

## MergeMechanic

**Merge mechanic** (Механика соединения) – это игровой элемент, который позволяет игроку объединять два или более объектов одного типа, чтобы получить более мощный или улучшенный объект. Эта механика стала очень популярной в мобильных играх, но ее можно встретить и в других жанрах.

### Преимущества мердж механики:

- Простая в изучении: Эта механика легко понимается и интуитивно ясна для игроков.
- Затягивающая: Мердж механика может быть очень затягивающей, поскольку игрок постоянно стремится создать более мощные объекты.
- Глубокая игровая механика: Несмотря на простоту изучения, мердж механика может быть довольно глубокой, позволяя игроку экспериментировать с разными стратегиями и подходами.
- Удовлетворяющая: Процесс слияния объектов может быть очень удовлетворительным для игрока.

### Недостатки мердж механики:

- Может быть слишком простой: В некоторых играх мердж механика может быть слишком простой и не представлять никакого вызова для игрока.
- Может быть слишком затягивающей: Эта механика может быть так же затягивающей, что игрок может проводить много времени в игре.

## ДОБАВЛЕНИЕ МЕХАНИКИ

Из папки MergeMechanic → Prefabs перенести на сцену префабы *MergeGameManager* и *Spawner*.

## НАСТРОЙКА ОБЪЕКТОВ ПОЯВЛЕНИЯ

В папке MergeMechanic → Content есть тестовый Content вы можете его изменить или создать новый.

Для того, чтобы создать новый набор объектов Create → ScriptableObject → Content

Добавьте объекты в MergeObject.

Эти объекты должны иметь скрип, который наследуется от MergeObject.
---

Перенесите новый созданный контент на MergeGameManager в поле Content.

## **ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С INTERACTOBJECT**

Взаимодействие с InteractObject можно переписать

## **ПОЛУЧЕНИЕ НОВОГО ЗНАЧЕНИЯ**

Вы можете подписаться на событие получения нового значений

MergeGameManager.OpeningStage
-------------------------------