**Техническое задание на создание информационной системы**

**ГЕНЕРАЦИЯ ДИНАМИЧЕСКИХ ИГРОВЫХ МИРОВ ПРИ ПОМОЩИ НЕЙРОСЕТЕЙ**

# **ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ**

## **Обозначение и полное наименование инструмента генерации контента**

Разработанный прототип ИИ инструмента генерации динамических игровых миров имеет название «Система динамической генерации виртуальных миров».

Условное обозначение Аббревиатура : СДГВМ «Генерация адаптивных миров».

## **Номер договора (контракта)**

Настоящее Техническое задание разработано в рамках выполнения работ по Государственному контракту № ГК-178-ОФ/Д01, заключенному 7 ноября 2011 года.

## **Наименования организации-заказчика и организаций- участников работ**

Заказчик:Московский институт имени С.Ю. Витте

Место нахождения:115432, Москва, 2-й Кожуховский проезд, д. 12, стр. 1

Исполнитель:Шебанов Вячеслав Викторович

Место нахождения:141700, г. Долгопрудный, ул. Первомайская д.42.

## **Перечень документов, на основании которых создается система**

Руководство по разработке больших языковых моделей LLM-Unity, спецификация моделей поведения игровых персонажей ONNX, различная документация Unity в области интеграции Python кода в проект для обучения адаптивных моделей поведения игровых персонажей.

## **Плановые сроки начала и окончания работы по созданию системы**

Плановый срок начала работ – 17 сентября день подтверждения темя дипломы.

Плановый срок окончания работ – 8 июня 2026 года.

## **1.6** **Источники и порядок финансирования работ**

Финансирование выходит из самостоятельного распределения ресурсов из личных средств разработчика, следовательно использовано программное обеспечение в публичном доступе и доступные инструменты генерации контента.

## **1.7** **Порядок оформления и предъявления заказчику результатов работ по созданию системы**

Функционирующая система в виде Unity проекта «динамической генерации виртуальных миров» интегрирована с платформой Unity 2D, предоставлена университету в установленный срок техническим заданием, демонстрационная версия передаваемого инструмента включает код программы, документацию, Unity проект для запуска, предоставляемая версия программы доступна через github. Работу принимает комиссия, в соответствии с положениями учебной организации, испытания и окончательная приемка показаны в шестом разделе технического задания, сдача документации, отчета и инструкций происходит на первичных этапах и регулируются требованием к документированию.

**1.8 Перечень нормативно-технических документов, методических**

**материалов, использованных при разработке ТЗ**

Инструмент «система динамической генерации виртуальных миров» разработан с учетом методических и нормативных стандартов и документаций:

* ГОСТ ИСО/МЭК 12207-2010 – используется для формирование инструмента начиная от начального прототипа с минимальным функционалом во время жизненного цикла проекта;
* ГОСТ 34.602-89. Стандарт помог структурировать проект инструмента на Unity в соответствии с профессиональными нормами, поставил четкое определение функционала системы генерации и принципы реализации функций генерации игрового контента.
* ГОСТ Р ИСО/ МЭК 25010-2015. Организовал процесс тестирования в Unity для соответствиям критериям оценки и ожиданиям клиентов, система приводится в соответствие стандартам оценки комиссии.
* ГОСТ 34.601-90. Адаптирует создание инструмента с стадии прототипа до рабочего варианта с документацией и организацией всех этапов разработки.
* ГОСТ 19.701-90 задает стандарты для создания диаграмм EPC, As Is, BPMN, To Be;
* ГОСТ Р ИСО 9241-11-2014. Помогает интерфейсу в инструменте генерации соответствовать всем требованиям удобства.

