

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

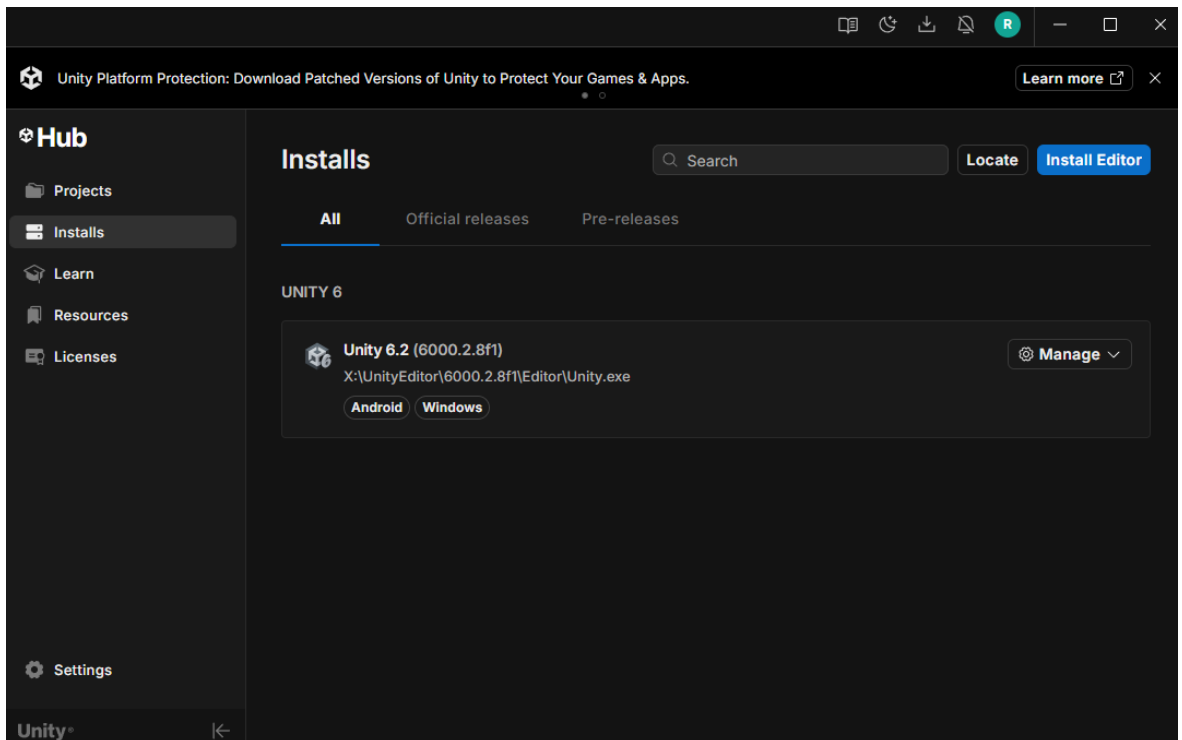
Asignatura: Programación de Videojuegos II

