

Risk review document

Arcade sport game project

10 décembre 2012

Table des matières

I	Risques	3
1	Game Design	3
2	Game Art	3
2.1	Tâches	3
2.2	Créations	3
3	Game Programmation	4
4	Music and Sound design	4

Revisions

Version	Date	Description
v2.0	11.23.2012	Creation du document
v2.1	12.10.2012	Ajout des différents risques

Première partie

Risques

Nous définissons un risque toute tâche essentielle qui risque de ne pas être faite à temps. Toutes les listes sont organisées selon le degré de priorité.

1 Game Design

1. **Background du jeu :**
Écrire et développer un background qui implique et motive le joueur à s'intégrer à l'esprit Japon/Arcade de la démo.
2. **Ergonomie des menus :**
Diagrammes des menus, Wireframe fonctionnel
3. **Simplification des règles :**
Nous devons rendre le jeu attractif sans dénaturer le sport.
4. **Équilibrage des équipes et des joueurs :**
A modifier tout au long du cheminement du jeu
5. **Prototypage :**
Créer un prototype 3C

2 Game Art

2.1 Tâches

1. **Modélisation :**
Adaptation aux setup et synchronisation avec personnages
2. **Set Up :**
Anticiper les besoins des animations et les outils destinés aux GDs
3. **Animation :**
Quantité et Maitriser les nouvelles technologies (unity 4,0 et Kinect)
4. **Création de props :**
Quantité
5. **Intégration (props/lighting) :**
Obtenir le meilleur rendu, tout en restant dans une optique d'optimisation des performances
6. **Textures :**
Maitriser les nouvelles technologies

2.2 Créations

1. Equipe/Joueur principal Maori
2. Equipe/Joueur principal Japonais
3. Terrain
4. Logo
5. Polish / Ajouts de props
6. Equipe/joueur principal Ecossais

3 Game Programming

1. **I.A (joueurs/système agents/arbitrages) :**
Quantifier / développement / Intégration / Equilibrage
2. **Gestion de la caméra :**
Bonne réaction par rapport à ce qu'il se passe dans le jeu (changements d'équipe)
3. **Outils :**
Débug /Equilibrage / Réglages
4. **Gestion des controlers :**
Action dynamique et pas de latences entre action controlers et réactions ingame
5. **Menus :**
Fonctionnels
6. **Intégrations différents assets :**
Avec les différents corps de métiers

4 Music and Sound design

1. **Recherche et analyse :**
Être en concordance artistique avec les Gas / S'adapter aux besoins du projet
2. **Prise de son field recording :**
S'adapter à l'environnement/Effectuer un Dérush correcte / Savoir calibrer le matériel
3. **Réaliser les bruitages studio :**
Posséder le matériel requis / Savoir comment traiter une pièce accoustiquement / Savoir calibrer le matériel
4. **Montage audio / vidéo sur différents logiciels :**
Adapter les logiciels selon les situations / Adapter les bons formats audio/vidéo pour le groupe