

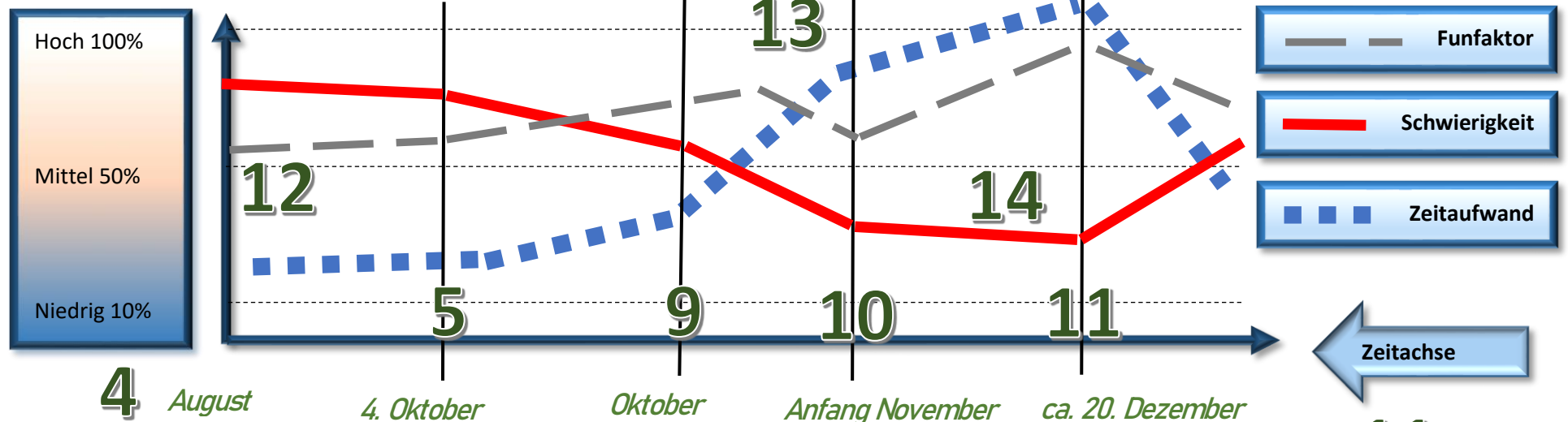
Anleitung für die Playografie, die Vorlage und das Muster

In der Muster-Playografie finden Sie die u.a. Schritte durchnummeriert wieder. Gehen Sie bei Bedarf vor dem ersten Ausfüllen die Anleitung am Musterexemplar einmal durch. Sorgen Sie für ausreichende Kopien der Vorlage!

1. Tragen Sie den Titel Ihres Spiels ein.
2. Tragen Sie das Genre ein. (Mehrfachnennungen möglich)
3. Legen Sie sich Linien in unterschiedlichen Farben oder Symbolen zurecht und notieren diese in den 3 Kästchen (Funfaktor, Schwierigkeit, Zeitaufwand).
4. Markieren Sie den Startzeitpunkt Ihrer Playografie. Dies kann der Beginn des Spiels, darf aber auch ein frei gewählter Zeitpunkt im Spielverlauf sein.
5. Markieren Sie das erste Ereignis/den 1. Meilenstein, an den Sie sich erinnern können. Dies kann ein bestimmter Tag sein, sofern Sie diesen im Gedächtnis haben. Ansonsten machen Sie einfach eine ungefähre Angabe.
6. „Geben Sie dem Baby einen Namen“. Benennen Sie das Ereignis ganz nach individueller Gegebenheit und Laune mit eigenen Worten.
7. Notieren Sie, was in dem Spiel in dieser Zeit besonders war, oder was sich zum Ereignis geändert hat. Positiv, wie Negativ.
8. Versuchen Sie nun zu ergründen, inwieweit Sie sich ab-, bis-, am Zeitpunkt des Ereignisses geändert haben. Nehmen Sie bei Bedarf die Kompetenzliste zur Unterstützung und vermeiden Sie für sich allgemeine Phrasen, wie: „spiele besser“
- 9.-11. Verfahren Sie, wie bei Punkt 5.-8. Nehmen Sie sich ausreichend Zeit. Spielen Sie Ihr Spiel schon einige Monate, oder Jahre, versuchen Sie wirklich mindestens 4 Ereignisse zu markieren und zu benennen. Sollten Sie mehr Milestones zu Ihrem Spiel haben, können Sie mehrere Kopien der Playografie dafür verwenden.
- 12.-14. Zeichnen Sie nun die Linien für den Funfaktor, die Schwierigkeit und Ihren Zeitaufwand ein. Sie können sich hier an den Hilfslinien und der Skala für „Niedrig 10%, Mittel 50%, Hoch 100%“ orientieren.

Playografie Muster

1
Game: *WOT-World of Tanks* **Playografie** *My Gaming-Life-Line* **2**
Genre: *MMO / Shooter*



4 Ereignis → **Entwicklung im Spiel** →

1	6	9	10	11
1. Level IV Tank bekommen	Erste Aufträge	Einen Zug erstellt. Bin in Clan aufgenommen	1. Level VI Tank	
Spielstärke erhöht, mehr Punkte pro Spiel	Mehr Geld, schnellere Entwicklung, mehr Tanks, verschiedene neue Strategien	Fixe Verabredungen im Spiel, Trainings, viele Tipps bekommen, viel Chat	Teamrolle bekommen, Spezialisierung auf Medium Tank, MODS installiert	
7				

Playografie Vorlage

Game:	Playografie <i>My Gaming-Life-Line</i>	Genre:
--------------	--	---------------



Ereignis	1	2	3	4
Entwicklung im Spiel				
persönliche Entwicklung				