

《Returnal》将于2023年初登陆PC 预告片

《return》将roguelike游戏玩法转变为第三人称射击游戏，玩家将在一个充满敌意的星球上生存下来。



在《Returnal》中，玩家将深入Selene的思想，她是一名Astra太空侦察员，被困在一个充满敌意的星球上，陷入无尽复活的地狱般的循环中。混合了探索平台元素的roguelike公式让玩家能够以独特的方式探索星球并继续战斗。当然，会有很多街机的繁荣，所以准备好被子弹地狱的炮弹一路狂轰滥炸。

每种武器都有可供选择的射击模式，每种“Alt-Fire”模式都可以在任何武器上找到。通过使用Adaptive Trigger，玩家可以在瞄准向下的瞄准器和激活Alt-Fire之间无缝切换:将其压缩到一半以瞄准向下的铁瞄准器;挤压它所有的方式来激活你的充电Alt-Fire攻击。在单个触发器上切换模式将很快成为第二天性。

玩家们也应该准备好被PS5极其逼真的3D音频功能和兼容耳机所困扰。在《return》中，我们将音频沉浸感提升到了一个新的水平，音景将为你理解周围的行动添加一个全新的层面。即使是在沉默的时刻，你也可以沉浸在气氛中，感觉自己实际上是独自一人在一个外星星球上，因为声音景观是由元素创造的。

在游戏大奖期间，开发商Housemarque透露，《Returnal》将于2023年初登陆PC。

对于PC版，将有一系列PC专用的调整和升级，以确保体验尽可能流畅。

稍后会详细介绍这些细节，但请放心，你将面临一个前沿的Housemarque挑战，铃声和哨子都在那里支持游戏体验，包括西西弗斯塔的无情挑战和在线合作模式。

你不仅可以期待回到战斗几乎立即超快的加载时间，但Housemarque使用DualSense无线控制器的触觉反馈，让玩家额外的游戏玩法意识。你将能够感受到这个外星星球的自然氛围，因为控制器模仿它的环境效果。

目前在PS5上可用，Returnal将于2023年初登陆PC。

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/16705747182235.html>