

La gestion des risques

A NOTER

Version : V2 (Rajout de certains critères)

A – Recensement des risques

Risques dans les jeux en général :

- **L'impopularité** (le jeu ne se vend pas bien, ne plaît pas)
 - **Les bugs trop nombreux** (risque de nuire a l'expérience du joueur)
 - **Le gameplay** (celui-ci peut être déplaisant, mal imaginé et empirerai l'impopularité)
 - **Incompréhension** (la majeure partie des jeux sont développés en équipe et il est donc possible que les différents membres soient en désaccord où que les travail ne correspondent pas entre eux comme deux graphistes qui créeraient des personnages dans des styles et/ou dimensions différentes).
 - **Manque intuitivité** (les commandes et le gameplay ne sont pas logiques, le jeu est difficile à prendre en main, on ne comprend pas ce qu'on doit ou peut faire ...)
 - **Maintenance compliquée** (Un jeu est un gros projet informatique regroupant code, animation, musiques, bruitages... il n'est donc pas rare que ce dernier soit difficile à mettre à jour pour corriger des bugs ou ajouter des améliorations).
 - **Humain** un jeu étant développé en équipe, le risque de désaccord et de dispute probable et peu nuire au développement du projet.
- L'informatique est un domaine où la loi s'établit peu à peu, il y a de nombreuses polémiques sur les jeux vidéos notamment sur la violence, des règles sont mises en places a ce sujet et il faut donc faire attention a bien les respecter pour que le jeu ne soit pas censuré, voir que des plaintes soient déposer par des parents (qui estime la limite d'âge trompeuse par exemple).

Risques sur notre projet :

- **L'invisibilité** (il y a tellement de jeux vidéo qu'il est très difficile de se démarquer lorsqu'on est pas déjà connu comme Ubisoft ou Bethesda).
- **Organisationnel** (Faire un jeu complet en si peu de temps sans budget est un défi difficile a relevé).
- **Compétences** (Faire un jeu demande plusieurs type de compétences... Informatique, graphismes, sons, organisationnel ... donc sans budget pour payer des graphistes et sound designer le travail doit être exécuter par les membres du groupe) .

- **Politique/réglementaire** C'est un risque que l'on retrouve dans les jeux en général mais il est d'autant plus important pour notre jeu qui a pour thème les combats et donc contient de la violence. (risque de censure ou de plaintes des parents, voir d'une perte de clientèle potentielle estimer trop jeune pour le jeu).

B – Actions de prévention et de correction

Choisir un sujet qui met tous les membres du groupe d'accord et répartir les tâches proportionnellement.

Recherches et études sur d'autres jeux afin de s'en inspirer et de récupérer les idées qui ont fait leurs succès (sans entrer dans le plagiat).

Réalisation d'une documentation tel que la planification et le cahier des charges afin de préciser le projet pour minimiser les erreurs .

À l'aide des études faites préalablement, créer un compte sur un site de donation (comme tipeee) et présenter son projet pour obtenir des dons afin de le financer.

Test régulier du code, chaque implémentation fait l'objet d'un test (un nouveau coup pour un personnage ? On lance le jeu et on le test).

Exposition du travail réalisé aux autres membres ainsi qu'au professeur en charge afin de recueillir des avis et suggestions.

Recherches sur les critères de notation des jeux en matière de limitation d'âge (www.pegi.info).

C – Tableau récapitulatif des risques

Facteur	Caractéristiques	Critères / Raisons	Solutions
Ampleur du projet	Créer un jeu de A à Z est une tâche ardu qui demande beaucoup de compétences et énormément de travail .	Diversité du gameplay (coups spéciaux), des personnages et des décors.	Simplifier le travail (quelques coups basiques, un décor, 2 personnages) puis une fois le travail basique effectué, le diversifié (méthode très utiliser dans les jeux vidéos avec les DLC)

