(Слайд 1) Здравствуйте. Мы представляем наш проект «Текстовая ролевая игра с использованием языковой модели».

(Слайд 2) Для понимания обсудим, что такое языковая модель. Языковая модель – это нейросеть, которая умеет генерировать текст. У всех языковых моделей есть контекст – прошлые сообщения, которые нейросеть «помнит». Именно контекст позволяет вести конструктивный диалог с машиной.

(Слайд 3) Текстовая ролевая игра – это игровой жанр, в котором игрок принимает роль своего виртуального персонажа и может взаимодействовать с игровым миром через текст.

(Слайд 4) Текстовые ролевые игры на основе языковых моделей уже существуют, но у них есть общая проблема: из-за короткого контекста теряется много информации, появляются ошибки в повествовании и прочее.

(Слайд 5) Но данная проблема есть у всех языковых моделей, поэтому наше решение может помочь не только в ролевых играх, но и в других сферах использования нейросетей.

(Слайд 6) Одним из способов улучшения контекста – это постоянная память, поэтому мы решили разработать собственную текстовую ролевую игру, в которой будет использоваться специальный журнал.

(Слайд 7) Определившись с целью проекта, мы разработали задачи. Они изображены на слайде.

(Слайд 8) Сначала мы проанализировали нейросети, которые уже есть на рынке. Лучше всех нам подошла ChatGPT.

(Слайд 9) Далее мы изучили способ взаимодействия с нейросетью из кода и создали простой диалог с ботом через консоль.

(Слайд 10) Следующим этапом мы разработали механику журнала и его взаимодействие с историей диалога.

(Слайд 11) Для полноценной работы игры чат-бот должен принять роль определенные роли, например, ведущего игры. Для этого мы написали специальные системные промпты, которые дают установку для ChatGPT.

(Слайд 12) В самом конце мы разработали интерфейс и собрали проект в готовую программу.

(Слайд 13) На этом слайде представлен алгоритм программы.

(Слайд 14) А здесь представлен интерфейс самой программы.

(Слайд 15) Мы искусственно ограничили длину контекста. В итоге, без использования журнала нейросеть забывает о прошлых событиях через 15-20 сообщений, начинает заново их придумывать, а если активно использовать журнал, то нейросеть никогда не забудет о персонажах, возможно лишь минимальное изменение их описания.

(Слайд 16) Во время работы над этим проектом мы получили множество навыков и получили множество компетенций

(Слайд 17) Здесь представлены наши должности и оценки нашей работы.

(Слайд 18) Спасибо за внимание. Здесь изображен QR-код на наш репозиторий, где вы сможете проверить наш проект. Мы готовы ответить на ваши вопросы.