Docente: Samuel Bustamante

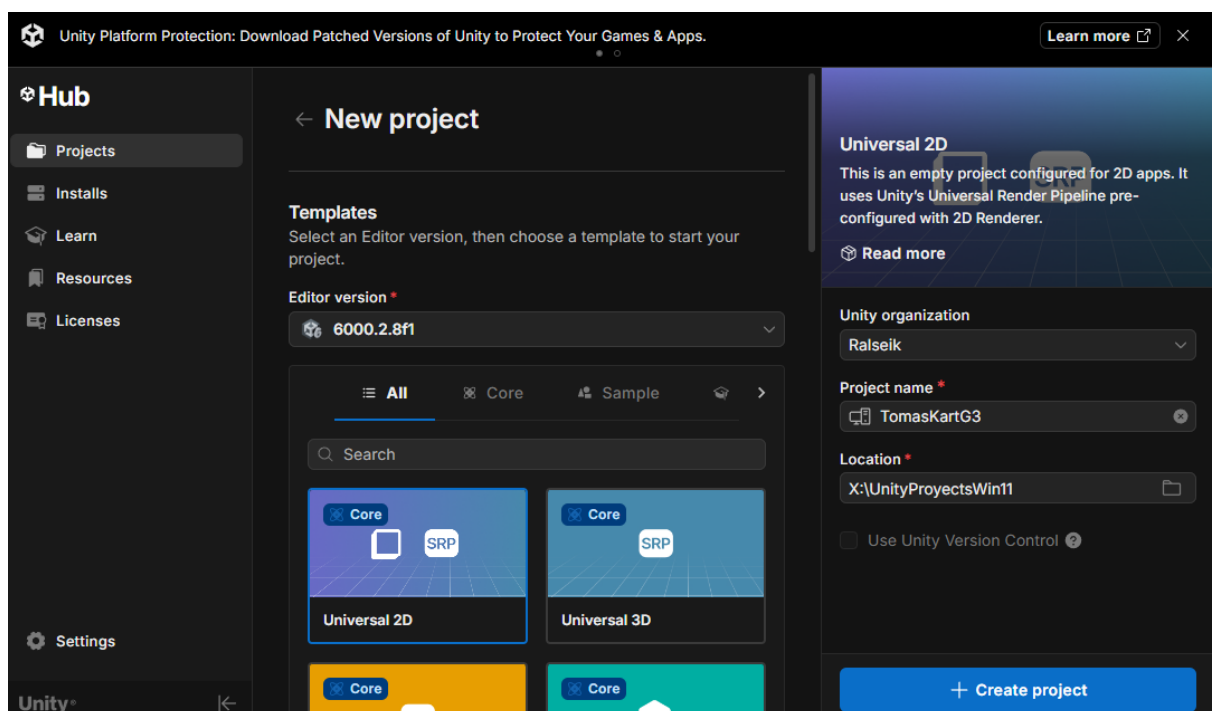
28 de noviembre del 2025

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>)

GitHub
Download
Showcase
Discord
Privacy
Forum
Docs
API
❤️



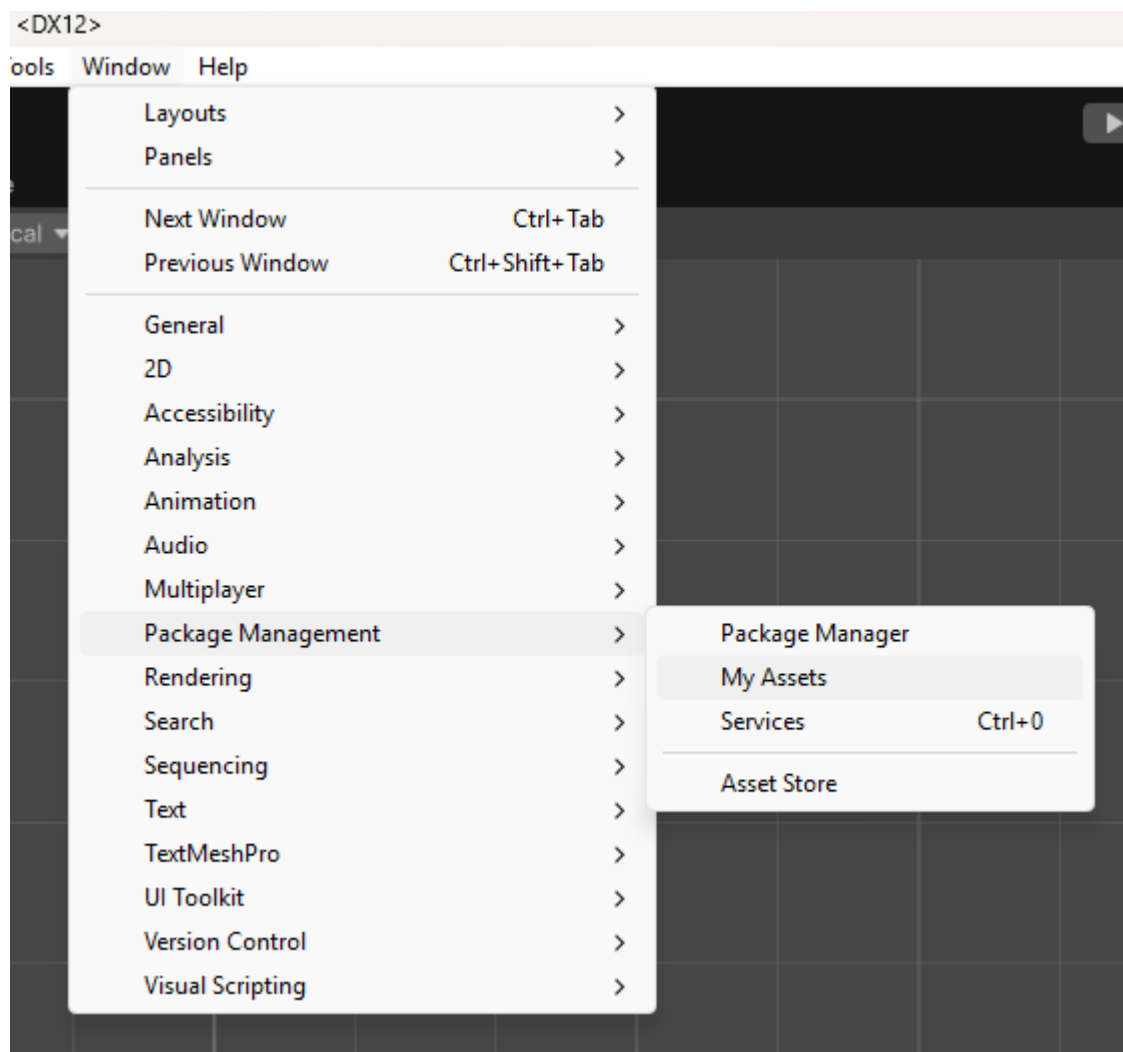
5. Seleccionar la opción DOWNLOAD dirigiendonos a la página de unity ASSETS STORE en la que podremos descargar la última versión (96.0.1)

