**Руководство по интеграции и использованию:**

1) Чтобы добавить мини-игру в ваш проект копируйте в него: корневую папку выбранной вариации из *Assets/MiniGameCamera*, скрипт *GameManager*, а также создайте в корневой папке вашего проекта папку с именем *Resources*.

2) Чтобы изменить основную текстуру мини-игры используйте сцену *ContentCreationTool*:

- Установите разрешение 512:512.

- Заполните параметры (*BlurPower* - сила размытия (от 0 до 6, включительно); *FileName*) скрипта *ContentCreationToolManager* на объекте *ContentCreationToolManager*.

- Запустите симуляцию.

- Если вас устраивает результат, то кликните на фотографию, чтобы сохранить её.

3) Мини-игра является префабом, вы можете изменять этот префаб и редактировать правила мини игры изменяя параметры скрипта *MiniGameCameraManager*, который висит на объекте *BlurPoint*.

