

# Manual de 2D Basketball Maker



- 1) Introducción
- 2) Instalación
- 3) Configuración

# Manual de 2D Basketball Maker

## 1) Introducción

*Gracias por adquirir 2D Basketball Maker, con tu aporte podemos continuar mejorando este y otros plug-in.*

*2D-BM te ofrece la oportunidad de crear fácilmente un juego 2D de baloncesto, pudiendo editar desde el diseño y la gravedad de la pelota hasta la inclusión de objetos durante la partida.*

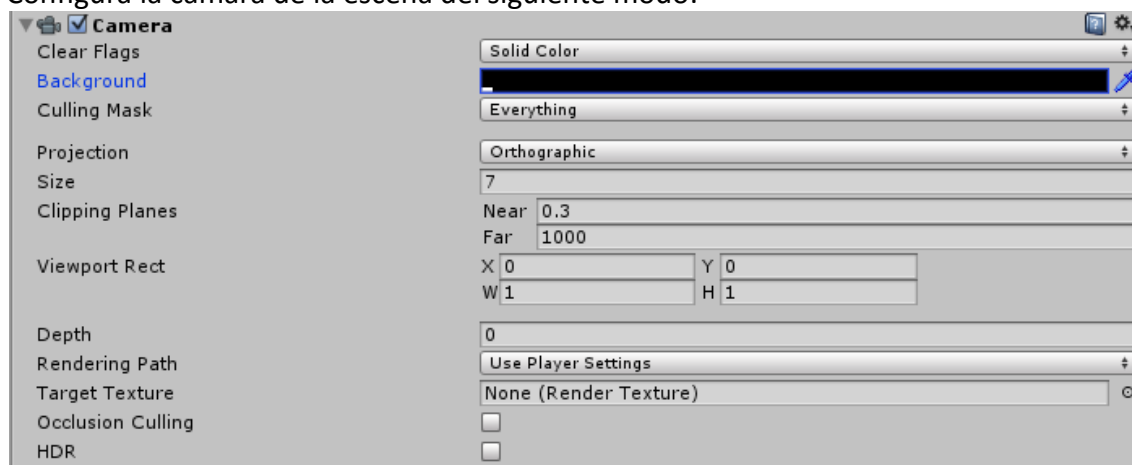


**Contacto:** [contact@dimensiondreams.com](mailto:contact@dimensiondreams.com)  
**Página web:** <http://www.dimensiondreams.com>

## 2) Instalación

Para poder usar 2DBM solo debes arrastrar el prefab que se encuentra en "*2D\_Basketball\_Maker /\_Game*" a una escena vacía.

Configura la cámara de la escena del siguiente modo:



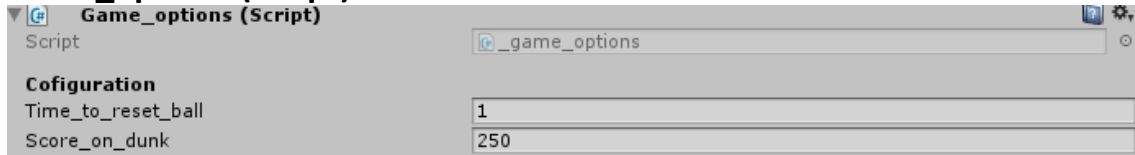
Y con esto ya puedes darle al botón Play y jugar.

*\*Recuerda que en el directorio "*2D\_Basketball\_Maker/\_Scenes*" tienes una escena de prueba con el juego en funcionamiento.\**

## 3) Configuración

En el gameobject `_Gamecontrol` (`_Game>_GameControl`) están adjuntos los scripts de configuración que a continuación configuraremos.

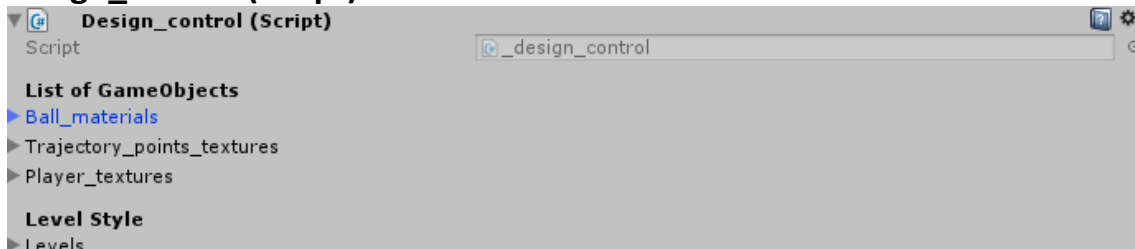
### Game\_options (Script):



**Time\_to\_reset\_ball:** Tiempo de espera en segundos para reiniciar la pelota al finalizar un tiro.

**Score\_on\_dunk:** Puntuación que obtenemos al acertar un tiro.

### Design\_control (Script):



**Ball\_materials:** Array que contiene el sprite y el material de las esferas, cada array es un diseño.

**Trajectory\_points\_textures:** Array de sprites para controlar el diseño de los iconos que aparecen en la trayectoria de tiro.

