

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НЕЙРОСЕТИ В РАЗРАБОТКЕ ТЕКСТОВЫХ КВЕСТ-ИГР

Кулагина Л.А.

ФГБОУ ВО «Донецкий национальный технический университет» (г.
Донецк)

кафедра «Программная инженерия им. Л. П. Фельдмана»

e-mail: lina.kulagina.02@mail.ru, linakulagina17@gmail.com

Кулагина Л.А. Использование нейросети в разработке текстовых квест-игр. Выполнен краткий сравнительный анализ основных характеристик, особенностей использования и преимуществ нейросетей в разработке текстовых квест-игр. Нейросети способны обрабатывать и анализировать текстовую информацию более эффективно, что приводит к улучшению искусственного интеллекта в играх. Разработка игры с использованием нейросети может предоставить возможность для сотрудничества между разработчиками и искусственным интеллектом, что может привести к новым идеям и инновациям в игровой индустрии.

Ключевые слова: нейросети, квест-игра, искусственный интеллект, разработка, игровой процесс.

Введение

Текстовые квест-игры - это форма интерактивной литературы, в которой игроки взаимодействуют с игровым миром и принимают решения, влияющие на сюжет и исход игры. Они позволяют игрокам окунуться в увлекательные истории и использовать свою фантазию для решения головоломок и преодоления препятствий.

На рынке существует множество текстовых квест-игр, которые предлагают различные сюжеты и стили игры. Некоторые из известных аналогов текстовых квест-игр включают:

1. "Zork" - одна из самых известных текстовых квест-игр, разработанная в 1980-х годах. В игре игроки исследуют подземелья, решают головоломки и сражаются с монстрами, используя только текстовый интерфейс.

2. "Choice of Robots" - текстовая квест-игра, в которой игроки создают и управляют роботами, принимая решения, которые влияют на ход исследования и развития технологий.

3. "Reigns" - уникальная текстовая квест-игра, в которой игроки принимают решения, смахивая карты влево или вправо, чтобы управлять судьбой своего королевства.

Цель данной статьи - рассмотреть использование нейросети в разработке текстовых квест-игр. Мы изучим, как разработчики могут использовать нейросеть для создания более реалистичных и динамичных сюжетов, а также повышения интерактивности игры.

1 Постановка задачи

При разработке текстовой квест-игры с использованием нейросети, разработчики могут использовать их для создания умных и адаптивных искусственных интеллектов (ИИ), которые будут контролировать действия персонажей и реагировать на действия игроков.

Например, нейросеть может быть обучена на основе большого количества текстовых данных, чтобы научиться предсказывать возможные реакции персонажей на действия игрока. Это позволит создать более реалистичные и динамичные сценарии, где персонажи могут адаптироваться к выборам игрока и предлагать более интересные варианты продолжения сюжета.

Процесс разработки текстовой квест-игры с использованием нейросети включает следующие шаги:

1. Сбор и подготовка данных - разработчики собирают большой объем текстовых данных, включающих различные сценарии и реакции персонажей. Эти данные используются для обучения нейросети.

2. Обучение нейросети - собранные данные используются для обучения нейросети. Нейросеть анализирует текстовые данные и создает модель, которая может предсказывать реакции персонажей на действия игрока.

3. Интеграция нейросети в игру - разработчики интегрируют обученную нейросеть в игровой движок и создают сценарии, которые используют возможности нейросети. Персонажи могут реагировать на действия игрока в режиме реального времени, предлагая уникальные и персонализированные варианты развития сюжета.

Выводы

Таким образом, использование нейросети в разработке текстовых квест-игр открывает новые возможности для создания более интерактивных и захватывающих игровых сюжетов. Нейросеть может помочь в создании умных и адаптивных искусственных интеллектов, которые реагируют на действия игрока и предлагают уникальные варианты развития сюжета.

Однако, важно отметить, что успешная разработка текстовой квест-игры с использованием нейросети требует тщательного сбора и обработки текстовых данных, а также обучения нейросети. Это сложная задача, которая требует определенных навыков и экспертизы.

В целом, использование нейросети в разработке текстовых квест-игр может значительно улучшить игровой опыт, создавая более реалистичные и интерактивные сюжеты, которые адаптируются к действиям игрока.