

《APEX LEGENDS》游戏拆解

目录

《APEX LEGENDS》游戏拆解.....	1
一、 游戏概述.....	2
1. 游戏简要介绍.....	2
2. 游戏题材和美术风格.....	2
3. 系统框架.....	3
4. 游戏主要特色或核心亮点说明.....	4
二、 游戏市场表现.....	4
1. 玩家在线数量.....	4
2. 收入说明.....	5
3. 玩家整体评价.....	5
三、 核心玩法说明.....	6
1. 游戏核心体验.....	6
2. 信息系统分析.....	6
3. 战斗系统分析.....	6
4. 进化护盾系统分析.....	7
四、 主要玩法内容分析.....	8
1. 展示系统分析.....	8
2. 通行证系统分析.....	8
五、 商业化与运营活动.....	9
1. 商业化.....	9
2. 活动.....	9
六、 游戏整体评价.....	9
1. 游戏优势.....	9
2. 游戏不足.....	10
七、 总结.....	10

一、 游戏概述

1. 游戏简要介绍

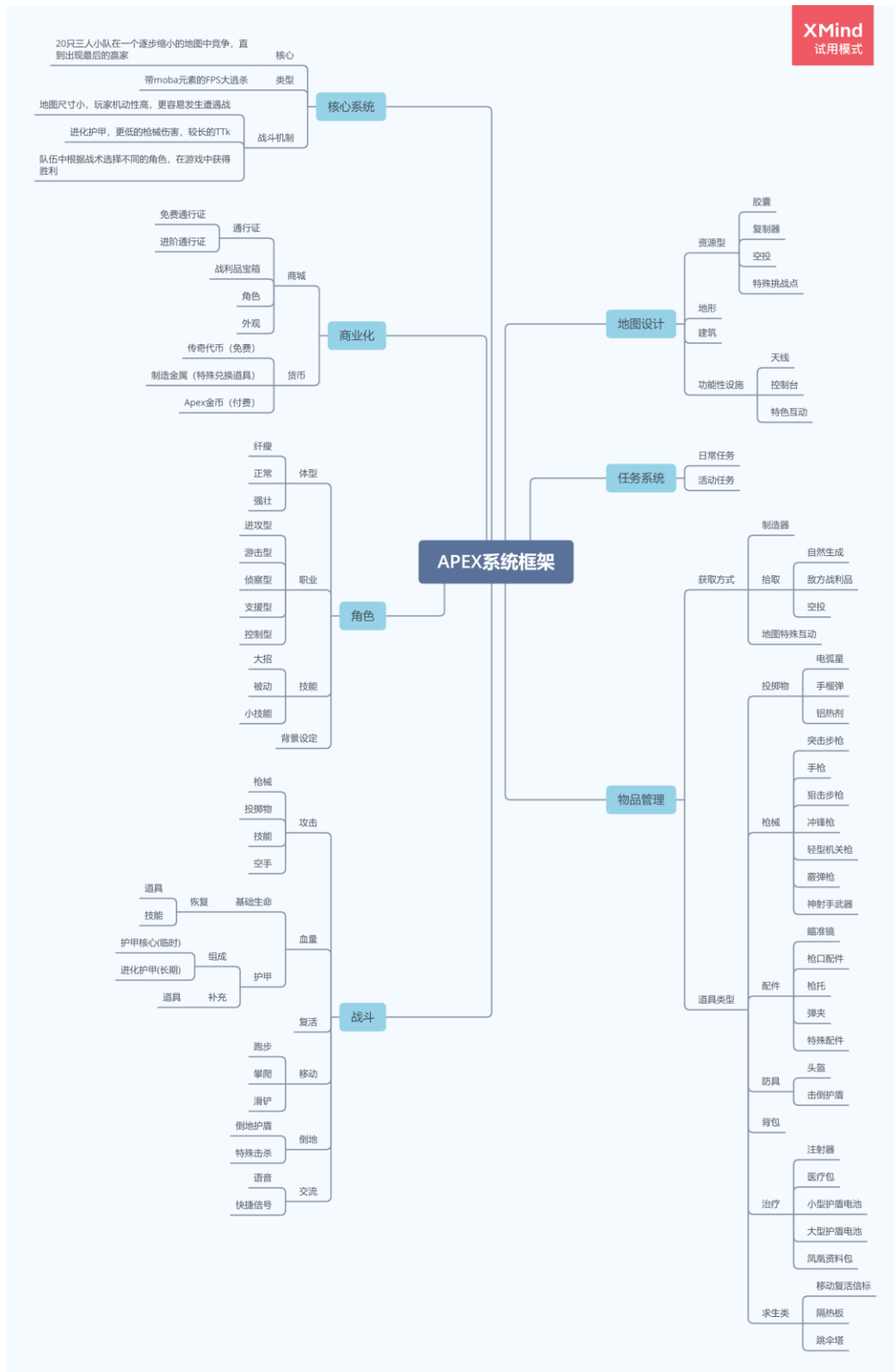
《APEX LEGENDS》(简称 APEX) 是一款由 Respawn Entertainment 研发的大逃杀类型的射击游戏。玩家扮演未来战场上的战士，与另外两名队友一同击败其他小队。游戏在 2019 年上线后，受到广大玩家的喜爱。

