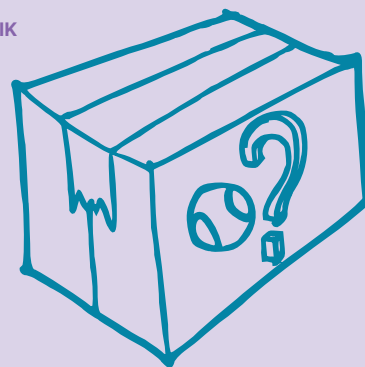




# Pay to win-rundbold

Gør mobilspillenes spilfunktioner og spilmekanikker til et fælles og synligt anliggende, når klassen spiller Pay to win-rundbold sammen. Og åbne for den vigtige dialog om mobilspillenes spildesign og hvad de gør ved os?



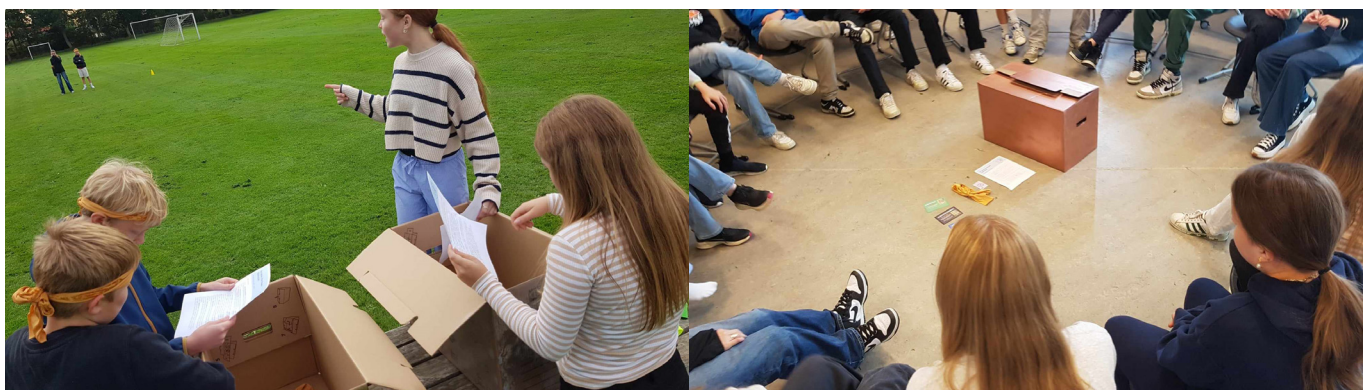
## FORBEREDELSE

**RUNDBOLD SOM GAMING:** Fra og med Fifa 09 blev det almindeligt, at designe spil med *in-game-purchases* og spilfunktioner, som skulle holde på spillerne længere og trække flere penge ud af brugeren. *Pay to win-rundbold* er skabt til at efterligne disse spilfunktioner ved at indlejre typiske spilmekanikker i rundboldspillet, så eleverne kan have en fælles oplevelse af hvad det gør ved spiloplevelsen. Den fælles erfaring danner udgangspunkt for den vigtige samtale om hvad disse spilmekanikker gør ved os. Din opgave er til at skabe en mobilspilsagtig oplevelse, hvor selve spiloplevelsen motiverer til at spille mere og tilskynder til at bruge penge.

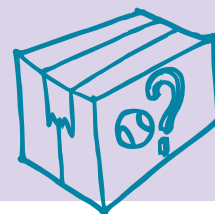
**HJÆLPER:** Spillet kan hurtigt blive meget komplekst, særligt for dig, som skal holde styr på de mange ekstra spilfunktioner. Udvalg evt. en elev, som kan stå for at hjælpe med at organisere spillet og/eller tælle point (brug en blok) og/eller medtag færre spilfunktioner.

