Описание игр

Илья Журавлёв: Игра "Спортивный марафон".

Игра "Спортивный марафон" - это виртуальное спортивное событие, где игроки с Алисой отправляются в увлекательное путешествие по различным спортивным мирам и соревнуются друг с другом, отвечая на вопросы и выполняя задания, связанные со спортом.

Игра начинается с выбора маршрута марафона. Игрокам предлагается выбрать одну из нескольких тематических трасс, например, футбол, баскетбол, легкая атлетика и т.д. Каждая трасса представляет собой серию этапов, которые игрок должен пройти, чтобы достичь финиша.

На каждом этапе игроку задаются вопросы об истории, правилах игры, знаменитых спортсменах и других интересных фактах из выбранной тематики. Игрок должен дать правильные ответы на вопросы, чтобы продвинуться на следующий этап марафона. Если игрок дает неправильный ответ, Алиса дает подсказку или объяснение, чтобы помочь игроку разобраться.

Кроме вопросов, игроки также должны выполнять физические задания. Алиса может предложить игроку выполнить набор упражнений, таких как отжимания, прыжки или приседания, чтобы усилить физическую активность во время игры. Это добавляет интерактивности и активности в игровой процесс.

Цель игры - преодолеть все этапы марафона, правильно ответить на вопросы, выполнить физические задания и достичь финиша. В конце игры игрокам предоставляется общая информация о их успехах, персональных достижениях и результатам. Они также могут поделиться своими результатами в социальных сетях и пригласить своих друзей присоединиться к игре.

Игра "Спортивный марафон" позволяет игрокам не только узнать больше о различных виде спорта, но и активно участвовать в игровом процессе, преодолевать препятствия и проверять свои знания. Это отличный способ объединить развлечение и физическую активность, вдохновить игроков на спортивный образ жизни и поднять интерес к спорту.

Игрок может попросить Gpt рассказать какой-то факт о спорте или спортивных упражнениях

Максим Мосяев: Игра «Компьютерный мастер»

1. Для начала игры, игроку нужно сказать слово-команда "Начать игру" или задать вопрос, связанный с компьютерными деталями или комплектующими, чтобы Алиса активировала игру "Компьютерный мастер".

2. Алиса будет задавать игрокам вопросы о различных компьютерных деталях, интерфейсах или комплектующих.

3. Игрок должен выбрать правильный ответ из предложенных вариантов ответов, которые Алиса предоставит. Игрок может сказать букву, которая соответствует выбранному варианту.

4. В зависимости от выбранного ответа, Алиса сообщит, правильный или неправильный ответ. Если игрок ответил верно, Алиса начислит 1 балл.

5. В конце игры, после того как будет задано достаточное количество вопросов, Алиса подсчитает общее количество набранных игроком баллов и объявит результат.

6. Для продолжения игры или повторного запуска, игрок может сказать "Сыграем еще раз" или "Начать новую игру".

Пример вопроса:

Алиса: "Какой интерфейс используется для подключения мыши и клавиатуры к компьютеру?"

Варианты ответов:

А) USB

Б) HDMI

В) VGA

Г) Ethernet

Игрок: "А, USB!"

Алиса: "Правильно! Вы получаете 1 балл!"

Таким образом, игрок будет продолжать отвечать на вопросы Алисы и получать баллы за правильные ответы до окончания игры. Удачи в игре "Компьютерный мастер" с использованием Яндекс Алисы!  
  
Ya GPT (при желании игрока) используется для более  
обширного ответа. Пример: игрока не устраивает описание описание ответа USB. Игрок просит Алису «перефразировать» ответ, на что получает в ответ более обширную и понятную информацию.

Дмитрий Мерзляков: Игра "Бренд-страна"

1. Алиса говорит игроку бренд - это увлекательная и познавательная игра, в которой игроку предстоит отгадывать страну, в которой был создан определенный бренд. Игра направлена на расширение общей эрудиции игрока, а также проверку его знаний в области международных брендов.

2. Вместе с Алисой игрок станет путешественником, отправляющимся в увлекательное путешествие по разным странам мира. В каждом блоке игры будут представлены по +-10 вопросов о брендах, где игроку необходимо будет указать правильное название страны создателя.

