

7G//AMES

SEVENGAMES.DE // CASE STUDY



MAYFLOWER



Die Mayflower GmbH ist einer der größten und kompetentesten Premium PHP Dienstleister im deutschsprachigen Raum

Der komplette Lebenszyklus der webbasierten Softwareentwicklung wird von der Mayflower GmbH abgedeckt: businesskritische Anwendungen von der Konzeption über die agile Realisierung des Projektes bis hin zur anschließenden Nachbetreuung. Softwarearchitekturplanung und darauf abgestimmte Hardwarearchitektur für skalierbare Systeme gehören genauso zum Serviceangebot wie Consulting oder auch projektbezogene Trainings.

Durch weitgreifende Projekterfahrung sowie fundiertes KnowHow unserer Mitarbeiter können eine sehr hohe Qualität sowie on time- und on budget-Durchführung gewährleistet werden.

Wir bieten intensive und dauerhafte Betreuung aus einer Hand – gerne auch bei Kunden vor Ort.

SevenGames.de

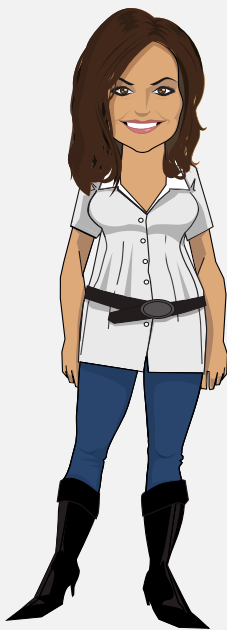
User können auf dem einzigartigen Social-Gaming-Portal einen ganz individuellen Avatar erstellen, optisch gestalten und sich so der Community präsentieren. Gemeinsam können die Spieler auf SevenGames.de Multiplayer-Online-Games spielen und zusammen Achievements in Form von Awards erringen.



Mittels agiler Methoden in der Entwicklung konnten exzellente Ergebnisse erzielt werden – stets individuell auf die Anforderungen unserer Kunden abgestimmt!



Björn Schotte, CEO bei Mayflower



Simone Reimelt, Product Owner 7Games.de



SevenOne
Intermedia

Die SevenOne Intermedia GmbH ist das Multimediaunternehmen der ProSiebenSat.1 Group und betreut eine breite Palette interaktiver Plattformen. Es ist für alle neuen Medienangebote wie Teletext, Hbb TV, Internet, Games und Mobile Services zuständig.

Der Bereich Games ist für die ProSiebenSat.1 Group bei SevenOne Intermedia gebündelt. Aufgrund des umfassenden Games-Angebots in Verbindung mit den beiden starken Marken SAT.1 und ProSieben stehen den Nutzern zwei eigene Games-Plattformen zur Verfügung: SAT1Spiele.de und SevenGames.de.

Mit beiden Portalen treibt das Multimediaunternehmen das Thema digitale Distribution sowohl eigener Games als auch von Spielen verschiedener Partner voran.



KREUZRITTER UND DREIWETTERTAFT®

oder

PROJEKT ZUSAMMEN ARBEIT

Was hat agile Softwareentwicklung mit DreiWetterTaft® und der International SevenGames-Plattform zu tun?

Von vorne.

Unser Product Owner nebst Stakeholder stehen im Spätsommer des Jahres 2009 im Zweiwochentakt unten und rauchen auf der Medienallee 6 in Unterföhring pünktlich um 1400 MESZ türkische Zigaretten und sehen dabei aus, als benutzten sie DreiWetterTaft®.

Natürlich rauchen sie keine türkischen Zigaretten. Und das Haar steht auch niemandem zu Berge. Wir haben uns das im Entwicklerteam nur so vorgestellt, wenn wir wieder eines von acht internationalen Portalen der Gaming-Plattform ausgerollt haben. Mit einem guten Produkt. Pünktlich. Ohne Wochenendarbeit. Und das in der Zeit einer normalen Raucherpause, eben.

Vorausgegangen war ein knappes dreiviertel Jahr Implementierung mit allen Höhen und Tiefen eines Projekts. Das gemeinsame Verständnis von agiler Arbeitsweise war ein andauernder Lernprozess des gesamten Scrum-Teams: Product Owner, Entwickler und ScrumMaster waren überzeugt von der Produkt-Vision und davon, dass das Produkt am Ende des Spätsommers etwas sein wird, was sehr viel Spaß machen wird. Und das hat es dann auch.

