



Développements gameplay, Comportements IA pour jeu de foule en panique

Stage de 6 mois, fin de formation Master ou Ingénieur

Description du projet

Le stage s'inscrit dans un projet de jeu mettant en scène de nombreux comportements de foules et notamment de panique. Le projet consiste à réaliser un démonstrateur convaincant pour pouvoir chercher du financement et éditer le jeu en mode Live (XBLA, PSN, *etc.*). Le projet se repose sur de nombreuses technologies développées par SpirOps et fait la part belle à l'Intelligence Artificielle.

Description du sujet

Le stage consiste à finaliser un démonstrateur de comportements de panique au sein de foules diverses. Cela inclut des développements C++ pour le gameplay et des comportements qui seront réalisés grâce à SpirOpsAI. Le travail se fera en collaboration avec un game designer et avec le soutien de toute l'équipe SpirOps.

Environnement

Le stage se déroulera au sein de notre équipe de R&D, basée dans un local chaleureux du 11^{ème} arrondissement de Paris. La rémunération est d'environ 400 euros mensuels nets, avec la perspective de rejoindre l'équipe en CDD, CDI ou thèse selon la motivation et les qualités mises en avant pendant le stage. Les candidatures sont à adresser à contact@spirops.com.

Mots clés

Intelligence Artificielle, Serious Game, Comportements, Simulation de foule, Perceptions, C++