at hva som er en sjanger og hva som definerer den kontekst basert og pragmatisk.

I de fire siste avsnittene har jeg snakket om sjanger slik vi bruker det i medievitenskapen. *D3* kalles ofte et *action-rollespill*, som i utgangspunktet er en praktisk definert sjanger. Jeg er derimot litt usikker på hva som er teoretiske sjangere innenfor elektroniske spill. Men jeg skal ikke hevde at teoretiske sjangre ikke finnes her også. Portnow sit forslag om å bruke *MDE-estetikkene* som sjangerbetegnelser er et tydelig eksempel på å definere teoretiske sjangre (Portnow 2012b).

D3 tilhører altså sjangeren *action-rollespill*. Dette forstås ofte som en egen sjanger hvis vi ser på den praksisen spillanmeldere bruker, men sjangeren drar, som navnet tilsier, på elementer både fra action-sjangeren og rollespillsjangeren i tillegg til å være en spesifikk sjanger i seg selv. Jeg vil se på familiære trekk ved disse tre sjangerene.

2.9.1. Action-sjangeren.

Action er en kategori som gjerne baserer seg på hånd/øye-koordinasjon kombinert med god reaksjonstid som en del av gameplayet. Actionspill er som regel basert på færre spillmekanikker enn mange andre sjangere siden det høye tempoet gjør det vanskelig for spilleren å ta innover seg mye detaljinformasjon på en gang. *Action* er en gammel sjanger som strekker seg tilbake til arkadespillenes tid. Man kan dele actionsjangeren inn i to kategorier: de med skyting og de uten skyting (Adams og Rollings 2003:289-290). Nær alle actionspill benytter seg av elementer som flere liv, reaksjonstester og hånd/øye-koordinasjon og mange av dem er romlig fokusert rundt forskjellige brett eller «levels». Fiendene kommer ofte i store bølger mot spilleren, og spilleren kan anskaffe flere egenskaper som gir karakteren kraftigere egenskaper over kortere eller lengre perioder av spillet (Adams og Rollings 2003:289-290). Actionsjangeren er ikke en ekskluderende sjanger, punktene som er nevnt ovenfor kan godt kombineres sammen med andre sjangre, som for eksempel rollespill-sjangeren.

2.9.2. Rollespill-sjangeren i analoge og elektroniske spill.

Før jeg snakker om elektroniske rollespill vil jeg se nærmere på historien til forgjengeren, det analoge bord-rollespillet. Elektroniske rollespill er ofte en digitalisering av det tradisjonelle rollespillet. Rollespill karakteriseres som regel av at spilleren kontrollerer en karakter. Denne *karakteren* vil ha forskjellige egenskaper som kartlegger hvor bra *karakteren* er innenfor spillets regler (Barton 2008:15-17). Fokuset for loggføringen av *karakteren* sine egenskaper stammer fra baseball-brettspill, som for eksempel, *Strat-O-Matic* (1961). Her vil *karakterene* ha forskjellige *statistikker* som påvirker hvor gode de er i spillet (Barton 2008:13-15).

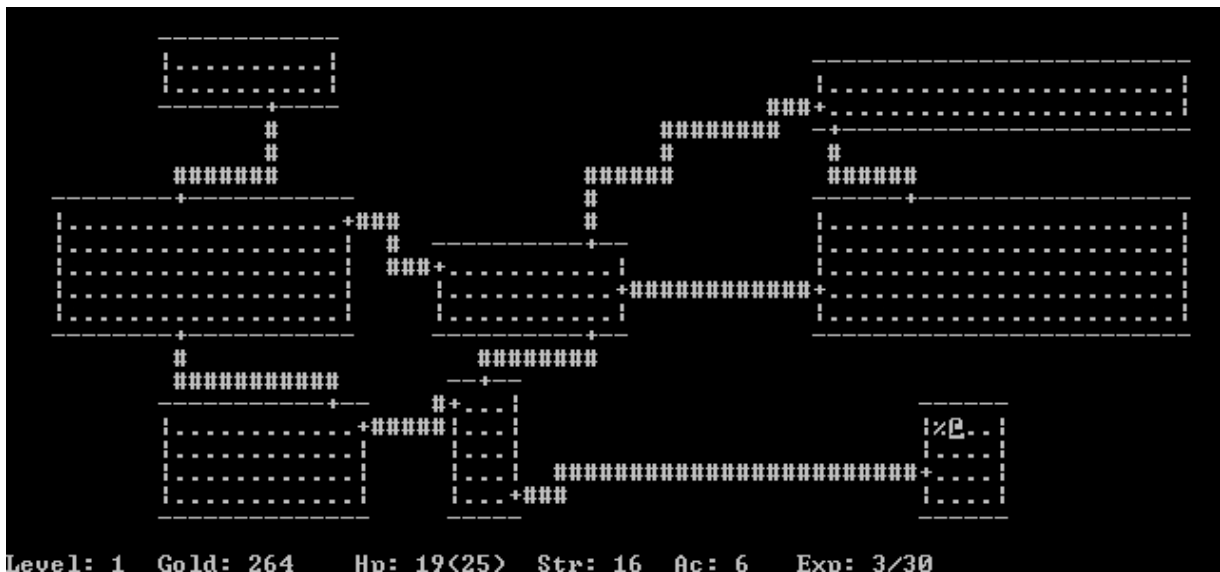
Den andre inspirasjonen til rollespill kom fra miniatyr-krigspill, spesielt *Chainmail* fra Guido Games (1971) som var satt i en fantasysetting. De første *Dungeons & Dragons* (*D&D* heretter) rollespillene hadde regler inspirert fra dette spillet. Men i stedet for å styre en hær, ville en spiller i *D&D* styre en *karakter* (Barton 2008:15-17). Alle spillerne styrer en karakter, bortsett fra en spiller kalt *story-teller*, *gamemaster* (GM) eller *Dungeon-master* (DM). *Gamemasteren* styrer spillets retning ved å beskrive, simulere og spille ut alle elementene spilleren støter på, samt ha siste ordet i tolkninger av spillets regler. Resten av spillerne

navigerer *karakteren* sin gjennom den fiktive verdenen de befinner seg i. Elektroniske rollespill blir ofte tenkt på som en digitalisering av vanlige rollespill, og mange av elementene fra vanlige rollespill er fortsatt svært sentrale (Barton 2008:17-24). Den mest grunnleggende forskjellen på de tradisjonelle analoge rollespillene og digitale rollespill er at reglene i digitale rollespill ikke overholdes av en person, men av en datamaskin i stedet.

I tillegg til et fokus på en karakter som kan utvikle sine egenskaper i løpet av spillet, vil elektroniske rollespill ofte involvere taktiske og logistiske utfordringer med sterke elementer av utforsking. Økonomiske utfordringer forekommer i form av å bytte inn penger for bedre våpen (Adams og Rollings:2003:43). Utforsking og modning av *karakteren* er viktige elementer sammen med kamp mot *fiender*. Historien i slike spill bygger ofte på episke fortellinger der det kun er spilleren som kan redde verden. Spillet er gjerne lagt til en science fiction- eller fantasypreget verden (Adams og Rollings 2003:348-351). Spillene pleier ofte å inneholde *utstyr* og *erfaringspoeng* som gjør spilleren sterkere. Og et eller flere *søken* som gir spilleren et mål å nå (Adams og Dormans 2012:8).

Toy, Michael., Wichman, Glenn., Arnold, Ken., & Lane, Jon., 1980, *Rogue*, dataspill: PC

Rogue (Arnold, Lane, Toy og Wichman 1980) står fortsatt som et klassisk digitalt rollespill i følge Barton. Spillet er gjort i ASCII-grafikk. ASCII-grafikk betyr at omgivelsene blir tegnet som et bilde på skjermen ved hjelp av tegnsettet ASCII (*American Standard Code for Information Interchange*). *Rogue* har en god gjenspillbarhet da spillet ikke har noen lagringsfunksjon når du dør. Man må starte på nytt igjen, og det at mange av spillets funksjoner blir tilfeldig generert sørger for at hver gang man spiller det blir unikt (Barton 2008:10). *Rogue* har skrelt bort veldig mange elementer ved rollespillingen og fokuserer heller på *karakterutvikling* i en veldig målbar stand. *Karakteren* blir gradvis kraftigere (Adams og Rollings 2003:349).



(Skjerm bilde av *Rogue*. På bilde kan man se ASCII fonten brukt som grafikk og man får en følelse av koridorene og rommene man må utforske. Bildet er hentet fra wikipedia.)

Rogue kan sies å være en forløper for *Diablo*-serien. Begge spillene har et sterkt fokus på kamp for å komme videre i spillet. Det er et høyt nivå av tilfeldigheter i spillet, hvilke fiender du møter, hvordan kartetene ser ut etc. *Rogue* hadde i tillegg en permanent *hardcoremodus*, som sikkert inspirerte denne funksjonen i *Diablo*. Begge spillene kan sies å tilhøre *actionrollespill sjangeren*.

2.9.3. Action-rollespill sjangeren.

Christopher Stenström deler rollespill inn seks kategorier i sin masteroppgave (Stenström 2012:31-41). Ut fra hans inndeling vil *D3* falle innunder sjangeren *action-rollespill*. Disse spillene vil nesten alltid være veldig fokusert på actionelementene i spillet. Disse spillene kan ofte lide av at det blir en optimal måte å spille de på etter hvert som *karakteren* blir kraftigere en utfordringene den blir presentert med. Dermed kan man si at valgfriheten blir mindre når det gjelder spillestil. Det er viktig at action-rollespill skjer i sanntid slik at spillerens reflekser utfordres (Stenström 2012:35-36). Slik sett er ikke *Rogue* et rent action-rollespill da det er turbasert. *Diablo* spillene er derimot et rent action-rollespill i Stenströms beskrivelse av sjangeren.

I følge Stenström ligner fortellingen i action-rollespill ofte på fortellingen i den såkalte vestlige tradisjonen for elektroniske rollespill, men dette er ikke gitt da mange også kan ta fortellingsstrukturen fra såkalte japanske rollespill (Stenström 2012:36). I vestlige rollespill kan spilleren ofte lage karakteren sin, ved å velge rase, utseende og klasse. I historien vil spilleren ofte kunne gå på mange *søken* som ikke er en del av hoved historien, for å utforske spillet (Stenström 2012:31-33). Japanske rollespill vil ofte ikke ha mye rom for karakterutvikling, men spilleren må i stedet velge blant forhåndsdefinerte karakterer. Fortellingen vil sjeldent strekke seg vekk fra hovedplottet (Stenström 2012:33-35). *D3* sin historie kan slik sett helle mest mot den japanske rollespill sjangeren. Det er nesten ikke noe å gjøre i spillet annet en å følge kjeden med *søken* som karakteren din blir presentert for. Fortellingen i *D3* er derimot ikke en så sentral del av spillets progresjon. Det blir heller et bakgrunnsэлеment for alle action aspektene ved spillet.

I det originale *Diablo* (1996) kunne man modifisere *karakteren* i større grad enn i *D3*. Man kunne velge hvilke *karakteristikker* karakteren skulle bli bedre i, og *ferdighetene* måtte bli funnet og oppgradert (Barton 2008:318-319). I *Diablo II* (2000) kunne spilleren forbedre enkelte *ferdigheter* ved hjelp av et dedikert poeng man ble belønnet med når karakteren økte sitt *karakternivå*. Dette poenget kunne investeres inn i et *ferdighetstre* som var unikt for hver *klasse* (Barton 2008:320-322). I *D3* har disse elementene blitt forenklet: Spilleren kan ikke lenger velge hvilke *karakteristikker* karakteren skal ha. Istedenfor å forbedre *ferdigheter* med poeng, blir disse tilgjengelig når karakteren når et høyt nok *karakternivå*. Hvor kraftige *ferdighetene* er baserer seg på *karakteristikkene* til *karakteren*. Hvor kraftige *karakteristikkene* er baserer seg i liten grad på *karakternivå*, men i stor grad på det *utstyret* *karakteren* er ikledd. Den eneste modifikasjonen av *karakteren* er når man velger *karakteren* i starten av spillet og hvem *ferdigheter* som skal brukes i løpe av spillet. Forandring av utseende vil være å ikle *karakteren* annet utstyr. Slik sett ligger *karakterutviklingen* i *D3* nærmere det japanske rollespillet enn sine to forløpere.

3. Metode

I oppgaven har jeg samlet inn data på to måter. Den første innsamlingsmetoden er intervju av fire personer som har spilt D3. Dette ble vurdert som hensiktsmessig ettersom spillere tolker teksten de møter på en individuell måte, i tillegg til at dataspill som tekst også tilpasser seg måten de blir spilt på. Jeg har intervjuet fire spillere med ulik spillestil i håp om å kunne kaste et vidt nett av erfaringer med spillet. Ut fra dette håper jeg å få innsikt i fire forskjellige motivasjoner for å spille spillet, samt få fire forskjellige tolkninger av dataspillet. Ut ifra dette håper jeg å kunne si noe om hvordan de individuelt tolker spillet, og at jeg også kan bruke informasjonen de presenterer til å kunne si noe spesifikt om spillet basert på respondentenes subjektive opplevelser. Den andre innsamlingsmetoden er at jeg har spilt spillet selv. Dette har gitt meg egne erfaringer med spillets valgfriheter og måter å spille spillet på. I tillegg har mine egne erfaringer gitt meg nødvendig innsikt i å analysere intervjuene med respondentene. Innsikten jeg får av respondentene har igjen belyst aspekter av min egen forståelse av spillet som jeg ikke hadde hatt ellers.

Intervjuene ble spilt inn med diktafon for deretter å bli transkribert. Intervjuene ble gjort på et offentlig sted av respondentens valg.

Med dette som utgangspunkt fikk jeg innsikt i hva spillerene kan gjøre i spillet, og hvilke begrensninger spillet har. Mens jeg analyserte de transkriberte intervjuene ble det tydelig at jeg trengte et redskap å inndele svarene i da det fort ble veldig rotete. Å dele svarene inn i de forskjellige estetiske kategoriene foreslått i MDE-modellen ble en fruktbar måte å analysere spillet på. Etter å ha sett svarene fra respondentene mine kunne jeg se hvordan de forskjellige estetikkene kunne skape en disharmoni mellom hverandre, og dette ble et godt redskap å undersøke svarene med. Hadde jeg tenkt på MDE modellen som et godt redskap før jeg gjennomførte intervjuene kunne jeg tatt bedre høyde for spørsmål som samsvarte bedre med denne modellen, men jeg svarene jeg fikk var fortsatt gode.. Spørsmålene jeg brukte rettet seg mot ting jeg mente var relevant for spillet, valgfrihet og hva spillerene kan gjøre i spillet

3.1. Forberedelser til datainnsamling – kvalitativt intervju.

Innen geografi betyr triangulering å måle avstanden til noe fra tre forskjellige punkter for å få en eksakt måling. For å kunne forske på et bestemt spill foreslår Aarseth at en viktig del av en triangulering kan være å spille spillet selv. Her vil det være snakk om å kombinere forskerens spilling av spillet med andre metoder for å komme nærmere en bedre forståelse for forskningsspørsmålet. I tillegg til datamaterialet man får ut av egne erfaringer, kan egen erfaring hjelpe å belyse de andre metodene man bruker i forskningen. Man kan triangulere egen spilling med mange andre metoder, men Aarseth foreslår å kombinere dette med intervjuer av andre personer som spiller spillet (Aarseth 2003:3-7). Patton støtter også oppunder en triangulering av data innsamling og metode for å komme nærmere en forståelse for det man forsker på (Patton 2002:247-248).

Aarseth nevner Bartles inndeling av forskjellige spillere, og hvordan ulike folk vil spille et spill på forskjellige måter. Dette vil ha en innvirkning på en enkeltspillers erfaring av spillet siden vedkommende vil ha en annen spillestil enn mange andre. For mitt vedkommende vil jeg som forsker også spille under helt andre forutsetninger da jeg er interessert i å studere spillet og ikke nødvendigvis spille det kun for underholdningen (Aarseth 2003:3-7). Hvis vi ser på dette i forhold til MD- modellen vil jeg spille for å overkomme *utfordringene* som er i spillet. Jeg vil være mer interessert *oppdagelse* enn jeg antageligvis ville vært ellers. Og jeg ville antageligvis blitt mer utsatt for *underkastelse* enn jeg ville vært ellers i etapper hvor jeg spiller for å få vite mer om spillet enn hvis jeg spilte det i en periode hvor jeg ville vært mer fokusert på andre estetikker (Hunicke, LeBlanc og Zubeck 2000).

Bartles inndeling identifiserte fire forskjellige arketyper i en såkalt Multi User Dungeon (heretter MUD). MUD-sjangeren er en tekstbasert forløper til dagens massively multiplayer online-spill og spilles på en server som deles av et stort antall spillere. Da MUD er tekstbaserte, er det ingen grafikk der, og man navigerer spillet ved hjelp av å skrive

kommandoer ved hjelp av tastaturet. De fire arketyperne spillerene kunne trekke i mot var *achievers*, *explorers*, *socialisers* og *assassins*. *Achievers* ønsket å fullføre spillet. *Explorers* ønsket å utforske spillet. *Socialisers* ønsket å være sosiale i spillet. *Assassins* ville dominere andre spillere gjennom å bekjempe *karakteren* deres (Bartle 1996). Disse arketyperne tilsier at man kan finne forskjellige interesser i et spill. *D3* er nokså forskjellige fra *MUD*-spillene Bartle undersøkte, for eksempel finnes det kun muligheter for å være en *assassin* i *D3* sin arena. Det vil ikke være fruktbart å ta utgangspunktet i disse når jeg undersøker spillet. Derimot sier dette mye om hvordan spillerne kan spille radikalt forskjellig.

Spillets fremtredende natur dikterer at jeg ikke heller vil oppleve de samme spillsesjonene som de andre spillerne. Ikke bare vil vi være forskjellige spillertyper, men vi vil også ha helt andre opplevelser å basere inntrykket vårt på (Juul 2005:73-82). Patton foreslår at en forsker burde kikke etter data som foreslår alternative tolkninger en sin egen, da dette er ekstra interessant. Hvis forskeren ikke forholder seg så nøytral som det lar seg gjøre fra sitt ståsted kan en ikke forvente å få til en rettfærdig forskning (Patton 2002:552-553). Jeg måtte finne en fremgangsmåte som gjorde det lettere å samle inn informasjon og meninger om spillet. Samtidig måtte jeg ta høyde for perspektiver på spillet jeg ikke hadde tenkt på i forkant.

Aarseths forslag på å triangulere egen spilling ved intervju av spillere virket som et fornuftig utgangspunkt (Aarseth 2003:3-7). Å bruke andre spillere er en god måte å få en tilnærming til spillet på. Selv om de ikke nødvendigvis har mye erfaring med de teoriene jeg baserer forskningen min på, har de derimot en veldig god innsikt i spillet. Jeg har bruke semi-strukturerte intervjuer. Dette kan være en god metode å bruke eksperter på i spillet, det vil si folk som har spilt mye, til å gi meg informasjon om spillet som eller ville vært utilgjengelig (Jørgensen 2012:378-380). Det semistrukturerte intervjuets styrke er at man får mulighet til å følge en forhåndsdefinert plan over spørsmålene man vil ha svar på, samtidig som man kan tillate seg å stille respondentene oppfølgings spørsmål og ta tak i noe interessant som dukker opp (Gentikow 2005:83-84). Det semistrukturerte intervjuet tilrettelegger også for Patton sitt utsagn om å være åpen for synspunkter du ikke er klar over på forhånd (Patton 2002:552-553).

Etter å ha vurdert flere forslag fra veileder, virket det mest fruktbart å intervju respondentene mine én og én. Jeg ville ikke ha flere respondenter i samme intervjuet. Selv om en slik løsning kan føre til interessante funn, følte jeg ikke at dette ville passe i mitt tilfelle (Gentikow 2005:87). Dersom jeg hadde klart å finne en god spredning av respondenter så jeg for meg en potensiell konflikt i et kryssintervju med to spillere i samme rommet. Hvis en spiller spilte på helt forskjellig grunnlag fra en annen, samtidig som de varierte i kompetansenivå ville den ene respondenten potensielt kunne overkjøre den andre. Jeg tror også muligheten er større for at jeg ville få spillerens unike perspektiv hvis intervjuet bare fokuserte på hvordan én spiller spilte om gangen.

Veileder foreslo også å tenke over hva slags hjelpemiddel jeg kunne ta i bruk under intervjuene. For eksempel kunne jeg filmet spillingen deres og fått de til å gjenfortelle hvorfor de spiller slik de spiller, og hva de gjorde inne i spillet. Jeg valgte å ikke gjøre videoopptak av spillingen deres da spillingen i *D3* er ekstremt repetitiv. Dette tror jeg ville bare ha ført til at respondenten ville forklart meg gjentatte ganger hvordan han bekjemper forskjellige fiender. Å gjøre et intervju der vi snakket om alle de forskjellige elementene i spillet ble vurdert som en bedre måte å få de til å snakke om hvordan de spilte spillet. Jeg vurderte å ha en datamaskin tilgjengelig under intervjuene hvor respondenten kunne vise meg karakteren(e) sin(e) og fortelle og vise meg, men gikk vekk fra dette. Jeg tenkte de kunne fortelle meg om sine inntrykk av spillet like godt uten tilgang på karakterene sine. Den ene respondenten jeg fikk tak i og som jeg hadde veldig lyst til å intervju hadde mistet karakteren sin veldig nylig da dette var en *hardcore* karakter som hadde dødd. Han ville da uansett ikke kunne vise meg karakteren sin og intervjuet ville da bli gjort under forskjellige omstendigheter sammenlignet med de andre intervjuene, noe jeg var skeptisk til. Hvis intervjuene ikke ble gjort likt kunne jeg potensielt ende opp intervjuer som hadde forskjellige forutsetninger.

Jeg ønsket å gjøre intervjuene ansikt til ansikt i samme rom som dem. Jeg har gode erfaring med dette fra tidligere arbeid i studentmedier. At du kan lese kroppsspråket deres hjelper mye på forståelsen, og de får en annen mulighet til å kommunisere med meg enn ved bare tale eller tekst direkte. Jeg kunne ha fått lignende resultater over internett med kamera og mikrofon, men jeg har best erfaring med kommunikasjon med noen som er i det samme rommet. Gentikow foreslår også at intervjuene burde utføres ansikt til ansikt (Gentikow 2005:84).

Jeg prøvde å ta høyde for å finne svar eller alternative måter å spille på som jeg ikke hadde tatt høyde for (Patton 2002:552-553). Etter å selv ha spilt spillet mye og notert meg mine meninger om det prøvde jeg å finne en god måte stille spørsmål som kunne ta høyde for andre tolkninger. Det var spesielt to naturlige punkter å ta tak i. Det første var spørsmål som tar utgangspunkt i spillmekanikk slik Sicart definerer dem (Sicart 2008). Sicarts definisjon av spillmekanikk er begrenset til hva spilleren kan gjøre inne i spillet. Ved å følge hva spilleren kan gjøre i spillet, kan jeg også følge hvordan de spiller. Det andre var spørsmål som prøvde å kartlegge hvordan spillet er bygget opp. Dessverre var det ikke før jeg begynte å bearbeide intervjuene i etterkant at jeg skjønnte hvor effektivt MDE-verktøyet var for å navigere intervjuene. Hadde jeg vist dette på forhånd kunne jeg ha spisset intervjuene mer etter denne strukturen. Jeg har likevel fått inn mye relevant og interessant informasjon i intervjuprosessen.

Metoden jeg har valgt er en kvalitativ metode. Jeg spiller spillet selv og setter meg dypt inn i det. Jeg oppsøker også respondentene, de spillende ekspertene mine, til en grundig samtale for å få informasjon. Den kvalitative metoden sin styrke er muligheten til å gå i dybden. Ved å gå dypere inn i problemstillingen kan man avdekke ambivalenser: Tendenser og meninger som er mer komplekse og til tider motstridende som vil kunne falle utenfor en kvantitativ undersøkelse (Gentikow 2005:36-38). Kvalitativ metode kan bli kritisert for sin mangel av reliabilitet på grunn av sine ledende spørsmål. Metodens subjektive fortolkninger svekker metodens validitet. Det lille antallet respondenter man har produserer ikke generaliserbarhet (Gentikow 2005:56).

3.2. Hvordan utføre god forskning? Reliabilitet, validitet og generaliserbarhet.

Reliabilitet handler om at forskningen foregår korrekt, om den er utført på riktig måte. Dette kan tilsynelatende være et problem ved kvalitative intervjuer. Resultatene til intervjuet vil bære preg av hva som skjer under intervjuet. Hvem forskeren er, hva forskningsobjektet sier og kjemien mellom disse to personene vil påvirke svarene. I motsetning til andre metoder er det ofte vanskelig å reprodusere de samme resultatene, og det er derfor vanskelig å sjekke

reliabilitet i etterkant. Materialet blir også målt gjennom forskeren, som ikke er et nøytralt målingsapparat, men vil påvirkes av blant annet sin bakgrunn, sine meninger og hypoteser. For å ivareta reliabilitet i bruk av kvalitative intervjuer må forskeren være selvrefleksiv gjennom hele prosessen (Gentikow 2005:57-59). I denne oppgaven er reliabiliteten sikret ved å bruke metoder og teorier som peileinstrumenter. Jeg følger metoder og råd presentert ved andre forskere, og da særlig Gentikow (2005) og Patton (2002). Jeg har hele tiden tatt et steg av gangen og underveis stoppet for å vurdere om jeg gjør ting på en optimal måte. Både i forkant, under og etterkant av intervjuene. En viktig støttespiller er min veileder som jeg har rådført meg med i forkant av intervjuprosessen og som har godkjent forskningsspørsmålene.

Validitet handler om hvorvidt metoden du bruker vil skaffe deg svar på problemstillingen din. Utfordringen ved dette når man bruker kvalitaiv metode er at all tolkingen skjer ved hjelp av forskeren. Hvis forskeren tolker svarene på feil måte vil dette lede til uriktige konklusjoner . Gjennom hele prosessen bør man spørre seg om forskningen kan gi svar på problemstillingen du er interessert i. Man må også passe på at tolkningen av intervjuene er en sannsynlig tolkning. Om man leser for mye inn i dataene vil man også kunne få uriktig resultat. Nok en gang er dette best løst ved hele tiden å være påpasselig og å spørre om fremgangsmåten er riktig (Gentikow 2005:59-60). Denne oppgavens validitet er sikret gjennom en grundig påpasselighet ved at jeg fokuserer på de relevante tingene på en optimal måte. Hvis jeg skal finne ut hvor mye valgfrihet og hvordan spillerne spiller må jeg høre meningene av de som spiller spillet, fordi valgfriheten ligger i gameplayet. Juul definerer gameplay som resultatet av reglene i spillet, spillerens forståelse av reglene og spillerens kompetanse, repertoar av strategier og preferanse (Juul 2005: 91). Da jeg vil besitte min egen forståelse av reglene i spillet og egen kompetanse og repertoar av strategier og preferanser kan jeg ikke basere meg på min egen spilling. Som Jørgensen foreslår kan man bruke andre spillere til å komme nærmere en god posisjon hvor man kan observere disse tingene (Jørgensen 2012:378-380). Kvalitative intervjuer av spillere er en sikker måte å få et innblikk i gameplayet, arenaen hvor valgfrihet og tolkninger av spillet utøves.

Generaliserbarhet er også en utfordring ved kvalitativ metode. Generaliserbarhet omhandler å inkludere mange nok til at man får et godt representativt utvalg. Tiden det tar å intervju en person som del av en kvalitativ metode tilsier at man ikke kan bruke metoden på nok

mennesker til å generere generaliserbarhet. Den kvalitative metoden kan komme tettere inn på en problemstilling enn det den kvantitative metoden gjør. Den kvalitative metoden kan vise de kompliserte forholdene innenfor en situasjon. Man vil etter hvert også nå et meningspunkt hvor det å gjøre flere intervjuer ikke vil ha så mye mer å hente ut fra sammenhengen. Det vil bare være gjentakelser av den samme fasetten. Kvalitativ metode er et viktig forskerredskap selv om resultatene ikke nødvendigvis kan sies å være generaliserbart. (Gentikow 2005:60-63). Grunnet det lille utvalget, vil ikke resultatene fra denne oppgaven være statistisk generaliserbare. Men jeg vil kunne trekke ut en god forståelse av hvordan dette spillets gameplay tillater spillerne valgfrihet og hvordan de spiller spillet. Jeg tror også jeg vil få en forståelse av hvordan spillets estetikk vil kunne dra en potensiell spiller i forskjellige retninger. I tillegg vil jeg forstå de viktige områdene i gameplayet og hvordan spilleren befinner seg i denne situasjonen. Ut ifra dette kan vi få en bedre innsikt i hvordan slike konflikter kan oppstå i andre spill og forstå disse eller unngå dem.

3.3. Respondenter

Denne studien tok utgangspunkt i fire respondenter som deltok i kvalitative intervjuer knyttet til sin erfaring med handlingsrommet i *Diablo 3*. Disse spillerne har ikke den teoretiske bakgrunnen om feltet, men de vil være eksperter på spillet med tanke på sin egen praktiske erfaring med dette. Dette er ideen om å bruke spillere som medforskere (Jørgensen 2012:378-380). Svarene fra disse fire respondentene blir også triangulert med forskerens egenspilling.

Egenspilling skaffer som Aarseth foreslo tidligere en bedre forståelse av spillet og gir bedre innsikt i utforming av intervju spørsmål (Aarseth 2003:3-7). Denne metoden gir også en god innsikt i spillets regler, spillmekanikker og gameplay. Fire respondenter vil ikke gi statistisk generaliserbarhet, men gir god innsikt i ulike spillestiler knyttet til det handlingsrommet i *D3*. Det vil også sikre mot uklarheter knyttet til den fremtredende naturen som spill har. Etter å ha blitt transkribert, kategorisert og analysert, ble de kvalitative intervjuene satt inn i en helhetlig teoretisk sammenheng for å belyse oppgavens problemstilling.

Forskjellige spillere vil også spille annerledes basert på preferanse og ferdighetsnivå (Aarseth 2003:6). I respondentutvalget ville jeg ha minst én som hadde svært gode ferdigheter i spillet og én som hadde en uformell tilnærming. Jeg ønsket også å inkludere en spiller som spilte på hardcore-modus og om mulig en spiller som hadde kjøpt eller solgt ting på det auksjonshuset som opererer med faktiske penger. Dette var får å få en spredning blant respondentene så jeg kunne få forskjellige informasjon fra forskjellige synspunkter. De skulle ha spilt spillet i løpet av den siste måneden før jeg intervjuet dem, slik at de hadde informasjonen friskere i minnet en hvis det var en stund siden de spilte. Dessuten kunne det tenkes at to forskjellige versjoner av spillet ville gi to forskjellige gameplay, men jeg ønsket at alle respondentene skulle ha spilt den samme versjonen av spillet. Ettersom jeg ønsket å intervju dem ansikt til ansikt var jeg også avhengig at de var geografisk tilgjengelig.

3.4. Anskaffelsen av respondenter

Jeg prøvde to metoder for å skaffe respondenter: Selvseleksjon og snøballmetoden (Genetikow 2005:80). Selvseleksjon fungerer ved at man setter ut en annonse som interesserte folk kan respondere på (Genetikow 2005:80). Jeg opprettet tråder på diverse nettfora hvor jeg spurte etter spillere som spilte *D3*. Disse var Blizzards offisielle forum, Titan Bergen (forum for miniatyr-krigspill i Bergen), freak.no (et norsk nettforum som fokuserer på blant annet IT og spill), blizzardtitan.no (et norsk forum for spill utviklet av Blizzard), spill.no, vg.nett, gamereactor.no. De tre siste ble plukket ut på grunn av høyt brukerantall og stor trafikk. Jeg hang også opp plakater med forespørsler etter respondenter flere steder på de humanistiske, juridiske, matematisk-naturvitenskapelige, psykologiske og samfunnsvitenskapelige fakultetene i Bergen. Plakater ble også hengt opp på Bergen offentlige bibliotek og de lokale spillbutikkene Game og Outland. Snøballmetoden går ut på å spørre kjente kontakter om de kan skaffe deg respondenter (Genetikow 2005:80). Jeg spurte i overkant av 110 personer om de kjente noen potensielle respondenter som passet kriteriene mine.

Jeg fikk ingen responser fra selvseleksjonsmetoden, men jeg fikk mange responser med snøballmetoden. Mange hadde enten ikke spilt *D3* i løpet av den siste måneden eller var ikke tilgjengelige for ansikt til ansikts-intervju. Jeg fikk til sammen tak i sju respondenter som

tilfredsstilte disse kriteriene. Tre av disse kjente jeg svært godt, og fordi jeg var bekymret for om mitt synspunkt på spillet kunne ha farget deres inntrykk av spillet var jeg skeptisk til å benytte disse. Blant de andre fire var det en som spilte i hardcore-modus og framsto som svært kompetent i spillet. Denne spilleren hadde riktignok ikke spilt på halvannen måned, men han virket som et godt intervjuobjekt. Jeg gjorde et unntak av kriteriet om å skulle ha spilt i løpet av den siste måneden. Etter tilgjengelighetsprinsippet kan man ikke alltid få de personene som er ønsket (Gentikow 2005:80). Han så ut til å sitte på en ekspertise som ingen av de andre respondentene representerte. Det var også en av kontaktene som beskrev seg selv som en uformell spiller. Ingen av dem jeg kom i kontakt med hadde kjøpt eller solgt noe på auksjonshuset med penger, og ingen av de var kvinner.

3.5. Utførelsen av intervjuene

Intervjuene ble gjennomført på et valgt offentlig sted fra respondenten sin side. Intervjuet ble tatt opp for senere å bli transkribert. Intensjonen var å få en god tone med de slik at de ville åpne seg opp og lettere besvare spørsmål.

Under intervjuene var jeg hele tiden oppmerksom på å være selvrefleksiv for å sørge for at min reliabilitet og validitet ble riktig ivaretatt (Gentikow 2005:57-60). Dette førte til at oppfølgingsspørsmål til tider kunne virke ledende hvis jeg prøvde å grave etter temaer jeg følte veldig sterkt om, men jeg føler ikke det hemmet respondentene så lenge de svarte det de mente om det aktuelle punktet på forhånd. Et spørsmål dukket opp som veldig naturlig å stille under det første intervjuet og av god relevans. Jeg la dette inn i intervju guiden før utførelsen av de neste tre intervjuene som spørsmål nummer 12. Det falt seg også naturlig å spørre respondenten hadde noe han ville legge til før jeg skrudde av opptakeren og dette ble lagt inn som siste spørsmål. Dette kunne ikke være et problem annet enn at det ble eventuelt mer å transkribere.

Det første intervjuet bar preg av at respondenten var nervøs i starten av intervjuet. Jeg prøvde å justere ned min potensielle maktposisjon og være en god guide for respondenten ved å ikke være noen «brautende ekspert». Det ble en litt rar stemning under intervjuet som kan komme fra at vi kanskje snakket litt forbi hverandre eller hadde litt forskjellige tilnæringsmetoder til spillet, men respondenten fant snakketøyet og tok kontroll over situasjonen. Dette intervjuet var preget av at respondenten ikke klarte svare på mange av spørsmålene jeg stilte. Jeg bet meg merke til at jeg godt kunne prøve å forholde meg mer nøytral under intervjuene, selv hvis personen virker nervøs.

Etter gjennomførelsen av dette intervjuet vurderte jeg to ting: Om spørsmålene og fremgangsmetoden min ikke var bra nok. Og om dette intervjuet var noe jeg kunne bruke. Hvis intervjuet er for magert kunne jeg forkaste det (Gentikow 2005:112-113). Etter å ha revurdert spørsmålene kom jeg fram til at jeg syntes det var de riktige spørsmålene å stille. Jeg syntes også mye av det respondenten sa var fruktbart selv om jeg ikke fikk svarene jeg hadde håpet å få, mye av det han sa var interessant. Selv om svarene hans var svært knappe kom de godt med under analysen av intervjuene. Han representerer en veldig annen måte å spille på en jeg tok høyde for under forberedelsene av intervjuene.

Intervju nummer to som jeg anså som svært informativt da dette var med den svært erfarne spilleren. Intervjuet som varte over halvannen time tok en uventet vending da det viste seg at opptakeren ikke hadde tatt opp intervjuet og det ville bli umulig å transkribere. Respondenten meldte seg villig til å ta intervjuet enda en gang på stående fot. Følgende intervju bar merkbart preg av at jeg er var litt rådløs i starten av å enda ikke ha kommet over sjokket av at opptakeren ikke fungerte. Jeg ba også respondenten gjenta ting han sa i det første intervjuet som jeg husker svært godt som gode ting å ta med. Dette uhellet var kanskje ikke så ille da mye av de samme tingene kom fram på det andre intervjuet og i tillegg ble et par nye ting lagt til. Siden dette er et semi-strukturert intervju hadde jeg ikke noe imot å følge respondenten sine tankegods i avvikelse fra intervjuguiden, da han hadde en svært selvstendig forståelse av hvordan elementene i spillet hang sammen. Så lenge jeg passet på å snu intervjuet tilbake til spørsmålskjemaet og at vi kom oss gjennom alle punktene så anså jeg det bare som en positiv ting. Dette intervjuet ble jeg veldig fornøyd med.

De to siste intervjuene gikk bra. Jeg hadde funnet en mye mer restriktiv intervjumetode samtidig som jeg klarte å få de til å føle at det de sa ble veldig godt satt pris på. Det tredje intervjuet var på engelsk da respondenten foretrakk dette språket. Dette bød ikke på problemer annet enn å oversette intervjuguiden.

Hvis jeg skulle gjort lignende intervjuer igjen ville jeg prøve å være kortere i ordleggingen min og heller prøvd å spørre og grave mer aggressivt enn jeg gjorde. Det kan også godt hende at en mer aggressiv intervjuteknikk ikke hadde vært like fruktbar. Jeg vil også ha inkludert et datamaskin hvor de kunne ha vist meg karakteren sin. I etterkant ser jeg at dette kunne ha gitt respondentene mine en lettere metode å snakke om karakteren sin. Det kunne også ha hjulpet i det første intervjuet hvor respondenten ofte ikke kunne svare på svært enkle spørsmål ved karakteren sin.

3.6. Intervjuguide

Alle spørsmålene har blitt gruppert under fem kategorier. Disse blir presentert til intervjuobjektet før intervjuet startet. Aspekter ved noen av disse kategoriene overlapper. For eksempel deler spørsmålene knyttet til respondentenes karakter og utstyr-karakteristikk som gjør karakteren din sterkere og bedre til å slåss. Alle karakterens ferdigheter og utstyr er med på å gjøre den bedre til å sloss. Begge er med på å hjelpe spilleren utrykke seg visuelt og i spillestil, mens utstyr i større grad fungerer som en billett for å komme videre i spillet og de må anskaffes på nytt hele tiden, hvorav karakteren når et metningspunkt på nivå 60 hvor alle ferdigheter er oppnådd. Så selv om disse elementene deler visse aspekter i forhold til progresjon i spillet er de såpass forskjellige i funksjon at erfarne respondenter lett kan navigere de mentalt, og intervjuet ga dermed en følelse av struktur. Til å begynne med prøvde jeg å bruke norsk terminologi, men dette skapte forvirring og jeg måtte forandret dette underveis under det første intervjuet, og dermed også i intervjuguiden før det påfølgende intervjuet. I ettertid observerte jeg også at kategorien kalt *Om spillingen i spillet* heller burde ha blitt kalt *gameplay*. I det følgende vil jeg gjennomgå alle spørsmålene som ble tatt med til intervjuet, men det skal understrekes at jeg i intervjusituasjonen også tok meg friheten til å spørre oppfølgingsspørsmål når dette var relevant. Så lenge jeg sørget for å gå tilbake igjen til intervjuetguiden etterpå hadde ikke dette store konsekvenser. Jeg tok også høyde for at

respondentene tok samtalen i retninger jeg ikke hadde muligheten til å forutse, ettersom respondentene og jeg hadde forskjellige erfaringer med spillet. Med tanke på den tidligere analysen om hvordan spillet ikke har noe bestemt slutt/endepunkt vil motivasjonen til å spille spillet sikkert også variere, og selv om kjernemekanikkene er de samme så vil gameplay kunne variere betraktelig. Jeg prøvde også å holde spørsmålene nøytrale i den forstand at jeg ikke vil påvirke de i en bestemt retning annet enn å søke meg inn mot temaene jeg er interessert i.

