

Manual de instalacion del Proyecto Final Grupal:  
Prototipo de Videojuego Multijugador

Grupo: “Grupo 3”

Integrantes:

- Lucas Ivan Fabrego LU: TUV000718
- Rodrigo Luciano Fines LU:TUV000324
- Axel Ezequiel Jurado LU:TUV000744
- Noemi Cintia Flores LU:TUV000758

Universidad nacional de Jujuy  
Facultad de Ingeniería  
Carrera: Tecnicatura Universitaria en Diseño Integral de Videojuegos  
Asignatura: Programación de Videojuegos II

Docente: Samuel Bustamante

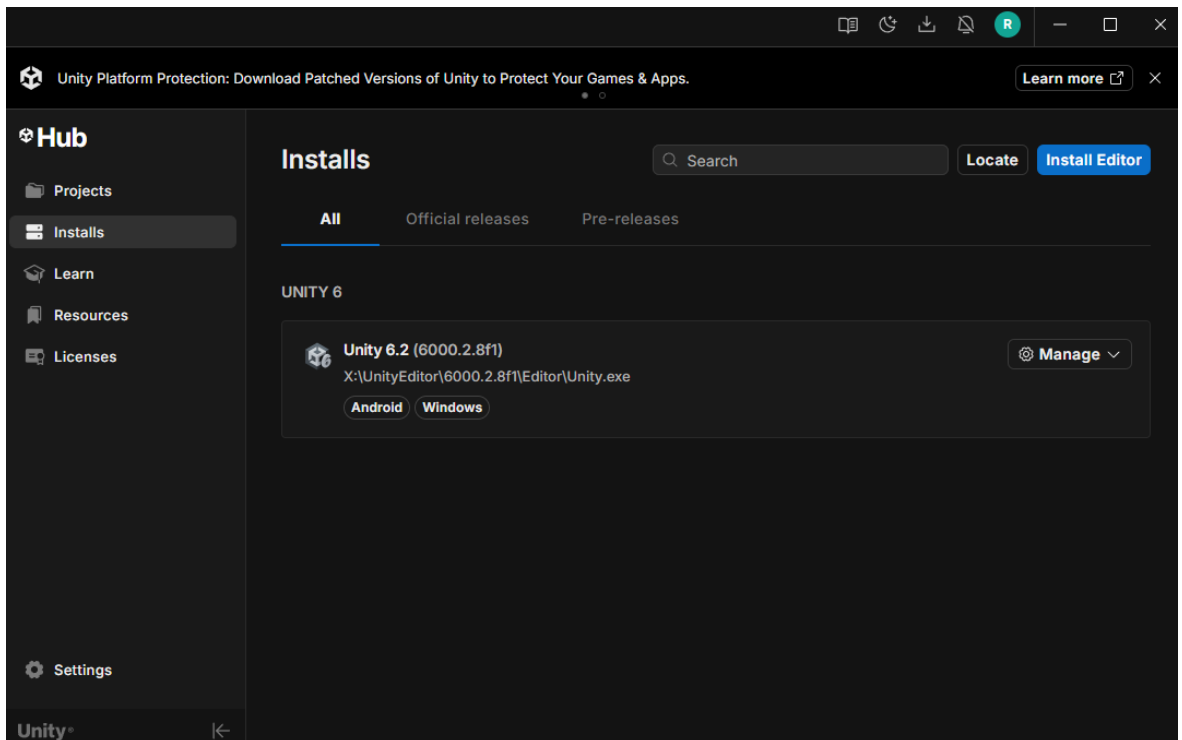
28 de noviembre del 2025

Link del Package TomasKart:

