1. Highscore lista megvalósítása : menüben highscore gombra kattintva felugró menüben jelenjen meg az legjobb 10 eredmény, csökkenő pontsorrendben. Ezt a listát a játék végén karban is kell tartani.
2. Új játék indulásakor felugró ablakban kérje be a játékos nevét, amit a logicban tároljunk el a játék során, a végén ezt tesszük le, a highscore listába. Amennyiben a megmaradt coinok száma nagyobb, mint a 10listában lévő játékosok akármelyikéé. A név bekérése csak akkor történik meg ha a név még nincs megadva.
3. LoadGamekor is bekéri a nevet, aminek megfelelő mentést keres. Ha talál akkor betölti azt. A név bekérése csak akkor történik meg ha a név még nincs megadva.
4. Kilépéskor a játékos nevét az általa megszerzett coinokat és a GameModelt le kell meniteni és a névvel egyedivé tenni. A megvalósítás módja egy logic osztályyon belül egy privát osztályban történik, amely tárolja a castle HPt a username-et és a coint. A username-et a menuben is tárolni kell.
5. Meg kell valósítani, hogy adott számú katona várba érkezése után a játék érjen véget.
6. Kastély élet számláló (egy katona egy életet vesz el beérkezéskor)
7. Toronyupgrade megvalósítása, ahol a költség exponenciálisan, az értékek lapított lineáris görbe mentén nőnek. A tornyot lehessen lerombolni ingyen.
8. Torony választó menü, tehát a már megvalósított választó általi választás vizuális megjelenítése.