

Mecánicas de Juego

Core Gameplay

El núcleo del gameplay de Zeikku's Awakening es una mezcla de batallas contra enemigos, solucionar puzzles y hacerse más fuerte subiendo de nivel para progresar en el juego.

Batallas: en el mismo estilo que la saga Tales of, el jugador andará por el entorno y entidades de enemigos iniciarán la batalla por **contacto con el jugador**. Con esto, se procede a derrotar los enemigos para obtener materiales, dinero y experiencia que se usará en equipamiento, objetos y niveles respectivamente. Si el jugador es demasiado fuerte, los enemigos tenderán a huir de él, igual que si son ellos más fuertes, atacarán al jugador. Estos enemigos pueden aparecer en el overworld y mazmorras pero nunca en ciudades o posadas. La aparición será separada para dar libertad al jugador y también momento de apreciar el entorno en el que se encuentre.

El funcionamiento es simple: encuentras enemigos, entras en batalla, derrotas a todos y ganas o te derrotan y pierdes; desglosar el **sistema de combate** es más complicado. Habrá 2 acciones simples: ataque normal o ataque especial.

El **ataque normal** se acciona con el botón A puede realizar combos y dependiendo de la fuerza, serán más rápidos o lentos. Si atacas con uno fuerte, podrás desestabilizar la defensa del rival y aprovechar para realizar ataques rápidos, pero por lo contrario si necesitas quitar rápidamente a un enemigo pequeño, los rápidos son la mejor elección. Cada personaje jugable se caracterizará en ataques fuertes o rápidos dependiendo de su destreza con el arma que use; no estarán vinculados siempre a un tipo de ataque, podrán cambiar su estilo al cambiar de arma. La ejecución de cada ataque consume un Punto de Turno, renovables si se aprovecha la debilidad del enemigo o si se termina el combo.

Los **ataques mágicos** estarán asignados a los otros tres botones principales de un mando convencional actual. Se pueden configurar a gusto y pueden ser usados en cualquier momento, pero se recomienda su uso al terminar combos en caso de los ataques fuertes o para continuarlos con los ataques mágicos rápidos. La efectividad de estos ataques se define por su elemento áurico de la magia. Los cuatro elementos son Mercurio, Venus, Marte y Júpiter. Mercurio vence a Marte, Marte vence a Júpiter, Júpiter vence a Venus y Venus vence a Mercurio. Los ataques mágicos usan puntos de magia (MP) definidos por cada personaje.

Con estas reglas, el jugador debe atacar al enemigo de forma normal y al final del combo realizar ataques del elemento al que es débil para hacer el daño más óptimo posible.

Cada personaje también tiene la posibilidad de realizar un **Ataque de Exhibición**. No están disponibles desde el principio pero cada uno de los personajes tiene uno específico a su forma de ser. Se pueden usar en una fase de furor que se activa cuando se ha rellenado lo suficiente al realizar combos. Se activa con el botón RB y para ejecutar el movimiento es necesario atacar con una magia fuerte cualquiera y mantener A.

La **Forma Fusión** es otro elemento principal, siendo sólo posible con Zeikku. Se puede usar una vez por batalla y es una forma de rápidamente destruir a enemigos medios. Durante ese tiempo, el usuario es invulnerable a todo ataque menos otra Forma Fusión o un ataque mágico al que sea débil. Se activa manteniendo LT.

Puzzles: Los puzzles están mayormente visibles en las mazmorras. Son variados y adaptados a cada situación ambiental del juego. Resolverlos puede llevar a objetos raros o el camino a seguir en la historia. Algunos puzzles pueden incluir el uso de una magia concreta, así como encender antorchas, dar electricidad a un mecanismo o alcanzar zonas lejanas con tornados.

Nivel: al luchar obtienes experiencia que puede subirte de nivel, esencial para terminar el juego. El nivel límite es 100. Cada personaje tiene unas estadísticas base que al subir de nivel se calcula un aumento de estadísticas de vida, ataque, defensa, velocidad, magia y resistencia.

Mecánicas de Juego

Game Flow

En Zeikku's Awakening, el flujo de juego es linear. Desde un principio se imaginó mundo abierto, pero eso incluía problemas con el guión. Los jugadores comenzarán en un nivel tutorial, y desde ahí continuarán entrando a nuevas mazmorras que incluirán un jefe como punto de incisión. Normalmente, se muestra una porción de historia, se recorre un nivel que cambiará el género de juego temporalmente, encontrándose 4 tipos de cosas:

- Enemigos
- Puzzles
- Secciones con comentario de los personajes hablando sobre lo que ocurre en pantalla
- Jefe de nivel

Cuando el nivel termina, el jugador recibe un nuevo recuerdo del jefe derrotado que permite realizar una conexión con el siguiente nivel y así poder avanzar. Entre medias de estos acontecimientos, habrá escenas o cinemáticas que servirán como puntos de conexión entre la historia

