

# Proyecto Multijugador de Carreras en Unity (Mirror + Prometeo Car Controller)

Este proyecto es un prototipo de juego de carreras multijugador en Unity. Se usó el asset gratuito Prometeo Car Controller de la Asset Store, adaptándolo para funcionar en red usando Mirror. El juego permite que dos jugadores se conecten y compitan en una pista, donde se registran las vueltas al cruzar la línea de meta.

---

## Organización de conexión de red

- El sistema de red se maneja con Mirror utilizando el componente NetworkManagerHUD para realizar la conexión entre cliente y host. Cada uno controlando su propio coche
- Cada jugador ve únicamente su propio auto, cámara y UI.
- Se asigna dinámicamente un rol player1 o player2
- La sincronización de movimiento y comandos se maneja mediante [Command] combinado con la lógica de movimiento que venía en el controlador



# Créditos

- Controlador original: [Prometeo Car Controller - Asset Store](#)
- Networking: [Mirror - GitHub](#)
- Desarrollo y adaptación de red: *[Miguel Ruiz Esparza Ortega]*