

Easy Clicker Template

Documentación

(Unreal Engine 4 y 5 Recursos)



Documentación escrita por AVAROZ.

Manual versión: 4.22 - 4.27 y 5.2

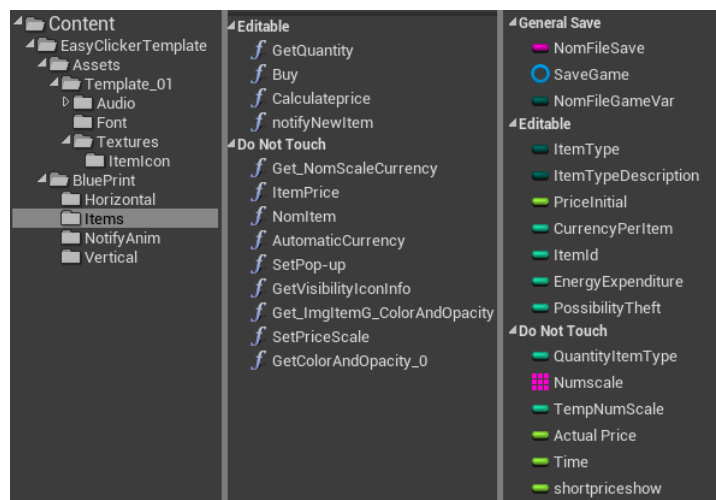
Última Actualización: 30/05/2023

Canal de Soporte Online - [Discord channel.](#)

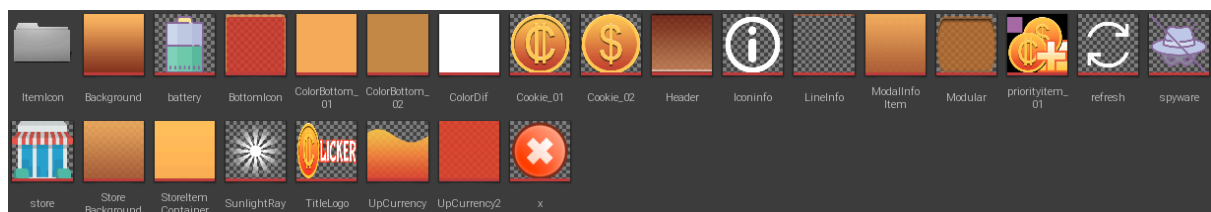
1. INTRODUCCIÓN:

La plantilla Easy Clicker fue diseñada con planos, de uso fácil, de manera eficiente y un excelente punto de partida para cualquiera que desee crear un producto terminado con facilidad.

Esto se hace mediante el uso de una plantilla fácil de modificar, o agregar nuevos elementos en segundos, diseñados para crear su propio juego clicker para Android o PC.



Fácil edición: Todas las variables, funciones y archivos tienen nombres fáciles de entender y comprender sus propósitos, se encuentran organizadas de forma lógica para una rápida búsqueda y edición.

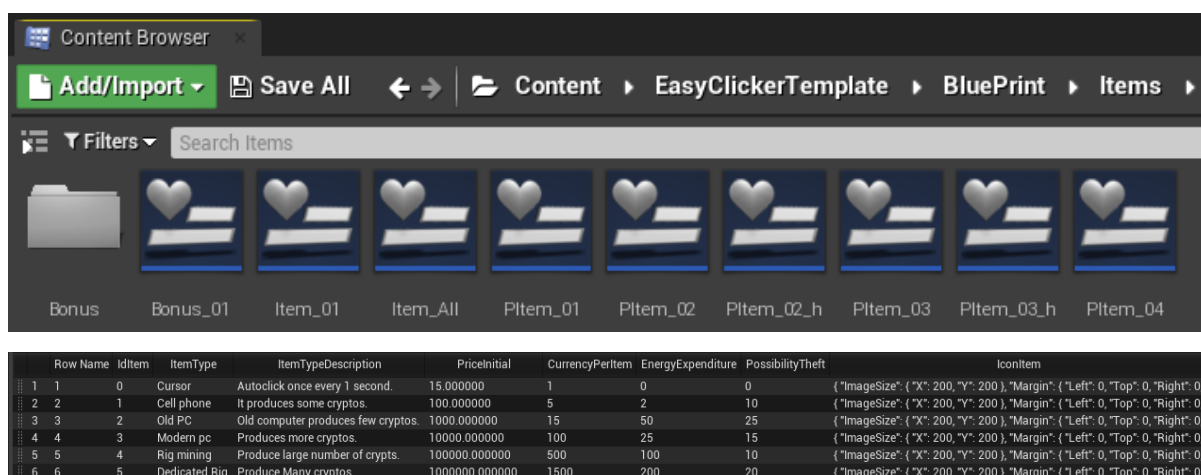


Interfaz minimalista: La interfaz está diseñada para que al reemplazar algunas imágenes se pueda obtener un diseño totalmente distinto.

UE4 y UE5 Easy Clicker Template



Blueprint por bloques: Cada blueprint está en bloques independientes, se pueden organizar, distribuir, eliminar de la forma fácil según las necesidades, algunos se usan para cargar varios blueprint del mismo tipo para listar objetos como los ítems..



Juego progresivo: Puedes crear diferentes items en segundos, con valores distintos, que se establecen con variables básicas, y estos items se pueden desbloquear en el transcurso del juego.

2. CREAR NUEVO ITEM

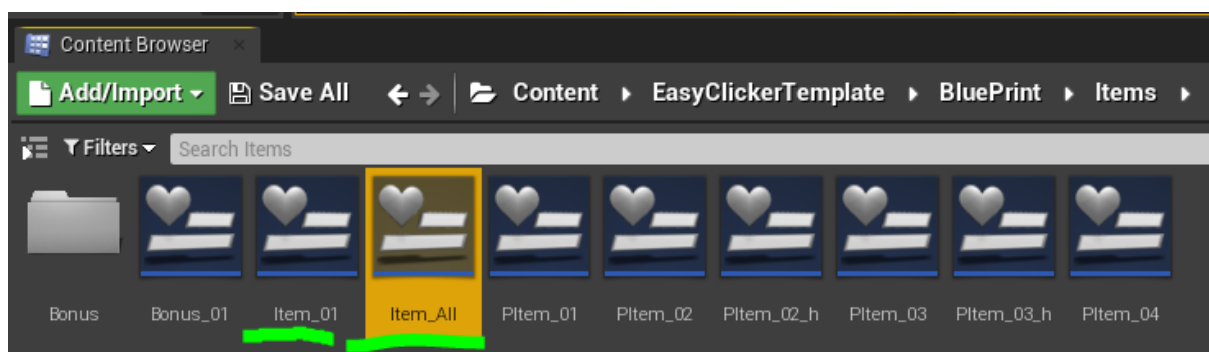


2.1 ¿Qué es un item?

Un nuevo Item son la base del juego, estos producen la moneda del juego, con la cual podrás comprar más items y producir más monedas en menos tiempo.

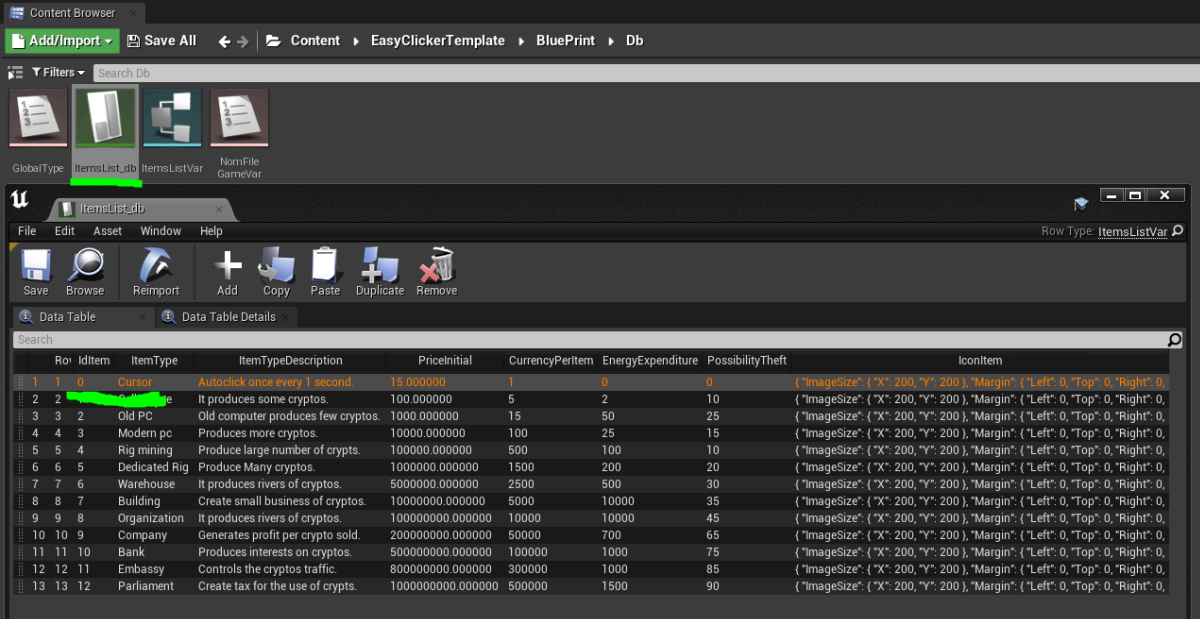
Debemos comprender que para que un Item funcione correctamente se debe disponer de un archivo físico, un blueprint o widget y una tabla con los datos.

Dentro de los archivos físicos encontramos que el primer widget se llamará Item_01 y representará al Item número 0 que es el Cursor en la Tabla de items, todos los otros items de la tabla cargarán sus datos en el widget Item_All.



UE4 y UE5 Easy Clicker Template

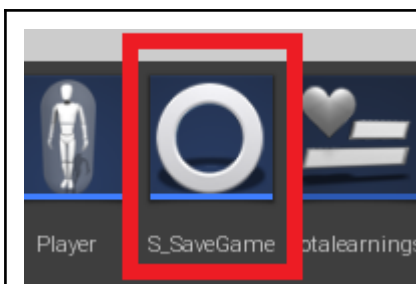
Así se mira la tabla de los ítems, como podemos ver va desde el Id 0 hasta el 12, por lo tanto existen 13 ítems ya creados.



