

《摇滚之神》发售日期推迟到2023年4月18日 预告片

《God Of Rock》是格斗游戏的下一步:来自地球上最强大的音乐家的基于节奏的攻击。



神秘的摇滚之神复活了宇宙中最伟大的音乐家的灵魂，为他的娱乐而冲突。拥有新的身体和新的力量，每个音乐家都将成为自己游戏中的选手，在全球舞台上争夺音乐霸权。

《God of Rock》在紧张的1v1比赛中融合了节奏游戏玩法和格斗游戏机制。从十几种独特的战斗机中选择，每一种都有自己的设计、机制和和谐的攻击。通过执行普通的移动来软化你的对手，并通过敲击歌曲的节拍来构建节拍，然后花费你的节拍来释放EX和特殊的移动造成伤害并增加他们的轨道复杂性。最后，完成他们与毁灭性的超级攻击!随着战斗的进展，音乐轨道将继续增加复杂性和难度，直到只有一个战士站着!

你和你的敌人将像其他战斗游戏一样面对对方，但实际战斗将受到节奏游戏机制的驱动。

跟着屏幕上滚动的提示，由舞台和角色指定的音乐刺激，对敌人发动攻击。随着战斗的继续和血量的消耗，节奏将会加快。跟上音乐的节奏，否则你的攻击就会落空。失去你的最佳状态，成为第一个跌倒的人。

除了跟上节奏，你还可以用特殊动作、EX动作和超技能攻击对手。你的对手必须通过自己的特殊动作来阻挡这些攻击或防御它们。角色还可以触发对对手的额外挑战，如加速轨道，冻结输入，或在歌曲中掉落地雷。

最初计划在2022年冬季，发行商Modus Games宣布，God Of Rock将于2023年4月18日开启世界巡演。

关键特性

战斗的节奏-参与过度的音乐战斗在这个竞争节奏为基础的战斗机。

无限的技能上限-轨道将继续扩大难度，直到只剩下一个战士。

超过40首原创歌曲-每一首都有自己独特而具有挑战性的曲目。

宇宙是你的舞台-控制12个截然不同的角色，每个角色都有自己的游戏风格，横跨宇宙的8个动态舞台。

豪华版-豪华版包括摇滚之神(基础游戏)和季票，包括6个额外的可玩角色，4个额外的阶段，和20首额外的歌曲。

游戏模式

故事模式-跟随你最喜欢的角色通过分支故事模式，与其他音乐家战斗，成为最后一个站着的人。

训练模式-掌握每首歌最具挑战性的部分，并练习执行特殊的动作。

轨道编辑器-通过添加和删除你喜欢的音符，把你自己的旋转放在你最喜欢的轨道上。

本地和排名在线多人游戏-在休闲和排名多人游戏中与国内或全球各地的玩家正面交锋。

《摇滚之神》将于2023年4月18日登陆PC (Steam)、任天堂Switch、PS4、PS5、Xbox One和Xbox X|S，售价29.99美元。

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/16714433923923.html>