1. Слайд – Приветствие
2. Стоит начать с небольшого вступления, которое должно объяснить почему выбрана именно такая тема работы.  
   А именно то, что игры стремительно совершенствовались. Были огромные скачки развития в нулевые года, вышло много культовых игр за полсдение десетелетия.   
   Но я не хочу сказать, что на данный момент нет никого развития вообще, конечно же нет. Но стоит отметить, что на данный момент техническое развитие игр несколько опережает развитие геймдизайна. В данный момент происходит небольшой кризис новых идей с геймплейной стороны. Так ка большинство игроков уже переиграли во много игр и стали искушенными, и им необходимо какие-то новые, даже в каком то плане инавационные механики в играх, то есть необходимо усовершенствовать так же геймплейную сторону игр. Так как недостаточно только лишь технической составляющей для получения высоких оценок от игроков. Одно не может обойтись без другого.  
   Развивать геймдизайн можно во многих направлениях: геймплей(что является механикой, правилами и целями, которые определяют, как игрок будет взаимодействовать с игровым миром), история, игровой мир, система квестов, персонажи и тд  
   Я выбрал как раз направления геймплея. Если углубляться в это, то можно выделить проблему, а именно недостаточное вовлечение игрока во взаимодействие с NPC. А именно компаньон. Многим игрокам не нравится с ними контактировать, в большинстве случаев это пустая трата времени, если только это необходимо.
3. Целью данной работы является разработка новой механики взаимодействия с компаньоном посредством которой, игрок сам, без какого-либо принуждения, должен захотеть контактировать с NPC. Суть механики вот в чем: игрок вводит любую фразу в диологовое окно с NPC, после чего должна определиться суть сообщения, и NPC должен должным образом отреагировать на нее, выполнив игровую функцию, при этом учитывать тон сказанной фразы, и как то реагировать на это тоже, путем смены репутационных очков и блокировки некоторых функций.  
   Для достижения этой цели ставитья еще научная цель, в разработке наиболее подходящих моделей нейронной сети. Путем определения типа сети. И подбора гиперпараметров.  
   Из этих целей можно обозначить гипотезу: …

4.

* Интерактивные способности: рассказать о себе; рассказать о мире игры; напомнить суть текущего задания; дать совет по тактике боя; дать совет по возможному прохождению текущего задания;
* Боевые способности: тренировочный бой на определенном виде оружия (меч, булава, топор, кулаки); вылечить игрока; пойти в ближний/дальний бой;
* Различные способности: обменяться ресурсами; взломать замок; исследовать территорию.
* Токсичный;
* Существенно токсичный;
* Нецензурная лексика/брань;
* Угроза;
* Оскорбление;
* Личная ненависть.