



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. Wir möchten, dass Sie bis Ende des Semesters einen spielbaren Prototypen eines Online-Spiels erstellen. Zuerst dachten wir an eine Version von XPilot. Jetzt sind wir uns nicht mehr so sicher: Der Sourcecode von XPilot ist einfach grottenschlecht. Deshalb ist es uns egal, was für ein Spiel am Schluss da ist, einfach spannend muss es sein - und natürlich rasant!

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.

Ein paar Probleme sehen wir schon auf Sie zukommen. Der Berater weiss vielleicht mehr (wahrscheinlich nicht).

- Das Spiel soll in Echtzeit spielbar und für so viele Spieler wie möglich (hunderte?) skalierbar sein. Da Sie niemals so viele Spieler, die das Spiel testen, finden werden, müssen Sie vielleicht einen Computer-Dummyspieler entwickeln?! Die Echtzeit stellt mit Sicherheit das grösste Problem dar. Überlegen Sie sich gründlich, wie Sie das handhaben. Kann man überhaupt verhindern, dass man andere Spielfiguren bei sich ein wenig verzögert sieht? Gibt das semantische Probleme? Welche Ideen gibt es und welche davon ist am spielbarsten?
- Latenz und Bandbreite sind wichtig, im Idealfall soll das Spiel auch mit einem Modemanschluss laufen. Anfangs wären wir schon mit einer LAN-Variante glücklich. Was ist, wenn die Spieler geographisch sehr weit auseinander sind?
- Spieler sollen sich jederzeit anmelden können (einfach bei einem beliebigen Mitspieler, der schon spielt), und jederzeit abrechnen können. Ihr System soll so was tolerieren. Es wäre gut, wenn das Spiel allgemein fehlertolerant ist. Vielleicht ist die Verbindung zwischen zwei Spielern mal schlecht...
- Wir favorisieren die Programmiersprache Java.
- Messen Sie die Qualität Ihrer Lösungen! Überzeugen Sie uns von Ihren Ansätzen.
- 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 vor Weihnachten, und einmal am Ende des Projekts.
- Falls Sie fragen haben, wenden Sie sich an den Berater. In Notfällen auch an den CEO.

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

R. Wattenhofer (CEO der DoPE AG)