3.6.1. «Starte lett»

Denne kategorien var ment å gjøre intervjuet mindre formelt og ufarliggjøre det. Denne kategorien inkluderer relativt enkle, åpne spørsmål som skulle få intervjuobjektet til å varme opp og bli komfortabel med det å snakke under et intervju.

«1: Hva liker du med spillet?»

Dette var et spørsmål som skulle appellere til entusiasmen til spilleren og forhåpentligvis minne vedkommende på hva han/hun liker ved det og som henviser til at jeg setter pris på at de liker spillet. Det vil også gi et godt ståsted på hva de holder på med i spillet og kartlegge det metaforiske landskapet av hvor jeg har denne spilleren i tolkninger av svarene til respondentene.

«2: Hva synes du om historien i spillet?»

Dette var nok et enkeltspørsmål som det var forventet at de fleste respondentene burde ha en formening om for å sette i gang snakketøyet. Det kunne også være lettere senere i samtalen hvis de ville referere tilbake på områder eller hendelser i spillet som de hadde snakket om tidlige. Med å snakke om den fiksjonelle verdenen i spillet blir det kanskje lettere senere å snakke om regler i spillet som fort blir veldig abstrakt.

3.6.2. «Karakteren din»

Denne kategorien inneholdt spørsmål som handlet om spillerens karakterer. Her håpet jeg å finne ut hva de spilte. Og også hvorfor de liker å spille karakteren de spiller, og hva de misliker med de andre.

«3: Kan du beskrive mainkarakteren din?»

”Main-karakteren” refererte i denne situasjonen til respondentens hovedkarakter i spillet, altså den karakteren som de spiller mest. Siden man kan anta at spillere har sterkest tilknytning til denne karakteren, var dette et spørsmål jeg antok at de fleste ville ha sterke følelser i tilknytning til og dermed lett kunne svare på. Intensjonen var å vende dette spørsmålet over på hvordan karakteren spiller, altså bidrar til gameplay i *D3*.

«4: Spiller du andre karakterer også? (Kan du beskrive de?)»

Dette spørsmålet var motivert av et ønske om å få et dypere innblikk i hvilken karakterklasse de har ekspertise i, samt åpne de opp for ideen om at de ikke bare trenger å kunne snakke om spillet fra perspektivet til hovedkarakteren sin. Dette ble vurdert som en god måte å få innspill i hva de synes om de forskjellige karakterene. Både visuelt, hvordan karakterene passer i den fiktive settingen og spillmekanikkene til de forskjellige karakterene.

«5: Hvor viktig er utseende på karakteren din for deg?»

Dette spørsmålet kom som en modifisering av en tanke foreslått av veileder. Veileder foreslo at jeg som del av undersøkelsen kunne vise et stillbilde av karakteren ikledd forskjellige utstyr med ulike egenskaper, men der den ene eksemplaret var visuelt mer attraktivt enn det andre. Jeg tror dette spørsmålet er bedre da hva som ville vært bra utstyr ville vært veldig subjektivt.

«6: Hva synes du om de forskjellige karakterenes «skills»?»

Dette spørsmålet knyttet til karakterens ferdigheter, og var et spørsmål som omhandlet spillets kjernemekanikker i forhold til spillbalanse, spillestil og karakterkonsepter. Her kan vi begynne å snakke om reglene i spillet, og hva de synes spiller bra eller dårlig, og hvorfor det.

«7: Hvilken karakterer synes du spiller best?»

Dette var et spørsmål som sjekker hvilken karakterer de synes spiller best. Det kan være snakk om hvem ferdigheter som er mest effektive å bruke. Men det kan også være snakk om at visse spillestiler kan appellere til en spiller selv om den ikke nødvendigvis blir sett på som den beste med tanke på effektivitet. Det blir også en test for å se hvilken karaktertype som kan bli ansett for å være god og også hvorfor.

«8: Hvilken karakter synes du spiller dårligst?»

En speiling av det forrige spørsmålet, men da i et forsøk for å se hva som blir mislikt.

«9: Hva er det som bestemmer hvilke «skills» du ender opp med å spille?»

Dette spørsmålet handlet om valgfrihet i forhold til hvordan spillere velger å bygge opp karakteren. Er dette et valg som føles tvunget eller fritt? Er det reglene som bestemmer valget eller er det visuelle eller narrative egenskapene som avgjør det?

«10: Hva synes du om at du er begrenset til å ha kun seks «skills» oppe samtidig?»

Med dette spørsmålet ønsket jeg å undersøke hvordan respondentene opplevde antall tilgjengelige ferdigheter, som er begrenset til seks på en gang. Er det for lite eller for mye? Vil det begrense mengden synergi du kan bygge med ferdighetene dine? Er et lavt antall valgmuligheter bra fordi en må velge, eller er det dårlig fordi det begrenser en?

«11: Hvordan pleier du å variere «skillsene?»

Under dette spørsmålet ville jeg undersøke hvorvidt respondentene holder seg til et knippe ferdigheter som blir ansett som best? Varierer de det i forhold til gameplay og i så fall hvorfor og når?

«12: Hvordan var det å oppdage skills mens du «levla» opp?»

Dette var et spørsmål som tar for seg formidling av spilleregler til spilleren. Det tar også for seg valget av ferdigheter og åpner opp samtalen til tanken om at spillet er i forandring etter hvert som man spiller det. Kanskje enkelte ferdigheter var veldig gode når man først fikk de, men de viste seg å være dårligere senere i spillet. Eller kanskje enkelte ble bedre etterhvert som spilleren møtte andre situasjoner i spillet. Dette spørsmålet kom svært naturlig under utførelsen av det første intervjuet og jeg bestemte meg for å inkludere det da det kunne ha stor nytteverdi.

3.6.3. «Om spillingen i spillet»

Denne kategorien tok for seg gameplay og mekanikker knyttet til det. Denne kategorien var også plassert mellom kategorien *Karakteren din* og *Items* for å fungere som en buffer mellom to deler av intervjuet som lett kan flyte inn i hverandre. Diskusjonen av utstyr ble også vurdert til å komme mer naturlig etter at vi har snakket om karakteren, spillingen og utfordringer i spillet.

«13: Hvilken aktivitet liker du å gjøre i spillet? (Chatte og spille med venner? Komme deg videre i spillet? Teste ut forskjellige builds, skills og gjenstander, duellere?) (Hva synes du om å duellere?)»

Dette var et spørsmål der jeg ønsket å kartlegge aktivitetene til spilleren. Om dette ikke var tydelig fra samtalen, ville jeg prøve å finne ut hvem av Bartles MUD stereotyper de passer til. I denne forbindelsen var det også relevant å spørre etter hvorvidt respondentene også hadde benyttet seg av muligheten for å duellere og slåss mot andre spillere, såkalt Player-

versus-Player. Selv om *D3* er et veldig lineært spill hvor man kun skal bekjempe fiender hele tiden vil det fortsatt være spennende å se hva som blir svart.

«14: Hvilke fiender synes du er mest utfordrende?»

Man kan dele spillet *Diablo 3* inn i små topper. Hver top vil være en *elite* eller en *sjef* da disse er mer krevende en vanlige *fiende*. Hva som er vanskelig vil variere fra *klasse* til *klasse*. Her får jeg en innsikt i hvordan klassene er i møte med fienden. Målsetningen ved dette spørsmålet var å å presse respondentene om hvilke elite-egenskaper de synes det er vanskelig å møte, og det kan si mye om hva han synes om kamp elementene i spillet.

«16: Det kan til tider være ganske mye infomasjon som foregår på skjermen. Hva synes du om alt du må følge med på?»

Dette spørsmålet handler om det visuelle brukergrensesnittet, og er en vurdering av den informasjonen som blir formidlet om gangen, og om mengden vurderes som et problem. Hvis det er for mye infomasjon på skjermen på en gang kan det være et problem å ta avgjørelser. Ingen av respondentene syntes dette var et problem og det var kanskje et overflødig spørsmål.

«17: Hender det at du søker informasjon om spillet utenifra, som for eksempel venner eller internettsider? (Hvor da?)»

Dette er et annet spørsmål som også tar for seg informasjonsformidlingen i spillet. Spørsmålet tester ut en ide om at man ikke nødvendigvis bare for informasjon inne fra spillet, men kan for eksempel få informasjon fra venner eller folk på et forum. I så fall hva kan dette ha å si for spillingen? Kan de lese seg til hvordan man burde spille spillet eller hvordan man burde gjøre ting?

3.6.4. «Items»

Under denne kategorien inngikk spørsmål som omhandlet det meste av de konkrete belønningene inne i spillet, i tillegg til *erfaringspoeng*, gull, progresjon og gleden av å bekjempe fiender. Å skaffe gjenstander ble vurdert av meg som en viktig del av å komme seg videre i spillet. Spesielt mot slutten av spillet hvor man antageligvis må kverne for å komme seg videre.

«19: Hva slags egenskaper og gjenstander liker du å ha på karakteren din?»

Egenskaper refererer her da til statestikker du prøver å gi karakteren din via *utstyr*. Å gjøre karakteren sin kraftigere er i mine øyne en viktig del av spillet, men er hva slags statestikker som er best et tvunget valg eller er det mye rom for å velge selv?

«21: Hvordan bruker du auksjonshuset?»

Et spørsmål som tar for seg spillernes bruk av gull-auksjonshuset. Ikke pengeauksjonshuset da dette kommer senere.

«22: Hva er dine erfaringer med auksjonshuset der man kan bruke faktiske penger?»

Da jeg samlet inn potensielle respondentene spurte jeg om noen av de hadde kjøpt eller solgt noe på *penge auksjonshuset*. Selv om ingen nødvendigvis har noen egen erfaringer med dette pengeauksjonshuset synes jeg det er viktig å belyse hva de mener om det. Svarene jeg fikk understrekte hva de mente om auksjonshuset, men ikke mer en det.

«20: Hvordan tror du spillet hadde vært uten auksjonshuset?»

Auksjonshuset er veldig kontroversielt i forhold til oppfølgeren. Dette er noe som er helt sentralt i jakten på gjenstander og må diskuteres.

«23: Hvor mye av utstyret ditt får du fra smeden og juvelmakeren?»

Dette spørsmålet gikk i detalj på noen bestemte spillmekanikker, der man kan la en smed og en juvelmaker lage verdifullt utstyr til karakteren. Selv om de i settingen passer godt sammen som to som følger spilleren og som deler mange mekanikker er dette mer en spillnødvendighet for å smelte sammen større juveler som bruker til å gjøre visse utstyr bedre, mens smeden potensielt kan lage nye gjenstander for karakteren.

3.6.5. «Generelt om spillet»

Dette var en nokså vid kategori, som ble inkludert for å summere opp spørsmål som kan virke ledende eller som ble vurdert som bedre i slutten av intervjuet etter å hatt en diskusjon om de spesifikke aspektene ved spillet.

«24: Hva er det du holder på med på tiden inne i spillet som for deg til å fortsette å spille det?»

Som jeg nevnte tidligere er det vanskelig å finne ut når *D3* slutter. Jeg vet ikke om respondentene har tenkt over dette. Derfor synes jeg det er interessant å få høre målene, eller delmålene deres.

«25: Hvordan synes du vanskelighetsgradskurven i spillet er?»

Vanskelighetsgraden i spillet er noe jeg mener selv ikke nødvendigvis var så veldig bra justert og jeg ville finne ut mer om det. Dette spørsmålet ga ikke så konkrete svar. Spilleren som spilte i *hardcore* modus var enig med min egen mening om saken, mens de andre spillerene ikke hadde tenkt noe særlig på det. Dette ble fruktbart å ta med inn i analysen.

«26: Hvor mye valgfrihet vil du si at spillet har?»

Et konkret spørsmål hvor jeg spør spillerne om hva de synes om spilllets valgfrihet, forskningsspørsmålet mitt for å få bedre innsikt i hva de mener. Det kan virke ledende i retning at det ikke har mye valgfrihet. Jeg prøvde å sette dette spørsmålet langt bak så jeg ikke skulle farge meningene til respondentene. To av respondentene hadde veldig sterke meninger på dette, mens to ikke hadde det. Dette også ble veldig fruktbart i diskusjonen av spillet.

«27: Er det noe du savner i spillet?»

Et av to løse spørsmål på slutten får å få en innsikt i hva spillet eventuelt mangler og deres perspektiv på hvordan spillet eventuelt kan bli bedre. Spørsmålet fungerer også som en oppsamlingssekk for eventuelle ting jeg ikke har tatt høyde for.

«28: Hvis du kunne ha forandret på noe, hva skulle det ha vært?»

Det siste spørsmålet hvor jeg prøver å få innsikt i hva som potensielt kunne gjort spillet bedre. Også et spørsmål hvor jeg prøver å ta høyde for ting jeg ikke vet. Dette ledet til noen interessante synspunkter hos et par av respondentene.

3.7. Bearbeidelse av datamaterialet.

Transkriberingen av intervjuet skjedde umiddelbart etter at de var gjennomført.

Respondentene ble gitt arbitrære kallenavn for å ivareta anonymiteten deres, og i tillegg er kjønn blitt ivaretatt. Alle transkriberingene er gjort i språket som ble brukt, inkludert respondenten som foretrakk å snakke Engelsk. Språket har også blitt normalisert ved å fjerne alle høflige bekreftende lyder som indikerer at man hører på det motparten har å si, samt alle slike lyder har blitt luket vekk fra samtalen bortsett fra der det vil fjerne en viktig forståelse av betydningen. Markante meningsbærende pauser har også blitt markert.

Alle linjer vil bli markert med en forbokstav og et tall for å lettere kunne identifisere og navigere intervjuene etter hvert som jeg jobber med de. Dette gjør det også lettere å referere etter hvert som man jobber med det (Gentikow 2005:116-118).

Etter å ha fullført datainnsamlingen har jeg gjennomlest intervjuene mange. Jeg prøvde å finne en god struktur å bruke under analysen (Gentikow 2005:115-116). Materialet så veldig uhandterlig ut. Selv om jeg var fornøyd med å ha fått inn mye relevant informasjon jeg kunne fortolke, var det et strukturelt problem å plassere alle tankene inn på en måte som det var lett å jobbe med og hvor jeg også kunne vise leseren hva jeg tenker. Jeg så hvordan spillingen til respondentene mine dro i forskjellige retninger, uten at en tolkning av å spille spillet var mer riktig enn en annen tolkning.

Det finnes flere forskjellige spillere der ute, og hvordan motivasjonen til spilleren og hvordan han spiller vil være preget av grunnen til at man spiller (Aarseth 2003:6). De forskjellige estetikkene i MDE teorien kunne jeg bruke som et redskap til å analysere hva de forskjellige spillerene gjorde inne i spillet. Jeg kunne se hvilke *estetikker* de brukte når de spilte. Å ta utgangspunkt i *estetikkene* ga meg et ståsted å kunne snakke om forskjellige måter å spille på. Jeg kunne også se hvordan forskjellige behov under spillingen kan komme i konflikt med hverandre. Etter en slik inndeling var det også lettere å identifisere steder hvor valgfriheten til spilleren fungerer bedre eller dårligere.

Koding av datamaterialet er en utfordring og svært viktig for å få en god analyse. Spesielt å finne kategorier og hvordan kode de byr på en utfordring (Gentikow 2005:118-122). En datamatriks hvor man sorterer informasjonen man får på en god måte vil være essensielt for å sortere materialet på en ryddig måte (Gentikow 2005:122-123). Jeg gikk gjennom transkripsjonene av intervjuene og kategoriserte de etter avsnitt. For hvert avsnitt ville jeg se i hvilken *estetikk* kategori utsagnet kunne tilhøre. Et utsagn ville kunne tilhøre flere forskjellige *estetikker*. Etter å ha sortert hver respondent på denne måten kan jeg gå inn å se hvordan de forholder seg til spillet.

I analysen vil jeg først se hvordan de forholder seg til spillet basert på hvem *estetikker* de veklegger. Etterpå vil jeg se hva de kan brukes til å se om spillet når jeg ser de i lys av hverandre.

4. Analyse kapittel

Jeg har i teorikapittelet snakket om hvordan man ikke vet hvordan spill er, før man faktisk spiller dem. *D3* er ikke et unntak. Derfor kan *D3* se ut til å tilby flere forskjellige estetiske kvaliteter, men hvordan disse oppleves i spillsammenhengen kan man ikke faktisk vite det før man spiller spillet. Som et redskap for å se på valgmulighetene i spillet kan jeg derfor se på hvilke estetikker spillet tillater spilleren å oppsøke og hvordan de harmonerer med hverandre. I analysen av intervjudataene er det lettere å først analysere intervjuene individuelt. Dermed vil jeg få fire forskjellige tilnærminger til spillet, før jeg ser dem i forhold til hverandre i en større kontekst. Å begynne en analyse av spillets valgfrihet uten å skjønne hvor de forskjellige spillerne ligger i landskapet kan være forvirrende da motstridende meninger kan oppstå.

Alle avsnittene i intervjuene er nummerert og vil bli referert til etter navn på respondent etterfulgt av kolon og avsnittnummer, for eksempel (Roger:12). Navnene som brukes er pseudonymer for å sikre respondentenes anonymitet. I analysen har jeg delt inn uttalelsene til spillerne i kategorier fra MDE-modellen. Utsagn om valgfrihet som ligger igjen utenfor MDE-modellen er satt i en egen kategori i tillegg. Jeg vil referere til spesifikke uttalelser som er med på å støtte opp argumentet og male et helhetlig bilde av personen, men intervjuene ligger med som vedlegg. Å referere til alle avsnittene som er med på å støtte en spesifikk påstand kan være vanskelig hvis man ønsker å sitte igjen med et helhetlig inntrykk.

4.1. Rogers inntrykk av spillet:

Roger er respondenten som nok er minst fornøyd med spillet, noe jeg vil se nærmere på. Han har spilt alle de forskjellige karakterene. Han liker *D3* dårligere enn forgjengeren, *Diablo 2*,

og snakker om hvordan han mener at spillets fiktive verden er dårlig integrert. Han er også opptatt av hvordan spillet må føles riktig.

(...) But the main plot was just so streamlined. [It's] so sad, in a way, that it didn't really give me anything. I mean, when you in Diablo 2 go on to fight the council of Chakarom you actually get the chills because the atmosphere is much darker. Diablo 3 is much more cartoonist. I know that Blizzard [the developer] sold their soul to [the development of] World of Warcraft, but why did you make Diablo [into World of] Warcraft? No, it is not going to work (Roger: 12).

For Roger er fremstillingen av den fiktive verdenen viktig. Å spille *D3* er en måte å komme i kontakt med det fiksjonelle universet på igjen. Og det er viktig at karakteren hans er integrert i den fiksjonelle verdenen i spillet for at Roger skal føle seg engasjert i spillet.

La oss se på dette i forhold til hva MDE-modellen består av: Vi ser at Roger bruker *D3* til å *oppdage* innholdet det i fiksjonelle universet av Diablo-serien. Dette kan knyttes opp til hvordan spill ikke egentlig viser seg før man spiller dem, og en av de få måtene å oppsøke innholdet er ved å spille det slik Roger gjør. Det er kanskje vanskelig å skille mellom *oppdagelsen* av fortellingen i spillet og spillet *fortellingen*. *Fortellingen* i spillet og *utforsking* av spillet er to separate estetikker i MDE-modellen og akkurat her kan det være vanskelig å skille de fra hverandre. Å finne ut bakgrunshistorien til de forskjellige kompanjongene i spillet ekspanderer også det fiksjonelle universet. *Fortellingen* i *D3* består da i dette spillet av historien spilleren tar del av i løpet av spillet, sammen med bakgrunns-eksposisjonen som forklarer spilleren mer av *D3* sitt fiksjonelle univers. Både *D3* og *D2* er en del av en fortelling som transenderer et medium ved å strekke seg over flere medier. På samme måte er både hovedfortellingen i spillet og kompanjongenes fortellinger med på å formidle større deler av det samme spilluniverset. Det er ganske tydelig at *Roger* bryr seg om fortellingen, universet det tar sted i og utforskingen av dette. Dette kan også peke mot hans interesse for karakterene i spillene:

«The monk and barbarian I really like. It makes me sad they removed the druid and the paladin because they were an integrated part of the story. The paladin more. The druid was just fun in Diablo 2.]» (Roger, svar nr 38).

Druiden og paladinen *Diablo 2* var viktige karakterer i spillet på grunn av sin plassering i det fiksjonelle universet. Ut ifra intervjuet tolker jeg at MDE-estetikken *utforskning* og *fantasi* er viktig for Roger, ettersom han foretrekker at karakteren han spiller har en fiksjonell tilknytning til settingen. Vi kan si at Rogers har to primære interesser: Å utforske både fortelling og fiksjonelle univers. Og evel seg inn i fantasielementet som *D3* tilbyr. Man kan tenke det som en slags tretrinnsmodell i MDE-modellen: *Utforskning* av *fortellingen* pluss den fiksjonelle verdenen blir om til muligheten for *fantasi*.

I intervjuet sier Roger også at han foretrekker *Munken* og *Barbaren* fordi de er bedre designet. *Heksedoktoren* for eksempel, mener han er for dårlig sammensatt. Sistnevnte har tilgang på undersåtter, dyr som han kan mane fram og slåss på vegne av karakteren, og basert på tidligere erfaringer fra *D2* er ikke undersåtter en god måte å bekjempe fienden på. Roger mener det ikke fungerer noe særlig (Roger: 36). Selv om *D2* er et annet spill sier nok dette noe om Roger sin erfaring med karakterer som baserer seg på undersåtter i spill som slekter sjangermessig på *D3*. Dette argumentet strekker seg mer på om klassen er funksjonell i spillet. Ikke hvordan dens tilknytning til fantasien er. Vi kan se en lignende konflikt når han prøver å spille *demonjegeren*, en klasse han mener er svært kraftig og veldig ubalansert (Roger: 26, 78). Dette tror jeg kan henge sammen med hvordan klassene er designet. For eksempel prøvde Roger å spille en *demonjeger* som brukte *Sentry*, en *ferdighet* som gjør at spilleren kan sette ut et tårn som hjelper deg med å skyte ned fiendene. Uheldigvis gjorde ikke dette tårnet nok skade i forhold til de andre ferdighetene som *demonjegeren* kunne velge mellom, derfor måtte denne ferdigheten forkastes (Roger: 48).

Her er det flere ting som foregår: Roger synes det er viktig at karakteren hans har en forankring i spilllets fiksjon, noe som faller innunder *fantasy*-elementet av MDE-modellen. Men hans kritikk av *heksedoktoren* baserer seg på et funksjonelt element, og dette gjør at han

ikke synes det er en effektiv måte å spille spillet på. Dette er en holdning som henger igjen fra *D2* hvor en slik strategi ga ikke ga mersmak. Etterhvert som Roger har lært seg reglene i spillet prøver han å lage en *demonjeger* som bruker *ferdigheten Sentry*. Denne ferdigheten viser seg å ikke være veldig effektiv inne i spillet. Det progresjonsmessige resultatet er nokså blodfattig sammenlignet med andre *ferdigheter* tilgjengelig for demonjegeren. Dette til tross for hvordan *Sentry* angivelig har svært stort strategisk potensiale. *Demonjegeren* kan sette den fra seg på bakken og så bevege seg vekk fra fienden mens den skyter de ned. *Drageflygning* er en kjent begrep i spillsammenhenger. Navnet stammer fra begrepet å fly en drage som man holder med hyssing mens den flyr på vinden. I spillsammenheng betyr dette uttrykket å ha fiender løpende etter karakteren mens man løper og skyter på de på avstand. På denne måten sørger spilleren får å alltid holde fienden på avstand slik at den ikke skader karakteren. *Sentrys* potensial som et redskap egnet for *drageflygning* virker enorm, da *demonjegeren* kan dra fiendene rundt tårnet inntil de dør. Roger har en god forståelse for stragei i *D3*, og i action-rollespill strategier. Enda viser *Sentry* seg å ikke være en god *ferdighet* å bruke fordi den ikke gjør mye skade, noe som kommer i konflikt med spillets *utfordringer* spillet presenterer. *Utfordring* kommer her i kontrast med Roger sin evne til å *uttrykke* seg selv, ved å velge å spille på en bestemt måte basert på hans innsikt i spillet. Man kan si at dette er en del av opplevelsen ved å *oppdage* spillet. Når det er slik at enkelte av *ferdighetene* spilleren kan velge ikke er veldig gode vil jeg påstå dette svekker opplevelsen av *utforsking* av karakterens muligheter og regelsettet.

Roger ser ut til å ha en preferanse for å kunne leve seg inn i *fantasielementet* ved spillet. Han liker også *utforsking* og det å kunne *uttrykke* seg selv. Disse to siste kommer i konflikt med spillets *utfordring*. Spillet krever at spilleren ikke kan velge sine egne *ferdigheter* da spillets vanskelighetsgrad tilsier at en burde spille med *ferdighetene* som latent viser seg å være bedre enn andre. Noe som kan tilsies å være tilfelle. Når Roger blir spurt om hva som avgjør hvilke ferdigheter han ender opp med å bruke når han spiller, svarer han:

«The most effective once. Also because I played when it just came out and it was completely unbalanced. Once you went to act 2 [on] Inferno you had to really pick the skills and pay a lot of attention to it because you could not waste any damage or defence.» (Roger: 38.)

Etterhvert som spillet beveget seg mer mot sluttspillet, tilsier vanskelighetsgradene i spillet at *utfordring* blir viktigere og viktigere, men det synliggjør også at spillets *ferdigheter* ikke er godt balansert. Men i tillegg til ikke å kunne bruke de *ferdigheter* man vil for å *uttrykke* sin egen spillestil fører dette også til et problem i forhold til *utforskning*. Når Roger bygger en forventning om av hvordan *Sentry* skal fungere ender dette opp med å være et negativt forventningsrom, hvor forståelsen av spillet viser seg å ikke være riktig grunnet dårlig intern balanse mellom de forskjellige *ferdighetene*. Etterhvert som man opplever flere negative forventningsrom vil dette minske følelsen av å *oppdage* spillets regler. Roger synes at systemet er for lite komplisert, og ville satt pris på et mer avansert spill (Roger: 54, 98). Som en konsekvens av negativt forventningsrom synes ikke Roger spillet har nok dybde i henhold til valg av *ferdigheter*; det er ikke noe insentiv til å utforske de forskjellige *ferdighetene* i kombinasjon. Vi kan også se hvordan Roger har tatt til seg informasjon fra spillet fra kilder som kommer utenfra, i dette tilfellet om balanseringen av *ferdighetene* til *trollmannen*.

“(…) the mage has a skill that powers his weapon, and it’s just completely useless because it was supposed to work with other skills that has been removed (…) So it is there but it does not work, it is useless.” (Roger: 192.)

Å bli utsatt for informasjon som dette er også med på å undregrave opplevelsen av at det er noe å *oppdage*. Opplevelser som dette får det til å føles ut som det er store deler av spillet som det ikke er verdt å *oppdage*.

“(…) if I have a monk and I make another monk, I have to pick the same identical skills.” (Roger: 12.)

Dette er helt klart også et problem når det kommer til å *uttrykke* seg selv. Alle *klassene* har mange forskjellige *ferdigheter* som skal være med på gjøre *karakteren* unike og spennende, men de ikke spesielt unike. I Roger sine øyne vil alle *munker* være like. Den dårlige *ferdighetsbalansen* er skuffende. Men Roger kan uttrykke seg selv på andre måter enn bare

gjennom hvilke *ferdigheter* han bruker. Man kan også jobbe med det visuelle, det vil si hvordan karakteren ser ut:

“I did buy all the dyes, it was nice to change colour. There were times when I left one piece of equipment behind than the one I used because it looked ugly.” (Roger, avsnitt nr 20.)

Fargene Roger snakker om kan brukes til å fargelegge *utstyret* karakteren hans går med. Han har også latt være å oppgradere utstyret sitt selv når nye gjenstander har vært tilgjengelig fordi utsende ble mindre iøynefallende. Dette er et område hvor Roger helt klart bruker sin individualitet til å *uttrykke* hvordan karakteren skal se ut til tross for at dette kommer på bekostning av *utfordringene* spillet presenterer han med. Det er vanskelig å skille mellom det å leve seg inn i fantasien som Roger prøver på og det å uttrykke seg selv. For eksempel er det viktig for ham at *munken* går kledd i hvitt (Roger: 24). Det er mer riktig å si at Roger uttrykker seg selv ved å leve seg inn i sin egen tolkning av munkeklassen, og ved å leve seg inn i *fantasien* av å være en munk i spillets univers. Det er spennende å se hvordan dette utspiller seg når Roger prøve å skaffe *karakteren sin utstyr*.

«Rares are just more powerful then legendaries on the moment. (...) it does not make sense what you play because it is just out of luck what you get.” (Roger, avsnitt nr 184.)

Sjeldent utstyr, som Roger omtaler som ”rares”, kommer med tilfeldige bonuser, mens såkalt *legendarisk utstyr* kommer med spesifikke bonuser, ofte bonuser som passer tematisk. De *legendariske* gjenstandene Roger har funnet har kommet med dårligere *statistikker* enn det *sjeldne utstyret*. Dette presenterer to problemer: *Legendarisk utstyr* er vanskeligere å finne, og mer sjeldent enn *sjeldent utstyr*. Hvis dette utstyret er vanskeligere å finne burde de hatt bedre egenskaper. Det andre problemet er at *legendarisk utstyr* passer bedre til Rogers ideal om å leve seg inn i en rolle. *Legendarisk utstyr* har mer sjel, de kommer med en bakgrunnshistorie, de inviterer til *fantasi* ved å være mer enn bare tallmessige bonuser som gjør karakteren hans bedre. Igjen faller Roger tilbake til å sammenligne med *D2*, der det fantes det en unik versjon

av alle våpnene (Roger: 182). Ut fra mine egne erfaringer fra *D2*, som er konteksten jeg må tolke utsagnet hans ut ifra, innebar *D2* en mye lengre reise i *karakternivå* fra 1 til 100. Mens spilleren beveget seg gjennom spillet ville alle gjenstandene alltid være bra for en karakter på et gitt nivå. I *D3* er alle de kraftigste gjenstandene tilgjengelig å kle på karakteren når du er *karakternivå* 60. Det eneste som stopper spilleren er å ikke fysisk ha de tilgjengelig. Når så mye av *utstyre* blir tilgjengelig på en gang

Dette skaper også et nytt problem i henhold til å leve seg inn i *karakteren*. Det viktige med *karakteren* er ikke nødvendigvis karakteren i seg selv, men heller at den er ikledd bra *utstyr* (Roger: 36.)

Dette fører til problemet om hvor man får tak i *utstyret*. Når Roger beveger seg inn i sluttspillet blir det svært vanskelig å få tak i utstyr (Roger: 154.) Den eneste måten å få tak i det gode utstyret på var å skaffe seg svært mye *gull* og kjøpe seg *utstyr* på auksjonshuset (Roger: 160). Dette medførte et problem med å skaffe seg *gull*, noe Roger beskriver som en veldig krevende og kjedelig prosess (Roger: 154).

“(...) I should play a week to get a sword? Just doing the same thing over and over and over again?” (Roger, avsnitt nr 124.)

Når Roger beveget seg mot slutten av spillet må han *kverne*, gjøre den samme handlingen om og om igjen, for å få råd til å kjøpe *utstyret* for å komme videre. Her tipper spillet over i en *utfordring* som man må *underkaste* seg for å få til. Man må repetere sluttspillet mange ganger for å få progresjon, ved å skaffe seg nok penger til å kjøpe ting på auksjonshuset. Gjennom hele Rogers spilling av *D3* prøver han å *utforske* spillets regler og forlengelsen av det fiksjonelle universet. Han prøver å *uttrykke at?* en karakter lever på en måte som er troverdig i forhold til *fantasien* han prøver å leve seg inn i. Men et ubalansert *ferdighetstre* er med på å gjøre *utforskningen* mindre fyldig, og det frarøver ham for mulighetene for å *uttrykke* seg selv ved å spille på en bestemt måte, selv om Roger prøver å spille i henhold til sin egen tolking av spillets fiksjon. Mye av spillets innhold i henhold til det *utstyret* spilleren kan få mister mye av innholdet fordi man velger det bort for bedre *utstyr* som man trenger for å klare

utfordringer, men også senere *underkaste* seg for å *kverne* fram *gull*. Spesielt kommer dette på bekostning av *legendarisk utstyr*, som Roger ønsker å bruke fordi det burde være bra, men som blir overskygget av *sjeldent utstyr* som burde være lavere på rangeringen.

4.2. Oles inntrykk av spillet:

«(...) det var (...) veldig gøy å gå rundt med en karakter som bare sparker folk og de flyr i fillebiter før de i det hele tatt treffer veggen.» (Ole: 16.)

Ole snakker veldig varmt om hvordan han dreper fiendene i spillet. Enten det var med *barbaren* som pulveriserte de til skyer av blod eller med *demonjegeren* som pepret dem med piler. Sistnevnte er hovedkarakteren hans, men han har spilt begge to nok til at de har nådd *paragonnivå*. Ole liker å finne sin egen måte å spille spillet på.

Tidlig i spillet står Ole svært fritt til å velge de ferdighetene han liker aller best (Ole: 34.) Han foretrekker egenskaper som er imponerende på skjermen, eller eventuelt handlinger som for ham føles riktige eller gode. Grafikken og fortellingen i det han ødelegger fiendene sine på spektakulære måter blir en underholdning som han ønsker å oppleve igjen og igjen. I MDE-modellen kan dette kategoriseres under å *uttrykke* seg selv i spillet. I likhet med Roger støter også Ole på et problem når spillet blir vanskeligere etter hvert som spillet pågår. Stadig økte *utfordringer* dikterer at Oles *barbar* ikke bare kan sparke fiendene sin om til fillebiter, men at han etter hvert må oppgradere til *ferdigheter* som fungerer bedre. Men dette virker å være mye mer et kompromiss enn det Roger framstiller. Ettersom karakteren er begrenset til seks aktive ferdigheter, velger Ole å gå for en kombinasjon av *Elemental Arrow* og *Ball Lightning-runen*. Dette gir ham et offensivt angrep som skyter ut en sakte kule som gir skade til alle den passerer gjennom. Dette angrepet kan gi skade til flere fiender samtidig på en gang, samtidig som Ole føler at den er kraftig nok til å kunne skade et enkelt mål. Her kan det se ut som et kompromiss om å bruke en *ferdighet* på to forskjellige grupper med fiender, for å unngå å ha to *angrepsferdigheter* blant de seks *ferdighetene* karakteren kan velge.

Dette kan virke som *utfordringene* i spillet dikterer hvordan Ole skal spille, på bekostning av å kunne velge selv. Men det virker som det er så mange ferdigheter han kunne ha valgt som passer til den samme funksjonen. Et annet eksempel er hvordan Ole velger å bruke *Ferret-runen* når han bruker sin *ferdighet Companion*. Denne *ferdigheten* gir en begrenset mengde skade til fiendene. *Ferret-runen* gir ham 10% mer *gull*, og sender ut ildere som hjelper ham med å plukke opp *gull*. Vi kan sette denne ferdigheten opp mot for eksempel *Bat-runen* som gir karakteren 3 *hatred* i sekundet. *Hatred* er ressursen som *demonjegeren* bruker for å betale for angrepene sine. Disse to *runene* har forskjellige bruksområder. *Ferreten* er på sitt beste når karakteren *kverner*, det vil sidreper mange fiender om igjen og om igjen for å få *gull*. Jeg vil påstå at ilderen er på sitt beste når man slåss mot fiender man dreper relativt lett for å få *gull*. Flaggermusen gir deg mer ressurser som spilleren bruker til å drepe fiendene, og det er tydelig at *Bat-runen* er bedre mot vanskelige fiender enn det *Ferret* er. . Man kan diskutere om det å drepe fiender raskere er mer effektivt for å skaffe *gull* enn en ren prosentbonus når det gjelder å finne *gull*, en diskusjonen som går i retning såkalt theorycrafting og er godt grunnet i estetikkene som *utfordring*, *underkastelse* og *utforsking*.

Begrepet theorycrafting omhandler å finne den objektift beste måten å spille på. Dette kan være vanskelig da reglene i spill, spesielt matte formlene som blir brukt, ikke er tilgjengelig. Spillerene må måle seg fram til hva formelen er ved å mate spillet forskjellige kjente variabler og så se hva som kommer ut. Med innputt og utputt dataen vil man regne seg fram til hva formlene er, og med formelen vil de kunne kalkulere den beste måten å spille på. Dette er spesielt lettere å gjøre som i et fellesskap på et *forum* for spillet hvor svar kan bli delt spillerne i mellom (Paul 2011). Uten at jeg har regnet ut formlene i spillet føler jeg meg ganske sikker på at *Bat-runen* er mye bedre en *ferret-runen*. Ole vil også være klar over dette. Når Ole snakker om jervene han har med seg er det viktig for han hvor morsomt det er å ha med seg jerver som hjelper han å plukke opp gullet han finner. Han liker å leve seg inn i fantasien om å ha med seg små søte dyr som kan hjelpe han som plasserer valget hans i *uttrykking* og *fantasi*.

Om smeden sier Ole:

”(…) en av de nye patchene gjorde sånn at du kan [få] recepies som gjorde at du kunne få tak i litt bedre [utstyr fra smeden]. Men med tanke på at jeg har ikke så veldig bra utstyr så er det nok et par biter jeg kunne tenkte meg. Men det krever jo en del grinding, du må ha en del penger for det. Men det er jo greit for min del for jeg bruker det ikke på auksjonshuset så da kan jeg bruke det på det [smeden] istedenfor.” (Ole: 108.)

Dette er mer interessant når man ser dette med Ole sitt valg å ikke bruke *gull-auksjonshuset* når han spiller. Å ikke bruke auksjonshuset tilsier at Ole ikke kan kjøpe seg videre i spillet ved å kjøpe bedre utstyr. Min egen erfaring er at smedens utstyr er svært dårlig. Rent konkret hva Ole holder på med i spillet er å gjenspille gamle oppdrag i et forsøk på å få bedre utstyr i form av *kverning* (Ole: 56). *D3* bygger jo på ideen om å komme seg videre, så det er ikke så rart at Ole *kverner* for å komme seg videre. Det er derfor interessant å se Ole velge vekk det å bruke auksjonshuset når han spiller, da dette antageligvis er den raskeste veien for å få bedre utstyr.

4.3. Tronds inntrykk av spillet:

«(…) man skal komme seg fra a til b og man skal gå opp «level» kjappest mulig og nå gitte mål.» (Trond: 4)

Trond spiller i *hardcore*-modus og er interessert i å få karakteren sin så langt opp i nivå som det er mulig. Å kjenne hjertebanken når karakteren hans kan dø og miste alt arbeidet han har bygd opp i karakteren er det som gir karakteren hans mening. Trond har spilt alle karakterene opp til nivå 60 på *hardcore*, men hovedkarakteren hans var en *munk* som døde på *paragon-nivå* 77 da spillet fikk en feil som hindret han i å bevege på karakteren før den døde.

«Da må du komme deg opp på skolebenken og lære deg å spille spill.» (Trond: 176.)

Trond setter spilllets *utfordringer* som aller høyeste prioritering. For å få til dette spiller han med *ferdighetene* han synes er mest effektive. Disse *ferdighetene* synes han ikke er veldig godt balanserte, da det er mange som må brukes for å spille mest effektivt. Han uttrykker en sterk misnøye med hvor lite han mener disse *ferdighetene* har blitt balansert i form av oppdateringer av spillet. For å klare å nå det øverste nivå i spillet har han et godt forhold til *kverning*, Trond spiller om og om igjen mange av de samme områdene får å få tak i gull, erfaringspoeng og utstyr. Gull bringer inn muligheten til å kjøpe nytt utstyr på auksjonshuset. Når man spiller *D3* virker det som man kommer til et punkt hvor man må begynne å *kverne* for å komme videre i spillet. *Kverningen* er for å overkomme *utfordringsestetikken* i spillet. Men denne *kverningen* blir om til *underkastelse* påtvunget. Men ikke nødvendigvis:

«Det er som å løpe maraton. Det er jo ikke det at du må være på maks hele tiden, maks fokusert. Det er bare det at du må ikke glippe.» (Trond: 212)

Trond omdøper *underkastelse* til noe som hele tiden krever konsentrasjonen hans. Han snakker også om hvordan det er å kjenner hjerte klappe når det holder på å gå dårlig. Kanskje dette kan tenkes på som en avart av Caillois' spillsjanger *Ilinx*, vertigo opplevelse (Salen and Zimmerman 2004: 307-309)? Det er riktignok ikke følelsen av desorientering som er sentral her, men det er en fysisk opplevelse som gjør noe med adrenalinet og pulsen når han spiller. Jeg vil foreslå at Trond ikke spiller for *underkastelse*, men heller lage en ny *estetikk* og kalle den for *vertigo*. Denne vil representere frykten og hjerteklappet Trond opplever når han spiller.

