

Правила игры: «Битва Големов» с нейросетью


(Нейросеть — противник, вы — командир дружественного робота)

Цель игры

Вы управляете **своим боевым роботом-големом** по стандартным правилам игры и должны **вывести из строя вражеского робота**, которым управляет **нейросеть**. Нейросеть **не знает вашу программу**, но **пытается предугадать ваши действия**, чтобы атаковать или уклониться.

Вы, как оператор:

- выбираете нужную вам нейросетевую модель (DeepSeek, Qwen3, GigaChat, ChatGPT, Алиса и других). Рекомендуем использовать бесплатный чат на <https://chat.qwen.ai/>.
- задаете ей системный промт.
- размещаете игровое поле и задаёте начальные условия - расположение фишек-роботов и препятствий-камней. Сообщаете об этом нейросети. Вы можете расчертить поле, как показано на рисунке, самостоятельно или скачать [готовый файл с полем](#).
- вводите свою программу (используя карты команд из игры).
- сообщаете нейросети, что происходит на поле после каждого её хода.
- подтверждаете или опровергаете её действия.

 **Важно:** Нейросеть играет **только за одного вражеского робота (E)**. Вы — за своего робота (**R**). На поле может быть несколько врагов (можете играть с друзьями), но в базовой версии — один ИИ-противник.

Игра идет по упрощенным правилам с одной жизнью у всех роботов и Атакой в 1 единицу, поэтому в ней не используются карты роботов (только для обозначения цвета игрока или бота), жетоны компонентов и Карты событий.



Этапы игры

1. Инициализация новой игры

После того, как вы выложили игровое поле и установили фишки роботов и жетоны препятствий, запустите чат с нейросетью.

Скопируйте и вставьте в поле чата [данный системный промт](#). Отправьте его в чат.

После этого Нейросеть (в роли вашего противника) запросит у вас:

- **Позицию вражеского робота (E)** — то есть **свою** позицию в формате Г4.
- **Направление взгляда вражеского робота** (по сторонам света).
- Клетки с **неподвижными препятствиями** (камни, **X**).
- Позиции **ваших роботов (R)**. Если вы играете один, то одна клетка в формате А1, если несколько человек, то перечисляете клетки роботов через запятую.

! Отвечайте **по одному вопросу за раз**. Не отправляйте всё сразу.

После этого ИИ нарисует поле, например:

```

А Б В Г
1. R . .
2. X . .
3. . E .
4. . . .
  
```

И подтвердит: «Инициализация завершена. Начинаем игру».

2. Раунды (до 8)

Каждый раунд состоит из трёх фаз:

Фаза 1: Программирование

- Нейросеть **тайно выбирает 3 команды для вражеского робота (Е)**.
- Она **не знает вашу программу**, но анализирует поле и пытается предугадать ваши действия.
- Затем спрашивает: «*Вы составили свою программу?*»
→ Ответьте «**Да**», когда будете готовы начать исполнение.

💡 Вы **не вводите свою программу в част с ИИ**. Вы просто подтверждаете, что готовы к пошаговому исполнению.

Фаза 2: Исполнение (пошагово)

Нейросеть выполняет **свои 3 команды по очереди** (для робота **Е**). После каждой:

- Сообщает: «*Исполняю строку 1/3: Атака*» (например).
- Если это **движение** — рассчитывает новую позицию **Е**.
- Если это **атака** — указывает, **какую клетку атакует**, и спрашивает:
→ «*Моя атака удачна? (Да / Нет / Заблокировано)*»
→ Вы отвечаете **в зависимости от вашей программы** (например, если вы в этот ход стояли на атакованной клетке без защиты — «Да», если у вас команда Защита в при атаке на вас, то «Заблокировано»).
- Если это **защита** — говорит: «*Установлен щит. Блокирую 1 урон в этой фазе*».

После каждой команды ИИ уточняет у вас:




1. «**Я (враг) на клетке [?], смотрю [?]. Верно?**» → Ответьте **Да/Нет**.
2. «**Ваши роботы на клетках: [?]. Верно?**» → Ответьте **Да/Нет**.
3. «**По мне (врагу) была атака?**» → Если **да**, уточните:
 - Была ли атака **заблокирована** (если враг в этом ходу выбрал «Защита»),
 - Или враг **получил урон** (и уничтожен, если это первый урон).

❗ Вы — **единственный источник правды** о состоянии поля. ИИ доверяет вашим ответам. Будьте честны с нейросетью.

Фаза 3: Завершение раунда

- ИИ подводит итог: «*--- Конец Раунда [N] ---*».
- Спрашивает:
→ «**Дальше**» — начать следующий раунд,
→ «**Сначала**» — перезапустить игру с нуля.

Команды, которые понимает робот нейросети (Е)

Тип	Команда	Ограничение за раунд
 Движение	Вперёд, Назад, Влево, Вправо	Макс. 2
 Без действия	Стоять	Макс. 1
 Действие	Атака, Защита	Макс. 2

Всего — **ровно 3 команды** на раунд.

Игровое поле

- Размер: **4×4** (А1–Г4).
- Объекты:
 - **R** — ваши роботы,
 - **E** — вражеский робот (управляется ИИ),
 - **X** — камни (непроходимы),
 - **.** — пусто,
 - **Края** — стены (нельзя выйти).

Условия окончания игры

Ситуация	Результат
E уничтожен (получил урон без защиты)	 Победа!
Все R уничтожены	 Поражение
Завершён 8-й раунд , остались роботы	 Турнир окончен — побеждает сторона с живыми роботами
Вы ввели «Сначала»	 Новая игра

Советы игроку

- Будьте **честны и точны** в ответах — от этого зависит баланс игры.
- Если ИИ ошибся в позиции — **немедленно поправьте**.
- При атаке **сообщайте результат** в зависимости от вашей программы (даже если вы не вводили её явно).
- Игра — **диалоговая**: ИИ «слеп», он **полагается только на ваши слова**.

Теперь вы знаете, как играть, когда **нейросеть — противник**, а **вы — командир дружественного робота**.

Готовы к бою?