

**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

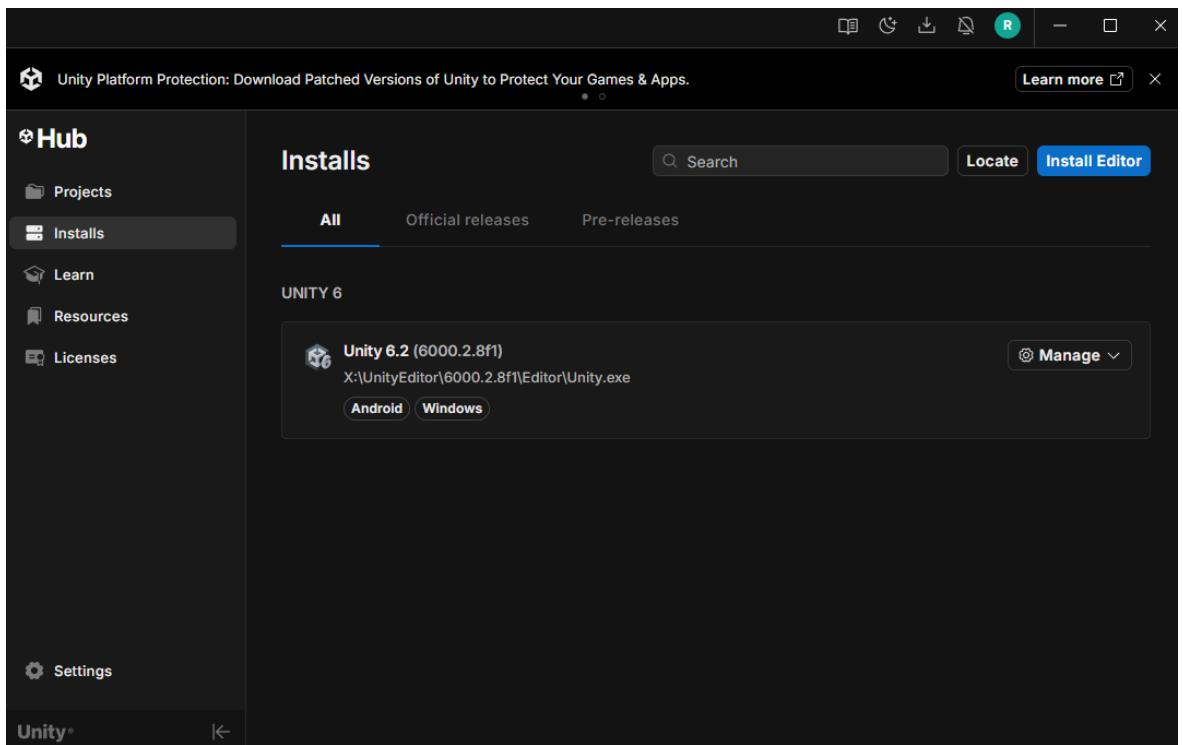
Asignatura: Programación de Videojuegos II