The screenshot shows the Unity Asset Store page for the 'Mirror' asset. The main visual is a large preview image with the Mirror logo. To the right, the asset is listed as 'FREE' with a rating of 5 stars from 316 reviews and 1356 views in the past week. A blue button labeled 'Open in Unity' is prominent. Below this, a review from 'lifestylezonecontact' is visible, praising the asset's ease of use for multiplayer. A table of technical details is on the right, and a navigation bar is at the bottom.

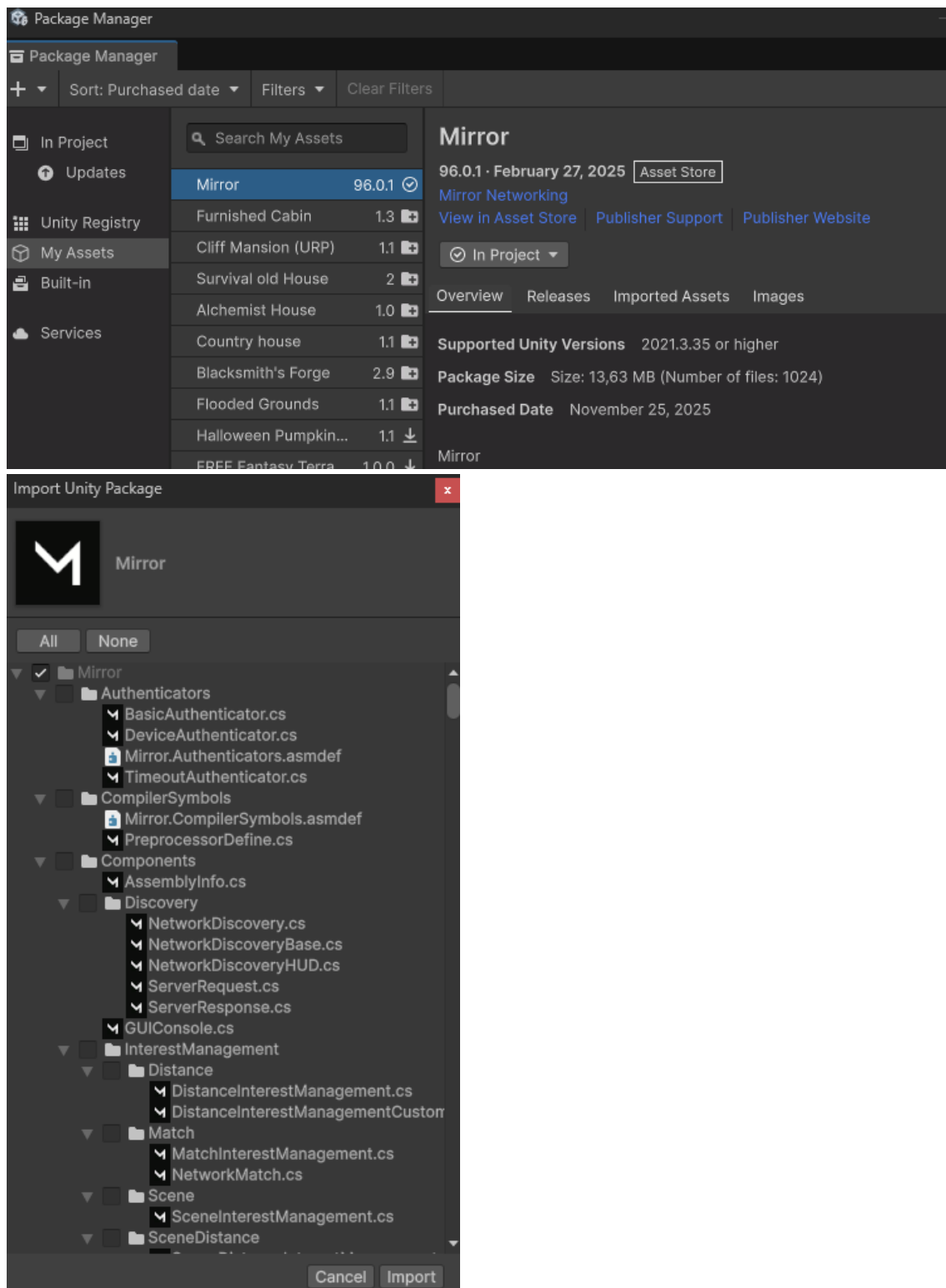
Mirror	
Mirror Networking	★★★★★ (316) ❤️ (8676)
FREE	
👁 1356 views in the past week	
Open in Unity ❤️	
lifestylezonecontact ★★★★★ a month ago Easy to use Really cool asset, its really easy to set up multiplayer with this Read more reviews	
License agreement	Standard Unity Asset Store EULA
License type	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

