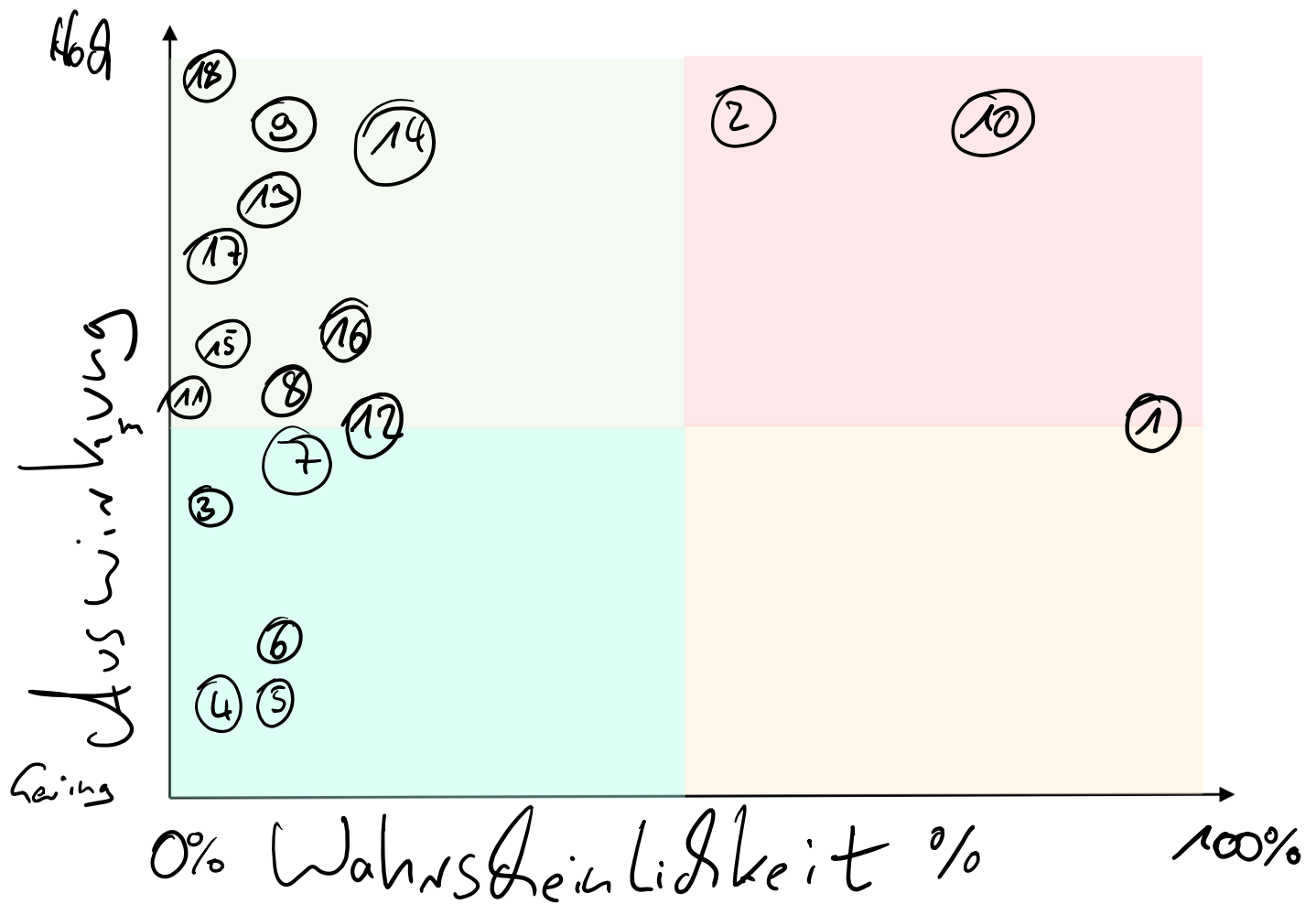


## Risikoanalyse 2 Super Mario

ID	Bezeichnung	Beschreibung	Eintritts - wahrsche inlichkeit	Ausw. auf Leistung
1	Projektumfang	Schleichende Erweiterung des Projektumfangs	95%	Mittel
2	Schätzungen	Ungenaue Schätzungen während der Sprintplanung	60%	Hoch
3	Verspätung	Das Projekt wird nicht zum vereinbarten Zeitpunkt fertig	5%	Mittel
4	Teamkonflikt	Innerhalb des Teams kommt es zu Konflikten	5%	Gering
5	Nachträgliche Tasks	Vergessene oder nachträglich eingeführte Tasks beeinflussen Termine	10%	Gering
6	Untätige Stakeholder	Stakeholder enthalten sich lange und sind mit dem Endprodukt unzufrieden	10%	Gering (*)
7	Missverständnisse	...bei Tasks/User Stories	10%	Mittel
8	Konflikt Stakeholder	Änderungswünsche von Stakeholdern führen zu Konflikten mit dem Team	10%	Mittel
9	Performance	Das Programm läuft instabil und stürzt ab	10%	Hoch
10	Krankheit	Ausfall von Teammitgliedern	80%	Hoch
11	Schlechter PO	PO geht nicht auf Feedback der Kunden ein	2%	Mittel
12	Schlechter PO	PO verliert das Ziel aus den Augen/Priorisiert falsch	20%	Mittel
13	Motivation	Team ist unmotiviert/unzufrieden	10%	Hoch
14	Testmeetings	Die (spontanen) Meetings der Tester verzögern den Fortschritt	30%	Hoch
15	Projektmanagement 1	Prozesse werden nicht eingehalten/erlernt	5%	Mittel
16	Projektmanagement 2	Fehler im Projektmanagement (Terminplanung, Scrum)	20%	Mittel
17	Projekterfolg	Unzureichende Dokumentation verhindert erfolgreichen Abschluss	5%	Hoch
18	Github	Fehlerhafte Benutzung führt zu Fortschrittsverlust	1%	Hoch

\*In der aktuellen theoretischen Projektsituation



### Gegenmaßnahmen

- 3 – Projektumfang und Planung so genau wie möglich festhalten.
- 9 – Tests vor jedem Sprintende implementieren. Durchgängig testen.
- 10 – Masken während der Teamarbeit tragen, Tipps zur gesunden Lebensweise geben.
- 12 – Ziel regelmäßig evaluieren und bei jeder User-Story hinterfragen.
- 13 – Motivation möglichst oben halten
- 17 – So viel wie möglich Dokumentieren. Teammitglieder regelmäßig an die Doku erinnern.
- 18 – Die Teammitglieder sind auf Github im Zusammenhang mit Unity geschult worden

## Kundenfeedback

Die Kamera soll rauszoomen, wenn sich die Spieler voneinander entfernen

Die Hindernisse müssen klar erkennbar sein

Musik soll eingearbeitet werden

Bug: Auf dem Tisch kann man nicht springen

Das generelle Design gefällt den Kunden

## Konkurrenzvergleich

Wir haben die rudimentären Strukturen eines Sidescrollers erstellt.

Betrachtet man Super Mario oder ähnliche Sidescroller stellt man fest, dass das Grundgerüst starke Ähnlichkeit zu den bereits genannten Spielen aufweist. Wir können die Spielfigur bewegen und sie durch einen Level navigieren.

Der größte Unterschied zur Konkurrenz ist, dass wir weit von einem Durchdesignten Level und einer spaßigen Spielerfahrung entfernt sind. Auch fehlen ein Highscore und Items sowie Sammelgegenstände oder Koopherausforderungen