Docente: Samuel Bustamante

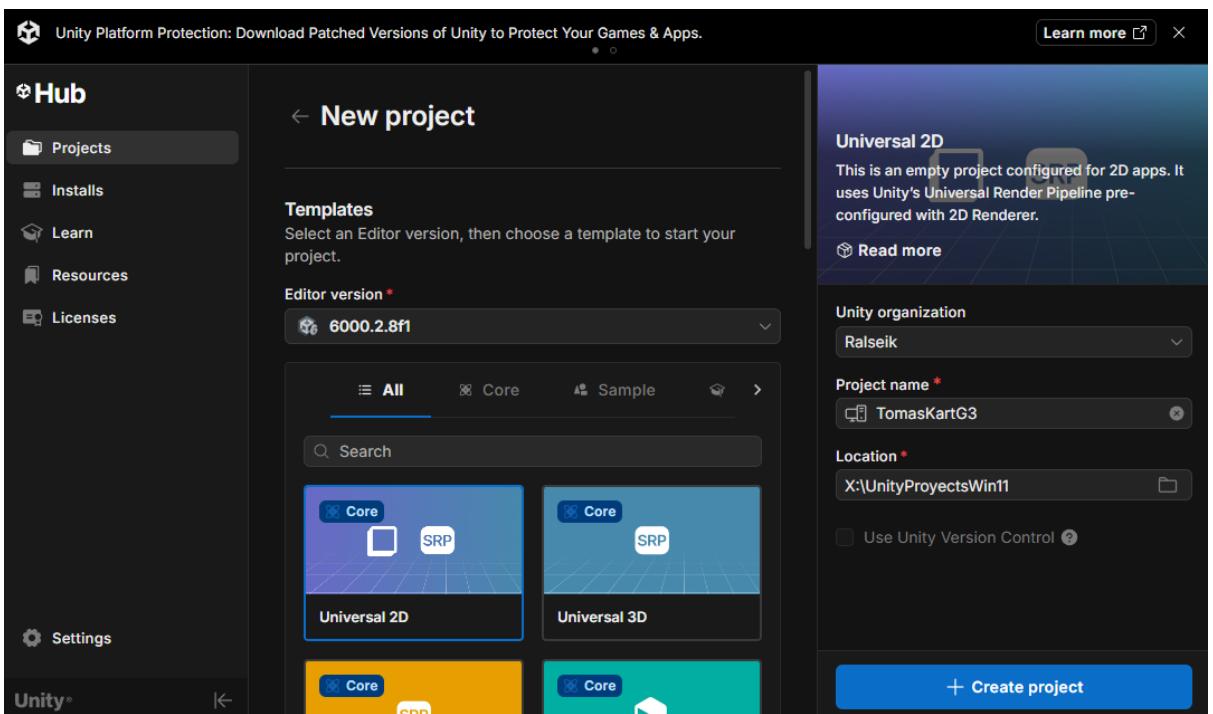
28 de noviembre del 2025

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>)



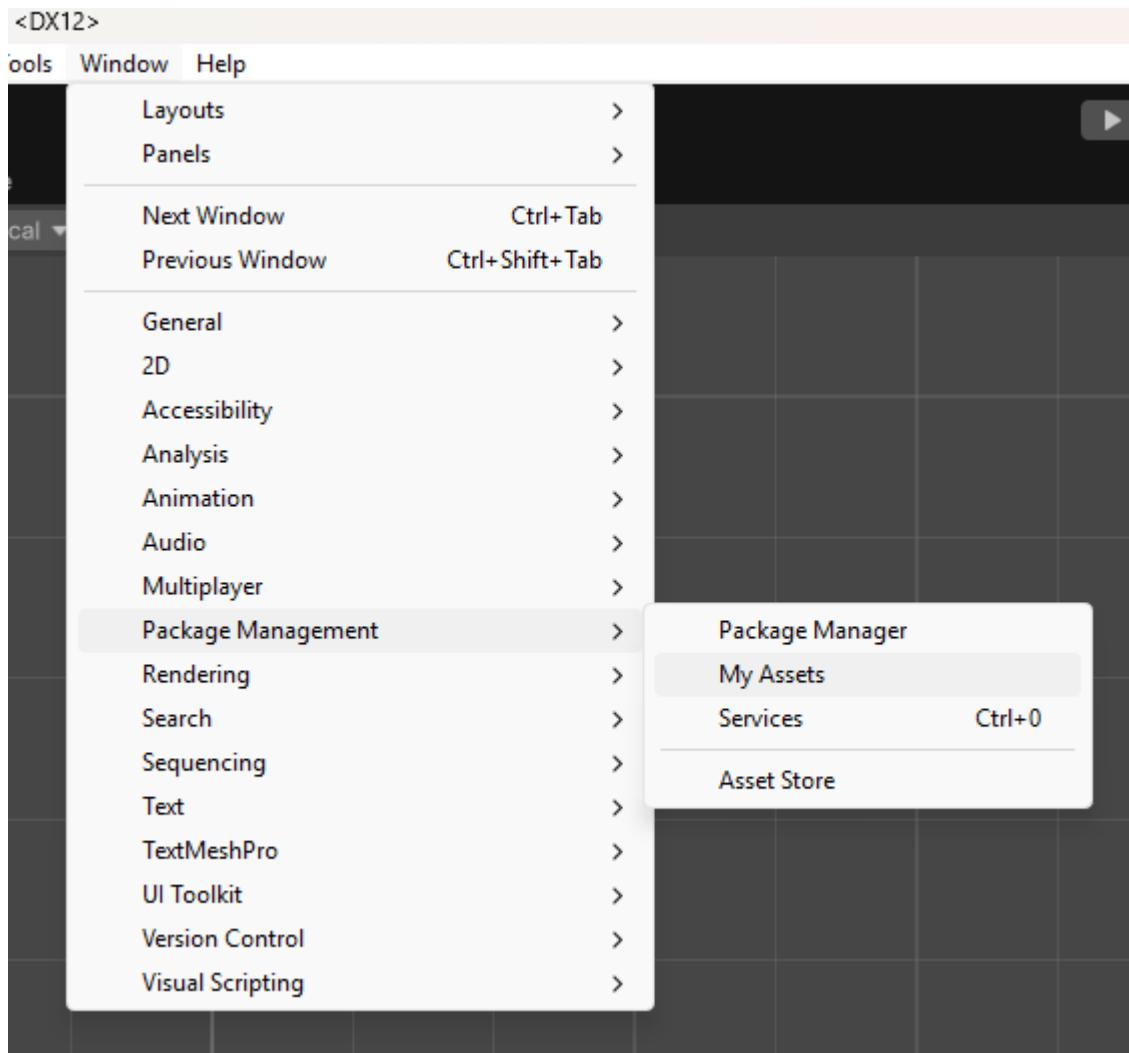
5. Seleccionar la opcion DOWNLOAD dirigiendonos a la página de unity ASSETS STORE en la que podremos descargar la última version (96.0.1)

