**Функциональные требования**

**Меню**

1. После запуска файла игры пользователь должен видеть меню загрузки.

2. Меню загрузки представляет собой название игры - «[*Command*](https://www.androeed.ru/files/command-conquer-rivals-pvp.html) *& Conquer*» на однотонном фоне.

3. После меню загрузки пользователь видит *главное меню*.

4. Главное меню состоит из 4 колонок, расположенных в следующем порядке:

* «Кампания»
* «Настройки»
* «Достижения»
* «Выход»

5. Кнопка «Кампания» вызывает переход в *меню игры*.

6. Кнопка «Настройки» вызывает переход в *меню настроек*.

7. Кнопка «Достижения» показывает количество заработанных звезд, а также количество побед.

8. Кнопка «Выход» завершает работу программы.

9. *Меню настроек* включает в себя 4 опции, расположенных в следующем порядке:

* «Громкость»
* «Язык»
* «Сложность»
* «Назад»

10. Опция «Громкость» позволяет с помощью соответствующего ползунка настроить уровень громкости (возрастание слева направо).

11. Опция «Язык» позволяет настроить язык в игре.

12. Опция «Сложность» позволяет выбрать уровень сложности в игре.

13. Опция «Назад» возвращает пользователя в *главное меню*.

14. Меню игры состоит из 3 кнопок, расположенных в следующем порядке:

* «Новая игра»
* «Продолжить»
* «Назад»

15. Кнопка «Новая игра» начинает новую кампанию и вызывает экран загрузки.

16. Кнопка «Продолжить» вызывает экран загрузки и переход к точке сохранения.

17. Кнопка «Назад» возвращает пользователя *в главное меню*.

**Игра**

Игровое поле разделено на гексы. Каждое поле имеет один и тот же набор объектов, расположенных в разных вариациях:

* шахта с ядерной ракетой: 1 штука. За контроль над ней пользователь должен будет бороться с противником;
* база игрока: 2 штуки. Её и надо уничтожить. Имеет полоску здоровья, разделенную на две части — указывает на то, что база может выдержать всего два попадания ядерной ракетой;
* поля контроля шахты: 2-4 зоны по 3 гекса. Именно их надо будет захватывать для контроля за запуском ракеты. Они имеют три состояния: свободно, занято, идёт спор. Для контроля поля надо выполнить условия: минимум один юнит должен занимать хотя бы один гекс зоны, ни один вражеский юнит не должен занимать ни одного гекса зоны;
* месторождения тиберия. Они являются прямым источником ресурса
* естественные преграды. Блокируют движение юнитам.

**Цель игры** — уничтожить базу противника. Существует два основных способа её достижения:

* Получить контроль за ядерной боеголовкой, которая за один пуск уничтожает 50% от здоровья базы. Для этого необходимо контролировать больше полей к моменту запуска ракеты.
* Напрямую атаковать базу любым из своих юнитов.

**Сбор ресурсов.** Единственный ресурс, отвечающий за постройку юнитов — тиберий. Он добывается автоматически и скорость его добычи можно увеличить, построив сборщик тиберия, который будет считаться как юнит и может быть уничтожен.

**Строительство зданий.** Каждый юнит производится в своем типе зданий и перед тем, как начать производство юнитов, это здание необходимо построить.

**Производство юнитов.** Потратил тиберий — получил нового юнита.