

Risk Analiz Raporu

Hayatta Kalma - Kaçış Oyunu

Yavuz Selim Çoraklı

Nur Kırantepe

İrem Çelebi

Esra Türk

Mayıs 2025

1. Giriş

Bu rapor, "Hayatta Kalma - Kaçış Oyunu" projesinin geliştirme sürecinde karşılaşılabilecek genel ve teknik riskleri detaylı şekilde incelemektedir. Riskler, olası etkileri ve alınabilecek önlemlerle birlikte sunulmuştur. Projenin başarısı için bu risklerin proaktif bir şekilde yönetilmesi hedeflenmektedir.

2. Risk Tanımlamaları ve Değerlendirmeleri

2.1 Genel Riskler

2.1.1 Zaman Yönetimi ve Gecikmeler

Proje sürecinde görevlerin planlanandan daha uzun sürmesi veya beklenmeyen sorunların ortaya çıkması, teslimat tarihinin gecikmesine neden olabilir. Bu durum, ek maliyetlere ve paydaşların beklentilerinin karşılanamamasına yol açabilir. Bu durumda teslim tarihi için ek süre talep edilebilir, maliyet arttırılarak çalışan sayısı arttırılabilir veya çalışanların mesai yapması sağlanabilir.

2.1.2 Bütçe Kısıtlamaları

Oyun geliştirme sürecinde lisanslı öğeler, eklentiler veya ekip ihtiyaçları için bütçe yetersiz kalabilir. Bu durum, projenin kalitesini veya kapsamını olumsuz etkileyebilir. Bütçe kısıtlamalarıyla başa çıkmak için ücretsiz veya ucuz alternatifler araştırılmalı ve kaynak kullanımı önceden planlanmalıdır.

2.1.3 Ekip İçi İletişim Sorunları

Ekip üyeleri arasında yaşanabilecek iletişim kopuklukları, görevlerin aksamasına veya tekrarlı işlere neden olabilir. Bu riski minimize etmek için düzenli toplantılar yapılmalı ve görev takip araçları kullanılmalıdır.

2.1.4 Ekip İçi İş Yükü Dengesizliği

Proje geliştirme aşamasında görevlerin belirli üyelere yoğunlaşması, bireysel aşırı yüklenmeye ve motivasyon kaybına yol açabilir. Bu riskin önüne geçmek için projeye başlamadan önce her ekip üyesinin rolü net bir şekilde tanımlanmalıdır.

2.1.5 Pazar ve Rekabet Riski

Oyunun piyasada benzer ürünlerle rekabet edememesi veya yeterli ilgiyi görmemesi, projenin başarısını olumsuz etkileyebilir. Bu riski azaltmak için oyunun özgün mekanikleri öne çıkarılmalı ve ürün pazarlaması için güçlü bir reklam stratejisi belirlenmelidir.

2.1.6 Yasal Uyumluluk

Oyunun yaş derecelendirme sürecinde sorun yaşanması veya lisans gereksinimlerinin karşılanamaması, projenin yayınlanmasını geciktirebilir. Bu riski önlemek için oyun içeriği önceden denetlenmeli ve Steam'in yayın kuralları titizlikle incelenmelidir.

2.1.7 Yetersiz Test Süreci

Test süreci sınırlı zaman aralığında planlandığı için oyundaki hatalar yeterince tespit edilemeyebilir. Bu durum kullanıcı deneyimini olumsuz etkileyebilir ve yayın sonrası düzeltme ihtiyacını artırabilir.

2.1.8 Kullanıcı Deneyiminde Zayıflık

Eğitim bölümü veya arayüz yeterince açık ve kullanıcı dostu tasarlanmazsa, oyuncular oyunu öğrenmekte zorlanabilir. Bu da oyuncu memnuniyetini ve geri dönüşleri olumsuz etkileyebilir. Bunun önünde geçmek için kullanıcı dostu bir tasarım yapılmalıdır.

2.1.9 Beklenenden Düşük İlgi veya Geri Bildirim

Pazarlama faaliyetlerinin sınırlı olması nedeniyle oyunun tanıtımı yeterli düzeyde yapılamayabilir. Bu da oyuncu sayısının ve geri bildirimlerin düşük kalmasına neden olabilir. Etkili bir reklam ve pazarlama stratejisi izlenmelidir.

2.2 Teknik Riskler

2.2.1 Unity Performans Sorunları

Oyunun Unity motorunda düşük FPS, takılmalar veya yüksek RAM tüketimi gibi performans sorunları yaşaması, kullanıcı deneyimini olumsuz etkileyebilir. Bu sorunların önüne geçmek için gerekli optimizasyonlar yapılmalı, gereksiz öğeler kaldırılmalı ve LOD (Level of Detail) teknikleri kullanılmalıdır.

2.2.2 Robot Yapay Zekasının Hatalı Davranışı

Robotun öngörülemeyen hareketler sergilemesi veya oyun deneyimini bozacak şekilde davranması, oyunun tutarlılığını zedeleyebilir. Bu riski minimize etmek için kapsamlı test senaryolarıyla robotun davranışları kontrol edilmelidir.

2.2.3 Donanım Uyumluluğu

Düşük seviye bilgisayarlarda oyunun çalışmaması veya performans sorunları yaşanması, hedef kitlenin daralmasına yol açabilir. Bu riski azaltmak için minimum sistem gereksinimleri net bir şekilde belirtilmeli ve grafik ayarlarında düşük/orta/yüksek seçenekler sunularak esneklik sağlanmalıdır.

2.2.5 Çoklu Dil Desteği Hataları

Metinlerin eksik veya yanlış çevrilmesi, kullanıcı deneyimini olumsuz etkileyebilir. Bu sorunu önlemek için çeviriler kontrol edilmelidir.

2.2.6 Fizik ve Çarpışma Hataları

Nesnelerin beklenmedik şekilde davranması, oyunun tutarlılığını bozabilir. Bu riski azaltmak için bileşenler doğru ayarlanmalı ve parametreler düzenli olarak test edilmelidir.