Organisationnel	<p>Travailler en groupe requiert de la coordination et un planning a respecter.</p> <p>Il y a donc risques de retards, travail bâclé et tâches injustement réparties.</p>	<p>L'environnement scolaire met moins de pression .</p> <p>Le travail est réalisé en majeure partie à la maison et donc dans un environnement peu propice.</p>	<p>Organiser des sessions à l'IUT ou chez un membre du groupe où l'on peut créer un effet de motivation (les autres travaillent juste devant moi alors je dois travailler aussi)</p> <p>Les échanges seront aussi plus rapides et clairs.</p>
Invisibilité	<p>Un jeu 2D développé par quelques étudiants a peu de chance de se démarquer.</p>	<p>-Marché déjà saturé .</p> <p>-Jeux indépendants peu mis en avant.</p> <p>-Le jeu ne plaît tout simplement pas .</p>	<p>- Pas mal de youtubeurs font de la promotion pour les membres de leur communauté (si tenté que la promotion soit en rapport avec le domaine du youtubeur) car ils apprécient pouvoir utiliser leur influence pour aider les abonnés qui font des projets qui leur plaisent.</p> <p>- Plateformes connues (Steam) qui proposent des catégories pour jeu indépendant</p> <p>- Faire des recherches sur les jeux populaires et auprès des potentiels consommateurs ou encore des concepteurs de jeux (analyse du besoin, étude du marché, ...)</p>

Fiabilité/ maintenance	Dans un jeu vidéo, il y a très souvent des risques de bugs qui peuvent nuire à l'expérience du joueur. De plus ces derniers peuvent être compliqués à régler...	<ul style="list-style-type: none"> - Code illisible, mal indenté - tests irréguliers, mal ciblés 	<ul style="list-style-type: none"> -Faire un diagramme UML(représentation graphique du code) -Documenter les lignes de codes et les fonctions -Faire des tests régulièrement
Humain	Un jeu étant développé en équipe, le risque de désaccord et de dispute probable et peu nuire au développement du projet.	<ul style="list-style-type: none"> -affinité entre les acteurs faibles -fauteurs de troubles 	<ul style="list-style-type: none"> - Former une équipe qui se complète, avec des personnes ayant un déjà un lien. - Mettre tout le monde d'accord sur les objectifs et la répartition du travail.
Budget	Il n'y a pas de budget .	<ul style="list-style-type: none"> - Les étudiants sont pauvres 	<ul style="list-style-type: none"> - Ouvrir un tipeee - Proposer son projet à des plateformes qui promotionnent des jeux indépendant et fournissent un budget pour aider au développement en échange d'une partie des revenus et de la promotion de leur label (tel que Epic Game)
Nouveauté	Des retards et problèmes d'implication à cause de nouveautés. Difficultés à se lancé car peu de base sur lesquels s'appuyer.	<ul style="list-style-type: none"> - Utilisation de C++ (langage peu vu en cours) - Utilisation d'une librairie inconnue (SFML) et donc une manière de coder différente. - Première collaboration sur un projet informatique 	<ul style="list-style-type: none"> - Formation via de la documentation sur internet ainsi que des vidéos tuto sur YouTube. - Sollicitation du professeur encadrant (en informatique) - utilisation de la

		- Apprentissage de l'animation dans les jeux vidéo (travail graphique)	documentation fournie directement sur les sites des logiciels utilisés(bien qu'elle soit souvent lourde et peu intuitive).
Manque d'intuitivité	Le jeu est incohérent avec les autres jeux du même genre, il ne respecte pas les codes établi, il est difficile a prendre en main.	-Manque d'informations sur les codes établis. -Contrôles illogiques (les touches trop éloignées les unes des autres, inconfortables à l'utilisation ...)	-Utiliser des contrôle basique de jeux de combat (flèche pour se déplacer, les touches de coup regroupées afin de faciliter leurs utilisations) -Tuto en début de jeu / Aide présentant les différentes touches et les actions qui leur sont attribués...) -Faire tester le jeu par un joueur.
Politique & réglementaire	Réglementation stricte sur les jeux violents. Un jeu trop violent risque d'être censuré ou de réduire le public touché.	- Combat trop violent, réalisme trop poussé (pas forcément graphiquement, mais jusqu'où cette violence peut mener, fractures, démembrements...)	- Prévenir sur la page ou le boîtier du jeu de l'âge de restriction (le fameux pegi 18) - Proposer des options permettant de régler la violence (par exemple en réduisant les éclaboussures de sang voir les enlever totalement).