Trond sine møter med *utforsking* er kanskje ikke hvordan man skulle tro. Han mener at å velge *ferdigheter* ikke var noe vanskelig på grunn av den dårlige balansen mellom dem. Når det gjelder å oppdage nytt utstyr er Trond veldig målbevisst og vet hva han vil ha. Han ser for seg det optimale utstyret som karakteren hans kan ha og prøver å skaffe seg dette. Han opererer med en spesifikk liste av hvilket utstyr som er best for karakteren hans, og for erfarne spillere på høyt nivå er det spesifikke ting som er best for de forskjellige klassene:

«Det er altfor opplagt: «Åja, *Mempo of Twilight*, den går du med.» Den går alle med. Hvis du ikke tilfeldigvis er *wizard* eller,... det er noen. Men *munk* går med *Mempo*, *barbar* går med *Mempo*. Og alle *daemon* *huntere* går med *Manticore*.» (Trond: 328)



(Bilde hentet fra battle.net)

Mempo of Twilight er den beste hjelmen i spillet, hvis man får riktige og *statistikker* på den. På toppen av å ha mange relevante bonuser er det den eneste hjelmen i spillet som gir deg *angrepsfart*. I tillegg til å være meget god så kan man si at den bryter den spillets egne regler ved å vike vekk fra normen om hvordan magiske egenskaper vanligvis er fordelt i spillet. Ut fra det Trond sier er *utstyret* man prøver å skaffe mot slutten av spillet mer en handleliste enn resultatet av utforskning. Jeg intervjuet Trond to ganger, fordi det første intervjuet ikke ble tatt opp. Men første gangen snakket han om ringene man skulle ha i spillet, og som ga en prosent økt mengde *erfaringspoeng*.

	<p>Leoric's Signet Legendary Ring</p> <ul style="list-style-type: none"> ✦ Critical Hit Chance Increased by 1.0% ✦ Increases Bonus Experience by 20–30% ✦ Increases Gold and Health Pickup by 7 Yards. ✦ One of 3 Magic Properties (varies) <ul style="list-style-type: none"> ✦ +27–35 Intelligence ✦ +27–35 Dexterity ✦ +27–35 Strength <p>Item Level: 17 Unique Equipped</p>	14
	<p>Hellfire Ring Legendary Ring</p> <ul style="list-style-type: none"> ✦ +170–200 Dexterity ✦ Increases Bonus Experience by 35% ✦ Chance to launch an explosive ball of Hellfire when you attack. ✦ +4 Random Magic Properties <p>Item Level: 63 Unique Equipped</p> <p>Crafted By: Jeweler (Level 10)</p>	1

(Bildet hentet fra battle.net)

Å øke mengden *erfaringspoeng* som karakteren får inn er det samme prinsippet som å øke mengden *gull* eller *magisk utstyr* man finner. *Kverning* går raskere i spillet, man kutter ned på mengden *underkastelse* man må gjøre i spillet. Slik sett kan man si at det er en mer riktig måte å spille på i henhold til å klare *utfordringene* i spillet raskere enn uten disse bonusene. På samme mynt er de beste hanskene Trond er ute etter noen som kan lages hos smeden, da det ikke finnes noen bra *legendary items*.

Det er også her et problem med utseende da mange av gjenstandene Trond er ute etter ikke er veldig pene når de er på den samme karakteren (Trond: 328). Her går det å kunne *uttrykke* seg på bekostning av *utfordring*.

For Trond ligger *utforsknings*-estetikken seg i hvilket område det er trygt for karakteren å bevege seg i. Første gangen han skulle inn i *Inferno*-modusen hadde han gjort mange forberedelser for å overleve de utfordringene som eventuelt kunne komme. Han snakket også med andre spillere og prøvde å finne ut hvordan han skulle komme forbi *sjefen Ghom*. Før oppdateringen som gjorde han lettere, var *Ghom* en av de vanskeligste utfordringene i spillet.

Trond *oppdager* også hva som er bra å bruke i spillet. Han prøver å skaffe seg mest mulig *egenskaper* på karakterens *utstyr* som vil minimere skaden den får. Men istedenfor å kombinere det med mye *vitality* som øker karakterens maksimale helsenivå, kombinerer han det med *regeneration* som gir han livspoeng tilbake per sekund. Selv om makshelsen hans ikke er høy så får han mye mer liv tilbake enn han mister, noe som kan bli sett på som en innovativ måte å spille på. Selv om han ikke synes at *munken* nødvendigvis er den beste karakteren i spillet velger han å spille *Munken* da dette passer hans spillestil bedre. Han snakker også om forskjellige løyper man kan løpe inne i spillet for å få mest *gull* og *erfaringspoeng*, som han ikke følger. *D3* er tross alt et spill og det er morsommere med variasjon. Disse punktene dekker hans behov for å *uttrykke* seg i spillet.

Fellesskap-estetikken kommer også fram på tre forskjellige punkter. For det første blir spillet *utfordringer* lettere når man spiller sammen med flere spillere, noe som fungerer som et insentiv for å spille med flere personer. Trond er også tjent med et fellesskap på forumsidene til spillet. Her får han anerkjennelse for *karakteren* og prestasjonene sine. Han får også vist fram hvordan han spiller karakteren med sin unike *regeneration*. På forumet kommenterer han også ofte hvordan spillet kan bli gjort bedre. En representant fra D3s utvikler *Blizzard* kommenterte på trådene hans, men hans forslag kom ikke videre, noe som viser den kritiske holdningen hos folk som spiller *D3*. Det siste stedet Trond opplever *fellesskap* er små kamper de har arrangert i arenaen hvor man kan duellere mot andre spillere. Grunnet godt utstyr var Tronds karakter mye bedre enn de andre spillerne han møtte og han syntes derfor at det var veldig lite utfordrende. Isteden ble mange enige om å møte opp til kamper med *karakterer* som ikke hadde utstyr med seg. Dette ga muligheter for *competition* som ikke de andre spillerne fant i spillet. I tillegg ga dette en helt ny mulighet innenfor *oppdagelse* da mange av

ferdighetene som ikke skalerte med hvor kraftig utstyr *karakteren* hadde, ble mye bedre i dette arenaformatet.

4.4. Jonas' inntrykk av spillet:

«Jeg liker å spille alene, jeg må utforske alle områder, gå innom alle områder. Gå innom alt. O.C.D. *Diablo*.» (Jonas: 82.)

Jonas' hovedkarakter er en *munk* som han tar stor glede i å spille med. Tvangstankene (O.C.D.) som Jonas tuller med handler om hans måte å spille spillet på: å geografisk måtte utforske alle områder når han spiller. Dette kan virke veldig underlig ettersom spillets topografi blir tilfeldig generert hver gang man spiller det, og det er derfor lite å hente av en metodisk utforsking av området senere i spillet. For å finne nytt utstyr kjappest mulig er det taktisk smart å sveipe de største lommene etter fiender før man går videre. I gjennomgangen av intervjuet med Jonas ser det ut som han er veldig interessert i *utfordrings-* og *opdagelsesestetikken*.

Jonas tilpasser spillestilen sin i forhold til hva slags fiende han spiller i mot. Han brukte *Dexterity* mot fiender han dreper lett og *Vitality* mot fiender som er vanskeligere. Førstnevnte økte skaden hans mens sistnevnte hjelper karakteren å overleve lengre. På samme måte kan han variere om han bruker et skjold eller ikke, noe som senker skaden, men øker forsvaret på *karakteren* hans. (Jonas: 116).

Som tidligere nevnt kunne det noen ganger være vanskelig å få Jonas til å svare på enkelte spørsmål. Det kan være mange grunner for dette, men jeg tror Jonas ikke nødvendigvis la så mye interesse i områdene hvor han ikke svarte. For eksempel nevnte han ikke de forskjellige *ferdighetene* (Jonas: 44-56). Han pleide ikke å bytte på dem Derimot beskrev han at han måtte ha en prøveperiode hvor han fant ferdigheten han ville bruke (Jonas: 78). Det er også litt

usikkert om han bytter ferdigheter mens han har en *nephalim-stabel*, og Jonas ser i hvert fall ut til å ha en usikkerhet omkring *nephalim-stabler* (Jonas: 56, 74). Når man *kverner* vil man prøver å drepe fem *eliter* så raskt som mulig slik at man får *nephalim-stabler*. Disse øker *magi* og *gullfunn*, samt mengden *erfaringspoeng* man får, for deretter å finne *eliter* og *sjefer* som man kan bekjempe.

«Sinnsykt heldig, på akkurat den ene (*fiery brimstone*). Jeg har ikke brukt den enda.» (Jonas: 172.)

Jonas lager også litt utstyr hos smeden. Han nevner en gang han fikk en *fiery brimstone*, som er en ingrediens man bruker hos *smeden*. Sannsynligheten for å lage *utstyr* hos *smeden* som kan måle seg med *utstyr* man finner ellers er ganske liten. *Smeden* trenger også mange *fiery brimston* for å lage *utstyr*. Man trenger ikke kun én *fiery brimstone*, dette er en vare man trenger mange av. Det virker derfor merkelig at Jonas bruker så mye tid på å prate om å ha fått denne ene. Generelt i måten Jonas snakker om spillet på, virker det som om han spiller spillet på en veldig bedagelig måte. Selv om han prøver å komme videre i spillet strekker han seg ikke nevneverdig langt etter å få progresjon. Han er mer opptatt av å kose seg i nuet. Dermed kan man si at Jonas ikke nødvendigvis er så glad i *utfordrings estetikken* men heller mer mot *underkastelses estetikken*. Dette er derimot ikke en påtvunget versjon av *underkastelse* så Jonas liker det ganske godt da det er selvvalgt, i motsetning som en konsekvens av å måtte *kverne*

Jonas bruker auksjonshuset veldig lite. Jonas kjøpte noen støvler der som ble forkastet i det noen bedre kom inn i bildet. Han prøver å selge litt der, men det er ikke mye. Jonas synes ikke det er godt tilpasset hans spillestil.

«Ja, for meg så tar det moroa vekk fra spillet. Selv om jeg har for lite å skade og sånn som det er til å kunne pløye gjennom på «inferno».» (Jonas: 92)

Begge de forrige *Diablo*-spillene var veldig gode i hans øyne. Han er veldig interessert i å spille oppfølgeren. Han likte godt *fortellingen* i *D3*, men det virker ikke som om det er en

grunn for Jonas å oppsøke spillet. Man spiller gjennom den flere ganger. *Fortellingen* blir her i mine øyne en del av det å utforske og se hvordan spillet er. Jonas har spilt et par karakterer, men han mistet interessen allerede på *karakternivå* 4. For Jonas ser *oppdagelsesestetikken* ut som å strekke seg til å se hvordan *D3* er knyttet til de to forløperne i serien.

Jonas liker ikke offentlige spill og misliker tilstedeværelsen av fremmede mennesker i spillet. Han liker derimot å spille med venner som han kjenner fra før av. Det hender de bytter utstyr seg i mellom, men Jonas vil ikke ta i mot det hvis det kommer fra auksjonshuset (Jonas:112). Slik sett hjelper *felleskapet* han med *utfordringene*.

4.5. Hva hadde respondentene å si om *utfordring* og *underkastelse*?

Jeg vil nå gå gjennom de forskjellige estetikkene og se hvordan de passer sammen med spillerne. *Sanselighet* og *fortelling* vil jeg ikke se på da dette ikke kom ordentlig fram som viktige estetikker som står sterkt i spillet. Min egen erfaring og samtalene med spillere viser at *D3* først og fremst handler om *utfordring*. Alle de fire spillerne forholder seg til dette og det virker som den viktigste estetikken spillet tilbyr. Men de andre estetikkene er med på å påvirke og forme opplevelsen av *utfordringsestetikken*. La oss først se hvordan *utfordring* er innebygget i spillets interne økonomi og har innvirkning på valgene i spillet: Hver gang spilleren starter spillet blir de geografiske områdene til kilder hvor *fiender* er plassert ut. Alle *fiender*, men spesielt er *sjefer* og *eliter* som hindrer spilleren fra å komme videre. Begge to fungerer som *sluk* som fjerner *helsepoeng* fra karakteren din hvis du ikke klarer å konvertere *fiendene* fort nok. *Sjefer* fungerer i tillegg som stengte dører som forhindrer karakteren din fra å komme til deler av spillet som ligger bak *sjefen*, der den eneste måten å komme videre er å bekjempe disse. Valutaen for hvor mye *helsepoeng* spilleren og *fiendene* sluker av hverandre bestemmes av forskjellen mellom *statistikkene* til *karakteren* og *fienden*.

Etter at *karakterens* angrep reduserer fiendens *helsepoeng* til null, konverterer *karakteren* *fienden* til *belønning* i form av *utstyr*, *gull*, *erfaringspoeng* og *helsekuler*. Hvis *utstyret* har

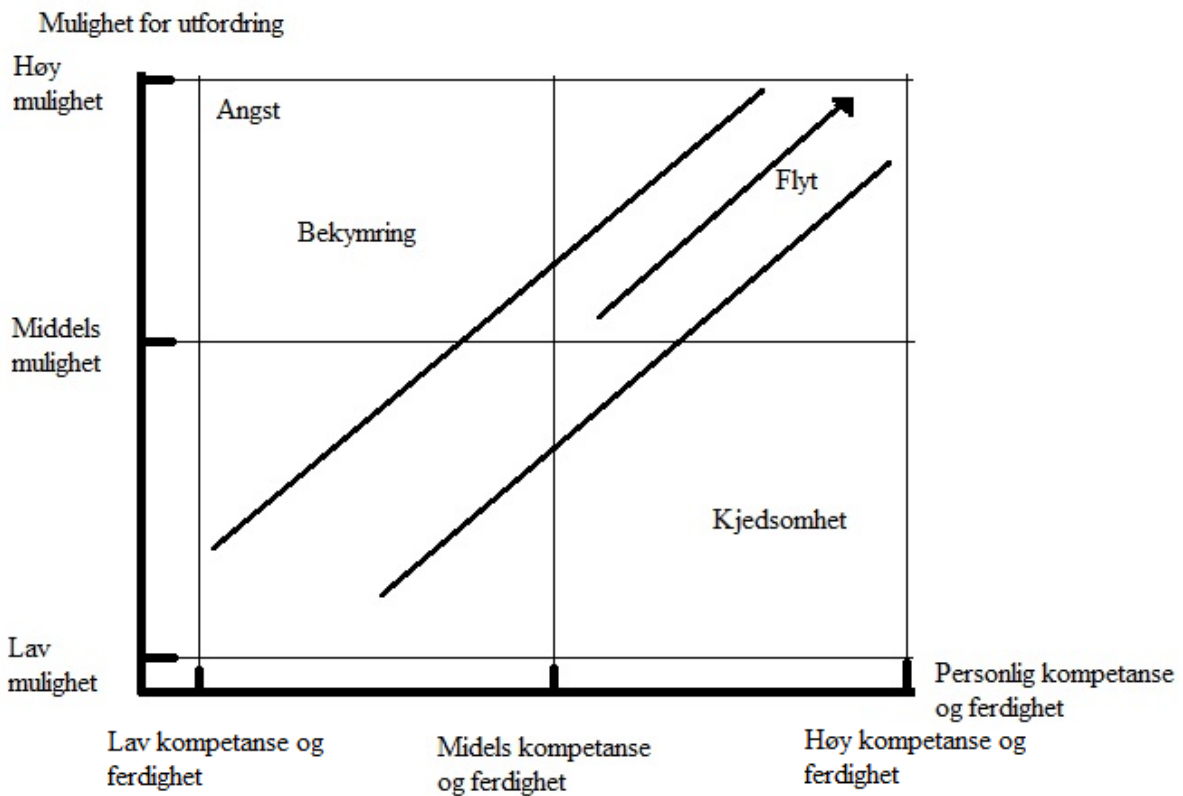
bedre *karakteristikker* enn *utstyret karakteren* for øyeblikket bruker, vil dette bli byttet ut med bedre *karakteristikker*. *Gull* kan konverteres inn i *helsedrikker*, *reperasjon av utstyr* og for å kjøpe bedre *utstyr* på *gullauksjonshuset*. *Erfaringspoeng* gir karakteren høyere *karakternivå*, som igjen gir deg en liten økning i *karakteristikker*, bedre utvalg av *ferdigheter* og mulighet til å ta på deg bedre *utstyr* som tidligere kunne vært begrenset fordi du ikke var høyt nok *karakternivå*.

I begynnelsen av spillet vil den gradvise *belønningen karakteren* blir tildelt som regel være høyere enn den gradvise økningen av *karakteristikken* til *fienden*. Vi kan da si at spillet gir spilleren en positiv tilbakemelding. Spillet blir lettere for *karakteren* etterhvert som den blir kraftigere.

Derimot kommer det et vendepunkt når det begynner en negativ tilbakemelding. Det vil si, *karakteren* blir fortsatt kraftigere, men fiendenes *karakteristikkene* vokser raskere enn *belønningene* til spilleren. Dette vil ofte skje rundt de to siste vanskelighetsgradene, slutten av *Hell* eller starten av *Inferno*. Dette vil ofte være et sted mellom *karakternivå* 50 eller 60. Her begynner belønningene å bli mye dårligere i forhold til de *fiendene* spilleren slåss imot. Her blir spillet mer som et spill som gir negativ tilbakemelding, forholdene blir vanskeligere enn hva spilleren blir belønnet. Når spillet når et vendepunkt med negativ tilbakemelding må spilleren kverne for å komme videre. For folk med *hardcore-karakterer* kan dette punktet komme mye tidligere som nevnt av Trond, ut fra hvor trygt spilleren velger å spille.

Med introduksjonen av *kverning* i spillet introduserer spillet *underkastelsesestetikken*. På dette punktet mener jeg at *underkastelse* og *utfordring* samkjøres. Grunnen til at man *kverner* er for å få progresjon, og man kan ikke få progresjon uten å *kverne*. Roger, Ole og Jonas sa alle at spillingen gikk veldig lett helt til de traff på en vegg de ikke kunne komme forbi uten å *kverne*, noe som er helt lik min egen erfaring. Siden Trond kun spilte *hardcore-karakterer* foretrakk han alltid å spille veldig forsiktig hele veien, så for han var ikke dette en overgang ettersom han var veldig vant med dette.

Jeg er derimot mer usikker på om det at spillet skifter til negativ tilbakemelding er det som aktiverer *underkastelsesestetikken*. Trond var den eneste av spillerne jeg intervjuet som hadde en oppriktig mening om at spillet var alt for lite utfordrende på vanskelighetsgradene *normal* og *nightmare*. Selv synes jeg at spillet var kjedelig da utfordringen spillet tilbydde føltes veldig mekanisk. I Czikszentmihalyis *flyt*-modell vil denne perioden være en periode med mest kjedsomhet. Mot slutten av og spesielt i starten av *Hell* vil spillet kunne presentere spilleren med motstand i form av interessante *elitefiender*. Siden *elitene* har en *ferdighet* for hver *vanskelighetsgrad* vil sjansene for at de får interessante kombinasjoner å spille i mot være større. På *normal* kan de ikke få kombinasjoner da de bare har en *ferdighet*.



(Fritt fra Juul 2005: 113)

Spillet skyver heller aldri spillerne over i et område som skaper engstelse. (Med mindre det er *hardcore modus*.) *Fiendene* du møter vil hindre *karakteren* din fra å utvikle seg hvis man

kommer over en grense hvor *karakteren* ikke er kraftig nok, og karakteren går tom for *helsepoeng*. For å si det på en annen måte, nekter spillet å samarbeide før spilleren *kverner* mer. En annen ting som er verdt å påpeke her er at det ikke her er snakk om spilleren sine ferdigheter. Det hjelper ikke om spilleren er god om ikke *karakteren* er god nok.

De forskjellige spillerne forholder seg også forskjellig til *underkastelsesestetikken*. Roger er ikke noe glad i *underkastelse* og ser ut til å bli frustrert av det. Ole ser ikke ut til å bry seg så mye om *underkastelses*-aspektene ved spillet; han er blir underholdt av de andre estetikkene. Jonas synes *underkastelsen* er en god ting i seg selv og søker den ut I motsetning til de andre spillerene er ikke Jonas sin *underkastelse* påtvunget. Problemet med den *kverne* baserte *underkastelsen* er at det er en ren mekanisk handling for å komme seg videre i spillet. Hvis spilleren ikke tar glede i det er det ikke snakk om å bruke en ønsket strategi for å komme seg videre i spillet. Dette beveger seg vekk fra *gameplay* og over i å behandle spillet som en tekst du manuelt beveger deg framover i. Ergodisk brukte jeg tidligere som en mekanisk forklaring av å navigere et spill. Her samarbeider spilleren og spillet som en togdresin for å komme videre.

Man skulle tro at Trond var en stor tilhenger av *underkastelse* da han har brukt svært mange timer på å *kverne* etter utstyr. Han beskriver blant annet hvordan han løper forskjellige ruter som han mener er optimale for å *kverne* fortest mulig. Derimot synes Trond spillet hadde vært kjedelig hvis han ikke hadde spilt på *hardcore*-modus, og han har liten forståelse for folk som ikke spiller i *hardcore*-modus da han mener spillet blir kjedelig.

Caillois nevner at kategorien *Ilinx* som spill som gir deg vertigo. Når Trond beskriver at han liker å føle hjertet pumpe når spillet blir vanskelig, men frykt for å kunne miste karakteren sin. Jeg tolker at det kunne vært fornuftig å lage en estetikk kalt *vertigo* som Trond oppsøker når han spiller. *Vertigo* vil her defineres som en kroppslig reaksjon som skjerper opplevelsen av å spille spillet. Ved hjelp av denne *vertigoestetikken* unngår Trond *underkastelsesestetikken*.

For å oppsummere er *utfordringsestetikken* til stede hele tiden, og det å bevege seg gjennom *D3* er å omgi seg med varierende hindre som man må overvinne. Som vi skal se jobber *utfordringene* ofte i samarbeid med andre estetikker, og alle fire spillerne må forholde seg til dette, selv om Jonas kanskje er den som rendyrker denne estetikken mest. Trond vil ha spillet så vanskelig som mulig og trekker *vertigoestetikken* ut fra *utfordringene* spillet presenterer for ham. *Underkastelseestetikken* dukker opp når *karakteren* må komme seg videre i spillet. Ingen av respondentene er glade i den påtvungne *underkastelseestetikken* og prøver heller å unngå den ved å fokusere på andre estetikker. Særlig Roger så ut til å ikke like denne estetikken, muligens fordi han er den av respondentene jeg har snakket med som er mest eksponert for den.

Hvis noen spiller med å bruke *auksjonshuset* så svekkes spillets sjanseelement, *alea* (Salen og Zimmerman 2004:301-309). I stedet for å få gleden av å kunne finne *utstyr* vil man kunne gå over til å skaffe gul. Trond kunne *kverne* på nest vanskeligste vanskelighetsgrad fordi det gikk kjapt. *Fiendene* på det område har liten sjans til å droppe *utstyr* som er nyttig. Dette kan konverteres til *utstyr* hvis man har auksjons huset. Jonas og Oles misnøye kan være at de ikke likte å miste sjanse elementet i spillet. Det er flere faktorer som spiller inn på hvorfor de ikke vil bruke auksjonshuset, jeg tror å kalle sjanseelementet som en egen *estetikk* ikke er hensiktsmessig. Det er heller bedre å regne det som en del av *opdagelse*.

Ingen av spillerne brukte *auksjonshuset* som handlet med ekte penger og selv om jeg synes det er kontroversielt å kunne kjøpe det beste utstyret i spillet med penger har jeg ikke noen konkret jeg kan si om det. Men når *D3* er så knyttet opp til *utfordring* som det er virker det veldig rart å betale penger for *utstyr*. Etter at man har det beste *utstyret* kan man ikke bli bedre i spillet. Ideen om å kunne selge *utstyr* for ekte penger virker som en spennende aktivitet å gjøre i spillet, men uten noen data på markedts etterspørselen, som jeg mistenker er lav, kan jeg ikke si noe om det.

4.6. Hva hadde de å si om spillets *oppdagelse*?

De fire respondentene har forskjellige forhold til *oppdagelse* i spillet. Jonas liker å oppdage hva som er i spillet. Han går veldig metodisk til verks for å *oppdage*. Han får det til å høres ut som om han synes det er spennende å oppdage hva slags kombinasjoner forskjellige *eliter* har, eller hvordan alle kartene ser ut. Han liker å se hva slags *utstyr smeden* kan lage for ham. Han liker å eksperimentere med hva slags *ferdigheter* han kan bruke, selv om han ikke bytter særlig mye på ferdighetene sine. Han benytter en lite metodisk framgang i sin utforskning frem til han blir eksponert for noe nytt. For eksempel har han søkt opp informasjon om spillet når han har lest på Internett om oppdateringer av spillet eller har lest diskusjoner av regler som han ikke har kjennskap til. Han snakker også med venner som spiller og de diskuterer hvordan man burde spille. Det hender også han søker opp forskjellige gjenstander i auksjonshuset, selv om han ikke bruker auksjonshuset til annet enn å selge gjenstander en sjelden gang.

Roger ser ut til å ha oppdagelse som en av sine grunner for å oppsøke spillet. Men samtidig virker han veldig skuffet over denne estetikken. Han synes ikke *ferdighetstreet* er spennende å utforske da det er veldig lett å finne ut hva som er best å spille med, noe som er viktig for han. For han er lett å skille de gode ferdighetene fra hverandre. Han synes også det er lite variasjon i hva slags *statistikker* han skal prøve å få på *karakteren* sin, han føler valget er gjort for han fra spilldesigneren sin side. Han vet også om *legendarisk utstyr* som han har lyst på i spillet, men han får ikke tak i det på grunn av han ikke liker å *kverne*.

Ole setter pris på *utforskingsestetikken*, men ikke i stor grad. For det meste foretrekker han spillets *fantasi* over utforskning. Det eneste er han kunne godt likt var om spillet ga han *legendarisk utstyr* med forskjellige grafiske effekter på skjermen. Slik det er nå har han aldri funnet *legendarisk utstyr* selv om han vet det finnes.

Trond synes ikke spillet er vanskelig å forstå. Han synes det er lett å velge ferdigheter, og han er målrettet og vet nøyaktig hva han vil ha når det kommer til *utstyr* og *ferdigheter*. Han har

spilt alle fem *klassene* til *karakter nivå* 60 for å finne ut hvordan de er å spille. Selv om han mener spillet har veldig liten dybde fant han på det offisielle forumet for *D3* hvordan han kunne spille med *helsepoeng-regenerering* istedenfor *vitality* som de fleste andre spiller med. Han orienterer seg også for hva som er de beste måtene å spille på for de forskjellige *klassene* via nett. Han mener også selv at det ikke er vanskelig å finne ut hva som vil være den beste måten å bygge en klasse på da *ferdigheten* er veldig dårlig balansert. Han har derimot gjort undersøkelser på nett for hvor kraftig karakteren hans var før han skulle sloss mot *sjefen Ghom*. Dette står fortsatt som en spennende begivenhet i spillingen hans.

4.7. Hva hadde de å si om spillets *fantasi*?

Jonas setter veldig pris på spillets *fantasi* med sin forkjærlighet for *fortellingsestetikken* i spillet. Likevel virker det ikke som om han setter pris på *fantasien* i spillet annet enn at han liker å kunne bekjempe fiendene han møter.

For Roger er *fantasien* veldig viktig i spillet. Han prøver å spille *karakteren* sin slik han ville vært i den fiksjonelle settingen. Han farger *karakteren* sine klær hvite for bedre å være *munken* han spiller. Han liker at *munken* har en rettferdig grunn til å gjøre det han gjør. Roger har derimot et problem i spillet med? å spille som den fiktive *karakteren* sin.

«(...in the end it is all item based.» (Roger: 36)

For å komme seg videre i spillet må *karakteren* besitte seg *attributter* og *ferdigheter*. *Ferdighetene* kommer fra *karakteren* sin side, men mesteparten av *attributtene* til *karakteren* kommer fra *utstyret* som *karakteren* har på seg. Frarøver man *karakteren utstyret*, frarøver man evnen til å komme seg videre i spillet. Det virker som om denne outsourcingen av viktigheten ved *karakteren* over til viktigheten ved *utstyret* har en negativ innvirkning på Rogers evne til å leve seg inn i *fantasien*. Roger har også et problem med at *legendarisk utstyr* kunne være dårligere enn *sjeldent utstyr*, da *legendarisk utstyr* er plassert høyere opp i hierarkiet. Dette er antageligvis fordi alt *utstyr* blir tilgjengelig så fort karakteren når *nivå* 60.

Sjeldent utstyr som slippes fra vanskeligere fiender kan være bedre enn legendarisk utstyr som slippes fra mindre vanskelige fiender.

Oles innlevelse i spillet er også en stor del av det han liker inne i spillet. Han uttrykker godt hvordan han liker å drepe fiendene i spillet, og mye av dette er vanskelig å skille fra *uttrykksestetikken* i spillet. *Ferdighetene* Ole har valgt er i mine øyne ikke de kraftigste for å komme seg videre i spillet. Han har inngått et kompromiss for hva som er effektivt for progresjon i spillet og de *ferdigheter* han liker.

Trond bruker ikke *fantasiestetikken* i noe særlig grad. Han beskriver *munken* ikke som den mest effektive karakteren å spille med, det er *barbaren* og *heksedoktoren*. Disse ser han derimot på som veldig repetitive og kjedelige. *Munken* veldig trygg å spille og det er den morsomste. Dette kommer derimot som resultat av *spillmekanikkene*, hva *munken* kan gjøre i spillet, og ikke fra *fantasi*.

4.8. Hva hadde de å si spillets *uttrykksestetikk*?

Uttrykksestetikken ser ofte ut til å komme i konflikt med *utfordringsestetikken*, men kan kombineres godt med spillets *fantasi*. *Felleskapet* i spillet gir også spilleren en god sjanse til å vise hvordan spilleren *uttrykker* seg.

Det aller største aspektet til spillerens *uttrykkielse* i dette spillet er evnen til å velge hvilken karakter du har lyst til å spille. Valg av *karakter* bestemmer i stor grad spillestil, hvilke *ferdigheter* spilleren har tilgjengelig og karakterens utseende.

Dette valget kan optimaliseres, for eksempel gjennom karaktervalg. Dette er en tilnærming som Trond er tilhenger av. Han velger å spille heksedoktor eller barbar fordi han mener disse

klassene er mest effektive. Trond har svært god innsikt i dette da han har erfaring med alle klassene, har spilt mye sammen med andre spillere og har brukt mye tid på forum for å diskutere den optimale oppbyggingen av karakteren sin, eller i hvert fall å vise fram det han mener er gode måter å bygge opp karakteren sin på. Denne vurderingen av optimale karakterer er selvfølgelig en subjektiv mening fra Tronds side. Andre vil kanskje mene at andre *klasser* spillere mer effektivt, men i så fall vil det fortsatt være en rangering basert på effektivitet i forhold til *utfordring*. Det virker derimot som det er mer enighet om at man kan ta et valg uavhengig av tanken på å overkomme *utfordringer*.

Valg av ferdigheter i spillet er også et stort rom for *uttrykkelse*, og dette rommet blir i større grad navigert av spillerne. Både Roger og Trond mener at ferdighetene burde bli valg på bakgrunn av effektivitet. For Roger er dette svært negativt da han prøver å rollespille som en *munk* i settingen og vil spille slik han mener en *munk* ville oppført seg. Dette gir ham et veldig dårlig utgangspunkt for å velge *ferdigheter* da han prioriterer *utfordring* over *fantasi*. Dette er en stor svakhet ved spillet som dytter Roger i to forskjellige retninger. Trond synes også at valget er i stor grad tvunget, derimot er ikke dette et like stort problem for han. Han spiller for *vertigoestetikken*, og *uttrykkelse* i valg av *ferdigheter* er ikke viktig for han.

For Ole er *uttrykkelse* derimot viktigere. Begge karakterene har han først spilt for å leve seg inn i *fantasien* der han bekjemper fiender i et fiktivt univers. Under samtalen virket dette veldig viktig for ham. Det var ikke bare gleden av å overvinne *utfordringene* i spillet, men hvordan han gjorde det. Etter hvert som *utfordringene* blir vanskeligere må Ole velge bort de *ferdighetene* han foretrekker for innlevelsens del til fordel for de ferdighetene som er mer effektive. I stedet for å spille hva han synes er mest effektivt virker det som han inngår et kompromiss med det tvungne valget. Han velger *ferdighetene* han synes er effektive nok, men som han samtidig synes er tilstrekkelige i forhold til underholdningsverdien de representerer. *Elemental Arrow* med *Ball Lightning*-runen er en *ferdighet* som er effektiv mot både flere *fiender* samtidig og sterke *fiender* alene eller *sjefer*. Dette er også en *ferdighet* Ole synes er veldig underholdende å bruke. Ved å ha en *ferdighet* som er effektiv mot flere fiender slipper han å ha to *ferdigheter* for disse forskjellige grupperingene av *fiender*. Han kan da bruke en av de seks *ferdighetene* til noe som passer ham bedre. Eksempelvis bruker han *Companion*-

ferdigheten med *Ferret*-runen, et valg jeg mener er helt klart mindre en optimalt da *Bat*-runen vil være mer effektiv i mine øyne. Sistnevnte gir mer ressurser å betale for *ferdigheter* med. Merkverdignok hjelper også *Ferret* sin evne til å plukke opp *gull* litt med å unngå *underkastelse*. Isteden med å bry seg om å plukke opp *gull* kan Ole konsentrere seg om å leve seg inn i *fantasi* og *uttrykke* sin evne til å bekjempe fiender på.

Jonas har stor glede av *uttrykkelse*. Jeg får som sagt en følelse at Jonas ikke spiller for en påtvunget form for *underkastelse*. Siden han ser mer ut til å søke *underkastelse* som en egen *estetikk* og ikke tvunget inn i det for å overkomme *utfordringer*, er ikke det å spille optimalt like viktig for han. Dette åpner veldig for muligheten for å *uttrykke* seg. Ikke bare fordi Jonas spiller for innlevelsens skyld, men Jonas ser ikke ut til å måtte finne ut hva som er det beste å spille, men heller hva han er komfortabel med. I tillegg er Jonas svært opptatt av tallverdien til karakterene, som for eksempel hvor mye skade *karakteren* gir. Selv om Jonas ikke spiller med fremmede spillere så spiller han med venner. Dette en veldig god anledning *uttrykkelse* ved at han får mulighet til å vise frem *karakteren* sin ovenfor andre spillere.

Trond også tar en stor glede å kunne *uttrykke* hvor god han er i *hardcore-modus*, samt å vise andre hvor dyktig han er i spillet. Han vil gjerne vise sine ferdigheter både til de han spiller med og på Blizzards forum. Det å ha anerkjennelse innenfor miljøet var tydeligvis en positiv ting. Tronds evne til å *uttrykke* seg strakk seg dermed lengre enn bare mulighetene inne i spillet, og blir mulig fordi spillere liker å diskutere spillet. Jeg fikk ikke et inntrykk av at Ole var så opptatt av å få til *fullførelse*, men han snakket om hvordan spillet kunne ha et mye videre spekter av *fullførelse* spillet kan by på. Hvis mange av *fullførelsene* enten var mye vanskeligere å få til i tid eller ferdighet ville det vært mer prestisje i å vise fram at man har fullført dem.

Spillet gir også spillerne få muligheter for å kunne påvirke *karakterens* utseende. Roger kommenterte hvordan han blant annet ikke skiftet ut *utstyr* som han likte utseendet på med noe nytt dersom økningen i *statistikk* kun var marginal. Roger ville også fargelegge *utstyret* han gikk med til en hvit farge slik at *munken* hans hadde rene farger. Ettersom Trond

fokuserer på å benytte det mest effektive utstyret, hadde han et annet problem med karakterens utseende. Karakteren var ikledd mange ulike typer *legendarisk utstyr*, som ofte er veldig i øyenfallende for å understreke sin *legendariske* status. Når Trond hadde mange ulike *legendariske* deler på karakteren samtidig ble dette veldig stygt å se på da fargene og stilene ofte ikke matchet. *Legendarisk utstyr* er spesielt grafisk designet og kan derfor ikke fargelegges. Trond selv var overrasket over hvor mye han synes det visuelle ved karakteren har å si når man skal bruke så mye tid å se på den som man skal.

Det største hinderet for *uttrykkelse* handler om hvor dårlig *ferdighetene* er balansert. At spillet har få områder hvor man kan *uttrykke* seg utenom kamp og utseende på karakteren er mer en kritikk av sjangeren action-rollespill. Dette er en sjanger som baserer seg på å presentere spilleren med *utfordringer*. Men det kunne fortsatt vært bedre: Hvis *ferdighetene* var mer balansert ville spilleren kunne bruke flere av *ferdighetene* og dette ville gitt spilleren mye mer å kunne gjøre i spillet. Spilleren kunne også godt hatt flere måter å forandre på *karakterens* utseende, og dette kommer også på bekostning av *utfordring*.

4.9. Hva hadde de å si om spillets *fellesskap*?

Både Roger og Ole spiller ikke sammen med andre spillere. Jonas spiller med andre spillere og det er tydelig han setter veldig god pris på å kunne spille med venner. Dette gir han bedre muligheter for å kunne *uttrykke* seg ved å vise seg fram. Selv om Jonas ikke bruker auksjonshuset tar han fortsatt i mot utstyr vennene hans har funnet, men som de ikke bruker, noe som hjelper han med spillets *utfordringer*.

Trond ser også ut til å like å ha en høy status inne på spillets forumsider. Dette er ikke en del av *gameplayet*, men det er tydelig fra intervjuene at dette er en glede han får i tilknytning til spillet. Trond spiller veldig gjerne med andre personer, forutsett at de også spiller veldig forsiktig og ikke risikerer å få *karakteren* hans drept. Han sier også det er lettere å spille med andre mennesker da hver *karakter* gir mer til laget enn hvordan spillet justerer *attributtene* på

fiendene. Slik sett kan vi si at *felleskapestetikken* kan kobles over i *utfordringsestetikken*. Desto flere en inkluderer i fellesskapet, desto lettere blir spillet.

Man kan også regne auksjonshusene som en del av fellesskapet. Det ville ikke vært mulig å kjøpe å selge ting uten de andre spillerne.

At spillets *felleskapestetikk* kan støtte oppunder spillets *utfordringsestetikk* er et godt eksempel på hvordan *estetikker* ikke trenger å komme i konflikt med hverandre, men kan støtte hverandre.

4.10. Hva hadde de å si om spillets *konkurransen*?

Roger og Trond var de eneste som har prøvd å spille arenakamper. Rogers erfaring var at disse spillene var veldig dårlig balanserte. Motstanderen hans var så mye kraftigere enn han selv da spillet ikke har en god måte å sette spillere opp mot hverandre på. Trond hadde det samme problemet men fikk mye glede da de begynte å arrangere egne kamper hvor alle spillerne hadde de samme forutsetningene for å vinne.

5. Oppsummering.

I denne oppgaven har jeg utforsket spillerens opplevelse av handlingsfrihet i *D3*, og hvor begrensningene i denne valgfriheten ligger. Jeg har prøvd å se spillerens evne til å ivareta autonomitet når de spiller og i hvor stor grad spilleren er begrenset under spillingen. Autonomitet strekker seg til hvordan man best løser utfordringene i spillet da spill ofte byr på mange forskjellige muligheter.

Jeg har beskrevet *D3* med utgangspunkt i begreper fra game studies, slik at lesere av oppgaven skal kunne forstå spillet uten å ha spilt det. Forhåpentligvis vil man også kunne lese seg til hvordan spillet var under den versjonen som var aktiv da denne oppgaven ble skrevet. Etterhvert som flere oppdateringer blir lagt til vil spillet forandre seg.

Jeg har presentert teorier som forklarer hvordan spill fungerer og hva som er unikt med elektroniske spill. Selv om spillfeltet kan sies å være en del av medievitenskap er det veldig annerledes fra mange andre medier, så det er viktig å gå grundig inn i dette. Ved å forstå rammene av hvordan et spill er bygget opp kan man også skjønne hvor spillerens valgfrihet ligger. Jeg brukte *estetikkene* fra *MDE-modellen* som en målestokk for valgfrihet i spillet. Denne teorien ble et nyttig redskap, og *estetikkene* representerer noen grunnleggende opplevelsespilare som man kan finne i det fleste spill. Oppgaven har vist at mange av disse også går igjen i *D3*.