A screenshot of the Unity Asset Store page for the "Mirror" asset. The page has a dark theme. At the top, it says "FREE". Below that, there's a review from "lifestylezonecontact" with a rating of ★★★★☆ and the text "Really cool asset, its really easy to set up multiplayer with this". A blue button labeled "Open in Unity" is visible. To the right, there's a table with asset details:

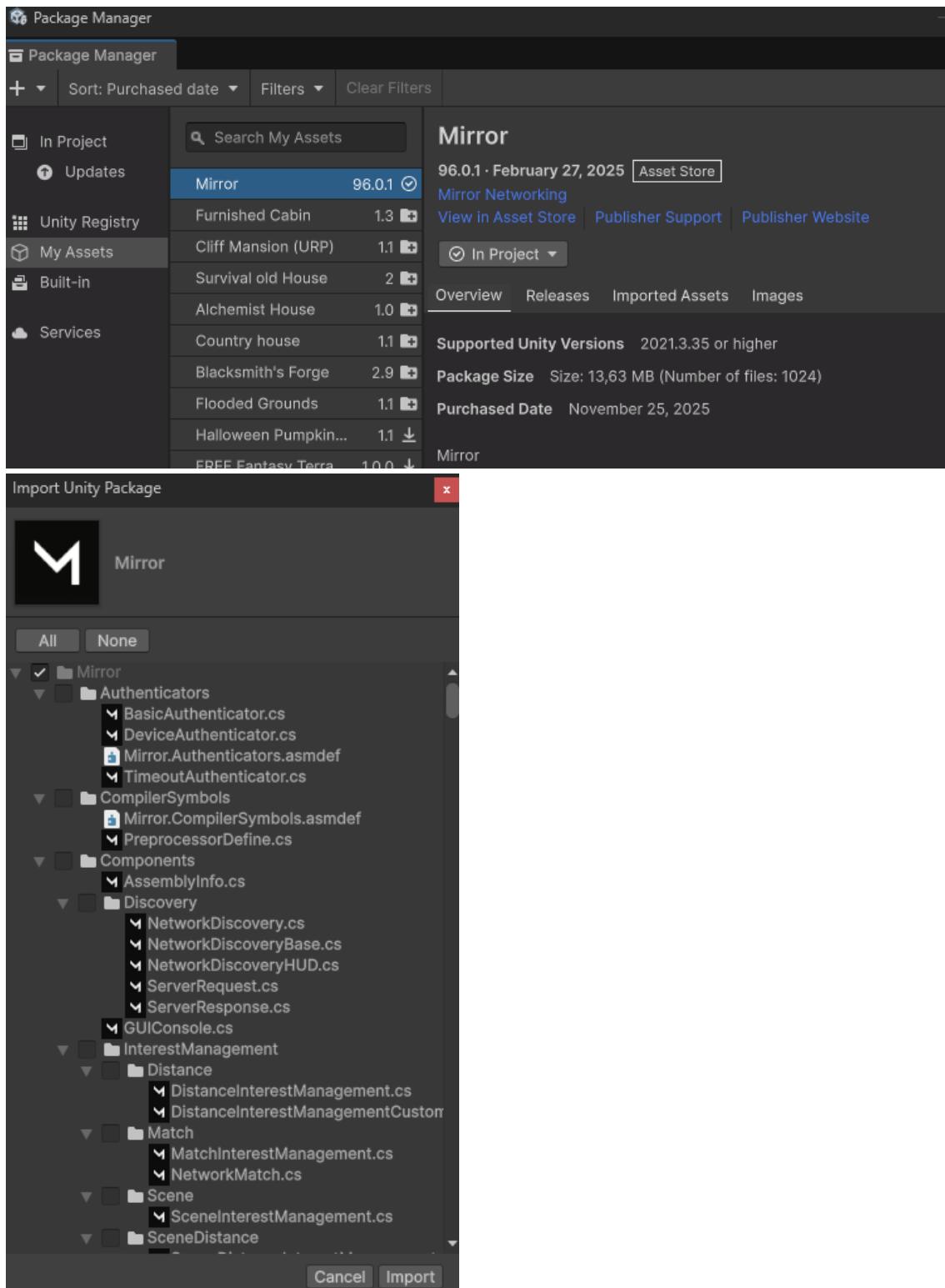
License agreement	Standard Unity Asset Store EULA
License type	Extension Asset
File size	13.6 MB
Latest version	96.0.1
Latest release date	Feb 27, 2025
Original Unity version	2021.3.35
Support	Visit site