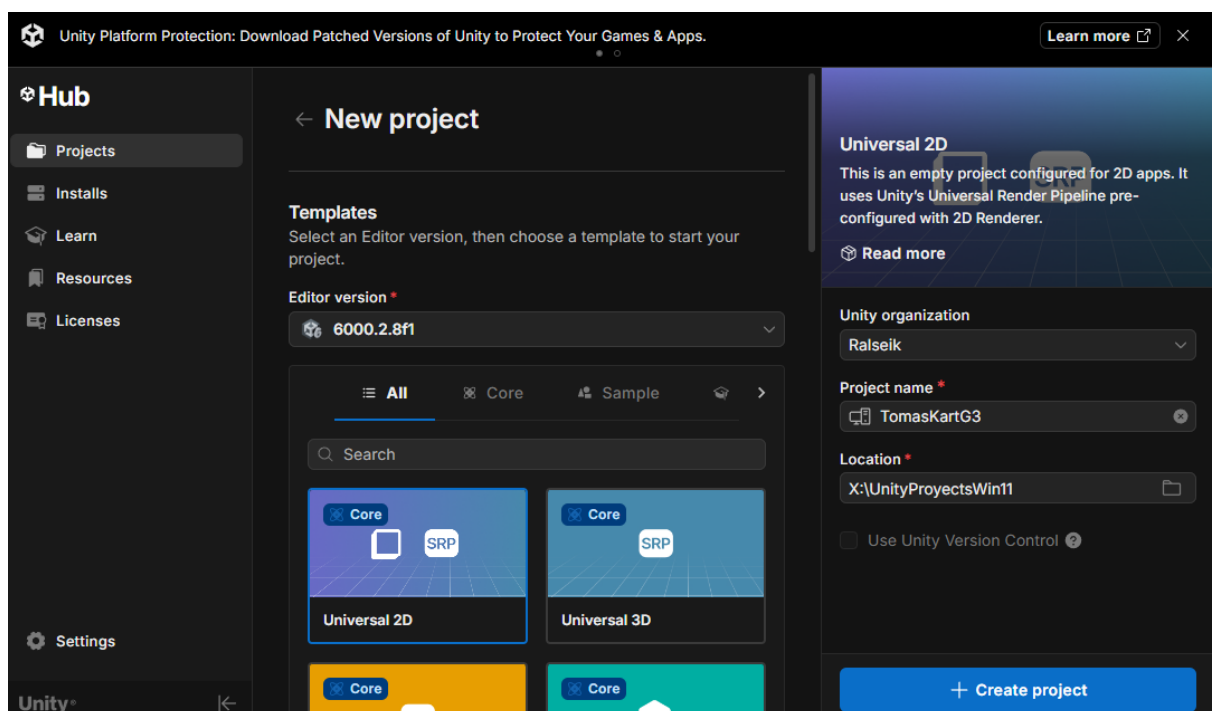
[https://github.com/LIFabrego/TomasKart\\_Multijugador2D](https://github.com/LIFabrego/TomasKart_Multijugador2D)

Manual de instalacion:

