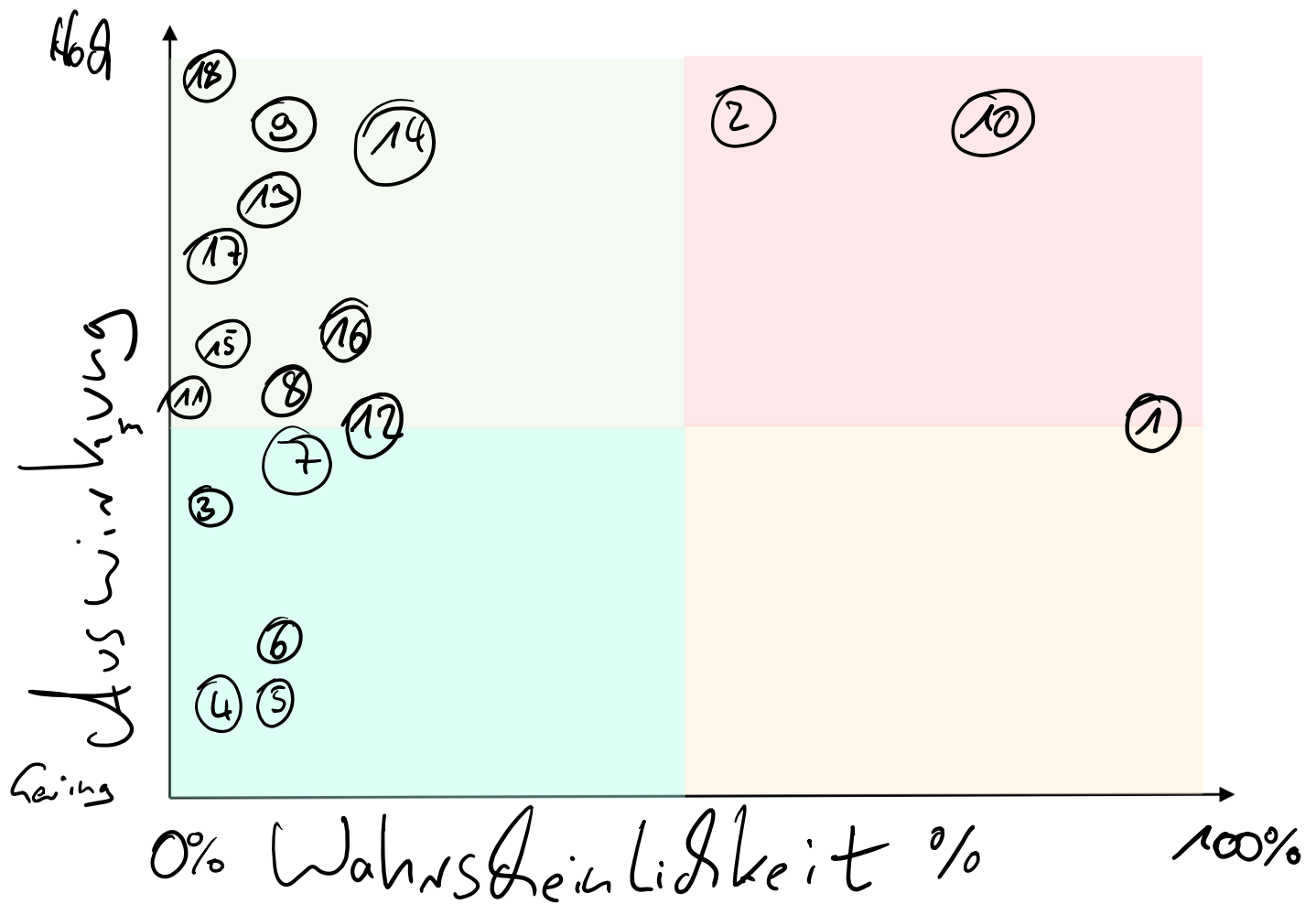


Risikoanalyse 2 Super Mario

An den Risiken hat sich im Vergleich zum dritten Sprint nichts verändert

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 Kunden empfanden die ausschließlich roten Hindernisse als eintönig und haben sich andere Designs gewünscht.

Außerdem sollten Fenster implementiert werden.

An den Hindernissen ist man hängen geblieben, wenn man gegen die linke oder rechte Kante gesprungen ist.

Gegner sollen unterschiedliche Angriffe haben.

Gegenstände vor der Kamera verwirren die Kunden.

Der Hintergrund soll sich stärker vom Vordergrund unterscheiden.

Es wurden Sammelgegenstände gefordert.

Kaffeeautomat für Lebensenergie.

Checkpoints in den Leveln.

Ein Kooperelement wurde gefordert.

Konkurrenzvergleich

Weiterhin wird sich mit Super Mario verglichen. Jedoch sind auch andere Einflüsse hinzugekommen. Ähnlich wie in Castlevania Symphony of the Night wurde ein Doppelsprung implementiert, um das Bewegungsrepertoire aufzustocken. So haben wir nicht dieselben perfekten Werte für das Movement der Spielfigur, können dieses jedoch durch den Doppelsprung kaschieren. Weiterhin wurde ein Highscore implementiert. Während bei Super Mario der Highscore über das Besiegen von Gegnern, das Einsammeln von Münzen und die Levelzeit bestimmt wird, geht es im Projekt darum gute Klausurnoten einzusammeln.

Die ikonischen Spielfiguren, die für das Projekt kreiert worden sind, haben das Potenzial zumindest im Bereich der Zielgruppe dem Klempner Mario den Rang abzulaufen.

Das Leveldesign erreicht noch nicht die Klasse eines Super Mario, jedoch befindet sich das Projekt auf einem guten Weg in Richtung eigenständigem Stil. Es muss noch viel Arbeit investiert werden, um einen perfekten Stil zu erreichen. Außerdem verfügt das bisherige Produkt nur über einen einzigen Level, hier hat Super Mario deutlich die Nase vorn. Für das Durchspielen von Super Mario werden von einem guten Spieler ca. 40 Minuten benötigt, wohingegen man in unserem Produkt in einer Minute durch ist.

Im Vergleich zum Vorbild haben wir ein Tutorial im Produkt. Da sind wir dem Original im Bereich Usability voraus. Der Benutzer ist direkt in der Lage alle Elemente der Steuerung zu erfassen.

Zusätzlich verfügt das Produkt über einen kooperativen Modus. Ein Spielmodus für zwei Spieler wurde der Super Mario Reihe erst in sehr viel späteren Iterationen hinzugefügt, funktioniert allerdings ähnlich wie im Projekt. Jedoch wurde im Projekt die Lebensenergie der beiden Spielfiguren miteinander verknüpft.