



Doing Private Entertainment AG
Hirschengraben 84
8006 Zürich

Liebe Neu-DoPE'er,

Herzlich willkommen in unserer Internet-Firma! Um es gleich vorwegzunehmen: unserem Betrieb geht es schlecht. Die Aktien sind im Keller, die Investoren und Banken wollen Resultate sehen. Letzte Woche musste unser CEO sogar seinen Porsche verkaufen, damit DoPE noch ein paar Monate überleben kann!

Die Zukunft unserer Firma liegt in Ihren Händen!!!

Wir glauben, dass eine Goldader des Internets bei den Online-Spielen liegt. Rasante Action-Spiele, die hunderte von Spielern zulassen (das hat unsere Konkurrenz noch nicht geschafft). Wenn das kein Erfolg wird, sind wir nicht mehr zu retten.

Unsere bisherigen Mitarbeiter (in Anbetracht der Probleme haben alle gleichzeitig das Handtuch geworfen) haben einen ersten Prototypen von „Bomberman“ (auch bekannt als „XBlast“) auf Peer-to-Peer Basis implementiert. Das Ziel Ihrer Arbeit ist es, diesen Prototypen zur Marktreife zu peitschen. Bauen Sie auf dem bestehenden Code auf, lösen Sie die dringendsten Probleme, so dass schliesslich ein Produkt entsteht, welches ein Erfolg wird!

Organisieren Sie sich selbst. Bestimmen Sie, wer Projektleiter wird und wer für welche Teile zuständig ist. Meinetwegen können Sie Ihre Jobs auch rotieren. So was macht man ja in ganz modernen Firmen. Auf unsere Firmenleitung können Sie sich leider nicht verlassen. Die ist damit beschäftigt, die Banken abzuwimmeln.

Ach ja, unsere Gläubigerbanken bestehen darauf, dass Sie von einem so genannten Berater beraten (überwacht) werden. Der Berater heisst „Keno Albrecht“ (natürlich ein Deutscher). Tun Sie trotzdem so, als ob Sie auf seinen Rat hören würden.

Einige Punkten, die sie beachten müssen:

- Wie man schon nach wenigen Spielminuten merkt, ist der Prototyp äusserst inkonsistent. Auf einem Monitor stirbt die Spielfigur, auf einem anderen lebt sie munter weiter. Lösen Sie diese ärgerlichen Inkonsistenzprobleme!
- Bisher ist es so, dass jedes Spielprogramm mit jedem anderen („Peer-to-Peer“) Daten austauscht. Das ist ein gigantischer Übertragungsaufwand, der zum Beispiel für LAN-Spieler mittels Multicast gelöst werden könnte. Latenz und Bandbreite sind wichtig. Auch mit Modem soll man mitspielen können.
- Messen Sie die Qualität Ihrer Lösungen (z.B. Delay)! Überzeugen Sie uns von Ihren Lösungen.
- Das Spiel braucht eine Spiellogik (Spielstart, Punktesystem, etc.), eventuell ein Leveldesign, vor allem aber Sieger und Verlierer. Nur so wird Ihr Spiel ein Erfolg.
- Es gilt die einfache Gleichung: Je mehr Spieler, desto besser. Da nicht immer so viele Personen zur Verfügung stehen, müssen Sie vielleicht einen Computerspieler entwickeln.
- Führen Sie Rapport über Ihre Aktivitäten. Am Schluss muss jeder von Ihnen auf 3-5 Seiten darüber Rechnung ablegen, was wann, wie lange und warum gemacht wurde.
- Organisieren Sie sich, setzen Sie Meilensteine!
- Wir erwarten, dass Sie unserem CEO und möglichen Grosskunden Ihre Fortschritte präsentieren. Einmal nach ca. 7 Wochen und einmal am Ende des Projekts.
- Der Berater weiss vielleicht mehr (wahrscheinlich nicht).

Wir wünschen Ihnen viel Glück bei Ihrer Arbeit! Sie werden es brauchen können.

R. Wattenhofer (CEO der DoPE AG)