Overview Package Content Releases Reviews Publisher info Asset Quality

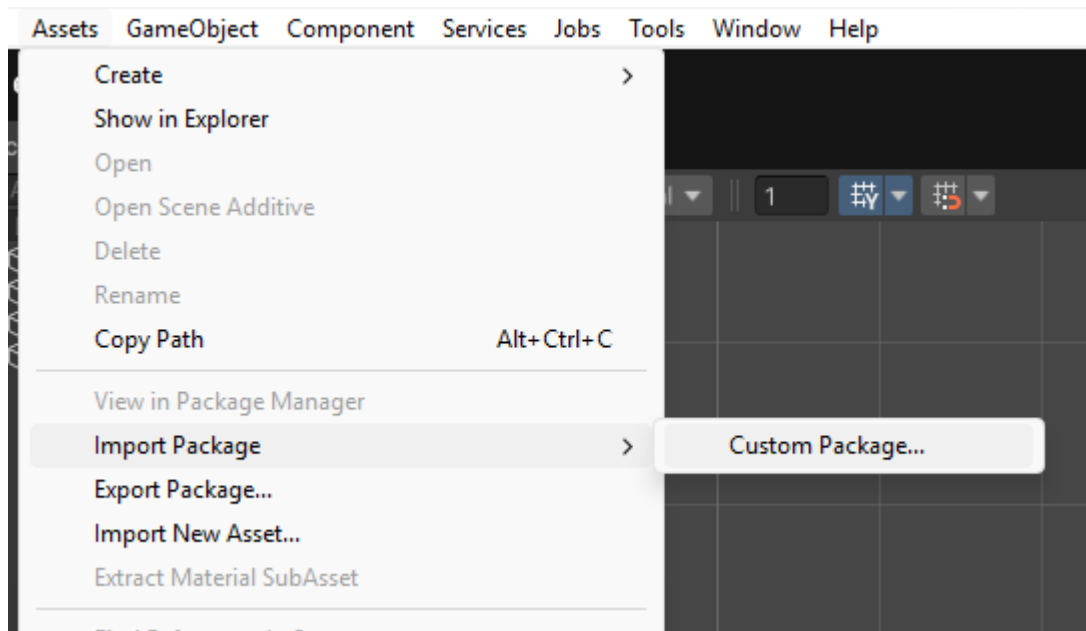
6. Una vez descargado volver al proyecto 2d universal creado, acontinuacion nos dirigimos a la pestaña de assets descargados (my assets)