Jeg gjennomførte kvantitative intervjuer med fire respondenter som spilte spillet med utgangspunkt i deres erfaringer med spillet. Deres ekspertise knyttet til dette spillet gjorde dem til viktige støttespillere i å forstå erfaringer med valgfrihet i spillet. Jeg spilte spillet selv også, og dette utgjorde grunnlaget for spørsmålene jeg stilte og hjalp meg under tolkingen av svarene deres når jeg prøvde å se alle intervjuene i lys av hverandre.

5.1. Konklusjon.

Den viktigste *estetikken* i *D3* er *utfordringsestetikken*. Spillet handler primært om å overvinne hindrene som spillet presenterer for spilleren. De mest minneverdige *utfordringene* for spillerne er *elite-fiender*, kombinert med underholdende *ferdigheter*, og minneverdige kamper mot *sjefer*. Selv om spillet fortsatt kan spilles etter at man har nådd fortellingens slutt vil man alltid kunne måle progresjonen til spilleren ut fra hvor kraftig *karakteren* er enten i *karakter nivå*, *paragon nivå*, sammenligning av *statistikker* eller hvor langt man har kommet inn i spillet geografisk.

Etter hvert som spillets *utfordringer* blir større enn belønningene som gjør *karakteren* i stand til å overvinne dem, vil spilleren måtte begynne å *kverne* for å opprettholde progresjon i spillet. I dette stadiet vil spillet helle over i *underkastelse*. Dette kan oppleves som svært tvungent og ødelegge opplevelsen av *utfordringer* etterhvert som disse to blander seg. Hvis man benytter seg av det *gullbaserte auksjonshuset* vil *underkastelse* kunne ta helt overhånd. I stedet for å bekjempe fiender som kan gi *karakteren* en utfordring og større sjangser for å gi en god *belønning* kan spilleren raskere samle opp *gull* ved å bekjempe mindre sterke fiender som dør hurtig. Dette *gullet* kan da byttes inn på *auksjonshuset* mot bedre gjenstander. Selv om man kan argumentere for at dette kan være *utfordring*, er *statistikkene* til *karakteren* og mange av reglene i spillet nokså unødvendig i denne situasjonen og alt man sitter igjen med er dermed *underkastelse*.

Hvis *utfordringene* oppleves for lette i starten av spillet kan opplevelsen falle inn under *underkastelse* hvis ingen andre *estetikker* presenteres for spilleren. Det er vel å merke seg at *underkastelse* på ingen måte trenger å oppleves negativt. Noen spillere vil velge å oppsøke dette som viktig *estetikk* i seg selv. Den vil da føles mye mindre tvungen. Siden det primært er *utfordring* som står i veien for mange av de andre *estetikkene* vil en spiller som spiller for *underkastelsens* del ha mye større handlingsrom i disse andre *estetikkene*.

Spiller man i *hardcore*-modus vil spilleren kunne oppleve en *ilinx* eller *vertigo* etter som man ikke ønsker at *karakteren* skal dø (Salen and Zimmerman 2004: 307-309). Dette kan omdøpes til en egen *estetikk* som man kan oppsøke i spillet. Denne følelsen vil gi spilleren en mindre følelse av *underkastelse*. Permanente negative konsekvenser for noe spilleren er engasjert i, *karakteren* i dette tilfellet, kan antageligvis være en god måte å unngå *underkastelse* i andre spill også.

Felleskap fungerer som en god *estetikk* i *D3* dersom man velger å oppsøke det. Andre spillere gjør *utfordringene* lettere, men en er ikke så avhengig av dem at man er tvunget til å spille med andre spillere. Å ha et slikt positivt insentiv er bra for valgfriheten i spillet.

Fantasi-elementene i spillet henger sterkt sammen med muligheten til personlig *uttrykkelse*, da man ofte bruker *uttrykkelse* til å støtte *fantasi*-opplevelsen. *Fantasien* og *uttrykkelse* svekkes hvis *utfordrings*-elementet fremtrer sterkt i spillopplevelsen. *Ferdighetene* er dårlig balansert og valget føles tvungent. *Fantasi*-elementet er også svekket av at *karakterer* ikke er så viktig. *Karakterens* funksjon begrenser kun valget av *ferdigheter* som er tilgjengelig, to *karakterer* av samme *klasse* vil spille helt likt, man gjør aldri noen permanente forandringer bortsett fra at den blir litt *kraftigere*. Det som er viktig er at du har *utstyr* med gode *ferdigheter* og etter *karakteren nivå* 60 kan man bruke alt *utstyret* som finnes i spillet. Den lille bonusen man får for *paragon-nivåer* gir *statistikker* som brukes i *kverning* og *underkastelse*. *Karakteren* gir spilleren få muligheter for *fantasi*. *Uttrykkelse* i form av å kustomisere *karakterens utseende* forekommer også svært lite da spilleren ofte må bruke det *utstyret* som er mest effektivt.

Oppdagelses-statistikker er naturlig tilstede i de fleste elektroniske spill, i hvert fall til en viss grad under *oppdagelsen* av *reglene* i spillet, *spillmekanikker*, hvordan spillet er designet og så videre. Desverre faller *oppdagelsen* vekk mange steder i spillet. Det mest sentrale er å finne *ferdigheter* man har lyst til å spille med. Dette valget er spennende fra en *uttrykkelses*-perspektiv, men *utfordring* dikterer mye av valget. Selv i situasjoner hvor man vil variere

spillestilen sin er dette ofte gitt, og man må i svært liten grad *oppdage* nye måter å spille på. Spillet har også få elementer som ikke er sentrale i forhold til *utfordring*.

Fortellingen i spillet blir i stor grad en del av *oppdagelsen*. Det er vanskelig å si noe om *fortellingsestetikken* i forhold til valgfrihet da fortellingen ikke kan påvirkes. *Sanselighet* er også vanskelig å knytte til valgfrihet fin grafikk, musikk eller stemning inne i spillet kom ikke opp som et tema i intervjuene mine.

Konkurranseseestetikken er dårlig representert i spillet (Portnow 2012b). Det ikke er noen god algoritme for å finne konkurrenter mot hverandre i spillets *duellering*. Motstandere blir sortert tilfeldig og man vil ikke få noen glede av å slåss mot noen som er mye sterkere eller svakere enn deg. *Ferdigheter* og *utstyr* er heller ikke balansert for *duellering*, dette er derfor en neglisjert funksjon i spillet. Enkelte spillere fant derimot at selvorganiserte kamper med *karakterer* uten *utstyr* mot hverandre var svært gøy. Dette ga også en helt ny mulighet av *oppdagelse*. *Ferdigheter* som ikke ble brukt før kunne bli bedre, spesielt de som ikke *skalerte* med en høy *statistikk*.

Selv om *D3* primært holder seg til *utfordring*- og *underkastelsesestetikkene* er det veldig interessant å se hvordan *felleskap*, *fantasi*, *uttrykking*, *oppdagelse*, *konkurransese* og *vertigo* også er tilstede . Det var interessant å se hvordan spillernavigerte *estetikkene* i spillet. Mange av *estetikkene* som ikke fungerer er ofte knyttet til problemer med dårlig balanserte *ferdigheter*. Hvis versjonen av *D3* som jeg undersøkte hadde hatt bedre balanserte *ferdigheter* ville det vært mulig å oppleve mange av disse i mye større grad. Dette vil være spennende med en sjanger som action rollespill som i utgangspunktet ser ut som er svært repetitiv sjanger.

5.2. Videre studier

Det ville vært spennende å se på spillerens valgfrihet i andre spill som i samme sjanger som *D3* og se om noen av disse klarer å presentere *estetikker* som *D3* ikke klarer på en god måte. Å se om noen andre spill i andre sjangre klarer å presentere *estetikker* som vanligvis ikke blir funnet innenfor den spillsjangeren hadde også vært spennende. Spill vil nok i utgangspunktet være best tjent med å fokusere på et par av disse estetikkene under produksjonsstadiet. Men desto flere av disse estetikkene et spill vil kunne klare å innfri til spilleren, desto mer spennende er spillet.

Det vil også være spennende å se etter flere *estetikker* som er sterke nok til å kunne stå på egenhånd som en egen *estetikk*. Eller finne underkategorier av allerede etablerte *estetikker* for å lage mer presise verktøy. Kategoriene som jeg har operert med kan bli veldig store og tolkes vidt. Med mer presise verktøy vil man kunne tenke mer presist. Med nye *estetikker* vil spillprodusentene kunne lage nye spill som tilbyr spilleren noe annerledes. Man vil også

Referanser.

Kildehenvisning:

Litteratur:

Aarseth, Espen. "Computer Game Studies, Year One". I *Gamestudies* utg. 1, nr. 1, 2001.
Tilgjengelig: <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html> (aksessert 02.februar 2014)

Aarseth, Espen. & Elverdam, Christian. "Game Classification and Game Design Construction Through Critical Analysis". I *Games and Culture* utg. 2, no. 1, 2007. Tilgjengelig:
<http://gac.sagepub.com/content/2/1/3.full.pdf+html> (aksessert 02.februar 2014)

Aarseth, Espen (2003) *Playing Research: Methodological approaches to game analysis*.
Tilgjengelig <http://www.cs.uu.nl/docs/vakken/vw/literature/02.GameApproaches2.pdf>
(aksessert 02.februar 2014)

Aarseth, Espen. (1997) *Cybertext Perspective on Ergodic Literature*. London, the Johns Hopkins University Press

Adams, Ernest. & Rollings, Andrew. (2003) *Andrew Rollings and Ernest Adam on Game Design*. USA, New Riders Publishing

Adams, Ernest. & Dormans, Joris. (2012) *Game Mechanics Advanced Game Design*. USA, New Rider Games

Arsenault, Dominic. (2009) *Video Game Genre, Evolution and Innovation*. *Eludamos Journal for Computer Game Culture*, 2009 vol 3, no 2, 149-176.

Bartle, Richard. (1996) *Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players who suit MUDs*.
Tilgjengelig: <http://www.mud.co.uk/richard/hcdfs.htm> (aksessert 02.februar 2014)

Barton, Matt. (2008) *Dungeons & Desktops the history of computer role-playing games*.
Canda, A K Peters, Ltd.

Gentikow, Barbara. (2005) *Hvordan utforsker man medieerfaringer? kvalitativ metode*.
Norge, IJ-forlaget AS

Gripsrud, Jostein. (2007) *Mediekultur, mediesamfunn*. 3. utgave. Oslo, Universitetsforlaget
AS

Hunicke, Ribin., LeBlanc, Marc. & Zubek, Robert. (2004) *MDA: A Formal Approach to
Game Design and Game Research*. Tilgjengelig:
<http://www.aaai.org/Papers/Workshops/2004/WS-04-04/WS04-04-001.pdf> (aksessert
02.februar 2014)

Juul, Jesper. (2005) *half-real Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*.
England, The MIT Press

Jørgensen, Kristine. (2012) *Players as Coresearchers: Expert Player Perspective as an Aid to
Understanding Games*. *Simulation & Gaming*, 2012 vol. 43 no 3, 374-390.

Larsen, Peter. Hausken, Liv. (1999) *Medievitenskap Bind 2: Medier – tekstteori og
tekstanalyse*. 1. utgave. Bergen, Fagbokforlaget

McGonigal, Jane. (2011) *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can
Change the World*. England, Jonathan Cape Ltd

Patton, Michael Quinn. (2002) *Qualitative Research & Evaluation Methods* 3. utgave. USA,
Sage Publication, Inc.

Reeve, Johnmarshall. (2009) *Understanding motivation and emotion*. 5. utgave. USA, John & Sons, Inc

Salen, Karie. & Zimmerman, Eric. (2004) *Rules of Play Game Design Fundamentals*. England, The MIT Press

Sicart, Miguel. "Defining Game Mechanics". I *Gamestudies* utg. 8, nr. 2, 2008. Tilgjengelig: <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart> (aksessert 02.februar 2014)

Stenstöm, Christopher D. (2012) *Gameplay Design for Role-Playing Battle Systems*. Akademisk avhandling, Chalmers university of technology.

Videoer:

Portnow, James. Penny Arcade TV (2013). «Negative Possability Space». *Extra Credits*, sesong 7, episode 4, 2.october. Tilgjengelig: http://www.youtube.com/watch?v=LGM_YBFohrA (sist aksessert 2. februar 2014)

Portnow, James. Penny Arcade TV (2012a). «Balancing for Skill». *Extra Credits*, sesong 5, episode 15, 5.desember. Tilgjengelig: <http://www.youtube.com/watch?v=6tvSN2pezNA> (sist aksessert 2. februar 2014)

Portnow, James. Penny Arcade TV (2012b). «Aesthetics of Play». *Extra Credits*, sesong 5, episode 9, 17.oktober. Tilgjengelig: <http://www.youtube.com/watch?v=6tvSN2pezNA> (sist aksessert 2. februar 2014)

Spill:

Arnold, Ken., Lane, Jon., Toy, Michael. & Wichman, Glenn., 1980, *Rogue*, dataspill: PC

Blizzard North 1996, *Diablo*, dataspill: PC, Blizzard Entertainment

Blizzard North 2000, *Diablo II*, dataspill: PC, Blizzard Entertainment

Blizzard Entertainment 2012, *Diablo III*, dataspill: PC, Blizzard Entertainment

Funcom 1999, *Den lengste reisen*, dataspill: PC, Funcom

Id Software 1999, *Quake III Arena*, dataspill: PC, Activision

Infogrames Entertainment, SA 1989 *Sim City*, dataspill: PC, Infogrames Entertainment, SA

Valve Corporation 1999, *Counter Strike*, dataspill: PC, Valve Corporation

Bilder:

D3db.com (2013) *Level 10, Like Water og In the Land of Killer Unicorns* Tilgjengelig:

<http://d3db.com/achievement> (aksessert 02.februar 2014)

Battle.net (2003) *Mempo of Twilight, Leoric's signet og Hellfire Ring*

<http://us.battle.net/d3/en/item/> (aksessert 02.februar 2014)

Nettsider

Metacritic. Tilgjengelig: <http://www.metacritic.com/game/pc/diablo-iii> (aksessert 02.februar 2014)

1. Intervjuer: Velkommen.

2. Jonas: Takk.

3. Intervjuer: De [spørsmålene]er oppdelt; lette spørsmål først, karakteren din, om spillingen av spillet, om items, og helt generelt på slutten.4. Jonas: Ja.

5. Intervjuer: Hva er det du liker med spillet?

6. Jonas: Jeg (pause) har du spilt eneren ?Spilte du den etter du spilte toeren ?

7. Intervjuer: Jeg spilte dem når de kom.

8. Jonas: I '96. Ja, jeg og, jeg spilte den i '97 den. De ville jo holde på «gameplayet» i toeren. Det skulle jo ikke være noen revolusjon. Jeg er glad for at det ikke ble det. Jeg liker å spille alene. Eventuelt med en eller to kompiser, jeg er ikke noe som går inn i «public» games. Jeg har aldri spilt *World of Warcraft* eller noen andre online spill. Jeg har stort sett spilt *Starcraft* og *Warcraft 3* og *Diablo*. Det er liksom veldig begrenset «gamer»,men.Hva jeg liker med det?

9. Intervjuer: Ja?

10. Jonas: Altså sånn generelt spillemessig eller i forhold ..?

11. Intervjuer: Spillemessig ja, du likte eneren og toeren?

12. Jonas: Ja, toeren er jo et kvantesprang i forhold til eneren.

13. Intervjuer: Jeg spilte jo det i hjel. Jeg fikk ikke pc som kunne spille det før siviltenesten, så når jeg fikk det, da var det.

14. Jonas: Ja!

15. Intervjuer: Ja, det var «the shit».

16. Jonas: *Blizzard* er jo vanvittig flinke til å «tweake» underveis i spillet, underveis med å «patche» også. De har «tweaket» på skills og de tar tilbakemeldinger på alvor liksom. Jeg hadde en periode fra september til januar der jeg ikke spilte, jeg spilte så intenst i sommer at jeg måtte ha meg en pause. Begynte igjen i januar, og da var det jo noen «patcher» som hadde kommet som hadde jevna seg litt mer ut.

17. Intervjuer: Jeg tror også jeg merka det, i hvert fall den ene «patchen» gjorde at «elitene» ikke ble så vanskelig å ha med å gjøre, enkelte av de.

18. Jonas: Ja, sånn som det er nå er det jo de unike monstrene, de er jo lette i forhold til de «elite packsene» som er på brettet, der på «inforno», der det er gjerne fire fem «elite packs» på et Brett. Så runder du en haug med ganger. Så kommer du til en «unique» boss også er han «ingen» problem (latter). Jeg liker, jeg liker veldig godt det i forhold til toeren at det, når du dør, så blir du bare «reviva» på forrige «checkpoint».

19. Intervjuer: Ja enig, det er veldig kjekt. I toeren var det veldig vanskelig å løpe rundt å få tak i liket dit, spesielt hvis de var fast, da kan du glemme å rekke, da må du snike deg inn, og bare løpe av gårde. Men hva synes du om historien i spillet?

20. Jonas: Historien er bra som alltid. Det er «good vs bad», det er ikke noe antihelter liksom. Egentlig.

21. Intervjuer: Det er veldig svart/hvitt? Vil du si det?

22. Jonas: Ja, mmm. Det er jo veldig enkelt.

23. Intervjuer: Ja, jeg er enig at det kan være en god egenskap.

24. Jonas: De har brukt samme formelen hele veien, det funker.

25. Intervjuer: Jeg tenkte vi kan gå litt over på karakteren din. Kan du beskrive «main» karakteren din?

26. Jonas: Jeg har bare en karakter, han er en munk. Det nærmeste jeg kommer «paladin» i toeren, liker «melee», liker å sloss i monstrene, ikke noe springe rundt å herje.

27. Intervjuer: Det er skjønner jeg veldig godt. Hopper over spørsmål fire for den har du svart på. Hvor viktig er utseendet på karakteren din?

28. Jonas: Det betyr ingenting for meg. Jeg skjønner den gimmiken med at du kan farge ting og herje på og det. (stille)

29. Intervjuer: Du vil si det er «gameplayet» som (avbrutt)

30. Jonas: Ja!

31. Intervjuer: Det «toucher» litt inn på neste, hva synes du om de forskjellige karakterenes egenskaper?

32. Jonas: Nå har jo jeg bare den ene da, jeg har så vidt prøvd en barbar og sett litt på «demonhunter». Men sånn som jeg (pause)... jeg har kompiser som spilte toeren, men var barbar, og de synes det var gøy å bare pløye igjennom. Men i *Diablo 3* er det gøy helt til de begynner å dø og må bruke taktikk, ikke bare pløye.

33. Intervjuer: I toeren kunne du jo få sånne «builds» som gjorde at du bare, det var det du gjorde. Du kunne «sockete»] de med «skulls» så hadde du «lifedrain whirlwind».

34. Jonas: Ja. Jeg er fint lite kjent med de andre egentlig.

35. Intervjuer: Det neste spørsmålet er hvilken karakter synes du spiller best, men da er det kun munken du har prøvd?

36. Jonas: Ja, skikkelig i hvert fall

37. Intervjuer: Men du foretrekker å være i «melee»?

38. Jonas: Ja?

39. Intervjuer: Hvem karakter synes du spiller dårligst?

40. Jonas: Av de «klassene»?

41. Intervjuer: Ja.

42. Jonas: Altså jeg liker «melle». Jeg prøvde «necromancer» i toeren og det var ikke noe for meg. Jeg liker «melle» best.

43. Intervjuer: Da har du svart på neste kanskje? Av de forskjellige *ferdighetene* du har, hva er det som bestemmer ferdighetene du brukte på karakteren din når du spiller?

44. Jonas: Det kommer jo litt ann på hva utstyr jeg har på meg. Har jeg mye pluss på «vitality» liv. Utstyret jeg har på meg har jeg gjerne en skademantra som gir pluss til skade og omvendt, har jeg mye på «dex» eller skade og «vitality».

45. Intervjuer: På de andre *ferdighetene* da?

46. Jonas: Ja, jeg har passive skills for eksempel. Det er litt det samme der, også kommer det litt ann på. Det er noen unike «boss» der det gjelder å kombinere de unike *ferdighetene* for å ta de.

47. Intervjuer: Ja, hva er det du bruker for å få *ånd* for eksempel?

48. Jonas: Der har vi den, første passive *ferdigheten*. Nei...Den er vel andre?

49. Intervjuer: Den som gir deg øket ånd så lenge du har oppe en mantra?

50. Jonas: Nei?

51. Intervjuer: Nå spør jeg vanskelig.

52. Jonas: Den har jeg brukt, jeg får *ånd* når jeg slår.

53. Intervjuer: Du har en som «spirit attack» antar jeg? Som du for *ånd* av? En av de blå?

54. Jonas: Ja. (Lenge stille.)

55. Intervjuer: Ja. Er det noe spesielt du ser etter? Angrepshastighet eller? Effekten på dem varierer veldig. Den ene teleporterer. De slår svakere. Du slår hardere?

56. Jonas: Jaaa. (Lang stillhet). Altså, har jeg to våpen bruker jeg den som gir «chance to dodge», når jeg har to våpen, når jeg ikke har noe skjold. Så er det «one with everything».

57. Intervjuer: Ja, den er jo veldig god.

58. Jonas: Er du mot bossen som har mye gift eller sårne ting.

59. Intervjuer: Den ene karakteren jeg spilte veldig høyt opp, det er jo en munk den også, og «one with everything» må du nesten ha, den er så god.

60. Jonas: Ja, nei, jeg kommer litt innpå «Inferno», i hvert fall nå etter at jeg begynte å spille i januar er det en god del som *slipper* med «mostand mot alle elementer». Har du to ting på deg som gir pluss 50 mot alle elementer.

61. Intervjuer: Ja enig, det er kjekt. Hva synes du om at det er begrensa til å ha kun seks *ferdigheter* oppe samtidig? Greit? Bra? Eller?

62. Jonas: Jeg har liksom, de er liksom, du har fire som du bruker, også tre passive *ferdigheterskills* som du kan ha på deg.

63. Intervjuer: Ja. Også har du de på museknappen også, en på venstre og en på høyre.

64. Jonas: Høyremuseknappen bruker jeg veldig sjeldent. Bruker vel den bare (pause) Minner bittlitt om «whirlwind» ?

65. Intervjuer: Der hvor du løper?

66. Jonas: Løper og slår uten at du tar skade.

67. Intervjuer: «Slipstream?» Nei? Jeg husker en av runene du kan putte på den heter det.

68. Jonas: Ja, for da tar du ikke skade heller når du bruker den?

69. Intervjuer: Også kan du løpe komme deg unna ganske bra?

70. Jonas Ja den er fin. Lurte du på hva jeg syntes?

71. Intervjuer: Ja om du synes seks er for lite, eller akkurat passe, eller?

72. Jonas: Jeg synes det er. Verden der har du, ja seks som i -primære, sekundære og de fire. Blir det mere så får du gjerne valgmuligheter. Og så er det jo og det at det er kun fire stykker du kan velge. Tar du en «elite pack» så får du jo en, som varer i 30 min og høyner «drops»?

73. Intervjuer: «Nephalim stack»?

74. Jonas: Ja, «nephalim stack» (Lang «e»lyd, pause?) Den går jo opp til fem sant, men skifter du skills så forsvinner den?

75. Intervjuer: Da forsvinner den.

76. Jonas: Jeg synes det er en fin balansegang. Vanskelighetsgreie.

77. Intervjuer: Ja, jeg er veldig enig. Spørsmål 11, pleier du å variere *ferdighetene*? Du har nevnt at du varierer de i forhold til hva du møter?

78. Jonas: Ja i hvert fall de passive, men de som jeg har oppe på 1, 2, 3, 4, de er stort sett...

79. Intervjuer: De er alltid det samme?

80. Jonas: Ja.

81. Intervjuer: Så er det litt sånn om selve spillingen av spillet da. Hvem aktiviteter er det du liker å gjøre i spillet? (Lenge stille). *Chatte* med venner, komme deg videre i spillet, teste ut «builds» eller? De har jo også fått sånn duellerings funksjon.

82. Jonas: Altså, hmmm... Jeg spiller jo... Dette er det eneste spillet jeg har spilt det siste spillet det siste to årene. Jeg liker å spille aleine, jeg må utforske alle områder, gå innom alle områder. Gå innom alt. O.C.D.(«Obsessive Compulsion Disorder») Diablo. O.C.D. Diablo. Det er noen områder der er alltid vært. Det er ikke sånn bare springe gjennom lengst mulig, fortest mulig.

83. Intervjuer: Nei, du liker å ta deg god tid?

84. Jonas: Ja jeg tar meg god tid. Er inne og «crafter» og.

85. Intervjuer: Jeg vet vi skal ha om «crafting» seinere, så det er veldig kult.

86. Jonas: Jeg har tre-fire kompiser som, av og til har vi kommet omtrent like langt. Vi spiller littegrann. Ser om jeg har noe som du vil ha, og du vil ha noe som jeg vil ha.

87. Intervjuer: Samarbeide? Det er jo kjekt. Hva er det du pleier å «crafte» når du «crafter»?

88. Jonas: Stort sett «armour» da. I hvert fall når jeg har kommet på «Inferno» hvis det ikke er noen våpen som er interessant. Men det er jo, jeg tror alt. Jeg har ikke handla noe på «auction house».

89. Intervjuer: Wow.

90. Jonas: Det er også en O.C.D. Jeg skal igjennom spillet uten å handle en dritt på auction house. Jeg tror jeg kjøpte et par sko når jeg var «level» 20, men de dumpet jeg når jeg var «level» 30 eller 25 når jeg fant noen bedre. Etter det så har jeg ikke...

91. Intervjuer: Jeg holdt på å si, er det viktig for deg at du ikke skal bruke «auction houset»?

92. Jonas: Ja, for meg så tar det moroa vekk fra spillet. Selv om jeg har for lite skade og sånn som det er til å kunne pløye gjennom på «Inferno».

93. Intervjuer: Hva synes du om generelt om «auction houset» da?

94. Jonas: Det funker, jeg har jo solgt en del der. Jeg var redd for hvordan det kom til å bli etter noen måneder om alt kom til å koste en gull fordi det var «flooded».

95. Intervjuer: Inflasjon mener du?

96. Jonas: Ja, rett og slett.

97. Intervjuer: Så de har nok steder hvor gullet på en måte forsvinner i spillet? Altså du bruker gullet på å reparere, alt mulig sånt, så du ikke får for mye gull?

98. Jonas: Ja, det er jo det jeg har merket, at når jeg er inne på «auction house», når det var en ny «update» nå, når det var kommet en ny «gem» eller «gem-klasse».» Åja, OK: den koster 20 millioner.» For meg det er... Jeg selger ganske så lite, jeg tror jeg har solgt kanskje 50 ting

på «auction house», det er begrensa hvor mye penger jeg har tatt inn. Så har jeg «crafta» en del. Jeg har omtrent en halv million i gull. Det blir liksom med den halve millionen.

99. Intervjuer: Jeg skjønner. Hva synes du om penge auksjonshuset da hvor du kan...(Avbrytende)

100. Jonas: Jeg har ikke vært der inne. Æææh... Kan du fortelle meg om det er mange som bruker det?

101. Intervjuer: Jeg aner ikke, jeg har veldig lyst til å prøve å skaffe en jeg kan intervju som faktisk har brukt det. Jeg ser for meg at hvis du går dit, kan du skifte veldig fra hvorfor du spiller spillet. Spiller du det fordi du har lyst til å for eksempel. Du har ikke lyst til å bruke «auction house», det er en kul greie, mens disse her vil sikkert tenke sånn. «Oi, nå må jeg skaffe magiske gjenstander som jeg kan selge på «real money actionhouse» og bli rik». Jeg tror ikke de... Nei, jeg har ikke prøvd. Jeg har vurdert om jeg burde kjøpe noe og teste for masteroppgaven sin del, men jeg klarer ikke bruke penger på det der.

102. Jonas: Hahaha. Ja, du burde gjerne gå inn og bare bruke et søk for å se hvor mye som er der.

103. Intervjuer: Jeg har tenkt, jeg kan bruke 200 kr å se hvor mye jeg kan få, det bare høres veldig rart ut.

104. Jonas: Jeg skjønner at i spill som det her der det er «items» og det er sjeldne greier og som det der, så går det prestisje i å ha det kuleste.

105. Intervjuer: Ja det virker bare så rart at, for det, som du sa tidligere. *Blizzard* er gode på å oppdatere spillene sine, jeg ser for meg at en item som var dødssjelden før, for eksempel nå

har de snakket om en «patch» hvor de skal droppe litt færre magiske gjenstander, så skal det droppe bedre. Istedenfor at du ruller intelligens fra en til 100 så ruller du fra 75 til 100, som gjør at gjenstandene du finner er litt bedre.

106. Jonas: Ja.

107. Intervjuer: Det kan bety at en gjenstand du kjøper for massevis av penger taper litt effekt, at den ikke er like kul lengre.

108. Jonas: Jeg merka, nå vet jeg ikke kor tid den «patchen» kom jeg... Jeg... Det lå jo brakk for meg i fire måneder.

109. Intervjuer: Ja, det var også et sted i spillet for meg hvor jeg ikke kom videre, bare som du sa, det stoppet.

110. Jonas: OK, ja jeg installerte det i januar så var det en «patch» på over 100 megabyte, og etter at den kom så ble droppen på rares veldig mye høyere. Den var ganske begrensa tidligere. I hvert fall under *Inferno*.

111. Intervjuer: Ja, i hvert fall du som ikke bruke «AH» til å kjøpe de på, du må finne de selv.

112. Jonas: Ja altså, jeg vil jo ha de kuleste tingene jeg og, men jeg vil finne de jeg og. Inne blandt kompiser, så lenge jeg veit at de ikke har kjøpt det på «AH», og de har funnet noe kult som de ikke kan bruke, da kan jeg si ja, det vil jeg ha.

113. Intervjuer: Men hva slags gjenstander er det du leter etter, er det noen spesielle, bruker du skjold, bruker du to våpen?

114. Jonas: Jeg veksler og, jeg har to våpen som er like. Jeg har to skjold som er bra. Det ene har vanvittig pluss til «vitality», den andre har vanvittig pluss til «dex». Så har jeg et tohåndsvåpen som knuser rumpe. Jeg går stort sett rundt med det, men da har jeg mindre i liv, men mye mer skade.

115. Intervjuer: Så hvis du spiller på et område hvor det ikke er så farlig.

116. Jonas: Hmm... Ja støter jeg på en «elite pack» som gjør at her trenger jeg skjold så bare skifter jeg der og da.

117. Intervjuer: Det er ikke så dumt, er det, du har sagt du ser etter «reists all, er det andre ting du ser etter av gjenstander?

118. Jonas: Den er egentlig bare en tilfeldig bonus på de... Jeg er munk så jeg vil ha mest mulig til «dex» eller «vitality».

119. Intervjuer: Ja, det er jeg enig i.

120. Jonas: Jeg prøver å variere, prøver jeg å finne et par hanske mer mye «dex» og lite «vitality» eller motsatt, så bruker jeg gjerne de to, en litt i kvar.

121. Intervjuer: Hmm... Ja det er ikke så dumt. Vi har hoppet litt i spørsmålene, så jeg skal bare hoppe tilbake igjen, det er kjempebra: Hvem fiender synes du er mest utfordrende å møte?

122. Jonas: Hvilken fiender?-

123. Intervjuer: Ja.

124. Jonas: Vil du ha en generell beskrivelse eller vil du ha spesifikke «unique» eller?

125. Intervjuer: Jeg kan godt ta begge deler.

126. Jonas: I hvert fall på «Inferno», de som har «poison» er et hælvetete. Sant. Du har sånn som Belial på «Inferno» i hvert fall, han er, der måtte jeg prøve en del ganger. Men det er og sånn taktikkeri. Prøve forskjellige komboer og skills. Du vil gjerne ha en «follower» som...

127. Intervjuer: Vil ta en del av støyten?

128. Jonas: Ja, sånne ting.

129. Intervjuer: For Belial er jo *the lord of lies*? I andre akt? Under den slåsskampen med han, i hvert fall den siste, så er det jo sånn at hvis du posisjonerer deg enkelte steder. Man prøver å komme seg unna de markerte områdene også videre, så det er litt hvor flink du er til å spille, men hvis du har nok «vitality» så kan du gjøre det dårligere mye lengre før du må betale for det.

130. Jonas: Kanskje.

131. Intervjuer: Ja, og hvis du har nok «dex» så trenger du å være mindre inni der på en måte?

132. Jonas: Ja, men sånn som det tohåndsvåpenet, det er ganske mye skade «per second», men den har kun et «attack per second». Mot Belial så spiller det ingen trille, men står du mot en «crowd» eller, eller noen andre så er det en fordel å ha et våpen som har har 1.4 per sekund gjerne. For den «delayen» mellom «attacksene», den er gull verdt å ha så liten som mulig.

133. Intervjuer: Ja, men er det på grunn at da klarer du å treffe flere fiender, eller er det fordi at da får du mer spirit?

134. Jonas: Det er det, den «delayen» imellom «attacksene» dine, hvis du slår, eeh, jeg bruker vel en, eh, jeg kan ikke huske hvilken «primary attack» jeg bruker. Eh. (Lenge stille). Den ene, det er den som slår mange ganger, på flere monstre. Ikke mange ganger på et monster.

135. Intervjuer: Ja, jeg tror jeg skjønner.

136. Jonas: Den første skillen du har.

137. Intervjuer: Mhm.

138. Jonas: Den, hvis du har, har du et våpen som har 1,5 «attack per second» så har det nesten ingen «delay» mellom slagene.

139. Intervjuer: Da kan du bare sitt... (Avbrytes)

140. Jonas: Ja, fordi at da er de litt mere, lettere å få et slag på seg hele tiden, fienden. Så hvis du har ett som har ett slag per sekund, når du er ferdig å slå de seks gangene på fienden som

«skillen» sier at du skal gjøre, må du vente bittelitt før du begynner å slå igjen. Den lille ventetiden vil være, er det fem monstre rundt deg, så treffer de deg ganske heftig på den lille «delayen». Mot Belial, han er så svær at det der, det spiller nesten ingen trille, men «crowd control» da spiller det stor rolle «attack per second» .

141. Intervjuer: Er det noen spesifikke *elites* for eksempel, som er vanskelige?

142. Jonas: Du har en haug med ugudelige kombinasjoner som dukker opp som er helt idiotisk. Hvis du har «fire chain» som er mellom de også er de «arcane enchanted». Sant de to der, da dør du etter to sekunder uansett, så da må du springe rundt og. De to kombinert med gjerne... (Pause) Hva er det det heter da?

143. Intervjuer: Hva er det effekten gjør?

144. Jonas: Eh... Du har både den grønne og den...

145. Intervjuer: «Plague»?

146. Jonas: Ja. «Plague» greier, og «molten». Også har du en til der det... (Avbrytes?)

147. Intervjuer: «Lightning», nei?

148. Jonas: Nei, det er et hull med lava der du står, ikke «molten», ikke «plague»

149. Intervjuer: Jeg vet hvem du snakker om ja. De som gir mere skade?

150. Jonas: Ja. Spesielt den der «fire chain» hvis de er fast og hvis de er fire istedenfor tre da, det har jeg lagt merke til at er de tre, så klarer du alltid å ta de til slutt, selv om du dør tre ganger. Er de fire så er det plutselig fem ganger så vanskelig å ta de alene på de er så høy og, de hopper rundt og (Avbrytes?)

151. Intervjuer: Ja, jeg husker første gang jeg møtte dem så tror jeg det var de skorpionene fra akt 3, også første gang jeg møtte de i spillet da, de er ganske raske til å begynne da. «Hva er dette, en morsom linje til å begynne med også dot-dut-dot», så er de rundt meg og så bare døde jeg. Jeg skjønnte ikke hva det var.

152. Jonas: Ja, etter et sekund, 70 - 80 tusen liv.

153. Intervjuer: Ja, hvis jeg får en av de tingene som skader også får jeg «jailer» han som låser deg fast, «vortex» han som trekker seg til deg eller «waller», den er også ganske ille, som låser deg inne.

154. Jonas: Ja, har du «waller» og «molten» for eksempel, så går de bare rundt og står og...

155. Intervjuer: Ja, jeg, hahaha... skal vi se, da var vi 13 – 14. Jo. Det kan til tider være veldig mye informasjon på skjermen å følge med på samtidig, hva synes du om at du må følge med på alt?

156. Jonas: Det er ikke noe, det har jeg aldri sett på som et problem.

157. Intervjuer: Ja, det er jo helt greit det. Også lurer jeg på om, hender det du søker informasjon i spillet utenifra, for eksempel venner eller internett sider eller sånne...

158. Jonas: Ja altså, det er jo enda ting jeg ikke veit om spillet fordi jeg ikke har vært aktiv nok på nett for eksempel. Nå for ikke så lenge siden da kom det er ny «patch», sant. Da leste jeg heile greia, alle tingene sant. Og da kjente jeg at, «OK, jeg må på nettet å sjekke hva det her er».

159. Intervjuer: Det refererte til ting du ikke visste hva var? For eksempel?

160. Jonas: Ja, sånn for eksempel første gangen jeg fikk en «fiery brimstone», har du fått det?

161. Intervjuer: «Fiery brimstone», nei jeg tror ikke det

162. Jonas: Det er en *craft*-ting da, som du egentlig bare får hvis du gjør en, hvis du tar en «unique» ting og gjør om til... (Leter etter ordet)

163. Intervjuer: Hvis du går til smeden og slår den i stykker?

164. Jonas: Ja, det er egentlig en ting som du kun får når du kun tar «legendary» ting. «Fiery brimstone». For den trenger du til å lage en del.

165. Intervjuer: Ja, du trenger en for å lage en annen ja?

166. Jonas: Ja, men den der første gangen jeg fikk den så tok jeg og.. Hva heter den runen, knuse...

167. Intervjuer: Er ikke det å ta den med til smeden også trykker du på knappen som heter, «dismantle»? Nei? «Destroy»?

168. Jonas: Nei.

169. Intervjuer: Craft ingredient»? Jeg husker ikke. Men det du gjør er at du legger den oppi og trykker på knappen. Også «tweek»

170. Jonas: Eller du bare trykker på den i «inventoryen» og trykker på knappen. Jeg hadde trykt på en rare item jeg, også trykte jeg på den, også «hva pokker er dette for noe?». Da måtte jeg på nett. Også fant jeg ut da at sjansen for å få den når jeg knuste en rare item, den er forsvinnende lite promille.

171. Intervjuer: Så du hadde vært veldig heldig da?

172. Jonas: Sinnsykt heldig, på akkurat den ene da. Jeg har ikke brukt den enda. Det er sånne ting, som når du finner noe som du egentlig må lese deg litt opp på.

173. Intervjuer: Han smeden også, de heftigste oppskriftene hans må du finne tror jeg, du må...

174. Jonas: Ja, når du har fått han på høyeste nivå så finner du oppskrifter!

175. Intervjuer: Ja, skal vi se, da har vi kommet til, hva slags egenskaper er du liker at du har på karakteren din? Det har vi snakket litt om, ja?

176. Jonas: Det var ikke noe spesielt altså.

177. Intervjuer: Så hopper vi over spørsmålene med auksjonshusene for det har vi tatt?

178. Jonas: Ja, jeg har ikke noe å tilføye, jeg selger bittelitt ting der, så kanskje jeg gjør et søk bare for å se hva som er der.

179. Intervjuer: Ja, så har vi tatt og snakket litt om smeden og «jewel crafteren», så vi er ferdig med det. Så da har vi bare generelt om spillet nå. Fem spørsmål igjen. Så, nummer 23: Hva er det du holder på med for tiden inne i spillet som får deg til å fortsette å spille det?

180. Jonas: Det er jo det, for det første, jeg er ikke kommet igjennom det på «Inferno», ikke sant, jeg er halvveis i tredje byen og det tar tid for jeg vet ikke det at... Hva er den høyeste karakteren du har?

181. Intervjuer: Den høyeste karakteren min er en munk som er «level» fire «paragon».

182. Jonas: Ja, min er vel fem eller seks.

183. Intervjuer: Jeg tror jeg har kommet til, eh... Akkurat har klart å heise opp katapultene i akt 3 på «Inferno», også stakk jeg nesa mi ut av bygningen også døde jeg. Jeg lurer på om jeg kanskje gjorde noe annet også, men jeg husker ikke hva som er «questet» etter der.

