

Описание Игры

Принцип игры точно такой же как в игре State IO. Игровое поле представляет собой квадрат и состоит из 20x20 элементарных единиц (квадратов). Квадрат может как временно, так и постоянно содержать города.

Отсчет начинается с левого верхнего угла ($x = 0$, $y = 0$). Вы управляете городами которые принадлежат вам. Города могут наращивать силу, так и воздействовать на другие города.

Механика игры

- Игра управляется внутриигровыми часами, за элементарную секунду берется одна итерация игры - **tick**. За **1 tick** игрок может сделать 1 движение.
- Вы управляете в какой момент времени взаимодействовать на другие города. По умолчанию города создают 1 единицу за **tick** и имеют максимальное количество вмещающихся единиц. Цель игры всегда одна - иметь под контролем все города (для песочницы) или иметь большее влияние на всей территории чем соперник (для арены).

Технические правила

- Основой бота является бесконечный цикл, на каждой итерации которого ваш бот должен обработать входную информацию с параметрами игры и принять решение о дальнейшем действии.
- Программа должна сначала прочитать все параметры игры (передаются через **stdin**).
- После этого необходимо отдать движение бота в **stdout** ("запринтить" текст с командой)
- На каждую итерацию дается **250 мс**
- Если ваша программа не успевает принять решение за это время или не выдает никаких результатов совсем, ход считается за бездействие.

Порядок хода

1. Обновление состояния городов
2. Игроки получают состояние карты
3. Ход игрока