At the bottom, there are navigation tabs: Overview, Package Content, Releases, Reviews, Publisher info, and Asset Quality.

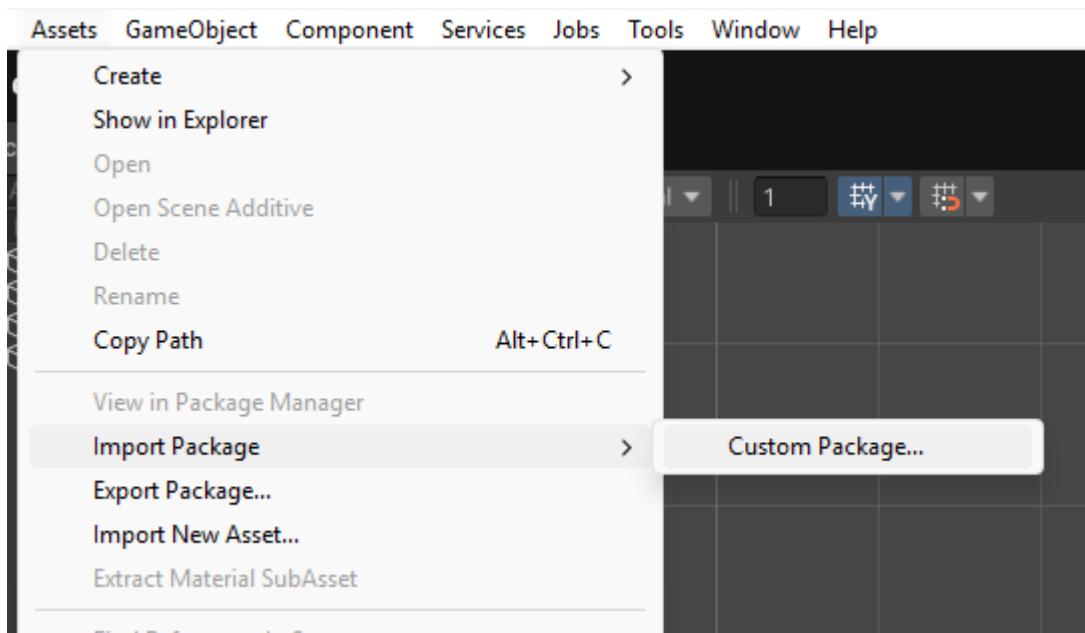
6. Una vez descargado volver al proyecto 2d universal creado, acontinuacion nos dirigimos a la pestaña de assets descargados (my assets)



