

# Kernkompetenzanalyse AoW

## Kernkompetenz

Eine **Kernkompetenz** bezeichnet in Spielen ein besonderes *Feature*, welches das Spiel deutlich von der Konkurrenz abhebt. Man spricht hier auch von **Unique Selling Points**. Einzigartige Graphikdarstellung, Neuerungen im Equip, aber auch Onlinefeatures oder der Soundtrack usw. Hiermit werben die Entwickler und holen sich u.a. Investoren (Stakeholder) in ihr Boot.

Die Kernkompetenzen sind also hervorstechende **Spielbestandteile**, die unbedingt in das Zentrum des Interesses gestellt werden müssen. Hierzu dienen aussagekräftige *Graphiken*, die eindrucksvoll eine bestimmte **Besonderheit** des Spiels hervorheben und zugleich erklärend dienen.

## Einführung

Ein Spieler wird das Spiel nur dann spielen, wenn es **Neuerungen** oder **Einzigartigkeiten** verspricht. Ganz besondere Skills oder Waffen, bahnbrechende Menüsteuerung oder Besonderheiten der Interaktion im Spiel etc.

Da wir mit AOW ganz neue Wege gehen, besteht das Spiel fast ausschliesslich aus solchen Kernkompetenzen. Diese werden hier einzeln aufgeführt, kurz analysiert und dienen so dem 2D/3D Graphikteam zur **bildlichen Umsetzung**. Hierzu wird jede Kernkompetenz auf einige aussagekräftige Schlagwörter heruntergebrochen, um so dem Graphiker die effektive Umsetzung der Darstellung der Kernkompetenz zu ermöglichen.

## Darstellung

Um die **Featureliste** aussagekräftig und überzeugend präsentieren zu können, muß das vorzulegende Konzept mit exakt erklärenden **Skizzen, Artworks** und **Concepts** gefüllt werden. Diese Artworks finden auch im **Workflow** wieder einen Platz oder dienen später sogar im Spiel als erklärende **Graphik im Handbuch**. Sie sind also vielseitig verwendbar.

Hierfür ist der Artist zuständig. Er gibt der Kernkompetenz ein Gesicht und haucht ihr so erstes Leben ein. Entsprechende Storys werden im PT erstellt und abgearbeitet.

Beispiele:

**Mondphase:** Bild mit allen Mondphasen, aus Sicht des Charakters

**Wissenspool:** beschriftetes Schnittmengenmodell

**Offener Spielverlauf:** ein durchgestrichener Button mit der Aufschrift „Quest annehmen“ auf atemberaubendem Hintergrund der offenen Welt von Antares

Hierbei wird *kein* Anspruch auf IG Graphik erhoben. Das Bild soll die zu erläuternde Kernkompetenz erklärend widerspiegeln und so die **Einzigstellungsmerkmale** von AoW mit entsprechenden **Eyecatchern** klar umreißen, somit für den Betrachter überzeugend nachvollziehbar machen.

- ❖ **Kernkompetenz** (KK) und die
- **Spielmechanik** (SM) dahinter
- **Beispiel** (BSP) sowie Beispiele

**~~~ Viel Spass bei der Umsetzung ~~~**

*Dieses Dokument unterliegt dem Copyright und wurde unter der AOW Lizenz von Andreas Wuscher für das Antares Open World Projekt erstellt.*