1. Instalar unity hub
2. Instalar la versión unity (6000.2.8f1)



3. Crear un proyecto vacío 2D Universal (core)

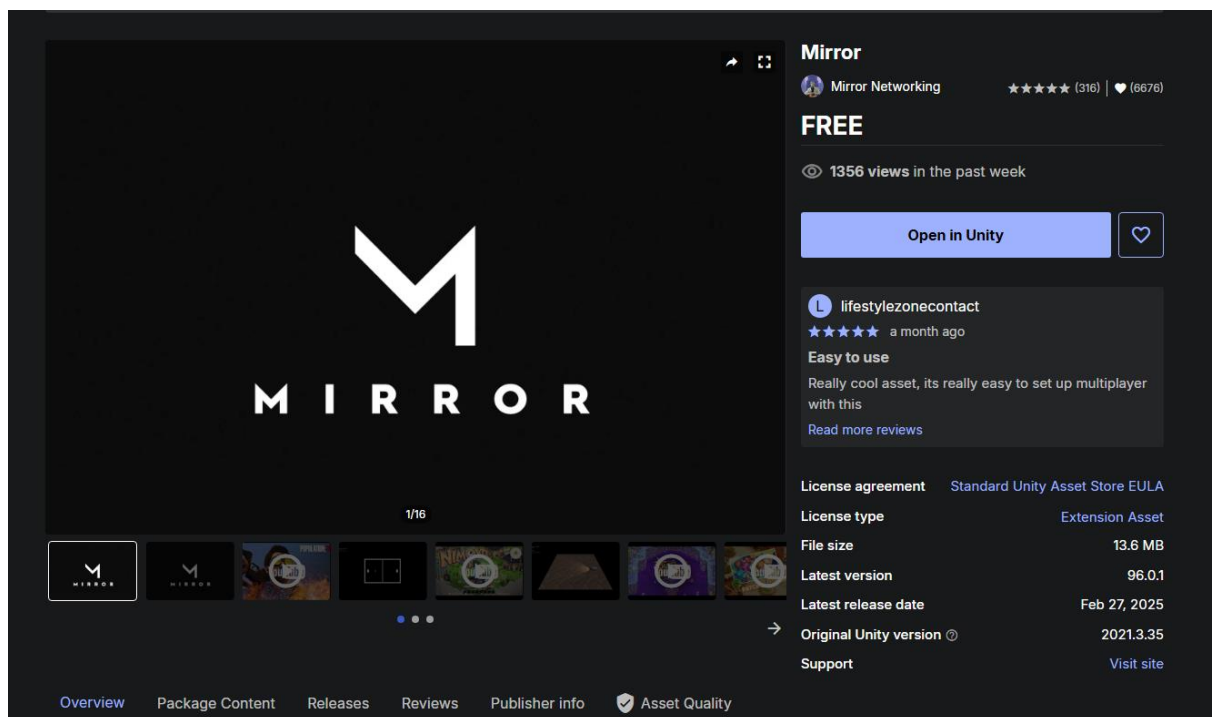


4. Una vez abierto el proyecto dirigirse a la página oficial de Mirror (<https://mirror-networking.com>)

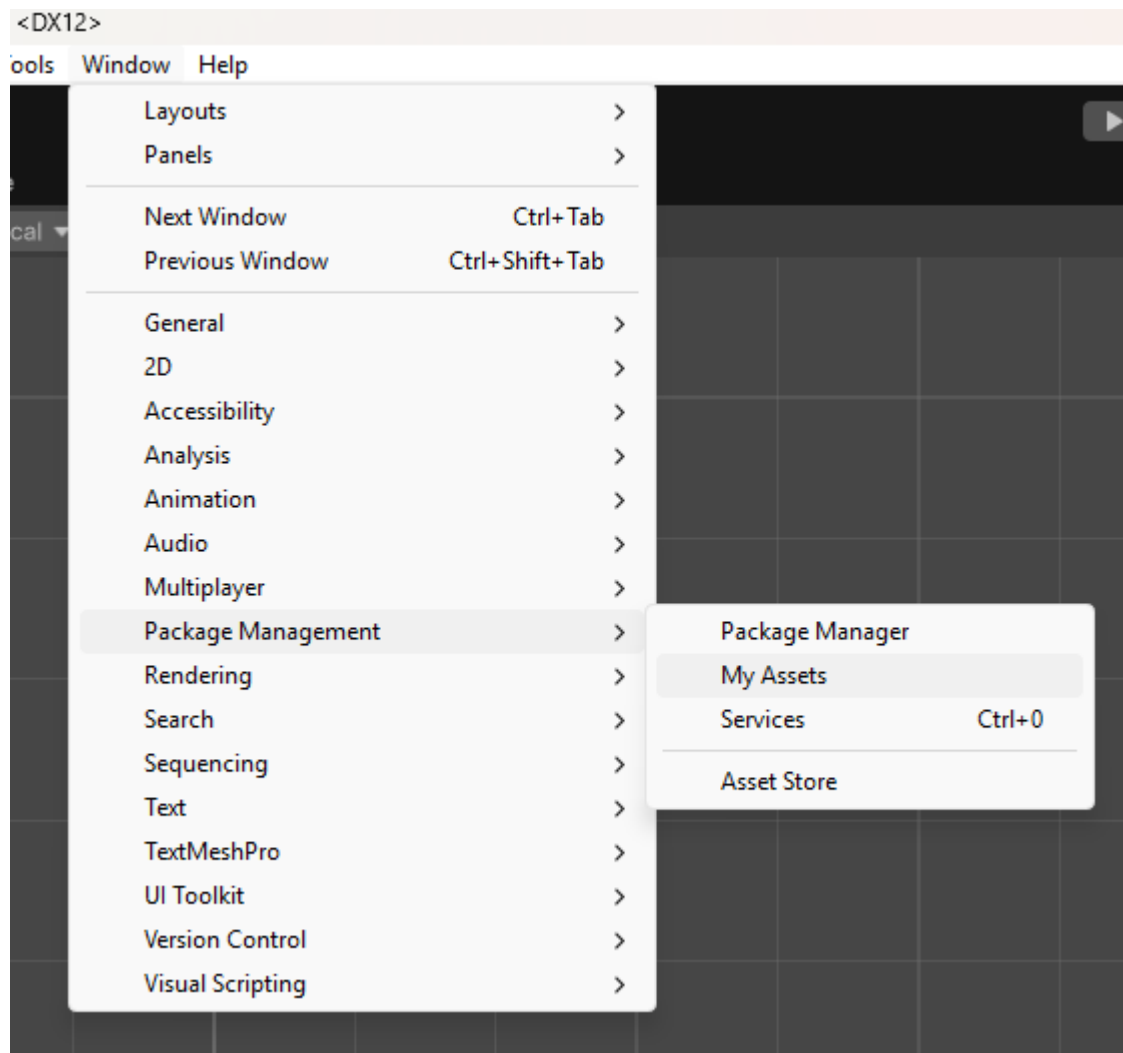
GitHub  
Download  
Showcase  
Discord  
Privacy  
Forum  
Docs  
API  
❤️