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



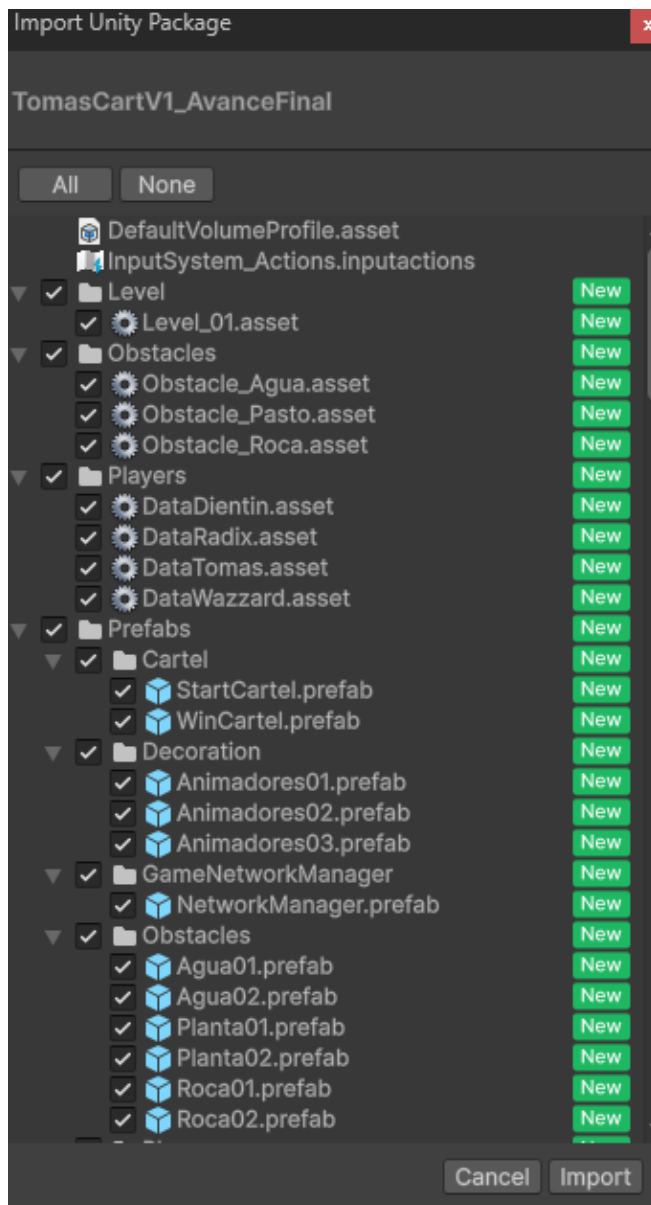
8. Una vez implementado el Mirror ya podemos implementar el package del juego
9. Nos dirigimos a la pestaña de “Assets” > “import package” > “custome package”



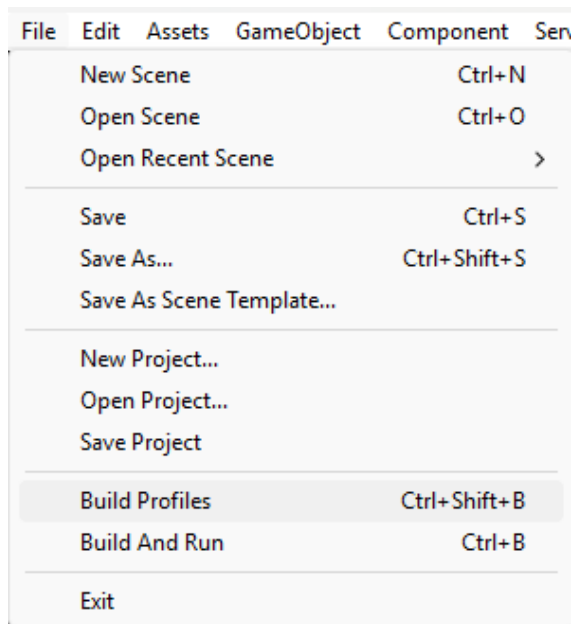
10. Nos abra la biblioteca y seleccionamos el package descargado