**Player\_textures:** Array de sprites para el diseño del "jugador".

**Levels:** Lista que controla los escenarios / niveles del juego.

# Manual de 2D Basketball Maker

## Configuración de Levels:

The screenshot shows a configuration window for 'Levels'. It has a tree view on the left with 'Levels' expanded, showing 'Size' (3) and 'Element 0'. Under 'Element 0', there are sections for 'Basic Level Info', 'Level Config', 'Prefabs', and 'Difficulty Levels'. 'Basic Level Info' includes 'Image\_for\_select\_level' (background) and 'Stage\_name' (The Street). 'Level Config' includes 'Background' (Background), 'Destroy\_ball\_on\_dunk' (checked), 'Basket\_position\_x' (7), 'Basket\_position\_y' (3), 'Gravity' (9.81), and 'Theme' (\_Theme\_1). 'Prefabs' includes 'Particles\_dunk' (\_particles\_dunk), 'Particles\_miss' (\_particles\_miss), and 'Basket' (\_basket\_01). 'Difficulty Levels' is currently collapsed.

Category	Property	Value
Basic Level Info	Image_for_select_level	background
	Stage_name	The Street
Level Config	Background	Background
	Destroy_ball_on_dunk	<input checked="" type="checkbox"/>
	Basket_position_x	7
	Basket_position_y	3
	Gravity	9.81
	Theme	_Theme_1
	Prefabs	
	Particles_dunk	_particles_dunk
	Particles_miss	_particles_miss
	Basket	_basket_01
Difficulty Levels	Difficulty_levels	

### Basic\_Level\_Info:

**Image\_for\_select\_level:** Imagen que se mostrara durante la selección de nivel.

**Stage\_name:** Nombre del nivel a mostrar.

### Level\_Config:

**Background:** Prefab que contiene el fondo del nivel.

**Destroy\_ball\_on\_dunk:** Destruimos la pelota al encestar.

**Basket\_position\_x:** Posición horizontal inicial de la canasta.

**Basket\_position\_y:** Posición vertical inicial de la canasta.

**Gravity:** Gravedad del nivel.

**Theme:** Música del nivel.

### Prefabs:

**Particles\_dunk:** Prefab de partículas que se instancia al encestar.

**Particles\_miss:** Prefab de partículas que se instancia al fallar.

**Basket:** Prefab de la canasta del nivel.

**Difficulty\_levels:** Array para configurar los niveles de dificultad.



**Contacto:** [contact@dimensiondreams.com](mailto:contact@dimensiondreams.com)

**Pagina web:** <http://www.dimensiondreams.com>

# Manual de 2D Basketball Maker

## Difficulty\_levels:

The screenshot shows the 'Difficulty\_levels' configuration panel. It includes the following settings:

- Difficulty\_levels**
  - Size: 3
- Element 0**
  - Player\_always\_left: ☒
  - Random\_player\_position: ☒
  - Attempts: 5 (slider)
- Basket Configuration**
  - Random\_basket\_position: ☒
  - Basket\_animation\_list: (dropdown)
- Obstacles**
  - Obstacles**
    - Size: 1
    - Element 0
      - Prefab: None (Game Object)
      - Position\_y: 0
      - Position\_x: 0

