

MARIUS

Hei, og velkommen til Ludofilene, Bergen Offentlige Biblioteks podkast om spill. I dag skal vi snakke om achievements og trophy hunting. Og jeg har med meg Helle, Lasse og Grim. Velkommen.

Så, achievements og trophy hunting er en måte å fullføre oppgaver og quests og ting i spill, slik at du får det ticked off på Steam eller på PlayStation eller whatever. Og da er det ofte noen som liker å fullføre alle achievements, noen liker det å gjøre noen, noen liker ikke det i det hele tatt. Ja, litt sånn ulik approach til dette temaet.

Jeg selv kan vel begynne med å si at jeg synes det er gøy med achievements. Jeg liker endorfinen man får ved å liksom gjøre det questet eller den ene tingen. Det er en god følelse når man fullfører det. Men jeg tror jeg har ett slash to spill på steam som jeg har gjort 100 %. Jeg tror det er Helldivers 2 og et eller annet annet. Og utenom det så har jeg ikke gjort så mye achievements. Syns det er gøy når du får det når du slår en boss eller gjør en stor fight eller du finner en katt eller en magisk item som er skjult i Baldur's Gate, eller du spiller fele for noen og gjør noe kult i et rollespill, f.eks.

Men ja, det er vel egentlig min bakgrunn i trophy hunting og achievements, I guess. Så da kan vi ta Helle, kanskje?

HELLE

Ja. Jeg er litt opp og ned på achievements eller prestasjoner. At det kommer an på hva de er. På noen spill har jeg ... Vet jeg selv, jeg kommer aldri til å få 100 %. Baldur's Gate, hvor du må fullføre på honor mode, det klarer jeg ikke uansett.

LASSE

Du vil sikkert måtte spille gjennom som Dark Urge, det går jo ikke.

HELLE

Nei, nei, nei! Det er bare sånn som jeg vet at det her får jeg aldri til, da gidder jeg ikke. Men sånne små morsomme ting. Som det er sånn her, "Å, dytt denne ballen til et sted", eller noe sånt. Å, de elsker jeg. Da er det gjerne på mindre spill. Da er det mer oppnåelig. Da synes jeg det er veldig gøy å finne ... Og så er det sånn "Okei, jeg har spilt gjennom spillet. Hvilke prestasjoner mangler jeg?" Gå tilbake, spille spillet, få tak i de.

Jeg er veldig glad i å ha fullført spill, men så kommer det an på hvor stor spillene er. Hvor lang tid jeg må bruke.

MARIUS

Det er litt der noen spill som aldri tar slutt, men det er 300 achievements, og så er det gjort 100 av det.

HELLE

Så det, ja. Grim?

GRIM

Ja. eh, jo. Nei, altså, jeg ... og Lasse er vel så gamle at vi husker da achievements begynte å dukke opp.

LASSE

Ja, åh, i de gamle dager ... ! Dette var jo et PlayStation-prosjekt. Eller var det Xbox360 som begynte med det? Nei, det var før 360. Syns å huske PlayStation 2 hadde det ...

GRIM

Det er ikke noen sosial medie-plattform på PlayStation 2.

LASSE

Kanskje ikke. Kanskje du har rett.

GRIM

Jeg mener å huske ... For jeg ble liksom irritert over at nå skal liksom ... Nå skal maskinen jeg spiller på, bryte min innlevelse i spillet med å si: "Å, å, å, du har klart å gå gjennom tutorialen!"

LASSE

Jeg husker det var mye sånne pop-ups i Red Dead Redemption som jeg hadde på 360, og det originale Mass Effect. For det var vel et av de første spillene som kom på 360, husker jeg.

GRIM

Det husker jeg ikke. Men jeg husker den pop-upen om achievement-tingene. Det var veldig forstyrrende de første 15 årene.

Men jeg har ett spill på Steam som jeg har 100 %. Jeg ble overrasket da jeg så hvilket det var. Og jeg antar at det bare var en sånn ... "Du har gjort alle ting." Det var Telltales' The Walking Dead, episode 1. Men har jeg gjort noe spesielt? Nei, jeg har jo ikke det. Jeg har bare spilt gjennom storyen, og så har du liksom fått alt som kan gjøres. Men det sier kanskje bare noe om hvor mye utforsking det fins i det jeg spiller, som sikkert ikke er så veldig mye.