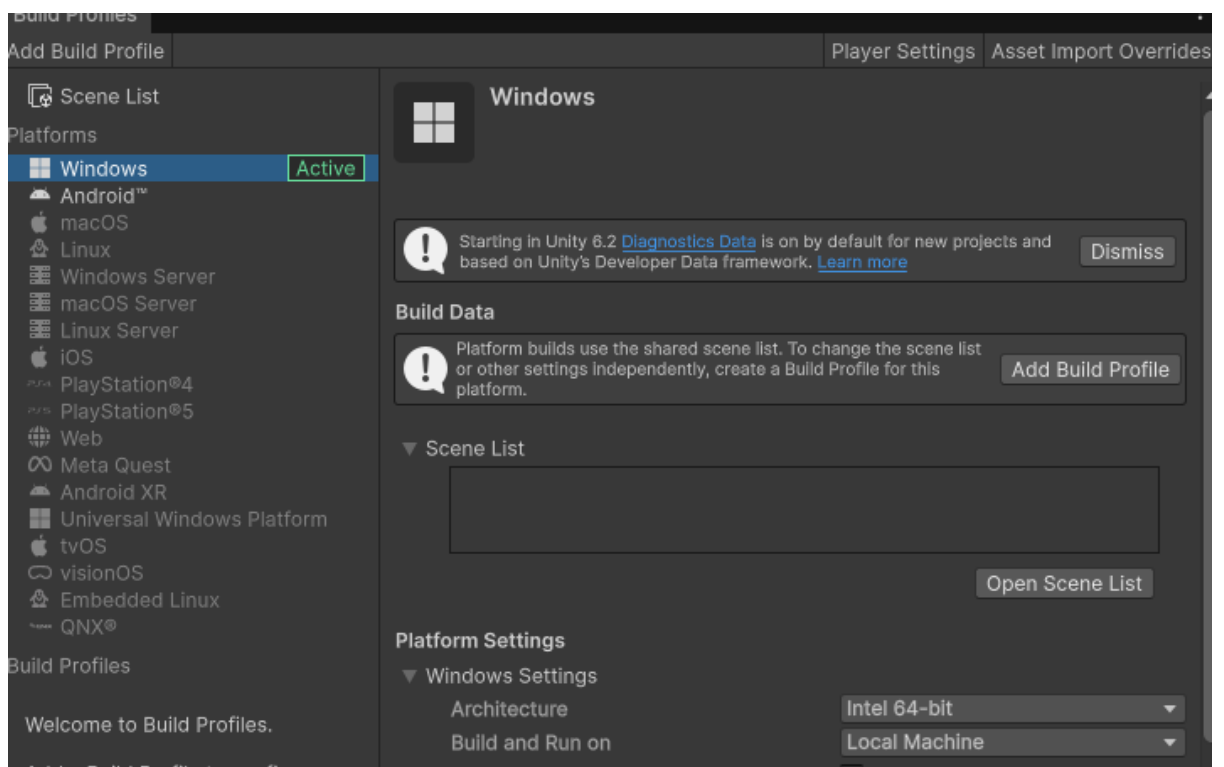
11. Dejamos seleccionado todos los elementos y apretamos en “import”