Personajes

Synyster Zeikku: Es un espadachín de 27 años y el rey de Hellgart desde 2022, cuando su padre, Synyster Zephyr, murió por enfermedad de mayor y sus hermanos estaban desaparecidos. Desde pequeño le enseñaron el arte de la espada y ahora es un maestro. Tiene dos hermanos, Synyster Valestein y Synyster Zinnia, siendo él el menor. La razón de su coronación es que su hermana Zinnia llevaba tiempo desaparecida y su hermano Valestein quiso renunciar a todo tipo de relaciones con la corona. En el interior de su cuerpo, se encuentra el poder de la espada legendaria Zagrant, que impersona al dios del Espacio. Junto a ella, debe usar su poder para liberarse de su prisión. Es un elementárquico de Marte.

Lailah Ernest: Con 37 años y proveniente de una familia humilde, es amiga de Zeikku desde que era pequeño. Fue asesinada en condiciones desconocidas, pero ella misma comenta que la culpa fue de Zinnia. Su punto fuerte es la magia y a pesar de ser su potencia el fuego, puede usar otros tipos sin problema. Ella despierta a Zeikku de su largo sueño de 10 años y guía su camino en el interior de su mente. Es una elementárquica de Marte.

Legrant Frestlok: De 36 años, es el defensor de la mente de Zeikku. Fué adoptado por Zephyr cuando aún era pequeño debido a que su padre lo pidió como último deseo. Originalmente, cuando tenía 14 años desapareció sin dejar rastro, pero la realidad es que fue asesinado por su hermana. Cuando Zinnia ocupó la mente de Zeikku, no pudo hacer nada contra ella. Es un elementárquico de Mercurio y se especializa en el combate cuerpo a cuerpo, así como en técnicas de cura.

Mecánicas de Juego

Enemigos

Synyster Zinnia: A sus 33 años, es la hija mayor de la familia Synyster y usurpadora del trono. Desde que era una niña ha sido muy malcriada y cruel con su familia, y por ello fue despojada del trono. Desapareció en 2023 poseiéndolo el cuerpo de Zeikku. En su mente, reside en la Torre Tipo-0. Es una elementárica de Marte.

Héroes de Silverstone: si bien no son enemigos directos de Zeikku, por todas las acciones derivadas de su hermana el rey es un gran enemigo de ellos. Están compuestos por 5 integrantes:

- **Roy Silverstone:** colíder del grupo y elementárico de Venus. Guarda rencor a Zeikku por la muerte de sus padres. Aguarda sobre el Último Guardián

- **Aikira Silverstone:** colíder del grupo y elementárica de Júpiter. Defensora del pueblo de Abdania y hermana de Roy Silverstone, busca impedir el viaje de Roy debido a que ella ya intentó enfrentarse a Zeikku y salió malherida. Aguarda en su nivel "Sobre las nubes".

- **Isaac Magnius:** acompañante de Roy y huérfano de la dimensión abierta por el trío de magos de Hellgart. Sus padres también fueron asesinados por Zeikku, y lleva varios años siguiéndole la pista. Es elementárico de Marte y aguarda en el Palacio de la Destrucción

- **Mist Magnius:** acompañante de Aikira y huérfana de la dimensión abierta por el trío de magos de Hellgart. Hermana de Isaac, lleva la misma sed de venganza que su hermano y le ayuda en la búsqueda de Zeikku. Es elementárica de Mercurio y aguarda en la Mansión de la Desesperación

- **Xavier Silverstone:** infiltrado en los héroes como un abogado del mundo exterior, es el padre de los líderes. Hace 10 años, en la batalla del Ojo de Apolo, su mujer fue asesinada por comando de Zeikku, lo que además desencadenó la pérdida del Ojo, que estaba a cargo de él. Es un elementárico de Venus y aguarda en el nivel "Alboroto Rítmico".

Hay más enemigos pensados para las batallas y niveles.

Mecánicas de Juego

Elementos de gameplay

Cambio de personaje: a medida que el juego avanza, el grupo se va haciendo más grande. Para resolver diferentes puzzles o derrotar a enemigos, puedes cambiar entre los 3 integrantes del equipo en cualquier momento, permitiendo solucionar los puzzles o aprovechar las debilidades enemigas.

Arma: usada en los combates, permite golpear a los enemigos antes de que se den cuenta para dar ventaja al jugador. Siendo Zeikku, tu arma es la espada legendaria Zagrant, y es la más equilibrada. Con Lailah, tus ataques son mágicos y lentos pero fuertes. Con Legrant, usando los puños con bracaete te permite golpear al enemigo rápidamente aunque ligero. Combinados, todos tienen el poder adecuado para derrotar a cada enemigo

Magia: también para puzzles o combates, es una propiedad de todos los integrantes. En el siguiente apartado entraremos más en detalle de como funciona en combate, pero en puzzles es necesaria para derretir bloques, generar corrientes de aire o activar mecanismos

Armaduras: útiles para subir tu defensa en combate, se pueden comprar en la red neuronal. Al comienzo llevarás armadura básica, renovable con mejores objetos en el futuro a medida que derrotas jefes. Hay tipos específicos para cada personaje y no afectan cosméticamente.

