

Manual de 2D Basketball Maker



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



Contacto: contact@dimensiondreams.com
Pagina web: <http://www.dimensiondreams.com>
Twitter: https://twitter.com/DimensionD_Dev

1) Introducción

En este manual vamos a abordar las nuevas funciones de 2DBM, logros y compras (desbloques) de objetos.



Contacto: contact@dimensiondreams.com

Página web: <http://www.dimensiondreams.com>

Twitter: https://twitter.com/DimensionD_Dev

2) Instalación

Recomiendo seguir los mismos pasos que con el paquete original:

"Para poder usar 2DBM solo debes arrastrar el prefab que se encuentra en "_2D_Basketball_Maker/_Game" a una escena vacía."

Recuerda que en el directorio "_2D_Basketball_Maker/_Scenes" tienes una escena de prueba con el juego en funcionamiento.



Contacto: contact@dimensiondreams.com

Página web: <http://www.dimensiondreams.com>

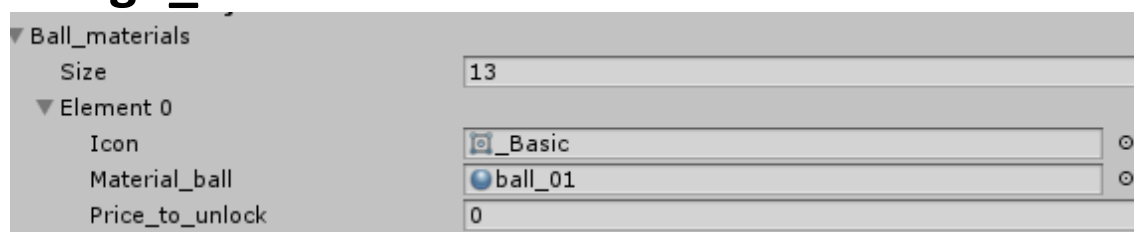
Twitter: https://twitter.com/DimensionD_Dev

3) Configuración

Desbloqueables y Logros

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

Design_control:



Ahora en "*Ball_materials*" podemos añadir una cifra en "*Price_to_unlock*", es el valor en monedas de esa pelota, si el valor es 0 se considera desbloqueada desde un inicio.

Manual de 2D Basketball Maker

The screenshot shows the 'Level Style' configuration panel. It is divided into several sections: 'Levels' with a 'Size' field set to 4; 'Element 0' containing 'Basic Level Info' (Image_for_select_level: background, Stage_name: The Street, Points_to_unlock: 0), 'Level Config' (Background: Background, Destroy_ball_on_dunk: checked, 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' (expanded), and 'Unlock level' (Price_to_unlock: 5000).

Section	Property	Value
Levels	Size	4
	Element 0	
Basic Level Info	Image_for_select_level	background
	Stage_name	The Street
	Points_to_unlock	0
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	
Unlock level	Price_to_unlock	5000

Ahora en "Levels" podemos añadir una cifra en "Price_to_unlock", es el valor en monedas de este nivel, si el valor es 0 se considera desbloqueado desde un inicio.



Contacto: contact@dimensiondreams.com
Pagina web: <http://www.dimensiondreams.com>
Twitter: https://twitter.com/DimensionD_Dev

Manual de 2D Basketball Maker

Achievements_config:

▼ Panda!	
Achievement Dats	
Name	Panda!
Description	Unlock Panda Ball
Type	Unlock_Ball
Condition	In_Total_Game
Quantity_or_ID	3
Value_is	Equals

Aquí podemos añadir logros con las siguientes opciones:

Name: Nombre del logro.

Description: Descripción del logro.

Type: Aquí debemos escoger que tipo de logro es:

- **Score:** Logro tipo puntuación.
- **Unlock_Stage:** Desbloquear escenarios.
- **Unlock_Ball:** Desbloquear pelotas.
- **Money:** Dinero obtenido.
- **Baskets:** Aciertos.
- **Matches:** Partidas.

Condition: Aquí debemos escoger si el logro se obtiene en una sola partida o en total (sumando cada partida realizada).

Quantity_or_ID: Numero que el jugador debe alcanzar (numero de aciertos, etc.) o en caso de ser una pelota o un escenario, debemos poner su "ID" correspondiente (el ID lo puedes leer en el array del objeto).

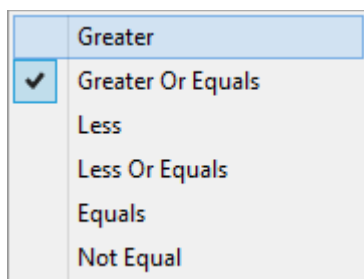


Contacto: contact@dimensiondreams.com

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

Twitter: https://twitter.com/DimensionD_Dev

Manual de 2D Basketball Maker



Value_is: Aquí debemos seleccionar como comparamos el valor "obtenido":

- **Greater:** El valor enviado **es mayor** que el que pedimos en el logro.
- **Greater Or Equals:** El valor enviado **es igual o mayor** que el que pedimos en el logro.
- **Less:** El valor enviado **es menor** que el que pedimos en el logro.
- **Less Or Equals:** El valor enviado **es menor o igual** que el que pedimos en el logro.
- **Equals:** El valor enviado **es igual** que el que pedimos en el logro.
- **Not Equals:** El valor enviado **no es igual** que el que pedimos en el logro.



Contacto: contact@dimensiondreams.com

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

Twitter: https://twitter.com/DimensionD_Dev