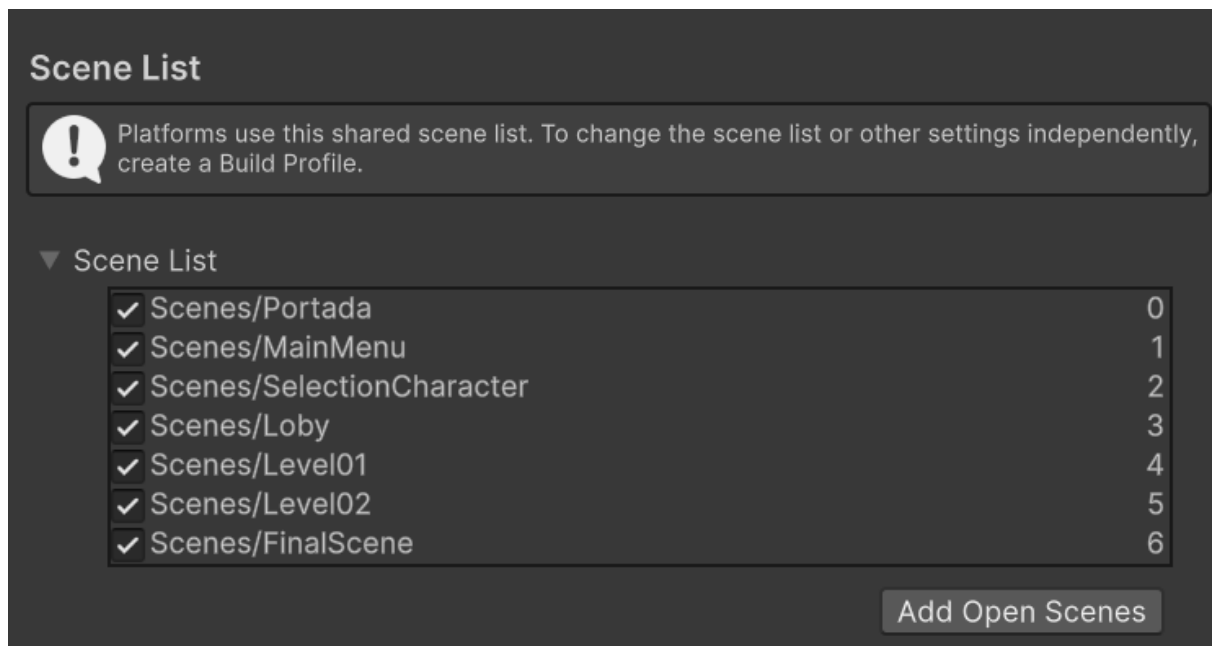
12. Finalmente, nos dirigimos a la pestaña “File” > “Build profile”



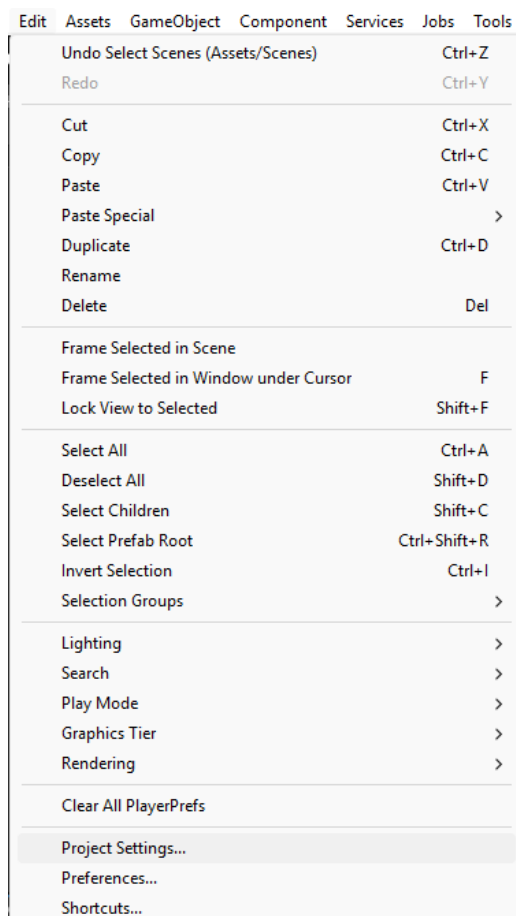
13. Una vez dentro nos ubicamos en “Platform” > “Windows” y buscar la pestaña “Scene list” y abrirla