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



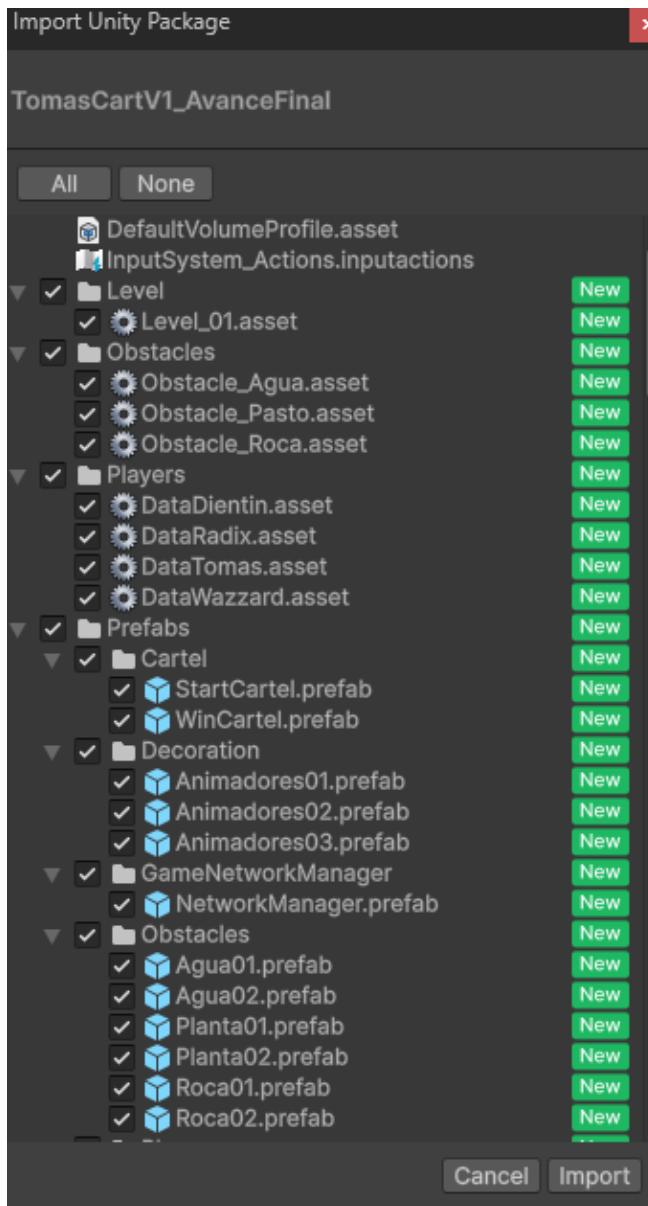
8. Una vez implementado el Mirror ya podemos implementar el package del juego
9. Nos dirigimos a la pestaña de “Assets” > “import package” > “custome package”



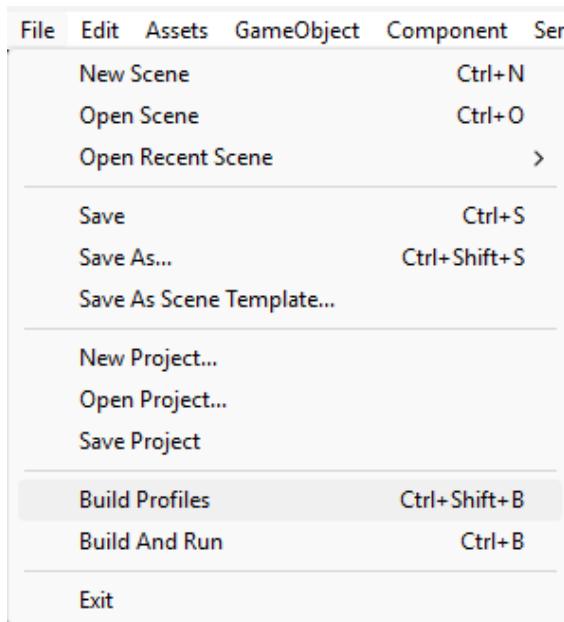
10. Nos abrirá la biblioteca y seleccionamos el package descargado