Roi	IdItem	ItemType	ItemTypeDescription	PriceInitial	CurrencyPerItem	EnergyExpenditure	PossibilityTheft	IconItem
1	0	Cursor	Autoclick once every 1 second.	15.000000	1	0	0	{ "imageSize": { "X": 200, "Y": 200 }, "Margin": { "Left": 0, "Top": 0, "Right": 0, "Bottom": 0 } }
2	1	Old PC	It produces some cryptos.	100.000000	5	2	10	{ "imageSize": { "X": 200, "Y": 200 }, "Margin": { "Left": 0, "Top": 0, "Right": 0, "Bottom": 0 } }
3	2	Old PC	Old computer produces few cryptos.	1000.000000	15	50	25	{ "imageSize": { "X": 200, "Y": 200 }, "Margin": { "Left": 0, "Top": 0, "Right": 0, "Bottom": 0 } }
4	3	Modern pc	Produces more cryptos.	10000.000000	100	25	15	{ "imageSize": { "X": 200, "Y": 200 }, "Margin": { "Left": 0, "Top": 0, "Right": 0, "Bottom": 0 } }
5	4	Rig mining	Produce large number of cryptos.	100000.000000	500	100	10	{ "imageSize": { "X": 200, "Y": 200 }, "Margin": { "Left": 0, "Top": 0, "Right": 0, "Bottom": 0 } }
6	5	Dedicated Rig	Produce Many cryptos.	1000000.000000	1500	200	20	{ "imageSize": { "X": 200, "Y": 200 }, "Margin": { "Left": 0, "Top": 0, "Right": 0, "Bottom": 0 } }
7	6	Warehouse	It produces rivers of cryptos.	5000000.000000	2500	500	30	{ "imageSize": { "X": 200, "Y": 200 }, "Margin": { "Left": 0, "Top": 0, "Right": 0, "Bottom": 0 } }
8	7	Building	Create small business of cryptos.	10000000.000000	5000	10000	35	{ "imageSize": { "X": 200, "Y": 200 }, "Margin": { "Left": 0, "Top": 0, "Right": 0, "Bottom": 0 } }
9	8	Organization	It produces rivers of cryptos.	100000000.000000	10000	10000	45	{ "imageSize": { "X": 200, "Y": 200 }, "Margin": { "Left": 0, "Top": 0, "Right": 0, "Bottom": 0 } }
10	9	Company	Generates profit per crypto sold.	200000000.000000	50000	700	65	{ "imageSize": { "X": 200, "Y": 200 }, "Margin": { "Left": 0, "Top": 0, "Right": 0, "Bottom": 0 } }
11	10	Bank	Produces interests on cryptos.	500000000.000000	100000	1000	75	{ "imageSize": { "X": 200, "Y": 200 }, "Margin": { "Left": 0, "Top": 0, "Right": 0, "Bottom": 0 } }
12	11	Embassy	Controls the cryptos traffic.	800000000.000000	300000	1000	85	{ "imageSize": { "X": 200, "Y": 200 }, "Margin": { "Left": 0, "Top": 0, "Right": 0, "Bottom": 0 } }
13	12	Parliament	Create tax for the use of cryptos.	1000000000.000000	500000	1500	90	{ "imageSize": { "X": 200, "Y": 200 }, "Margin": { "Left": 0, "Top": 0, "Right": 0, "Bottom": 0 } }

Información importante: el primer ítem tiene el id 0, por tanto un ítem 12 tendría el id 11. Esto es debido a que la primera posición index siempre inicia con el valor 0.

2.2 ¿Cómo agregar un nuevo ítem?

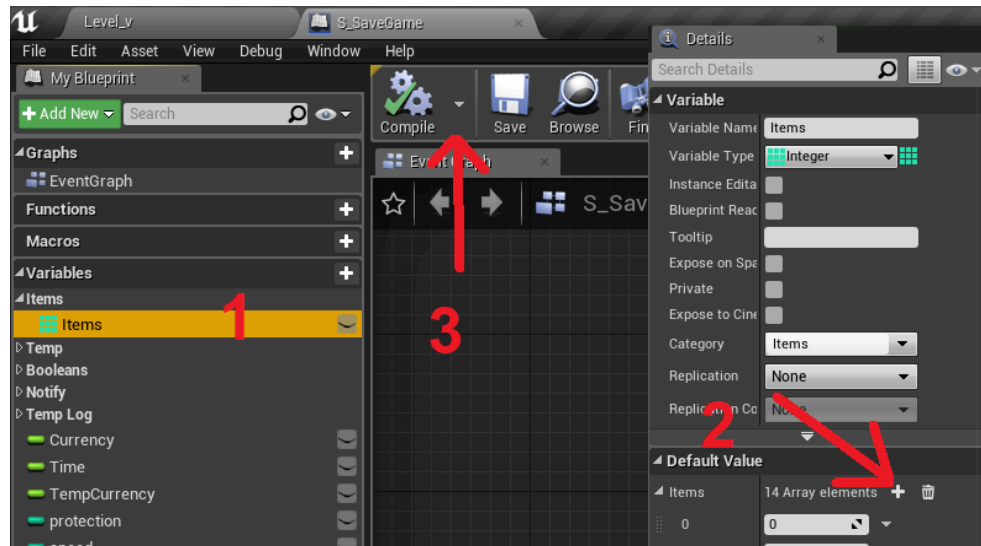


2.2.1 Primero abriremos el archivo **S_SaveGame** en la ruta:

Content/EasyClickerTemplate/Blueprint/Db

2.2.2 Nos dirigimos en la pestaña Variable>Items, en el lado izquierdo y seleccionamos la variable **Integer Items**, luego en la pestaña derecha, pulsamos el botón con el signo de más, finalmente guardamos y compilamos.

UE4 y UE5 Easy Clicker Template

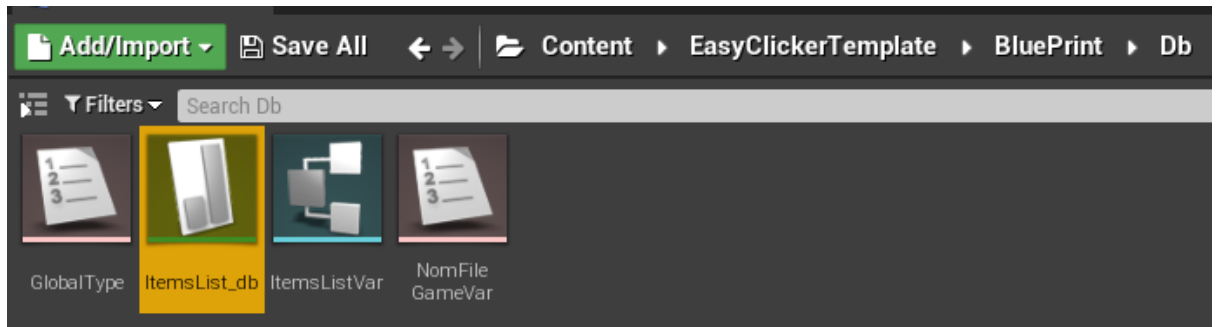


Repasemos esto de la siguiente forma, el cursor es el Item 1 pero en el arreglo es el 0 y el item 13 es Parliament pero en el arreglo es el 12.

# Item	Nombre Item	Array Id
1	Cursor	0
2	Cell phone	1
3	Old PC	2
4	Modern pc	3
5	Rig mining	4
6	Dedicated Rig	5
7	Warehouse	6
8	Building	7
9	Organization	8
10	Company	9
11	Bank	10
12	Embassy	11
13	Parliament	12

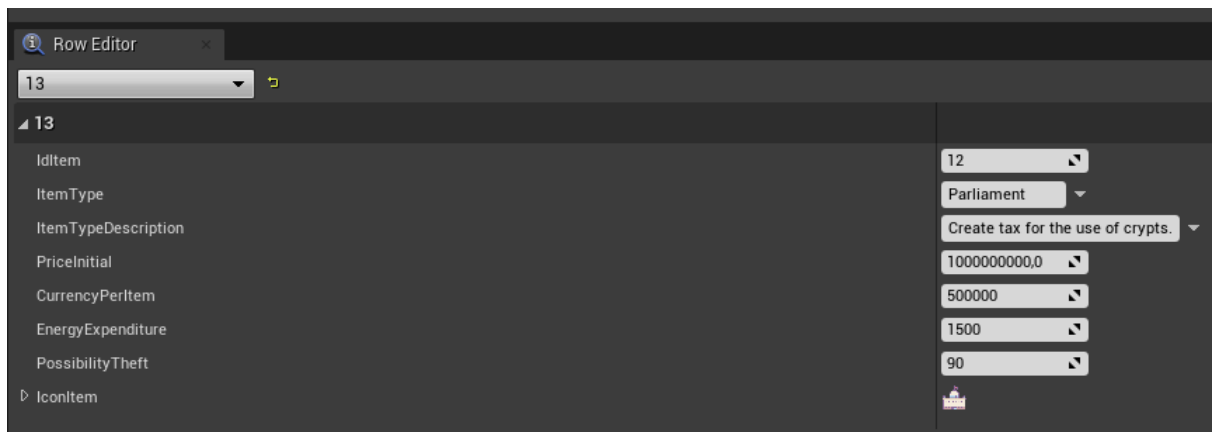
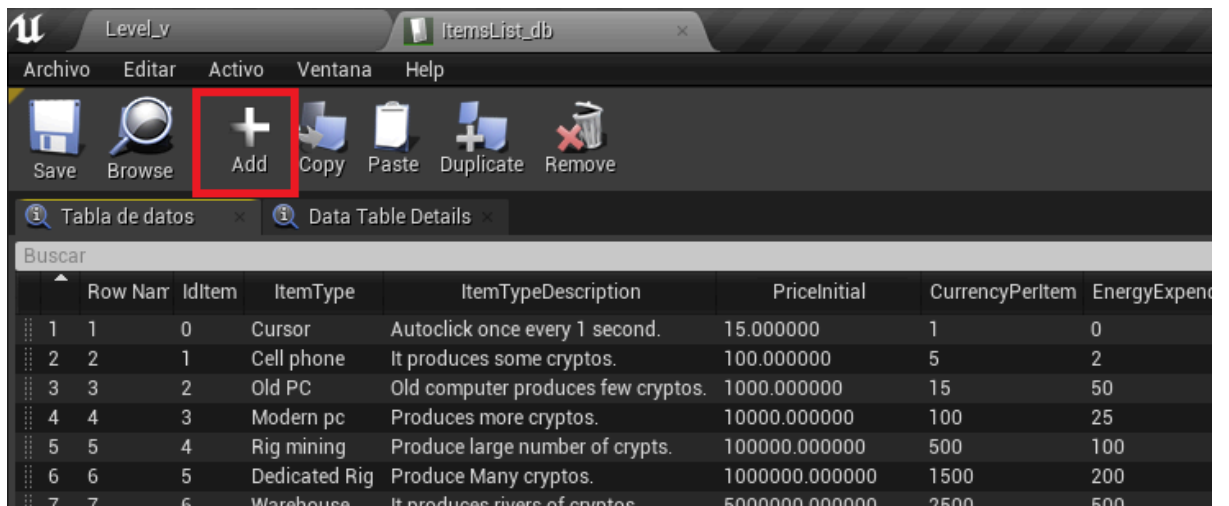
2.2.3 Abrimos el Archivo **ItemsList_db** en la ruta **Blueprint>Db**.