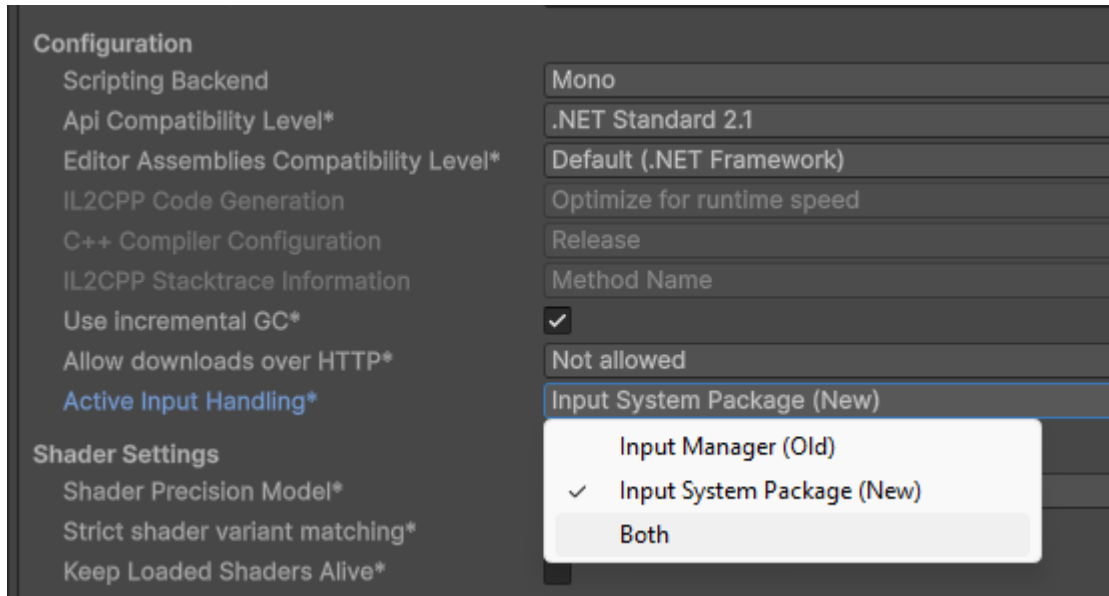
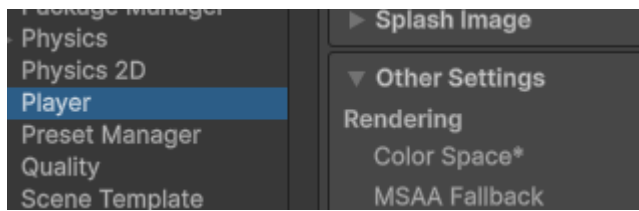
14. Por defecto estara vacia, de no ser asi, la vaciamos y que contenga el siguiente orden “scene/portada > scene/MainMenu > scene/SelectionCharacter > scene/Loby > scene/Level01 > scene/Level02 > scene/FinalScene”. Arrastrando las escenas desde la carpeta “Assets/Scenes”



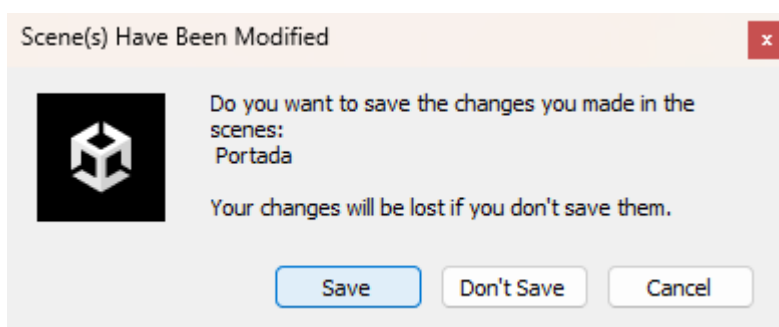
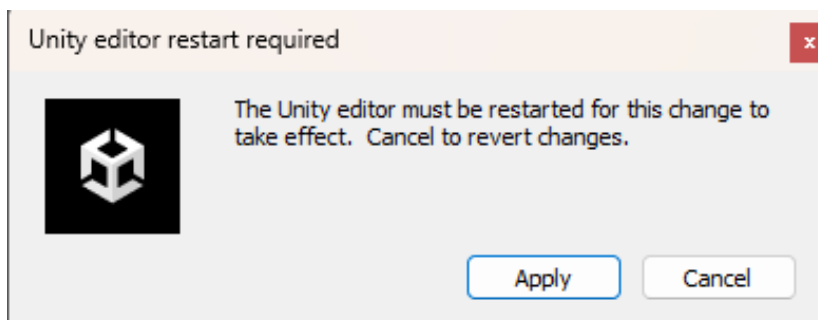
15 cuestiones importantes. Asegurarse que “Active Input Handling” este configurada como “both”. Para ello nos dirigimo a la pestaña de “Edit > Project Settings”



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