Цель игры состоит в том, чтобы игрок заработал максимальное количество очков путем правильных ответов на вопросы. За каждый правильный ответ игрок получает определенное количество очков, которые суммируются на протяжении всей игры.

Игра разделена на несколько уровней сложности, где задания становятся все более сложными по мере продвижения игрока. Это позволяет игре подстраиваться под уровень знаний каждого конкретного игрока и предоставлять разнообразные вызовы.

На протяжении игры игрок будет сталкиваться с известными и менее известными брендами, что позволит расширить его кругозор в области международных компаний. Кроме того, игра предлагает интересные факты об истории создания брендов, что делает процесс еще более увлекательным и образовательным.

Отгадывание страны создателя бренда требует не только обширных знаний, но также логического мышления и ассоциативного склада ума. Игра позволяет развивать навыки анализа информации и принятия решений. GPT в случае правильного/неправильного ответа пользователя, озвучивает факт связанный с вопросом (например Тойота - Япония, факт: компания Тойота была основана в Японии в 1937г, по сей день является самым популярным производителем авто). Это поможет пользователям изучить новые интересные факты, связанные с определенным брендом или закрепить знания

Артём Давыденко:

Название игры: "Екатеринбург: Городской квест"

Описание игры:

"Екатеринбург: Городской квест" - это игра-квест, в которой игроки с помощью Яндекс Алисы отправляются в виртуальное путешествие по достопримечательностям и интересным местам Екатеринбурга. Цель игры - собрать все ключи, решать головоломки и задания, чтобы добраться до финала и стать победителем.

Ход игры:

1. Виртуальное путешествие: Игроки будут перемещаться по разным точкам Екатеринбурга, исследуя достопримечательности и узнавая интересные факты о городе.

2. Задания и головоломки: В каждой локации игрокам будут предложены задания, головоломки и вопросы, связанные с местом, где они находятся. Ответив правильно, они получат ключ для продолжения квеста.

3. Взаимодействие с Яндекс Алисой: Игроки могут общаться с Яндекс Алисой, чтобы получить подсказки или задать вопросы о локации или достопримечательности.

4. Звание эксперта: Игроки, успешно завершившие игру и собравшие все ключи, могут получить звание эксперта Екатеринбурга.

Цель игры:

Цель игры - собрать все ключи, ответив на вопросы и решив головоломки, чтобы пройти все локации и стать победителем в городском квесте "Екатеринбург".  
  
Внедрение GPT: GPT напишет более подробное описание какой либо локации, в случае запроса от игрока.

Иванищев Артём Игра "Автомобильная викторина"

1. Начало игры:

- Пользователь приветствует Алису и выражает желание сыграть в игру на тему автомобилей.

- Алиса объясняет правила игры и предлагает пользователю начать.

- Есть баз вопросов и ответов загружены разработчиком, но с помощью GPT могут генерируется новые вопросы или интересные факты на выбранную тему.

2. Система вопросов:

- После приветствия, Алиса задает пользователю первый вопрос.

- Вопрос может иметь различный уровень сложности, включать выбор правильного ответа или требовать ответа в текстовом формате.

- Пользователь должен дать свой ответ, а Алиса проверяет его правильность.

3. Оценка ответа и начисление очков:

- Алиса оценивает ответ пользователя и сообщает, правильный ли он был.

- За каждый правильный ответ пользователь набирает определенное количество очков, которые отображаются на экране.

- При неправильном ответе, пользователь получает ноль очков и может попросить Алису с помощью GPT объяснить правильный ответ.

4. Продолжение игры:

- Алиса продолжает задавать вопросы из области автомобилей, получая их от загруженной базы или GPT модели.

- Игра продолжается до тех пор, пока не будут заданы все вопросы или пока пользователь самостоятельно не решит завершить игру.

5. Окончание игры:

- По окончанию игры, Алиса считает и объявляет результаты игрока - количество правильных ответов и общее количество набранных очков.

- Алиса может предложить пользователю сыграть еще раз или выйти из игры.

Интеграция GPT модели позволяет генерировать разнообразные вопросы и обеспечивает более интересный и разнообразный геймплей. Также можно использовать GPT модель для создания реалистичных сценариев диалога между пользователем и Алисой, что делает игру более динамичной и вовлекающей.