UE4 y UE5 Easy Clicker Template



2.2.4 Pulsamos en Add (+) para crear un nuevo ítem y llenamos los datos.

O puedes modificar los nombres, descripción y datos de los 13 ítems ya creados para que se acomoden a tu juego.



2.2.5 Cuando se crear un nuevo registro este toma esta forma:

12	12	11	Embassy	Controls the cryptos traffic.	800000000.000000	300000	1000	85	{ "ImageSize":
13	13	12	Parliament	Create tax for the use of crypts.	1000000000.000000	500000	1500	90	{ "ImageSize":
14	NewRow	0			0.000000	0	0	0	{ "ImageSize":

Debes dar doble click en NewRow para cambiar el nombre a el siguiente en este caso 14.

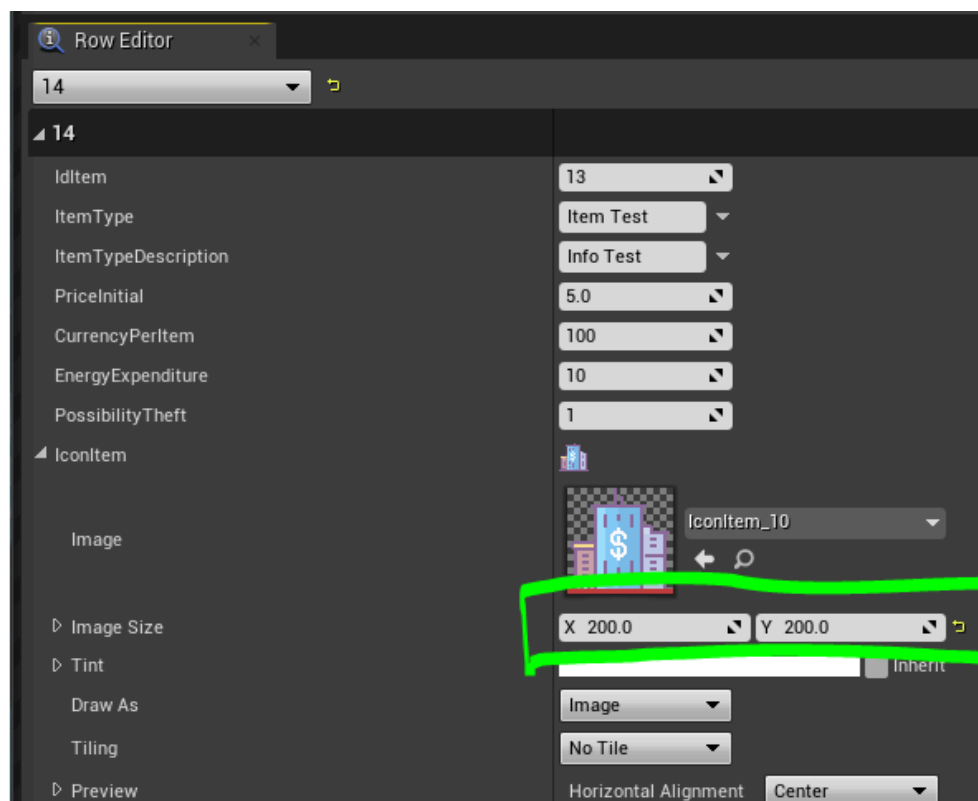
UE4 y UE5 Easy Clicker Template

12	12	11	Embassy	Controls t
13	13	12	Parliament	Create tax
14	NewRo	0		

2.2.6 Ahora debes reemplazar el 0 por 13 ya que el anterior Item tiene el número 12 y se llama Parliament, luego llenas todos los datos siguiendo la estructura de los demás items.

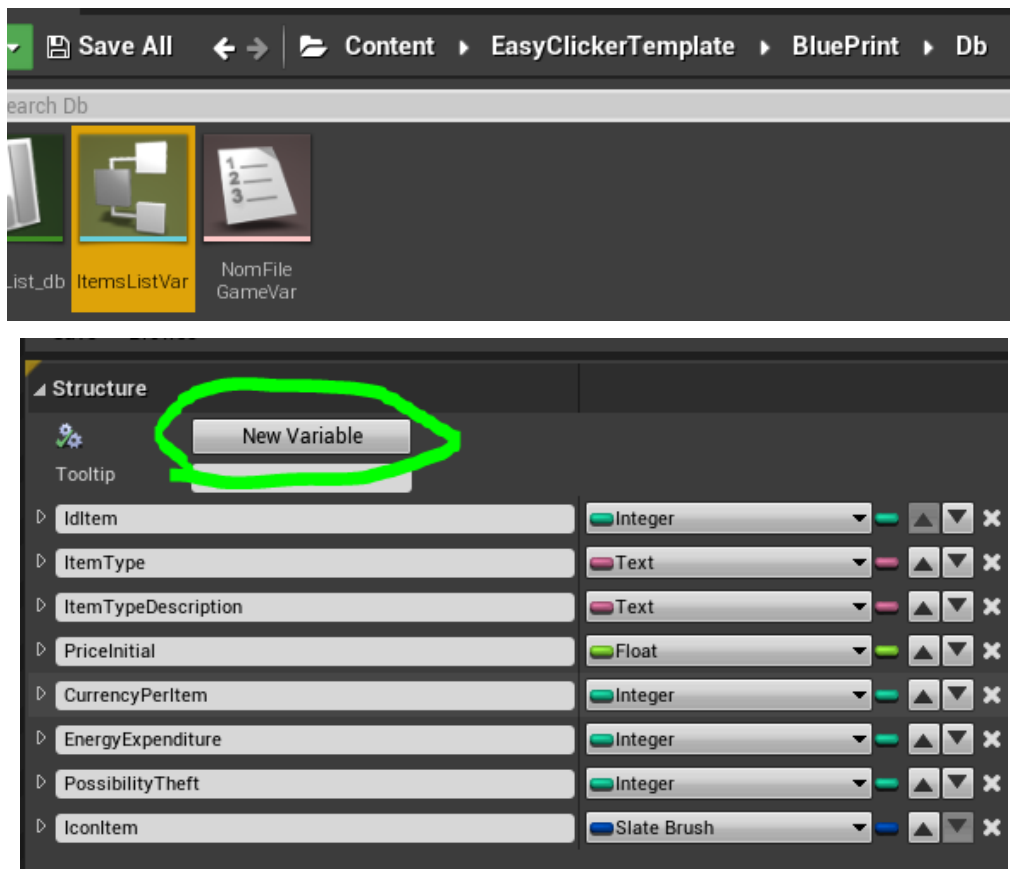


2.2.7 Como recomendación en IconItem, al momento de seleccionar la imagen esta tomara un tamaño diferente, recomendando ajustar este valor a 200x200.



UE4 y UE5 Easy Clicker Template

2.2.8 Si quieres cambiar el nombre de una tupla o agregar un nuevo dato a todos los items de la tabla, debes abrir el archivo **ItemsListVar**, que está en la misma carpeta.



2.2.9 Este proceso de agregar un nuevo campo debe realizarlo en 3 lugares. Ya que de momento solo agregamos un nuevo registro a la tabla, pero falta indicarle a los widgets físicos que debe mostrar el item.

Wd_itemslist	Itemslist_db	S_savegame
Aquí cargaran todos los items dentro de una caja "Scroll Box" por defecto el primer Item 0 que es el cursor ya está incluido.	Es la tabla donde se enlistan los items, este paso ya lo realizamos, pero es importante tenerla en cuenta.	El archivo donde se establecen las variables para crear el archivo de guardado y así poder recuperar los datos.
Ruta: Content/EasyClickerT emplate/Blueprint	Ruta: Content/EasyClickerT emplate/Blueprint/D b	Ruta: Content/EasyClickerT emplate/Blueprint

UE4 y UE5 Easy Clicker Template



2.2.10 Abrimos el archivo **Wd_ItemsList** y la ruta Blueprint y modificamos la variable **NumItems (Integer)**, debe coincidir con con el Array de Elementos de **S_savegame** y **Items_list_db** y guardamos.

Esta es la lista de datos por defecto de los items en **ItemsList_db**, por favor tenga en cuenta al momento de llenarlos.

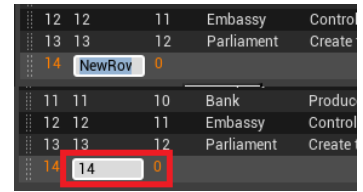
Nombre Variable	Descripción	Imagen
Row_Index	Cuando se crea un nuevo item, este incrementa, no se puede modificar. No se debe hacer nada. Por lo general no tiene nombre.	

UE4 y UE5 Easy Clicker Template

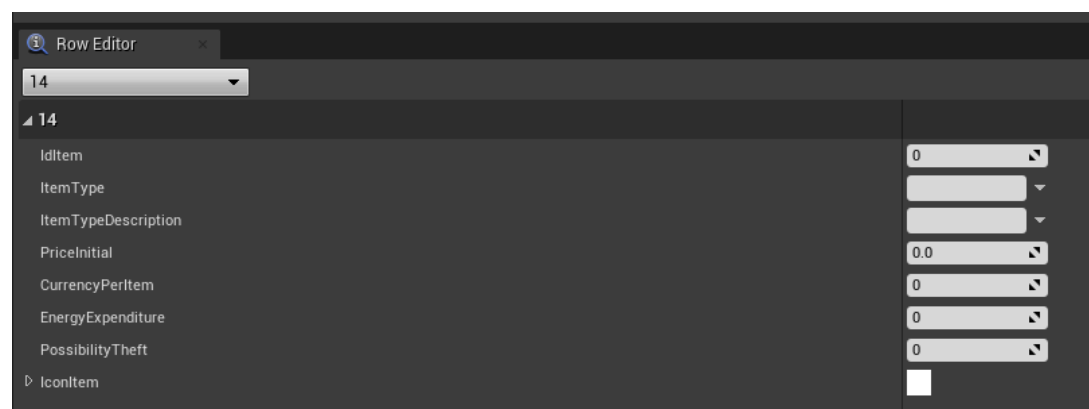
Now_Name

Este campo se crea con el nombre de **NewRow**, al hacer doble click podrás cambiar el nombre, debes colocar el número siguiente del anterior.

