

ساختار الگوی بازی (Game Play Pattern)

برای استفاده از این الگو، پرامپت شما باید شامل جملات زمینه‌ای اصلی زیر باشد:

- برای من یک بازی حول محور X بساز یا بگو «می‌خواهیم یک بازی X انجام دهیم.»
- یک یا چند قانون اصلی بازی را مشخص کن.

شما باید «X» را با یک موضوع مناسب برای بازی جایگزین کنید؛ مثلاً «ریاضی» یا «بازی اکتشاف غار برای کشف یک زبان گمشده». سپس باید قوانین بازی را مشخص کنید؛ مثلاً «توصیف کن چه چیزی درون غار وجود دارد و فهرستی از کارهایی که می‌توانم انجام دهم بده» یا «سؤال‌هایی مربوط به کسرهای پیرس و هر بار که پاسخ درست دادم، امتیازم را افزایش بده.»

نمونه‌ها:

- برای من یک بازی اکتشاف غار بساز تا یک زبان گمشده را کشف کنم. توضیح بده کجای غار هستم و چه کارهایی می‌توانم انجام دهم. باید در هر بخش از غار که وارد می‌شوم، کلمات و نمادهای جدیدی از تمدن گمشده پیدا کنم. هر بخش غار باید بخشی از یک داستان را داشته باشد که با آن زبان نوشته شده. باید همه کلمات و نمادها را جمع‌آوری کنم تا بتوانم داستان را کامل درک کنم. از بخش اول شروع کن و بعد از من پیرس چه اقدامی می‌خواهم انجام بدهم.
- برای من یک بازی گروهی مهمانی بساز که شامل DALL-E باشد. بازی باید شامل ایجاد پرامپت‌هایی باشد که در هر دور روی یک موضوع مشخص (که تو اعلام می‌کنی) متمرکز هستند. همه یک پرامپت می‌سازند و با DALL-E یک تصویر تولید می‌کنند. سپس شرکت‌کنندگان به بهترین پرامپت بر اساس تصویری که تولید کرده رأی می‌دهند. در پایان هر دور از من پیرس چه کسی برنده شد و بعد امتیازهای فعلی را اعلام کن. ابتدا قوانین را توضیح بده و سپس موضوع دور اول را اعلام کن.