



Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования «МИРЭА – Российский технологический университет»  
Детский технопарк «Альтаир»



# Углы Влияния

Проект выполнил(а):

**Верниковский Виталий Викторович**

**Асонов Ефим Андреевич**

Яндекс Лицей

Группа №2 Год 2

Руководитель проекта:

Преподаватель ДТ «Альтаир»

**Борисов Артём Игоревич**

# Актуальность / Проблематика

В современном мире большинство политических стратегий имеет детерминированную систему технологий, слабо гибкую систему логистики и производства, а так же заранее прописанное поведение противостоящих ботов, наш проект закрывает эти потребности.

# Цели и задачи

## Цель проекта:

Разработать игру с гибким не детерминированным поведением ботов, системой логистики, технологическим прогрессом.

## Задачи проекта:

- Задача 1 – Реализовать не игровую интерфейсную часть;
- Задача 2 – Создать основную геймплейную часть;
- Задача 3 – Протестировать итоговый продукт.

# Используемое ПО и ресурсы

## Используемое ПО:

В разработке была использована IDE Pycharm для работы с Python, также для реализации ИИ ботов была использована Ollama. Aseprite для создания текстур, Reaper для аудио части игры.

## Используемые ресурсы:

Все используемые медиа материалы были самостоятельно реализованы в ходе разработки.

# Методика выполнения работы

## Процедурная генерация карты

- Изучение способов;
- Выполнение;

## Интерфейс

- Основное меню;
- Настройки;

## Геймплей

- Создание системы государств;
- Интеграция в игру;

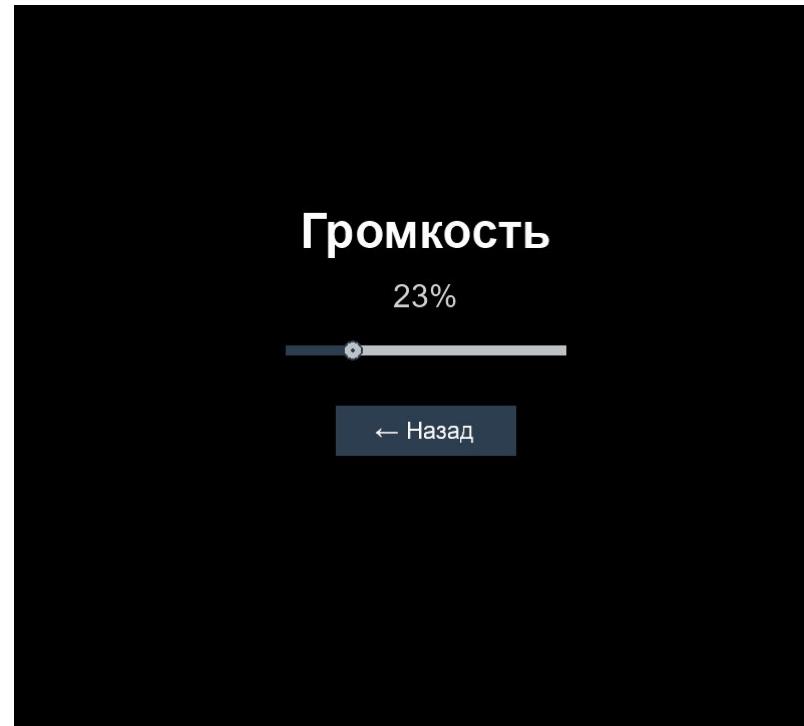
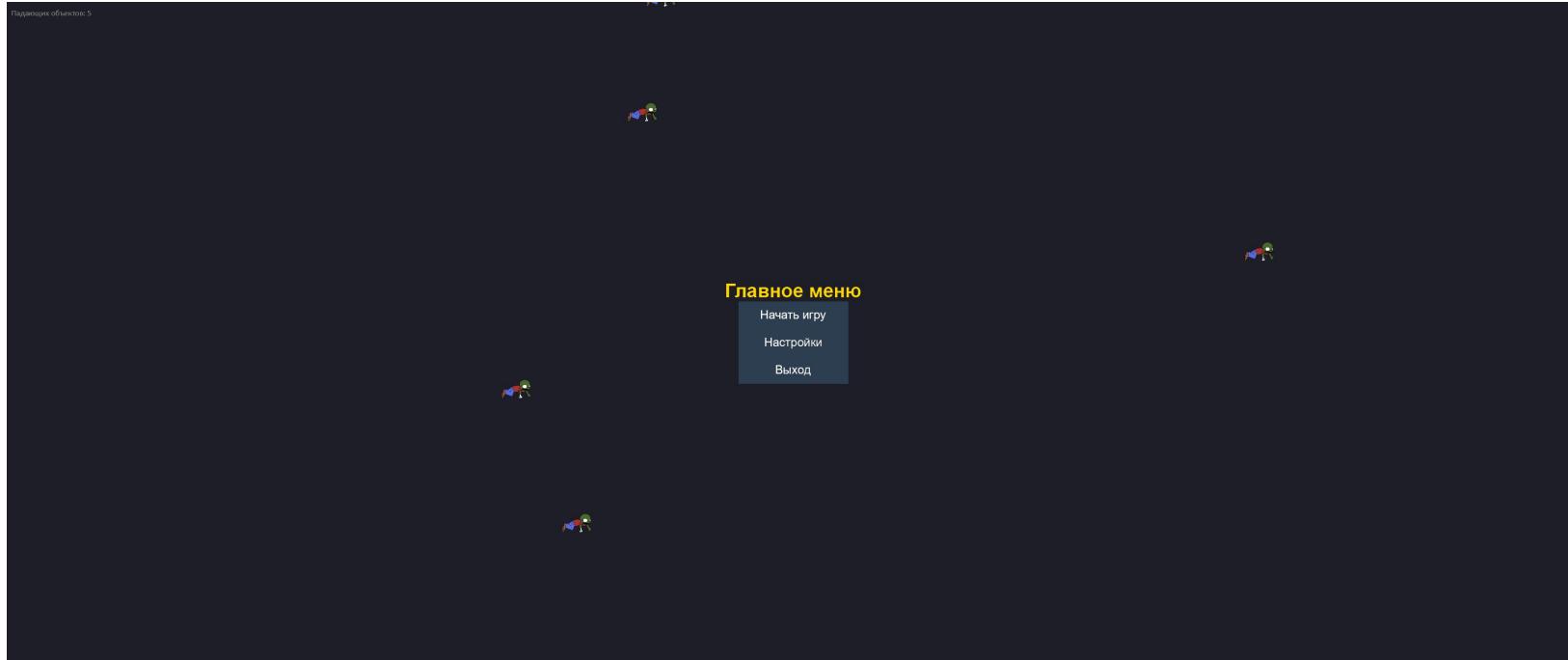
## Боты

