





Тестирование нейросети НУЗ для генерации игрового кода

Тестирование нейросети НУЗ от 10 Cent для вейкодинга

Ключевые тезисы:



-  Нейросеть НУЗ на момент теста была полностью бесплатной через Open Router.
-  Главное преимущество — **высокая скорость** генерации кода (от 20 секунд до 2 минут).
-  Лучше всего справляется с **небольшими правками** и логикой простых игр.
-  Качество графики и сложных анимаций — **среднее или ниже среднего**.

Характеристики модели

- Контекстное окно: **262 000 токенов**.
- Доступ: **Бесплатный** через Open Router (например, в связке с Openкодом).


Результаты тестовых заданий

SVG-анимация "Цветок"



- **Результат:**  Неудовлетворительный.
- **Детали:** Первый результат был пустым. После уточняющего промта появилась анимация, но она была **странной** и больше напоминала змею.
- **Оценка:**  "Очень посредственный результат".

3D-персонаж "Mag" (Three.js)





- **Первый результат (42 сек.):** Базовый силуэт без проработки деталей (отсутствовало лицо).

- После промта "улучши графику":  Качество заметно выросло. Персонаж стал выглядеть **достойно**, на уровне других нейросетей. Эффекты немного "съехали".
- **Вывод:** Модель хорошо реагирует на итеративные правки. Итог — "твёрдая четвёрка".




Аквариум (Three.js)


- **Первый запуск:**  Проект не запустился из-за ошибок.
- **После исправления ошибок:** Появилась базовая сцена, но **рыбки вышли ужасными** (странная анатомия, глаза "косят").
- **После детального промта:** Добавились растения и пузырьки, рыбки **улучшились**, но остались **слабым местом**. Плавают "попой вперёд".
- **Оценка:**  "На троечку, может, даже с минусом".

Игра "Динозаврик" (клон Chrome Dino)

- **Первый результат (1 мин. 1 сек.):**  Неожиданно рабочая игра! Логика (движение, столкновения, нарастание скорости) реализована корректно. Графика примитивная.
- **После промта "улучши графику динозавра":**  Визуал динозавра стал "шикарным", но из-за большого размера и длинного хвоста играть стало невозможно (нельзя перепрыгнуть препятствия).
- **Финальные правки ("сделай хвост поменьше, прыжки повыше"):**  Игра стала полностью игравельной. Логика осталась безупречной, графика улучшилась.
- **Вывод:**  Лучший результат тестов. Модель отлично справилась с игровой логикой.

Общие выводы и рекомендации

-  **Сильные стороны:** Высокая скорость, хороша для быстрых правок, логики и итеративной доработки по промтам.
-  **Слабые стороны:** Слабая графика, проблемы с сложными анимациями (SVG), требует очень детальных промтов для качественного результата.
-  **Идеальный use-case:** Не для создания проектов с нуля, а для доработки и правки существующего кода (поменять цвет, исправить баг, добавить простую механику).

-  **Бесплатный статус** делает её привлекательной для экспериментов и мелких задач.