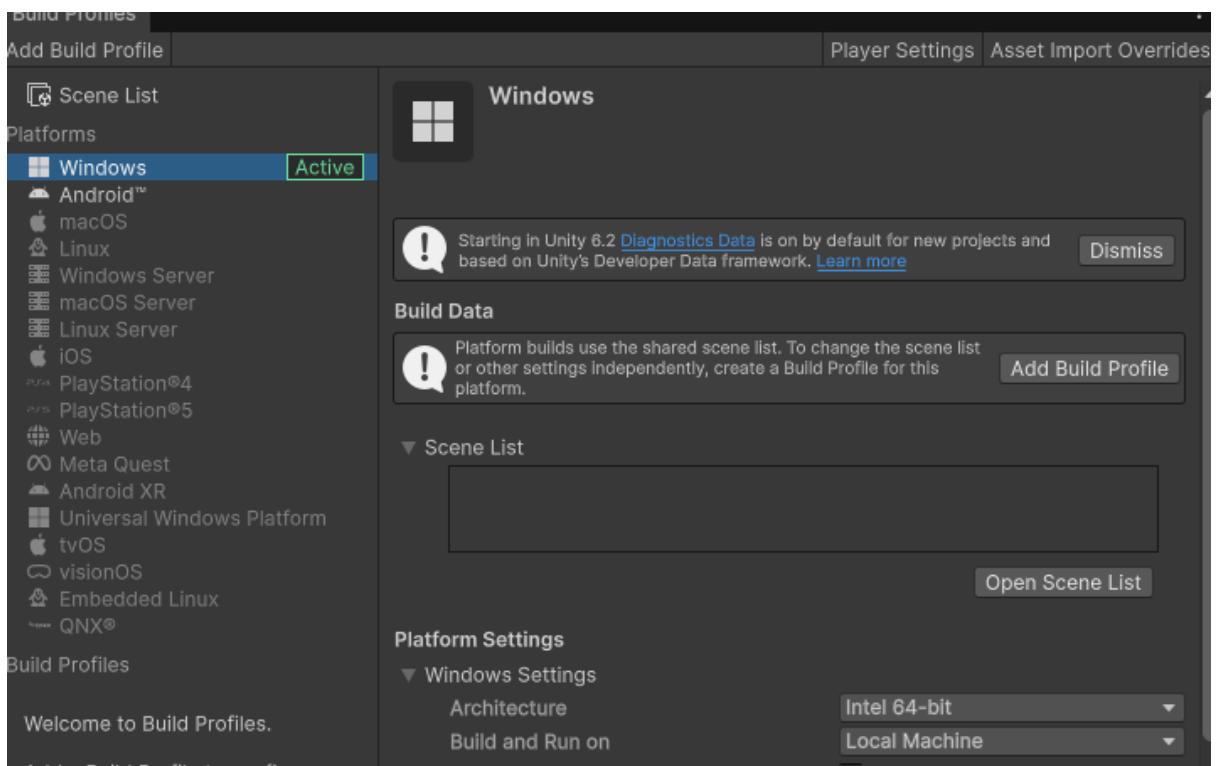
11. Dejamos seleccionado todos los elementos y apretamos en “import”



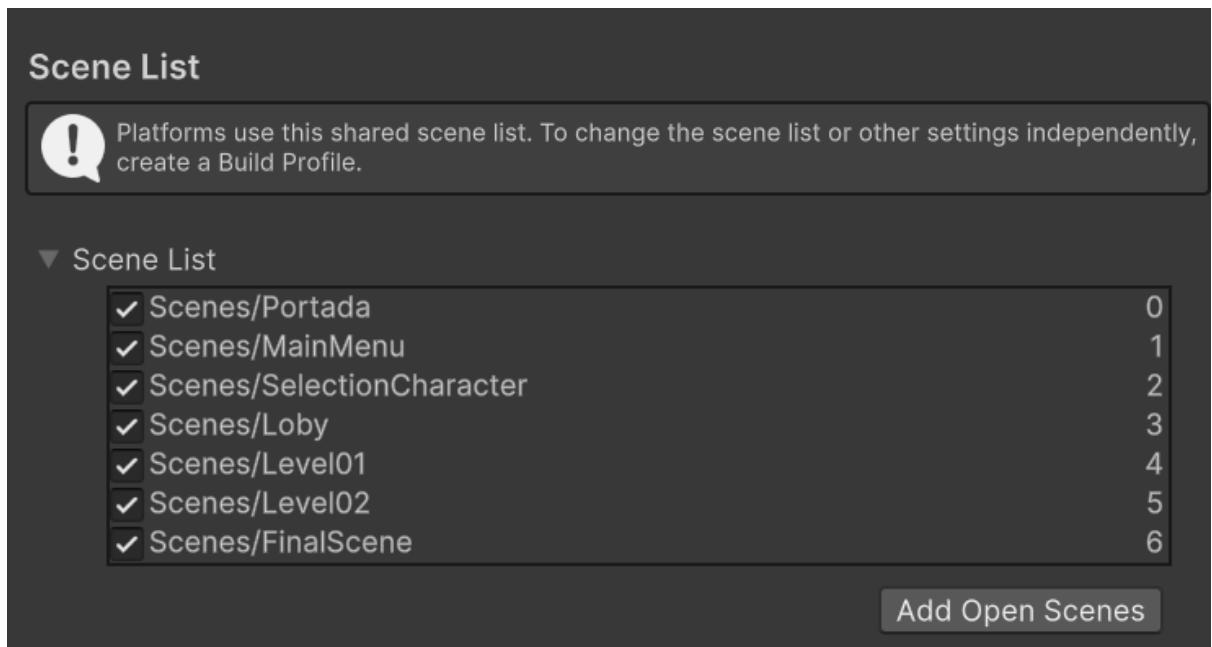
12. Finalmente, nos dirigimos a la pestaña “File” > “Build profile”



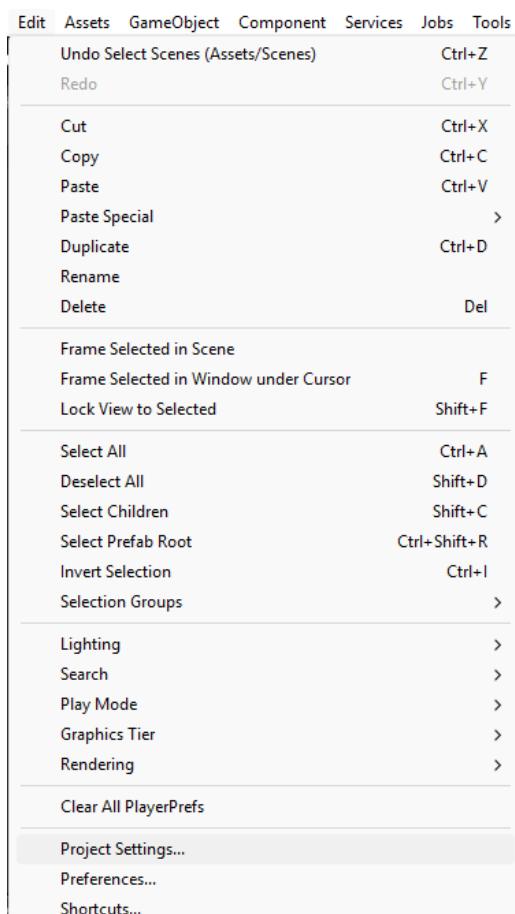
13. Una vez dentro nos ubicamos en “Platform” > “Windows” y buscar la pestaña “Scene list” y abrirla



