

Ekstra spilfunktioner til Pay to win-rundbold (Lærervejledning)



BOOSTER

Boosters kan optræde som specielle genstande eller fordele. Spillerne kan bruge dem til at overvinde udfordringer, forbedre deres præstation eller ændre visse gameplay-elementer til deres fordel i en begrænset periode. Formålet med boosters er fx at øge engagementet, tilbyde strategiske valgmuligheder, give mulighed for at overvinde udfordrende forhindrede og incentivere in-game køb af netop boosters.



JOKER

Udvælg en spillemekanisme, som du vil indlejre i rundboldspillet. Du udfylder blot de røde kort.



EVENT

En tidsbegrænset spilbegivenhed, der tilbyder unikke udfordringer, spillemekanikker og/eller belønninger, der adskiller sig fra den regelmæssige spiloplevelse. Formålet med events er at øge engagementet i spillet gennem skiftet i spiloplevelsen og 'det særlige' og derigennem motivation for at spille lidt mere og længere.



PERSONALISERING

Personalisering er en bred betegnelse for at spillet er adaptivt og fx tilpasses til brugerens formåen, incitament, ideelle udfordringsniveau etc. Personalisering kan medføre at to spillere oplever helt forskellige sværhedsgrader, priser og belønninger i "samme" spil. Formålet kan på en og samme tid være at give en bedre spiloplevelse og samtidig incentivere in-game køb og at spilleren spiller mere og længere. I rundboldspillet kan du gøre personaliseringen synlig for alle ved at ændre på spillets regler og formål for enkelte spillere.

Ekstra spilfunktioner til Pay to win-rundbold (Lærervejledning)



Personalisering og adaptiv sværhedsgrad: Mange antager, at de spiller det samme spil, men i mange tilfælde gør de ikke. Mobil-spillene er designet til at tilpasse sig spilleren, så du spiller længere tid og/eller bruger flere penge i spillet. Det er en hårfin balance, for hvornår er det kynisk spekulation og hvornår skaber det blot en bedre spilloplevelse?

Fake randomness: Fx forestiller de fleste sig at level 97 i Candy Crush er nogenlunde lige svært for både Peter og Elinor. Men nu er det sådan, at Peter lettere lader sig frustrere og opgiver spillet. Det har algoritmen opfanget og derfor er Peter allerede heldig med "sliknedfaldet" i tredje forsøg og kommer videre til Level 98, mens den bedre spiller, Elinor, som ikke så let lader sig frustrere, først gennemfører i femte forsøg.

Og så er der selvfølgelig også **FOMO-fænomener** som **Events, Boosters, Streaks** og alle de andre spilfunktioner, som byder sig til og skaber incitament til at blive ved med at spille.

Alle disse spilfunktioner og de underliggende spilmekanikker, kan gennem rundboldspillet gøres til genstand for dialog, så de unge mennesker bedre kan orientere sig i hvad spilmekanikkerne gør ved dem selv, spilloplevelsen og hvordan de påvirker måden, hvorpå vi oplever verden uden for spillet.



EVENT

Venstrehåndsvanvid

Alle inde- og udespillere er begrænset til at bruge venstre hånd. Bruges højre hånd tildes modstanderholdet 1 sejrpoint.

Eventet indtræffer på et forudbestemt tidspunkt i spillet. Eventet løber over 10 minutter.



EVENT

Den gyldne bold

Den gyldne bold er gemt i en omkreds af 100 meter fra banen. Hver hold må have en spiller ude at lede af gangen.

Findes bolden kan eventet aktiveres af "finde"-holdet. Når den gyldne bold bringes i spil, tæller hvert point dobbelt.

Eventet kan først indtræde, når bolden er fundet. Eventet løber over 5 minutter.



EVENT

Makkerrundbold

Både inde- og udespillere skal finde en makker. De bindes sammen ved anklen. De tæller nu som 1 spiller.

Eventet indtræffer på et forudbestemt tidspunkt i spillet. Eventet løber over 8 minutter.