184. Jonas: Hva har du i skade og i «hit points»?

185. Intervjuer: Det, vet du hva? Jeg er dårlig i matte og så høye tall. Jeg bare vet jeg har en stor andel også i skade, lurer på om det våpenet jeg har, jeg fikk et nytt våpen nå, det våpenet det hadde, eh. Litt høy «dexterity», også tror jeg det lå på, jeg lurer på om det var på 7 eller 800 «damage per second», sikkert helt greit, og hadde mye «life on hit» fordi jeg trenger å overleve. Også har jeg gått litt ned i helse for å prøve å få mer i «armour» og få mer i «poison resist» som jeg får via auksjonshuset. Eh, jeg er så fryktelig dårlig på å skaffe penger i spillet, jeg klarer ikke å se på gjenstander hva som kommer til å selge og jeg klarer ikke gjette hva de skal koste når jeg først for solgt de, jeg er helt elendig.

186. Jonas: Åja sånn ja. Kjøpe og selge på auksjonshuset?

187. Intervjuer: Ja, jeg er ikke noe god på det. Jeg burde nok prøve å oppgradere litt av det andre utstyret jeg har. Men det var først nå nylig at jeg fikk en «achievement» hvor det står at alle gjenstandene du har på deg, de er «level» 60. Og jeg fikk den ganske nylig, for jeg fikk bytta ut den ene ringen. Også har jeg også, jeg burde sikkert ikke gjøre det da, men når jeg finner noen gjenstander med mye «magic» og «gold find», og jeg skal gå mot noen *fiender* som er relativt lette at jeg kan drepe de med god tid. Hvis det er en sånn *elite*, så bytter jeg til disse andre gjenstandene. På med «magic find». Men jeg tar ikke, jeg er snart i mål da, du og jeg er på samme stedet, akt 3 «Inferno».

188. Jonas: Veit du ikke hvor mye «dps» du har? «Damage per second», det som står.

189. Intervjuer: Jo, den er på 800.

190. Jonas: Nei, det er på våpenet, det som er... (Avbrytes)

191. Intervjuer: Åja, på karakteren min?

192. Jonas: Ja.

193. Intervjuer: Åja, jeg sjekker veldig sjeldent.

194. Jonas: Åja, OK. Hvis du finner et våpen som er 900, så ser du om det grønt eller rødt, eller hvor mye pluss eller minus du gir i skade.

195. Intervjuer: Åja, nå er jeg med. Jeg lurte på om jeg ligger på 8000 tusen, kan det stemme? Åtte eller ni tusen.

196. Jonas: Da har du nesten halvparten av det som jeg har på enhånds når jeg sliter.

197. Intervjuer: Da er det mulig jeg er på bærtur.

198. Jonas: For det kan, hvis du har handla en del på AH?

199. Intervjuer: Ja, det er en stund siden nå, men jeg får det ikke så bra til, jeg er veldig dårlig på auksjonshuset.

200. Jonas: Ja OK. For der er det jo, en kompis av meg som er «daemon hunter», han bruker jo, «intelligence»

201. Intervjuer: Nei, det er «dexterity» .

202. Jonas: «Dexterity»?

203. Intervjuer: Munken og «dameon hunteren» har det. «Daemon hunteren» har så lite «vitality».

204. Jonas: Er det ikke «daemon hunters» ?

205. Intervjuer: «Sorceress»?

206. Jonas: Nei, du har barbar, munk «dameon hunter», «witchdoctor»...

207. Intervjuer: Og «sorceress». «Wizard» er det. «Sorcerer» er *Diablo 2*, «wizard» er... (Avbrytes).

208. Jonas: Ja, men det er «daemon hunteren»! Ja OK, det er «dex». Han handler så mye på «AH» at han har pluss flere hundre til både «dex» og «vitality» per ting han har på seg. Da kan du, selv om jeg har tatt på meg et våpen med 1000 i skade, og han har tatt på seg et våpen med tusen i skade, så har jo han flere 1000 «damage per second» enn det jeg har, for han har sinnsykt flere høyere «dexterity».

209. Intervjuer: Nei, jeg har begynt å få noen våpen og gjenstander som har over 200 i enten «dex» eller «vitality»

210. Jonas: Da begynner vi å snakke!

211. Intervjuer: Jeg har ikke fått så mange av dem. Og jeg har ikke fått så mange som har det og i tillegg mye andre .Hvis en ting har mye «armour» for eksempel så er jo det veldig bra. Sånne ting. Det var pinlig at jeg ikke visste, jeg er veldig dårlig på tallet. Jeg sjekker om det er høyere eller lavere også forholder jeg meg til det.

212. Jonas: Ja OK. For der er det jo greia med at jeg har gjerne to enhåndsvåpen, to skjold og ett tohåndsvåpen, det har jeg på meg til enhver tid. Så gjerne et par andre hansker og et par andre sko også som gir «boost» til noe, men som går nedover. For eksempel + 6000 i «vitality», men jeg går ned 2000 i skade. Det er gjerne en sånn ting som jeg tar på meg hvis jeg sloss mot noen som stjeler mye liv, men det gjør vondt, så det gjør at jeg kan stå og bare hamre på de lenge uten at det gjør noe.

213. Intervjuer: Ja, jeg skjønner. For jeg husker en av de fiendene som jeg har problemer med, er jo de her «maulerne». De store blå folk, som når de slår med klubba så sitter de fast i bakken. Og hvis du ikke har nok liv til de så klapper de jo til deg til du dør. Det er ikke bra. Hva synes du om vanskelighetsgradskurven i spillet?

214. Jonas: Nei den er jo, jeg skjønner jo det på *Inferno*, det var vel, jeg kom jo ikke til *Inferno* før de kom med den store «patchen» så jeg veit ikke hvordan det var før, men jeg har hørt fra andre kompiser at det var vanskeligere enn det var nå.

215. Intervjuer: Jeg kom meg til «Inferno» før «patchen». Jeg spilte med en kompis, jeg hadde problemer, og han hadde kommet seg litt inn i *Inferno*. Så han hjalp meg å ta Diablo på *Hellog* jeg begynte å slite mot slutten av *Hell*. Også når jeg kom inn i «Inferno». De første «zombiene» er så treige at du kan *kite* de. Slå litt på de, løpe av gårde, slå litt på de, løpe av gårde. En så fort jeg traff en ny fiende som var litt raskere som klarte å skade meg, skjeletter med bue for eksempel, så bare døde jeg. Så han ga meg et belte som var barbar-belte, masse

«strength», men også «armour» og «vitality». Bare få opp rustningen og «vitalityen» din, for utstyret mitt var bare skrap. «Sånt holder ikke Vidar!» Du må bare...

216. Jonas: Var det lettere etter *patchen*?

217. Intervjuer: Det var mye lettere etter *patchen*. Men det synes jeg... Hvis jeg skal ta å dømme det bra og dårlig, så synes jeg det var en veldig bra ting for før *patchen* så var det ikke noen gradvis skalering. Det var ikke en skateboardrampe, du gikk fra flat mark til å treffe en vegg. Og det ikke en måte å komme forbi den veggen på.

218. Jonas: Ja, det var det jeg hørte. Du måtte i hvert fall være to, om ikke flere, og gjerne med flere klasser som samarbeider skikkelig for å i det hele tatt ha sjangs.

219. Intervjuer: Ja, for jeg husker jeg spilte litt sånn team hvor jeg var munk hvor han var sorcerer. Også munken da, det jeg gjorde var at jeg bytta ut så mange offensive skills som jeg kunne, hadde bare defensive, jeg hadde ingen «dps» så jeg kunne ikke skade de i det hele tatt. Men jeg kunne stå og ta i mot, jeg hadde blind, og skjold med «invulnerable» og han sto bak og bare hev spells da, det funka greit nok. Men jeg synes ofte det var veldig lett under *Normal. Nightmare* var veldig lett synes jeg.

220. Jonas: Ja, jeg og traff jo på den veggen, jeg prøvde så vidt med *Inferno* før den *patchen* kom. Jeg synes de har balansert det greit. For meg som har «OCD» om å ikke bruke «auction house» så er det jævlig vanskelig. Men jeg kommer meg videre, det er ikke sånn at, det var gjerne før «*patchen*» at du må bruke «auction house» for å få til noe kule ting. For å kunne gå alene på «*Inferno*».

221. Intervjuer: Jeg tror *Blizzard* har gått ut å sagt at de ikke hadde play testa den noe særlig på «*Inferno*». De hadde bare skrudd vanskelighetsgraden sånn sakte, og sagt sånn ca. Pluss at

når de «play-testa» så hadde de ikke tatt høyde for «auction houset» heller. Fordi de sa det var, for eksempel, jeg har som har lest litt på det, så er det den her «one with everything» er veldig bra så fort du fikk tilgang til «auction housen», for da kjøpte du en «resistance» som ikke kostet mye penger også bare du, du, du «stacka» du den opp veldig. Men jeg synes godt spillet kunne hatt litt større vanskelighetsgrad på «normal» og på «nightmare» for jeg synes det blir kjedelig.

222. Jonas: Ja, for der har jeg, jeg har jo bare den ene karakteren, sant, jeg har hatt to andre karakter type «level» 3 og 4. Jeg har ikke prøvd de nå etter «patchen» så jeg veit ikke om det har blitt vanskeligere. Jeg veit ikke når han kom, om han kom i desember eller?

223. Intervjuer: Nei jeg har ikke... Jeg rulla opp en «dameon hunter» etter desember, men den var veldig lett. Jeg synes ikke «normal» eller «nightmare» gir den motstanden da. Det kan for så vidt være helt greit med tanke på at du får mye, på så lav «leve.» [nivå] får du mye nye skills [egenskaper] og det er spennende å prøve ut. Og alt mulig, men jeg vet ikke helt.

224. Jonas: Ja, men det kan godt hende de har de tre nivåene for at du skal, også kom *Inferno* til slutt, for her må du være god.

225. Intervjuer: Enig. Hvordan synes du det var at du holdt på? Og får nye skills å sånt, var det gøy og spennende?

226. Jonas: Ja, det måtte jo sjekkes ut, for da ble det å google. For det er så mye folk som har så mye «knowledge» om hvordan «skillsene» fungerer mot diverse fiender og om «rangen» på de og prosent skade og sånt. For disse runene for eksempel, der står det jo ingenting hvor mye pluss til skade han gir.

227. Intervjuer: Ja et par av de er veldig forvirrende.

228. Jonas: Ja, som f.eks «sweeping wind», den bruker jeg veldig ofte, det er jo bare en sirkel med en gitt radius rundt deg. Og der bruker jeg en rune som bra gir «increased attack», mer skade, more «damage». Og der må du nesten bare ha «health bar» og «numbers» oppe på monstre også. Hvis du bare står ved siden av han så kan du se hvor mye skade han gjør per sekund, og det er en del. Men det er bare en greie hvor du bare må forske på for å finne ut hvor god han er, teste i praksis, og «pay attention» til hva skillen faktisk gjør. Det blir jævla nerdete, men det er en del av tingene som jeg synes er kult, at du ikke bare finner, «ja den skal jeg bruke, de 20 andre skal jeg ikke teste ut for jeg fant den ene som jeg skal bruke».

229. Intervjuer: Ja, jeg er veldig enig, og jeg liker godt det at du kan utfordre, du kan eksperimentere, jeg har forståelse for sånne folk som sitter på nett og prøver å lese seg opp, finne ut, «dette er det beste og jeg skal kjøre det beste», men jeg liker ikke at andre skal fortelle meg hvordan jeg skal spille spillet mitt.

230. Jonas: Ja, der er det jo og måten folk spiller på, når jeg sitter med andre kompiser. Vi har vidt forskjellige spillemønstre og hvordan de spiller, en kompis satt der og «Å, jeg dør jo hele tiden.», og jeg bare «Du må sitte med nevene på «keyboarded» og bruke «skillsene» og «heale» deg selv, springe litt vekk for det er trangt, området».

231. Intervjuer: Du kan ikke bare stå inne i flokken?

232. Jonas: Nei, for han fikk jo erfare det at det var ganske lett, men så kom han til «Inferno» så kunne han ikke bare dure på lenger. Jeg merker jeg har skifta måte å spille på, strategi på hvordan jeg tilpasser meg alle områder på «Inferno».

233. Intervjuer: Jeg har hørt... Bytter du veldig ut ifra det du møter?

234. Jonas: Nei det er ikke veldig mye. Men det er av og til at «her trenger jeg et skjold».

235. Intervjuer: Ja kult. OK, nest siste spørsmålet, er det noe du savner i spillet?

236. Jonas: Jeg synes det er forbanna irriterende at «town portalen» ikke funker hvis noen tar på deg.

237. Intervjuer: Åja, ja? For du er en *Diablo 2* spiller også, og i D2 har du sånne «Oi shit, her må vi komme oss unna!»?

238. Jonas: Bonk [lydeffekt]. Opp igjen. Spring, sant, det er en vanskelighetsgreie. Men for meg som har +0% på movement speed så klarer ikke jeg å springe fra nooen ting som helst. Men jeg kunne faktisk tenkte meg litt mer informasjon av og til. Mpfff... Jeg veit ikke helt hva men, jeg synes ikke det er for mye informasjon i hvert fall.

239. Intervjuer: Ja, det er jo greit?

240. Jonas: Det er en sånn typisk greie som er vanskelig å svare på med mindre du har et helt spesielt behov som er fraværende. Men hvis de introduserer noe nytt og tar det vekk igjen, så kan det være lett å savne. Men jeg, det er noen små irritasjonsmomenter, men det går mest på vanskelighetsgrad og.

241. Intervjuer: Ja, så da er det litt «fair»?

242. Jonas: Hva sa du?

243. Intervjuer: Altså at det er litt rettferdig?

244. Jonas: Altså de tingene som irriterer meg er helt klart bevisste valg fra *Blizzards* sin side.

245. Intervjuer: Men det er bra og egentlig. Siste: I spillet hvis du skulle forandre på noe hva skulle det ha vært?

246. Jonas: (Lenge stille) Det kunne gjerne vært litt som du nevnte at de tre andre vanskelighetsgradene at det kunne vært litt mer stigende. At det tok litt lenger tid. Jeg har nesten brukt mer tid på «Inferno» å komme til midten av tredje byen, enn all de tre andre vanskelighetsgraden til sammen. Men det er og fordi jeg nekter å bruke «auction house».

247. Intervjuer: Ja, jeg tror deg.

248. Jonas: Men det er, eh, jeg er egentlig veldig fornøyd. Grafikken er veldig bra.

249. Intervjuer: Ja, men det var egentlig det, med mindre du har noe mer å legge til.

250. Jonas: Egentlig ikke.

251. Intervjuer: Tusen takk for intervjuet.

1. Intervjuer: Velkommen.

2. Trond: Takk.

3. Intervjuer: Opptak 2, altså side en, ble ødelagt. Starte lett: Hva er det du liker ved spillet?

4. Trond: Eh, det er det som går på konkurranseaspektet. Det er på en måte ganske ensformig spill for såvidt. Det er, man skal komme seg fra a til b, og man skal gå opp «level» kjappest mulig og nå gitte mål.

5. Intervjuer: Ja, du sa også i sted at du likte å være bedre enn de andre

6. Trond: Ja.

7. Intervjuer: Og det at du hadde et element med det at du kunne dø i «hardcore mode»?

8. Trond: Helt klart, jeg spiller «hardcore mode», hele min referanseramme er «hardcore» delen. Og eh, og for meg uten hardcore, så blir spillet helt meningsløst. Da sitter jeg bare der og «kjeder rævva av meg». Jeg synes på en måte at da gir spill meg ingenting. For da blir det som meg å se på en dårlig film, fordi historien, ja, ikke spesielt god.

9. Intervjuer: Ja. Det er vi ganske enig om det. Som er neste spørsmål: Hva synes du om historien i spillet?

10. Trond: Historien er... ganske drit. Eneren hadde ganske grei nok historie. Toeren hadde kjempebra historie! Treeren har en ganske forferdelig historie. Det er både miksen av stiler, der filmene for eksempel er mye mer realistiske enn resten, den grafiske stilen i spillet. Men også det at historien, det er masse hull i historien, løse tråder, «thieves guild» du aldri får høre noen ting om senere. Men og at det... (lenge stille). Også at det er veldig forutsigbart, du ser hvem som er skurken, du ser hvem som på en måte er hyggelige, svart-hvitt da. *Diablo* er en serie som på en måte har muligheten i seg, settingen er der til at det kunne vært mye mer sånn grått.

11. Intervjuer: Ja, du nevnte også tidligere at du syntes det kanskje i kombinasjon av geografien fordi alle landskapene er de samme, de føles veldig monotont?

12. Trond: Ja, ikke minst det at det er fryktelig likt toeren. I toeren hadde du først grønt, så gult og så hvit. Eh, nei, først grønt, så hvit og så jungel, så hvit. Her har du på en måte grønt, gult, hvit også oppi engleland. Og engleland synes jeg var kult, men det var bare altfor kort. Det føles ikke som en akt, men mer som en borg eller «instance».

13. Intervjuer: Eh, skal vi se. Kan du beskrive «main karakteren» din?

14. Trond: Det er en monk, eh... som... døde når han ble «paragon level 77» eller noe sånt noe. 78 var det kanskje, husker jeg ikke nøyaktig på «hardcore». Han, han var spekket veldig defensivt med «regeneration», han var vel en av de første som holdt på med «regeneration» tror jeg på serveren. I starten var han ganske treg til å komme seg videre, men etter hvert så fokuserte jeg mer på det, og etterhvert ble han og effektiv. Lite «vitality» og høy «dexterity» kombinert med... Altså han hadde 95% «mitigation», rundt 45% «dodge». Ja.

15. Intervjuer: Ja og du nevnte også at som regel, så lå helsa hans bare på topp fordi du kunne ikke ta skade.

16. Trond: Ja, more or less. Og det var jo veldig praktisk. Hehe.

17. Intervjuer: Hvordan døde han?

18. Trond: Han døde ved at jeg spilte på noe «MP5», altså du spilte på en setting der alt blir mye mye vanskeligere. Alt gir mere skade og så videre. Og du får mere «xp» og så videre. Grunnen til at jeg spiller der, det er bare av og til, for å kunne få tak i noe som heter *hellfire ring* som på en måte er en spesial item.

19. Intervjuer: For den prata du om som ga deg «xp» bonus, var det det?

20. Trond: Det er en ring som du må gjøre en masse spesielle greier. For å få tak i, og sjansene for å finne delene til den, øker for hvor større «MP» du spiller på. Å ta den på «MP0», det vil ta deg to år å få tak i en. For da har du 5 % sjanse for å finne hver del-element. Og du må ha, skal vi se. Du må ha, hvor mye er det du må ha. Nå må jeg bare regne litt. Først skal du ta den, den, den, tree... la oss si da, i snitt da skal du ha 12 deler for å få tak i en ring. Og de delene, hvis du spiller på vanlig vanskelighetsgrad, har du en 5% sjanse for å finne hver del, på en måte er sannsynligheten ingenting.

21. Intervjuer: Lav, ja

22. Trond: Når du spiller på MP5 da har du 50% sjans ca. Så det der er jeg legger meg på, ca. da. Og når jeg døde så var det fordi jeg spilte på, det, styrte på i en gruppe med to andre også «bugget» spillet seg, halve skjermen ble grå, også hang på en måte det som vi kaller «rubberbanding». Karakteren hang fast og ikke ville bevege seg, så da var det ikke så mye å få gjort.

23. Intervjuer: Ja, det er kjedelig. Spiller du andre karakterer også?

24. Trond: Jeg har fått alle opp på «level 60» og de fleste har kommet ganske langt utpå «inferno» i tillegg. Men det var monk jeg helt klart foretrekker.

25. Intervjuer: Var det noen av de du likte. Du snakka om at du likte spillestilen til «daemon hunter» i sted, men at du hatet tematikken hans?

26. Trond: Ja for det første: «Daemon hunter», bare navnet for meg til og sånn dere *Twilight* nykker, det er ikke bra (ler).

27. Intervjuer: (ler).

28. Trond: Tar du, på en måte, det går litt på en måte at serien i utgangspunktet har potensialet til å være nøktern og dyster og sånn. «Daemon hunter» det blir veldig Van Helsing dull. Det burde hete «ranger» også, «down to earth». Det samme synes jeg «witch doctor». Kule mekanikker delvis og sånn, men «necromancer» var bare mye fetere.

29. Intervjuer: Ja, det er jeg enig i. Eh... utsende på karakteren din, hvor viktig er det for deg?

30. Trond: Sånn som en skulle tro, som jeg sa konkurranseelementet er det vesentlige, så er det viktigere en man skulle tro. Det har med at man skal sitte og glo på den skjermen der i femhundre timer. Og, eh... Og da er det greit om en kan på en måte passe litt på hvordan han ser ut der. Man investerer så mye tid i noe. Nå har det blitt granne bedre. Det verste var at «unique items» ikke kunne gjøres noe med. Og da fikk man sånn kollasje som ikke passa i det hele tatt. Nå kan man i hvert fall gjøre de usynelige. Men jeg skulle gjerne sett at du kunne bruke masse penger som en «money sink».

(Blir forstyrret av en melding som kommer inn på mobilen)

Den kunne brukt masse penger på, for eksempel, bruke masse penger på å forandre utseendet på en item.

31. Intervjuer: Ja, for du nevnte det som en «money sink» i sted for å kunne kvitte deg med penger i spillet?

32. Trond: Det er jo et mål i seg selv. Jeg er økonom, og i tillegg når de jeg har spilt det mest med er og økonomer, og vi hadde jo mye gøy med å sitte å analysere på «auction house», og det virker som *Blizzard* generelt ikke har økonomer i staben når de skal utvikle.

33. Intervjuer: Som tar høyde for inflasjon?

34. Trond: I hvert fall ikke som faktisk prøver å gjøre noe som virket.

35. Intervjuer: Hva synes du om de forskjellige karakterenes egenskaper?

36. Trond: Tja... Det var litt lite spesifikt. Jeg foretrekker, du kan si. Jeg synes barbar er kjedelig for han bare «whirlwind». Også synes jeg «wizard» er kul hvis, og bare, eller de har en «build» som er god, men han er drit kjedelig. «Melee builden». Også eksploderer jo og fryser folk og da kan de ikke gjøre noe som helst, men det tar litt tid. «Dameon hunter» er gøy for det er kjapt og det er litt risiko der. Monk synes jeg er gøy for de er kule. Også eh «witch doctor» er kul nok for liksom det skjer litt. De har mye, det er veldig forskjellig spekter, som er gøy.

37. Intervjuer: Hvem karakter synes du spiller best?

38. Trond: Sånn på hvem parameter, effektivt?

39. Intervjuer: Effektivt kan helt klart være ett parameter her.

40. Trond: Effektivt og trygt kombinert kanskje?

41. Intervjuer: Ja det kommer litt ann på målsettingen, det virker som du satt pris på?

42. Trond: Ja, hvis det er å nå «level» 100 kjappest mulig da, på «hardcore», så er det barbar, med «witch doctor» på en god andreplass. Men det er det «barbaren» er så kjedelig at det er veldig mange som ender opp med å spille han langt opp, også gidder de ikke mer, fordi...
(Avbrutt)

43. Intervjuer: De gir opp?

44. Trond: Ja. «Witch doctoren», de er forsåvidt variert nok, det er bare det at de, hmmm, jeg vet ikke. Jeg bare liker ikke hele jungel voodoo greia.

45. Intervjuer: Hva er det som bestemmer «skillsene» du ender opp med å spille?

46. Trond: Det er jo hva som er mest effektivt rett og slett.

47. Intervjuer: Du snakka i sted om at det var viktig hva du hadde. Du hadde mobilitet på karakteren din. En skill som mobilitet, en som skaffer spirit brukte du vel også fordi du er monk, men du brukte den også til å «reduce attack speed»?

48. Trond: Jo, ja...riktig. Jeg brukte den i starten. Det som er viktig da er at spillet har forandret seg vesentlig hvordan du spiller det ifra starter og nå. I starten var spillet faktisk vanskelig.

49. Intervjuer: Ja for nå snakker du ikke bare om spillet, men «patcher» rett og slett?

50. Trond: I starten var jo spillet tålelig vanskelig på «inferno». Da husker jeg, da sleit vi i «act 1». Jeg husker jeg var livredd i det jeg første gangen gikk fra «hell». Der jeg egentlig hadde spilt i akt 3 «hell», ikke akt 4. Akt 3 var trygt og stabilt. Når jeg begynte på «inferno», jeg husker når jeg møtte på første «zombien» der, ehe. Og han dengte meg ned på en 1/3 med liv og jeg bare (gjør en bevegelse som indikerer å løpe av gårde), «nå, må det gjøres noe». Men det var jo, så ble du vandt med det og på en måte, og da jo det kjempegøy. Og da hadde jeg jo sånn taktikker, at jeg hadde sånn der «air ally» som drev å «kitet» med han. Ikke at jeg skjøt noe, men jeg bare løp rundt mens han løp inn og slo på folk. Og da er du på sånn at det synes jeg er gøy. Når du på en måte, faktisk alt er i spill på en måte, og du må aktivt gjøre, og ikke bare må bruke taktikk, men du må bruke uortodokse teknikker, det er gøy. Når du faktisk må bruke «skillsene» som de ikke er tenkt. Hmmm... Hva var spørsmålet igjen?

51. Intervjuer: Hva er det som bestemmer «skillsene» i spillet?

52. Trond: Ja, mmm... og jeg spilte og da med «regeneration aura» lenge, som ga pluss på «resistance». Den gjorde meg mere udødelig enn jeg var på slutten. Men da var jeg treig for jeg hadde lite skade. Men så forandret det seg etter hvert fordi at ja, jeg ble trygt nok.

53. Intervjuer: Du nevnte også at du hadde en slags «trade off» på slutten, i stedet. For når du spilte på vanskelighetsgrad fem så, X5, så også hadde du, valgte du å gå for mer skade og mindre «resistance» for å kunne drepe de raskere.

54. Trond: Nei omvendt. Også er det i tillegg noe med at hvis du spiller i en gruppe så tåler du mindre forsvar, for da er du mye safer. Og da kan du og komme til et sånt magisk punkt der, hvis du har nok skade i gruppa så er ingenting farlig, utenom en kræsje. Som gjør på en måte det at sjøl om det er en elite, så tar det bare et sekund. Og når det skjer på en måte så bra, da vil det aldri være farlig, utenom en krasje. Jeg kan og så det at det, krasje har jeg opplevd mange av, jeg nevnte strømbrudd for eksempel.

55. Intervjuer: Ja, da sa du at det aldri var så morsomt å spille som under et strømbrudd, for da har du panikk?

56. Trond: Og da husker jeg engang jeg var inne hos *Asmodian* på inferno, aleine, og da hadde han nettopp fått opp sånn svart på gulvet som gjør at du får skade hele tiden, og da fikk jeg strømbrudd.

57. Intervjuer: Den har jeg jo prøvd, det er jo så mye skade på det brettet.

58. Trond: Så det overlevde jeg, 120 sekunder å stå oppå der, det tålte «regeneration» min.

59. Intervjuer: Hva synes du om at du er begrensa til kun 6 skills oppe samtidig.

60. Trond: Det synes jeg er helt greit, så lenge det er likt for alle så er det helt greit. Det kunne vært fire, det er egentlig et fett så lenge alle må jobbe under de samme forholdene.

61. Intervjuer: Hvordan pleier du å variere «skillsa»?

62. Trond: Veldig lite, for det er såpass mye som på en måte blir forhåndsbestemt, gjennom at du nesten må ha det. Men det varierer litt når det gjelder høyere vanskelighetsgrad sånn som jeg nevnte. Litt når du er i gruppe eller ikke. Og da er det hele tiden sånn «offensiv versus deffensiv» det går på. For det som går på mobilitet, det må du ha uansett. Der det virkelig blir forandringer, det er når jeg spiller «pvp».

63. Intervjuer: Ja, for du nevnte det i sted at du likte veldig godt å banke tre andre samtidig.

64. Trond: Likte godt og likte godt, jeg synes egentlig det var litt kjedelig. For når en først skal spille mot andre er jeg opptatt at det skal være like vilkår. Og da synes jeg at det ble kjedelig å spille «pvp» når jeg kunne ta tre andre som alle var gode. Sånn, da lagde jeg jo en «pvp» liga der alle måtte spille på samme nivå og alle måtte spille uten magiske «items». For da ble det bare skills det handlet om. Og, ja.

65. Intervjuer: Ja, for du nevnte også at litt utradisjonelle skills også var gode der. «Damage reflekt» blant annet.

66. Trond: Ja, «reflekt damage» blir plutselig kjempebra, også sånn ting som ikke har med prosenter av deg, ting som gir statiske bonuser. For eksempel er det en skill som ingen brukte, nei, en «regeneration aura», nå løy jeg forresten. Det var ikke «reflekt», den tok jeg vekk til slutt, for jeg fant ut at det var en aura som ga «regeneration». Den var ikke så god til vanlig, men den ga statisk «regeneration», den ga 600 «regeneration», den ga ikke sånn 2% «regeneration». For tingen var jo det at når du da er «level» 60 uten «items», så tålte vi bare sånn 4000. Og 600 i sekundet, det er da sykt mye.

67. Intervjuer: Ja

68. Trond: Så det var en del sånne ting som ga statiske bonuser, ble plutselig veldig bra. Og sånn som disse «allies skillsene».

69. Intervjuer: Ja, som «water elemental»?

70. Trond: Ja, de tuller plutselig uendelig. Som er ganske praktisk. Det gjelder ikke bare munken sin, det gjelder alle sine. Eller han går. Alle de er ganske gode for de er vanskelig å bli kvitt. Og i «PVP» så er det klart at alt som gir sånn «stunning» blir kjempebra. Det er noe

av det beste. For da står bare fienden der. Også låser du de ned. Og noe annet som blir kjempe bra er skills som gir masse «damage» i en klump. I et slag.

71. Intervjuer: Ja en «spike»?

72. Trond: Ja. Fordi at, fienden kan «heale» og «regenerate» og sånt. At det er bare å ta de kjapt.

73. Intervjuer: Så den «seven striked blow»?

74. Trond: Ja, men den bruker jeg, ikke med maks «damag»e. Den bruker heller, det er en som gjør at du har 50% sjanse på hvert angrep til å «stunne» folk i sånn fem sekunder.

75. Intervjuer: Så da låser du di ned?

76. Trond: Ja.

77. Intervjuer: Du nevnte det at noen av «skillsene» er automatiske. Du sier at, vi snakket litt i sted om det også før opptaket krasjet, at noen av de er litt tvungne?

78. Trond: Det er mange av de som er tvungen. Du har jo 6 skills. Da vil det si at i hvert fall i utgangspunktet er noenlunde låst. De må man ha. Det går på, rett og slett at de er for god. De er så gode at man rett og slett må ha de. En som gjør deg udødelig i en kort periode, det går på en som gir veldig mye skade til hele gruppa osv. Den re-elle valgmulighetene blir små hvis du, hvis du «power player», noe jeg mener er en selvfølge. Det ligger i spillets natur at en skal optimere.

79. Intervjuer: Hvordan er det å oppdage nye skills mens du «levla» opp?

80. Trond: Det var ikke ... jeg hadde spilt for mye *Diablo* før til at det var en «case»?

81. Intervjuer: Du hadde gjort «research» på forhånd, hadde du ikke det?

82. Trond: Nei ikke om treeren spesifikt. Det hadde jeg egentlig gjort skremmende lite av. Litt med vilje fordi jeg hadde lyst til det å utforske det. Men det var jo det da at jeg, etter du har spilt de før så ser du fort over «skillsene» så ser du hva det går i. Du ser at «ja den skal jeg ha og den skal jeg ha» da hopper du over alt det andre, det blir bare grøt. Du prøver det så vidt også ser du... «jaaa, det var»... Og, men det var når «pvp'en» kom, da plutselig teste jeg ut alt mulig. Plutselig kom fienden med en eller annen skill som du var nødt til å finne en «coutring» på. Det var veldig gøy. Generelt synes jeg de «PVP» greien sånn som jeg spiller det og bare «level» 60 uten «items», det er, det er, det skulle jeg gjerne sett ble en sånn «easy port» greie. For det har det i seg til å kunne bli ganske spennende. Også som «endgame» osv.

83. Intervjuer: Jeg er jo enig det er dumt å spille «pvp» når eer...

84. Trond: Ikke er balansert.

85. Intervjuer: Ikke er balansert. Hvem fiender synes du er mest utfordrende ?

86. Trond: «Keywarden» i akt 4 som vokter boken, «recepian» for å få tak i *hellfire ring* uten tvil. Han lager sånn bål under føttene dine som tar deg ned på 0.0. Så det er ganske klart

den farligste fienden, i tillegg så vil jeg si at disse svære tingene som charger deg i akt 1, er nok de farligste utenom. For enkelte «claser» også «facebeastet» i akt 3 er dritt.

87. Intervjuer: Ja, de som dukker opp?

88. Trond: Teleporter, og gir alle dritt mye med skade.

89. Intervjuer: Jeg spurte også i sted om det var noen «elite skills» du syntes var for ille. Da sa du det var for lett?

90. Trond: Jeg mene jo generelt at hele spillet er for lett. Det burde nå være sånn at det som nå er normal er «tutorial» som er «optional». «Nightmare» burde hede normal, hell burde hete «nightmare» og «inferno» burde hete «hell». For det første så hadde du sluppet å tulle med serien med en ekstra vanskelighetsgrad. I tillegg så har folk som har spilt litte granne pc spill før sluppet å sitte og kjede seg igjennom noe som egentlig er ganske «dølt».

91. Intervjuer: Som jeg egentlig er enig er altfor lett.

92. Trond: Ja. Altså, det er for lett for alle, også «cassual» spillere. Og også er det noe mer, det har blitt diskutert mye på nettet, at spillet egentlig handler om «elites». Det er der spillet er egentlig. Og da burde det å lage flere, større spekter av så mulige mikser der, det hadde gjort at spillet på en måte fikk mere holdbarhet. Og der lagde jeg en tråd på nettet som fikk oppmerksomhet blant *Blizzard* og sånn, fikk masse masse folk innpå som foreslo en haug med nye sånn. Og det gikk på alt fra gjerne ting som forandrer hvordan du som spiller på en måte «interfacen» din, du så mindre av skjermen, eller skjermen rista så du trykka feil, som jo for eksempel en som linker spiller i «multiplayere» sånn at de ikke kan løpe langt fra hverandre. Alt mulig sanne ting som påvirker hvordan du, eeh, opplever hele spillet.

93. Intervjuer: som ikke nødvendigvis koder med tallene inne i spillet, men som koder?

94. Trond: Nettop med hvordan du påvirker de talene!

95. Intervjuer: De har jo for så vidt han her «fear» fyren men han er ikke så veldig...

96. Trond: Ja! «Fear» er der, men samtidig er jo det noe mange ikke liker. Og i tillegg så hadde du den «invonerbilaty», den ble jo fjernet fordi folk synes den var for stress. Jeg skjønnte jo ingenting. Jeg syntes det jo var en av de få tingene som var litt pirrende krevende.

97. Intervjuer: det var alltid kjedelig hvis du møtte «invonerabilble minnioins», det..

98. Trond: Det var jo forferdelig, helt perfekt!

99. Intervjuer: Ja, og hvis de hadde fets i tillegg, så var du jo...

100. Trond: Og nå har de i tillegg tatt «reflekt» som noen klagde over, tatt den og dummet den ned. Jeg er jo der på at folk har en ide om at alle ting, at du skal aldri ha «abilaties» som måtte ødelegge en «build». Og jeg er helt omvendt. Jeg mener det at du skal selvfølgelig ha «abilaties» som «countrer» alle «builds» som er helt broken uten en «counter». For eksempel da «deameon huntere» som gir 300 tusen i «damage» og står langt avgårde og aldri kommer i nærheten av noe som helst, da må de lage en «counter» sånn at du ikke kan spille som det. Men her er det på en måte to skoler. Der følger nok *Blizzard* markedskreftene.

101. Intervjuer: Et spørsmål du var litt uenig med i sted: Det kan til tider være mye informasjon som foregår på skjermen. Synes du det er mye å følge med på?

102. Trond: Eeh... Nei, hehe. Det er jo ikke det. Det er veldig lite å følge med på. Egentlig så må du følge med på helse og spirit i midt tilfelle. Også er det liksom bare å se hva som skjer. Det kommer en inni veldig fort. Jeg har en kompis som ikke klarer å følge med på skjermen. Men det tror jeg er han som er litt hehehe.

103. Intervjuer: Hender det at du søker informasjon om spillet utenifra som for eksempel venner eller internett sider?

104. Trond: Ikke fra venner. For det er ingen som kan noe. I hvert fall ikke noe å ha bidra med. Eeh..Fra internett litt fra forum da handler det stort sett om tall knusing og finne ut av på en måte alt det som ikke er å se alt.

105. Intervjuer: Ja, jeg lurer på om det kalles «theory crafting» eller «black boksing»?

106. Trond: Ja, det er nok definitivt «theory crafting». For der er det av å til man må ha litt hjelp, som det er flere sånne ting som jeg har lurt på men som ingen vet men som jeg ikke har fått svar på typisk, for jeg har jo kommet til et sånt, eller kommer soppas inni i det at hvis jeg ikke vet er det er det en viss fare for at det ikke er så mange som vet det

107. Intervjuer: Du prata mye om at du for på en måte status i, du liker å være bedre en de andre.

108. Trond: Selvfølgelig. Det er et spill.

109. Intervjuer: Ja, men hvor er det du på en måte er det med de vennene du har i spillet eller er det på forumet at du poster «buildsene» dine eller?

110. Trond: Altså nå, mitt mål altså er, jeg konkurrerer først og fremst med meg sjøl på en måte, og bare prøver å pushe og komme lengre.

111. Intervjuer: Knekke systemet?

112. Trond: Ja litt. Men ellers så er det på en måte forumene for så vidt som der det er spennende å sammenligne seg. I på en måte, i virkeligheten så er det der kjenner jeg ingen som spiller, som spilte det spillet på det nivået som e spilte. Så, så der var det jo på en måte ikke så mye. Det var det samme inne i spillet, der har du ikke tid til, der går det nå bare å sloss på en måte. Så det, stort sett forumene der det skjer noe sånn.

113. Intervjuer: Hva slakks egenskaper og gjenstander er det du liker å ha på karakterene:

114. Trond: «Regeneration», «all resistance», «fire resistance» fordi jeg har «one with everything», og «defense», og «dexterity».

115. Intervjuer: Ikke «vitality»?

116. Trond: Nei, «vitality» trenger jeg ikke, for jeg «regenatar» så mye at jeg, hadde jeg hatt 12000 liv ville jeg bare ligget på «maxen more or less». Selvfølgelig det er jo greit å ha mer «vitality» og, men hvis jeg måtte velge mellom «vitalaty» eller en eller annen form for «regeneration» eller «mitigation» så velger jeg heller «mitigation» eller «regen».

117. Intervjuer: Du hadde vel heller ikke så mye «life on hit» eller «lifesteal»?

118. Trond: Ikke, altså jeg hadde, hva var det da, 2,2 % nesten hele spillet. «Lifesteal». Så helt på slutten da gikk jeg heller over til å ha 800 «life on hit». For det sa jeg vel ikke i sted, men jeg hadde og veldig høy «attackspeed», så på en måte, 800 «life on hit» det er for så vidt ganske mye, men det var mye mer en jeg hadde bruk for, men du kan liksom ikke ha for mye.

119. Intervjuer: Men så hadde du vel også skjold for blokk

120. Trond: Så totalt så hadde jeg rundt 95/96% «mitigation», 45% «dodge», 25% «block» og 2500 «regen».

121. Intervjuer: Så ingenting kom igjennom?

122. Trond: Jo, men ikke noe en tålrig oppegående spiller ikke kan «deale» med.

123. Intervjuer: Så det er fortsatt visse elementer?

124. Trond: Ja det er mulig å gå på en smell. Du kan ikke sto å ro og bare... Jeg kunne sto på en «desecrate», men jeg kunne ikke stå på to.

