Разработка текстовой квест-игры

Беседин Артём Артурович 10 СТ

Ковалёв Илья Сергеевич 10 СТ

ФИО руководителя: Серебрякова Дарья Ростиславовна

Лицей №1523 Предуниверситарий при НИЯУ МИФИ

Актуальность проекта:

Современные технологии и искусственный интеллект активно внедряются в индустрию

развлечений, включая создание текстовых игр. Текстовые квесты остаются востребованным жанром благодаря их доступности и возможности глубокой проработки сюжета. Этот проект демонстрирует потенциал применения ИИ в создании интерактивных историй с нелинейным сюжетом. Игроки получают уникальный опыт, где выборы влияют на развитие событий, что делает игру более увлекательной и персонализированной. Особенностью такого бота является использование **нейросетевой генерации текста**, что позволяет создавать динамичные и вариативные ответы, адаптирующиеся к действиям игрока.

Цели проекта:

1. Создание текстового квеста с нелинейным сюжетом, где каждое решение пользователя влияет на последующий сценарий.

2. Использование искусственного интеллекта для генерации текстов и новых сюжетных веток в реальном времени.

3. Обеспечение вариативности концовок, чтобы каждая игра могла заканчиваться уникальным образом в зависимости от решений игрока.

4. Освоение навыков работы с big data, применяя их для создания сложных сюжетных связей и адаптации сценария.

5. Разработка пользовательского интерфейса, интуитивно понятного для игрока и поддерживающего взаимодействие с игрой.

Этапы:

1. Изучение теории необходимой для реализации проекта.

2. **Выбор технологий и инструментов** – определяется язык программирования, а также используются Telegram Bot API и удобные фреймворки. Затем происходит **создание бота и регистрация в Telegram** через @BotFather для получения API-токена, после чего настраиваются базовые команды и обработка входящих сообщений.

3. Подключаются модели генерации текста, например, которые работать через API или на локальном сервере. Разрабатывается **структура сценария**, в которой нейросеть ,с использованием внетренних фильтров, применяется для генерации диалогов, описаний сцен и вариантов выбора. Логика бота строится таким образом, чтобы комбинировать предзаданные элементы сюжета с динамически созданными фрагментами.

4. Реализуются **интерактивные элементы**, включая кнопки, мультимедийный контент, а также механизмы динамической генерации ответов, чтобы взаимодействие с игроком оставалось естественным.

5. Для хранения данных о прогрессе игрока используется база данных, позволяющая учитывать предыдущие выборы и влияющие на развитие сюжета параметры.

6. После основной разработки проводится **тестирование и отладка**, в ходе которой проверяется корректность генерации текста, логика переходов между сценами и реакция на пользовательские команды.

7. Затем бот **разворачивается на сервере**, обеспечивая его постоянную работу.

Язык написания: Python

Фрэймворк: Telebot,Pandas

База данных: Iris

Платформа на которой будет игра: Telegram (бот)

Нейросеть: GhatGTP