

《星球大战绝地：幸存者》加入NPC盟友系统！能辅助玩家战斗

《星球大战绝地：幸存者》开发商重生工作室近日表示，新作的战斗也将非常重视它们称之为“Character-in-Gameplay”系统的NPC盟友。这些盟友中的一个出现在游戏预告片中的新角色 Bode Akuna。

在接受 IGN 采访时，游戏叙事技术设计师 Joanna Robb 表示：“当你看到一个好计划，你可以向 Bode 发出进行攻击的信号，他将使用喷气背包进行强力的下落踢击，随后会迅速追击，透支下一颗震荡手雷击晕附近的其他敌人。这是击飞强力敌人的好方法，会迫使它们暂时脱离战斗，或是你可以用冲刺攻击来迅速进行追击。”



在另一个例子中，玩家将能够抓住一个探测机器人并将其扔进一群敌人中，之后 Bode 会涉及机器人引发爆炸，从而消灭敌敌群。

重生还表示，在战斗中还会有许多其他 NPC 互动等待玩家发现，但这些互动并不会为玩家明显的提示出来。该系统旨在为玩家提供创建像电影一样令人赞叹的战斗动作编排的机会。

目前，重生无意公开更多包含在该系统中的其他 NPC，希望能够让玩家在发现他们时能有更多惊喜。

《星球大战绝地：幸存者》目前计划于 4 月 28 日发售，登陆 PS5、Xbox Series 主机和 PC。目前游戏的 Steam 商店页面已经上线，预购已经开启。国区预购价格 298 元，豪华版价格 418 元。

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/167722244710368.html>