125. Intervjuer: Hva synes du, om, det er liksom mye å gjøre når du sloss i en slåsskamp?

126. Trond: Ja det er jo bra, det hadde vært trist hvis det ikke var sånn.

127. Intervjuer: Hvordan bruker du auksjonshuset?

128. Trond: Altså jeg hadde det på jobb. Det var der jeg stort sett brukte det, for da hadde jeg jobb på en datamaskin og hadde med meg min egen Laptop der «auktionhouse» bare sto oppe og var der inne hvert tiende minutt å så om det var skjedd noe. Søkte på de samme parameterne hele tiden.

129. Intervjuer: Hvordan tror du spillet hadde vært uten auksjonshuset?

130. Trond: Egentlig ikke så veldig forskjellig. Det ville vært veldig likt. Men «power» nivået ville gått ned, folk ville ikke fått tak i like greit så mektige ting. De kan se for seg at de kanskje helt på topp nivå ville vært like enkelt for de virkelig dyre tingene de trades ikke på «actionhuset». D2jsp heter det, et forum, det var sånn som jeg fant ut via andre forumer at det var der alle de pro spillerne holdt på.

131. Intervjuer: Hadde du noe erfaring med penge auksjonshuset?

132. Trond: Ikke førstehånds men en av bestekompisene mine spilte spillet helt i starten og da solgte han vel en «crossbow» for 1500 kr eller noe sånt. Men på hardcore har du ikke penge auksjonshuset så der må på en måte folk hvitvaske pengene sine gjennom, først bytte det over til «softcore» og så selge det videre derifra. Men jeg har ikke noen store «ishues» med det heller. Jeg tenker at hvis folk er dumme nok til å bruke ekte penger til å kjøpe «items» så «javell». Spesielt på «softcore» der skjønner jeg i hvert fall ikke hvorfor de gidder. På «hardcore» kunne jeg skjønt det kanskje.

133. Intervjuer: Du nevnte noe om i stedet at, hva var det det var da, jo at auksjonshuset er best etter en «patch».

134. Trond: Ja.

135. Intervjuer: Eller etter at spillet kom ut.

136. Trond: Det er ganske klart for det er da markedet vil ha ting. Det er noen som bare har altfor mye penger og da bruker de gjerne, da har de ingen problemer med å bruke mye penger på å kjøpe seg det nyeste «stasjet» som finnes. Litt som biler som lanseres og alt mulig annet. Også etter hvert så normaliserer de seg. Da blir prisene tilnærmet ingenting. Det er derfor også nå tror jeg det skal veldig mye til for å få 1500 kr for et item. Jeg vet ikke om det ville godt an over hode.

137. Intervjuer: Hvor mye må man ut med for å få en god item?

138. Trond: For å få en av de aller beste ville jeg gjette på 200 kr kanskje.

139. Intervjuer: Oi.

140. Trond: Men da er det liksom absolutt noen av de aller aller beste.

141. Intervjuer: Kanskje jeks kal investere i det på veiene av master oppgaven å teste det? Det virker som det er overflødig.

142. Trond: Det er jo totalt overflødig for hvis du da skal ha en item som bare er bitte litt dårligere en den igjen så koster den bare 5 kr.

143. Intervjuer: Pluss at du antageligvis vil finne en som vil være bedre etter hvert.

144. Trond: Markedet vil finne en som er bedre. Det er jo det som er så interessant, det ar vært en lang diskusjon i «communitien» om dett med dropp rates og sånt. Folk vil hele tiden finne noe du bruker sjøl, som et gjennomgangstema. Man finner ikke noen gode «items», man finner bare drit. Så gjør jo «actionhouset» at det ikke er noe som heter individuelle «finning» lengre, man må se på hele samfunnet som en enhet på en måte. For det er klart hvis alle skulle fine som var like bra, bra nok til å gå med noe sjøl så vil det flomme over av «items» på markedet.

145. Intervjuer: For du synes det var for mye «items»?

146. Trond: Det er alt får mange «items». Ofte mye bra «items». Det er en av tingene tidlig i spillet før disse «patchene» da legendariske «items» ble så vanlige, da var jo «actionhouse»t bedre, da var det på en måte fordi det legendariske «items» gjorde er jo at du får fiks..., du får «items» med «abilaties» som er «fixed». Og det var da en periode da legendariske «items» var helt ubrukelige. Og da var det plutselig rare «items» som var tingen og de er jo mye mye mer vanskelig å trille perfekt. Så da var plutselig hver item kjempeviktig.

147. Intervjuer: Jeg tror de har snakket om en «patch» nå hvor det skal bli færre «rare items» men at de skal bli bedre, for istedenfor å rulle fra 1-100 så ruller du fra 75-100.

148. Trond: Det er jo godt mulig men det er jo problemet at det er der, da blir de jo bedre. Poenget er at de burde gjør ting dårligere.

149. Intervjuer: Jeg tror også at de skal rulle «legendaries» på lavere «level»... (referer til en gjort under opptak en hvor lavere legendariske «items» kunne bli rullet på høyere «level».)

150. Trond: Ja det er kult. Det er jeg for.

151. Intervjuer: Du snakka også noe i sted om «botter» og...

152. Trond: «Chineses gold farmers.»

153. Intervjuer: Ja «chinese gold farmers» men også om sånn dere «auction botter». Kan du si noe om det?

154. Trond: Ja, jeg er jo glad for at vi ikke har penge «actionhouse» på «hardcore» nettopp fordi at det tiltrekker seg «bots». For det er enkelt. Da har du en offentlig vei hvor du kan bare selge pengene dine. Nå må du i hvert fall gjennom «softcore» som gjør at flere «botter» bare selger på «softcore» isteden. Økonomien på «hardcore» er dermed mye sunnere en på «softcore». Selvfølgelig gull «bots», «bots» er ikke noe kult i seg sjøl. Derimot når du kommer til «AH bots», det har jeg ikke noe i mot. Det er jo bare noe som sier at jeg skal kjøpe alle disse «itemene» når de koster så lite eller mindre som bare optimerer markedts økonomien, det er helt greit, jeg synes det er for mye styr, jeg spiller spillet for å ha det gøy, ikke egentlig for å jobbe.

155. Intervjuer: Du nevnte også at du ikke synes *Blizzard* har noe peiling på intern økonomi.

156. Trond: Det virker lit sånn. Det spør, hvor mange samfunns økonomer er det som sitter å jobber i deres design avdeling?

157. Intervjuer: Du mente det var for mye gull generelt?

158. Trond: Økonomien er ikke laget, på en måte, han har ikke sånne stabiliserende momenter der du ser det at «oi ja, her er den langsiktige planen for at det her skal ligge stabilt.» Jeg kunne tenkt for eksempel at en burde, du må ha mye mer «gold sinks». Jeg har jo vært inne på tanken... og i tillegg må du ha «item sinks», eeeh...på «hardcore» er det ikke så

stort problem for der dør folk. På «softcore» for eksempel blir det bare mer og mer og mer, ting forsvinner aldri ut. Jeg foreslo noe som selvfølgelig ingen liker, at item mister durabilitet. Sånn at de bare forsvant etter langt om lenge. Det er jo ingen som liker.

159. Intervjuer: Det kunne vært ganske gøy. Men smeden er vel en item sink eller?

160. Trond: Det er bare det at han lager for dårlig ting. Eller... ja, han er en item sink for dårlige «items», men det trenger vi ikke en «item sink» for. Vi trenger en «item sink» for det folk vil ha. I og for seg synes jeg, hvis du ikke kunne solgt ting du ikke vill ha så ville jo det bare bety at det var mindre penger i økonomien. Det hadde bare vært at folk ville kaste de. Det hadde gjort bare at folk ikke kunne selge. Det som er at vi må bli kvitt de «itemsene» folk vil ha. Det, for det er vanskelig på en måte som en føles naturlig og som ikke folk misliker. Og der har jeg tro på for eksempel ting som koster vanvittig mye og enten gir deg kosmetiske forandringer eller helt minimale forandringer.

161. Intervjuer: Ting som ikke nødvendigvis har så mye med «gameplay» og gjøre men...

162. Trond: Som du har lyst til. En kappe for eksempel, hvis du kunne kjøpt en kappe for en billion gull, jeg er helt sikker på at folk hadde kjøpt det.

163. Intervjuer: Det er jo også en god løsning på problemet.

164. Trond: Men det er jo en midlertidig greie, om ti år vil en million være for lite, da er det for eksempel en amulett som koster 10 millioner. Ellers så synes jeg det «tec» systemet deres er et godt påfunn. Merverdiavgift inne i spillet når du bruker «auctionhousen» så tar de 15%. Det er positivt for økonomien. Nå vet jo jeg hvorfor de gjør det, det er jo opplagt fordi folk skal føle at det er naturlig at du tar 15% av ekte penger.

165. Intervjuer: Er du gal? Det er jo bare ren retorikk.

166. Trond: Men det er jo for så vidt, på «hardcore» er det jo bare positivt for da tømmer det en del penger. Men det er ikke nok. Så får du et annet rart problem også. Når spillet blir eldre blir det jo sånn at de som har spilt lenge, de har sykt mye penger. De som er helt nye har 0 penger. I starten hadde disse noenlunde gjemt, men så for du fort et klasseskille der enten koster noe sykt lite og er helt ubrukelig, mens det er ingen som selger «midrange» ting lengre for det er ingen som vil ha det. Enten, sånn som meg etter hvert kastet jo masse bra «items» for jeg hadde ikke plass i den dere, du kan bare selge så å så mange «items» og der vil jo jeg bare putte inn ting som koster masse penger. Og da ender du opp med at folk hiver ting som mye har bruk for. Da for du fort sånn her, det var jo noen som sa det at det var så vanskelig å komme ordentlig i gang. For eksempel å «levle» opp, i starten var det vanskelig å få tak i «items» for level 34, for eksempel nå er det det vanskeligste som er for hvem er det som selger til «level» 34?

167. Intervjuer: Ja og det er noe med hvor mye tid som er investert for hvor mye penger kan folk tjene på det på en måte. Jo, hvor mye bruker du smeden og juvel og gem fyren?

168. Trond: I utgangspunktet ingenting. Juvelen bruker du til å lage gems men det er jo ikke så mye og etter hvert ble jeg så lat at jeg heller kjøpte det av andre. Men derimot etter siste «patchen» så kan det bli relevant, for da kan du lage noen av de beste «itemene» hos de.

169. Intervjuer: Du nevnte også i sted at man alltid har lyst til å lage ringer og amuletter, hansker der.

170. Trond: Ikke ringer, for det kan du ikke, men hansker for det ikke finnes gode «unique» hansker. Og hansker kan trille helt «psyko». Amulet fordi det ikke finnes gode, eller det finnes en OK, men det finnes liksom ikke noe «unique» å sånn som er noe å snakke om. Skuldre, der finnes det noen «unique» som er kjempegod, men de kan trille bedre. Hva

mere... du har... *tenke* Ja det er egentlig de tre for min del. «Bracers», men da vil jeg ha noen andre.

171. Intervjuer: Hva er det du holder på med på tiden inne i spillet som fortsatt for deg til å spille det? Du spiller jo kanskje ikke nå lenger nei?

172. Trond: Nei. Men når jeg holdt på så var det jo det å bli «level» 100 var et mål i seg sjøl. «Unlocke» alle «achievents» er et mål. Og alle de som sier at «atchievements» har ikke noe å si, de vet ikke hva de prater om.

173. Intervjuer: De som sier at «achievements» som ikke har noe å si, du framstiller *Diablo* som alt får lett. Disse folkene mener jo at *Diablo* er alt får vanskelig.

174. Trond:eeeh...

175. Intervjuer: Da gjør du det feil?

176. Trond: Da gjør de det feil. Da må du komme deg opp på skolebenken og lære deg å spille spill. En 8 åring hadde lett klart å runne *Diablo* på normal og «nightmare» uten å stresse så mye.

177. Intervjuer: Du nevnte også at du likte «pvp», før du rakk å dø.

178. Trond: Men jeg har fortsatt folk som jeg kan spille «pvp» med.

179. Intervjuer: Og før «paragon level» ble introdusert så var målet å ta *Diablo* på «inferno».

180. Trond: Men det var for så vidt ikke han som var den vanskeligste. Det var Gom. Og det var en kjent sak at han var mest stress. Jeg var så stresset når jeg skulle ta ham. Det gikk

helt fint. Eller, det gikk fint.

181. Intervjuer: Var det mye forberedelser?

182. Trond: Ja. Da husker jeg at jeg drev å «farmet» gull slik at jeg kunne oppgradere. Problemet hans var ikke «midigation». Problemet var at jeg trengte å ta han før en «rage timer kicker» inn. For når den «kicker» inn, da dør du med en gang.

183. Intervjuer: Gjorde du mye research?

184. Trond: Ja akkurat før det så spurte jeg alle de jeg viste som hadde tatt han, hvor lang tid var det snakk om, for det var «kiting» og sånn der. Han la igjen en gass sky der han gikk så da måtte du få han til å gå lengst vekk fra seg sjøl. Slik at du fikk mest mulig tid før rommet var fylt.

185. Intervjuer: So fort du går inn i «eventen» så går du ikke ut igjen?

186. Trond: Ja.

187. Intervjuer: Ja det er som «the thunderdome».

188. Trond: Og jeg synes jo at det er det her som liksom, eller det var, før disse bossene ble alt får lette, så var dette liksom et av de punktene i spillet der det liksom var et ordentlig spill som ja. Som ga adrenalin.

189. Intervjuer: Vi snakket om i sted at du er veldig glad i sånne *rogue* artige spill, hvor du spiller de og hvis du dør så må du starte på nytt.

190. Trond: Det er opplagt, det handler rett og slett om risiko. Det er klart at risiko skaper jo... jo høyere risiko jo høyere mental følelsen av å få til noe øker jo med risikoen. Det er helt selvsagt. Det er jo veldig mange da som er skeptisk til sånne spill før du har prøvd det. Jeg vet

ikke hvor mange ganger jeg har fått folk inn i spillet som «ja jeg vet jo nanana» også får jeg folk til å prøve det også går det 10 min så er de helt i ekstase. Folk som har spilt «softcore» i 100 år og skjønner ikke hva «hardcore», «hvorfor gidder du?» og man kan miste alt. Også plutselig! *knips* Der var de på bølgen.

191. Intervjuer: Jeg merker du har meg litt på glid.

192. Trond: Jeg kan jo si det at jeg har jo spilt «softcore» jeg og, 2eren for eksempel. Men etter å ha spilt «hardcore», «softcore» da, det gir meg absolutt ingenting. Det gir meg absolutt 0. Da klarer jeg ikke på en måte å overbevise meg sjøl. Hvorfor gjør jeg det her, jeg vet ikke hvorfor jeg gjør det.

193. Intervjuer: Må du gjøre det mye når du spiller spill synes du?

194. Trond: Hva da?

195. Intervjuer: Å overbevise deg sjøl?

196. Trond: Nei. Men det er jo fordi at dette vet jeg om, jeg velger jo, jeg spiller jo ikke de spillene som ikke gir meg sånn. Noen spill gir meg for eksempel en historie, sånn som *Half Life* er det jo historien som er gøy, *Civilization* handler gjerne om å slå også vinner.

197. Intervjuer: Jeg synes at *Civilization* handler veldig om å klare å lære seg spillet. For hver gang du spiller det for du en bedre forståelse for spillet, og neste gang du spiller spillet får du «Aha, jeg burde ikke bygge den bygningen jeg burde bygge denne bygningen» jeg føler kanskje at *Diablo* er litt den samme greia da at du har en veldig stor hermeneutisk spiral hvor du hele tiden lærer på nytt hva som...

198. Trond: Jaaa... altså, jeg vil si at den er, det har noe med at, liksom, det er ikke tvil om at *Diablo* er et ensformig spill, det er det jo, og det gjør jo at denne læringskurven, du lærer noe, men hvis det er noe du lærer så er det, det er ikke hvordan du skal spille, men da er det

mer disse hemmelige greiene som ingen et om. Som for eksempel «Åja, det er sånn «block» virker»

199. Intervjuer: Aha sånn ja.

200. Trond: De tingene kan du absolutt lære. Men eller sånn som, hvordan var det, hva var det, når jeg fant ut hvordan «henchmenennen», hvordan deres «damage» ble kalkulert eller sånne ting. Det var jo ikke noe hokus pokus, men det var ikke forklart noe sted, men det handler ikke lenger om å ha mest skade på våpenet, det handlet egentlig bare om å «booste staten» deres.

201. Intervjuer: Åja?

202. Trond: «Statten» telles 3 ganger så mye på de som på spilleren. Så du bare «Javel?» hvorfor lagde de et så krøkkete system. Som er totalt ikke logisk.

203. Intervjuer: Men det teller jo, det gagnar jo våpenet så du vil ha høy våpenskade.

204. Trond: Men våpenet, selvfølgelig, men våpenet gir lite skade i utgangspunktet. Så om du skal ha mye skade eller styrke så tar du stryke å en måte.

205. Intervjuer: Du likte å spille solo også så du var ganske avhengig av «hencemen»?

206. Trond: Ja, jeg klarte meg fint uten. Men det var jo en fordel.

207. Intervjuer: Ja, da er det bare tre spørsmål igjen, det var her vi glapp sist gang. Hvor mye valgfrihet vil du si at spillet har? Nei «sorry» hoppa over en, hvordan synes du vanskelighetsgradskurven i spillet er? Vi har vært litt innpå det?

208. Trond: Vanskelighetsgradskurven. Den eeh... den er jo generelt lav da. Nå må jeg tenke, den må jeg tenke litt på. Helt i starten er den for så vidt grei nok. Også flater den fryktelig ut i den forstand, i starten er det litt læringskurven er det litt læring hvis jeg skal se for meg nye spillere. Når du skal lære deg nye monster også lære deg nye skills også videre. Så flater det liksom ut når du har fått hele «skillrekken» og du har begynt å komme litt inni

det. Da tror jeg det flater ut gjennom hele «nightmare» og godt opp i «hell». Og så kommer det opplagt en bomb igjen når fiendene begynner å få fire «specieal abilitates».

209. Intervjuer: I gamle dager også skaden ble jo helt enorm, men det er ikke tilfelle lenger.

210. Trond: Nei. Og nå vil jeg si det er et nivå der det er ganske flatt igjen. Det eneste stedte det går opp igjen nå er når du begynner å spille på sånn der MP5 og sånt.

211. Intervjuer: Ja.

212. Trond: Men altså vanskelighets grad og vanskelighetsgrad handler jo bare om at du vet du får mye mer skade på en måte, det er ikke som du må gjøre for mye nytt og «fancy». Jeg synes jo at vanskelighetsgraden generelt er veldig lav. Det var jo, jeg nevnte det tidligere: Det er som å løpe maraton. Det er jo ikke det at du må være på maks hele tiden, maks fokusert. Det er bare det at du må ikke glippe. Det er jo flere kompisar av meg som en klassisk måte å dø på er sånn tilfeldigvis akkurat da så så han ene bort på fotballkampen på tv og akkurat da skjer noe noe annet. Eller du sitter og spiser en brødslike så plutselig blir dets tress.

213. Intervjuer: Du har også sakt til meg tidligere at du likte å spille på hell for da kunne du spise mat samtidig.

214. Trond: Ja jeg kunne gjøre det på «inferno» etter hvert også. Men det er nettopp det at jeg vanligvis, det er kunn på en måte at når jeg spiller på en høy «mp» at jeg på en måte trengte å være helt 100% fokus når du sitter liksom, sånn. Men ellers er det litt sånn som mange ser på serier, det blir som tids fordriv ting.

215. Intervjuer: Ja og hvis en serie er veldig dårlig så trenger en ikke å følge med på den hele tiden.

216. Trond: Ja, man må på en måte følge med, men du føler ikke, det er en forskjell i kvaliteten når du vet at her har du 100 fokus og du vet ok, her kommer det til å gå greit. Det er det at over tid så skal du ikke gjøre grove feil. Så det, det er en litt annen måte å spille spill på

en for eksempel skytespill.

217. Intervjuer: Hvor mye valgfrihet vil du si at dette spillet har.:

218. Trond: Det kommer veldig an på. Kosmetisk veldig lite. Der burde det vært mye mer. Jeg tror det undervurderes i sånne spill der folk investerer mye tid i karakteren. Og i ... jeg synes for så vidt formelt så har du nok valgfrihet i skills og oppsettet dit, men re-elt hvis du går inn for å optimere noe du må legge til grunn for at folk gjør i et spill, så formelt så er det helt greit. Hvis du tar høyde for at du optimerer så er den ikke så stor lengre. Det er alt får tydelig hva skills som er bedre en andre. Og her vi igjen på et sånt sted hvor jeg er «hvor er økonomen henne» Dette er ikke vanskelig å gjøre. Dette er ganske enkelt å justere helt til du ser statistikken hvor mange som bruker skills så og så mye. Når folk bruker 95% den samme skillen, så er ikke det godt nok. Da er det bare å svekke han. Der er jo *Diablo* så heldig at det stort sett er matte, det er jo matematikk som ligger bak alt dette her. Det er ikke værre å øke eller senke den som over 70% bonus skade og senke den ned også ser du, kommer du til et «breaking point» hvor folk slutter å bruke han, da begynner vi å nærme oss noe.

219. Intervjuer: Synes du det er litt «sloppy» da eller? Eller synes det burde være der?

220. Trond: Hva?

221. Intervjuer: Det er et litt større spørsmål da, men synes du det burde være sånn at alle «skills» er like bra eller synes du at noen av di må være sånn som ødelegger eller er mye bedre en alle andre at i det du begynner å bruke de får du en følelse av at du har klart å knekke spillet

222. Trond: Det er to forskjellige ting, det ene er at jeg synes det er veldig greit med den følelsen der fram til du blir «level» 60. Du kan godt ha en skills som breaker hele spillet fra «level» 40 til 45. Det har ikke noe å si for «endgamet». Men det er «endgamet» det er viktig at folk konkurrerer. Når det handler om å konkurrere da er det viktig at ikke noe er bedre en alt annet. På slutten av spillet, det er det eneste en skal optimere. En skal optimere mot slutten av spillet og da skal man se på, prøve å få det til å få det likest mulig. De har jo skat at de ikke ser på dette som noe sånt esport spill. Jeg lurer, jeg føler jo at det er sånn «resignering». Når du sier vi gidder ikke å ta dette alvorlig nok til at det kvalifiserer til esport så sier du og at du

driter i balanse. «Basicly». Og jeg synes *Diablo* kunne vært kult med esport. Også har de og skat at «pvp» ikke er hovedfokuset, det er bare bi fokus. Nå tror jeg det bare er «bullshit», jeg tipper at år «ecspansion packen» kommer så kommer det noen solide «pvp» greier.

223. Intervjuer: Jeg får si, jeg for litte grann, det er skummelt å si det da, men jeg for generelt et inntrykk at spillet er litt sånn... Det er ikke helt ferdig enda?

224. Trond: Nei. Jeg ser den. Nå fikk han jo fyken han sjefsdesigneren. Det var jo vittig. Og der er det er jo mange, de har jo fått mye kjeft. De fikk altfor mye kjeft av kritikerne, av gode kritikker, jeg bare, jeg skjønnte ikke, jeg mente det var et klassisk syver spill.

225. Intervjuer: Hvis du ser på kritikken da når den kom, og du ser på datoen på kritikken, innen en uke etter at spillet har sluppet har den fått veldig gode kritikker. Jeg spilte ganske mye når spillet kom. Jeg husker jeg spilte det på 17. Mai, jeg hadde en liten glippe etter toget før middagen hvor jeg satt i slips og finklær og spilte.

226. Trond: Dette er bra.

227. Intervjuer: Jeg husker jeg var veldig fint for det var veldig kalt på 17. Mai, så du hadde vært så varm under alle klærne. Også var det ikke noen varmeovn på inne så var det deilig og kjølig å sitte og spille *Diablo*. Jeg husker det som et høyde punkt under 17 mai. Det var fortsatt veldig bra da. Det hadde ikke gått opp for meg at... at... at «level» 1 til 60 er «grinde levels» for eksempel. Men det var jo helt rått. Men alle som ga de en 6'er kan jo kun ha spilt de samme «levlene».

228. Trond: Det er jo nettopp dette, jeg husker hvordan min vennegjeng, der var det mange som hadde spilt *D2* vanvittig mye. Mer en meg. Og alle di her var helt i fyr og flamme og sa dette var en 10'er. Jeg var nå nøktern allerede da. Jeg skrev en anmeldelse den gang som jeg la ut et eller annet sted også krev at jeg syntes det var en 7. ca. med for og mot. Også gikk det jo fra at de som mente dette var en 10'er. Nei det var en 2'er plutselig. Jeg mente det at det var en, det er stabilt godt spill, men det er, det manglet liksom, det var «sloppy», det var «sloppy» historie, det var «sloppy» noe av de balanse greiene osv. Det var, sånn som dette her at det ikke var sikkerhet, dette med nettgriene osv. og det var mye sånn der «nettbugs» i starten. En del sånn som *Blizzard* er liksom kjent for å ikke ha.

229. Intervjuer: Ja også det her vanskelighetsgrads nivået som du sier mellom starten hvor det er vanskelig, eller spennende, også den ørkenen i midten hvor du ikke får motstand. Hva gjorde den der? For det var ikke sånn vanligvis når du sitter å spiller sammenligner med *Warcraft 3* da som er et typisk *Blizzard* spill driver de å kaster. Ja dette brettet har et veldig kult senario hvor det og det skjer, som er noe som holder deg på beina da. Hver 30 minutt så kommer det lava. Men her, de hadde ikke det, de hadde ikke «storien», de hadde ikke noen «events», de hadde ikke noe som på en måte dekker det hullet da som jeg synes. Jeg er enig i at det er kult når du kommer opp i «level» 60 når du komme opp der. «Endgamen» er jo gøy.

230. Trond: Ja en stund. Etter hvert så blir det tålelig langdrygt. Og da er vi inne på sånn som jeg, sånn som dette med «paragon» 100. At *Blizzard* sier sånn: «Nei det er nå bare sånn arbitrært tall.» det er liksom ikke meningen av at folk skal gå etter det. Da tenker jeg hva i alle dager er da meningen der ute. Skal man bare sose rundt der.

231. Intervjuer: Jeg tenkte at «paragon levelen» var veldig bra.

232. Trond: Ja!

233. Intervjuer: Du er helt klart en bedre spiller en meg i dett spillet, for det når jeg spilte på inferno så traff jeg et punkt hvor jeg følte at her kom jeg ikke videre. Og jeg var ikke så «keen» på å grinde så lenge som jeg, for jeg følte det kanskje var litt for tungvint da, at jeg ikke kom videre. Det var litt sånn vanskelig. Det kom en slakks sånn, etter hvert som jeg prøvde å skaffe penger og jeg døde, jeg gikk gjennom labyrinten men det var ikke noe ost i slutten av den. Med «paragon level» så ser du hele tiden en tydelig progresjon på at her blir du sakte bedre.

234. Trond: Jeg synes «paragon level» var en veldig bra innføring, med et unntak. For det at de har gjort noe som gjør at økonomi greiene er helt sånn blåst. Det er dette med at de gir ekstra gull og ekstra «magic items», det er helt omvendt en av all annen vanlig tenkning. Man tenker jo at hvor bedre du blir, hvor lettere er det å finne ting, ergo så kompenserer de som ligger svakt sånn at de skal ha mulighet til å kunne være litt der oppe. Her gjør du på en måte at du sier «du har blitt sterkere og sterkere, og dermed skal du finne enda mere «items»» Sånn at det blir enda enklere å komme videre sånn at du kan komme videre sånn at du finner mer

«items». Du forsterker på en måte bare en undergraver vanskelighetsgraden. For vanligvis så er det jo sånn, jeg har jo tidligere slått et slag for noe jeg synes hadde vært gøy. Hvis du så for deg spillet uten «items» over «level» 60. Da hadde plutselig «inferno» vært drit stress. Da er det sånn at jeg mener at «endgame» skal være. Økende vanskelighetsgrad men ikke på en måte økende «power». Da får du et re-elt, da blir det på en måte sykt stress på slutten. Men her har du Ok vi øker vanskelighetsgraden også øker vi samtidig bare, vi øker din «power». Og da er det egentlig stabil vanskelighetsgrad.

235. Intervjuer: Hva er det det heter, jeg husker ikke helt ordet men det er på en måte en forsterkende effekt etter hvert som du blir bedre så blir du enda bedre.

236. Trond: Ja, det er så så, jeg, det er så rart.

237. Intervjuer: Samme grunnen til at jeg ikke liker monopol i det hele tatt. For han som spiller monopol gjør det bedre. Men det er jo også et eller annet litt som jeg kanskje føler i forhold til dette her da er at vanskelighetsgraden baserer seg på tall. Som gjør det veldig lett å jobbe med da. Men det irriterer meg litt at «inferno» har en sånn «numerikal» vanskelighetsgrad, altså tallene blir høyere, dine tall blir også høyere. Jeg hadde likt bedre hvis «gameplayet» ble «vanskeligere».

238. Trond: Det er jo en ting som gjør det der og er jo nettopp det, jeg sa jo tidligere at «elite»s er det som er spillet. Du bare moker igjennom en masse drit til du kommer til en «elite» også, OK, nå må jeg spille.

239. Intervjuer: Hva skal jeg si, det er som en japansk actionfilm hvor du dreper masse også plutselig møter du en «boss», en «cutscene», også begynner du å sloss.

240. Trond: Og der er det klart der er det noen av disse «abilatiene» som nettopp påvirker hvordan du spiller.

241. Intervjuer: Ja, hovedsakelig synes jeg det er de som begrenser bevegelse.

242. Trond: Og det er jo naturlig siden det begrenser hvor mye du kan gjøre med det sånn som spillet er. Jeg har jo foreslått da mange sånne nye måter å gjøre det på. Du kunne for

eksempel si noe som gjorde at du ikke kunne «heale». Da måtte du ha gjort nye ting.

243. Intervjuer: Du hadde en aura som skrudde av...

244. Trond: Passive skills for eksempel. Det hadde folk klikket helt av. Da kunne folk både det ene og det andre. Men ta sånn som jeg da, hvis jeg ikke kunne «heale», hele min «regeneration build» ville jo begynt å slite maks hvis ikke jeg «regenerated». Da hadde jeg plutselig bare hatt veldig lite liv uten noe bonus. Eller ting som, og noe så enkelt at du kunne hatt «abilities» at dyr som vanligvis ikke har en egenskap for en, sånn som usynlighet, som disse slangene har. Hvis du putter det på noe helt annet hadde du fått sånne rare mikser.

245. Intervjuer: Eller «warpbeasten»?

246. Trond: Det finnes for så vidt, du har teleport.

247. Intervjuer: Ja, men.

248. Trond: Enig.

249. Intervjuer: Den er programmert til å teleportere bak deg. Teleporten er så random. Sånn som «vortex» og teleport. Jeg teleporterer bort hit også tar jeg deg inn i «melee» etterpå.

250. Trond: Og også sånne «archers» og «vortex», eller sånne «melee» ting som har «knockback» er helt omvendt. Men der igjen jeg har for så vidt ikke noe i mot at du har dårlige mikser. Problemet er jo at de aktivt har tatt av de beste miksene. Da for sviner det helt vekk.

251. Intervjuer: Ja veldig enig. Det er noe med at... for eksempel førstegang jeg møtte «firechain» i spillet det var gøy. For det var, mulig i hvert fall førstegangen jeg husker å ha møtt de, er de skorpionene, vregte torsoer, jeg lurte på om de «spawner» i fire eller fem. De er så små og de har lite liv så møter en «elite» så er det mye av de. Dette var «firechain», OK, men de var «fast», så jeg ser de også tenker jeg kult, også løper de mot meg og lager en liten stjerne rundt meg også «toucher» jeg fire fem segmenter samtidig så bare døde jeg. Det var gøy.

252. Trond: Nå har «firechain» også blitt mye dårligere. For det var jo faktisk litt vanskelig. Men jeg er enig, det var sånne ting som jeg synes var gøy. Og for eksempel noe av det verste du kunne møte på før, i hvert fall melle var når du møtte «waller» sammen med lasere «arcane», og «firechain» og sånn der «desecrate». For det har jeg vært med på. Også i gamle dager kunne «waller» lage sånn trekant «wall». Det er jo det slutt på. Trekant «wall» var jo helt «jævelig». Da sto du der med laser og «firechain» og «desecrate» og bare: *pfff*

253. Intervjuer: Noen av de morsomste øyeblikkene i spillet er helt klart når du føler deg truet. Jeg husker helt klart «waller» og «jailer», men kanskje «waller» og «vortex».

254. Trond: Hvis du er «ranged» så er det helt forferdelig.

255. Intervjuer: Jeg var «melee» da men jeg hadde ikke så mye «damage healing» som deg, også hadde du «arcane» i tillegg. Jeg fant ut, du kan dele brettene i to. Noen er åpne brett, andre er lokka korridorer å sånn. Så hvis du de nedi korridorer. Det er helt sykt når du prøver å løpe unna den diskokula som kom mot deg så «whop, vortex»! Så løp du igjen, og så slang de opp en «wall». Har du nok liv så kan du overleve men du må liksom jobbe,

256. Trond: En annen fiende som er helt forferdelig er de «stunnerer» i «act» fire. De som sitter på ryggen og skyter. De kunne plutselig, de var farlige for meg helt på slutten nå. For de kunne «stunne» også kom det masse drit.

257. Intervjuer: Det er vel noen i akt 4 som kaster meteoritt er det det.

258. Trond: Jaaa? *lagde rart ansikts utrykk*

259. Intervjuer: De hadde fast også «horde».

260. Trond: «Been there.»

261. Intervjuer: Det blir sånn hvor pokker skal jeg gjemme meg, for jeg for jeg vil jo ikke løpe bort til et område hvor jeg har vært tidligere. For er det jo bare mer drit.

262. Trond: Hva var det jeg hadde i tillegg da. For jeg og har vært borte i de der at det var helt helt forferdelig. Jeg måtte løpe til teleporten for å komme meg vekk. De var definitivt «fast». Det var vel fort «horde» også. Også vare det, hva var det siste da, det var noe som gjorde, kanskje «illusjon» eller noe. Det var jo bare et hav over alt.

263. Intervjuer: En annen klassiker fra en monk synes er det var hvis du møtte «horde», «illusion» og «invulnerable shield», for, alle de andre for jo kontinuerlig resurs heletiden mens monken er avhengig av skade. Jeg kan ikke få «spirit» og «heale» meg hvis den «shielden» er oppe.

Nei. Det er jo hyggelig at du må løpe tilbake til teleporten selv på så høy «level» da.

264. Trond: Det er veldig sjeldent det forekommer. Det er sånn, men da er det helt sånn spesifikke. Dessuten er det en klassiker med «horde» og «arcane». Bare det aleine liksom har jo alltid vært stress.

265. Intervjuer: Han jeg intervjuet i går påpekte noe jeg ikke har vært klar over før. Som jeg sikkert har merka men ikke tenkt over. At hvis de er «fast» men også «arcane» så «spawner» de mye flere «orbs» en hvis de ikke er det. De bruker alle tingene mye raskere. Jeg synes fast er en av de definitivt verste altså.

266. Trond: Jeg husker noe som jeg synes gjennom hele spillet er verst, ikke på slutten fordi han blei «epic», men i «act» to, nede i hulene der, så kunne man møte på sånne «scorpion ting», sånne små, edderkopper var det vel. Og de med «champion», de er jo fats fra før. De med «ekstra fast», da ble alt farlig. Plutselig så var de bare, de var på deg. Og de: *prikkende finger bevegelse* uansett hva slakks «ability» de hadde så var det skummelt.

267. Intervjuer: For det var litt det som var gøy i spillet var når du går fra en veldig monoton tilstand, «Shitt» her må jeg følge med. her er det noe som skjer.»

268. Trond: Det er jo litt det som jeg synes er normen da. Sånn sett synes jeg dette «player» systemet, «player 5» og sånn var jo i utgangspunktet noe jeg syntes var bra. Problemet var jo bare det at du ikke fikk nok insentiver til å gjøre det. Du vill ikke gjøre det med mindre du måtte.

269. Intervjuer: Ja og det er for lett ellers?

270. Trond: Ja jeg mener jo det at enkel måte det er, jeg er jo klar over at noen ting kan du ikke gjøre fordi folk vil «whine». Det som jeg synes kunne vært enkelt, kunne de ikke bare lagd en enkel «achievemnt», noen små «achievemnts» som for eksempel «rundt spillet på player 10» og ta hele spillet «solo» på «player» 10. Det er noe som jeg sikkert aldri ville klart å gjøre. Men jeg synes det er sunt hvis man ikke klarer å gjøre alt. Så har de aller største sliterne noe å gjøre de og.

271. Intervjuer: Men da har vi jo vært, vi har kanskje snakka litt om det er noe du savner i spillet. Så er det siste spørsmålet: Har du forså vidt svart på. Hvis du skulle forandre på noe hva skulle det vært?

272. Trond: Vi kan kanskje si noe om det. De burde ansatte flere folk på forumet sitt. Som svarer på ting. Dette er det samme som jeg driver å maser om på høyskolen der jeg jobber. Blant annet at det generelt sett er folk altfor dårlige til å si nei. Å si «Ja vi hører hva du sier, men dette er noe som vi ikke kommer til å gjøre.» Bare folk tåler det mye bedre en å ikke høre noe som helst. Er det noe som er provoserende så er det å vite om noen ikke kommer til å få med seg innputten din. Å ha noen ansatte der som jobben sin er å svare folk. Bare enkelt og rett fram. Det er det ene. Også burde de opplagt få «disc protection», sånn som i *Starcraft 2*.

273. Intervjuer: Sånn at hvis du «disconnecter» så får du et minutt på deg å komme inn igjen?

274. Trond: Ja. Og det kunne vært noe du sjøl velger når du lager et game. Jeg innser jo at det i noen «multiplayer games» så kan det være plagsomt når folk driver å «lagger», men da kunne du jo velge det sjøl da.

275. Intervjuer: Du nevnte også «hardcore mode» uten internett.

276. Trond: Ja, men det er mest fordi det andre ikke finnes. Jeg liker det med internett egentlig for det er sikkerhet i forhold til «cheating» og sånn. Også. Jeg skulle gjerne sett flere «modes» i tillegg. Jeg vil at du kunne trykke vil du ha «hardcore», OK? Vil du ha bare ikke

gule og «legendary items»? Sånne ting kunne øke spillbarhet med årevis. For eksempel bare kun «singelplayer», at du kan aldri ha andre i gruppen din. Eller skru av action house for det gamet. Jeg er jo opptatt at i et spill, det er ett veldig konkurranse spill selv om folk ikke skjønner det sjøl. Bare det at du kan bevise at du har gjort ting på en eller annen måte.

277. Intervjuer: Eller «chaine» en spill «session» til en konto at disse tre kontoene må spille sammen.

278. Trond: Ja, ja. For eksempel. Sånn jeg spilte, jeg spilte for eksempel *Everquest 2*. Da spilte jeg med selvpålagt hardcore mode når ingen andre gjorde det. Og det ville vært helt «pointless» om det ikke var noen måte å bevise det.

279. Intervjuer: Møtte du veldig mye av at de ikke trodde deg?

280. Trond: Ja det var klart. Men du kunne gå inn på nettet å se «rating» på folk og der sto det at ja du har død 0 ganger. Det var godt nok for meg. Og da lagde vi jo en egen «guild» plutselig. Det var flere som ble med på dettet her. Men det interessante her var at da var du i en «enviormen»t som ikke spilte sånn. Så da var du i en gruppe hvor folk plutselig prøvde å «pulle» en masse drit for å drepe meg. Det fine var jo det at i en sånn kontekst så ble jo de som skjønnte at, jeg ble alltid gruppeleder der f.eks. for jeg måtte vært helt trygg. Da måtte jeg være helt nazi. Om folk ikke fulgte det jeg sa, hvis noen åpnet en kiste før jeg sa det, da måtte, så enten kicket vi de, eller hvis jeg ikke følte meg trygg nok så kicket jeg meg sjøl og bare stakk. Og de innså jo etter hvert sjøl dette at dette var drit effektivt, fordi teamene ble jo skikkelig effektive. Og det ble en sykt bra greie. Og det er jo litt sånn det jeg synes i *Diablo* at, en skulle sett flere «stats». Og mere «achievements». Det er mange som synes det er tull, jeg synes det er helt fantastisk. For det er en måte å «catre» både til «hardcore» spillere, og da tenker jeg ikke på de som spiller «hardcore» men de som er ordentlig inni ting. Uten at du på en måte ødelegger for andre.

281. Intervjuer: Du åpner også veldig for de som vil ha «achievements» og liker å gjøre ting. Jeg har hørt at det er noen som har skat de skal «porte» D3 til PS4.