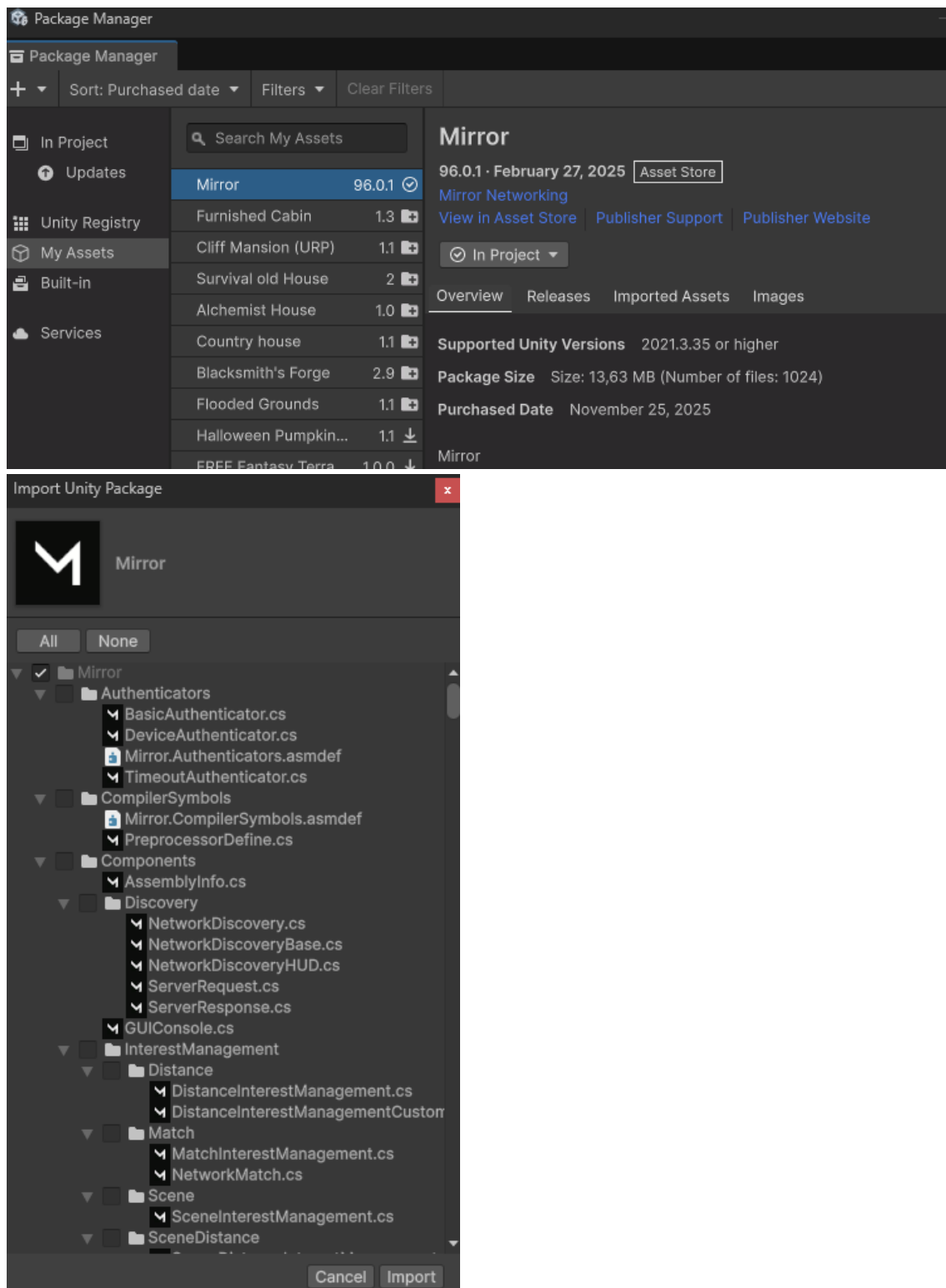
5. Seleccionar la opción DOWNLOAD dirigiendonos a la página de unity ASSETS STORE en la que podremos descargar la última version (96.0.1)



