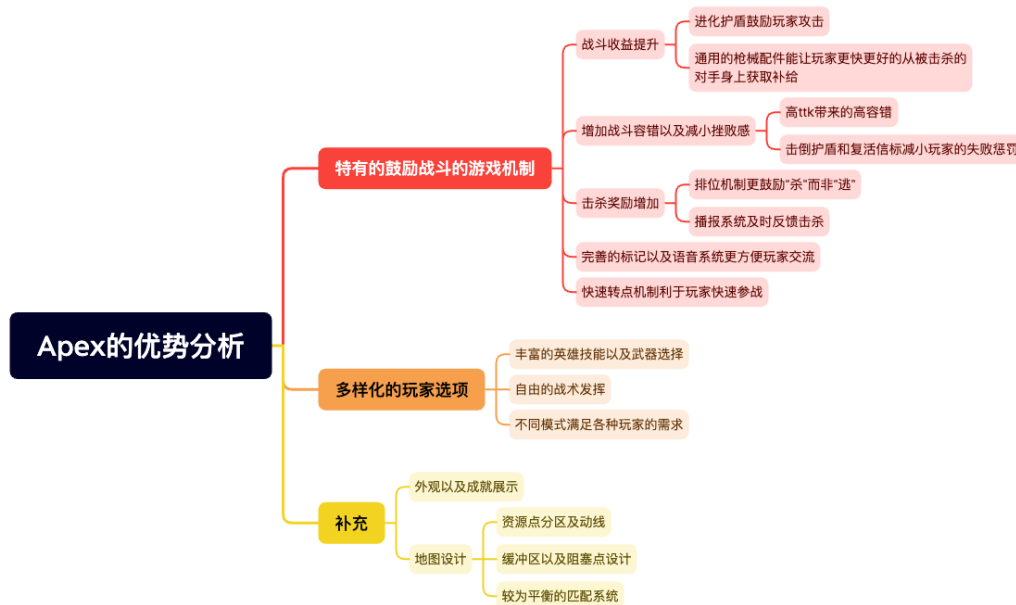


## Apex 优点分析



Presented with xmind

<https://xmind.works/share/61BhX8Eo>

### 1. 独有的鼓励战斗游戏机制

与 pubg 以及其它 battle royale 类游戏不同的是 ,apex 的所有游戏设计都在鼓励战斗

#### 1.1 战斗收益提升

A ) 与 pubg 的护甲惩罚战斗不同 ( 受击会消耗护甲耐久 ) , apex 的护盾对战斗进行正向鼓励

在 apex 中 , 玩家的总生命值主要分为护盾和血量。受到攻击后 , 会首先扣除护盾值 , 且护盾回复道具均比血量回复道具使用速度快。因此在战斗中受伤后 , 玩家往往会优先选择护盾回复。玩家每造成一点伤害量都会给进化护盾累计升级点书。玩家参加战斗就能稳定的获得护盾量这一战略性资源 , 从而早后续战斗中更

占优势。这让玩家命中的每一发子弹都有实时正反馈

B ) 通用的枪械配件能让玩家更快更好的从被击杀的对手身上获取补给

Apex 的枪械配件以子弹类型作为区分，只要使用同种子弹的武器均可使用对应配件。在击杀对手后，玩家可以快速获得补给。

## **1.2 增加战斗容错以及减小挫败感**

A ) 高 ttk 带来的高容错

相较于其他 fps，apex 有着极长的 ttk，有经验的玩家往往可以通过快速移动躲开防守方的第一轮火力，这给了玩家很大的容错以及相互拉扯的空间。玩家也可以根据战局情况选择不同的策略。

另外，高 ttk 还减小了玩家被黑枪阴死的概率，极大的减小了玩家的挫败感

B ) 击倒护盾和复活信标减小玩家的失败惩罚

在被击倒后，玩家不会立刻死亡，而是进入倒地状态。在倒地状态，玩家可以举起击倒护盾为队友提供掩体。这让玩家哪怕在倒地后也有战斗的参与感。

另外，apex 允许玩家复活死亡的队友，在复活信标处可以使用队友的旗帜将其复活。这给了玩家一次重新整队战斗的机会。

## **1.3 增加击杀奖励**

A ) 排位点数鼓励击杀

游戏的排位点数可以由比赛名次和击杀/助攻获得，而每次排位对局都需要一定的门票排位分。在 17 赛季以前，击杀/助攻所获的的点数占比非常大——钻石对局中，完全没有击杀的队伍需要进入前五才能保证不扣分。这就让想上分的玩