## **1.9** **Определения, обозначения и сокращения, обозначения и сокращения.**

Таблица 1. Определения, обозначения и сокращения.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Сокращение | Расшифровка |
| 1 | СДГВМ | Система динамической генерации виртуальных миров |
| 2 | ONNX | Открытый обмен нейронными сетями (Open Neural Network Exchange) |
| 3 | NPC | Управляемый искусственным интеллектом персонаж (Non Player Character) |
| 4 | Visual Forge | Бесплатный инструмент создания иконок и спрайтов |
| 5 | GitHub | Система контроля управления версиями инструмента генерации адаптивных игровых миров |
| 6 | Прототип | Имитация функционала и внешнего вида готового продукта, существуют для тестов и сбора обратной связи помогая сэкономить деньги и временные ресурсы (Prototype) |
| 7 | Ассет | Деталь для сбора прототипа, (текстуры, иконки, спрайты, модели, эффекты, материалы) (Asset) |
| 8 | Инди-разработчик | Небольшая студия или один человек, не способный позволить лучшие альтернативы реализуемого инструмента (Indie Dev) |
| 9 | Пользовательский интерфейс | Набор кнопок и полей ввода для взаимодействия пользователей с инструментом генерации (UI – User Interface) |
| 10 | Спрайт | Картинка для визуализации иконок объектов и аватаров персонажей (Sprite) |
| 11 | Квест | Задание для игрока в виртуальном мире |
| 12 | ML-Agents | Инструмент интегрируемый в Unity для обучения не игровых персонажей |
| 13 | Unity | Платформа для создания игровых прототипов |

# **2. НАЗНАЧЕНИЕ И ЦЕЛИ СОЗДАНИЯ СИСТЕМЫ**

## **2.1** **Назначение системы**

Инструмент «СДГВМ» используется в целях ускорения создания игровых прототипов и уменьшения денежных затрат на разработку, служит для автоматизации генерации адаптивных виртуальных миров при помощи подключаемых модулей и инструментов включающих нейронные сети, к платформе Unity, реализуемый инструмент включает функционал:

1. Создание квестов под заданные параметры и характеристики пользователем.
2. Формирование адаптивной модели поведения ONNX у не игровых персонажей, адаптирующиеся под действия игрока и динамическая реакция на изменения произошедшие в игровом мире.
3. Синтез ассетов для визуализации иконок квестовых предметов, аватарок персонажей, текстур и тайлов ландшафта виртуального мира.
4. ​Предоставление инструментов настройки и тестировки сгенерированного контента.
5. ​Удобный интерфейс дающий создавать виртуальные игровые миры без знаний платформы Unity.
6. Автоматизация генерации приводящая к снижению временных затрат и трудовых ресурсов, повышает конкурентоспособность клиентов инди-разработчиков на рынке увеличивая скорость создания игр для монетизации.
7. Возможность обновлять генератор интегрируя новые инструменты и модули в систему для удовлетворения запросов клиентов и увеличения качества инструмента.
8. Система позволяет корректировать качество сгенерированных игровых миров для удовлетворения клиента и увеличения пригодности при помощи возможности тестирования генерации контента.

## **2.2** **Цели создания системы**

Основными целями проекта являются:

− Создание контента при помощи автоматизации ускоряющей скорость разработки прототипов, повышая конкурентоспособность на рынке во время цифровой трансформации и автоматизации;

− Дать доступный инструмент для одиночных разработчиков и малых студий, проект инструмента генерации не стремиться обогнать существующие решения в области автоматизации создания игровых и виртуальных миров;

− Демонстрация интеграции нейросетей для решения академических задач в области направления обучения разработки игровых приложений;

− Задать поток новых идей для развития способностей людей создавать инновационные идеи;

− Решение проблемы реиграбельности в современных играх, создание адаптации в играх к изменениям и действиям игрока, возникновение новых ситуаций должно разжечь в игроках интерес перепройти одну и ту же игру.

* Увеличить рентабельность для инди-разработчиков за счет понижения затрат на разработку игрового прототипа.
* Привлечение новых студентов на направление разработка игровых приложений при помощи удобного интерфейса и понятных инструкций с обучающими материалами.
* Обеспечение качества сгенерированного контента благодаря созданию метрик уровня логической связи в квестах, для соответсвия потребностям пользователей.

# **3** **ХАРАКТЕРИСТИКА ОБЪЕКТА АВТОМАТИЗАЦИИ**

**3.1 Краткие сведения об объекте автоматизации или ссылки на документы, содержащие такую информацию**

Инструмент «СДГВМ» подлежит модернизации благодаря автоматизации ручного процесса создания виртуальных игровых прототипов, процесс включает в себя автоматизацию создания адаптивных квестов, ассетов для визуализации объектов на игровой сцене, динамического поведения NPC зависящее от событий в игровом мире и действий игрока. Автоматизируемый процесс затрачивает много времени и средств личного капитала разработчиков.