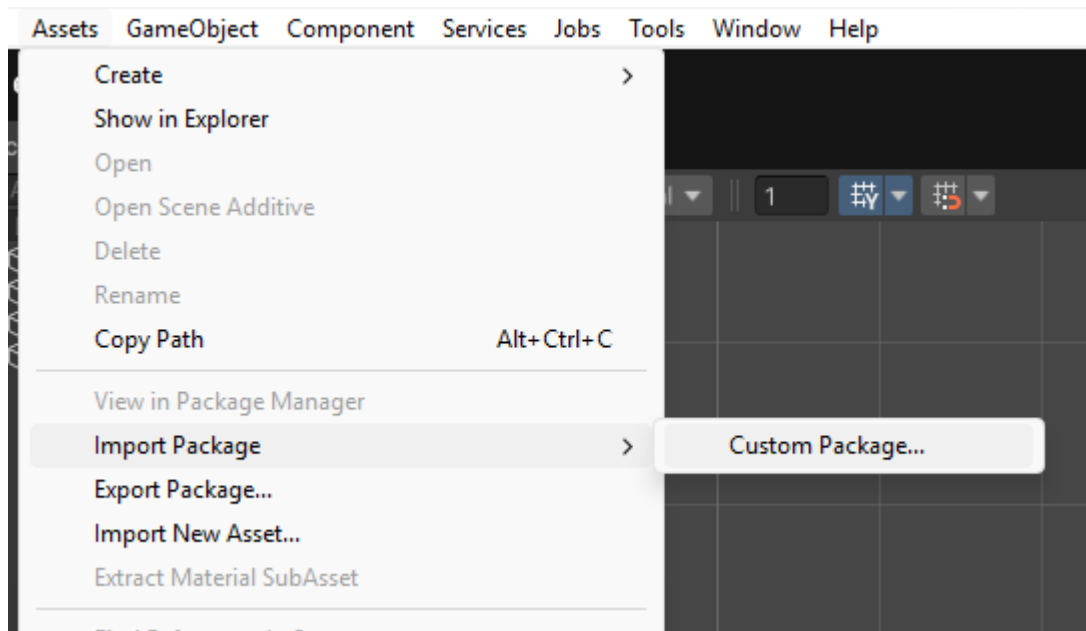
6. Una vez descargado volver al proyecto 2d universal creado, acontinuacion nos dirigimos a la pestaña de assets descargados (my assets)



7. Buscar el asset de MIRROR y seleccionar la opción de importar e implementar todas las opciones



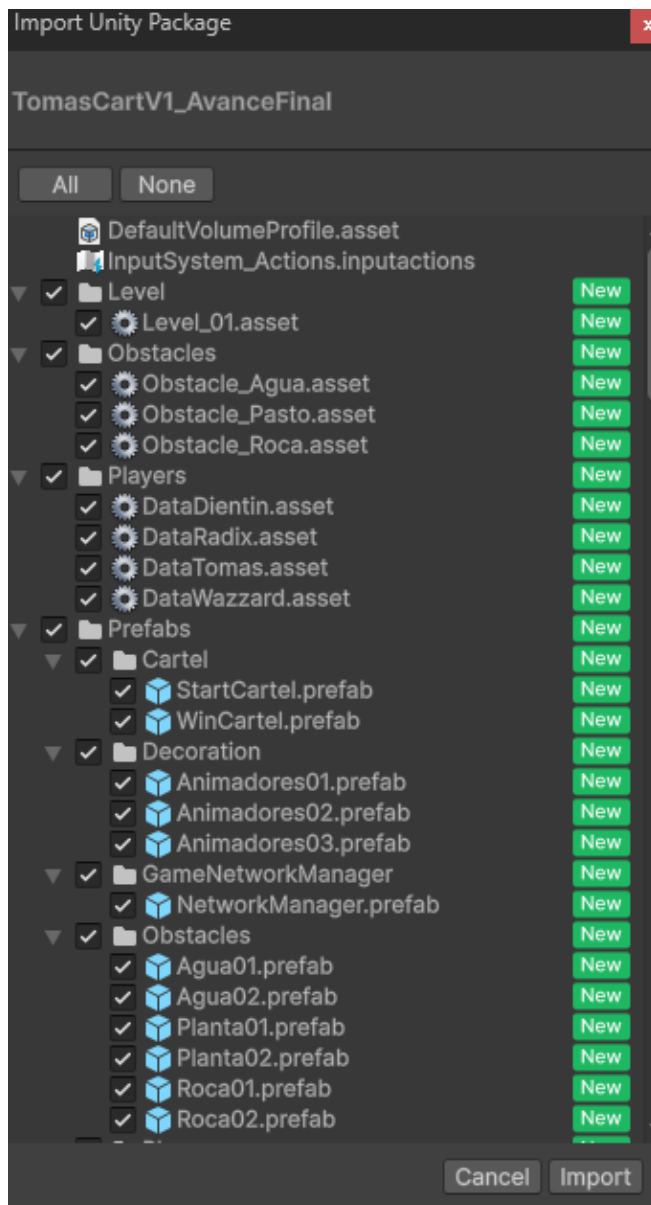
8. Una vez importado el Mirror ya podemos implementar el package del juego
9. Nos dirigimos a la pestaña de “Assets” > “import package” > “custome package”