Ejemplo:
Número anterior: 13
Siguiendo debes colocar: 14



12	12	11	Embassy	Control
13	13	12	Parliament	Create
14	NewRow	0		
11	11	10	Bank	Produce
12	12	11	Embassy	Control
13	13	12	Parliament	Create
14	14	0		



Row Editor

14

14

IdItem	0
ItemType	
Item TypeDescription	
PriceInitial	0.0
CurrencyPerItem	0
EnergyExpenditure	0
PossibilityTheft	0
IconItem	

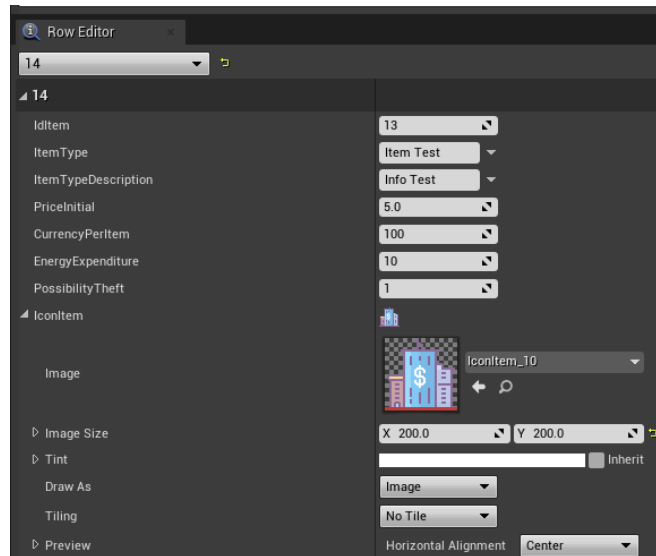
(Item 14)

Nota:

Todas la imágenes que siguen en esta tabla, pertenecen a una versión anterior, pero que sirven para ilustrar, es decir en **ItemType** se muestra un Select cuando ahora es un InputText, es decir antes se tenían que hacer más pasos para crear un nuevo item, ahora solo debes modificar en un solo lugar tu item, como se ve en la imagen el item 14 con los campos vacíos listos para llenar.

UE4 y UE5 Easy Clicker Template

Un ejemplo de los datos llenados sería así:



Id_item

Por defecto este dato estará vacío o 0, debes colocar el número siguiente del anterior.

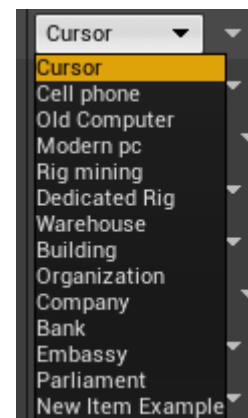
Ejemplo:
Número anterior: 13
Debes colocar: 14

Este y todos los datos siguientes se pueden modificar directamente en Row Editor.

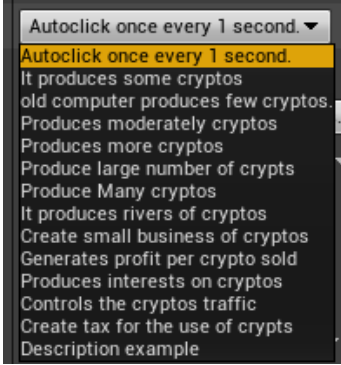
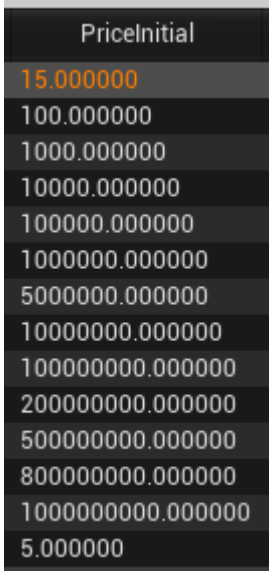
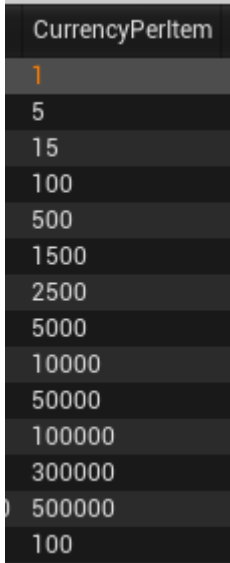
ItemType

Es el nombre del item, debe ser un nombre corto, pero que se entienda.

Anteriormente se debía elegir de una lista de nombres lo que implicaba más pasos, ahora debes escribir el nombre directamente.



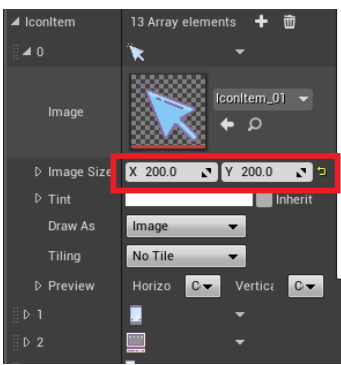
UE4 y UE5 Easy Clicker Template

ItemListDescription	Es la descripción del ítem, que es, recomendando no escribir mucho. Anteriormente se debía elegir de una lista de nombres lo que implicaba más pasos, ahora debes escribir la descripción directamente.	
PriceInitial	Es el valor inicial o base para poder comprar el ítem, procura que el valor sea mayor que un ítem anterior y mantener un precio progresivo. Recuerda ajustar los precios para que el juego no sea demasiado difícil o fácil.	
CurrencyPerItem	Es el número de monedas que generara el ítem cada segundo, procura que el valor sea mayor que un ítem anterior.	

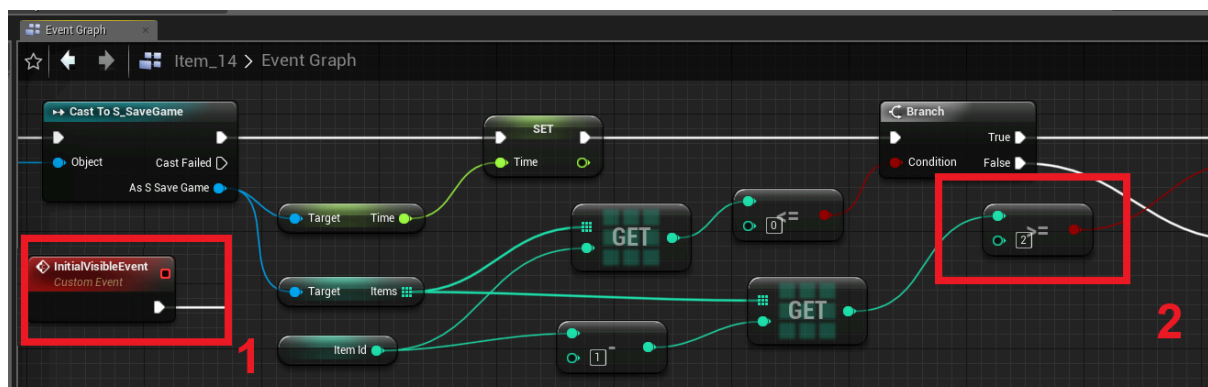
UE4 y UE5 Easy Clicker Template

EnergyExpenditure	Es el gasto de energía del item, cada 10 segundos, y se le resta a CurrencyPerItem Ejemplo: <table><tr><td>CurrencyPerItem</td><td>10</td></tr><tr><td>EnergyExpenditure</td><td>-5</td></tr><tr><td>=</td><td>5</td></tr></table> Es decir un celular genera 10 monedas cada segundo, pero cada 10 segundos consume 5 monedas que se utilizan para pagar la energía, este consumo se cobra en el último pago. Es decir cada 10 segundos se generan 100 monedas en total pero al restar los 5 de energía se generó una ganancia de 95 monedas.	CurrencyPerItem	10	EnergyExpenditure	-5	=	5	EnergyExpenditure 0 2 50 25 100 200 500 10000 10000 700 1000 1000 1500 10
CurrencyPerItem	10							
EnergyExpenditure	-5							
=	5							
PossibilityTheft	Es el porcentaje de robo de monedas del item, va desde 0 a 100% Trata de equilibrar el porcentaje para ser justo.	PossibilityTheft 0 10 25 15 10 20 30 35 45 65 75 85 90 1						

UE4 y UE5 Easy Clicker Template

IconItem	Es el icono del item, debes subirlo a la carpeta: Content/EasyClickerTemplate/Assets/Template_01/Textures/ItemIcon Luego añadirlo a la tabla seleccionando la imagen. Además debes establecer un tamaño de 200x200.	
----------	---	---

2.2.11 En el archivo **Items_All>Event Graph>InitialVisibleEvent** Puedes establecer cuando el item es visible para su compra mediante el número obtenido del item anterior.



2.2.12 Edita el valor del segundo get verde que lleva a un Branch, por defecto es 2, cambialo por otro valor, ejemplo 3, es decir al obtener 3 veces el item anterior se revelara nuestro item, Esto se aplicara a todos los items.

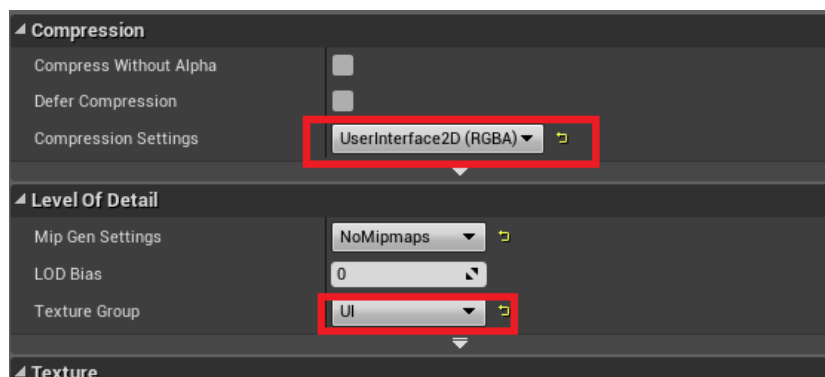
Si quieres que sea de forma independiente por cada item, deberás agregar una nueva variable de tipo integer o float en ItemsListVar, llenar los datos en ItemsList_db, crear una nueva variable temporal en Items_all, llenarla en la función **Inicialice Variables** y luego arrastrar esa variable como GET y conectar el nodo donde está el 2. **Si suena confuso puedes pedir ayuda en Discord.**

UE4 y UE5 Easy Clicker Template



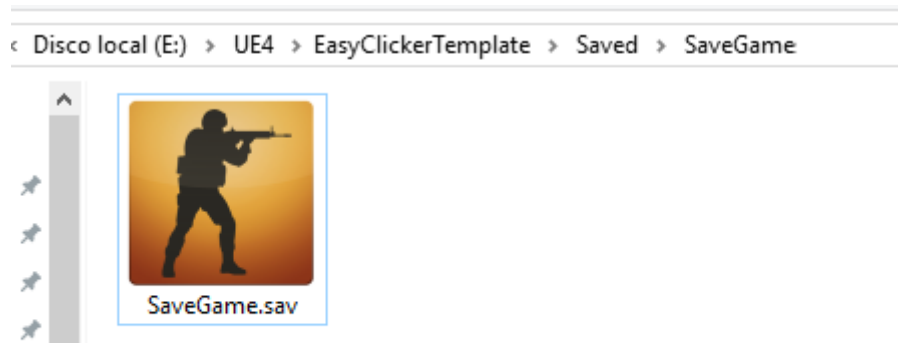
Así se ve un ítem cuando avanzas o compras el número suficiente anterior, y cuando tienes las monedas suficientes se mostrará su nombre, icono y botón para leer la información.