Men i mer moderne tid tenker jeg at achievements er jo egentlig litt gøy, fordi at det kan få deg til å utforske spillet på måter du ikke selv hadde kommet på å gjøre. Hvis du ser en achievement ... "Å ja, kan jeg gjøre det?" Og så bare sånn ... "Å ja, det var jo kjempegøy. Det må jeg teste ut neste gang jeg spiller." Jeg har, mitt kalde hjerte har vokst tre ganger, eller hva det er ... Så jeg tror jeg er mer positiv til det nå for tiden.

Men jeg har ikke latt meg opp til å sjekke ut achievements i spill selv, så det er ikke noe som påvirker spillingen i stor grad.

LASSE

Nei, for egen del, jeg er ikke en stor achievement-hunter. Achievements er noe som skjer som konsekvens av at jeg spiller spillet uten at jeg egentlig har gått inn for en målsetting til det. Det jeg tenker er interessant når det kommer til achievements, er der man må gjøre noe gøyt og spennende, spille spillet på en litt annen måte som kanskje er litt mer utfordrende. Men de fleste achievements er ...sånn som Final Fantasy-spillene der "OK, du har gjort ferdig et kapittel, gratulerer", "du har banket en boss, gratulerer". Det forteller deg bare at du har kommet et stykke i spillet, det sier ikke noe om noe som helst annet. Det er jo bare "OK, du har spilt et stykke i spillet, gratulerer, har du en trophy". Det er ikke interessant i det hele tatt for meg, for det er sånn man får uten motstand.

Og så er det ting som "OK, finn disse hemmelighetene", i Arkham Knight eller whatever. "Finn disse Riddler-trofeene". Jeg har ikke lyst til å gå rundt og lete etter ting, selv ikke om det er søte kattepuser. Jeg har ikke lyst til å lete etter ting hvis det går på bekostning av den generelle gameplay-loopen. For da blir jeg tvunget til å ta pauser for det jeg egentlig spiller for. Og det er jo spille spillet. Hvis jeg hadde lyst til ikke å spille spillet, så hadde jeg ikke spilt spillet. Disse her er ikke viktige for meg.

Så den type ting er at det må være en achievement som knyttes til gameplay-loopen, til kjernen av spillet, men det er en ekstra utfordring å gjøre det på, noe litt annerledes. Jeg har en haug med achievements, men det er fordi jeg har fått det på grunn av hvordan jeg spiller spillet, ikke fordi jeg går ut av min vei for å hente dem. Og da jeg så på Steam, så har jeg vel kun ett spill som jeg er 100 %. Jeg hadde noen få der jeg er like før jeg er 100 %, men da er det liksom de siste achievements du må spille på en teit måte, som jeg ikke bryr meg om. Og da blir det til at jeg aldri kommer til å få det.

Så jeg er egentlig litt sånn achievement-skeptisk. Det gir ikke meg mye, egentlig.

GRIM

Jeg vil se ... Det du nevnte nå.

LASSE

Psykologisk analyse. OK.

GRIM

Det fikk meg bare til å tenke på noe som kom ut før "achievements" kom ut. Det er jo proto-achievement. I GTA3, alle GTA-ene, har du sånne "hidden packages". Der du kan finne 100 gjemte pakker som er rundt omkring på det åpne kartet, og når du finner ti, så vil du få en pistol i ditt "hideout". Så hver gang du saver, så kan du få mer ammunisjon. Og de syns jeg jo det var kjempegøy å jakte på back in the day, men det var jo ikke ... Det hadde jo noe med gameplay-loopen å gjøre, indirekte, for du måtte jo løpe rundt og utforske kartet for å finne det. Pluss at når du fant de, så ble du belønnet med noe in game.

Så ... ja. Det er jo ikke en achievement i moderne forstand, annet enn at i spillet så var det innebygd achievement.

LASSE

Ja, du får jo ikke den der achievement-dingsen sånn som Xbox, da kom opp den Xbox-ikont og sa: "Gratulerer, la oss sette spillet på pause i fem sekunder for å fortelle deg at du har fått et uinteressant poeng." Nei, men altså, det er jo busy work utenfor gameplay-loopen. Men tidlige GTA var det jo veldig bra med at du skulle kunne utforske verden og finne gøy ting som kan være gjemt rundt neste hjørne. Det er litt sånn som tilbake til Zelda-effekten med at, "har noen gjemt noe bak denne fossen?" Det skal belønne utforskning på en eller annen måte, og da er jo det en viktig del av spillet. Da er ikke det noe jeg har hatt stort problem med. Jeg ville aldri giddet å finne alle hundre pakkene, men hvis jeg var i et nytt område, ville jeg likevel gått rundt og leitet etter noe spennende her. Så jeg ville funnet noen av dem.

