

Multimédia. Lauréate du concours national de création d'entreprise de technologie innovante, l'équipe d'Instinct Maker, qui conçoit des solutions d'intelligence comportementale pour les jeux vidéo, est hébergée par l'incubateur Midi-Pyrénées.

L'artificiel à la pointe du réalisme

Le domaine des jeux vidéos s'attaque au développement d'un nouveau concept d'intelligence artificielle, déjà effleuré depuis 5 ans. Après des efforts sur le plan graphique depuis une dizaine d'années, les studios de créations et les laboratoires de recherche misent sur un tout autre niveau de perfectionnement. À Toulouse, Vincent Scesa, ingénieur docteur en IA, est à l'initiative du projet Instinct Maker, qui devrait donner naissance à une entreprise d'ici la fin de l'année, comptant en son sein plus de cinq techniciens. À l'interface entre la recherche sur l'intelligence artificielle et l'industrie des loisirs numériques, Instinct Maker tend à apporter plus de réalisme aux entités artificielles et de meilleures interactions avec les humains. Actuellement, le projet est développé par l'équipe Vortex, de l'Institut de recherche en informatique de Toulouse (Irit), le premier contact s'étant révélé concluant en 2007. « Les uns avaient les solutions dont avaient besoin les autres. Il faut

valoriser les travaux de recherche. Par ailleurs, une demande de licence d'exploitation est lancée » explique Vincent Scesa. Suite à la réalisation d'une étude de marché et d'une étude de positionnement économique qui doit s'achever en octobre, le projet devrait pouvoir attirer les premiers clients rapidement. Car la demande est conséquente et l'offre innovante. Les créateurs de jeux vidéo ont désormais des besoins primordiaux, à savoir améliorer leur temps de production et appâter les nouveaux joueurs, férus ou occasionnels, à travers des personnages crédibles et construits par des joueurs humains. Au placard alors, la mise en place de scénarios sans fin. Les studios de création bénéficieront par le biais de ce projet d'un gain de temps sans précédent. En outre, la flexibilité est devenue le mot d'ordre lors de la conception d'un personnage. L'innovation d'Instinct Maker mise sur la manière d'enchaîner les comportements d'un personnage pour atteindre la meilleure combi-



Ci-dessus un résultat d'apprentissage qui donne la succession d'actions de deux personnages dans une simulation domestique.

raison possible et résoudre une tâche. Qui plus est, l'autre originalité du projet est d'imiter les joueurs humains par la généralisation du comportement d'un personnage, calculé sur ces derniers. « Lorsque les personnages savent réaliser une action par exemple appuyer sur un bouton, ils doivent aussi savoir par quel moyen résoudre une tâche plus complexe, comme par exemple savoir faire cuire un aliment. Ce projet permettra d'automatiser une règle et de dicter les différentes tâches qui permettront d'aboutir à un résultat plausible » explique Vincent Scesa. Quant à la préparation d'un personnage en studio pour lui faire appliquer une tâche (par exemple 15 actions successives), il faut compter en moyenne 15 minutes, de l'inventaire des actions possibles à l'algorithme. En comparaison, il faut 4 à 5 fois plus de temps pour scénariser.

Pourtant unique en son genre,

Instinct Maker est attendu au tournant. Et il devra supporter une concurrence qui s'accroît dans le domaine de l'intelligence artificielle. « Au total, une quinzaine d'entreprises sont implantées dans le monde, dont 3 se situent en France. Les laboratoires, spécialisés entre autres dans ce domaine se comptent aussi par trois sur notre territoire, tel l'Irit » précise l'ingénieur. Et de conclure : « L'intérêt dans ce domaine grandit ».

JENNIFER LEGERON

en bref

