**Техническое задание: простой клон Inscryption**

**(3D карточная игра)**

Цель — реализовать минимально жизнеспособную версию 3D‑карточной игры по описанным правилам. Ниже — детализированное описание механик без добавления новых, с минимальными балансными ограничениями для темпа игры.

# Термины и сущности

Игрок и противник — две стороны матча. Оба действуют по одинаковым правилам ходов и добора карт.

Карты — объекты с двумя параметрами: HP (здоровье) и DMG (урон). Других параметров нет.

Диапазоны значений для генерации карт (для сдерживания темпа): HP — 1–4, DMG — 1–3.

Игровое поле — четыре независимые линии атаки. На каждой линии две клетки: верхняя (для противника) и нижняя (для игрока). Карта взаимодействует только с клеткой прямо напротив себя.

Рука — карты, полученные, но не выложенные на поле.

Источник случайных карт — набор, из которого берутся стартовые и ходовые карты.

# Старт партии

В начале игры каждая сторона получает в руку по 3 случайные карты.

Первым ходит игрок.

У обеих сторон есть одинаковое базовое здоровье (одно настраиваемое значение). Партия длится, пока здоровье одной из сторон не станет ≤ 0.

# Ход стороны — последовательность

1. В начале хода сторона берёт 1 случайную карту в руку (см. лимит руки).
2. Размещение: сторона может выложить из руки карты только на свободные свои клетки, но не более 1 карты за ход (включая первый ход).
3. Атака: все выложенные карты текущего игрока наносят урон по своей линии в клетку напротив. Порядок обработки - слева направо.

# Нанесение урона и уничтожение карт

* Если напротив есть карта противника, она получает урон, равный DMG атакующей.
* Если HP карты падает до 0 или ниже, карта удаляется с поля.
* Если напротив клетка пустая, урон проходит по игроку/противнику напрямую, уменьшая его здоровье.
* Избыточный урон при уничтожении карты не переносится на здоровье стороны.

# Размещение карт — ограничения

* На каждой линии у стороны одна клетка. Если клетка занята, выложить туда ещё одну карту нельзя.
* Нельзя выкладывать карты на клетки другой стороны.
* Ограничение темпа: не более 1 выложенной карты в свой ход.

# Завершение хода и условия победы

* После атаки ход переходит к другой стороне.
* Если здоровье игрока или противника стало ≤ 0, партия сразу заканчивается.

Побеждает сторона с положительным здоровьем.

# Случайность, добор и лимиты

* «Случайная карта» — равномерный выбор из заранее определённого набора.
* Максимальный размер руки: 5 карт. Если в начале хода рука уже содержит 5 карт, добор пропускается (карта не приходит).
* Если набор случайных карт исчерпан, добор не приносит карту.

# Минимальные требования к визуальной части и управлению

3D‑сцена с визуально выделенными четырьмя линиями атаки.

Ассеты можно взять отсюда: https://drive.google.com/drive/folders/1dJsJ34xt2rI8QDkP\_GTt9cSdoZ2wy-vd

Управление мышью: выбор карты в руке и клик по свободной своей клетке для выкладывания.

Визуальная обратная связь при атаке: краткая анимация удара/появление значения урона; при нуле HP карта убирается с простой анимацией.

# Краевые случаи

* В руке не может быть 8 карт.
* Если свободных клеток нет — можно пропустить размещение и перейти к атаке.

# Техническая часть

Использовать Zenject и Entitas.

При написании кода избегать указанных ошибок и следовать указанным правилам в отдельном PDF который Богдан прислал.