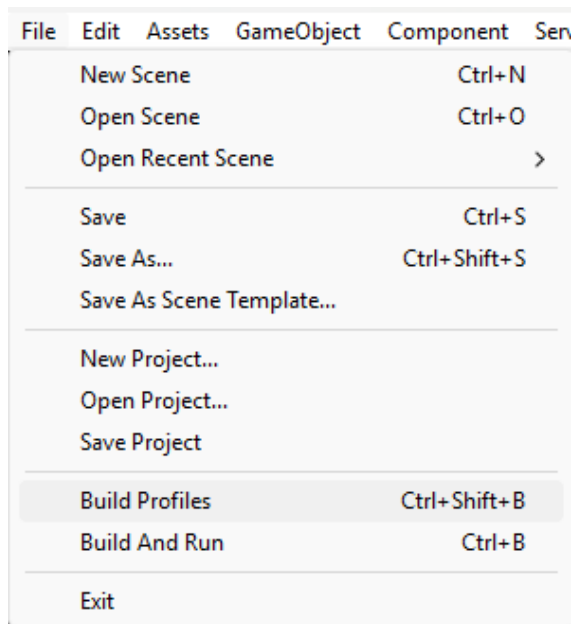
10. Nos abra la biblioteca y seleccionamos el package descargado



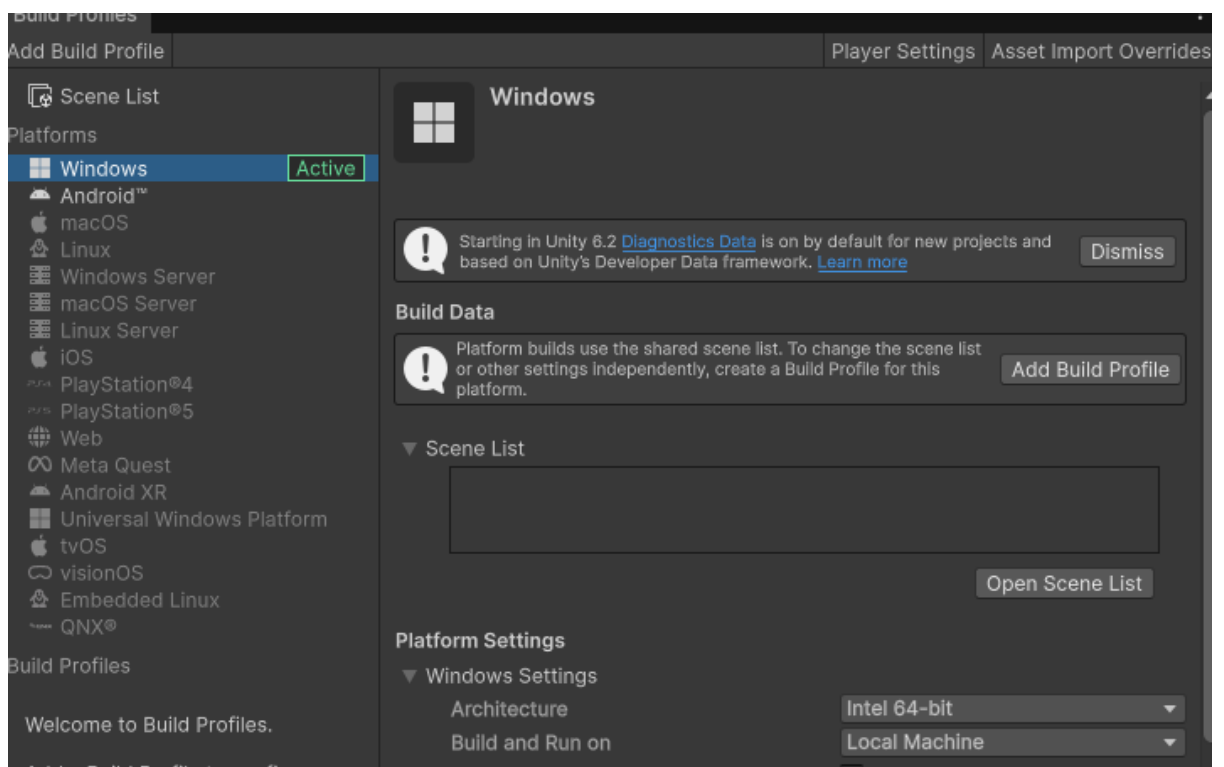
11. Dejamos seleccionado todos los elementos y apretamos en “import”



