Вызовы Dispatch<Event>(e => e.Setup(…)) можно заменить на Dispatch<Event>().With(…)

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.

Сцены LevelScreen дублируются в иерархии. Скорее всего, дело в контент-сценах, которые я, видимо, не выгружаю из памяти.

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 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, должна начинаться новая игра
8. 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.