Pociones: recuperan un porcentaje de vida, siendo la más barata un 25% y la más cara un 100%. También hay posibilidad de comprar Lágrimas de Apolo, que permiten revivir a un aliado caído

Llave: en el nivel que se encuentra, permite abrir una puerta anteriormente cerrada. Se obtiene al resolver ciertos puzzles.

Llave maestra: como en otros juegos del género, permiten abrir las puertas a el jefe del nivel actual. Se encuentran en cofres específicamente diseñados para que los encuentres en el camino.

Elementos áρχicos

El universo el que se desarrolla este videojuego existen los elementos áρχicos. Por mitología, el dios supremo Apolo creó el mundo y diferentes razas que convivían en el planeta, pero debido a continuas guerras por desabastecimiento, tomó la decisión de dar el don de la naturaleza para que las tribus tuvieran suficientes elementos básicos, tales como la tierra, el agua, el viento y el fuego. Estos fueron denominados elementos arcaicos, que con la variación de lenguaje y posterior modernización del lenguaje fueron designados como elementos áρχicos. Entre ellos guardan relación de debilidad y fortaleza que funciona de la siguiente forma:



Mercurio: Fuerza del agua. Débil frente a Venus y fuerte contra Marte

Marte: Débil frente a Mercurio y fuerte contra Júpiter

Júpiter: Débil frente a Marte y fuerte contra Venus

Venus: Débil frente a Júpiter y fuerte contra Mercurio

Mecánicas de Juego

La magia elementárica puede ser usada en combate, pero también tiene su utilidad fuera de él. A lo largo del juego habrá puzzles que requieren el uso de diferentes magias para poder avanzar. Estos puzzles están pensados acorde a la curva de dificultad del juego y serán adaptados a la magia disponible en el momento (eg. al unirse Legrant habrá puzzles con magia de Mercurio)

El uso en combate de la magia se usa para explotar las debilidades del enemigo y así obtener más Puntos de Turno que permiten ejecutar combos largos. No obstante, si se usa contra jefes no podrá dejarlos paralizados, sólo contra enemigos normales.

Físicas de juego

En el mundo: Zeikku tiene 2 velocidades: correr y andar. El jugador puede cambiar entre estos dos estados en base a la posición del stick (cerca del centro anda, extremo corre) o el botón B (mantenido anda siempre). No hay límite a cuanto tiempo corres, y hacer uno o el otro es más cuestión de gusto. A parte de movimiento básico, también puede saltar, bien para alcanzar lugares altos o para alcanzar a los enemigos desde alto, provocando más daño del normal. Cambiar a Lailah o Legrant da el mismo resultado.

En combate: Los movimientos serán más rápidos o lentos dependiendo de los ataques realizados y del personaje seleccionado. Si el personaje es golpeado, por consiguiente será bloqueado de su ataque y además será empujado hacia atrás. Si un enemigo bloquea un ataque, este efecto también se repite. Los ataques de Zeikku serán variados en velocidad, pero Legrant podrá atacar rápido con casi todo, mientras Lailah se toma el tiempo necesario para golpear con magias.

Inteligencia Artificial

En el mapa, los enemigos tienen dos formas de reconocerte siendo una de ellas la visión y la otra el sonido. Esto es debido a que su principal objetivo es derrotar al jugador enfrentándose a él en batalla.

Visión: los enemigos funcionan con un sistema de colisión radial, pero sólo en el ángulo de visión de cada uno. Si te acercas al enemigo de frente, en una proximidad definida se dará cuenta y te perseguirá para entablar combate, pero si te acercas por detrás, podrás asestar el primer golpe y tener ventaja en el combate. Si el enemigo es más fuerte, te perseguirá hasta alcanzarte o perderte de vista, pero si es más débil, te tendrá miedo y huirá de ti rápidamente. Este método ayuda a subir de nivel dándole pistas al jugador sobre la fuerza del enemigo.

Sonido: en caso de que no pueda ver al jugador, el enemigo siempre tiene la audición como recurso. Si Zeikku se acerca rápido al enemigo de espaldas, se dará cuenta y automáticamente se cancelará la posibilidad de la ventaja y el enemigo te perseguirá.

En combate, los enemigos elegirán un oponente al que centrar sus ataques cada minuto, basándose en quien más daño haya hecho. Se acercarán y usarán ataques y magias.

Los jefes y enemigos específicos no funcionarán de esta forma, sólo siguiendo los patrones programados de antemano.