GRIM

Jeg var langtidssykemeldt for noen år siden med sånn treig influensa eller korona eller noe sånt. Og da tok jeg frem de gamle GTA-spillene. Ene og alene fordi at jeg hadde aldri funnet alle sammen. Så jeg ...

LASSE

Dette må ha vært effekten av medisinene og sykdom og gud vet hva.

GRIM

Så jeg har funnet frem disse guidene online med kartet der det er hvor du finner alle disse pakkene. Og så fant jeg alle sammen.

LASSE

Nå bruker du òg en guide, og da leter du ikke etter det selv engang. Da bare følger du instruksjonene.

HELLE

Det gjør ikke noe. Det støtter jeg.

MARIUS

Må da være lov?

HELLE

Ja, guider er fantastisk.

LASSE

Nå skal det sies at første gang jeg spilte Final Fantasy 7, så spilte jeg det ... Da hadde kompisen min printet ut en sånn 40-siders guide som vi fulgte gjennom hele spillet. Jeg hadde allikevel en fantastisk opplevelse, så jeg skal ikke si at guider ødelegger det, men det er ikke helt der jeg er nå, tenker jeg.

MARIUS

Vi elsker nerds som hjelper andre nerds.

LASSE

Det er uansett veldig positivt.

HELLE

Jeg er flink til å bruke guider og søke litt rundt hvis det er noen achievements jeg sliter med. Jeg skal ha den. Vi bare søker litt. Og så er det sånn: Å, du finner det her, i dette rommet. Og jeg er bare sånn: Yes! Men du får ikke den gleden når du får sånn pop-up at du har fått en achievement.

LASSE

Nei, kom deg vekk fra skjermen. Jeg prøver å se spillet, vil ikke se den lille firkanten din.

HELLE

For der er jeg motsatt. Der blir jeg sånn ...

MARIUS

Ja, jeg får sånn lykkerus-følelse.

HELLE

Ja, så må jeg alltid innom og skjønne: Hvilke andre kan jeg få? Er det noe spennende?

LASSE

For meg er det noe som trekker meg ut av opplevelsen, når den lille lyden og den lille firkanten kommer. Det er noe som tilsmusser spillskjermen min.

HELLE

Typen spill man spiller kan ha mye å si på det også.

LASSE

Tenk deg at du spiller et horrorspill. Du sniker deg rundt i en korridor, og plutselig står det, "Hei, du fant: You're about to get killed!" Ja. Noe av det kan jo være litt humor, det.

HELLE

Ja. For jeg har ett spill hvor du er en sånn liten katt som skal gå rundt og levere post. Da var det bare så fint når jeg fikk de. Jeg var sånn: "Hva annet kan jeg gjøre?" For da er det bare gøy. Det er et veldig lite spill. Det er masse du kan utforske. Det ene var vel å finne alle skjulte rubber ducks på kartet. Tror ikke jeg har funnet alle ennå, dessverre.

MARIUS

Må se på en guide.

HELLE

Jeg tror jeg mangler én eller to, for jeg har sett alle og trykka på dem. Eller alle jeg har sett, da. Så jeg er veldig på sånn: morsomme achievements, det gjør jeg gjerne.

GRIM

Med disse horrorspillene, som du nevner, så føler jeg at de har blitt flinkere på å vente med å gi deg achievementen til ting har roet seg. Sist gang jeg spilte gjennom Silent Hill 2 ... remaken ... fordi det var på PlayStation, så får man achievements når man gjør ting. Men de kommer aldri på

forstyrrende steder. Så jeg er veldig fornøyd med det, da. Å, da har jeg endelig klart å slå ... Men nå har jeg møtt pyramid head for første gang i dette spillet, og hatt en shootout ...

LASSE

Det er liksom en intens situasjon, men nå har du klart å komme deg forbi den, så sier de gratulerer, du har overlevd den ... Lykke til videre!

GRIM

Utviklere er blitt mye flinkere på å gjemme achievementene på sånne steder, som gjør at det ikke er så forstyrrende lenger. Så, ja ... Men det har jo òg gjort at jeg er mer lunken, varm, på disse achievementene.

MARIUS

Glovarm. Hot.

GRIM

Altså ... Er det noen achievementer dere ... dere, som er Marius og Helle, er det noen achievements dere har i hodet som dere tenker enten "den var dritkul å gjennomføre", eller "jeg har ikke fått klart den ennå, den står igjen på et spill som jeg skal gjøre".

