

# HSS08

## Génération automatique de dialogues dans les jeux vidéo

Célia AZEMA - Eloi BOUTILLON - Joséphine DELAS - Pauline HITTA -  
Tristan OUALID

En partenariat avec le GameLab de l'Ecole Polytechnique et Ubisoft



Ce Projet Scientifique Collectif s'intéresse à la génération de dialogues dans les jeux vidéo entre deux personnages non-joueurs (dits PNJ) prenant en compte le contexte et l'environnement dans lesquels ces PNJ se trouvent.

Nous avons ainsi créé un modèle de génération automatique de dialogues dans une situation précise à partir des mécanismes linguistiques du dialogue. Puis, nous avons implémenté ce modèle dans Python en s'aidant d'une base de données et en se restreignant au cadre du marché de fruits et de légumes.

Le prototype final est une implémentation graphique de la situation sous Unity, dans laquelle un observateur peut "écouter" les dialogues des PNJ qui sont générés automatiquement par notre algorithme.