Что делать, когда у игрока есть карты, но он не может применить ни одной? Как вариант, можно дать возможность пропустить ход, но за это игрок теряет одно сердечко.

Нужно добавить колоду на игровое поле и брать с нее карту каждый раунд

Добавить автоматическое сохранение и загрузку из файла

Отрефакторить SaveLoadSystem

При попытке запустить через системную сцену, происходит ошибка. Это из-за того, что SceneManager инициализируется как компонент, срабатывает статический инициализатор, а в нем используется UnitySceneManager.sceneCountInBuildSettings, который можно использовать не раньше, чем в Awake.

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. Добавить пошаговую систему и тестовый ИИ для противников
5. Переход к уровню и обратно к выбору уровня (победа/поражение)
6. Если игрок победил, давать ему новую карту
7. Если игрок проиграл, добавить новую карту в базовую колоду и начать новую игру
8. Состояние игры должно сохраняться и загружаться

Полезная инфа по работе со сценами:

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

Отрефакторить работу с состоянием игры

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.

Можно на самом первом уровне спрятать непробиваемую/непреодолимую (со слабой колодой) стенку, за которой будет спрятана новая карта, к примеру.

Можно сделать на одном из ранних уровней такой рычаг, который откроет что-то в одном из следующих уровней, но который изначально будет недоступен

