Задавать R рандомно (океан / равнина / горы).

Первый и последний ряды – полярные точки

Следующий ряд – в перемешку с полярными.

Соотношение – в константу, подбирать потом (1:4, 1:5)

Зависимость соседей от R

Диагональ 1/1.65

Ребро 1/2.5

Три R5, 1 R4, 1 R6, 1 R0 либо R2

Далее – температура – синус(У)\*MAX -по узловым.

Температура – по AnimationCurve по узловым, рандом tempMax = G4/G5.

Канал В – в каждой клетке f(R,G)

Улучшения - 1 раз. isExpanded fiels.

BuildingSlot++;

//Size

Генерация слотов размера – рандом исходя из класса клетки (R,B)

Эффективность зданий – зависит от 9 соседей.

Find on map – find nearest

Когда строим – закрашиваем красным – зеленым.

Global Timer / Game Controller

Персы ищут места куда пойти (1 из 4х).

**3 цикла времени**

Время суток (период – 4 шт в день)

День – ? секунд )

Год - 320 дней

События (в конце каждой фазы / дня / года).

Информация о периоде / дне / годе.

Руины – рандомная генерация

Добавить к тайлу IsExplored, isExpanded.

Explore – робот исследует территорию

**Prisioners** – ходят везде

Robots – ловят и разведуют.

Animals - не связан с ресурсом.

EXPLOIT\_ANIMALS – на клетке с животными.