

Hvor vigtige er skins for dine skills?

En øvelse udviklet af Esport Partner

Dagens formål:

Eleven skal have et indblik i betydningen af skins for selve spillet, samt indgå i diskussioner omkring den mængde fokus der går tabt i forbindelse med "inspicering" af egne skins under kampe.

Rammesætning:

Præsentation:

Skins er det virtuelle "bling bling". For mange er skins hvad guldkæder er for en pimp. Det er dog vigtigt at forstå at selvom skins har medbragt mange gode ting (økonomi, seertal, præmier, farver) til spillet, så er skins en forretning for Valve, der bruger skins til at tjene penge på.

Det betyder bla. at man kan "inspicere" sit våben/skin i selve spillet, hvilket i sig selv er en ligegyldig funktion. Skins- og funktionen til at inspicere dem er en distrahering, der fjerner fokus fra selve spillet/runden/situationen, og kan i værste fald gøre at man ikke er klar når duellen med modstanderen skal tages. Det kan medføre en tabt duel, der fører til en tabt runde, der fører til en tabt kamp.

Man kan også blive så optaget af skins, at man føler man må have dem for at lykkes i spillet og derfor bruger mange penge på skins eller måske better sine skins på nettet i håbet om at få de seje og sjældne skins.

Spørgsmål til eleverne:

- Hvad er jeres dyreste skin?
 - Hvad kunne man ellers bruge pengene på?
- Er der nogen af jer der har prøvet at bette jer til bedre skins?
 - Ved I om det er lovligt i Danmark?
- Inspicerer i jeres våben/skin når i spiller?
 - Hvor ofte?
 - I hvilke situationer?
 - Gør i det nogle gange uden at bemærke det?
- Er det nødvendigt at Kjaerbye trækker kniven frem og inspicerer den?
 - Er det en god ide at gøre det?
 - Er det ligegyldigt at han gør det?
 - Hvorfor gør han det?
- Er det nødvendigt at device trækker kniven frem og inspicerer den?
 - Hvorfor gør han det?
 - Er det en god idé at gøre det?
 - Er det ligegyldigt at han gør det?

Videoeksempel I: [Kjaerbye vs Luminosity @ Dreamhack Valencia 2018.](#)

I dette eksempel ser man kjaerbye i et 'bait setup' med mixwell i buen, der unødvendigt trækker sin kniv frem og inspicerer den. Det halve/hele sekund det tager at skifte mellem kniven og den granat/våben han ønsker at bruge, er et halvt/helt sekund han kan være uheldig i, på trods af at han ikke forventer at modstanderen pusher gennem en smoke

Videoeksempel II: [Device vs Team Liquid @ ELEAGUE Premier 2018](#)

Device skal her frem mod kort for at hjælpe sine holdkammerater mod A site. Informationen er uklar, men modstanderen har en mulighed for at befinde sig mod kort, og sågar pushe mod device. Alligevel vælger device ikke at bevæge sig frem med pistol/AWP, men med sin kniv, som han også inspicerer så sin vej.

Øvelse:

Eleverne deles ind i to lige store hold, der spiller to små kampe mod hinanden. En kamp er med skins, og en kamp er uden skins. Begge kampe optages med PlaysTV (Kan downloades [her](#))

Kampen med skins:

I kampen med skins, er det i en halvleg tilladt at kunne inspicere sit våben. I anden halvleg er det ikke. Når kampen er slut tjekker hver elev første våben-runde igennem på plays, for at undersøge hvor mange gange han/hun inspicerer sit våben i en runde.

Kampen uden skins:

Inspicering af egne våben er tilladt i hele kampen. Diskutér efterfølgende om eleven kunne mærke en forskel mellem at spille med/uden skins.

Tegn du kan se efter:

Øvelsen bør køres flere gange, og evt. føres statistikker. Disse statistikker kan indeholde hvor mange gange eleven gennemsnitlig pr. runde/kamp/halvleg inspicerer sit våben. Et faldende antal inspiceringer af eget våben/skin betragtes som et positivt tegn.

Opsamling:

Når elevernes kampe er færdige, kan eleverne gennem PlaysTV undersøge hvor mange gange han/hun inspicerer sit våben/skin. Diskutér om eleven bemærker forskellen mellem at spille med/uden skins, samt ikke at kunne inspicere sit våben i halvlegen hvor dette ikke var tilladt.

Tal igen om betydningen af skins og om deres syn på skins har ændret sig?

Tal gerne om hvor svært det er at vinde de gode skins ved betting – du kan evt. vise dem denne her film der præsenterer de største myter om metoder til at vinde stort: [Undgå at blive snydt](#)

Evaluering (for underviseren):

Evalueringsfasen bør være underviseren/trænerens egen evaluering, hvori en række af spørgsmål kan hjælpe med at optimere øvelsen til næste gang, eller til videreudvikling. Ved korrekt brug, kan den enkelte øvelse indsættes i forskellige forløb, med bestemte formål. Jeg anbefaler at man bruger følgende spørgsmål:

Var øvelsen for svær/nem for eleverne?

Var min præsentation for lang/kort?

Var eleverne nysgerrige og kreative?

Var eleverne motiverede under udøvelsen af øvelsen?