Структура:

1. Логика
   1. Движение костей
   2. Столкновение костей
   3. Ведение счета
   4. Движение камеры
   5. Регулятор силы удара
   6. Определение выбитой кости
2. Графика
   1. Отображение костей
   2. Отображение поля
   3. Освещение
   4. Привязка материалов
   5. Привязка текстур
3. Интерфейс
   1. Сохранение/Загрузка прогресса

Инструментарий:

1. Python 3
2. (PyQt)
3. 3d движок (Blender 3d)
4. Графический редактор (GIMP)

\* **В скобках указал свои предложения!!!**

Дорожная карта: