

Diseño de Niveles

El juego comienza en el centro de la red neuronal de Zeikku donde contará con una ayudante que le dará consejos y ayuda en combate más adelante. Desde ahí solo puede ir a un lugar el cual será el primer nivel. Una vez derrotado el jefe del nivel recibirá un recuerdo de él y deberá volver al centro de su red neuronal donde descubrirá que se ha abierto un camino nuevo y se ha iluminado una linterna. Al derrotar al segundo jefe recibe un ayudante además de abrir el siguiente camino y encenderse otra linterna y tras derrotar al tercer jefe se abrirá el último camino y la tercera linterna. Sin embargo, después de derrotar al cuarto al volver a la red neuronal se iluminará la cuarta linterna y del suelo aparecerá una nave llamada Falkner. Ahora el personaje deberá subir a las nubes utilizando la nave. En las nubes encontrará otro nivel y tras pasarle se desbloqueará el último.

Niveles

1- Palacio de la Destrucción (Jefe: Isaac): Zeikku debe ir avanzando por el palacio obteniendo llaves que le permitan llegar hasta el siguiente piso. La forma de derrotar a los enemigos es chocándote con ellos en ángulo de forma que no recibes daño, si chocas directamente ellos podrán hacerte daño también. Al llegar al piso 15, te enfrentas con Isaac en combate ARPG.

2- Mansión de la desesperación (Jefe: Mist): Consiste en una gran mansión en la que buscar objetos que te permitan avanzar por la misma, mientras que ciertos enemigos van apareciendo en el entorno, a los que puedes enfrentarte individualmente en combate ARPG.

3- A través de las nubes (Jefe: Aikira): En 2.5D con movimiento lateral usando efecto de parallax, el objetivo es perseguir al jefe por el escenario mientras evitas sus ataques e intentas golpearle. Cuando llegas al final del nivel, debes enfrentarte al jefe en combate ARPG.

4- Alboroto rítmico (Jefe: Xavier): Persigues al jefe en una caída infinita el cual lanza diferentes ataques hacia ti según el ritmo de la música, y deberás recibir el mínimo daño posible hasta que puedas acercarte y golpearle. Al cabo de un rato, llegas al suelo y debes enfrentarte a él de nuevo en combate ARPG.

5- El Último Guardián (Jefe: Roy): Roy va montado en un dragón que debes perseguir con Falkner. Sería una sola fase en la que mientras disparas hacia enemigos, cada cierto tiempo aparece Roy y debes aprovechar para disparar al dragón. Cuando el dragón es derrotado, Roy cae al suelo y debes enfrentarte a él en un combate ARPG.

6- Torre Tipo-0 (Jefe: Zinnia): Una mezcla de todos los niveles anteriores en uno pero ambientados y con mayor dificultad que los anteriores. Serían 5 fases en total, y terminaría con un combate ARPG.