282. Trond: Det skal di.

283. Intervjuer: Og da var det mange som sa derfor vi har «achievements». Nei det er ikke derfor.

284. Trond: Også er det med at «achievementsene» nå er aller mest «casual» for det meste. Det er ikke det at de er lett men det er mange av de som er sånn, bare sånn, det tar bare lang tid. Men «achievement» kunne du og brukt i det andre segmentet i den: «Dette er jævlig vanskelig.» For eksempel dus kal drepe fire «elite mobs» på så og så høy vanskelighetsgrad på samme skjermen samtidig. Alt mulig sånn der rare vanskelige ting kunne du gjort. Det er jo en jeg synes er interessant, og det er at du skal drepe *Diablo* på «inferno» uten «items» eller noe sånn. Bare putt på «hardcore» der så har vi noe skikkelig skikkelig vanskelig. For veldig mange av «attackse» til *Diablo* er jo sånn at du kan «dodge» de manuelt. Det er jo litt der jeg er da. Det er ikke et mål tenker jeg at alle, at det skal være mulig å klare alle «achievements».

285. Intervjuer: Men det er et intensiv å legge lista så høyt at folk kan sikte etter det på en måte?

286. Trond: Jo, men det er der jeg tenker du kan ha mange. La oss si verdens beste har 99% da, også har du nedover. Det er litt som når folk spiller disse arkadespillene i gamle dager så sitter folk fortsatt og prøver å slå rekorder i *Super Nintendo*, i *Super Mario* for eksempel. Og her og har du for eksempel når du får opp en sånn ny rekord med antall drepte med et angrep. Den står ikke noe sted. Den er lagra inni der ett eller annet sted men den kommer ikke opp. Det er sånn for eksempel, jeg tror jeg klarte å drepe sånn 170 monstre i en sånn runde, og det var et sånt mål jeg hele tiden hadde å øke. Men jeg viste jo ikke hva jeg måtte jobbe imot.

287. Intervjuer: Jeg så en «infernal» karakter som gikk ned på normal og der var det en «event» som «spawnet» innmari mye skjelletere og lot han det «spawne» masse også tok han de alle sammen i en lase stråle.

288. Trond: Men man får ikke nok av det, jeg har tatt alle de minus 2, det er ikke mer en sånn 50.

289. Intervjuer: Jeg så noen også fikk ganske høyt tall med han første på akt fire han som «spawner shadow».

290. Trond: Ja der kan du få sykt mye.

291. Intervjuer: Der kan du få sykt mye for han hadde sånn «bleed» effekt, eller så hadde han en aura eller noe, jeg husker ikke helt hva det var, han bare løp rundt og «kitet» de. Også fulgte de etter også bare: «doo-doo-doo». Man må kunne spille litt da. Han fyren driver å «spawner» rundt omkring.

292. Trond: Men de burde jobbe med «achievements». Også må de klare å stabilisere økonomien, jeg har ikke tro på at de kommer til å klare men det burde gjøre. Også, de må legge mere resurser i historien og å at, dette er for så vidt noe jeg vet de jobber med, men å gjøre sånn i «endgamet» at du bare ikke har lyst til og spill på tre steder. Alle spiller akt 3 og der og der og der.

293. Intervjuer: Prøver du å finne sånne «runns»?

294. Trond: Ikke på nett men av erfaring så, det er noe som heter *Alkaizer Run*.

295. Intervjuer: Jeg har sett det.

296. Trond: Jeg kjøper det ikke. Jeg har styrt på det så mye sjøl at ja, det er absolutt blant de bedre. Men jeg kjøper ikke nødvendigvis at det er best.

297. Intervjuer: Nei men det tror aldri jeg heller. Som regel, det er jo akkurat som når du spiller *Magic* kort. Der du har, du har ikke lyst til å spille det alle spiller, du har lyst til å spille den beste «builden». Men det alle spiller bare det mest populære «builden». Det kan hende det er en god «build» men det vil ikke nødvendigvis være den optimale.

298. Trond: Ofte vil de være like tror jeg. Men forskjellene er jo at i *Magic* er det sånn at den beste kan være den som slår de andre...

299. Intervjuer: Men her sånn er det hvis en «build» er vanskelig å spille at det finnes kun et knippe mennesker som.

300. Trond: Jo, men det ligger litt, jeg mener ikke det blir det samme. Fordi hvis han er vanskeligere å spille så er han mindre effektiv. Det du går på her er bare at jeg tror, det eneste som jeg mener er vesentlig parameter er at *Alkaizer Run* kan optimere på «xp». Kan optimere på «items» eller du kan prøve å kombinere de. Jeg prøvde jo å kombinere de og «Alkaizer» vet jeg ikke om bare går på «xp» kanskje. Også er det selvfølgelig det at det er jo et spill, du spiller det jo fordi det på et eller annet spill er gøy og jeg trenger å ha litt granne variasjon. Eeeh... men jeg skulle spesielt sett at akt 2 og akt 1 ble mer relevant. Så jeg tror de jobber med det, men de har ikke kommet dit enda.

301. Intervjuer: Men er det noe som du har lyst til å legge til?

302. Trond: Nei, er master oppgaven først og fremst om valgfrihet?

303. Intervjuer: Jeg tar for meg valgfrihet, men du kan ha valgfrihet om veldig mye, så det kan bli valgfrihet i forhold til spillsystemet da, for det har jeg lyst til å skrive en oppgave om «game mechanics». Men det som jeg har oppdaget er at for det første så har ikke *Diablo 3*, har ikke en god, den sier aldri nå er spillet slutt, du spiller det til du slutter å spille det. For det andre så gir de vage instruksjoner men jeg ser jo at flere og flere spiller det på forskjellige måter. Jeg begynner å se mer *Diablo* som en «tool»boks, her får du det, ha det gøy med det. Også ser jeg det også på at det er helt klart veldig forskjellige forståelse av spillet. Altså, noen forstår spillet veldig bra, noen forstår spillet dårlig, men spiller det veldig snevert. Så i forhold til at det er, du kan for eksempel si sånn, *Diablo* er et dårlig spill fordi det er enkelte «skills» du vil bruke i «builden». Spørsmålet er mer komplisert en det.

304. Trond: Det var noe du sa i starter her det var det at... *lang tenke pause* Det var noe med denne valgfriheten. *lang pause* Jo, det er nok også et poeng her at, *Diablo* er på et måte spill der jeg tenker at du kunne lagd større forskjell på klassene. Det er flere av de som spiller veldig likt selv om de er ganske forskjellig. Der jeg tror du kunne hatt muligheten til å gjøre ganske vesentlige forskjeller en det det er nå.

305. Intervjuer: Sånn som?

306: Sånn som at monk og barbar, begge to ender opp med å ville ha «regeneration»,

«defense» og «offence» og hele pakken. Men du kunne sett for deg for eksempel at, slik jeg gjerne skulle sette det da så var barbaren en fyr med masse liv som bare valset inn der og sloss og så måtte han vekk. Mens munken var en fyr som tålte mye mindre men på en måte, for eksempel «regeneration» og sånn ser jeg på mer som en munke greie enn en barbar greie.

307. Intervjuer: Skille de?

308. Trond: Skille de rett og slett, eller skille på hvordan man spiller det, på grunnformen.

309. Intervjuer: Et problem jeg har med *Diablo 3* også er at alle egenskapene er «keya» på «damage» på våpenet dit. Fordi i *Diablo 2*, greit noen gjorde det, men ganske mange hadde «keya» til «skilsene» istedenfor våpenet.

310. Trond: Jeg hadde litt «issues» med det men samtidig så skjønnte jeg hvorfor de gjorde det, det hadde med balanse greie. At å «keye» de, hvis du skal «keye» det på noe annet hva skal det være? Men jeg husker jeg hadde mye kvaler med det der i starten. Da var det sånn dere «åhhh» hvorfor er det sånn? Men det har jeg etter hvert bare innfunnet meg med. Det er nok antageligvis sånn det må være?

311. Intervjuer: Det trenger jo ikke, men andre systemerer hadde krevd mye. Som du sier så kan man gå inn nå å lese på tabellen og lese at dette tallet må man senke.

312. Trond: Men det har jo med hvordan jeg ser på spillet. Det gjør ikke så mye det så lenge at du kan lese at det er sånn og sånn du bære gjøre det, fordi gjennomføringen på en måte er litt mer komplisert likevel.

313. Intervjuer: Ja, og det er også litt det jeg begynner å innse at jeg kanskje spør litt feil spørsmål. Altså, valgfrihet, du har veldig mye valgfrihet i spillet men i forhold til «game mechanics» så er det, altså, spørsmålet er litt mer komplisert en det for det har litt med formålet til han som spiller spillet, altså hvordan vil han spille spillet? For eksempel noen som sier hei dette er en kul skill, jeg vil bruke den, og resten følger etter.

314. Trond: Jeg er jo så krass at jeg mener da...

315. Intervjuer: Du sier jo at da spiller spilleren feil, kanskje?

316. Trond: Selvfølgelig skal han få lov til å spille som han vil, men det blir det samme som å spille monopol og jeg skal ha de blå gatene. Jaja, vær så god, men det er ikke sånn spillet er laget. Dette er, spill handler stort sett om å vinne, i dette tilfelle er det ikke et definert mål, du kan si hva det vil si, men i det store å det hele så handler det om å bli høy «paragon level» og om «levle» kjapt og drepe andre spillere for eksempel. Og da, og da blir det jo nettopp et mattestykke på en måte. Dette er bedre en det helt objektivt.

317. Intervjuer: Og da er jo spørsmål om det er bra eller ikke. Noen vil kanskje si det er bra at spillet har «game breakers», for eksempel i *Magic* så noen kort er bedre en andre kort, og det er på grunn at så fort du begynner å spille med disse kortene så «ah» det pusher deg i en viss retning. For eksempel denne monke skillen som gjør deg udødelig er jo veldig god.

318. Trond: Men da mener jeg, her er det en vesentlig forskjell på når du spiller mot andre eller når du spiller mot AI, for når du spiller mot AI så har det ikke noen funksjon at PC'n finner ut du bruker den skillen der. Når jeg spiller mot deg så kan det hende denne «gambreakeren» gjør at du kan «countre whatever» jeg gjør, men mot AI så er det bare jeg bruker en «gamebreaker» så da er jeg bedre en deg. Og det er der det er en vesentlig forskjellig.

319. Intervjuer: Hvis vi hadde spilt «pvp», og når du fant ut det var den ene «skillen», «healing skillen» eller skade auraen er mye bedre i «pvp», hvis for eksempel... det er vanskelig å komme på et godt eksempel med den «invulnerable» greia da, men hvis du hadde lagt inn...

320. Trond: Ta den som gir teleport isteden for den som gir saktere «attack speed».

321. Intervjuer: Så hvis du vet at du har en skills som gir saktere «attack speed», eller vet at den forekommer ofte så kan jeg ta skills som har en lang «cooldown» og bruke de på deg isteden. Et veldig banalt eksempel.

322. Trond: Men det er jo der i PVE så har det ingenting å si. I PVE så er det et reint

mattestykke, dette er bra, dette går du får. Og derfor mener jeg, det er først og fremst et PVE spill, og det er derfor jeg synes de burde streve etter å gjøre det så balansert som mulig. Man kan begynne å spørre seg hvordan gjør man det. Den mest naturlige måten er å se statistikken på hav folk bruker.

323. Intervjuer: Men det er jo et spill som baserer seg veldig på det da. Spillet, mye av vanskelighetsgraden i spillet baserer seg heldigvis på tall som du kan justere opp og ned.

324. Trond: Problemet er jo at det gjør de jo ikke. *Blizzard* har jo en sånn merkelig policy på at vi justerer bare opp. Altså, det er så, ja... jeg kunne si mye rart om akkurat det. Men jeg synes det er så, det er så «sell out» konsept på en måte. Det er sånn. Jeg lever jo etter Steve Jobs sitatet at folk vet ikke hva de vil ha. Og dette er et sånt eksempel. Nettopp det samme at folk ikke vil spille «hardcore» også prøver de «hardcore». Også plutselig kjente de at det dunket i kroppen. Jeg lever likevel.

325. Intervjuer: Det finnes flere gode eksempler på det.

326. Trond: Men det var valgfrihet, jeg skal bare se om det var noe mer jeg klarer å vrenge ut av hoved. «Items», der har de en jobb å gjøre på valgfrihet. De dere «legendary items» som messer det hele opp.

327. Intervjuer: Er de for bra?

328. Trond: Det er altfor opplagt «Åja, *Mempo of Twilight*, den går du med» Den går alle med. Hvis du ikke tilfeldigvis er «wizard» eller, det er noen. Men monk går med *Mempo*, barbar går med *Mempo*. Og det er liksom ikke en. Og alle «daemon huntere» går med *Manticore*. Og det er på en måte. Og det verste er jo at dette var jo bra før så var det dette «Åja, folk vil ha legendary items.» Det ville jeg også forresten: Også gjorde sånn som dette, også ble det akkurat like tullete som toeren. På det punktet. Der alle gikk med liksom «Det er den du går med, den og den og den.» Her hadde de jo en mulighet til å faktisk holde det på bein kurs. Sånn som jeg synes kunne de godt ha «legendary» som hadde. Jeg skulle jo gjerne sett at du hadde «legendaries» som, og det har du noen av, som booster skills som få bruker. Det er noe som heter *The Three Hundredth Spear* som er et spyd som gir sånn 45% bonus

med sånn kaste «abilities».

329. Intervjuer: Og den tror jeg også skulle bli bedre idet den kan droppe på en «level 63 mob».

330. Trond: Men det er liksom, den tanken, det er to sider med den: At alle med kaste «skills» kommer opplagt til å bruke den samme «itemen». Men gitt at man har forkastet ideen til at man «booster skills» til de «boostes» likt, som er forkastet, gitt at det er forkastet så er jo dette det beste. Å «booste» ting som brukes 2%. Sånn som denne *Mempoen* da, grunnen til at alle bruker den er at den gir automatisk pluss 8% «attack speed» som er helt «epic». Og ingen hjelmer kan gi «attackspeed». Og da går jo alle med den. Den har bare relevante «abilities» ellers også. Og sånn jeg ser det da, ja OK, den burde jo sikkert hatt mye mindre «attackspeed». Den burde sånn, istedenfor 8 eller 9 % så kunne han gitt, 4%, for da...

331. Intervjuer: Men denne «itemene» er jo eksempel på en «gamebreaker». De har lagd en regel, nå lager de et unntak. Men det virker ikke helt som *Blizzard* skjønner når sånne unntak burde implementeres.

332. Trond: Nei det virker som de ikke skjønner hva konsekvenser det har. Det gjelder ikke bare *Blizzard*, mange firmaer som gjør sånn som dette her. Men jeg. Og spesielt siden dette er jo et spill som er et engangskjøp. Det har ikke noe poeng i å drive å liksom, jeg ser ikke poenget med å liksom skulle lure. Det eneste måtte ha vært om de tror at dette fører til mer salg på RMAH eller noe sånt. Dette har jo sikkert de statistikk på som jeg ikke aner. Det må jo være at hvis de lager en ny «gamebreaker» så må det lage mye transaksjoner i RMAC eller...

333. Intervjuer: Det kan appellere til perfektionistene at de vil lage et bra spill, men så bare, det blir et estetisk definisjons spørsmål da om, er det liksom et bra spill hvor dette er målet jeg skal nå, jeg skal skaffe denne «itemen», jeg skal bruke denne «skillen». Jeg er ikke så... det virker som de har bomma litt. Litt.

334. Trond: Men det er nettopp det, de fleste av de viktigste bommertene, da tenker jeg, hvor er disse økonomenene, helt seriøst liksom. Hvor er de designfolkene som handler om tallknusing og handler om «human behavior» greier. For det er der det virker, det er sånne designere som på en måte «dette hadde vært kult» vi gjør det, også kommer det en eller annen

fyr, eller en eller annen fra marketts avdelingen som vil ha sånn.

335. Intervjuer: Ja også har de hatt en liten neve betatestere som sier ja det var kjempe gøy, men også en måned etterpå sier de «det begynner å bli kjedelig nå.»

336. Trond: Jeg er jo en av de som mener at betatesting er noe tull. Det er helt greit til «bugtests», eller hvis du har et solid panel som liksom, du vet, disse har betatestet for oss i... Jeg mener jo først og fremst betatesten burde vært lønnet så du faktisk fikk folk som var proffe på dette her. Å få sånne her «jalla» betatesting har jeg utrolig lite tro på.

337. Intervjuer: Det er jo også noen som mener at spillet er en stor betatest før det kommer på PS4, men jeg tror ikke det.

338. Trond: Altså, PS4, dette her, altså PS4 er jo en test, jeg ser på det som en test når *Blizzard* skal på PS.

339. Intervjuer: *Diablo 1* var på PS tror jeg etter en stund.

340. Trond: Var de det? Nei dette tror jeg ikke på. Men jeg er enig is tarten så følte det som en betatest. Det var for mange «bugs» sånne nett relaterte «bugs». Men det har de nok lært av tror jeg.

341. Intervjuer: Ja, jeg synes de klarte seg helt greit.

342. Trond: Jeg håper at det kommer flere konkurrenter, nå har du dette som heter *Path of Exile* som er litt sånn som jeg vil ha det. Altså, det er mere hardcore liksom, mere realistisk og sånn. Men samtidig så har jeg sett litt skjermbilde og jeg får veldig sånn lavbudsjettversjon følelsen. Og jeg er der at OK vi må får et ordentlig stort firma til å bare OK. Har du hørt om *Dragonfall*. *Darkfall*. Halvnorsk produksjon.

343. Intervjuer: Nei.

344. Trond: Men de hadde på en måte å få en MMO ut av *Oblivion*. Og det skal komme. Men det kommer aldri til å bli sånn som jeg vil ha den for det vil bli for kommersielt. Men da

en MMO der du har et liv. Og der det på en måte ikke er noen regler «more or less». Og der at du ikke kan gå igjennom andre spillere sånn at det dannes naturlige fraksjoner sånn som i *Eve Online*. Også der at kampene er sånn og ikke, og der du på en måte taktikk blir viktig i forhold til hvordan du posisjonerer at en person kan blokkere sånn at en person ikke kan gå gjennom å ta «archeren». Mere FPS stiler.

345. Intervjuer: Jeg skjønner hvor du vil, men det bryter med mange konvensjoner da. Folk er ikke så flinke til å tenke nytt.

346. Trond: Nei men de her holdt på med det. Nå tror jeg ikke det gikk så bra med det. Det er sånne ting som kunne godt bra hvis du hadde en tung utvikler bak. Men når en «idie» greie skal begynne med ting så vet du på forhånd at det går ikke.

347. Intervjuer: Ja. Men jeg lurer på om jeg stopper opptaket der.

Intervju 3

1. Intervjuer: Hva liker du ved spillet?

2. Ole: Jeg har spilt Diablo helt siden første spillet da. Det jeg først og fremst likte da, var stemninga med spillet på en måte. Det mørke greiene. Også, et eller annet med gameplayet. Liker liksom måten, hvordan du spiller på. Helt siden jeg spilte Diablo 1 så har jeg spilt andre spill som har vært likt som du har spilt på samme måte. Du har forskjellige skills som du bruker til å ta ut en masse monstre, og nå naturligvis når Diablo 3 kom ut på en måte så må jeg spille det og. Jeg må si jeg liker Diablo 2 bedre. Men jeg har blitt veldig hekta på treeren også. Det er vel kanskje noe med grindingen, å få bedre utstyr og. Og så videre.

3. Intervjuer: Hva synes du om historien i spillet?

4. Ole: Det kunne kanskje vært bedre. Det var litt overfladisk, litt kort. Jeg likte act en sin historie veldig bra, den var, den likte jeg veldig godt. Også Act to også for så vidt også. Også kom det til nummer tre hvor jeg følte at plutselig så ble du kasta inn i det. Jeg visste egentlig ikke at hvorfor var vi der, hvordan visste de at vi skulle hit, hva gjør vi her egentlig, hvorfor starter jeg på toppen av et tårn, hvorfor sier de at det er tusen mann i det fortet og jeg ser hundrevis av dem dør i løpet av noen få minutter. Hvorfor har de ikke forlatt hele fortet i løpet av. Jeg får vel ta det singel handedly da.

5. Intervjuer: Litt brister i logikken?

6. Ole: Det er en del logiske brister, det må jeg si. Det tok seg littegranne opp i fjerde akt, litte granne, men det var veldig, veldig kort. Historien kunne kanskje vært bedre. En av grunnene til at jeg liker Diablo 2 bedre er at det er bedre historier. Ja. Så. Jeg har alltid vært en sånn som har vært en sånn ja, veldig, veldig glad i historien dens.

7. Intervjuer: Jeg tenkte å gå litt videre på karakteren din. Kan du beskrive main karakteren din?

8. Ole: Hvis jeg skulle beskrive? Vel, det er jo. Min main character er en demon hunter. En female demon hunter. Ehm. Ønsker du at jeg skal beskrive personligheten hennes?

9. Intervjuer: Du trenger ikke å ta personligheten hennes. Men for eksempel, hvordan du spiller henne, utstyret, skills osv.

10. Ole: Vel, utstyret hennes ja, akkurat nå så går hun rundt omkring med en armbrøst og skyter monstre i hodet. Vel, ut fra skillsene hennes. Hun har sånn der ferrets som løper rundt med hun og plukker opp gull for meg. Det synes jeg er kjekt, men hun har jo også, jo hun går rundt omkring. Hun har skills som går på discipline. Det er det som det meste går på. Selve hovedangrepet hennes som bruker da, den hatred-funksjonen. Hun bruker discipline for å overleve. Så det er egentlig bare overleve. Bruk skills som gjør at du gjør mindre skade og får igjen liv, og en annen som eventuelt gjør at hvis hun blir holdt festet, eller satt i et hjørne, så kan hun komme seg vekk derifra. Også bruker hun da en skill som heter ball lightning som tar sånne trege lynkuler rundt omkring, og «zapper» alt som er i et område. Det er egentlig bare stå stille, sende ut kuler og i det jeg tar litt skade aktivere en skill som gjør at hun ikke tar så mye skade, men får igjen liv og «bararara ababababa». Der satt jeg fast, eller det kommer noe som er skikkelig ille, da må jeg bruke en skill for å komme meg vekk derifra også «bamamamam», så fortsetter det å bare skyte.

11. Intervjuer: Mens ferreten plukker opp gullet?

12. Ole: Ja, mens ferretene bare plukker opp gullet.

13. Intervjuer: Hvem level er hun eller han?

14. Ole: Hun er vel nå så er hun level elleve. Sånn paragon level som hun har blitt, så snart level tolv.

15. Intervjuer: Spiller du andre karakterer også?

16. Ole: Ja, jeg spiller en da level 4 paragon nå, Barbar. Så det var et eller annet som var bare veldig veldig gøy å gå rundt med en karakter som bare sparker folk og de flyr i fillebiter før de i det hele tatt treffer veggen. Hehehe. Jeg syntes det var veldig kjekt. Det var en helt annen måte å spille på. Men så å måtte løpe hele tiden litt vekk fra monstanderne og dra de vekk fra

seg og skyte, så løper han bare rett ned i trynet på de og står og hugger. Og enten så dør du eller så dør jeg, en av oss går ikke vekk herifra. Veldig forskjellig dynamikk.

17. Intervjuer: Utseendet på karakterene dine, er det viktig for deg?

18. Ole: Vel, jeg synes det er ganske viktig da, egentlig. Jeg vil sa... Kan trekke sammenligning med et annet spill da. Jeg spiller littegranne Star Wars: The Old Republic, og det er det sånn at du får, hvis du har et sett med items så, i forskjellig, så kan du få massevis av forskjellige bonsuer. Jeg vet det i D3 også, men jeg har ikke fått noe av det utstyret. Men du får et sett med bonuser, også kan du ta å plukke ut en del av en del av bonusene. Ikke alle, men en del ut fra det og putte i noe annet. Og det gjør jeg da, jeg tar ut en del av de tingene og putter inn i et annet utstyr. Dermed så får jeg ikke alt. Jeg får mesteparten, men ikke alt. Men jeg putter det i et annet utstyr som ser kulere ut, også putter jeg det på karakteren.

19. Intervjuer: Men får du det som egenskapene på det, egenskapene på det utstyret i tillegg?

20. Ole: Jeg får bare de vanlige egenskapene, jeg får ikke sett-bonusene. Så jeg tar ut alle de vanlige egenskapene til utstyret, putter det i det andre utstyret mitt, sånn at det på en måte blir bedre en det jeg vanligvis har. Men så får jeg ikke sett-bonusen. For det er liksom, det er ikke så farlig, for han ser så mye kulere ut. Da går han liksom fra å gå vekk fra å se ut som en sirkusklovn til å se ut som Darth, jaaa, the Emperor på en måte, sånn hahah, og «zapper» folk med lyn.

21. Intervjuer: For du spiller en mage der?

22. Ole: Ja, en sånn type karakter.

23. Intervjuer: Hva synes du om de forskjellige karakter-egenskaper i Diablo 3? Altså abilities, og hvordan de spiller og sånn.

24. Ole: Jeg synes de er veldig, altså passende til de forskjellige karakterene da. Jeg har. Jeg har spilt litt, jeg har spilt tre forskjellige karakterer totalt. Jeg har spilt demon hunteren, barbaren og bittelittegranne med monk. Og det som jeg veldig ofte ser liksom, med egenskapene da, er at de er veldig, de er veldig passende, ofte veldig overdrevne. Altså, du har

jo barbaren som, han sparker til ting og vanligvis skulle de flydd inn i en vegg eller noe sånt, men nei nei, de går i stykker først også går restene utover kompisen hans før han løper bort å hogger biter av han. Eller monken som slår fort rundt seg og ikke bare slår hun, men det kommer en tempelbjelle som treffer motstanderen på hodet i tillegg. De tar liksom noe som er veldig erketyrisk til hver av de ulike karakteren, og tar og liksom klokker det opp og tar det bare helt ut og gjør det veldig overdrevet. Eeehh... Så ja, det synes jeg er veldig, veldig morsomt da. Men kanskje det, tok det litt langt ut med han derre witch doctoren. Jeg vet ikke jeg. Jeg synes det var litt sånn tåpelig å gå rundt omrking og kaste krukker med slanger på folk. Hahahaha, edderkopper.

25. Intervjuer: Han har en veldig stor samling av krukker å kaste?

26. Ole: Jaaaaa, ja OK, du har en masse krukker, hvor har du alle de krukene henne du har sånn evig med krukker som du bare kaster på folk, ok, det her var litt tåpelig. Jeg har bare sett andre spille det, jeg har ikke sett andre spille det, jeg har bare sett på skill treet. Ja, nei, kanskje ikke helt for meg:

27. Intervjuer: Hvem karakter synes du spiller best?

28. Ole: Oi. Hvilken spiller best? Ehhh, vel jeg liker best, demon hunteren da, men det kan jo være at, men det kan være at det bare er fordi hun har best utstyr akkurat nå, at hun virker mye bedre en barbaren på den måten. Hvis jeg skal være helt ærlig virker det som barbaren klarer seg bedre med det utstyret han har, enn det hun hadde når hun var på hans nivå. Sånn det kan det være at barbaren kanskje er best. For sin level da. For det han gjør.

29. Intervjuer: Hvem karakter synes du spiller dårligst?

30. Ole: Vel, jeg har bare spilt tre karakterer da.

31. Intervjuer: Spørsmålet baserer seg jo på dine erfaringer.

32. Ole: Mine erfaringer er på en måte... Det... Kanskje det blir vel kanskje demon hunteren egentlig. Med barbaren, så. Barbaren har du, han tåler veldig mye og du slipper å bry deg

veldig mye om det, og du bruker evnen hans til å ta livet av det som måtte være i nærheten. Med demon hunteren er jeg nødt til å bruke veldig mange evner bare for å holde henne i live lenge nok til at hun kan begynne å skyte folk. Så kanskje egentlig sånn sett, demon hunteren da. Men det er bare ut ifra de jeg har spilt da. Jeg har ikke spilt så mange av dem.

33. Intervjuer: Hva er det som bestemmer skillsene du ender opp med å spille?

34. Ole: Til å begynne med så er det en underholdningsverdi. Altså, barbaren for eksempel, til å begynne med så tok jeg kun evnen som gjorde at når han slo folk så eksploderte de. Det var ikke så bra, men det var ufattelig underholdende. Også tok jeg litt sånn, litt det samme som demon hunter, jeg tok det som så kulest ut. Jeg tok den derre evnen som gjorde at hun mante frem liksom demonskapninger som falt fra himmelen og eksploderte og alt bare falt i fillebiter og det var litt sånn dere hahaha, come forth my minions. Ehhhh... Men etter hvert da som når, man hadde klart liksom beste vanskelighetsgraden og skulle nå skulle jeg faktisk begynne skikkelig å grinde skikkelig for å grinde og få bedre utstyr, så fant man fort ut at underholdningsverdien, det funka bare ikke. Du bare døde, døde, døde hele tia. Også ble du litt sånn ok greit, hva er det som funker? Hva, hva, hva kan jeg gjøre for å holde meg sjøl i live samtidig som jeg tar og gjør nok skade på motstanderen til at de dør? OK, da blei det demon hunterene, nja, ok. De og de skillsene holder hun i live, den der funker greit. Barbaren ok greit, det var litt de samme skillsene som jeg brukte hele tida. Jeg bare bytta ut kanskje et par. På å ha han litt mer i live, også var det egentlig bare å kjøre på.

35. Intervjuer: Hva synes du om at du er begrensa til å kun ha seks skills oppe samtidig?

36. Ole: Det synes jeg er veldig trist, hahaha. Altså, det hadde vært gøy å kunne mane frem ting fra himmelen samtidig som man hadde ferrets som løp rundt. Altså, jeg liker jo å ha muligheten, altså options, massevis av options, mange ting som du kan gjøre samtidig, og, det er liksom, ja nå må du velge et lite skill-sett som du kan bruke om gangen, det blir veldig sånn. Bare i Diablo 2 kunne du bruke flere, kunne du ikke det?

37. Intervjuer: Du har vel, sånn som jeg husker det, en hotkey på venstre museknappen og en på andre, men du can scrolle med musehjulet så kan du få opp flere ting.

38. Ole: Og du kunne jo, du gikk jo i treet nedover og du kunne bruke alle de forskjellige skillsene som var i det treet.

39. Intervjuer: Ja, et poeng per level.

40. Ole: Ja, også var det massevis av passive ting du kan gjøre. Du har jo 3 passive i Diablo3 også. Det var bare flere ting du kunne gjøre. Og det savner jeg littegranne da.

41. Intervjuer: Hvordan da holdt jeg på å si, du savner, du har lyst til å ha flere skills oppe som du kan bruke samtidig, eller du har lyst til å ha flere skills du kan velge mellom eller?

42. Ole: Tenker du i forhold til passive, eller?

43. Intervjuer: Nei, i forhold til Diablo 3 og Diablo 2, fordi du sa du savnet?

43. Ole: Jeg savner flere skills som du kan aktivere. At du kan aktivere for eksempel, ikke bare lyn, men frost og, ja, alt mulig rart. Mange sånne forskjellige skills da som du kan aktivere. Slik atte. Nå sitter man liksom ja OK jeg har disse skillsene og de er nødt til å gjøre jobben uansett, mens i D2 kunne man kanskje i tillegg ha noen få andre skills så hvis man satt virkelig hardt i det, OK, ingenting av det jeg har fungerer skikkelig så har jeg i hvertfall to andre jeg kan prøve i den situasjonen, nå må man løpe rundt, bruke de skill-settene dø. Eller du er nødt til å komme deg vekk, skifte om. OK. Kanskje dette funker. Også løpe inn igjen. Men, man har jo de derre...

45. Intervjuer: Nephelim stack?

46. Ole: Nephahlim staksene, og man mister jo dem hvis man skifter, så man føler man kan jo ikke skifte for da mister jeg de stacksene og da må jeg drepe enda flere av de monstrene også ghaaaa.

47. Intervjuer: Hvordan pleier du å variere skillsene?

48. Ole: Nå i stor grad så varierer jeg de veldig lite. Det er mindre jeg virkelig sitter fast. Og da er det gjerne sånn der OK. Det er tydelig at her så har må jeg gjøre mere skade mot en

person og den ball lightningen gjør ikke nok eller noe sånn, så da OK, da må jeg bytte den ut med noe annet som gjør veldig mye mer skade mot en person for eksempel. Sant? Også må jeg forandre på den måten. Men det er sånn. Mot mange eller mot en.

49. Intervjuer: Ja, singel target versus...

50. Ole: Singel target versus mange for eksempel. Jeg føler ofte at ball lightningen gjør greit mot begge deler, men noen ganger så må jeg kanskje skifte.

51. Intervjuer: Ja. Men hvordan var det å oppdage skills mens du levla opp?

52. Ole: Aaaah... Skills når jeg levla opp ja. Når jeg gikk opp i skills når jeg levla opp, så hadde jeg gjerne noen få favoritter. Også, hvis barbaren bare slo også sprengte dem. Også så jeg aha, nå får jeg en ny skills den gjør at...den gjør litt skade på alle også tar de skade over tid eller et eller annet sånt. Tsk. Nei, det virker ikke så gøy som å sprengte folk. Jeg fortsetter bare å løpe rundt og sprengte folk. Også bare fortsatte jeg gjerne å gjøre en del ja. Også etter hvert som jeg gikk opp i level så kanskje ja, OK, kanskje jeg kan prøve ut den skillen der. Men ofte var det sånn at jeg fant en favoritt-skill, også bytta jeg bare på de der runene som var i dem. Så jeg fant gjerne noen favoritter, også bare bytta jeg på runene etter hvert som jeg gikk opp i level. Det var ofte. Det var gjerne når jeg skulle begynne å grinde littegranne, det var da jeg begynte å eksperimentere med andre skills som jeg hadde fått i løpet av disse levlene. Ja, kanskje den hadde noe for seg, la oss prøve den. Ja OK, det funka for så vidt greit også. Ja.

53. Intervjuer: Nå har vi prata ganske mye om kartakteren din og om skills da. Så da tenkte jeg å gå litt om selve spillingen i spillet.

54. Ole: Ja.

55. Intervjuer: Jeg kan starte med spørsmål 13: Hvilken aktiviteter liker du å gjøre i spillet?

56. Ole: Aktiviteter? Hmmfff... Vel, jeg spiller jo for det meste egentlig bare, altså, singel player. Egentlig. Jeg er veldig sånn singel player type spiller. Så, når jeg spiller så liker jeg ofte ikke å sitte og gå inn, vente, er det noen som har lyst til å bli med på det, vente, vente,

nei, jeg liker å spille for meg sjøl og ta ting i mitt eget tempo, også pleier ofte å spille... Vel når jeg skal på en måte, det jeg holder på med akkurat nå det er å prøve å få tak i bedre utstyr, så da pleier jeg å ta et par missions og replaye dem i stor grad hvor jeg går inn, replayer de, går inn suser gjennom med karakteren, spille og dreper en boss, også liksom rince and repeat ofte. Hmmm...

57. Intervjuer: Eeeee... Hvem fiender synes er mest mest utfordrende?

58. Ole: Det spørres vilken karakter man spiller. I stor grad. Det var noen bossen når jeg først spilte gjennom som jeg syntes var kjempelett med demon hunteren, og bare drepte dem uten noen problem når hun var nærmest lo av dem bare ah ahahaha, mens barbaren sleit veldig mot akkurat den bossen, så da var det en boss som demon hunteren sleit sinnsykt mot, mens barbaren bare sto dere, hehe hehe hee, og bare slo han i hodet og hahaha, jeg dør, men du dør før meg, det var garantert liksom. Men, en av de mest vel akkurat nå, så er det vel kanskje faktisk Diablo den mest irriterende, det er akkurat når han teleporterer deg inn i den skygge verden, der synes jeg det er ganske irriterende, veldig mye for demon hunteren da i hvertfall da.

59. Intervjuer: For du må sloss mot Diablo og en klone.

60. Ole: Diablo og en klone, men det er mest Diablo som er mest irriterende for jeg klarer ikke å gjøre nok skade i forhold til hvor mye skade han gjør på meg. Men hvis jeg skal ta noen eksempler på det vi nevnte tidligere, noe som er bra, men ikke så bra mot andre, så for eksempel han demonen av sloth, han som spiser alt.

61. Intervjuer: Han gass-fyren?

62. Ole: Veldig enkel å ta han med demon hunteren. Og gass, ja, jeg løper vekk fra gassen og skyter deg videre. Hahah. Ny gass, ja, da bare løper jeg vekk fra gassen og skyter deg videre. Mens barbaren, ah ja, er jeg nødt til å stå i gass mens jeg slår deg. Og dette går ikke bra. Også har du en hvor du har en som heter sånn Rakanoth, han som teleporterer og slår deg for altfor mye skade.

63. Intervjuer: Ja, er det han fyren i akt fire?

64. Ole: Det er i akt fire når du skal redde...

65. Intervjuer: Innpå biblioteket der?

66. Ole: Ja, du skal redde hun engelen av håp. Så er det sånn Rakanoth fyr, han teleporterer og slår sant. Og er det noe demon hunteren ikke liker, så er det folk som kan instantly bare komme rett inntil henne og slå for infinite amount of damage.

67. Intervjuer: Det er vel noen sånne, act 3, når du er inne spirene der.

68. Ole: Ja, der også. Og møte på bossen, sånne harde versjoner av dem, de er ikke gøy for demon hunter, bare teleporterer innpå henne, også bare dreper henne, og Rakanoth er akkurat det samme. Mens barbaren er han bare løper inntil trynet på han og «ny ny ny ny» å du slo meg for mye skade, ja det går greit. Slå deg for mye skade, hahaha, dø. Det er veldig mye. Det varierer veldig fra karakter til karakter hvilken som er farlig og hvilken som er litt ufarlig føler jeg.

69. Intervjuer: Er det noen spesielle elites du hater å møte? Enten i form av at det er den mobben som er enchanted, eller i den forstand at de har visse kombinasjoner.

70. Ole: Ja, det er nok gjerne sånne forskjellige kombinasjoner. Vel, for demon hunteren sin del så er noe av det farligste, det er gjerne de som som drar hun mot seg.

71. Intervjuer: Vortex?

72. Ole: Ja, vortex evnen, sammen med en eller annen evne hvor de, ja her går jeg og her gjør jeg mye skade for atte du står inntil meg eller noe sånt.

73. Intervjuer: Ja, i en form av firechain eller..

74. Ole: Firechain eller molten.

75. Intervjuer: Jeg blander alltid molten og den andre ildgreia, men det er en som er ild der han går, er det ikke det?

76. Ole: Ja for eksempel, men det kan bare være de derre...

77. Intervjuer: Disco kulene?

78. Ole: Disco kulene, ja arcane enchanted. Bare det at det den vortexen, de drar dem mot seg in to their horrible embrace, og her, akkurat der hvor jeg er, er det ett eller annet grusomt som skjer også bare ånei, nå dør jeg med mindre jeg klarer å komme meg vekk. Det er nettopp derfor du må ha noe som kan få henne til å komme til helsikke vekk fra det området. Men for barbaren sin del, hva er det som er verst mot han da. Må bare prøve å komme på, en liten stund siden jeg spilte med han. Hmmm... Hva var det som var skikkelig ille mot han? Ofte litt sånne derre greie med molten, også sånn et eller annet akkurat der hvor jeg står så gjør det mye skade for han er nødt til å stå rett i trynet på de når han skal ta også slå.

79. Intervjuer: Nei nei, det er fint det. Det kan til tider være ganske mye informasjon på skjermen. Hva synes om alt du må følge med på samtidig?

80. Ole: Ja. Jeg synes ofte det går greit. Alt det som skjer på skjermen. Vel. Det eneste som fort kan bli mye av, eller det er ofte hvis det kommer noen form for boss så har du en tendens til å fokusere på bossen, eller et eller annet sånt. De satser bare på at en sånn AoE eller noe du bruker bare tar det seg av dem. Da kan det hende noen ganger at det sniker seg en sånn liten jævel som eksploderer. De imp-et eller annet.

81. Intervjuer: Bloated noe

82. Ole: Ja. Plutselige så tar jeg, nesten nede han bossen, huh? *Booom* Jeg så også når det gjelder hvor mye jeg bruker av forskjellige ressurser, det går som regel ganske greit, pleier å gå fint.

