

СОЗДАНИЕ И РАЗРАБОТКА ИГР СОВМЕСТНО С НЕЙРОСЕТЬЮ GPT-3

В работе рассматриваются возможности использования нейросети GPT-3 для создания и разработки игр.

ВВЕДЕНИЕ

С каждым годом на рынках растет спрос на игры, вслед за чем повышается объем производимой продукции. В качестве решения данной проблемы уже не первый год используются нейросети, например GPT-3 (Generative Pre-trained Transformer 3). Она является одной из самых перспективных и удобных в разработке игр.

I. ПРОБЛЕМЫ РАЗРАБОТКИ ИГРОВЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ

В современном мире, при большом объеме существующих игровых продуктов, начинающих разработчиков может ожидать череда сложностей при создании проектов: нехватка опыта и/или знаний, балансировки игровой механики, создание увлекательного геймплея и т.д. Зачастую, решение у данных проблем общее - обучение и практика.

II. GPT-3: ОПРЕДЕЛЕНИЕ И СФЕРЫ ПРИМЕНЕНИЯ

GPT-3 — одна из последних и наиболее продвинутых языковых моделей, разработанных компанией OpenAI. GPT-3 является искусственным интеллектом, который предназначен для генерации текстов высокого качества, включая статьи, рецензии, эссе, поэзию и даже музыку.

III. КОНЦЕПТУАЛИЗАЦИЯ И ПРОЕКТИРОВАНИЕ

На этом этапе создаются идеи и концепции будущей игры, а также определяются ее основные характеристики, такие как игровой процесс, графика и звук. ChatGPT3 хорошо справляется с поиском и обработкой информации, тем самым экономя время разработчику.

IV. РАЗРАБОТКА

На данной стадии работы над игровым приложением ChatGPT3 может проконсультировать

разработчиков в различных сферах. Чат помогает с техническими аспектами игры, например с решением проблем в скрипте или советами по улучшению производительности игры.

V. ТЕСТИРОВАНИЕ И ОТЛАДКА

На текущем этапе определяется, насколько хорошо игра работает и соответствует ли она требованиям. ChatGPT3 может помочь в этом, предоставляя инструменты для автоматического тестирования и отладки игры.

VI. МАРКЕТИНГ И ПРОДВИЖЕНИЕ

ChatGPT3 предоставляет инструменты для анализа мнения пользователей и прогнозирования того, какие функции и особенности будут наиболее популярными среди игроков.

VII. ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Исходя из результатов исследования, можно сделать вывод, что использование GPT-3 в игровой разработке имеет большой потенциал и может значительно ускорить процесс создания игровых проектов. Однако необходимо учитывать ограничения данной нейросети, такие как возможность генерации неправдоподобных текстов или некорректных ответов.

VIII. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Уточкин, В. К. Хочу в геймдев! / Уточкин, В. Н., К. С. Сахнов // Издательство: Бомбора, 2022. – 224 с.
2. Как Chat GPT и другие нейросети используются в геймдеве [Электронный ресурс] / Высшая Школа Экономики. – Москва, 2023. – Режим доступа: <https://hsbi.hse.ru/articles/kak-chat-gpt-i-drugie-neiroseti-ispolzuyutsya-v-geimdev/>. – Дата доступа: 16.02.2023.
3. How I use ChatGPT to create a game [Electronic resource] / Ed. Andrey. – DEV, 2023. – Mode of access: https://dev.to/ytskk/how-i-use-chatgpt-to-create-a-game-1gob?roistat_visit=9918725. – Date of access: 08.01.2023.

Бурцева Ксения Игоревна, студентка 2 курса факультета ИТиУ БГУИРа, burtsevakseniya03@mail.ru.

Гаврилова Ульяна Алексеевна, студентка 2 курса факультета ИТиУ БГУИРа, ulyana.haurilava@gmail.com.

Степанчикова Анна Игоревна, студентка 2 курса факультета ИТиУ БГУИРа, ann.brown.from.the.nightmare@gmail.com.

Научный руководитель: Коршикова Дарья Валерьевна, ассистент кафедры вычислительных методов и программирования БГУИР, korshikova@bsuir.by