Префабы

1 слайд

Довольно удобно работать с GameObject в сцене, добавляя компоненты и изменяя их значения на нужные вам в инспекторе.

2 слайд

Однако, это может создать ряд проблем в таких случаях, когда вы работаете над созданием NPC, объектом или предметом, который многократно встречается в сцене. Вы, конечно, можете просто скопировать эти объекты для создания дубликатов, но все они будут редактироваться независимо друг от друга. Обычно вы желаете, чтобы все экземпляры отдельно взятого объекта имели одинаковые значения свойств, чтобы при редактировании одного такого объекта в сцене вам не пришлось повторно вносить те же изменения и во все остальные копии.

3 слайд

К счастью, в Unity можно создавать префабы. Это особый тип ассетов, позволяющий хранить весь GameObject со всеми компонентами и значениями свойств. Префаб выступает в роли шаблона для создания экземпляров хранимого объекта в сцене. Любые изменения в префабе немедленно отражаются и на всех его экземплярах, при этом вы можете переопределять компоненты и настройки для каждого экземпляра в отдельности.

public GameObject Buh;

перетащить на атрибут Buh скрипта car префаб со взрывом.

Instantiate(Buh, transform.position, transform.rotation);