83. Intervjuer: Hender det du søker informasjon om spillet utenifra, som for eksempel venner eller internettsider?

84. Ole: Det var... Ja, det var noe som jeg lurte på. Jeg har aldri, nesten aldri fått noen sånn dere av det utstyret som folk hevder er skikkelig bra da. Som legendary equipment av en type, også lurte jeg, spurte noen kompisers ja, hva må man gjøre for å øke sjansene for at man kan få et eller annet sånn. Ja, det er bare å grinde liksom den og den bossen liksom, gjennom det og det området. Så begynte jeg å prøve littegranne på det, fremdeles ikke fått noe, hehehe.

85. Intervjuer: Kjedelig. Men i sted når du snakka om legendaries så virket det som du hadde god innsikt i legendaries uten at du nødvendigvis har fått noen?

86. Ole: Ja, du har jo den chatten som hele tida går, så ser jeg kanskje at, et eller annet navn som står der, også tok jeg liksom «OK, hva er det for noe» *click* OK, den der virker bad, den har jeg lyst til å prøve, hvor får jeg tak i den OK, jeg får kanskje skyte flere bosser da, kanskje det funker.

87. Intervjuer: Du snakka også om at du skulle prøve å skifte skill-sett når du spilte demon hunteren så gjorde du noen tastaturbevegelser med hendene. Du prøvde manuelt, eller prøvde du å lese deg opp på det?

88. Ole: Nei, jeg prøvde manuelt, det er ofte jeg tar sånn, kanskje... Den her funker? Løpe inn, say hello to my little friend også *bomf* Ops, det funka visst ikke. Denne gangen prøver jeg med et villsvin, haha.

89. Intervjuer: Skill-settet til demon hunteren er jo veldig morsomt med alle dyra du kan få.

90. Ole: Ja, det meste ikoniske ville kanskje vært et villsvin, nei ikke villsvin, en ravn eller en ulv. Men jeg liker ferrets. De plukker opp ting for meg.

91. Intervjuer: Vi går jo da vurdere til items apropos ferrets: Nummer 19: Hva slags egenskaper og gjenstander er det du liker å ha på karakteren din, altså egenskaper på gjenstandene.

92. Ole: Jeg pleie ofte å ha litt, gjenstander som øker sjansene for å få bedre gjenstander. Det

liker jeg. Men så er det sånn, ofte så er det litt sånn med demon hunteren, så liker jeg å ha ting som øker skade, mer og mer og mer skade. Sørg for at jeg skader så mye som jeg bare kan. Med barbaren så har jeg gjerne litt kombinasjon av skade og liv, hvor mye han tåler på en måte. Varierer litt. Så når jeg får litt utstyr med barabren så OK, jeg får litt mer skade, men jeg får litt mindre liv, da kan jeg ikke ha den for eksempel. Mens med demon hunteren mer skade litt mindre liv for eksempel, OK mer skade ,jeg tar den. Jeg liker skade.

93. Intervjuer: Hvordan tror du spillet hadde vært uten auksjonhuset?

94. Ole: Jeg har aldri brukt auksjonhuset faktisk. Men jeg, jo, at mange, bare, altså grunder mer og mer utstyr også grunder de kanskje samme utstyret, et eller annet sånn legendary greier for du kan jo variere hvordan det utstyret er, kanskje mere dex eller en annen evne eller noe sånt. Også grunder de også finner de noe bedre også, det er mer en slags byttehandling mellom, virker det som, de aller beste. Spillerne bare byttehandler. «Jeg trenger mere dex, jeg trenger mere int» ja, men da bare bytter vi de to tingene her eller noe sånt. Også har du low-be folka (Betyr: folk som ikke er så gode i spillet.), som jeg kanskje vil inkludere meg sjøl i littegranne, haha. Som bare kaster litt sånn, jeg fant et eller annet, la oss bare auksjonere det bort liksom. Kanskje jeg får noe penger.

95. Intervjuer: Får du noe penger?

96. Ole: Jeg har aldri brukt auksjonshuset, så.

97. Intervjuer: Du har ikke så mye.

98. Ole: Jeg har ikke så veldig mye erfaring med det. Jeg bare ser hvordan folk liksom, kommer på den siden i den chatten, men la oss komme, jeg er villig til å trade med den her så og så mange millioner in game penger osv.

99. Intervjuer: Gold.

100. Ole: Gold ja. Jeg har en kompis som spiller det veldig mye og jeg har sett litegranne på han og han står og trader med veldig mye, masse milliionner, det var bare en sånn byttehandel liksom. En sånn skikkelig super utstyr på en måte.

101. Intervjuer: Eeehm... Så tror jeg du har svart på neste her, men det hadde vært fint om du kunne si litt om det alikevel: Nummer 22, hva er din erfaring med penge-auksjonhuset, eller hva synes du om penge-auksjonhuset.

102. Ole: Vel. De gjør jo. Jeg vet ikke helt hva jeg skal si om det egentlig. Altså jeg har jo litt erfaring med penge-auksjonhuset, men, det vil jo, jeg vet ikke om det skaper en form for inflasjon i bra utstyr eller noe sånt. Eh. Altså. Ja, jeg vet ikke hva jeg skal si om det generelt.

103. Intervjuer: Det er helt greit.

104. Ole: Mange, mange sier at de ødelegger gameplayet, godt mulig, jeg vet ikke om det gjør sånn at folk grinder endlessly og på en måte fjerner litt av det som er gøy med spillet. I do not know.

105. Intervjuer: Det er jo egentlig ganske rart at det ødelegger gameplayet med tanke på at det er en PvE-spill.

106. Ole: Kanskje hvis det blir PvP, kanskje.

107. Intervjuer: OK, hvor mye av utstyret ditt får du fra smeden eller Shen, han jewelcrafteren?

108. Ole: Ut ifra kanskje alt det utstyret jeg har fra demon hunteren så er det kanskje et par biter som er fra han. Eeehhhh. Det forbedrer seg jo, det hadde jo den her, en av de nyere patchene gjorde sånn at du kan få sånn recipesene som gjorde at du kunne få tak i litt bedre. Men med tanke på at jeg har ikke så veldig bra utstyr så er det nok et par biter, jeg kunne tenkte meg et par ting til kanskje, men det krever jo en del grinding, for nå må du ha en del penger for akkurat det. Men det er jo greit for min del for jeg bruker det ikke på auksjonhuset, så da kan jeg bruke det på det i stedetfor.

109. Intervjuer: Da er vi ferdig med items. Generelt med spillet: Hva er det du holder på med for tiden inne i spillet som får deg til å fortsette å spille?

110. Ole: Vel, det er vel kanskje den dere menneskelig psykologiske mekanismen som er, alle har en liten hoarder inni oss. Hahaha. Så. Det er liksom, OK, kanskje hvis jeg får tak i noe bedre utstyr så kan jeg gå til en litt høyere vanskelighetsgrad som gjør at jeg kan få bedre utstyr. Jeg vet ikke om du spiller rollespill noe særlig?

111. Intervjuer: Jo. Jeg kjenner til...

112. Ole: Det er den der, bare en level til, bare en level til! Så blir jeg superbad. Også selvfølgelig i det du blir en level til og blir superbad så møter du på noe som er superbadere også er løpet kjørt med mindre du får en level til og så videre, og så videre.

113. Intervjuer: Man kan dra en pararell til å løfte vekter da, for...

114. Ole: Akkurat det også, sant. Jeg begynte å trene for en stund tilbake, også var det en stund siden jeg trente også er det liksom, ja, nei, OK også etterhvert så kanskje jeg kan løfte enda mere vekter og jaaa. Jaja. Så bare, bare; faster, harder stronger, alt det der.

115. Intervjuer: Hvordan synes du vanskelighetsgradskurven i spillet er?

116. Ole: Vel, det virker som, altså du hadde normal vanskelighetsgrad og det var greit. Og det var litt vanskelig til tider og så videre. Også gikk opp til enda en vanskelighetsgrad. Opp der begynte det å bli litt vanskeligere. Også med begge karakterene mine i løpet av den andre vanskelighetsgraden, så fikk jeg tak i veldig bra utstyr. Vel, for levelen da. Det gjorde at vanskelighetsgrad nummer 3, det løp jeg bare gjennom. Det var liksom hakk, hakk, hakk, hakk. Jeg husker spesielt når jeg kom til han siste bossen i akt 3. Når du gjør så mye skade på han, så begynner han å komme med en tirade av en type og bruke noen spesielle abilities. Også hvis du gjør enda mere skade på han, til en viss grad, så prøver han å, kommer med enda mere, en tirade, begynner å bruke enda mer abilities og enda en tirade. Jeg husker, kom med demon hunteren «bang bang bang» I will, rett over til neste og død. Jeg drepte han i løpet av 10 sekunder. Sånn: OK. Neste? Og så videre. Også kom man liksom til vanskeligste, vanskeligste og da kom man. Nå var ikke det bra nok. Da begynte du liksom, at da følte jeg liksom at item versus environment begynte å komme litt bedre liksom. Ja, litt mer balansert der.

117. Intervjuer: Ehmmmm: Hvor mye valgfrihet vil du si at spillet har?

118. Ole: Valgfrihet. Erm. Vel når det gjelder utstyr så er det veldig lite. Ofte. Egentlig. Det er. Få bedre, få ting som gjør mer skade og. Eller øker «critical hit chance». Øker, øk: vanskelig skade, et eller annet. Alt annet som du putter på den er optional. Ofte. Ja, litt bedre sjanse til å få bedre utstyr et eller annet sånt. Kanskje med boots for eksempel. Høyere sjanse for å løpe liksom, det er gull verdt. Det skal du på en måte ha. Med skills. Ja, der også, altså du kan velge, det er gjerne sånn, ja, du har stor valgfrihet mellom disse få skillsene her, for det er disse her som funker i systemet. For eksempel den her skillen du synes var kjempemorsom i lav level, det funker ikke lenger. For eksempel den du slo og alle fiendene eksploderer, den funker ikke lenger, da bare dør jeg hvis jeg bruker den. Du løper inn, slår, monsterne bare sitter og ser dumt på meg og slår meg i hjel.

119. Intervjuer: Skulle ikke du eksplodere?

120. Ole: «Det var meningen du skulle eksplodere?» men det gjorde du ikke.

121. Intervjuer: Er det noe du savner i spillet?

122. Ole: Bedre historie, hehe. Litt mer altså valgfrihet når det gjelder. Kanskje gjøre noen av skillsene litt mer viable. Litt mer forskjellig utstyr som kanskje gjør noe mer enn bare, mer skade, den her gjør 10 tusen mer i skade, haha. Og det er det som gjør den så mye bedre enn ditt piece of trash utstyr, ahhaa. Så kanskje litt mer valgfrihet. Altså, de har gjort littegranne. Det var et eller, et liten sånn piece of equipment som jeg har på min barbar som er litt sånn spennende, når han går så kommer det litt sånn ild. Det er kanskje fra blant de få utstyret som gjør noe spesielt enn bare mere skade. Tåler mer. Ja. Sånt. Kanskje mer av sånt type utstyr.

123. Intervjuer: Gimmick aktig?

124. Ole: Ja, gimmick, et eller annet som gjør. Ja, den her gjør kanskje mindre skade, men du får kanskje et eller annet annet spesiell evne som kanskje gjør litt opp for det på en måte. For eksempel dette med ild-bootsene. OK, du gjør kanskje litt mindre skade med de andre bootsene du hadde på, men nå, hvis jeg løper litt vekk fra motstanderen og han følger etter meg, så tar han skade og dør av det. Kanskje. Sånn type ting. Kanskje litt mer sånn hadde

vært litt gøy. Altså, du hadde noe annet, jeg fant sånn sær legendary low level equipment som har sånn: chicken bow. OK. Hver tredje skudd jeg skjøt så kom det ut en kylling.

125. Intervjuer: Haha, det er en sånn der Hot Shot referranse

126. Ole: Yes. Hot Shot referranse. Den var sånn, OK, den var morsom, den gjorde ikke noe spesielt, men det var litt sånn gøy da?

127. Intervjuer: Hadde en chicken noen andre funksjoner, homet den eller?

128. Ole: Nei, den bare løp frem og traff med bomba dem ned. Det var liksom morosmt.

129. Intervjuer: De har jo og snakka om at hvis du dreper en level 63 mob også dropper de en legendary fra tidligere level så vil den være scala til den levelen du er på nå da. Eller det mobben var. Så i framtida hvis du får tak i sånt utstyr og får de fra den rette mobben så vil du kunne bruke de som en høylevel karakter.

130. Ole: Aha. For jeg husker man fikk den der chicken bowen, og den er altså ikke bare low level equipment nå. Men det kan være hvis det blir kult at den bare blir en super bue som skyter ut kyllinger. Bare, «take this Diablo, *ba-bak*»

131. Intervjuer: Jeg ser jo for meg at det må være gøy å gå ball lighthing, ball lightning kylling.

132. Ole: *Bu bu bu, bahawk Bu bu bu, bahawk.* En kylling som skyter ut lyn, det hadde vært morsomt.

133. Intervjuer: Også har du også denne here skillen hvor du beveger deg defensivt bakover mens du spinner rundt og skyter.

134. Ole: Ja,

135. Intervjuer: Da kan du også..

136. Ole: Du kommer også dukker det opp en masse kyllinger over alt, det hadde vært vittig. Litt mere sånt ustyr hadde vært gøy, litt mere gimmick eller du kan få forskjellige sånn, det kunne vært gøy.

137. Intervjuer: Hvis du kunne forandre på noe hva skulle det vært?

138. Ole: Virkelig forandra på noe?: Da hadde jeg forandra på de to siste aktene og gjort de lengre og bedre historie. For atte det er en historie, jeg kjøper ofte spill kun for at jeg har hørt at det er en bra historie, at det er en kjempekul historie. Eeehhh... Mens andre kanskje sier, jaaa, men dette er toeren til dette spillet her, men det er jo ingen ny gameplay, det er ingenting nytt. Jo, det er ny historie. Det er viktig det er ny historie. Det er en fortsettelse på historien, det er det som er skikkelig viktig, sant. Når jeg spilte D3 det var kanskje det som var den store skuffelse, det var litt kort og ikke så bra historie.

139. Intervjuer: Nei jeg skjønner. Er det noe du vil legge til før vi er ferdig?

140. Ole: Legge til? Jeg vet ikke, har du noen forslag?

141. Intervjuer: Jeg begynner å få mye forslag, men jeg må ha fersk input.

142. Ole: Fersk input, tja. Nei jeg kommer ikke på noe akkurat nå dessverre.

143. Intervjuer: Dette var helt supert. Da skrur jeg av båndopptakeren jeg.

Intervju 4

1. Intervjuer: What do you like about the game?

2. Roger: It's Diablo! And that's the main point, the main selling point in the game. It's a shame they have removed pretty much I liked about Diablo 2.

3. Intervjuer: What was it you liked about Diablo 2?

4. Roger: You could... The skill tree was pretty awesome, the story was pretty awesome. And I mean, Diablo 3 has a pretty nice lore, the problem is that they you can't get in touch with it during the game.

5. Intervjuer: How do you mean?

6. Roger: Like for example, the plot twist where you have the Liandra, "oh, you find out that she is the daughter of Diablo, you do not say, we have been seeing this since act one." I mean if you want to have a plot twist you should make sure that people can't see it from a mile away.

7. Intervjuer: That also moves on to the next question. What do you think about the story in the game?

8. Roger: It was nice. It still has the problem that you don't really get used to characters. You do not feel the loss of the character, except for the scoundrel which was awesome.

9. Intervjuer: Which one?

10. Roger: The scoundrel.

11. Intervjuer: You loose the scoundrel?

12. Roger: No, you don't, but it is still the best character in the game. The most characterized. I mean you, he actually tells a story, the other ones are OK, the paladin, you know how that

works. The enchantress which was pretty nice when you find out the master was a probably an angel. That was quite nice. But the main plot was just so streamlined. So sad in a way that it didn't really give me anything. I mean when you in Diablo 2 go on to fight the council of chakarom you actually get the chills because the atmosphere is much darker. Diablo 3 is much more cartoonist. I know that Blizzard sold their soul to World of Warcraft, but why did you make Diablo warcraft? No, it is not going to work.

13. Intervjuer: Can you describe your main character.

14. Roger: Monk level 63. So I did 3 paragon levels and then I went, "Wait, why am I even doing this?" So I started a mage, didn't really like it and then entered ... I... Pretty much all the characters, but I did not feel like playing any more at some point. The monk is probably the one I'm more alike, more because I really like the class, it is pretty well made. The problem is now they fixed it, but in the start it was impossible to play the character on inferno.

15. Intervjuer: I agree, it was pretty difficult.

16. Roger: No, no. It was impossible. Even if you were a barbarian with a lot of life you will get one shotted.

17. Intervjuer: What other characters do you play? Can you describe them, besides the monk.

18. Roger: I have the barbarian which is something. But I don't really have much to say about the others. It was more to kill time.

19. Intervjuer: The visualization of how your character looks, how important is that to you?

20. Roger: I did buy all the dyes, it was nice to change color. There where times when I left one piece of equipment behind then the one I use because it looked ugly.

21. Intervjuer: What did you say?

22. Roger: I did pass on something I could use because it did not look good.

23. Intervjuer: They did not look good on you? Cool, that is honorable, I like that.
24. Roger: I am more an RP fan, I mean I do roleplay, I like it, that is probably why it did not work for me in the end because it was just farming and. I still like do appreciate developing the story and make sure all are OK. I am a monk, I will use the white color even though it costs a lot because white is more monkish. At the vendor.
25. Intervjuer: What do you think about the different characters properties. That is probably a wrong translation of the question... What do you think about the different characters characteristics in term of flavors and skills and mechanics.
26. Roger: The monk and barbarian I really like. It makes me sad they removed the druid and the paladin because they were an integrate part of the story. The paladin more. The druid was just fun in Diablo 2. And the mage is pretty cool. Not that interesting. The demon hunter is fun to play, it's nice, pretty good story, but. It just, sad to play, I mean, it just shoots stuff and round and round, it gets, I like getting more personal.
27. Intervjuer: It's to monogenous? Do you think that the gameplay of the melee classes is more varied then the ranged classes so to say?
28. Roger: Yes.
29. Intervjuer: Why?
30. Roger: Because you actually have to watch your health bar, because there are times when you go "oh my god, if this", because you are depending on seconds on the monk, "if this lags I am dead". The demon hunter you've have a lot of ways to get away.
31. Intervjuer: But if you think that is exciting, have you tried to play like, hardcore?
32. Roger: I made it to level five and then I went "no". I did play hardcore on Diablo 2 and when you loose your first 99 barbarian, you just go "no, never again".
33. Intervjuer: What character do you think plays the best in ways of either just mechanics or

fun or gameplay?

34. Roger: Fun, barbarian. Or monk. Because I just like monk. And the mechanics, the strongest one is the demon hunter. Because you can just deal so much damage that it is going to take them down?

35. Intervjuer: What character do you think plays the worst?

36. Roger: I, eh. That is quite a difficult question because in the end it is all item based. I think the voodoo guy, the witch doctor which I have not played personally because it does not fit me, is probably the one who gives me a really bad idea. Mostly because it uses pets and I do remember that to kill a pet, you need to kill a monster and using pets to kill monsters on Diablo 2 has serious, serious, serious issues.

37. Intervjuer: What decides the skills you end up playing?

38. Roger: The most effective once. Also because I played when it just came out and it was completely unbalanced. Once you went to act 2 inferno you had to really pick the skills and pay a lot of attention to it because you could not waste any damage or defense.

39. Intervjuer: Would you say that it was unbalanced?

40. Roger: There were some skills you had to have if you wanted to finish the game. Like one with everything for the monk you must have. There is no way out.

41. Intervjuer: Other players I have interviewed also seem to have that consensus.

42. Roger: There are some skills who are completely useless. I tried to make a demon hunter that was based on the bats. The diamond things that...

43. Intervjuer: The clatrops?

44. Roger: No, I do not remember the name, the small amount of damage it does.

45. Intervjuer: What does it look like?

46. Roger: A small bot (sounds like bat)

47. Intervjuer: The archer tower?

48. Roger: Yeah, what ever. I tried to make one with it, but it does not work. I mean the rest of the skills, it will not compare to other. There are things you need to do.

49. Intervjuer: Cool. How do you about having being able to having six skills in your toolbar instead of more or less?

50. Roger: It has made me... It was sad especially because I realized why they did that in the end. And what really took away from original Diablo, I mean even with the paladin in Diablo 2, I think you could have 2 auras?

51. Intervjuer: Yes, you could toggle them.

52. Roger: I mean there where a lot of things you could do by using synergy on skills and they took away from that. I mean if you, I, it was in Diablo 2 once 1.06 or 1.6 that they added synergy for the skills or the skill trees and that was an awesome idea. Why did they not do this again? They made it just so much simpler because they where suppose to port it to console?

53. Intervjuer: Yes, because of the six buttons?

54. Roger: That was just stupid, I mean, you streamlined a game that was supposed to be extremely complicated because Diablo 2 was extremely complicated if you wanted to play to a certain degree, I mean they made it so simple, you certainly do not have much choice, especially some skills are just too overpowered. OK, you give me the ability to choose between six skills and 3 passive, but out of those 3 skills, 2 are must have, and out of those 6 skills 4 are must have, so what.

55. Intervjuer: Yes, so you end up with a very slim choice of one passive and two other skills?

56. Roger: Yeah?

57. Intervjuer: Do you usually vary the skills you are using or do you just pick a sett? Or how do you vary the skills.

58. Roger: I do not normally, when I find a sett of skills that work for me, I stick to them.

59. Intervjuer: How was it to discover skills when you where leveling up?

60. Roger: Short.

61. Intervjuer: Short?

62. Roger: Yeah, mostly because at most you could probably change the, the boons in the end. But finding the skills was pretty fast.

63. Intervjuer: Was pretty?

64. Roger: And locking the skills did not take that long.

65. Intervjuer: OK? Yeah. And then we can move on to how you play the game. What other activities do you like to do inside the game?

66. Roger: I wanted to try PvP, but, I don't know why they made it so if you go to like, right now, if you want to PvP you have to get into a random lobby and hope that some wants to PvP there. Because that's how it works. You can't like pick a lobby where it is written, O K this server, we are PvP'ing here. It just picks one based on the mission you are in. So does this go? Lets hope. And after the 3rd 4th time you just go "OK, I am done".

67. Intervjuer: How was the fighting when you were dueling?

68. Roger: I went against a demon hunter. I PvP'ed 3 times, 2 times against a demon hunter, one time against a barbarian. I killed the barbarian. The demon hunter one shotted me.

69. Intervjuer: Oh.

70. Roger: Just...

71. Intervjuer: Did you have a full health bar?

72. Roger: Yeah.

73. Intervjuer: So the term power owned might be applied. The difference in stat in characters are too big?

74. Roger: But that is the problem with the demon hunter. I mean, I can actually close the distance pretty fast, but it just dodges away. And the others are going to follow me anyway. So I was like, yeah.

75. Intervjuer: But did you for instance, did you chat with friends or just?

76. Roger: No, I did not get much many of my friends to play Diablo 3. I mean some did, but with pretty soon, aaaaahhh, because it was basically the old friends I had from Diablo 2, but they went, well they quit the game and go play torchlight. So they just stopped playing. And also, Diablo 3 has the, a very big issue, which is, they target the same marked share of World of Warcraft, but people are already playing World of Warcraft so they will not play Diablo.

77. Intervjuer: Yeah, that is a good point. What enemies do you think are most challenging?

78. Roger: The what?

79. Intervjuer: The most difficult to meet?

80. Roger: In PvP?

81. Intervjuer: No, in the PvE.

82. Roger: Ah, the most difficult bosses?

83. Intervjuer: Yeah, or elites or arias.

84. Roger: Well, elites, there are times when you find some particular packs with particular tasks, which are, just difficult to take down. I think the centries are what give me most trouble. Especially if you find them in close corridors, or places like that.

85. Intervjuer: The centries, what do they look like?

86. Roger: They are like the bosses, elites, that just throw down the laser beam, that...

87. Intervjuer: Ah yes, arcane enchanted?

88. Roger: If you find them in a closed quarter combat, you are not going to get out of there.

89. Intervjuer: I recognize that feeling.

90. Roger: And those are annoying, the one that make the magma pool under you where you have to keep running around so you can't hit them so you can't kill them.

91. Intervjuer: Is there any particular combination you do not like?

92. Roger: Arcane sentry and magma pool that is pretty annoying. The last pretty much do a bald, it just takes time from time to time because the monk does not have that much damage.

93. Intervjuer: That is true, he survives a lot though.

94. Roger: Yeah.

95. Intervjuer: There are at times a lot of information on the screen at one time. Do you feel like there is a lot to pay attention to.

96. Roger: No, but considered I played Eve Online for 8 years. A lot of information, this is

nothing.

97. Intervjuer: It is a walk in the park for you?

98. Roger: Yeah, actually. I mean most games I play people go like “Oh, but you have to do a spreadsheet for that!” I mean, I come from Eve Online, I am a spreadsheet warrior.

99. Intervjuer: Do you sometime seek information about the game from outside, for instance friends or web pages?

100. Roger: No, patch notes mostly.

101. Intervjuer: Patch notes mostly?

102. Roger: I do not really help from other places. I mean, as long as I know all the basic mechanics I have enough skills to figure out the rest myself. I mean it is not that complicated after all, as long as you know how agility affects the armor or the dodge you can figure out the rest yourself.

103. Intervjuer: Then I think we can move on to the next one: Items. What sort of properties do you like to wear on the items on your character?

104. Roger: I would love sett items, legendaries of course, uniques. The problem is that they made them so weak that it does not even make sense to use them. And that is all the wrong part of the itemization that was what actually killed Diablo for me?

105. Intervjuer: What did you say?

106. Roger: That the itemization, I mean, if a legendary item is weaker than a rare, it means that the itemization is broken and it means I am not going to play the game because I still remember “Oh my god, my paladin got azurewrath and it looks a so cool. Because it’s azury, it has its own skin, it looks nice. But was not the case in Diablo 3 because azureswrath was actually weaker than many rares that you could find in the auction house. So it did not make sense to use it. And that made me sad. Same thing for set items, I mean when you are the

barbarian in Diablo 2 the immortal king set, you did not want to cross sword with it. In Diablo 3 you just do not care because you might have some rares which are actually better and that is not supposed to happen in my opinion.

107. Intervjuer: What sort of abilities on items are you looking for?

108. Roger: Stun reduction, freeze, are we talking PvP or PvE?

109. Intervjuer: Both cases, different cases.

110. Roger: PvE: Vitality and agility. PvP: Vitality, agility, stun reduction, freeze reduction.

111. Intervjuer: Standard reduction? (misheard the dialect)

112. Roger: Like stun reduction, you break freeze.

113. Intervjuer: Oh yeah, freeze reduction.

114. Roger: Yes, to avoid freeze reduction. To start to avoid crowd control. Because the moment you don't have much life in PvP, so you have to make sure you won't get stuck there.

115. Intervjuer: Yeah, true. And in the PvE?

116. Roger: Vitality mostly, because you need to take a lot of hits. And, life steal.

117. Intervjuer: Life steal, to stay alive?

118. Roger: Yeah, and because that is the only way to stay alive in melee.

119. Intervjuer: How do you think the game would be without the auction house?

120. Roger: Much better?

121. Intervjuer: Much better, why is that?

122. Roger: Because at the moment the whole point of the game seems to be build around the auction house.

123. Intervjuer: In what sense?

124. Roger: That the only way to finish the game is to go to the auction house and buy the stuff you need. And that is not supposed to happen. You could finish Diablo 2 offline on your own. It just took time. And that really takes away a lot from the game because, it just does not make sense, it just, I mean, I was playing yesterday, actually I found someone selling a sword for 30 million gold. Now, farming 30 million gold is playing a week. I mean I should play a week to get a sword, just doing the same thing over and over and over again.

125. Intervjuer: When you say playing for a week, do you mean playing all the time for a week or just playing for a week?

126. Roger: Actually I think it is playing all the time for a week. I did not calculate my gold per hour.

127. Intervjuer: How far in the game are you with that character you are playing?

128. Roger: Act 3 inferno.

129. Intervjuer: Act 3 inferno. And what paragon level?

130. Roger: 3.

131. Intervjuer: OK. And do you have much gold find or magic find?

132. Roger: Yeah, about 50 or 60 % gold find, and magic find. Normaly I rely on the ...

133. Intervjuer: Nephelim?

134. Roger: Nephelim valor, which was pretty good mechanic, although it forces you to play

for longer amounts of time. And that's not really fine with me as I don't have that much free time. I can play like half an hour, but playing 3 hours straight just is much more difficult.

135. Intervjuer: Yeah, you are a grown person with a job. Of course you need to decide when you play.

136. Roger: I do not know, it feels like they want people to farm the riches. It is the same mechanic as they use in Warcraft, and that is what bothers me so much.

137. Intervjuer: How do you use the action house? Do you?

138. Roger: I used it quite a bit. To sell the stuff at first. The problem is that at a lot of the time even trying to sell the stuff was not worth it. Because you need to find some really good stuff to be able to sell it at a good price. And I have no luck. It's just as simple as that. I never find useful stuff. So the only way for me would be to actually farm the gold, like, actual gold, but there is no way I am going to invest that much time just to finish the game. Because I have other stuff to do in my life.

139. Intervjuer: Yeah, yeah. What are your experiences with the real money auction house?

140. Roger: I tried to sell some stuff there just to try, but that is all. And I am not going to invest good money on pixels.

141. Intervjuer: Have you looked at the prices?

142. Roger: Not really. I did at first, I could find some stuff like 20-30 euros, I was like what, that is like the retail price of the game. After I payed the price of the game, are you really thinking I am going to spend that much on it? But I do know that a lot of people are spending money on it.

143. Intervjuer: A lot of people are spending money on it?

144. Roger: Yeah, and that makes me even more sad actually.

145. Intervjuer: How much of your equipment do you get from the smith or the gem cutter.

146. Roger: Gem, aaa, almost all upgraded. Equipment nothing, because you need to find a really good recipe and even if you do, actually building it is going require you so much money from wares, you could have probably sold, that it is not just worth it. You are better of just going to the auction house and buy stuff there.

147. Intervjuer: And then we have come to generally about the game. And just five small questions: What are you doing in the game at the moment that makes you continue to play it?

148. Roger: Hopefully I will find, I have big hopes for one of the next patches where they say that they are going to pump up legendaries a bit. And if they do I will most probably play a bit more at least, just to get decent gearing for the monk.

149. Intervjuer: Yeah, you also want, you want to have legendaries on your character as I understood it earlier?

150. Roger: Yes, but it is because I want to go look at the character and go “OK, now it is good, it’s done, it’s finished”. And then I would most probably play a bit of PvP, but that would probably really depend if they have ladders and some kind of matchmaking for PvP, for right now it is not deservable.

151. Intervjuer: It is to random the power level? Yeah. *informant nods* What do you think about the difficulty curve in the game?

152. Roger: Decent.

153. Intervjuer: Decent?

154. Roger: Except in inferno. Because it really, really scaled bad. Between one act and the other. In inferno. Like if I remember from act one to act 2, I could one shot the boss from act 1. And then got killed by the first monsters in act 2. I was like, what? Why is this?

155. Intervjuer: On inferno you mean?

156. Roger: Yeah.

157. Intervjuer: How do you feel about going from normal to nightmare, or nightmare to hell?

158. Roger: No, that was really done well. There were times where I had to backtrack to get some more items. But that was mostly because I did not know how to play the monk. But the game was doing fairly well. Inferno was pretty difficult.

159. Intervjuer: How was your meet with inferno?

160. Roger: Act one was OK. Act 2 was impossible. I was like "Wait, what did they do here?". And the only way to get over it was to go to the auction house and buy stuff. And even buying stuff at the auction house to make it to act 3... Aaaaa... I actually made it to act 4. But I was dying so much.

161. Intervjuer: Also, the start of act 4 starts with a pretty difficult fight?

162. Roger: That was pretty much do-able with the monk because you have some pretty neat area of effect damage?

163. Intervjuer: Yeah, so you could stay out and away?

164. Roger: You could just go invulnerability and make sure you could take the guy down in the 3 and a half seconds. Which was doable, I did it. It was interesting.

165. Intervjuer: Did you feel very relaxed when you got that waypoint on the next screen?

166. Roger: *nods*

165. Intervjuer: Ok, how much free choice will you say that the game has?

168. Roger: Free choice related to?

169. Intervjuer: Related to gameplay.

170. Roger: Zero.

171. Intervjuer: What did you say?

172. Roger: You do not have choices. You can not pick the skills you want, you can't pick the items you want. You can not decide anything in the story because, because it is streamlined. I mean, what's your choice?

173. Intervjuer: Yeah, that is what I am asking.

174. Roger: No, it does not have any!

175. Intervjuer: Will you compare it to like a railway that you can go only one way?

176. Roger: Yeah.

177. Intervjuer: OK. Is there something you are missing in the game?

178. Roger: The skill tree. The ladder, the lobbies where you could actually read what was happening on a server. Yeah, and the itemization. Which is completely borked.

179. Intervjuer: How would you fix it?

180. Roger: Lover the maximum stats on rares. Power up legendaries. And give more synergies to set items. Make them maybe on par with the rares, but with some pretty neat set bonuses.

181. Intervjuer: OK.

182. Roger: That would be it. And actually they should add the tiering on Diablo 2 was made like, you had normal items, you had nightmare items you had inferno items (probably means hell). For each type of item for each tier, you had the unique. Like the hell reaver was the

unique decapitator. The grandfather was the unique flamberge. And you had the flamberge which was the elite, it was...) (her bryter lyden opp på opptaket og det er umulig å høre hva som blir sakt. Jeg husker derimot at han snakker om hvordan forskjellige våpen typer i Diablo 2 hadde forskjellige elite versjoner av seg selv, og disse vare de beste våpenene av sin type) (...and it was lower level two handed sword and the unique to... So you had uniques to every tier of level. In Diablo 3, I do not see that. I could find a low level unique legendary, but it wasn't even worth using. No really.

183. Intervjuer: Compared to others of it's level, or what you where wearing at your time?

184. Roger: Compared to others at your level. Rares are just more powerful then legendaries on the moment. And unless they balance that, it does not make sense what you play because it just out of luck what you get. Which I can actually leave with, but not if you keep giving me rewards that keep giving me intelligence, what is the point there?

185. Intervjuer: Is there something you would like to add?

186. Roger: Not really, I got really disappointed by the game and will probably not buy anything from Blizzard. Because first they destroyed World of Warcraft and the warcraft lore especially. Now I have yet to buy heart of the swarm from Blizzard. Why? Because the story is just completely stupid. You played it?

187. Intervjuer: I played it.

188. Roger: So I am not going spoil anything.

189. Intervjuer: I have a couple of theories of why the story is so bad.

190. Roger: "Oh Kerrigan I saved you, but we were just friends. Come here, hug me and kiss me."

191. Intervjuer: I agree. But I think I can just, one thing that I was wondering about before I turn of the recorder. You said that you missed the skill system. What are you missing about it?

192. Roger: That you could actually have different characters. Like, right now, if I have a monk and I make another monk, I have to pick the same identical skills.

193. Intervjuer: You feel like you are playing your class, not a character?

194. Roger: OK, you are basically giving me the option between stuff that works and stuff that does not work. How does that make sense? I mean, they even has, the mage has a skill that powers his weapon, and it's just completely useless because it was supposed to work with other skills that has been removed, but they left that one. So it is there, but it does not work, it is useless. And I mean completely useless. Like you want to give me the option to make a war mage, give me the options to make a war mage that actually works.

195. Intervjuer: Another person I talked to who played a lot told me that melee wizard was the best, but he relied on orbs and things like that to freeze them in place.

196. Roger: Yeah, you have to really build your character, but I mean I don't want to be forced into the gameplay, I want to play the game like I want to. Otherwise, why do you even give me the chance to pick the skills.

197. Intervjuer: That is a good point. But OK, I think we have been through it, so I am gonna stop the interview recorder, unless there is something more?

198. Roger: No.

199. Intervjuer: No, OK.

«Starte lett»

«1: Hva liker du med spillet?»

«2: Hva synes du om historien i spillet?»

«Karakteren din»

«3: Kan du beskrive mainkarakteren din?»

«4: Spiller du andre karakterer også? (Kan du beskrive de?)»

«5: Hvor viktig er utseende på karakteren din for deg?»

«6: Hva synes du om de forskjellige karakterenes «skills»?»

«7: Hvilken karakterer synes du spiller best?»

«8: Hvilken karakter synes du spiller dårligst?»

«9: Hva er det som bestemmer hvilke «skills» du ender opp med å spille?»

«10: Hva synes du om at du er begrenset til å ha kun seks «skills» oppe samtidig?»

«11: Hvordan pleier du å variere «skillsene»?»

«12: Hvordan var det å oppdage skills mens du «levla» opp?»

«Om spillingen i spillet»

«13: Hvilke aktiviteter liker du å gjøre i spillet? (Chatte og spille med venner? Komme deg videre i spillet? Teste ut forskjellige builds, skills og gjenstander, duelere?) (Hva synes du om å duellere?)»

«14: Hvilke fiender synes du er mest utfordrende?»

«15: Det kan til tider være ganske mye informasjon som foregår på skjermen. Hva synes du om alt du må følge med på?»

«16: Hender det at du søker informasjon om spillet utenifra, som for eksempel venner eller internettsider? (Hvor da?)»

«Items»

«17: Hva slags egenskaper og gjenstander liker du å ha på karakteren din?»

«18: Hvordan bruker du auksjonshuset?»

«19: Hva er dine erfaringer med auksjonshuset der man kan bruke faktiske penger?»

«20: Hvordan tror du spillet hadde vært uten auksjonshuset?»

«21: Hvor mye av utstyret ditt får du fra smeden og juvelmakeren?»

«Generelt om spillet»

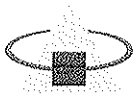
«22: Hva er det du holder på med på tiden inne i spillet som for deg til å fortsette å spille det?»

«23: Hvordan synes du vanskelighetsgradskurven i spillet er?»

«24: Hvor mye valgfrihet vil du si at spillet har?»

«25: Er det noe du savner i spillet?»

«26: Hvis du kunne ha forandret på noe, hva skulle det ha vært?»



*Unntatt offentlighet
jfr. Off.l. § 5a*

Logopedattest

Vidar Thorsby, f. 20.06.1984, ble henvist til Eikelund kompetansesenter, Senter for logopedi, på grunn av mistanke om dysleksi. Han ble utredet hos undertegnede 22.09.2005.

I utredningsarbeidet ble følgende tester/prøver benyttet:

- Lese- og skriveprøver for studenter på høyskole- og universitetsnivå (Strømsø et. al., Universitetet i Oslo 1997). Denne testen er utviklet for bruk på studentgruppen, og den er normert.
- Prøve på auditivt korttidsminne fra Wechsler Adult Intelligence Scale
- d2-test, en prøve på visuell oppmerksomhet og konsentrasjon
- Raven Standard Progressive Matrices

I tillegg ble det gjennomført en diagnostisk samtale og brukt noen uformelle oppgaver.

Utprøvingen gav følgende resultat:

Lesing: På en stillelesingsprøve med flervalgsoppgaver var hastigheten ca 195 ord pr minutt, dette er i øvre del av normalområdet for normgruppen. Der var 13% feile valg.

Resultatet på de andre, mer uvanlige typene leseoppgaver indikerte avkodingsvansker, her lå resultatet klart under gjennomsnittet for studentgruppen.

Rettskriving: De ortografiske ferdighetene, vurdert ut fra en orddiktat, var markert svakere enn for gjennomsnittet av normgruppen. De fleste feiltypene var slike som ville blitt registrert ved hjelp av et retteprogram.

Resultatet på en kort korrekturoppgave lå også langt under forventet nivå for studentgruppen.

Konklusjon og tilråding:

Vidar Thorsby har spesifikke lese- og skrivevansker, dysleksi.

Der er indikasjoner på underliggende fonologiske vansker.

I lesing gjør vanskene seg primært gjeldende som feillesinger på detaljnivå.

Leseforståelsen er akseptabel.

I skriftlige arbeider er der mange ortografiske feil. Mange av feiltypene er av kategorier som et tekstbehandlingsprogram med ordrettefunksjon ville ha registrert.

Det blir tilrådd at Vidar Thorsby får benytte PC med tekstbehandling og retteprogram til eksamen. Han bør også få tillegg i tid til eksamen.

En anonymisert logopedattest bør legges ved eksamensbesvarelsene hans.

Paradis, 26.10.2005

Eidbjørg T. Lyssand

Eidbjørg Tøsdal Lyssand

cand.paed.spec./logoped MNLL