



L'AUBERGE RUGISSANTE

PROJET EVIJV - TAL
M2 ANDROIDE

Etudiants :
Fayçal EL OUARIACHI
Thibault GIGANT

Encadrant :
François BOUCHET

Année 2016 - 2017

1 Introduction

Notre projet consiste en un jeu se déroulant dans une auberge. Le joueur pourra interagir avec les autres clients de l'enseigne pour qu'ils l'accompagnent dans une quête future. Le but sera de soudoyer les participants en leur offrant de l'alcool sans pour autant qu'ils tombent dans un coma éthylique. Il faudra aussi que le joueur discute avec les personnages pour détecter leurs compétences. En effet, il doit enrôler des personnes lui permettant de braver les obstacles qui se présenteront. Les compétences nécessaires sont signifiées dans le préambule de la page. Le joueur ne pouvant enrôler qu'un certain nombre de personnes, il lui faudra donc choisir les bons pour que la quête soit un succès.

2 Analyse de corpus

Le jeu étant emprunt d'une atmosphère "héroïque-fantasy", et se déroulant dans une auberge, il est intéressant d'analyser la fréquence des mots qui apparaissent. Nous remarquons ainsi que, mis à part les mots usuels tels que "que", "pas", "des" (etc), les mots les plus fréquents appartiennent au champs lexical associé à cette ambiance. On note que le mot le plus employé est "maille" (pour "cotte de maille"), et tous les mots liés à la défense, l'armement, et la boisson.

cotte	14	lapins	7
maille	14	armure	7
bière	13	boisson	5
vin	12	boumerang	5
cru	12	Trolls	5
bibine	11	magicien	5
verre	11	tavernier	5
choppe	9	chemise	5
boire	8	robe	4

De plus, en moyenne, les mots ont une longueur de 5.9 lettres.

Enfin, les réponses des personnages non-joueurs possèdent en moyenne 42.5 mots.

Afin de pouvoir traiter un maximum de requêtes de la part du joueur, nous avons enrichi les listes de synonymes de litetalk. Notamment, dans le but de prendre en charge la langue française, nous avons redéfini en particulier les mots clés comme « ask », « how ».

3 Points intéressants

Nous avons donné la possibilité au joueur de demander au personnage de « lui en dire plus » sur le dernier sujet abordé. Pour ce faire, chaque personnage mémorise ce dernier sujet abordé, et s'il n'y en a pas, il indique au joueur qu'il n'a pas compris sa requête.

De même, lorsque le personnage ne comprend pas la requête du joueur, c'est la fonction qu'il appelle pour assister le joueur.

Nous avons appelé ce système « Tell Me More » pour coller à sa fonction initiale.