

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 árcano 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 lineal. 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