EVENT

Tagfat

Indeholdet er fangere. Udeholdet skal fanges. Hvis alle fanges får indeholdet 10 point. Hvis der er overlevende får udeholdet 10 point.

Eventet indtræffer på et forudbestemt tidspunkt i spillet. Eventet løber over 3 minutter.



BOOSTER

Spark eller kast

Dine hænder og fødder tæller nu som bat. Du må kaste eller sparke til bolden i stedet for at slå med bat.

Effekten gælder runden ud.



INDE

BOOSTER

Golden bat

Dit bat er blevet velsignet af rundboldguderne. Når du slår med battet tæller alle de point holdet får dobbelt.

Effekten gælder runden ud.



INDE

BOOSTER

Fem skridt frem

Du må tage fem skridt ud på banen. Og skyde derfra.

Effekten gælder runden ud.



INDE

BOOSTER

Stjernespiller

Iklæd dig stjernespillerblusen (overtrækstrøje). En omgang giver dig nu 3 point. Hvis du dør får holdet en straf på -3 point.

Effekten gælder runden ud.



INDE

BOOSTER

Store hænder

Du har ekstra store hænder til at gribe bolden (fx et net eller en baseballhandske)

Effekten gælder runden ud.



UDE

BOOSTER

Fanger

Du må udpege en modspiller, som du må fange, når spilleren løber mellem keglene. Hvis du fanger spilleren er han/hun død.

Effekten gælder runden ud.
Du mister effekten, hvis du holder grisevagt.



UDE

BOOSTER

Ekstra stopper

Hvis du får bolden i hænderne, så må du råbe STOP, som om du var opgiveren.

Du kan råbe 'stop' 1 gang.



UDE

BOOSTER

Krop på bold

Hvis du blot rør bolden, når den er i luften, så tæller det for en grebet bold.

Effekten gælder runden ud.



UDE

PERSONALISERING

Slap af-mode

Spilleren må gå videre til præcis næste kegle hver gang bolden blive ramt af batteren. Spilleren kan ikke dø undervejs.

Effekten gælder så længe det motiverer spilleren til at spille mere rundbold.



INDE

PERSONALISERING

Vovemod

Hvis personen er den eneste der løber på et skud og når til keglen, så giver det 1 point.

Effekten gælder så længe det motiverer spilleren til at spille mere rundbold.



INDE

PERSONALISERING

Hardcore-mode

Indsæt en ekstra kegle, som den enkelte spiller også skal besøge på turen rundt om banen.

Effekten gælder så længe det motiverer spilleren til at spille mere rundbold.



INDE

PERSONALISERING

Easy Peacy

Spilleren skal kun nå til tredje kegle for at være i mål.

Effekten gælder så længe det motiverer spilleren til at spille mere rundbold.



INDE

PERSONALISERING

Holdspilleren

Spilleren lykkes med at engagere sine medspillere, fx ved at anvise dem en god plads, rose eller spille bolden videre gennem hele runden. Hvis det lykkes gives 1 sejrpoint i slutningen af runden.

Effekten gælder så længe det motiverer spilleren til at spille mere rundbold.



UDE

PERSONALISERING

Social-mode

To spillere belønnes for at stå ved siden af hinanden på banen. Lykkes de med at holde sammen modtager holdet 1 sejrpoint ved slutningen af runden.

Effekten gælder så længe det motiverer spilleren til at spille mere rundbold.



UDE

PERSONALISERING

Jeg rørte ikke bolden

Hvis spilleren undgår at røre bolden gennem hele runden, så modtager holdet 1 sejrpoint.

Effekten gælder så længe det motiverer spilleren til at spille mere rundbold.



UDE

PERSONALISERING

Grebet i luften

Hvis spilleren lykkes med at gribe bolden, mens personen kaster sig, så giver det 1 sejrpoint.

Effekten gælder så længe det motiverer spilleren til at spille mere rundbold.



UDE



BOOSTER



EVENT



PERSONALISERING