2.3 Sobre el formato y compresión de las imágenes.



Recuerda que al guardar las imágenes e iconos de tu juego deben tener estos valores, abre la imagen en UE4 o UE5 y podrás editar la información (El nombre varía según la versión).

3. Limpiar el savegame desde el fondo.



Debemos eliminar el archivo **SaveGame.sav** de la carpeta donde creaste el proyecto, si al crear una nueva variable o modificación del proyecto no se aplica correctamente, la ruta interna es:

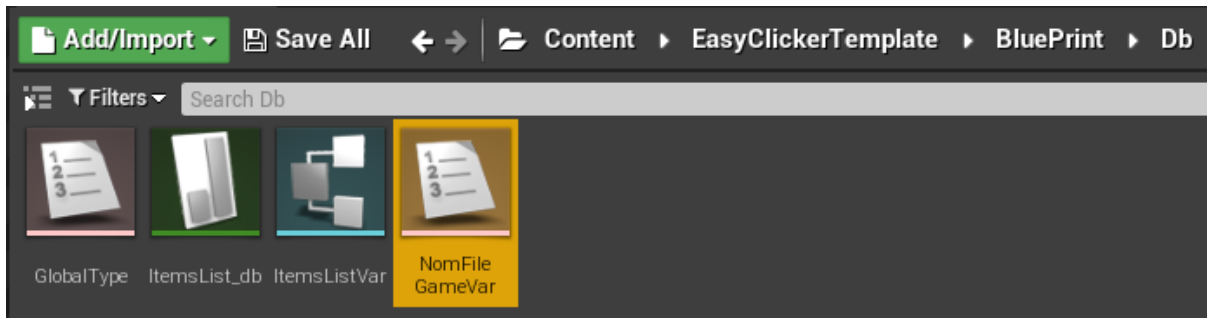
EasyClickerTemplate/Saved/SaveGames.

Esto reiniciará todos los datos guardados del juego y tu proyecto funcionará igual como lo ejecutaste la primera vez, usar esto en el caso que alguna variable nueva que creaste no esté funcionando o guardando correctamente.

4. MODIFICAR EL NOMBRE DEL SAVEGAME

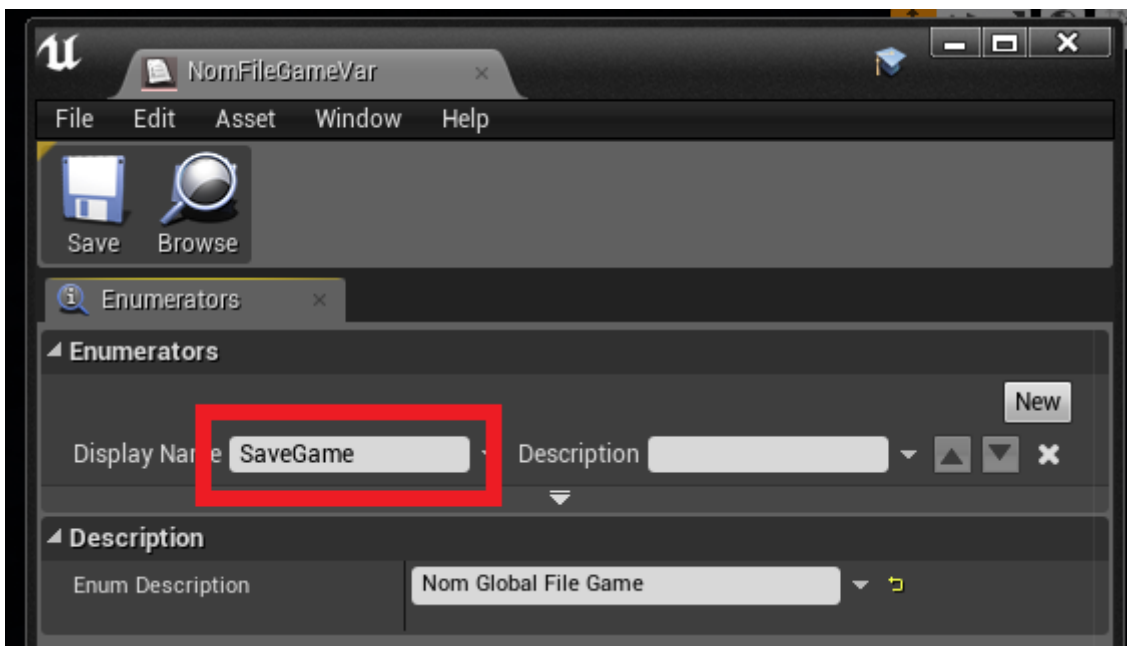
4.1 Si quieres cambiar el nombre del archivo del savegame abre el archivo **NomFileGameVar** de la ruta:

Content/EasyClickerTemplate/Blueprint/Db

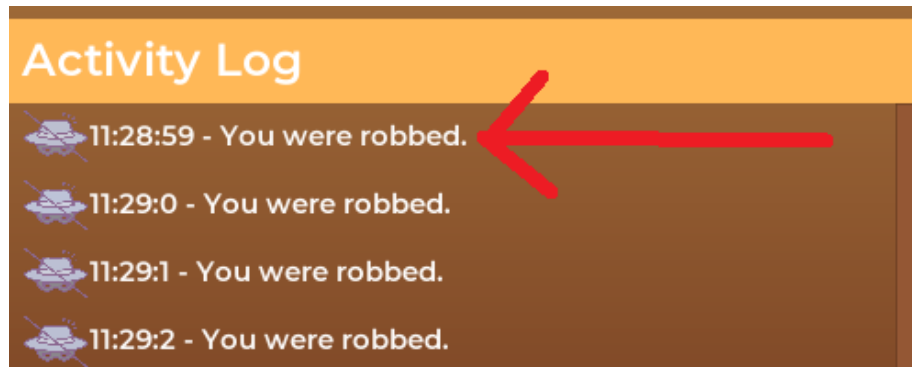


This class is used to save variables in more detail here - [SaveGame](#).

4.2 Debes ingresar el nuevo nombre en “Display Name” y guardar.



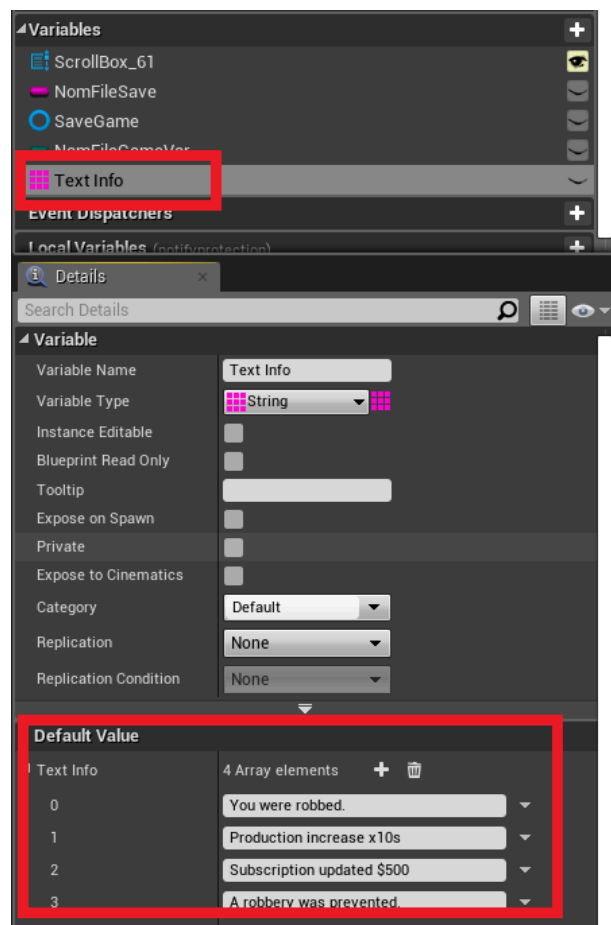
5. MODIFICAR LA DESCRIPCIÓN DE ACTIVITY LOG



5.1 Abre el blueprint **Wd_ActivityLog** de la ruta:

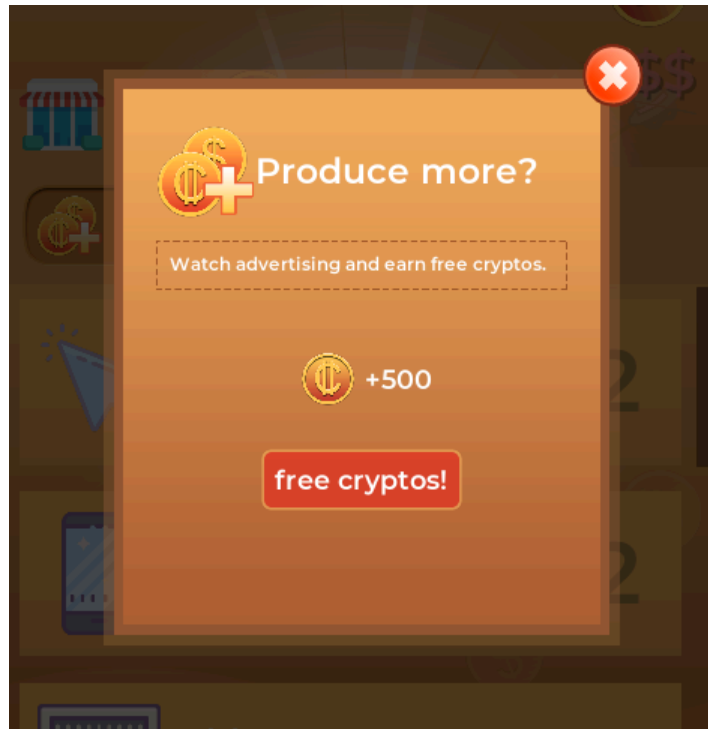
Content/EasyClickerTemplate/Blueprint

5.2 Ahora edita la variable Text Info con el texto que quieras:



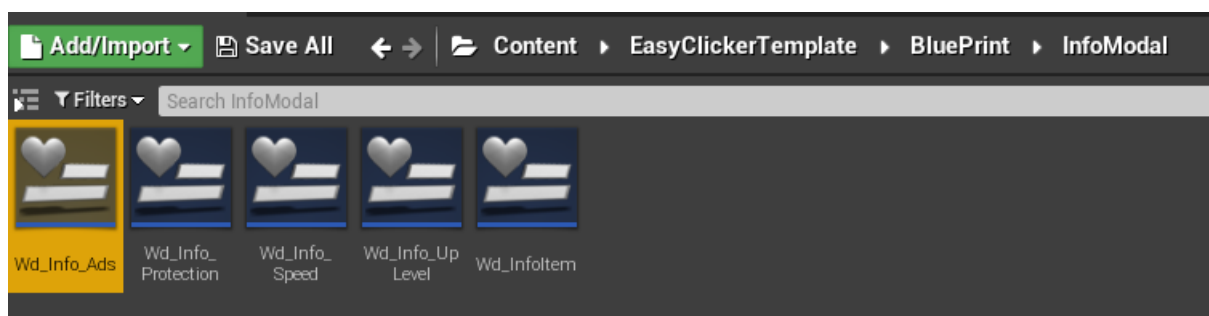
Recuerda que la descripción va ligada a cada poder.