HELLE

Ja, jeg har faktisk en jeg holder på med hjemme nå som jeg ikke er helt ferdig med. Det er et sånt "Arcane Library", tror jeg det heter, hvor du havner i et sånt magisk bibliotek. Alle bøkene ligger overalt, og så skal du sortere bøkene på riktige hyller, i riktig rekkefølge.

LASSE

Det er jo korrekt type spill for oss.

MARIUS

Det er viktig å ta med jobben hjem.

HELLE

Achievementene jeg har nå, er å sortere alle bøkene feil. Ingen hyller skal være riktige. Så den jobber jeg med nå, for jeg har fullført spillet én gang. Så der er det flere og som jeg vurderer at jeg kanskje må ta en lydbok eller noe, og gå og sortere bøker, og jeg er veldig fornøyd med at jeg skal ta den. Alle bøkene feil. Det er så lett, for du bare plukker opp nærmeste bøkene og slenger dem på hylla.

LASSE

Du må likevel ha et annet system?

HELLE

Bare ta nærmeste bøkene opp på hylla.

MARIUS

Hva hvis det du plukker opp etter hverandre er i rekkefølgen?

HELLE

Det er ingen rader, og bøkene ligger så hult til bøker, så ingen hyller blir riktige. Det er alltid masse forskjellige bøker, og de skal stå etter et system i hvilke hyller de skal stå i, hvilken etasje, for det er to etasjer. Men der er det også én achievement som jeg må nok ... Må nok gjøre den, men den tror jeg blir litt sånn ... uff. For det er når du plasserer bøker riktig, så får du sånne perks, så du kan bruke magi for å gjøre ting enklere. En achievement er å fullføre spillet 100 % uten å bruke noe magi. Så da må du faktisk gå og plukke opp bøker, lese på dem, og se på kartet. Hvilken hylle skal de stå på?

LASSE

Så, hverdagssimulator, med andre ord.

HELLE

Ja. Hva på biblioteket pleier helst ikke å være så rotete.

GRIM

Står ikke alle bøkene på 235 (*åndelige vesner*) eller noe sånt da?

LASSE

133 (*parapsykologi*) tenker du? Ja.

MARIUS

839 (*germanske språk*), ja.

GRIM

Det var vitser kun for dere med innsikt i Dewey sitt desimalsystem.

MARIUS

Liker du metadata, bli bibliotekar. Nei da.

HELLE

Så det er det jeg holder på med nå, når jeg skal bare sitte og chille. Har dere noen sånne achievements?

MARIUS

Eh ... ja. Jeg hadde en, men så glemte jeg hva jeg skulle si. Baldur's Gate achievements er jo alltid gøy. Sånn, spill fele, så får du penger, og så får du achievement fordi du har spilt bra. Der er det tillatt å gi de penger. Det har vi jobbet på sammen.

Vi spilte en play-through med Helle og Helene og Lene. Og det fikk vi vel til, jeg tror. Så skal du tjene såpass mye penger av de du blir kastet penger på av, til å få achievement.

LASSE

Så dere spilte en bardetrupp, rett og slett?

HELLE

Ja, alle var bards med forskjellige instrumenter. Det var veldig gøy.

MARIUS

Og så var det egentlige målet å komme fram til butikkene så vi kunne kjøpe riktig spicy undertøy. Eller liksom ... kostymer. Altså, det viktigste.

LASSE

Stage presence, rett og slett.

Baldur's Gate har jeg ikke sett gjennom achievementsene, for dette er ikke så viktig for meg. Er det sånn at det er masse achievements for forskjellige endings, forskjellige måter å spille det på?

MARIUS

Ja.

LASSE

Det som er positivt der, er at det oppfordrer til masse gjennomspilling. Men det viser òg, som en progresjon, hvilke gjennomspillinger du har gjort. Det er jo en interessant ting for andre spillere, som sniker inn på kontoen: "Denne spilleren har vært slem med kattene." Unfriend, block.

HELLE

Ja, for det er et sånt spill jeg aldri kommer til å få 100 % på, men det er mange achievements som er sånn: "Å, den skal jeg få." Så å være sånn sånn, trenger ikke ta alle, men vil ha så mange som mulig som er realistiske.

MARIUS

Ja. Jeg vet Helene, som vi har spilt med, har vel fått 100 %. Det har hun. Ja. Den siste hun mangla, var honor mode, som er den vanskeligste gradene du kan gjennomføre spillet. Altså, jeg gjorde alt annet tror jeg. Ganske sånn ... Én ting om gangen, bare sånn ... "Skal bare ha denne" og sånn.

