

42, avenue de la réussite
75042, Paris
France

4 février 2019

À toutes les équipes de développement logiciel

Bonjour,

la société “Aventure Générique” lance un appel d’offre portant sur le développement d’un moteur de jeu d’aventure. La réponse à l’appel d’offre doit comporter :

- un ensemble de cas d’utilisation, validés par notre équipe ;
- une description de l’architecture du logiciel ;
- une argumentation cherchant à démontrer le caractère extensible de celle-ci.

Une fois l’offre validé, un cahier des charges pour la version 1.0 du moteur sera défini par l’équipe de développement.

Description de l’appel de d’offre

La société “Aventure Générique” désire étendre son activité au domaine des jeux d’aventure. Cependant, en cette période de réduction des coûts, la direction souhaite factoriser les efforts en R&D en investissant dans un moteur générique de jeu d’aventure. Ce moteur générique servira de noyau au développement de trois jeux d’aventure dont la sortie est prévue début de l’année prochaine. Le coût de développement de ces trois jeux devra être minimal : idéalement, seul ce qui les différencie (leur scénario, leurs énigmes, leur interface d’interaction, ...devra être précisé lors de leur développement. Le moteur générique devra regrouper les mécanismes généraux de fonctionnement d’un jeu d’aventure.

Qu’est-ce qu’un “jeu d’aventure” pour la société “Aventure Générique” ? C’est une activité ludique visant à immerger l’utilisateur dans un monde virtuel pimanté d’événements et au sein duquel il doit réaliser les objectifs de son personnage. La valeur ajoutée d’un tel produit est double puisqu’elle engendre un dépaysement total chez le joueur tout en le stimulant par des défis intellectuels de résolution de problèmes. Les investisseurs de la société “Aventure Générique” ont été convaincus par cette brillante idée.

Voici maintenant un exemple de session de jeu telle que la société “Aventure Générique” l’imagine :

À tout moment, le joueur est plongé dans une scène dont on lui est donne une description, comme par exemple :

Vous êtes dans la jungle. Un avion est écrasé sur le sol. Un homme est accroché à un arbre par son parachute. Un chemin mène à une grotte. Un torrent vous sépare de l’avion.

Le joueur peut agir sur cet environnement en commandant son personnage. Par

exemple, il est possible de commander au jeu : “Je regarde la jungle.” Le jeu répond alors : “Il y a des arbres gigantesques, probablement des séquoias”. Le joueur suggère : “J’utilise ma hache pour couper un arbre.” qui produit : “Un arbre tombe en travers du torrent, créant un pont.” Le joueur peut choisir de traverser le pont pour aller dans l’avion : “Je traverse le pont pour aller dans l’avion.” Une nouvelle scène lui est alors décrite : “L’intérieur de l’avion est carbonisé. Près du cockpit, on voit un sac, une flaque de plastique fondu et un étrange talisman.” Si la commande du joueur est “Je prends le talisman.”, le système termine la partie ainsi : “Vous êtes morts ! Ce n’était pas le talisman de la montagne rouge mais un faux talisman maudit !” Si la commande du joueur est “J’ouvre le sac.”, le système termine de la façon suivante : “Vous avez réussi ! À l’intérieur du sac se trouve le talisman de la montagne rouge.”

Comme mentionné plus haut, la description des scènes et des interactions possibles entre le joueur et le système doit pouvoir être changée d’un jeu d’aventure à un autre. Nous comptons sur l’expertise de l’équipe de développement pour préciser les quelques détails techniques auxquels la société “Aventure Générique” n’a pas pris le temps de réfléchir. Par ailleurs, la société “Aventure Générique” étant extrêmement prolifique en idées géniales, l’équipe de développement devra s’attendre à certains ajustements de dernière minute.

Nous voulons éditer ce logiciel avant Mai donc les contraintes temporelles sont très importantes. Merci donc de répondre à notre appel d’offre avant le :

March 1, 2019 à minuit

Nous restons à votre disposition pour affiner votre compréhension de nos ambitions.

Cordialement,

La société “Aventure Générique”