

《装甲核心6》将保留FromSoftware擅长的“大场景BOSS战斗”

近日，《装甲核心6》的导演Masaru Yamamura在接受采访时，谈到了本作的核心元素。Masaru作为《只狼》的首席设计师，深谙如何做好FS的特色，那就是BOSS战。



Masaru告诉记者，Boss战将会是这个游戏的亮点，而这种战斗的本质就是玩家阅读敌人的动作，并做出合适的判断，这是FS游戏的特点之一，而这种特点再加上机甲的机动性，乐趣甚之。



本文链接：<https://dqcm.net/zixun/16714304763913.html>