12. Finalmente, nos dirigimos a la pestaña “File” > “Build profile”

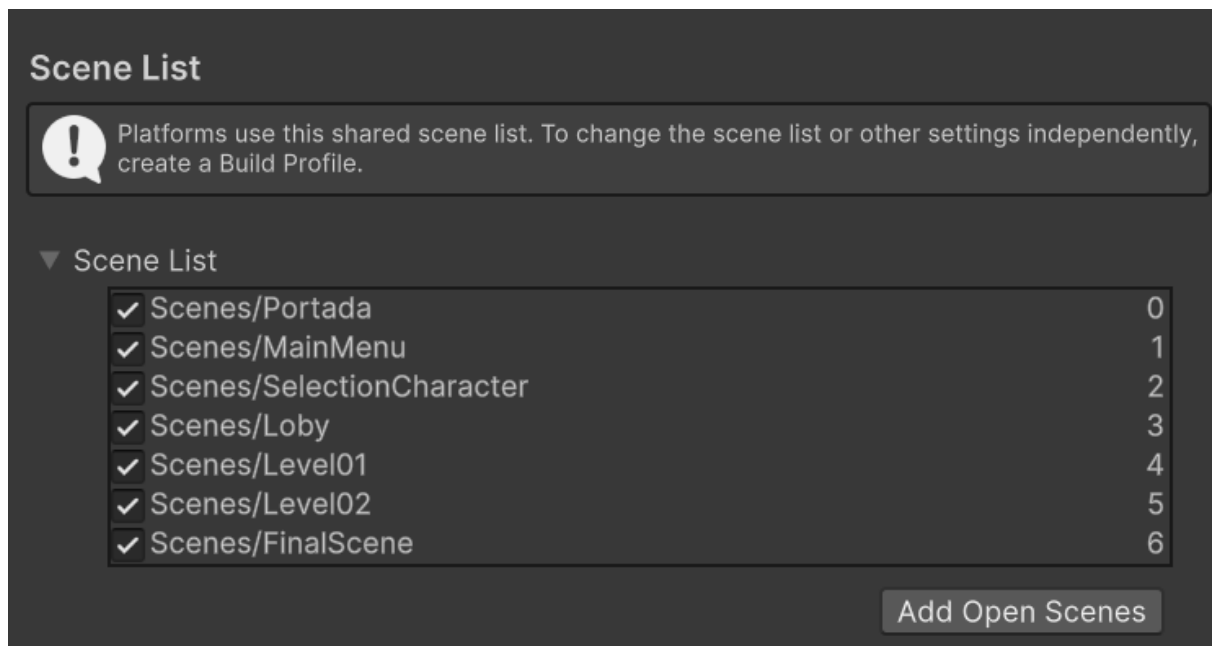


13. Una vez dentro nos ubicamos en “Platform” > “Windows” y buscar la pestaña “Scene list” y abrirla

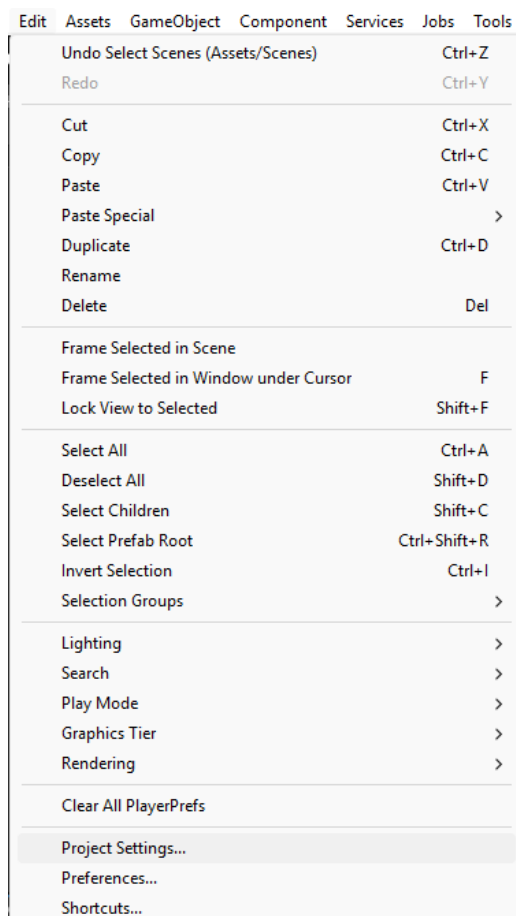


14. Por defecto estara vacia, de no ser asi, la vaciamos y que contenga el siguiente orden “scene/portada > scene/MainMenu > scene/SelectionCharacter > scene/Loby > scene/Level01 > scene/Level02 > scene/FinalScene”. Arrastrando las escenas desde la carpeta “Assets/Scenes”

