

## **I. Мир**

- а) карта, как четырёхсвязный список ✓
- б) генерация случайных карт ✓
- в) разные типы территорий ✓
- г) природные ресурсы (необходимые для науки/города/юнитов)

## **II. Игроки**

- а) структура игрока
- б) несколько игроков в игре (в режиме hotseat)
- в) игрок может строить города, заниматься наукой, нанимать юнитов

## **III. Наука**

- а) дерево технологий (парсинг из XML)
- б) игрок может исследовать любые технологии, доступные ему
- в) технологии открывают доступ к новым юнитам
- г) для исследования некоторых технологий нужны ресурсы

## **IV. Юниты**

- а) игрок может нанимать юнитов
- б) для создания некоторых юнитов нужны специальные технологии и природные ресурсы
- в) свои и вражеские юниты могут драться между собой (простейшая реализация)
- г) можно грабить караваны!
- д) юниты могут захватывать вражеские города (простейшая реализация — нет недовольства народа, как в оригинальной Civilization)

## **IV. Интерфейс**

- а) консольный псевдографический интерфейс на ncurses
- б) возможность начала новой игры
- в) управление юнитами и возможность атаки
- г) управление исследуемыми технологиями
- д) переключение между игроками (в порядке их очереди)