Technologisch haben wir mit dem Kunden eine ausgefeilte Whitelabel-Lösung geschaffen, die neben hoher

Internationale Geburtshilfe



Skalierbarkeit sehr viele Schnittstellen nach außen und innen bietet. Für Entwicklung, Integration der Spiele und Weiterentwicklung haben wir neben dem Produktivsystem weitere, etwas schmaler dimensionierte Systeme geschaffen. Für die Spieleentwicklung und das Testing der Spieleschnittstellen eine Integrations- und Testumgebung zur kontinuierlichen Absicherung, zusätzlich ein vollständiges QA-System für Abnahmetests und ein virtualisiertes einheitliches Entwicklungssystem. Softwarereleases werden vollautomatisch ausgerollt.

Der große Release war gebaut und die Launch-Arbeit getan. Die weit über tausend Tests auf unserem Testgrid liegen im grünen Bereich. Und wir arbeiten schon wieder an der nächsten Generation.

Rückblickend kann man sagen, dass die Plattform etwas anders aussieht, als wir uns das zu Beginn vorgestellt hatten. Besser natürlich. Wir, Auftraggeber und Auftragnehmer, durften lernen, wie wichtig es ist, an einer Produkt-Vision entlang zu arbeiten. Ganze Teile des Product Backlogs umzupriorisieren und Backlogitems kurzfristig an den Markt anpassen zu können, hat sich als großer Gewinn herausgestellt. Die hervorragende Zusammenarbeit von Product Owner und Entwicklung hat sogar nachträgliche Änderungen im Kern der Plattform ermöglicht.

Ohne Gefährdung der Timelines. Neben der Professionalität und dem Spaß bei der Arbeit kann die offene Kommunikation in dem Projekt als der entscheidende Erfolgsfaktor gewertet werden.

Was hat nun die agile Entwicklung mit DreiWetterTaft® zu tun? Die Antwort ist ziemlich einfach: Die hohe Dynamik des Scrum-Teams bei zugesicherten Punktlandungen!



Das Entwickler-Team der Mayflower GmbH von links nach rechts: Stefan Giehl, Thomas Steur, Tobias Schlüter, Jo Brunner, Daniel Prokocha, Michael Krieg





Wenn man zunächst nur einen Teil eines Kuchens backt, statt sofort den ganzen Kuchen inklusive Zuckerguss, kann man den kleinen Teil probieren und gleich die Menge Zucker oder die Ofen-Temperatur anpassen, anstatt die Qualitätsprüfung erst zum Schluss durchzuführen.

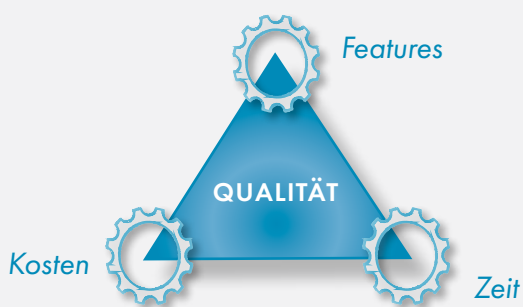
Das ist SCRUM – zumindest kulinarisch gesprochen. Übertragen auf die Software-Entwicklung bedeutet das: Es macht Sinn, ein großes Produkt bzw. den Herstellungsprozess in mehreren Inkrementen zu entwickeln. Dabei fangen wir am besten mit den wichtigen Teilen an und erledigen die weniger wichtigen später.

Realisierung der Plattform mittels agiler Entwicklung

Die internationale Gaming Plattform SevenGames.com der SevenOne Intermedia GmbH sollte im Rahmen eines umfassenden Relaunchs neu entwickelt werden. Architektur und Community-Features, Design, E-Commerce und Games-Integration sollten komplett überarbeitet und sowohl eine Games- als auch eine Single Sign-On API bereitgestellt werden.

Das Ziel war eine Plattform für eine Spiele-Community mit Multiplayer-Games. Um die Anforderungen zu erfüllen, setzten die Produktentwicklung bei SevenGames und das Entwickler Team von Mayflower auf Scrum – auf agile Entwicklung.

Ziel eines mit Scrum entwickelten Produkts ist die optimale Umsetzung der Produktvision bei hoher konstanter Qualität. Durch den iterativen Ansatz ist es möglich, während der Entwicklung auf den Markt reagieren zu können. Die Stellschrauben im Scrum-Prozess sind die von einander abhängigen Variablen Zeit, Kosten und Anzahl der Features.



Transparenz, Inspektion und Adaption sind die drei Säulen, die dieses Prinzip unterstützen und eine effiziente Realisierung erst ermöglichen. Die verschiedenen Aspekte der Arbeitsabläufe werden regelmäßig untersucht, sodass inakzeptable Gegebenheiten identifiziert und sofort beseitigt werden können.

