Сделать, чтобы враги умирали

Добавить смену сцен (хотя бы тестовое меню и загрузку уровня)

Нужна пошаговая система, чтобы враги тоже делали свои ходы

В целом, на данный момент нужно довести игру до следующего состояния:

1. Должно быть меню (тупо одна кнопка пока)
2. Должен быть экран выбора уровня (пока тупо одна кнопка)
3. Должен быть экран смерти (на котором потом будет выдаваться карта)
4. Переход к уровню и обратно к выбору уровня (победа/поражение)
5. Если игрок победил, давать ему новую карту
6. Если игрок проиграл, должна начинаться новая игра
7. Состояние игры должно сохраняться и загружаться

Полезная инфа по работе со сценами:

<https://climbtheladder.com/10-unity-scene-management-best-practices/>

Нужно определиться, как сохранения будут делаться. Либо состояние игры должно быть сериализуемым, либо нужно добавить классы по типу SaveGameData, которые будут сериализуемыми. Это нужно будет для того, чтобы в тестовых сценах можно было указывать в параметрах уровня текущее состояние игры, с которым должен загружаться этот тестовый уровень.