Рассмотрены аналоги «СДГВМ» в виде инструментов и готовых решений генерации виртуальных миров:

− в 2024 год MapMagic 2 пакет из Unity Asset Store, инструмент для автоматизации создания ландшафтов и уровней не содержит в себе генерацию квестов и адаптивного поведения NPC, также нельзя сделать визуализацию игрока и не игровых персонажей;

− в 2019 год AI Dungeon генерирует квесты и текстовые приключения, не способен создавать визуализацию или адаптивные модели поведения не игровых персонажей.

* 2019 год Dungeon Crawler RPG может генерировать подземелья, и не может квесты и адаптивных NPC.
* 2011 год Tracery и Ink инструмент генерации квестов, нет прямой интеграции с Unity и другими игровыми движками.
* 2010 год MiddleVR платформа для генерации миров в виртуальной реальности, генерирует виртуальную реальность в 3D, нет открытого обмена нейронными сетями, нельзя создать адаптивных NPC, нельзя создать адаптивные квесты.

Аналоги демонстрируют не полный функционал инструмента «СДГВМ» реализующий генерацию динамических миров при помощи нейросетей, актуальность разрабатываемого подтверждается отсутствием альтернатив с аналогичным функционалом, реализуемый генератор контента доступен в репозитории: https://github.com/Slavik993/Diplom\_Shebanov\_2026.git.

## **3.2** **Сведения об условиях эксплуатации объекта автоматизации и характеристиках окружающей среды**

Инструмент генерации динамических виртуальных миров адаптирован для персональных рабочих станций с операционной системой Linux, Windows 10-11, MacOS, с установленной платформой Unity, для работы модулей с нейросетями ONNX и LLM-Unity предоставлены технические требования рабочей станции:

Процессор Intel Core i3 (4 ядра, 3.0 ГГц минимум).

Оперативная патмять: 16 ГБ Оперативного запоминающего устройства с частотностью 3200 МГц (DDR4).

Подключение к инету, через Wi-Fi или витую пару.

Технологии и инструменты разработки включают:

LLM-Unity библиотека: позволяет интегрировать большие языковые модели в платформу Unity, необходима для автоматизации создания квестов и диалогов с не игровыми персонажами, для адаптивных виртуальных миров.

ONNX библиотека: снижает нагрузку на систему и ускоряет обработку запросов, используются для обучения адаптивной модели поведения не игровых персонажей.

PyTorch, TensorFlow библиотеки: обучение с подкреплением для создания качественных моделей поведения не игровых персонажей, выполнение межпроцессорных взаимодействий и сложных вычислений.

Условия эксплуатации:

LLM-Unity необходим запущенный сервер для постоянной генерации контента и обработки больших данных.

Рекомендуется использовать платформу Unity последней версии.

Преимущества: ускорение создания игровых прототипов, повышение конкурентоспособности, снижение затрат ресурсов.

Ограничения: LLM-Unity необходим запущенный сервер для сложных сценариев.

# **4. ТРЕБОВАНИЯ К СИСТЕМЕ**

# **4.1 Требования к структуре**

# **4.1.1 Требования к структуре и функционированию системы**

Инструмент «СДГВМ» предназначенный для автоматизации создания игровых прототипов, состоит из подсистем: «Создатель историй» – генерирует квесты для игрока, использует инструмент LLM-Unity на локальной машине. Модели ONNX для управления поведением не игровых персонажей при принятии различных решений игроком и изменений внутри игрового мира - «Система управления не игровыми персонажами». Генерацией иконок предметов, аватарок персонажей занимается подсистема «Генератор икон» используются нейросети из доступных источников или локально расположенных на машине.

«СДГВМ» запускает подсистемы в реальном времени в режиме Unity Play mode, в интерфейсе инструмента можно настроить параметры генерации – сложность, жанр, в текстовых полях будут отображаться сгенерированные квесты и диалоги неигровых персонажей. Пользователь получает доступ к функционалу через проект на платформе Unity в режиме Unity Play mode на главной сцене «Сцена\_Динамического\_Генератора».