Die Entwicklungsgeschwindigkeit ist die Basis für Risikomanagement, Sprint- und Releaseplanung. Items, Prioritäten und Schätzungen werden nur für nicht laufende Sprints angepasst.

In Stichpunkten:

- | Stetige Pflege eines immer priorisierten und geschätzten Backlogs mit Items
- | Entwicklung in Iterationen („Sprint“)
- | Sprintweise Abarbeitung der vom Entwicklerteam zugesicherten Items
- | Eigenorganisation und stetige Verbesserung der internen Abläufe durch das Entwicklerteam

Als Ergebnis bekam die SevenOne Intermedia eine internationale Spieleplattform auf der hunderte Turniere, Flash- und Browser-Games sowie umfangreiche Community-Features abgebildet werden können. Einen skalierbaren Single Sign-On für alle Whitelabel-Spieleportale und Partneranwendungen, Revenue Share (Plattformvermietung) und eine Spieleserver-Infrastruktur mit API liefert die neue Plattform gleich mit.

„Der wesentliche Erfolgsfaktor ist das Team, welches den Scrum-Prozess gestaltet und lebt. Die sehr hohe Identifikation beeindruckt!“

Jo Brunner, Projektverantwortlicher bei Mayflower

Social Gaming – die Zukunft der Spieleindustrie?

Interview mit Jo Brunner, Projektverantwortlicher bei Mayflower
und Simone Reimelt, Product Owner auf Kundenseite



Was verbirgt sich hinter dem Begriff „Social Gaming“?

Jo Brunner: „Mit Freunden online spielen und kommunizieren. Für den Boom verantwortlich sind auch Social Network-Games wie Farmville, die sich rasend schnell über Facebook verbreitet haben.“

Inwiefern hat das Web 2.0 die Spieleindustrie beeinflusst?

Simone Reimelt: „Social Media ist nicht nur in der Spieleindustrie ein Buzzword. Die Mehrheit der Internetnutzer vertraut Produktempfehlungen. Klassische Werbung verliert an Bedeutung. In rasantem Tempo entstehen laufend ungeahnte Entwicklungen hinsichtlich Technik, sozialer Vernetzung und Vermarktung. Kreative Ideen können sich hier frei entfalten und lösen nach und nach immer mehr Grenzen auf. Der Erfolg von Social Networks verändert das komplette Online-Business.“

Was könnt ihr zu dem Feature-Reichtum und der Komplexität eurer Plattform sagen?

Simone Reimelt: „Zentral bei der Entwicklung war für SevenGames der Netzwerkgedanke, der International Gaming plattformübergreifend erst möglich macht. In unserer Community spielen derzeit Gamer aus acht Ländern gegeneinander. In unserem Feature-Set steht Online-Gaming mit Awards, einer Battle-Mechanik, dem Gamerscore, Power Ups etc. ganz klar im Mittelpunkt. Unsere Plattform ist zukunftsfähig, was vor allem die technischen Schnittstellen betrifft. Wir sind in der Lage, unseren erstklassigen Content in White-Label-Lösungen und über mobile Plattformen auszuspielen.“

Wie wird sich der Avatarbaukasten weiterentwickeln?

Simone Reimelt: „Den Avatarbaukasten entwickeln wir momentan dahin, dass eben auch ein Ganzkörperavatar besser integriert wird, denn

bisher besteht eigentlich nur der Kopf. Und gerade auch im Einsatz mit der eigenen ID-Card, die man immer im Blick hat, wenn man eingeloggt ist und auch durch das Layout bedingt, soll mehr Kommunikation zwischen den Usern ermöglicht werden...“

Jo Brunner: „... die gesamte User Experience soll sozusagen optimiert werden.“

Zukunft der Spieleindustrie: Wie wird es aus technischer Sicht weitergehen?

Jo Brunner: „Reine Flash-Games befinden sich auf dem absteigenden Ast. Immer mehr Flash-Games werden durch HTML 5/Javascript-Games ergänzt werden. Dies ist insofern interessant, als der Mobile-Markt wie z.B. Android- oder iPhone-Handys, nur teilweise bzw. gar kein Flash unterstützen und auch Webkit sich immer weiter verbreitet – worin wir auch ganz klar die Zukunft aus technischer Sicht sehen.“

MAYFLOWER

Standort München
Mannhardtstr. 6
80538 München

Standort Würzburg
Gneisenastr. 10/11
97070 Würzburg

www.mayflower.de
sales@mayflower.de
Tel.: +49 931 359 65-1177