

```
<type> //тип
<master> //владелец
<name> // название
<description> // описание
```

В зависимости от значения <type> следует рассматривать и другие аргументы:

```
<type> 1 (city)
<population> //население
<x - coordinate> // положение на карте
<y - coordinate>
<army>
...
profit?
```

```
<type> 2 (unit)
<x - coordinate> // положение на карте
<y - coordinate>
<attack> // сила атаки
<defence> // защита
<accuracy> // точность
<skills> // доп скилы, ФАЕРБОЛ!
```

```
<type> 3 (study)
<req> // требуется для исследования
<opens> // что открывает
```

Таким образом xml будет выглядеть примерно так

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
```

```
<city name="Городимя" x-coordinate="5" y-coordinate="180">
  <description>Отличный город построенный в 42 году</description>
  <date_of_foundation> 42 </date_of_foundation>
  <master> red-player </master>
  <population> 5 </population>
  <army>
    <unit>#12</unit>
    <unit>#15</unit>
  </army>
</city>
```

```
<unit name="Бабочка">
  <attack> </attack> // сила атаки
  <defence> </defence> // защита
  <accuracy> </accuracy> // точность
  <skills> </skills> // доп скилы, ФАЕРБОЛ!
  <clone> // где такие юниты есть (надо ли это хранить?)
    <position>3.1</position> // x.y
    <position>123.2</position>
```

```
<clone>  
</unit>
```

```
<studi name="Порох">  
  <req>Соль</req>  
  <req>Вода</req>  
  <req>Спичка</req>  
  <opens> </opens> // открывает какую штуку, например на карте появляется уголь  
</studi>
```

```
<resource name="Уголь">
```

```
</resource>
```