HELLE

Ja. For den ene er sånn: Slå fem personer mens du er full, ta en long rest med kun alkohol ...

LASSE

Det er jo litt gøy, for det er en viktig del av opplevelsen, tenker jeg.

HELLE

Ja. Og da må man jo gjøre det.

MARIUS

Ja. Og de gir ut statistikk i patcher og sånn innimellom. Sånn, "så mange romancer bjørnen", "så mange ble full og slo folk" ... "så mange ...", altså ...

Ja. Ja, sant det.

LASSE

For den type statistikk er jo kjempegøy. Det var Walking Dead som begynte med det, hvor mange som har gjort denne type valg.

GRIM

Så mange av spillerne online har valgt å redde denne personen versus denne personen.

LASSE

Og det syns jeg er veldig gøy. Jeg spilte jo ferdig Dispatch nå for et par uker siden. Etter hver episode du har spilt, så får du vite hvem som har gjort disse forskjellige valgene i løpet av den episoden. Og det syns jeg er veldig spennende, hva jeg har gjort kontra hva andre vanligvis gjør.

HELLE

Også med steam på prestasjonene, du kan se på globale, og så ser du hvor mange prosent av de som har spilt spillet, har fått denne her. Og så ser du noen som har sånn ... Den her har liksom 70 %. Og så har du noen som har sånn ... 0,5 %.

LASSE

Ja, for jeg sier jeg ikke bryr meg om achievements, men det er litt gøy å ha noen litt sjeldne, ingen andre har gjort dette. Men da er det ikke formålet å skaffe achievements. Da er det mer, folk har ikke gjort dette her, nei.

HELLE

Så gøy. En ting jeg har et hat-elsk-forhold til, er sånne skjulte prestasjoner. Du låser dem opp når du får dem, men før du får dem, så vet du ikke. Og da vet du ikke hva du skal gjøre for å få dem.

LASSE

Men det tenker jeg òg egentlig bare for, så det er jo for å stoppe spoilers.

HELLE

Ja, det er veldig gøy når du får dem.

LASSE

Hvis du ser en achievement før du har begynt spillet, sånn "discover the secret weapon behind the waterfall." Jeg lurte på hvor jeg skal lete.

GRIM

Jeg husker da jeg jobbet på GameStop way back in the day, når GTA4 kom ut ... å var det noen av de som var i butikken, som sa at ... "Jeg gjorde det og det valget i storyen fordi at de hadde vært inne og sjekket hvor mange achievements som er igjen." Og da er det bare sånn ... "Ok, men det betyr jo at jeg er nødt til å drepe henne." "Da åpner det seg opp et nytt mission, og da kan jeg gjøre det." Jeg mener jeg husker at han òg gjentok meg å si at det var det han trodde skulle skje, men det var ikke det som skjedde. Men achievements kan påvirke hva du gjør i spill før man har spilt ting ferdig og sånne ting.

LASSE

Hvis du vet hva du skal gå etter, absolutt. Hvis du har et inntrykk av at du vet hva du skal gå etter.

MARIUS

Ja. Jeg prøver på en gøy achievement som jeg kom på, som jeg skal si til deg, fra "Helldivers 2". For Helldivers 2 er satire, og du gjør mye teit. Der du skal ha en jetpack på ryggen, og så skal du slå deg selv inn i en vegg. It's very fun. Det er bare sånn ...

LASSE

Tøysete.

MARIUS

Ja. Nei, noen ganger må man bruke litt tid på det, så det er bare sånn: Nei, traff ikke veggen.

LASSE

Det er litt morsomt med achievement, du skal hoppe fra 40 meter uten å dø. Vanligvis så vil karakteren gå splatt på bakken, men så vil det være situasjoner der det kan gå hvis du gjør det på rett måte. Hvordan gjør man det på rett måte? Det er jo litt gøy.

MARIUS

Det er også en achievement der du skal drepe en av monstrene eller aliensene med en supply pod, så skal den treffe monsteret ved å drepe den.

HELLE

Enten flaks eller mye jobbing.

MARIUS

Ja, du må liksom time når den løper mot deg, og så må den treffe oppå.

LASSE

Bare bruke nok supplies på det, så går det helt greit. Bare å teppebombe området med supply-pods.

MARIUS

Det er heldigvis en timer på disse supply pods-ene, så må liksom vente. Og så er det sykt tilfredsstillende når man får det til.

