牽引組件

機制:

可以與環境互動（有使用範圍限制，將物體擺放至特定位置）

消耗能量（根據物體的不同會有耗能的差異，能量耗盡時會停止搬運的動作，靜止一段時間後緩慢回復能量）

搬運物體（物件本身有重量，移動時會有跟據物體有不同的移動速度及能量消耗速度，可使用滾輪調整距離）

物件的碰撞反應（砸敵人可能造成傷害，身體的不同部位有特定比例傷害，各種物體有不同的傷害和次數，可與其他物件碰撞發生反應）

玩法:

觸法連鎖效果像是拿東西砸向被冰凍的怪物達到擊碎的效果

或是拿油桶砸向被燃燒的怪物達到爆炸效果

拿起場景中傷害性武器攻擊敵人像是拿起武器中的巨劍砍向怪物

可能能當鉤索 讓玩家跨越障礙物 (未知或不想嘗試)

短暫的控制敵人懸空 將敵人拖入危險區域 陷阱或是有火的地方

像遇到會射擊的怪物時能夠拿起像是一個物件當臨時的盾牌 或是放置當遮掩物

破壞場景的效果 可以用來改變地形

等等 戰略考量