### PAY TO WIN-RUNDBOLD INDEHOLDER:

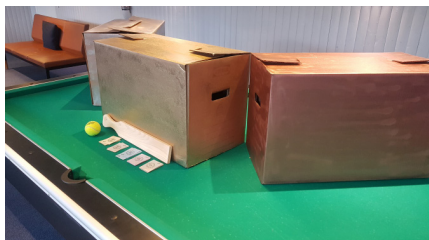
- (1) Ideer til indhold af lootboxes
- (2) Rundboldvaluta
- (3) In-game-purchases
- (4) Ekstra spilfunktioner



# Pay to win-rundbold



## Det skal I bruge:



### 1) LOOTBOXES:

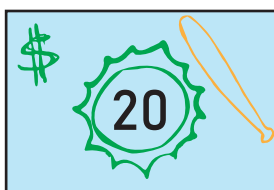
Indholdet (jf. **Stimulus 1**) udgør holdenes primære rundboldudstyr gennem hele kampen. Du har forberedt kasserne på forhånd og lagt forskelligt udstyr, skins (fx bandanas) og ekstra boosters eller andet gejl i kasserne. Kasserne er købt i IKEA og spraymaling i Biltema.

#### Indhold i kasserne:

**Bronze:** 1 almindelig bold og 2 middelmådige bat.

**Silver:** 2 bat og 1 god tennisbold samt ekstra boosters.

**Gold:** 2 gode bat og 1 god tennisbold. Fælles hold t-shirts eller bandanas. Mange ekstra boosters.



### 2) RUNDBOLD-VALUTA (*print fil nr. 2*):

Det giver ekstra kolorit til spilloplevelsen, at pengene er fysiske og bytter hænder.

Filen er sat op til at lave et dobbeltsidet print.

### In-Game-Purchases Indeholdet



Hvad skulle det være?

#### Køb indehold:

- **10 coins - Bytte, bytte i køen:** Indeholdet må bytte rundt på deres pladser i køen 1 gang i løbet af runden.
- **10 Coins - Bytte, bytte på banen:** Udvalg en spiller. Spilleren kan bytte plads med en medspiller ved en anden kegle. Kan bruges 1 gang i runden.
- **10 coins - 1 point, tak:** Køb 1 sejrpoint.
- **15 coins - Kom hjem:** Holdet må hente 1 spiller hjem fra banen uden at miste et liv.
- **15 coins - Kast eller spark:** En udvalgt spiller må kaste eller sparke til

### 3) IN-GAME-PURCHASES (*print fil nr. 3*):

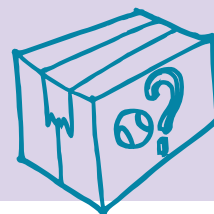
Mellem hver runde kan holdene bruge deres resterende penge til at købe sig til fordele i spillet. Lav evt. en skifteordning, så 2 spillere fra hvert hold kan træffe beslutningen. Sæt et max på antallet af køb mellem hver runde, så spillet ikke bliver for komplekst.

### 4) EKSTRA SPILFUNKTIONER (*print fil nr. 4*):

De er dit redskab til at gøre oplevelsen mere medrivende og tillukkende. Ved at efterligne mange af de mest anvendte spilfunktioner kommer rundboldsspillet til at afspejle mobilspilsverden endnu bedre.



# Pay to win-rundbold



## I KLASSEN

**1 VALG AF LOOTBOX:** Del klassen i to hold. Det ene hold får en startsum på 600 coins og det andet hold 400 coins (repræsenterer det virkelig liv, hvor nogle har flere penge end andre).

Giv nu holdene mulighed for at købe en **Bronze** (100 coins), **Silver** (200 coins) eller **Gold**-lootbox (300 coins). Giv samtidig holdene *In-Game-Purchase*-mulighederne, så de ved hvordan de kan bruge de resterende penge undervejs i spillet.

Stilladser evt. samtalen på følgende vis:

**1)** Tre repræsentanter fra holdet argumenterer for hver sin Lootbox.

**2)** Spillerne stemmer på demokratisk vis om valg af Lootbox.

Hvis holdene vil have den samme kasse, så går den blot på auktion. Det hold som byder lavest, må efterfølgende vælge en anden Lootbox.

