

《Witchfire》展示了游戏玩法 介绍最新游戏武器预告片

《Witchfire》是一款黑暗奇幻roguelite第一人称射击游戏，玩家将使用奇怪的武器和禁忌的异教魔法去猎杀一个拥有拯救你的钥匙的强大女巫。



《Witchfire》是一款专注于挑战和精通的第一人称射击游戏，它很容易上手，通往最终胜利的道路很多，但如果你想了解所有的秘密，你仍然需要证明你的猎巫技能。

在从15世纪开始的长达300年的欧洲猎巫运动中，由于迷信、政治和利益，成千上万的女人、男人和孩子失去了生命。

但这就是我们的历史和我们的世界。

在巫火的世界里，女巫是真实存在的。

而你是教会的惩罚之手。

这是游戏背后的核心理念，即使事情并不像人们想象的那样非黑即白。

在《巫火》中，强大的女巫和教会之间爆发了一场致命的战争。在这个交替的现实中，女巫是真实存在的，也是非常危险的——但猎巫人也是如此。在梵蒂冈巫师的武装下，玩家挥舞着邪恶的枪支和禁忌魔法，代表他们神秘的恩人与黑暗恐怖作斗争。

《Witchfire》基于虚幻引擎4，拥有由9人独立团队制作的AAA级图像。玩家探索华丽的半开放世界关卡，以先进的摄影测量和后期处理为特色，创造一个沉浸式和现实的黑暗幻想世界。

根据The Astronauts联合创始人兼创意总监Adrian Chmielarz的评论，该视频揭示了游戏中的枪支拥有只有女巫猎人(被称为preyers)才能获得的禁止魔法。

在对枪战的窥视中，Chmielarz瞄准了一种强大的枪支，这种枪支只适合敏锐的射手，叫做饥饿。

“这个特殊的武器是为鹰眼猎人准备的，因为它只有在你击中暴击时才能唱歌。但当你真的打他们时，你就变成了一个强大的邪恶杀人机器。”

饥饿是一门手炮，以暴击为食，成功射击后变得更强大。对于每一次暴击，玩家将获得威力强大的子弹，并在下次装填时造成额外伤害。当祈祷者达到与《饥饿》协调的第二级时，他们能够放大连续暴击的威力：玩家在装填前获得的暴击越多，下一颗子弹就会越致命。饥饿的第三个也是最后一个协调等级释放出邪恶的炮火，能够用冰冻魔法使敌人丧失能力并消灭敌人。

巫火使用了宇航员们之前在《伊森·卡特的消失》中使用的摄影测量技术。这项技术允许开发人员3D扫描现实生活中的物体-甚至整个建筑物!-并将它们作为我们游戏中的数字资产，以获得无与伦比的视觉质量和自然、有机的外观和感觉。宇航员们相信，我们可以通过新的工具、硬件和我们在开发第一款游戏期间收集的所有经验，进一步推动技术的发展，迫不及待地带你一起体验。

巫火将于2023年推出抢先体验(Epic Games Store)。

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/16769451249745.html>