6. AGREGAR PUBLICIDAD

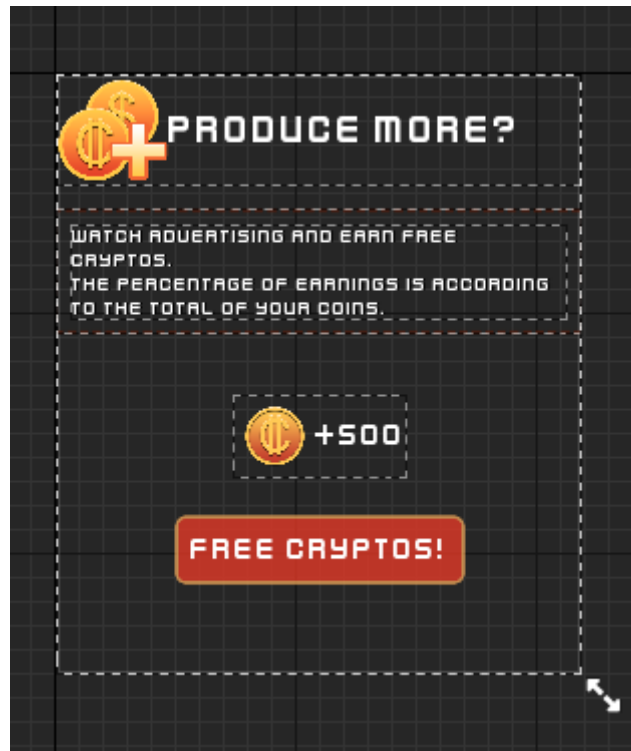


Si quieres monetizar tu juego, debes usar ADS de publicidad, consulta la [documentación de UE4](#) para saber cómo integrar a tu juego, de forma nativa hemos creado un ítem que da 500 monedas al presionar un botón, puedes usar esto para mostrar vídeos publicitarios.

6.1 Para poder modificar el comportamiento de este blueprint debes editar el widget Wd_Info_Ads que se encuentra en la ruta:

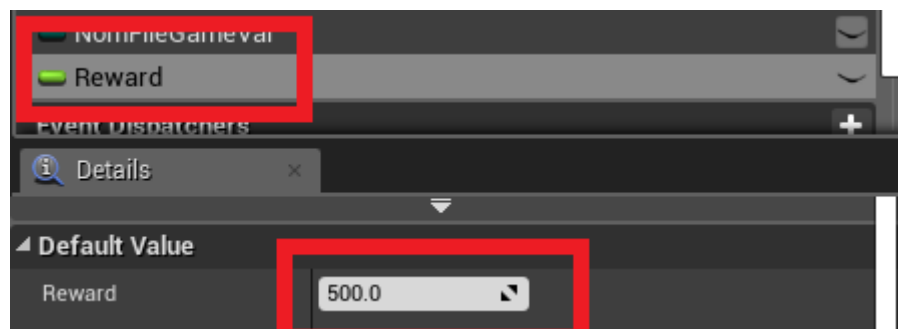


Al abrir el widget tendrá el siguiente diseño:

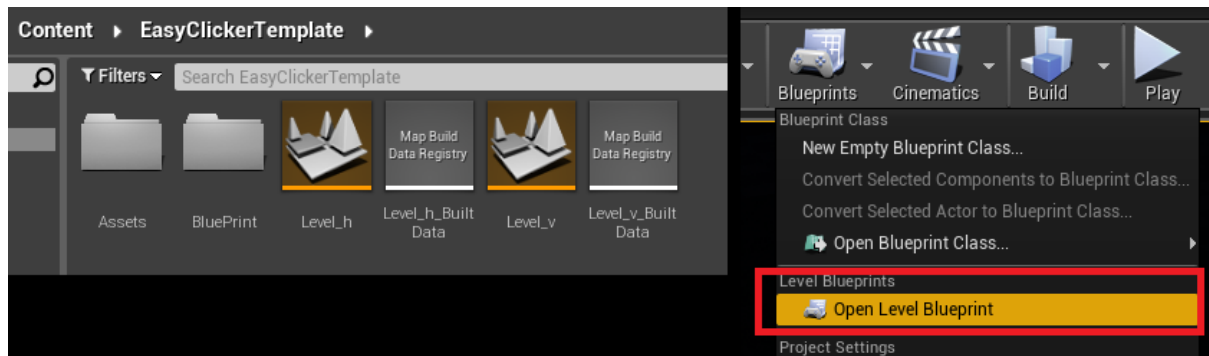


6.2 Si quieres aumentar o disminuir la recompensa de 500 monedas debes editar el valor de la variable **Reward (Float)** en la pestaña Graph.

Tenga en cuenta que este es el valor base, ya que entre más monedas tengas, la recompensa por ADS irá aumentando para incentivar a usar el este modulo.

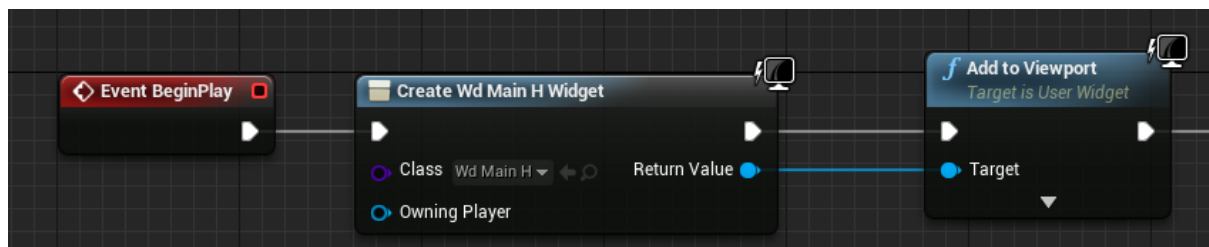


7. CAMBIAR Y PERSONALIZAR EL NIVEL



Existen dos niveles Nivel_H que carga el BluePrint Horizontal y el Nivel_V que carga el BluePrint Vertical, en estos niveles se inicia el widget en el evento BeginPlay.

Actualmente existe un botón para cambiar de nivel a modo de ejemplo, pero recomiendo que el juego tenga una sola orientación.



8. EXPORTAR PARA ANDROID

1. Para exportar tu juego para android debes tener el SDK de android instalado y configurado para usar en UE4, puedes [leer la documentación](#), para seguir los pasos correctos.
2. Recomiendo instalar las librerías de SDK para android junto con UE4 cuando Instalas [Visual Studio](#).
3. Un juego para android es vital reducir el peso, recomendamos seguir la [documentación](#) para lograr los 50mb en tu juego.
4. Es importante que si piensas publicar tu juego sigas el punto 2.0 del "CREAR NUEVO ITEM" ya que de lo contrario la textura mostrará un error.

Info: Para arreglar el problema a unable to read accept sdk license siga los pasos de este video: <https://youtu.be/F8d247Df6gg> - How To Fix Unable to read package in Unreal Engine, Code Prof (2020).

9. SOLUCIÓN DEL ERROR JUEGO SE CIERRA EN ANDROID

@S3rg385 - AnkhM, dio una solución para evitar que el juego se cierre en Android, es un error poco común pero si este es su caso aquí la solución :

1. Habrá el archivo **AndroidEngine.ini** se encuentra en:
"Your_UE4_Install_Folder\Engine\Config\Android"
2. Edite la variable **gc.MaxObjectsInGame** por un valor más grande.
muy grande.

```
[/Script/Engine.Engine]
; DefaultBloomKernel is not used on mobile
DefaultBloomKernelTextureName=/Engine/Engine

[PlatformCrypto]
PlatformRequiresDataCrypto=True
PakSigningRequired=False

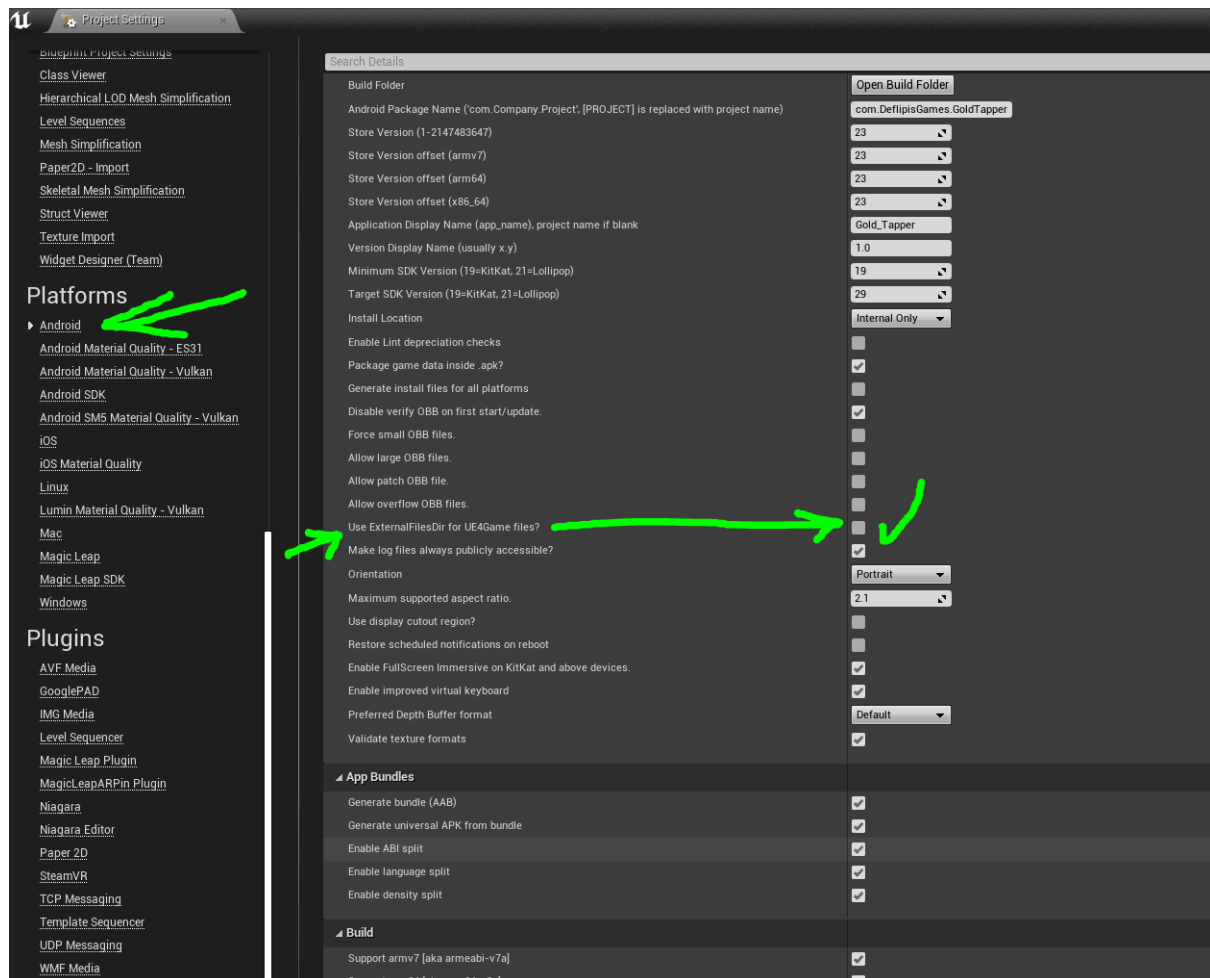
[/Script/Engine.GarbageCollectionSettings]
gc.MaxObjectsInGame=131072

[Audio]
AudioDeviceModuleName=AndroidAudio
; Uncomment below (and comment above) to use
```