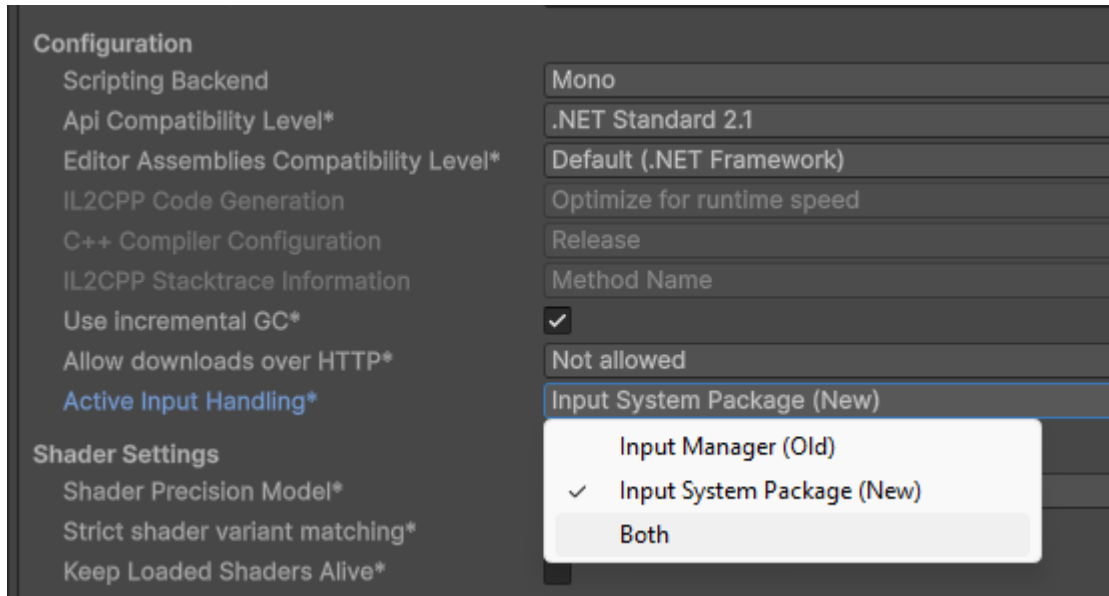
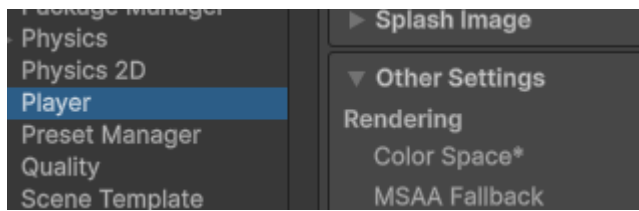




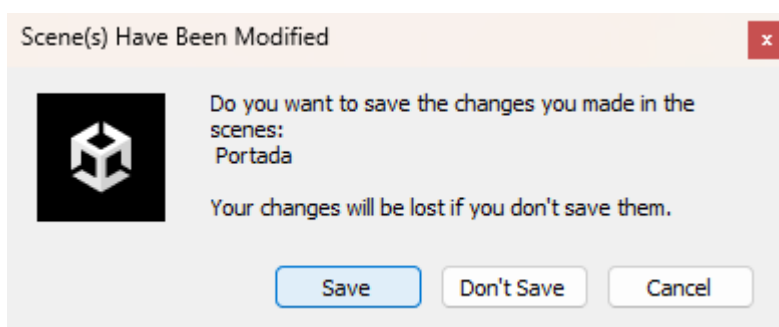
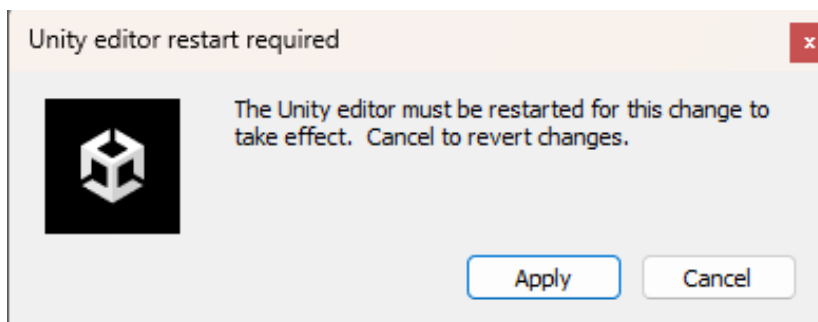
15 cuestiones importantes. Asegurarse que “Active Input Handling” este configurada como “both”. Para ello nos dirigimo a la pestaña de “Edit > Project Settings”



16. ubicarnos en la pestaña de “player” y “other settings”. Acontinuacion buscamos las opciones de “configuración” y cambiamos el “Active Input Handling” a “both”



17. Nos pedirá reiniciar el proyecto y aceptamos con “apply”. Si pregunta si queremos guardar aceptamos también. A continuación, esperamos a que vuelva a cargar el proyecto



18. Una vez completado estos pasos el proyecto ya debería poder ejecutarse sin problemas



19. Disfrutar