



Plantillas de juegos **2D** para Unity con **GameFlow**

IMPORTANTE: Estas plantillas de juegos para Unity 2018.x o superior, solo funciona con el Asset GameFlow 1.x o superior.

En este paquete no encontrarás juegos completos, sino plantillas básicas que te servirán como base para crear tus propios juegos.

Si no tienes GameFlow instalado en tu Unity, no podrás utilizar este paquete.

Este paquete se puede utilizar en la versión Personal y Plus de Unity.

¿Qué es GameFlow?

GameFlow es un asset que permite codificar scripts en Unity sin necesidad de escribir código. Lo que actualmente se llama "visual scripting".

Desde aquí es posible adquirir GameFlow:

<https://assetstore.unity.com/packages/tools/visual-scripting/gameflow-14808>

Ante cualquier pregunta o duda sobre GameFlow:

<https://evasiongames.com/gameflow/>

¿Qué incluye este paquete?

4 plantillas de juegos con un menú cada 2 plantillas.

En total:

- Una carpeta con 6 Escenas
- Una carpeta con las animaciones 2D
- Una carpeta con los materiales físicos 2D
- Una carpeta con todos los "sprites" 2D
- Una carpeta con las "textures" del scroll parallax

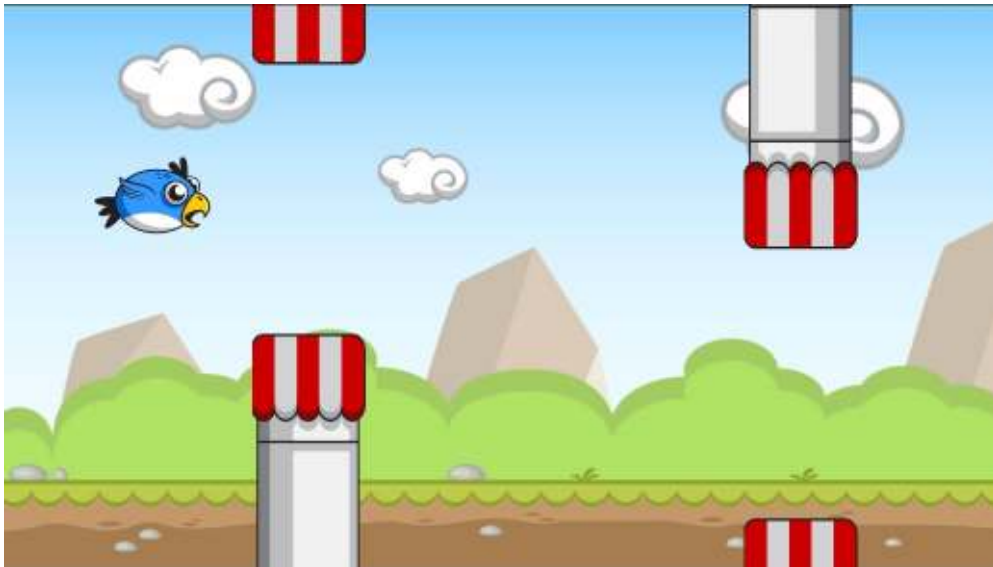
Plantilla "Hill Climb Racing" vehículo "monster truck"



Plantilla "Hill Climb Racing" vehículo "moto"



Plantilla "Flappy Bird"



Plantilla "Runner"



Y dos menús que enlazan las distintas plantillas



Instalación:

- 1- Crea un nuevo proyecto en Unity como 2D.
- 2- Carga el asset GameFlow en tu proyecto.
- 3- Carga este asset en tu proyecto.

Las escenas están en la carpeta GF 2D/Scenes

Configuración del Prefab "Spawner"



En los "templates" Flappy Bird y Runner, existe un Prefab llamado "Spawner" que es el que controla la frecuencia y el número de "enemigo". Debes utilizar esta configuración como base, y adaptarla a tu gusto:



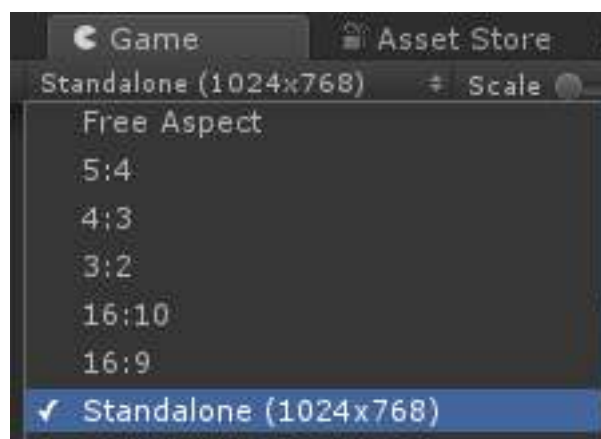
Interval: Es el tiempo de creación del objeto.

Amount: Es el número de objetos creados cada vez.

Unlimited Spawns: Debe estar activado para que sea algo continuo.

Resolución de Pantalla:

Ya que cada equipo tiene un tamaño distinto de pantalla, quizá debas cambiar la resolución en la pestaña "**Game**":



Para encontrar la más adecuada y de ser necesario, mover el personaje o los objetos a la nueva resolución.

Información:

En cada Escena, en la parte superior, hay un objeto llamado "Readme/Leeme" dónde se explica en una nota la información más relevante de la Escena.

En cada bloque de Programa de GameFlow existe una nota informando del funcionamiento y los detalles. Esa nota te servirá de ayuda para entender la lógica de programación por bloques de GameFlow.

Es recomendable copiar la escena dónde quieres hacer pruebas para tener siempre una copia a mano y así poder acudir a ella en caso de cualquier problema.

Si tienes alguna pregunta o duda, puedes contactar al email:

info@franquicia.global

O acudir a nuestra web de soporte en:

<https://www.franquicia.global/clientes/contact.php>

Nuestro soporte técnico no te ayudará a aprender Unity o programar con GameFlow.

Únicamente atenderemos dudas relacionadas con este paquete.

Deberás indicarnos tu código de compra del paquete. Si no sabes cual es tu código de compra, puedes consultarlo desde aquí:

<https://assetstore.unity.com/orders>

Esperamos que este paquete te ayude a crear tus propios videojuegos.

Si este paquete te ha parecido interesante, no dudes en dejarnos una buena puntuación en el Asset Store de Unity, esto ayudará a que sigamos trabajando y mejorando el paquete.

Muchas Gracias!