

Game concept

Introducción

Siendo un DLC de Chronicles of Silverstone, Zeikku's awakening es una historia a parte que combina varios géneros, cada uno en distintas pantallas. Zeikku, rey de Hellgart, lucha dentro de su mente para librarse de una maldición impuesta por su hermana.

Habrà una secuencia lineal de niveles, cada uno con mecánicas propias y un boss final.

Igual que el juego principal, se hará uso del sistema de combate en tiempo real ARPG y las mecánicas base que estarán presentes en todos los niveles

Género

El género principal es ARPG, con sistema de niveles y equipamiento, además irá alternando con puzles, y cambios en el género a plataformas de scroll lateral, ritmo y naves.

Plataforma

La plataforma escogida es el PC y el juego estará optimizado para ser jugado en ésta, tanto a nivel de programación como en jugabilidad y controles

Concept Art

Trasfondo

Es un DLC de Chronicles of Silverstone, que añade contenido a parte como un juego propio.

Tanto el juego principal como este son mayoritariamente del estilo ARPG para ordenador ya que en esta plataforma hay un nicho de mercado para este género.

Será desarrollado por el equipo Dream Team, compuesto por:

Jorge Sánchez, programación de UI y concept art

Guillermo Manso, diseño de niveles

Miriam Romero, artista 3d

Alejandro Aguayo, sonido y banda sonora

Ignacio Lledó, Programación de gameplay e IA

Descripción

El juego empieza dentro de la mente de Zeikku, un entorno jugable inicial que funciona de lobby principal para acceder a distintos recuerdos, que serán los distintos niveles por los que hay que pasar en progresión lineal. Cada una tiene una secuencia que cambia la jugabilidad, compaginada con el género principal de ARPG, un sistema de afinidades elementales, combos, ítems y niveles

Puntos Clave

Variedad de géneros: Aporta variedad al gameplay, caracteriza cada nivel y marca el estilo del juego

Historia: extensa e inspirada en el estilo de los clásicos del RPG, el juego ocurre dentro de un universo propio entero y cada personaje tiene su historia. Pretende generar intriga y llegar al jugador

Gráficos: Cel Shaded, estilizado para tener una estética anime, que encajen y realcen el estilo del mundo.

Banda sonora: Inmersiva, memorable y que aporta la sensación adecuada en los momentos importantes

Sistema de batallas dinámico: con mecánicas que lo hacen interesante e intuitivo