GRIM

Jeg prøvde også 100 % Vampire Survivors tidligere i år, faktisk. Men jeg gjorde det uten å se på achievement-listen. For i Vampire Survivors har du en sånn egen achievement-list in game. Så jeg fulgte alle de der og brukte litt guider for å klare å gjøre noen av de tingene. Men så var det en av de som jeg tolket som en sånn der prestige mode-sak. "Dare to type in this hidden password in" i ett eller annet. Jeg venter med den, for hvis den nullstiller alt jeg har gjort fram til nå, så gidder jeg ikke å gjøre dette på nytt igjen. Så jeg kan gjøre den til sist, for da er jeg prestige one, tenkte jeg. Og så kan jeg slutte å spille.

Men det som skjedde, var at den unlocket unlocket en dark mode. Og så fikk jeg bare dobbelt så mange achievements in game. Så bare sånn ... Å ja, OK. Så nå istedenfor at jeg kanskje kunne gjort mange av disse samlet, så må jeg gjøre de på nytt igjen. Og da slutter jeg jo å spille spillet.

Så en del sånne achievements kan være interessante å prøve å følge. Men jeg liker det bedre når det er i spillet og spillet oppfordrer jeg til det, istedenfor at det er liksom utviklerne som har puttet det på utenom spillet.

LASSE

For rogue-lites bruker jo achievements veldig mye som en del av progresjonen. Det forteller jeg når du har fått dette progresjonselementet, og så får du en achievement. Men så er jo det òg et gameplay-element som du vil møte i spillet. Med Vampire Survivors er det sånn at nå har du fått denne achievementen, så du kan bruke denne karakteren, eller du kan booste disse statsene. Det er veldig knyttet til videre gameplay. Det er ikke bare noe du oppdager for å se det, og så er opplevelsen ferdig.

GRIM

Nei, og det å kunne unlocke karakterer i dansk liv og spill er òg litt moro. Selv om jeg i hovedsak fokuserte på én karakter, kan du få disse eggene og putte dem på én karakter. Nå vil jeg ikke begynne på nytt med en ny karakter. Så, I guess this is my character.

MARIUS

Guess I'm stuck with you.

LASSE

Men det er ett spill der jeg har 38 av 39 achievements som jeg er rimelig sikker på at jeg aldri kommer til å 100 %. Og det er Guilty Gear Strive.

Alle achievements jeg har der, har jeg fått fordi jeg har spilt spillet. Men dette er jo et slåssespill, og der skal man spille mot andre spillere. Den siste achievementen er at jeg skal vinne mot den sterkeste arcade-mode singleplayer-bossen. Jeg spiller jo ikke arcade-mode-singleplayer. Hvorfor vil jeg spille mot en boss som jukser? Dette er ikke interessant for meg. Så det får være 38 av 39 achievements til den dagen jeg dør. Det er ikke et problem for meg.

Har dere noen spill der? Ville dere kunnet la dette stå? Ville dere mangle én achievement som egentlig ikke er vanskelig? Ville dere gjort det?

HELLE

Hvis det hadde vært lett å gjøre, eller bare sagt "jeg hadde gjort det".

LASSE

Jeg tenker hvis jeg hadde satt meg ned i en halvtime, så hadde jeg gjort det.

HELLE

Absolutt, bare for å få den. For hvorfor ikke?

MARIUS

Ja. Det er litt sånn scratch that itch. Du må tikke av den siste tingen.

HELLE

Hvis du har klart så mange achievements, så er det tydeligvis et spill man liker.

LASSE

Men jeg spiller jo ikke singleplayer. Dette er en singleplayer-achievement.

HELLE

Da må du bare gjøre det, da.

MARIUS

Man får en annen til å gjøre det for deg på din country.

LASSE

Inviterer noen på besøk, "har du lyst til å spille singleplayer?" Men da ville ikke det vært min achievement.

HELLE

Nei, det hadde ikke teltes.

MARIUS

Bare bytte, liksom. Still deg med en gang det skjer.

LASSE

Jeg kan trykke den siste knappen.

MARIUS

Killing blow, liksom.

LASSE

Ellers er det kun ett spill jeg har fått 100 % på, og det var ikke med vilje. Bare fordi jeg spilte spillet der igjen, og det er Vermintide 2. For der har jeg bare spilt det så mye, med så variert register av karakterer, at jeg bare har fått alle achievements til alle. Kanskje fordi spillet hadde lette achievements. Achievements knyttet til vanlig gameplay. At du ikke trenger å gjøre altfor rare ting.

MARIUS

Ja. Det er litt det. Det er ... Jeg har kompiser av meg som blir irritert på meg fordi jeg ikke fullfører spill.