**3)** Sikrer dig at alle på holdet har taget stilling til *In-Game-purchase* mulighederne og allerede vurderet hvilke der kunne være gode/mindre gode at købe. Holdrepræsentanter kan købe mellem runderne, når spillet er i gang.

**4)** Holdene medbringer deres kasse og I finder et egnet sted til at spille.



*Hvilken Lootbox vil holdet købe?*

## I SPILLET

**2 SPIL RUNDBOLD:** I kan enten spille tre runder eller du kan gøre det til dit mål, at holde spillet kørende i så lang tid som muligt. I ånden fra mobilspilverden. Mellem hver runde kan holdene lave *In-game-Purchases*.

Udvælg evt. 2 repræsentanter fra hvert hold og lad beslutningstagningen gå på skift mellem runderne, så der ikke er for mange kokke. Du kan også have et loft på antallet af køb per runde, så spillet ikke forvirres af for mange særregler.



*Hvordan kommer jeres resterende coins holdet bedst til gavn?*

Når holdet har foretaget deres køb, så begynder næste runde af spillet.

## I KLASSEN

**3 DEN FILOSOFISKE DIALOG:** Samle eleverne i klassen og sæt jer i hestekoformationen. Du kan indlede samtalen med forskellige ankerspørgsmål. Det må indpasses med oplevelsen af spillet, men hold det konkret og brug erfaringerne fra spillet til at sætte dialogen i gang.

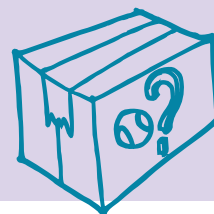


*(1) Er Pay to win-rundbold et bedre spil end rundbold?*

*(2) Burde vi indrette skolehverdagen med spilmekanikker? (Hvilke? Hvorfor/hvorfor ikke?)*

*(3) Skal vi lave skolen om til et spil?*

# Pay to win-rundbold



## INDLEJREDE SPØRGSMÅL

- Hvordan ændrer pay to win-mekanikker og lootboxes på rundboldspillet?
- Hvordan afgør man hvordan rundbold-valutaen bruges bedst?
- Hvad er det ved mekanismerne, som gør spillet sjovere/kedeligere, mere/mindre fair, mere/mindre involverende, mere/mindre afhængighedsskabende... ?
- Er det okay at holdene ikke har samme udgangspunkt? (Hvordan kan man udligne/ikke-udligne udgangspunktet?)
- Er det okay at det giver en fordel at have flere penge? (Er det fx mere eller mindre rimeligt end at drenge generelt er stærkere end piger?)
- Hvad betyder det for spiloplevelsen, at penge, gambling, held... er involveret?
- Kan man allerede købe sig fordele i skolen? (Hvad ville det betyde for skoledagen, hvis pay to win og lootboxes var en integreret del af skolen?)
- Hvis man faktisk kunne bruge penge på at købe fordele i skolen, hvad ville det så betyde for skolelivet?
- Hvad er forskellen på normal undervisning og gaming?
- Skal undervisningen være mere eller mindre som et spil?

## FILOSOFISKE BEGREBER

- |                          |                    |                                    |
|--------------------------|--------------------|------------------------------------|
| • Strategi (optimering)  | • Fordeling        | • Lighed/ulighed                   |
| • Retfærdigt/uretfærdigt | • Valuta/penge     | • Rimeligt/urimeligt               |
| • God brug/misbrug       | • Sjov/spænding    | • Gambling (fx. held/tilfældighed) |
| • Skole/spil             | • Ydre/indre værdi |                                    |

## VIDERE IDEER



### Inviter eleverne med i designprocessen af et Pay to win-?:

Udvælg en skoleaktivitet/Idrætsaktivitet eller et lidt banalt og kedeligt brætspil. Lad eleverne udvikle lootboxes, pay to win-purchases og/eller spilmekanikker, som er designet til:

- 1) At give en unik og personaliseret spiloplevelse.
- 2) At skabe motivation for at spille mere og længere.
- 3) At bruge penge til at købe sig til fordele.