

MOBA游戏《G9：League of Aces》公布技能系统与战斗地图新情报！

《G9：League of Aces》（以下简称G9）为天火数位首款MOBA类型的游戏，市场上同类型游戏众多，风格与玩法也大同小异，但天火数位表示《G9》将带着诸多玩法上的创新与独特的世界观，给予玩家全新的游玩选择！

《G9》的「英雄个性化技能系统」，可让英雄的耐玩度更高，在团队中的定位也更加灵活，由于技能是在每场战斗匹配决定出场英雄后才能进行配置，所以在每一场战斗中，敌方阵营是无法知道你英雄的技能配置，在没实际交手前，对方无法提早应对预判，同样的英雄你可以玩出不一样的玩法与定位，亦大幅提升游戏的刺激与耐玩程度。

以下利用两只英雄进行简短说明与展示，英雄：邦妮，标准第一组是平衡取向，技能有包含治疗、伤害与护盾，第二组技能中有治疗跟控场的选项，让原来只有治疗定位的邦妮，可以变成干扰兼控场的角色。



英雄：春，标准第一组技能是冲锋型刺客的技能设计，二组技能中有爆发与范围输出的技能，可以让春从冲锋型态转换成爆发型刺客。



《G9》不仅技能设计在深度上有所突破，在战斗地图也新增不一样的玩

法「疯狂游乐园25 VS 25」，此模式虽然玩家同样分为两个队伍进行对战，但玩家除了操控自身英雄与队友协作，还加入了乐园机甲兵的玩法要素。乐园机甲兵可以从主堡产出，或由玩家使用道具召唤产出乐园机甲兵投入前线战场。

乐园机甲兵有不同的种类与作用，分别有近距离、远距离、摧毁建筑能力较强的三种类型。不只乐园机甲兵，当玩家英雄击杀一般野怪可获得跟随英雄目标战斗的护卫兵，击败野外boss更可获得重型机甲兵，直接冲往防御塔攻击，每位玩家拥有乐园机甲兵的上限为5只，如再加上护卫兵还有队友及敌方的数量，场面可想像是相当的刺激与热闹，也为这个对战模式增添了更多元的战略与游戏性，相信实际游玩时就能让玩家理解乐园机甲兵所带来的创新体验！

在此对战模式下，打爆对方主堡再也不是唯一的胜利的条件，占领据点、击杀敌方英雄、杀死地图怪物...等行为都会给予一定的分数，胜利条件为在时间内先获得1000分的一方获得胜利，或者占领战场上的全部据点并击破敌方主塔的碾压性胜利方式。

天火数位表示：因为《G9》在游戏设计与内容上的创新与突破，也获得「台湾游戏产业振兴会」（以下简称游戏振兴会）及「中华动漫出版同业协进会」（以下简称漫协）两大协会的大力支持，共同推动《G9》朝向成为台湾ACGE 跨域整合计画的示范性平台前进。

其中AC（Anime and Comic）是动画与漫画的缩写，而GE（Game and E-Sport）则是游戏与电竞的头文字母，目标是形成原创游戏+原创动漫IP的联动合作，第一阶段计画是将台湾经典IP，以及漫协主办，游戏振兴会协办的「第一届原创IP风云榜」，将其中适合作品联动至《G9》，包含英雄角色、时装、头像、表情符号等。

《G9：League of Aces》近期也将在Steam 平台上准备白名单测试，待活动方式与时间明确后，我们会第一时间发布参加测试活动的办法，请各位期待我们下一次新闻内容与资讯。

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/167738718710590.html>

