**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 MegreMechanic → 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 он 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 |