LASSE

Du har ikke fullført? Er det en greie? Tror folk at spillet ikke er fullført før de har 100 %?

MARIUS

Ja. Det er litt på at hvis du ikke har spilt gjennom hele storyen og gjort alle tingene, så blir det sånn: OK, men ... må jeg spille gjennom alle spillene jeg har ... Jeg skjønner at jeg ikke har gjort nok av spillene mine ferdig. Jeg tror det er det de syns jeg ... At jeg begynner på nye spill og ikke gjør alle. Men enten så mister jeg interessen, eller så begynner jeg på et nytt spill, eller så kommer det noe nytt og shiny, liksom. Så jeg blir litt sånn ... Hvorfor må jeg fullføre hvis jeg ikke har tid til det, eller motivasjon, eller mister interessen, liksom.

GRIM

Jeg var en student innom biblioteket for noen uker siden, og så sa jeg til studentene at den boken jeg anbefalte, så sa jeg: "Ja, 20 sider inn, så vet du om du liker boken eller ikke." Og så sa de: "Men kan du ikke gi meg etter 20 sider, jeg må jo lese den ferdig."

LASSE

Noen har den mentaliteten.

GRIM

Men jeg er helt enig, og så sa jeg det til min kollega. Når de var borte og lånte boken, så sa de: Nei, du trenger ikke 20 sider engang. Man vet om man liker det eller ikke. Selvfølgelig, noen ting kan man lære seg å like etter en time, to timer osv. Men i hvert fall når det er noe som det finnes så mye av som spill, og som er like tilgjengelig som spill, så er det veldig ofte sånn at ... Man kan

sikkert finne noe som man liker bedre enn det man holder på å spille akkurat nå. Hvis man ikke allerede har kommet inn i det etter en time eller to.

MARIUS

Det er litt sånn hvis man ikke får den achievementen man prøver på, og så bruker man døds mange timer på det, spesielt hvis det er en boss eller noe sykt vanskelig, og så bare dør motivasjonen litt. Da er det litt sånn: Ok, det går greit. Så jeg trenger ikke ... Kan plukke opp et nytt spill eller gjøre noe annet. Men jeg skjønner at folk, hvis du er litt sånn perfektjonist, og du må ha den der siste greia, så skjønner jeg det, men ... Jeg gikk litt opp på noen ting som jeg bare sånn ... det går ikke, og kompiser blir sure på meg. Jeg bare sånn ... hvorfor er du sur for at jeg ikke klarte den bossen? Det har ikke noe med deg å gjøre? De bare sånn ... ja, men da er det så lett. Jeg bare ... nei. Det er ikke lett.

HELLE

Nei. Jeg har en hjemme som er veldig glad i å finne spill som han har spilt før, og så har det kommet nye achievements. Inn å spille, kun for å ta achievementsene. Han bryr seg ikke om hva jeg gjør. Det er bare hans achievements, han har jo det gøy med det. Ja, det er veldig achievement hunter. At det bestemmer hvilket spill han skal spille.

LASSE

Det er jo det viktigste, de som ønsker den type ting kan få den type opplevelse uten at det går utover meg. Nå er det ikke store Xbox-ikoner som dekker halvskjermen og lager en stor plagende lyd, som det var for 15 år siden. Nå er det litt mer muted enn det var da. Så nå kommer det ikke så stort på bekostning av meg at det eksisterer achievements. Selv om det for meg sjøl ikke er viktig, så er det åpenbart noen som syns dette er kjempekult.

MARIUS

Det er bra til minst for dem. Jeg tror det er en kul, ekstra ting. Jeg tror det er gøy for de som lager spillene og finner på kule navn. Her er en hemmelig ting, eller her er en ting hvis du trykker på sekvensen.

LASSE

En ting er at de bruker det til å guide hva gøy du kan gjøre utenfor. Som du nevnte tidligere, Marius. Men noen bruker det som tutorials. Gjør en eller annen type ting, og så får du achievements. Det er òg en grei måte å lære spilleren.

HELLE

Ja, men jeg så, jeg titta litt gjennom spillene mine nå. Noen av de spillene har jo sånn 100 achievements for hver eneste ting. Det blir litt mye for meg.

LASSE

Da går det inflasjon i det.

HELLE

Du kan ha noen ting, men det er sånne morsomme småting. Det er det som er gøy. Som gjør at du bare ikke spiller spillet rett fram. Det er det jeg liker.