家必须选择参与战斗。

## B) 播报系统

局内会实时播报玩家的击杀以及单局的击杀王。另外,在一局游戏中获得胜利后,玩家会在下一局游戏中作为“捍卫者”显示。这可以更好地满足玩家的虚荣心,同时也能激起其他玩家的胜负欲,使得比赛更加激烈。

### 1.4 完善的标记以及语音系统更方便玩家交流

游戏中的标记以及语音系统非常完整。标记系统包含了进攻、后撤、敌人位置、物资地点等一系列的标点。玩家可以在一言不发的情况下将游戏中几乎所有信息传达给队友。

另外玩家的绝大部分状态以及动向都会有对应的语音播报,玩家可以清晰的通过播报了解队友的情况,例如大招充能完毕、正在回血、被击倒了等等。

但这一系统的意义不仅在于节省沟通时间,也在于包容不善交流或者残障玩家。

### 1.5 快速转点机制

游击位英雄技能和地图道具(大炮、气球等)让玩家队伍能快速转点,这极大地减小了玩家无效的跑图时间。队伍可以根据自身的情况快速加入战局或者撤出战局,甚至提前占据有利地形便于之后的作战。

## 2. 多样化的玩家选项

Apex 为不同玩家提供了丰富的游戏选项,从英雄技能到武器配装再到战术决策,

所有类型的玩家都能找到一套适合自己的游戏玩法和思路。

## **2.1 丰富的英雄技能以及武器选择**

### **A ) 英雄**

apex 根据不同的技能特性将英雄分为进攻、游击、侦查、支援和控制五类。每个玩家都可以根据自己的游戏风格选择适合自己的英雄。比如喜欢辅助队友的就可以选择支援或者侦查类角色，喜欢游走拉扯的就可以选择游击类角色。

### **B ) 武器**

apex 的武器系统也十分丰富，不同的武器也都具备自己的特点，并无明显的优劣之分。如 r301 容易控制但伤害较小；平行步枪单发伤害高弹夹容量高但射速较慢；哈沃克的 dps 最高但是较难控制且需要蓄力。玩家完全可以根据自己的喜好选择自由的搭配。

## **2.2 自由的战术发挥**

丰富的武器和技能带来了不同的英雄组合以及战术搭配，这让各种玩家比如喜好快速进攻、直冲对手，或者是稳扎稳打、守卫房区的玩家群体都能找出适合自己的搭配。

## **2.3 不同模式满足各种玩家的需求**

除开大逃杀，apex 也有其他丰富的游戏模式如团队竞技、个人、歼灭等。无论是娱乐玩家还是排位玩家都可以满足自己的需求。

另外，随着版本以及节日更新的特殊模式也给游戏带来了多样性和娱乐性。

### **3. 补充**

#### **3.1 外观以及成就展示**

从选英雄界面到敌方的被击杀显示界面,从跳伞的特殊尾气到局内的捍卫者展示牌,游戏给了玩家充足的展示自我的机会。玩家有很多的空间可以展示自己的获得成就和皮肤,极大的满足了虚荣心和胜负欲。

#### **3.2 独特的地图设计**

##### **A) 资源点分区及动线**

地图的高级资源点有非常明确的分区设计以及明确的动线设计。清晰的布局有助于玩家快速制定策略以及确定其他队伍的规划。明确的动线设计帮助玩家最快速的搜集完资源点内的资源并快速投入战斗。

##### **B) 缓冲区以及阻塞点设计**

不同的资源点往往由各种地形阻挡(通常是高山),这控制了玩家之间的战斗规模。大的资源点之间往往由缓冲区(野区),这让玩家做好了战斗的准备。

另外,玩家可以选择控制阻塞点(如狭窄的道路、关口等)来控制其他玩家的路线。阻塞点的设计可以有效的促进战斗以及控制玩家的流向。

#### **3.3 较为平衡的匹配系统**

Apex 的匹配系统主要利用 kd 以及均伤来进行对局选手的匹配,低 kd 的新手玩家会更多的匹配到同样低 kd 的玩家,这让游戏的对局强度得到平衡。

#### **3.4 惩罚“老六”行为**

与 pubg 不同，apex 没有趴伏动作或吉利服之类的隐藏自己的机制。另外，游戏官方也在不断用空气墙挡住特殊的躲藏点位( 比如树上以及部分正常游戏到不了的山崖 )。这惩罚了那些靠躲藏来全局避战获得排名的玩家 ,优化了游戏环境。