

Risiken-Liste  
Jump and Run

Inhaltsverzeichnis

1. Vorwort 4

1.1 Ziel 4

1.2 Umfang 4

1.3 Referenzen 4

2. Risiken 4

2.1 Entwicklung eines Spiels 4

2.2 Hohe Konkurrenz dieses Spiels 4

2.3 Von Anfängern programmiert 4

1. Vorwort

1.1 Ziel

Ziel dieses Dokumentes ist es die Risiken, die durch das Entwickeln der Software Jump-and-Run Spiel entstehen, verwaltbar zu machen, mit ihnen zu planen und sie zu minimieren.

1.2 Verweise

* Glossar für Abkürzungen

1.3 Umfang

Dieses Dokument enthält alle Risiken die zum Entstehungszeitpunkt dieses Dokuments determiniert worden sind. Für jedes Risiko wird eine kurze Erklärung, Einschätzung sowie mögliche Lösungsstrategien bestimmt.

2. Risiken

2.1 Entwicklung eines Spiels

2.1.1 Risikoerklärung

Bei der Entwicklung eines Jump-and-Run Spiels muss auf andere Qualitätskriterien geachtet werden als bei dem Entwickeln anderer Typen von Software.

So ist es wichtiger, dass ein Mensch in der Lage ist direkt und ohne Verzögerung auf ein Ereignis des Programms zu reagieren, als bei anderen Programmformen. Es ist wichtiger, dass Eingaben und die resultierende Reaktion sich gut anfühlen anstatt Physisch korrekt zu sein. Dieser Punkt lässt sich als Gameplay zusammenfassen.

2.1.2 Risikoeinschätzung

Das Risiko eines Scheiterns durch schlechtes Gameplay ist nicht hoch, da wir das Rad nicht neu erfinden, sondern mit dem Vehikel bereits erfolgreicher Spiele fahren. Jedoch sollte man auch nicht die potentiellen Gefahren unterschätzen welche durch die restlichen Risiken entstehen welche nicht dadurch abgedeckt sind wie z. B. Verzögerungen in den Eingaben. Es ist ein Mittelgroßes Problem welches eine Gegenmaßnahme erfordert.

2.1.3 Risikominimierung/bewältigung

Um das Risiko eines schlechten Gameplays zu beseitigen, muss sicher gestellt sein, dass noch Zeit für eventuelles nacharbeiten besteht, sowie die Möglichkeit für ein solches nacharbeiten schon während der Entwicklung als Einstellung im Code verankert wird.

2.2 Hohe Konkurrenz dieses Spiels

2.2.1 Risikoerklärung

Das Risiko besteht, dass dieses Spiel nachdem es Entwickelt worden ist, kaum oder keine Rezeption bekommt. Dies passiert dadurch, dass dieses Spiel eventuell unter der ganzen Konkurrenz untergeht.

2.2.2 Risikoeinschätzung

Es ist ein ziemlich hohes Risiko. Jedoch hat eine tatsächliche Verbreitung des Spiels keine Hauptpriorität.

2.2.3 Risikominimierung/bewältigung

Um das Risiko eines Untergehens zu minimieren sollten alle Kriterien, die die Konkurrenz erfüllt auch erfüllt sein. Zudem sollte das Gameplay ein paar neue Elemente erhalten welche sich von der Konkurrenz abheben. Zu guter letzt sollte auch ein neues interessantes Element hinzugefügt werden, welches sich von der Konkurrenz abhebt und die Verbreitung über soziale Medien fördert.

2.3 Von Anfängern programmiert

2.3.1 Risikoerklärung

Zudem hat keiner aus unserem Entwicklungsteam, große Erfahrung mit dem Entwickeln von einem solchen Jump-and-Run Spiel in Java.

2.3.2 Risikoeinschätzung

Das Risiko ist niedrig, Gegenmaßnahmen müssen jedoch eingeleitet werden. Erfahrung in anderen Programmiersprachen ist genügend vorhanden um das Problem zu lösen.

2.3.3 Risikominimierung/bewältigung

Um eine Möglichkeit zu liefern, dass alle APIs bekannt gemacht werden müssen Prototypen für jeden unbekannten, groben Teil des Spiels erstellen. Das heißt also jeweils ein Prototyp für Musik, Eingabe und Grafik.