1. Система ивентов/квестов
   1. Квест = текст описание, варианты выбора, результат по 6 переменным: деньги, 3 бога, население, страх + статус эффект. + опциональный таймер по кнопке. Требования к опциям по переменным. + возможность ивента. (цепочки ивентов) – активация ивента. В текстовое окно – результаты выбора.
   2. Менеджер ивентов – следит за тем, какие ивенты сейчас доступны, какие нет – выбирает ивент каждый ход.
   3. Статус-эффекты -
2. Гейм-менеджер: трек индикаторов, все переменные и рефы на сцену. Трекер ходов. Рассчет бабла – сколько получили от населения. Снятие статус эффектов. Рассчет экономики.
3. Туториал – поп-апы + оверлай в начале игры.
4. Главное меню
5. Наведение на игровые элементы – возникновение подсказок.