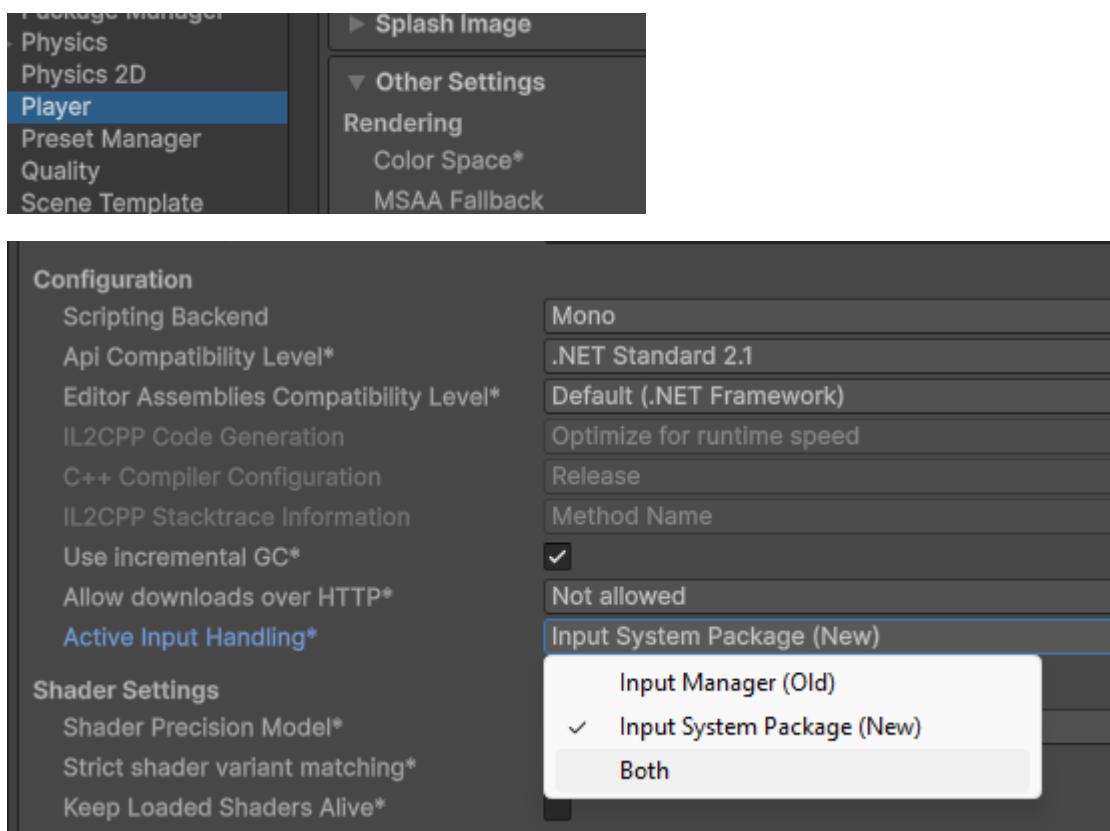
14. Por defecto estara vacia, de no ser asi, la vaciamos y que contenga el siguiente orden “scene/portada > scene/MainMenu > scene/SelectionCharacter > scene/Loby > scene/Level01 > scene/Level02 > scene/FinalScene”. Arrastrando las escenas desde la carpeta “Assets/Scenes”



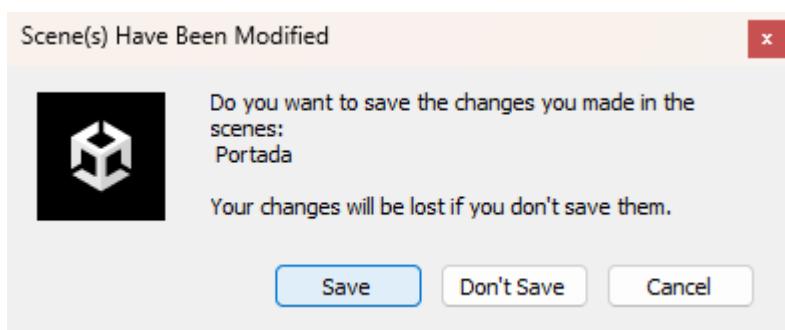
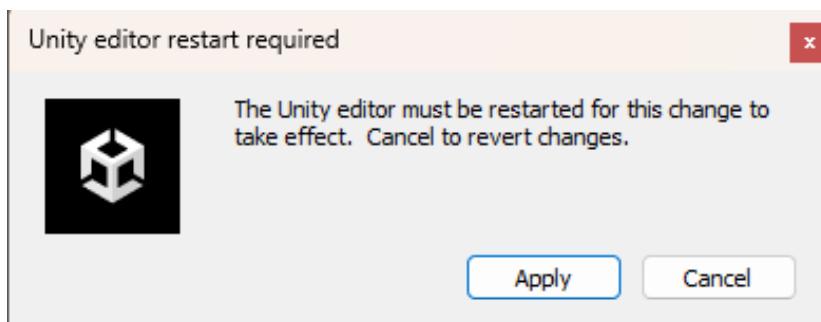
15 cuestiones importantes. Asegurarse que “Active Input Hadling” este configurada como “both”. Para ello nos dirigimo a la pestaña de “Edit > Proyect Settings”



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



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



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



19. Disfrutar