10. NO SE CREA SAVEGAME EN ANDROID.

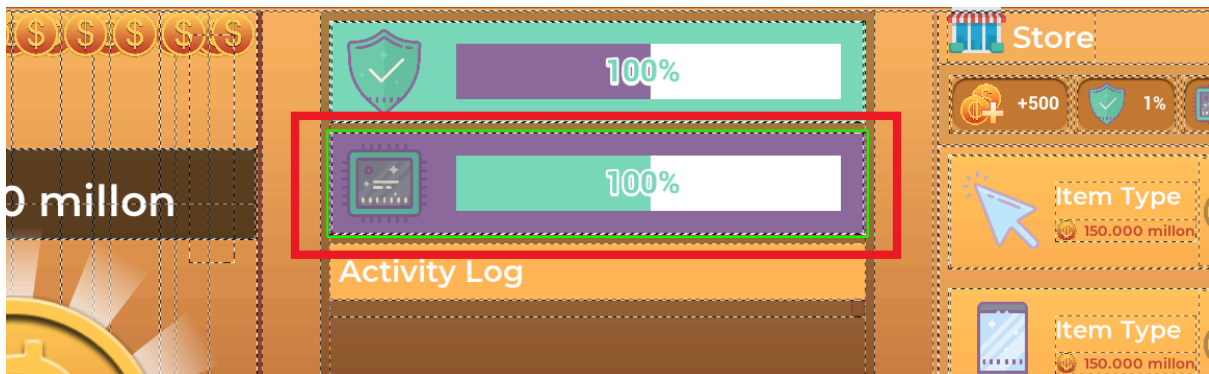
Es posible que no se cree el archivo SaveGame en Android, esto se debe a que según la versión de UE y el SDK de Android cambian algunas características, provocando que el Savegame no se cree en la ruta que debería.

Para solucionar esto, solo debe activar esta casilla **“Use ExternalFilesDir for UE4Game files?”**:

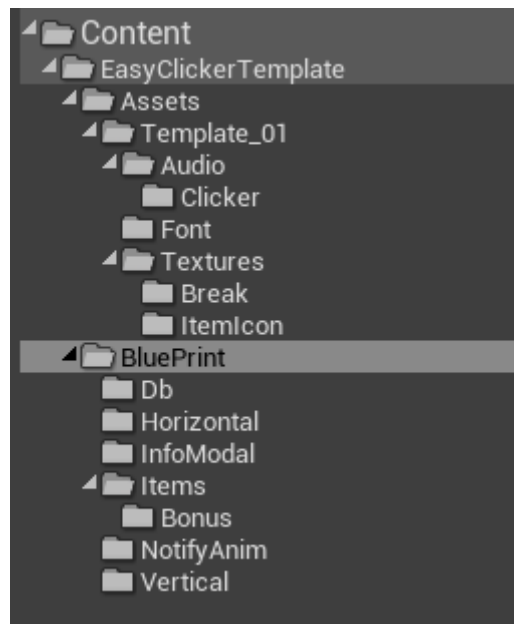


Si esto no funciona intente seguir los pasos del siguiente enlace:
<https://defconnet.work/en/how-android-save-games-work-ue4-27/>

11. JERARQUÍA DEL PROYECTO.



Puedes eliminar, mover o crear tus propios widgets personalizados, a continuación se presenta la jerarquía para tener un buen orden.



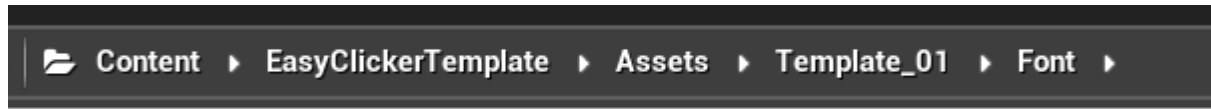
Blueprint	En esta carpeta se guardan todos los blueprint de los widgets
Blueprint>Db	Se guarda la estructura de items, la tabla de items y la variable del nombre del savegame.
Blueprint>Items	Se guardan todos los widgets de los items y items de poderes.
Blueprint>Horizontal	Se guardan todos los widgets verticales usados en Wd_Maid_h como los pop-up de la información del item, y los widgets de poderes.

UE4 y UE5 Easy Clicker Template

BluePrint>Vertical	Se guardan todos los widgets verticales usados en Wd_Maid_v como los pop-up de la información del item, y los widgets de poderes.
BluePrint>NotifyAnim	Se guardan todos los widgets de notificaciones
Blueprint>InfoModal	Todos los widget que cargan en el widget Wd_GlobalModal_h o Wd_GlobalModal_v
Assets>Template_01	En esta carpeta se guardan todas las imágenes de la interfaz, los sonidos, la fuente y demás activos necesarios para dar un diseño al juego.

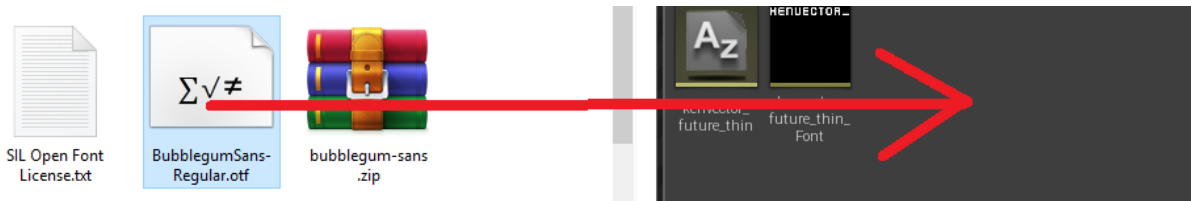
12. CAMBIAR EL TIPO DE LETRA

Para cambiar el tipo de letra, solo debe copiar la nueva letra en la siguiente dirección:

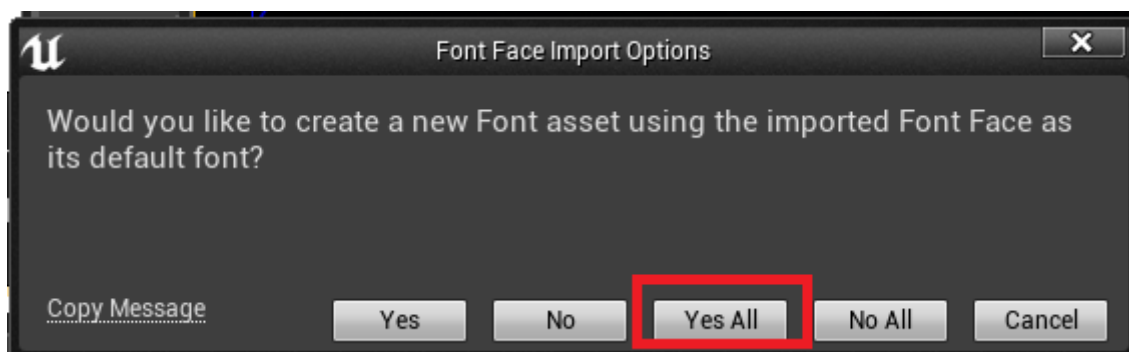


Para este ejemplo usaremos la fuente Bubblegum Sans:

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789 (!@#\$%&.,?::)



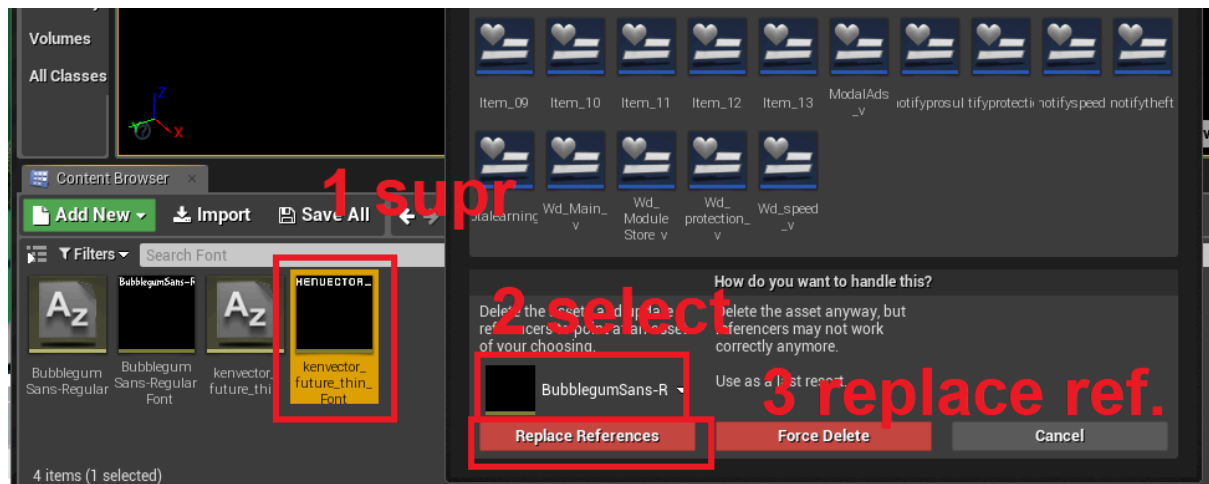
Puedes descargarla de este [link](#), una vez descomprimida la fuente, la arrastramos a la carpeta fuentes, y nos aparecerá una ventana de notificación a lo cual pulsaremos “Yes All” y luego daremos click en el botón guardar.



