Этап I

1. Настроить GitHub
2. Система событий
3. Движок
   1. Поле
   2. Действия игрока
   3. Действия противника
   4. Шанс попадания
   5. Увороты
   6. Жизни
4. Главное меню.
5. Интерфейс передвижения
6. Кнопка паузы
7. Задуматься о графике
   1. Найти графический редактор
   2. Научиться рисовать в редакторе

Этап II

1. Гайд для пользователя
2. Сохранение пользователя
3. Полноценное меню
4. Дизайн 1-5 уровни
   1. 3 Вида противника
   2. ИИ противника
5. Графика
   1. Спрайт главного персонажа
   2. Спрайт первых 3-х противников
6. Решить проблемы с масштабированием

Этап III

Далі буде…