# **Guion Video Hito 2 - Metsuke: Counterblow (TBT Studios)**

## Intro del equipo

Hola a todos, somos TBT Studios, un equipo compuesto por Tomás Rajevic, André Guinart e Ignacio Muñoz. En este video les mostraremos el avance de nuestro juego Metsuke: Counterblow para el Hito 2.

## Idea general del juego

Metsuke: Counterblow es un juego de plataformas de acción para un solo jugador. A diferencia de otros juegos del género, aquí el protagonista no puede atacar por iniciativa propia. Solo podrá contraatacar después de haber sido atacado primero por el enemigo.

La mecánica central está en realizar parries o bloqueos. Cuando el enemigo inicia su secuencia de ataque, el jugador debe ejecutar una secuencia de teclas correcta. Si lo logra, el enemigo se cansa, y ese es el momento para lanzar un combo de ataque y hacerle daño.

## Mecánica innovadora implementada

Nuestra mecánica innovadora de parry ya está completamente implementada. El jugador no puede atacar a voluntad, pero sí puede responder si logra bloquear exitosamente los ataques del enemigo.

(Mostrar gameplay donde se vea al jugador entrando en el área del enemigo, aparece la secuencia de teclas, se realiza el parry correctamente, y luego se desencadena el contraataque).

Además, hemos comenzado a desarrollar un sistema de combos que se activa después del parry exitoso, y que ya cuenta con una animación básica.

#### Condición de victoria o derrota

Ya están implementadas las barras de vida tanto para el jugador como para el enemigo. Si el jugador pierde toda su vida, el juego detecta la derrota.

(Mostrar gameplay donde el jugador recibe daño y muere, acompañado de algún feedback visual, como mensaje de derrota o reinicio del nivel).

También estamos trabajando en mostrar un mensaje de victoria cuando se derrota al enemigo, lo

cual estará finalizado en breve.

## Estado actual del juego

A la fecha, nuestro juego cuenta con:

- Menú de inicio y menú de pausa completamente funcionales.
- Sistema de salud completo para ambos personajes.
- Un escenario de prueba amplio que permite libertad de movimiento y combate.
- Un sistema de doble salto que agrega nuevas posibilidades tácticas.
- Primer diseño del sistema de combos, aún en desarrollo.

(Mostrar partes del mapa, doble salto, UI de vida, animaciones de ataque/parry).

# Trabajo a futuro

De cara a las próximas semanas, planeamos:

- Implementar más tipos de enemigos con patrones distintos.
- Completar el sistema de mensajes de victoria y derrota.
- Terminar animaciones en general.
- Mejorar el sistema de visualización de la vida de enemigos múltiples.
- Continuar puliendo el sistema de combos para añadir profundidad al gameplay.

#### Cierre

Seguiremos mejorando Metsuke: Counterblow en base a su feedback. ¡Gracias por acompañarnos en este proceso de desarrollo! Estén atentos a próximas actualizaciones.

(Mostrar créditos: TBT Studios - Tomás Rajevic, André Guinart, Ignacio Muñoz)