

Knights in the Nightmare

2010-02-17 16:33:54



Juego Knights in the Nightmare

Caballeros en la pesadilla es el nuevo juego de desarrolladores Sting, y es el tercer juego de la serie Cielo Departamento, que incluye la Riviera: The Promised Land y Yggdra Union: We'll Never Fight Alone. La mayoría de los juegos de Sting han tomado un género y añade nuevas ideas y giros a otros, pero que aún quedan cerca de este género que se basa. De La Mayoría de los juegos de Sting han tomado un género añade ideas y nuevas y giros a otros, PERO QUE Aún quedan cerca de este género que se basa. Caballeros en la pesadilla mezcla numerosos estilos de juego diferentes, como la Estrategia de juegos de rol (SRPG) y disparar-em ups-(shumps) para crear un juego que no puedan ser clasificadas con los géneros sólo uno o dos. Caballeros en la pesadilla mezcla Numerosos Diferentes estilos de juego, como la Estrategia de juegos de rol (SRPG) y disparar-em ups-(shumps) PARA CREAR UN JUEGO que no PUEDAN ser clasificadas con los géneros sólo uno o dos. Con esta mezcla ecléctica de estilos de juego, es este un juego de los jugadores de pesadilla debe evitar a toda costa, o en caso de que ahondar en la oscuridad para ver el juego por dentro? Con esta mezcla ecléctica de estilos de juego, es este un juego de los jugadores de pesadilla Debe Evitar a toda costa, o en caso de que ahondar en la oscuridad para ver el juego por dentro?

Caballeros en el sistema de control de la pesadilla utiliza la pantalla táctil de la Nintendo DS para la mayoría de las batallas del juego, utilizando el botón de la cara, ya sea para pausar el juego o la revelación de la historia de fondo de los personajes a través de un sistema llamado discusión Pausa (más sobre esto más adelante). Caballeros en el Sistema de Control de la pesadilla Utiliza la pantalla táctil de la Nintendo DS para la Mayoría de las batallas del juego, Utilizando el botón de la cara, ya sea para pausar el juego o la revelación de la historia de fondo de los personajes un Través De Un Sistema llamado discusión Pausa (más sobre esto más adelante). Sin entrar en demasiados detalles (el juego incluye una inmensa tutorial), se utiliza la pantalla táctil para animar almas de los muertos para atacar a enemigos a través de la Wisp, el espíritu de un rey muerto. Sin entrar en demasiados detalles (el juego incluye una inmensa tutorial), se Utiliza la pantalla táctil para animar almas de los muertos para atacar un Enemigos un Través de la Wisp, El espíritu de un rey muerto. Se le presta más atención a la pantalla de arriba, sin embargo, ya que es donde toda la acción se lleva a cabo — la pantalla táctil de HUD sólo muestra una pantalla que muestra como las unidades en el campo de batalla. Se le presta más atención sin embargo a la pantalla de

arriba, ya que es donde toda la acción se lleva A Cabo — la pantalla táctil de HUD sólo muestra una pantalla que muestra como las unidades en el campo de batalla. Siempre que se mueve su lápiz sobre la pantalla táctil, el Wisp se trasladará allí en la pantalla superior. Siempre que se mueve su lápiz sobre la pantalla táctil, el Wisp se trasladará allí en la pantalla superior.

Plataforma: Nintendo DS

Género: Estrategia, Turnos

Temática: Fantasía

Desarrollado por: Sting

Distribuido por: Atlus Co.