Карточная игра «Medieval Warlords»

1. Колода из 20 видов карт
2. Текстуры
3. 4 положения здоровья
4. меняющиеся иконки
5. Интерфейс
6. Меню
7. Кнопки (НГ, выход, настройки(нерабочие))
8. Load screen (отдельная сцена с бегущей строкой)
9. Внутри игровой интерфейс
10. Рука
11. Кнопка меню (Главное меню, настройки(нерабочие))
12. Геймплей с картами
13. Раздача в руку (11 карт в начале, потом по 2 за ход. Не больше 20 карт в руке)
14. расположение на поле (5 карт можно расположить до начала игры, потом по 1 за ход либо 3-5 карт одного вида)
15. перемещение (1 Action point = 1 клетка)
16. удаление
17. атака (на 1 клетку вокруг себя в т. ч. по диагонали)
18. смена положения здоровья
19. Реализованная концепция победы/поражения (уничтожение одного из двух вражеских фортов)

---------------------------------------Готово к сдаче---------------------------------------

Все, что ниже тянет на групповой курсач

1. Хот-сит система
2. Механика отступления (при потере 50% от максимального здоровья за одну атаку карта отходит на 1 клетку назад, при невозможности отойти (другая карта/конец поля) отступающая карта удаляется)
3. Система способностей карт
4. Звуковые эффекты.
5. Система настроек (Звук, графика)

Может быть когда-нибудь, наверное, возможно:

1. “ИИ” с генератором случайных действий
2. Сюжетная компания
3. Мультиплеерная часть
4. Улучшенная анимация
5. 3 новые расы (выбор в начале)