PSP[梦想灯笼]卡片战斗系统前瞻

游戏

浣滆

鍙戝竷浜庡細2009/03/11 16:34

日本一SOFTWARE公司公开了PSP传奇AVG游戏《梦想灯笼》的卡片战斗系统的详细情报，《梦想灯笼》采用根据玩家的选择而使得故事发生分歧并影响结局的正统AVG游戏系统。游戏讲述生活在自古以来以灭鬼闻名的荣重村的主人公阪守鹫志突然遭遇猛鬼袭击并负伤，自幼便随父亲学习剑术的他对此感到羞愧并发誓复仇，从此加入灭鬼者行列，由此引发了跨越千年的姻缘故事……

本作的卡片战斗中所使用的卡片分为攻击、防御和必杀三种，战斗时玩家需要从手中的卡片中选择一张并与对手所出的卡片进行对抗，其对抗后的结果将反映在双方角色的体力上，最先体力为零的一方战败。

●攻击卡片

可以对敌人造成伤害的卡片，其伤害值由卡片上的数值来决定。如果敌人同时也出攻击卡片则双方比较数字，数字大的一方有效；如果对手出的是防御卡片，则根据防御卡片上的数字攻击伤害发生变化。

●防御卡片

对自己进行防御的卡片，如果与对方的攻击卡片数值相同或者大于对方攻击卡片时可以使对方卡片无效化，如果比对方攻击卡片的数值小则遭受其差值大小的伤害。如果对方使出必杀卡片，则无视防御卡片数值，受到的必杀打击伤害减半。

●必杀卡片

使用必杀卡片时将切入该角色的必杀技画面，并释放强力必杀攻击。如果对方出攻击卡片则取消对方卡片效果并给予其伤害；如果对方使用防御卡则必杀伤害减半；如果对方也出必杀卡片的话则双方必杀技取消。

战斗中由于事先已经知道敌我双方的所持卡片内容，因此要预测对手的出牌打出自己的卡片，以最佳效果给予对手伤害。另外，玩家可以自由改变游戏战斗有无的设定，喜欢AVG的玩家可以完全省略卡片战斗部分而只在游戏中体验AVG部分。

战斗中所使用的卡片将随着游戏的进行而不断入手，入手方法多种多样，可以在战斗中击败对手获得，也可以通过特定的分歧选择而获得，获得的卡片越多对战斗也就越有利。