

TD1 : Gestion des serveurs de jeux

V2.0.0



Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la [licence Creative Commons Attribution – Pas d'Utilisation Commerciale – Partage à l'Identique 3.0 non transposé](#).

Document en ligne : mickael.martin.nevot.free.fr



Travail : **groupe de quatre ou de huit**

1 Sujet

Participez à un jeu d'entreprise (ou simulation) dans un monde fictif inspiré du réel.

Le travail est effectué en équipe. Chaque équipe représente une (pour les groupes de quatre) ou deux (pour les groupes de huit) des cinq entreprises ci-dessous.

Vous êtes en charge du **dimensionnement et de la gestion du réseau de serveur de jeux** de l'entreprise ou des deux entreprises correspondant au(x) sujet(s) que vous aurez choisi, et ce depuis la création jusqu'à une durée d'exploitation de **2 ans (24 mois)**.

Les entreprises ont un **état de santé**. L'ensemble des ordinateurs sont déterminés par le terme PC et l'ensemble de téléphones mobiles fonctionne avec des systèmes d'exploitation compatibles.

Votre **objectif** est de faire en sorte qu'après cette durée d'exploitation, l'état de santé de votre entreprise soit le plus élevé possible.

La monnaie universelle est le **¥€\$** et la **période ressemble à notre monde il y a environ deux ans**.

Pour vous aider, vous trouverez sur le site Web de l'enseignant, le **catalogue des principaux produits** mis à disposition par la société virtuelle Total Admin, principal fournisseur de matériels et services du monde. Pour simplifier la simulation, le catalogue reste valable durant toute la durée d'exploitation.

L'**animation** du jeu d'entreprise sera effectuée par l'enseignant. Il décide également de l'évolution de l'état de santé des entreprises.

2 Liste des entreprises :

2.1 Suite d'un jeu de stratégie en temps réel (RTS) avec mode de jeu en réseau uniquement en ligne

Fort de succès passés planétaire et jouissant d'une renommée à toute épreuve, vous désirez lancer la suite d'un jeu de stratégie en temps réel : le succès sera assurément au rendez-vous. Les joueurs utilisant le mode de jeu en réseau seront certainement très actifs.

Cible principale : **Homme de 15 à 35 ans**

Membres dans l'équipe : **400**

Contraintes de plateforme : **PC**

Ressources de départ : **400 ¥€\$**

2.2 FreeToPlay de simulation d'agriculteur sur un site de réseau social à succès

Monde de bouche à oreille fructueux et rapide, vous désirez utiliser le vecteur de ce réseau social au succès sans précédent pour lancer un projet dans un cadre concurrentiel difficile.

Cible : **Femme de 15 à 25 ans (40%), Homme de 15 à 25 ans (30%)**

Membres dans l'équipe : **100**

Contraintes de plateforme : **PC**

Ressources de départ : **50 ¥€\$**

2.3 Jeu concours multiplateforme en ligne PC / téléphone mobile

À des fins publicitaires, vous désirez lancer un jeu concours pour promouvoir une grande marque de grande distribution alimentaire. Le marché est très concurrentiel (150 à 250 nouveaux jeux concours par jour dans le pays). L'envoi d'une *newsletter* est prévu en début d'opération pour inciter les inscriptions et le jeu sera disponible en lien sur l'ensemble des sites Web du groupe. L'opération durera anormalement longtemps (2 ans contre seulement 6 semaines habituellement).

Cible principale : **Femme de 35 à 45 ans**

Membres dans l'équipe : **10**

Contraintes de plateforme : **PC, téléphone mobile**

Ressources de départ : **50 ¥€\$**

2.4 Jeu de rôle en ligne massivement multi-joueurs sur PC

Vous désirez lancer un nouveau jeu de rôle en ligne massivement multi-joueurs sur PC tour par tour en 3D. Malgré un marché concurrentiel avec un leader très enraciné et en place depuis plusieurs années, vous attendez à devoir gérer de très gros volumes de joueurs faisant de longues parties de jeu.

Cible principale : **Homme de 15 à 25 ans**

Membres dans l'équipe : **15**

Contraintes de plateforme : **PC**

Ressources de départ : **200 ¥€\$**

2.5 Jeu de tir subjectif (FPS) cross-plateform console de salon / PC

Un projet *cross-plateform* console de salon / PC à gros budget nécessaire pour espérer se

positionner avec cette nouvelle tendance. La concurrence est rude sur ce type de plateforme et elle l'est encore plus avec ce type de jeu. Pas le choix : ce projet doit se situer parmi les meilleurs de son marché.

Cible principale : **Homme de 15 à 25 ans**

Membres dans l'équipe : **500**

Contraintes de plateforme : **PC**

Ressources de départ : **600 €/\$**

3 Déroulement du jeu :

Le jeu est découpé en **quatre phases**. Chaque phase représente six mois de jeu.

À chaque phase, vous devrez faire des **choix stratégiques** correspondant à votre objectif.

À la fin de chaque phase, l'**état de santé** de chaque entreprise (en fonction de l'évolution théorique mais aussi des choix qui auront été fait) sera communiqué par l'animateur.

3.1 Phase 0 (30 minutes)

Présentation du jeu par l'animateur, constitution des **groupes** d'étudiants et répartition des **entreprises**.

3.2 Phase 1 (45 minutes)

Grâce à une **étude préliminaire**, pour laquelle vous êtes totalement libre (dans la limite de vos ressources et moyens dont vous disposez), vous devez faire des choix stratégiques judicieux. Afin de dépenser vos ressources, faites des propositions à l'animateur qui vous avertira en cas de dépassement et qui vous donnera le montant restant dans le cas contraire.

Toutes les ressources de départ non utilisées seront perdues à la fin de cette phase.

3.3 Phases 2 à 4 (15 minutes)

À chaque début de phase, l'animateur donnera les **avancées technologiques** ainsi que les aléas éventuels, la **prévision du marché** ainsi que le **budget** que vous avez obtenu pour la phase.

Vous donnerez les adaptations stratégiques en fonction de la situation, de la prévision du marché et du budget obtenu.

Les **prix sont susceptibles d'évoluer** à chaque phase. Les règles de dépense des ressources sont les mêmes que pour la phase 1 : vous devez faire des propositions à l'animateur.

Les **ressources non utilisées sont conservées** pour la phase suivante (sauf lors de la dernière phase où elles sont perdues).