**Техническое задание**

Цель: создать игру “Crusader Empire” в жанре “Real time strategy” средствами языка python и соответствующих библиотек, включая pygame.

Содержание:

Игра должна представлять собой нечто похожее на стратегии 2000-х годов, такие как: Warcraft 3 и Age of Empires.

Игроку будет представлена возможность играть за фракцию крестоносцев против ИИ, в роли фракции арабов.

У каждой фракции изначально будет по 1 главному зданию, и несколько рабочих для добычи ресурсов (фракция крестоносцев будет иметь возможность создать из юнита рабочего ополченца).

У игрока и ИИ будут ресурсы (дерево, железо, еда), возможность выделять и управлять различными видами юнитов, со своими особенностями, строить постройки, необходимые для победы, изучать технологии, позволяющие улучшить своих юнитов и сделать их сильнее.

При условии уложения в сроки будет реализована возможность играть за фракцию арабов. Суть различия фракций заключается в том, что крестоносцы будут брать качеством юнитов, а арабы – количеством.