- Обучение моделей случайного леса для управления ботами;
- Интеграция в игру (не завершённый этап).

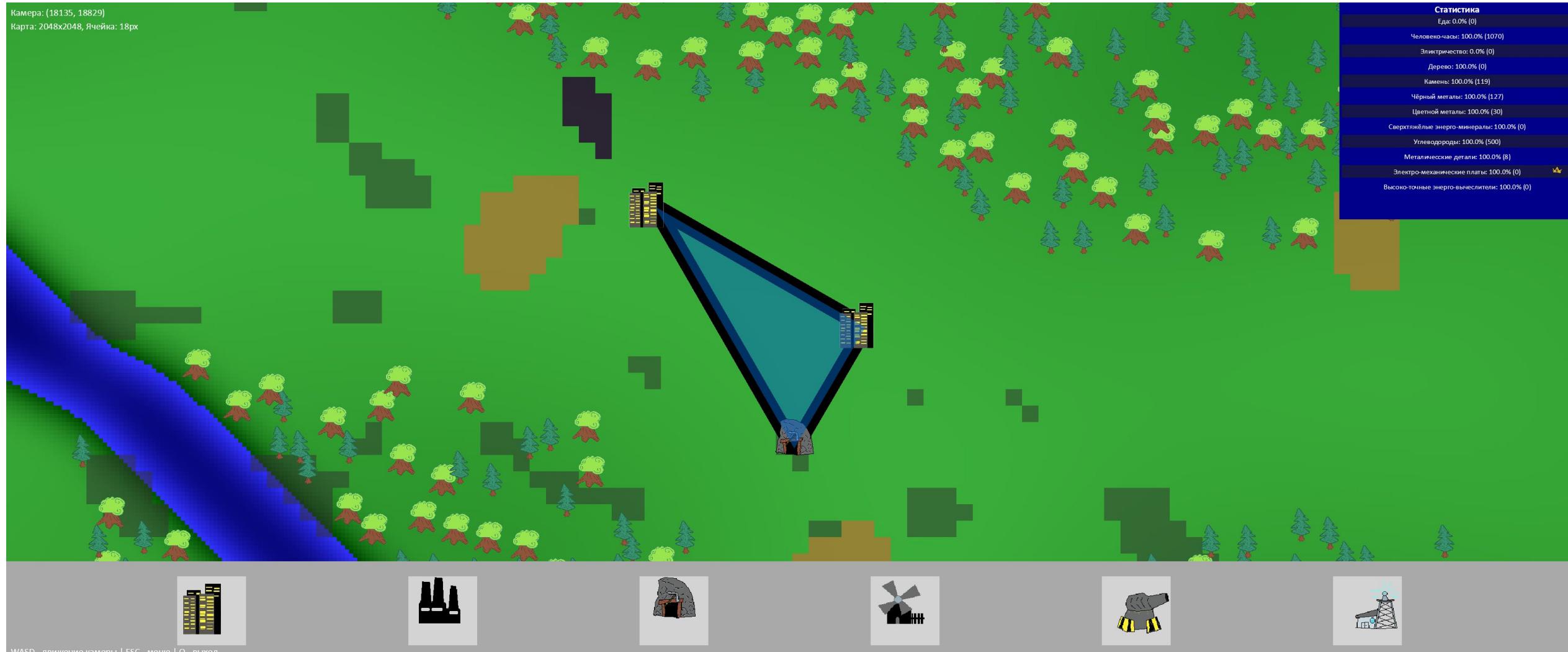
# Результаты

Углы Влияния

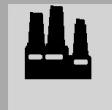
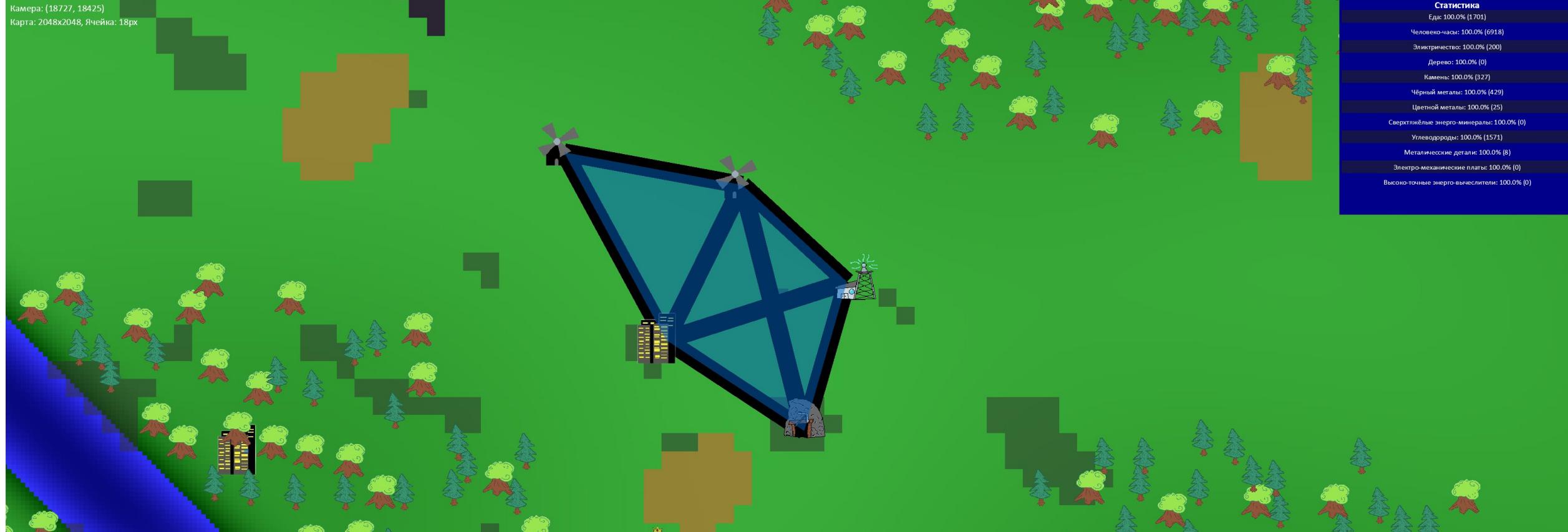
# Результаты



# Результаты



# Результаты



# Выводы

- В данный момент проект не смог достичь всех поставленных задач из-за неправильной изначальной оценки сложности и нехватки времени, но смог показать практическую возможность реализации стратегических игр подобного формата и ценность более гибкого геймплея в жанре политическая стратегия.

# СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

- Matplotlib [Электронный ресурс] : официальная документация версии 3.10.8 / Matplotlib Development Team. – Режим доступа: <https://matplotlib.org/stable/index.html> (дата обращения: 05.02.2026).
- scikit-learn [Электронный ресурс] : официальная документация версии 1.8.0 / scikit-learn developers. – Режим доступа: <https://scikit-learn.org/stable/index.html> (дата обращения: 05.02.2026).
- Arcade [Электронный ресурс] : документация библиотеки Python Arcade Library / Paul V. Craven et al. – Режим доступа: <https://api.arcade.academy/en/latest/index.html> (дата обращения: 05.02.2026).



# Спасибо за внимание!

Почта:

[Vitvernikoftu@yandex.ru](mailto:Vitvernikoftu@yandex.ru), efimas2010@gmail.com

Телеграм:

@Efolton, @Zetabait\_t