

Lille18

Responsable N. Wicker (Painlevé)

Le projet allie les fondamentaux de la méthodologie historique, tout en intégrant une dimension dynamique à l'aide de la production aléatoire d'évènements tant à un niveau microscopique de l'ordre du fait divers qu'à un niveau plus macroscopique, relevant plus de l'économie ou de la politique. Cette production devra répondre à la contrainte ludique imposant une bonne couverture de l'espace des possibles et une diversité d'une partie à l'autre des séquences d'évènements générés. L'idéal serait de considérer une approche multi-sensorielle intégrant aussi bien des événements extraordinaires que l'ordinaire de la vie urbaine lilloise au XVIIIe siècle et permettant de faire resurgir la variété des acteurs historiques. On souhaite ainsi développer aussi une intelligence artificielle (IA) diversifiée afin d'aboutir à un jeu original dans la dynamique de réaction des personnages. Ce test pratique passé, elle sera mise en œuvre dans un prototype de jeu vidéo sous Unreal Engine grâce à des prestations de développement.