# Funktionella krav

**Ska finnas med**

* Baser (1 per spelare samt 6 neutrala), resurspunkter (8 neutrala) och enheter (1 typ)
* Att från vald bas kunna attackera en valfri neutral eller motståndarägd nod
  + Ta över attackerade neutrala noder
  + Omvandla attackerade motståndarägda noder till neutrala
  + Om de olika spelarnas enheter möts vid en nod ska de slåss innan de slåss mot noden
* Låsa upp, upp till tre ”uppgraderingar” per bas.
  + Resursinsamling
  + Enheter
  + Försvar (baser slåss mot attackerande enheter)
* Inmatning med handkontroll
* Funktionalitet för två spelare

**Ska förhoppningsvis finnas med**

* Om de olika spelarnas enheter möts utanför en nod ska de slåss
* 3 enhetstyper
* ”Enhetsgrupper”
* Försvar är mer utvecklat än ovan. Egna försvarsenheter.
* Kollisionsdetektion och ”*pathfinding*” med objekt mellan punkter
* Attackerade baser tappar uppgraderingar innan de blir neutrala