Инструмент «СДВГМ» состоит из функциональных подсистем:

1) «Сказитель историй»;

2) «Контролер поведения не игровых персонажей»;

3) «Генератор икон»;

4) «Управление Unity проектом» – inspector, project settings;

5) «Персонализация контента» – интерфейс в режиме Unity Play mode;

6) «Мониторинг качества контента» – для соответствия стандартам;

7) «Сохранение результатов» – сохранение созданных миров;

# **4.1.2 Перечень подсистем, их назначение и основные характеристики, требования к числу уровней иерархии и степени централизации системы.**

Для выполнения узко специализированных функций генерации динамических виртуальных миров инструмент «СДГВМ» использует подсистемы:

Подсистема «Сказитель историй» исполняет функции генерации квестов с указанием параметров репутации игрока и сложности квеста, использует инструмент LLM-Unity для генерации историй в реальном времени.

Подсистема «Контролер поведения не игровых персонажей» использует модель ONNX для адаптации поведения под квесты и действия пользователя в сцене.

Подсистема «Генератор икон» нужен для визуализации героев, предметов, окружения где происходят события, включает в себя нейросети для генерации картинок и спрайтов.

Подсистема «Управление Unity проектом» изменение параметров физики, камеры, освещения, настройка объектов на сцене, управление общими настройками, скачивание ассетов и новых модулей через Unity магазин ассетов и менеджер пакетов.

Подсистема «Мониторинг качества контента» используется для корректировки генерируемого «СДГВМ» контента, нужен для соблюдения ожиданий пользователя.

Подсистема «Сохранение результатов» предназначена для сохранения полученных результатов генерации «СДВГМ» в виде готовых игровых сцен с наполнением виртуального игрового мира, в виде файлов формата .unity, далее сцену можно экспортировать в другие проекты юнити.

# **4.1.3 Требования к способам и средствам связи для информационного обмена между компонентами системы.**

На вход подсистеме «Сказитель историй» подается XML и JSON с указанными параметрами, информационный обмен обеспечивается через локальный вызов события через скрипт C#, тем самым обеспечивается синхронизация между работой подсистем.

Все элементы работают напрямую через компоненты в дереве иерархии и скрипты прикрепленные к объектам интерфейса и объектам в сцене, дополнительные требования не нужны для работы с локальным проектом.

**4.1.4 Требования к характеристикам взаимосвязей со смежными системами создаваемой системы**

Система генерации игровых предусматривает добавление новых инструментов или ассетов из-вне копированием в папки внутри открытого проекта или можно использовать Unity магазин ассетов, или Unity менеджер пакетов. Библиотеки созданные пользователями, загружаются через конвейеры, данные для импорта должны быть в поддерживаемом платформой Unity формате - JSON, XML, png, fbx, jpeg, gif, unity, txt. Можно увеличить количество поддерживаемых типов файлов при помощи установки пакетов для совместимости новых форматов.

# **4.1.5 Требования к режимам функционирования системы**

Реализованы режимы функционирования инструмента генерации адаптивных игровых миров:

* Обычная генерация игрового мира;
* Тестирование генерации;
* Обучающий;

В режиме «Обычная генерация игрового мира» пользователь может указать параметры для генерации игрового прототипа сложность и стиль жанра, режим выбран по умолчанию при запуске сцены «Сцена\_Динамического\_Генератора», пользователь использует инструмент «СДГВМ», через интерфейс в режими Unity play mode.

Тестирование генерации: возможность запустить любое количество генераций, для составления метрик качества логики квестов, иконок и аватарок героев, при завершении тестирования выдается отчет с показом ошибок.

«Обучающий» создан для ознакомления разработчиков с системой, показывает пример сгенерированного виртуального мира и доступ к текстовым обучающем материалам содержащим инструкцию по настройке параметров квеста, или импорта спрайтов, режим активируется через кнопку «Помощь».

**4.1.5.1 Требования по диагностированию системы**

Компоненты подсистем, должны предоставлять функционал для генерации квестов, модели поведения не игровых персонажей, иконок квестовых предметов и аватаров персонажей, инстумент «СДГВМ» включает элементы интерфейса для просмотра генерируемых квестов и диалогов NPC, в консоль Unity показываются дебагом диагностические события.

В программе создана система записи диагностической информации при возникновении ошибок генерации контента, сведения о процессе и параметры генерации будут записаны в .log файл в папке «error\_logs».

**4.1.5.2 Перспективы развития и модернизации системы**

Система