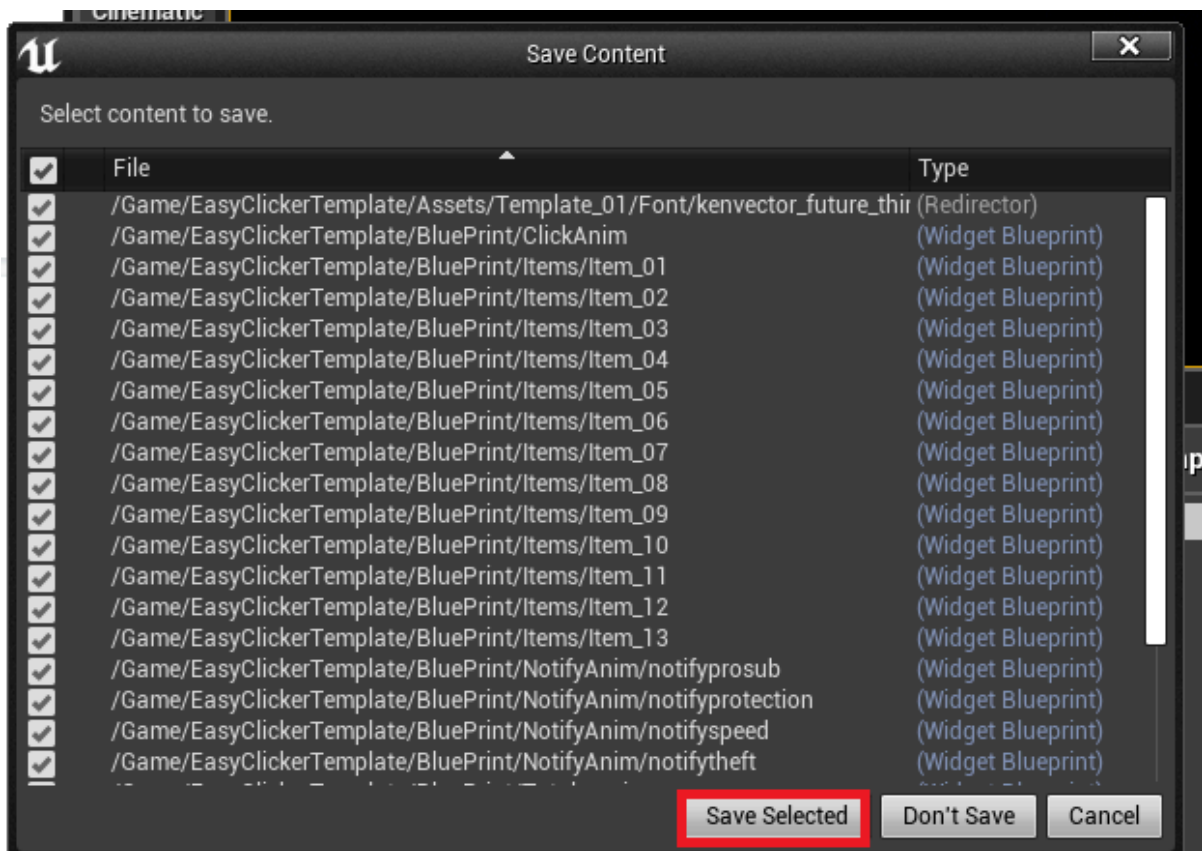
UE4 y UE5 Easy Clicker Template

Ahora borraremos la anterior fuente que sería:

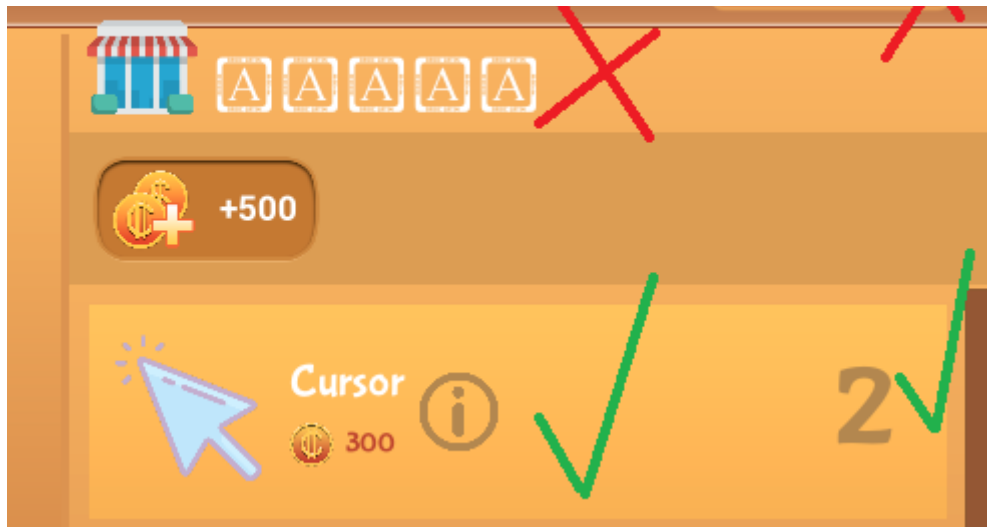
“kenvector_future_thin_Font”, aparecerá una ventana que nos dice todos los blueprint que hacen referencia a dicha fuente, seleccionamos la nueva fuente y pulsamos, reemplazar referencias.



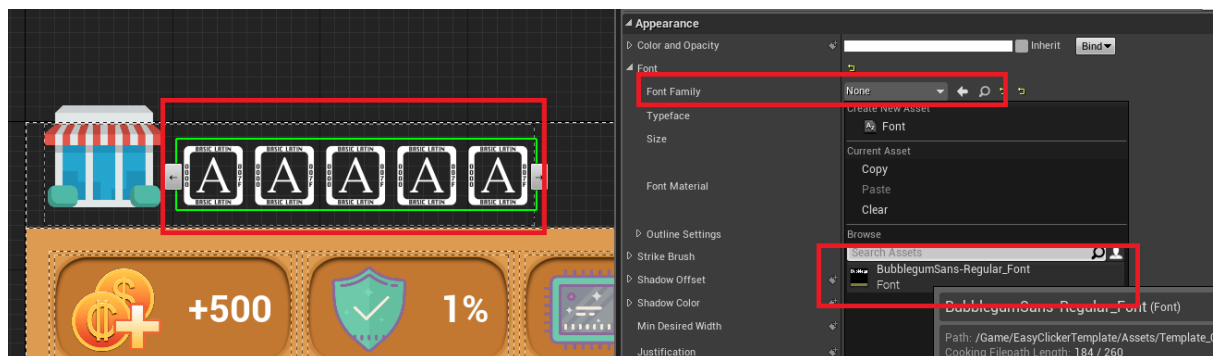
Nos aparecerá esta ventana y pulsamos en guardar.



UE4 y UE5 Easy Clicker Template

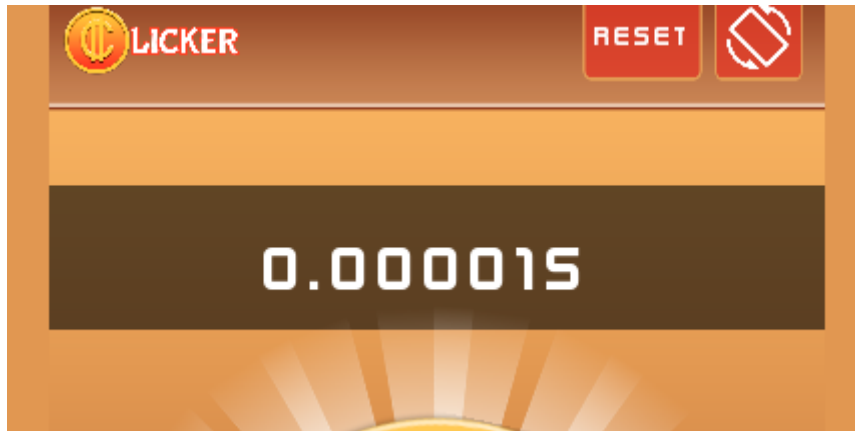


Es posible que algunos blueprint no actualicen su fuente y se tenga que editar a mano la nueva fuente, para eso solo debes abrir el blueprint elegir la fuente y damos click en guardar.



Y listo ahora tendremos nuestro proyecto con una nueva fuente.

13. NEW Tutorial Use Small Coins



EN

https://docs.google.com/document/d/1-jFx5gsNIbSNJyDikFVrDOjG_OgNL0yd828aXch7Xh8/edit?usp=sharing

ES

https://docs.google.com/document/d/1sm_UFerRx34aEJneqiQ-R0DsDQppcbqo_-pSTZENsr8/edit?usp=sharing

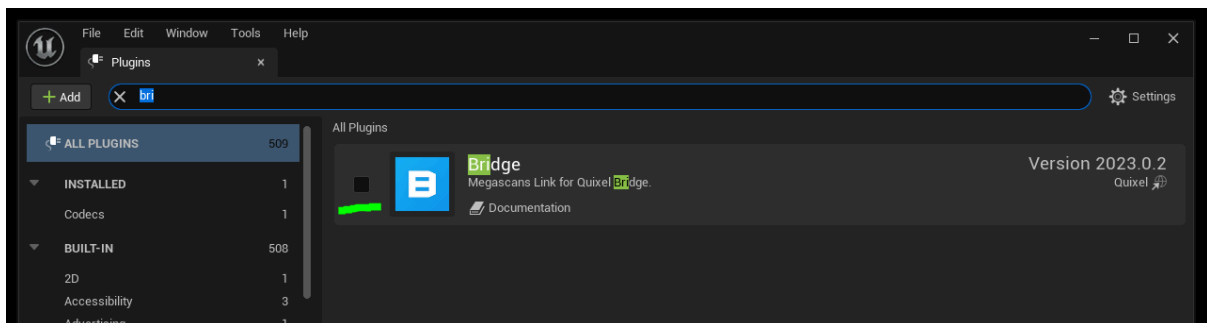
14. Error al empaquetar en UE5

Existe la posibilidad al empaquetar el juego y de el siguiente error:

LogPlayLevel: Error: UAT: LogPluginManager: Error: Unable to load plugin 'Bridge'. Aborting.

O en su defecto que el juego no habrá al ser empaquetado, esto es debido a que existe un complemento llamado Bridge que se instala en conjunto con el motor gráfico.

El error lo causa el complemento **Bridge** de Quixel Bridge, puede desactivarlo desde la lista de complementos del proyecto, así puede encontrar el complemento:



UE4 y UE5 Easy Clicker Template

Online Support Channel - [Discord channel](#).

Thank you for attention.

With best regard Tomas (AVAROZ).