1. Неудобный интерфейс
   * Категория: техническая
   * Симптомы: недовольство игроков
   * Последствия: потеря онлайна игроков.
   * Воздействие: качество продукта
   * Вероятность: 2
   * Степень воздействия: 2
   * Близость: 1
   * Ранг: 4
   * Решение: проектирование удобного интерфейса, сбор обратной связи.
2. Уязвимости в безопасности
   * Категория: техническая
   * Симптомы: утечки информации, жалобы пользователей на странные изменения данных
   * Последствия: потеря репутации
   * Воздействие: качество продукта
   * Вероятность: 2
   * Степень воздействия: 3
   * Близость: 2
   * Ранг: 6
   * Решение: продумать средства обеспечения безопасности на этапе проектирования, тестировать на проникновение на этапе тестирования.
3. Низкая производительность
   * Категория: техническая
   * Симптомы: недоступность сервера, отключение пользователей, низкая частота кадров
   * Последствия: потеря игроков
   * Воздействие: качество продукта
   * Вероятность: 2
   * Степень воздействия: 2
   * Близость: 2
   * Ранг: 4
   * Решение: продумать обеспечение производительности на этапе проектирования, тестировать быстродействие на этапе тестирования.
4. Дефицит специалистов и их мотивации
   * Категория: организационные
   * Симптомы: снижение активности разработки, затягивание сроков выполнения этапов
   * Последствия: потеря времени, риск невозможности завершения проекта
   * Воздействие: время
   * Вероятность: 2
   * Степень воздействия: 3
   * Близость: 1
   * Ранг: 6
   * Решение: нанять избыточное количество специалистов на старте проекта, мотивировать их.
5. Низкая отказоустойчивость сервера
   * Категория: техническая
   * Симптомы: отключение пользователей, недоступность онлайна
   * Последствия: потеря игроков
   * Воздействие: качество продукта
   * Вероятность: 2
   * Степень воздействия: 3
   * Близость: 2
   * Ранг: 7
   * Решение: средства автоматической перезагрузки и сброса.