

《WWE 2K23》战争模式即将登场！

战争游戏模式最初由WWE名人堂成员杜斯提·罗德兹于1987年创立，在2017年以崭新的面貌在“NXT主宰比赛：战争游戏”中登场，随后以“幸存者大战：战争游戏”模式在2022年加入WWE主力阵容。

在《WWE 2K23》中，玩家终于可以电子游戏中首次踏入由双重钢笼包围的并排擂台，上演令人热血沸腾的3v3和4v4多人混战。



将战争游戏模式加入WWE 2K系列游戏

在内部，我们已经考虑采用这种比赛类型很久了。在开发《WWE 2K22》时，我们做了一些底层更改，使得这一目标得以在《WWE 2K23》中实现。我们深知，凝聚整个团队的努力才可应对游戏中各方面的挑

战，比如各种物体、竞技场、入口、钢笼战、俯冲技、跳板技、AI等等。

实际体验后，我们立即感受到玩家们一定会非常享受这一模式，因为战争游戏引入了与众不同的新情景，如超级巨星将每隔一段时间进入擂台，从而出现2v1或3v2的战局。考虑到钢笼战、武器及两个擂台间名为“战壕”的区域等要素，我们知道这会是一个全新的战斗空间，所以我们必须从起点开始策划，思考用户会期待在擂台上有什么样的互动。

实现这个模式给我们带来了太多快乐，相信玩家们一定会感受到我们的热情，在游戏中收获无穷的乐趣。

比赛规则

那么，战争游戏比赛是如何进行的呢？

开始时，我们有两位超级巨星在擂台上，其余队员被关在不同的笼子中。

每隔一段时间，各队队员会轮流从各自的笼子中被放出来，加入比赛。

一旦所有队员都被放出笼子进入比赛，战争游戏将正式开始。

可以通过压制、固定技或将对手抛投出钢铁牢笼来获得战争游戏的胜利。

竞技场

NXT主宰比赛：战争游戏幸存者大战：战争游戏MyRise-特殊竞技场

单人游戏或多人游戏

有3v3和4v4两种选择，无论是独自玩还是和朋友一起玩，都可开启一场大混战。

作为比赛设置的一部分，玩家可以选择将团队优势(即可先让后入场的队员加入以获得2v1的优势)随机分配或分配给指定的一方。

玩家可不限于使用超级巨星和传奇人物，因为在男子和女子比赛中，玩家均可使用自己创建的摔跤手。此外，还允许一些自定义设置，如将胜利条件设定为压制或固定技之一，而非两者皆可。

入场时间间隔可以30秒为单位递增。默认设置下，超级巨星每隔90秒加入比赛，间隔时间可设置为30秒至5分钟不等。

一旦比赛开始，玩家即可控制自己选择的超级巨星。如果该超级巨星在候场铁笼中等待，玩家可以let AI进行比赛，直到轮到自己加入比赛，也可通过按Xbox上的查看按钮或PlayStation控制器上的触摸板来快速切换队伍中自己所控制的超级巨星，而不必进入暂停菜单。

不过，如果不与朋友组队对抗，不让他们见识到你的厉害，那还算什么战争游戏呢?

粉丝们可以在本地多人游戏模式中体验战争游戏，在Steam和PlayStation上最多可以有4名玩家，在Xbox上最多可以有6名玩家。玩家可以在同一个队伍中并肩作战，也可分别在两支队伍中决一胜负。

我们也很高兴可以让玩家在同一平台家族中在线进行多达8人的战争游戏，请你做好准备，组建好你的梦之队，在全球范围内主宰WWE宇宙!

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/16757509187381.html>