Zadania na projekt, gra 2D w Unity

Mapa

* Poruszanie się po mapie
* Wybór poziomu

Atak

* Wybór postaci w walce
* Walka turowa
* Wybór umiejętności

Menu główne

* Opcje
* Wyjście
* Wczytaj grę
* Kontynuuj rozgrywkę (ostatni zapis)

Statystyki

* Szybkość (wpływa na kolejność wykonywania tur w walce)
* Atak podstawowy
* Szansa na krytyk
* Unik
* Buff/debuff
* Obrona (wpływa na otrzymywane obrażenia)

Ekwipunek

* Ściąganie i zakładanie (wpływa na statystyki)

Przeciwnicy w tym Boss

Przedmioty z walk lub ze sklepu

Efekty dźwiękowe

* Chodzenie
* Ataki
* Podkład dźwiękowy
* Totalne wyciszenie

System zapisu/wczytania gry

Animacje podstawowe

Ew. Intro, napisy końcowe za ukończenie gry