LASSE

Ja, for da er vi igjen tilbake til Final Fantasy. Det som jeg misliker med achievements, er ... Det er så mundane. Som sagt: Du har spilt en time, gratulerer. Du har tatt den første bossen, gratulerer. Dette er ting du får uansett når du spiller spillet. Du ville uansett spillet spilt, spille spilt sånn. Så egentlig ... Ja, det viser progresjonen, men det òg er alt.

MARIUS

Det er litt kjedelig. "Du drepte denne bossen, du gjorde det ferdig, dette kapittelet" ... "Du ... åpnet døren som alle åpner", det har ikke noe å si, liksom. Men ... ja, jeg vet ikke hvorfor de har putta så mange av sånne achievements.

LASSE

Det er vel kanskje òg et mål at dere i dette spillet skal ha så og så mange achievements, sånn at de som er på konsoll får så og så mye XP for neste level på sin metaprofil eller noe sånt.

MARIUS

Ja da. Du får sånn platinum-trofé eller noe.

LASSE

Som gir deg et smilefjes i margin og gud vet hva mer.

GRIM

Ja da. Jeg tror kanskje jeg har en idé til videre utforsking av temaet, er jo gjerne dette med ... speedrunning og den slags. Og liksom å få en verdensrekord i å speedrunne spill, eller ... For når du snakket om dette med å ha venner som er sur for at du ikke har klart å ta en boss, men det er jo så enkelt, osv. ... Da tenker jeg på Trackmania og den derre mentaliteten som de toppspillerne har der med at ... "Å, faen, denne rundetiden var så trash." "Er jo å ha fire tusendeler bak verdensrekorden." Og da sier man: "Ok, hei." Vi snakker liksom om til sinnssykt forskjellige opplevelser. Sant? Og det ... På en måte så er jo da disse achievementene ... Er jo en ... Kan jo òg brukes som en måte for utviklere å belønne spillere som har gjort noe som er, i utviklerne sine øyne, som godt nok. Ok, du er kanskje ikke verdens raskeste på denne bilbanen. Men du har kjørt godt nok til å få en gullmedalje. Achievements er ikke så ille, nei.

LASSE

Det gjør ikke noe negativt med livet mitt. Jeg kan ignorere dem.

MARIUS

Før i tiden så var det bare negativt, og noen ...

LASSE

Det eneste som er negativt med achievements, er jo at det kommer utviklingskostnad med dette. Det er jo noen som må designe dette her. Nå tror jeg ikke achievements tar den største delen av utviklingsbudsjettet, og jeg tror studioer som driver på med det, ikke vil ha et stort problem med det. Men hvis de 0,1 % av utviklingen blir brukt på gameplay, eller historie, eller musikk,...

GRIM

Eller bugfixing...

LASSE

... eller quality assurance, så ville jo det blitt et bedre spill mer enn achievements, tenker jeg. Men det er kun hvis man tenker at det er et begrenset budsjett, og jeg tror egentlig ikke man skal skyldes på achievements der.

HELLE

Og så er det ikke alle spill som har achievements.

LASSE

Mange får det jo òg seinere, når de egentlig er ferdig med selve utviklingen. Early access-spill kommer jo uten achievements.

HELLE

Jeg så da at et spill jeg har spilt ganske lenge, plutselig var det achievements der, så jeg har null, så jeg har ikke spilt det siden achievementsene kom.

LASSE

Et spill jeg har spilt mye, som har masse achievements, der jeg har én eller to, er Mount & Blade 2: Bannerlord, fordi alle achievementsene får man hvis man spiller story mode, jeg spiller bare sandbox. Så jeg vil aldri få achievements i det spillet heller. Det er ikke et problem.

MARIUS

Nei, men da tror jeg vi er godt nærme oss tiden på visa for dette temaet for nå. Begynner å nærme oss tiden.

HELLE

Jeg vil hjem og skaffe achievements. Må dessverre på jobb etter dette øg, men ...

LASSE

Achievements for bankkontoen, det er vel noe, det øg. Jeg får mye popups der, iallfall.

MARIUS

Stått i skranker så mange timer. Hjulpet folk med printer tusen ganger. Tikk, tikk. Nei da.

Men ja, tusen takk for deres innspill, og dette har vært ludofilene. Hvis dere vil snakke om ulike temaer at vi skal snakke om, eller komme innom som gjest, så ta kontakt med oss på [Bergenbiblioteket.no](https://bergenbiblioteket.no), og send inn et kontaktskjema. Ja. Vi har podkaster ganske ofte, så sjekk etter dem på dine strømmestasjoner.

Tusen takk for nå.

ALLE

Ha det bra.