**Player\_always\_left:** El jugador siempre estará a la izquierda de la canasta.

**Random\_player\_position:** La posición del personaje cambia tras cada acierto.

**Attempts:** Oportunidades.

**Rando\_basket\_position:** La posición de la canasta cambia tras cada acierto.

**Basket\_animation\_list:** Listado de animaciones de la canasta.

**Obstacles:** Obstáculos del nivel.

**Obstacles > Prefab:** Prefab del obstáculo en cuestión.

**Obstacles > Position\_y:** Posición vertical del obstáculo.

**Obstacles > Position\_x:** Posición horizontal del obstáculo.

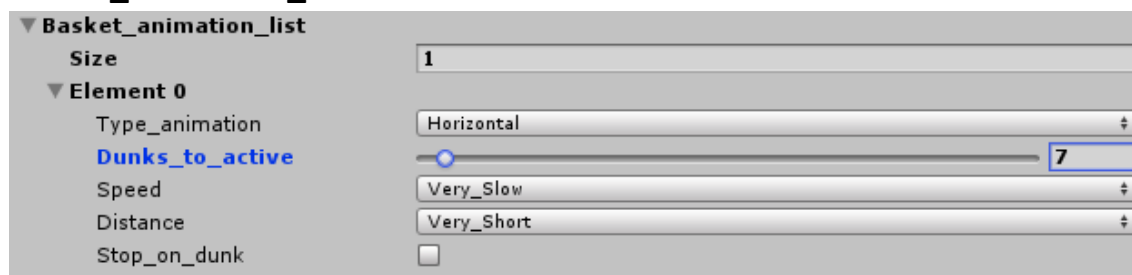


**Contacto:** [contact@dimensiondreams.com](mailto:contact@dimensiondreams.com)

**Pagina web:** <http://www.dimensiondreams.com>

# Manual de 2D Basketball Maker

## Basket\_animation\_list:



**Type\_animation:** El tipo de animación de la canasta, horizontal, vertical y en círculos.

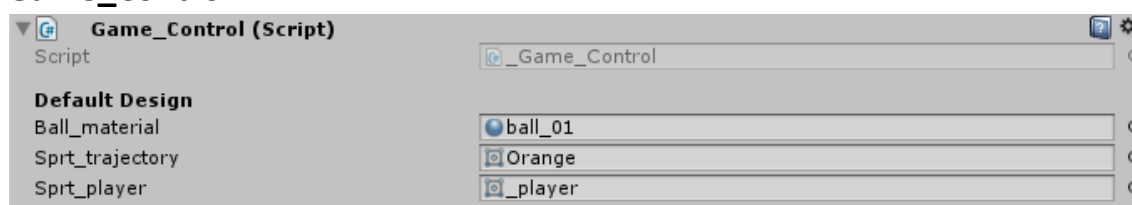
**Dunks\_to\_active:** Canastas para activar la animación.

**Speed:** Velocidad de la animación.

**Distance:** Distancia de la animación.

**Stop\_on\_dunk:** Parar la animación al encestar.

## Game\_Control:



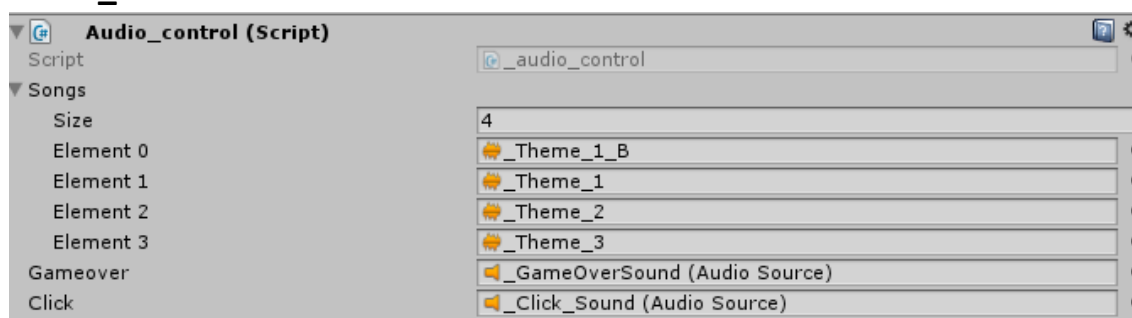
**Default Design:** El diseño por defecto del juego.

**Ball\_material:** Material de la pelota.

**Sprt\_trajectory:** Sprite para dibujar la trayectoria.

**Sprt\_player:** Sprite para marcar la posición del jugador.

## Audio\_control:



**Songs:** Array con las músicas de los niveles, el "0" siempre se usa para la selección de nivel, cada numero corresponde con un nivel del juego.

**Gameover:** Sonido de "gameover".

**Click:** Sonido que se reproduce al hacer click en los elementos del menu.



**Contacto:** [contact@dimensiondreams.com](mailto:contact@dimensiondreams.com)

**Pagina web:** <http://www.dimensiondreams.com>

# Manual de 2D Basketball Maker

