

Tomas Wardoloff - Game Designer - Piccolos Trap House

A la hora de buscar juegos que nos sirvan de inspiración para el desarrollo de *Piccolos Trap House*, me concentre en aquellos que se encontraban dentro de la temática de terror, buscando más precisamente juegos en los cuales se busque generar miedo a sus jugadores a través de la histori y del entorno del mismo.

A continuación describo algunos de estos juegos que llamaron mi atención:

1) Dead by daylight:



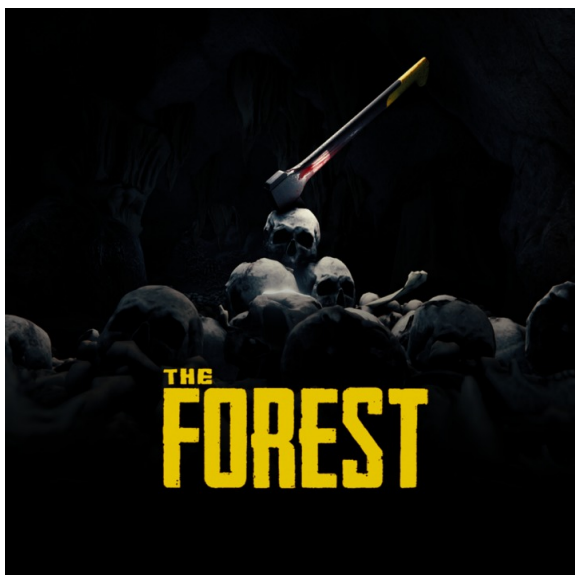
Dead by Daylight es un juego de terror multijugador asimétrico en el que un jugador asume el papel de un asesino brutal y los otros cuatro juegan como supervivientes.

Como asesino, su objetivo es sacrificar tantos supervivientes como sea posible. Como superviviente, su objetivo es escapar y evitar que lo atrapen y lo maten.

Página oficial del juego:

<https://deadbydaylight.com/en>

2) The forest

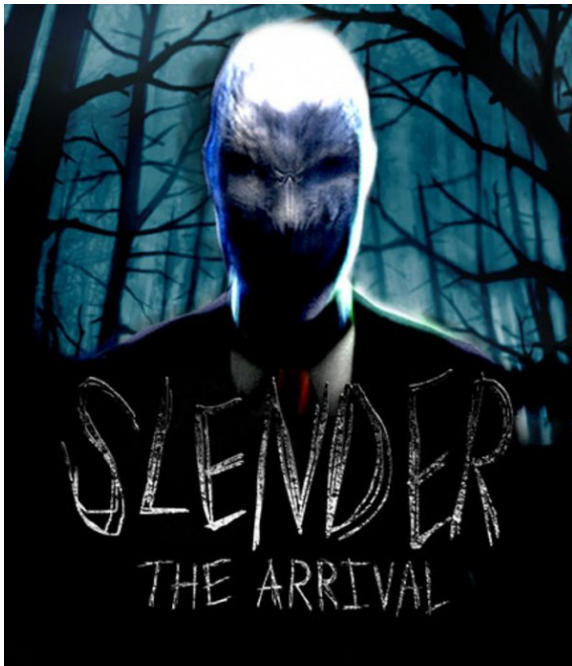


The Forest es un juego de terror de supervivencia de mundo abierto. Construye, explora y sobrevive en este aterrador simulador de terror de supervivencia en primera persona.

Página Oficial del juego:

<https://endnightgames.com/>

3) Slender: the arrival



Estás sólo en esto. Nadie que venga por ti. Nadie que te ayude. Nadie para escucharte gritar.

Slender: The Arrival es la adaptación oficial del videojuego de Slender Man, desarrollado en colaboración con Eric "Victor Surge" Knudson, creador del fenómeno paranormal que ha aterrorizado a los curiosos de todo el mundo desde sus inicios, con Mark Hadley y Blue Isle. Estudios.

Página oficial del juego:
<http://slenderarrival.com/>

Por otro lado, en lo que refiere a proyectos realizados en *Unity* que nuestros scripters puedan usar para el desarrollo de nuestro juego, encontré un canal en youtube que se dedica a enseñar distintos tipos de mecánicas de videojuegos. Este canal de youtube se llama [Brackeys](#) ([página oficial](#)) y a pesar de que actualmente no se encuentre en funcionamiento, hay mucho contenido que nos puede resultar de gran utilidad.

Por ejemplo, este cuenta con una serie de videos donde desarrolla y explica cómo crear mecánicas básicas tales como movimiento, seguimiento de la cámara, colisiones, barra de salud, etc.

A continuación dejo los enlaces correspondientes a las listas de reproducción que creo que nos pueden servir de ayuda, mientras que los scripts voy a subirlos a una carpeta drive y les comparto el enlace al repositorio del proyecto.

Videos:

- ▶ How to make a Video Game - Getting Started ([página oficial del proyecto](#))
- ▶ Making a Multiplayer FPS in Unity (EP. 1) - uNet Tutorial

Repositorio Git:

<https://github.com/Brackeys/MultiplayerFPS-Tutorial>

Carpeta Drive:

<https://drive.google.com/drive/folders/1GGQbAG47e7epc0Eb7fteRf578nUroWB?usp=sharing>

Contenido Adicional:

https://learn.unity.com/?_ga=2.261990857.590464394.1631109887-327729340.1631109887