2. 游戏题材和美术风格

APEX 是基于泰坦陨落 IP 的游戏，游戏故事设定发生在泰坦陨落故事线结束后的未来。APEX 属于 FPS 游戏，它在大逃杀玩法的基础上，创新性加入了 MOBA 元素。玩家利用不同英雄间配合。完成他们的战术目标。

APEX 的美术风格介于卡通与写实之间，整体画面偏向明亮鲜艳。在 UI 设计上，采用了较多平行四边形和半透明的设计，贴合游戏的未来背景。

3. 系统框架



4. 游戏主要特色或核心亮点说明

- FPS+MOBA 的结合玩法，丰富了玩家的对策体验
- 独特的进化护甲机制，鼓励玩家进行战斗。
- 对玩法进行了简易化，如背包管理。
- 玩家可以通过信号轮盘发送多种信号，和队友间进行交流
- :降低了武器伤害，使得玩家不会因为被先发制人导致淘汰，降低玩家的挫败感。

二、 游戏市场表现

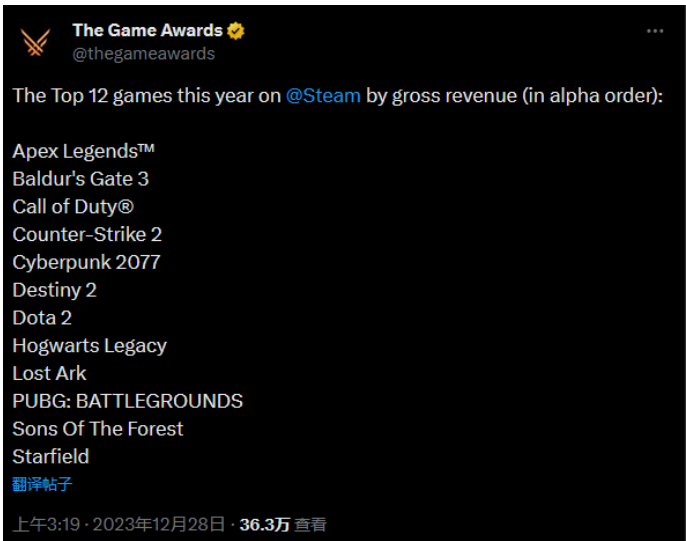
1. 玩家在线数量



图片来自：网站 <https://steamstats.cn/>

目前 APEX 长期保持在 steam 平台在线人数 前 10，年均在线峰值排名第五。尽管有一定的下降，但仍是最受欢迎的游戏之一。

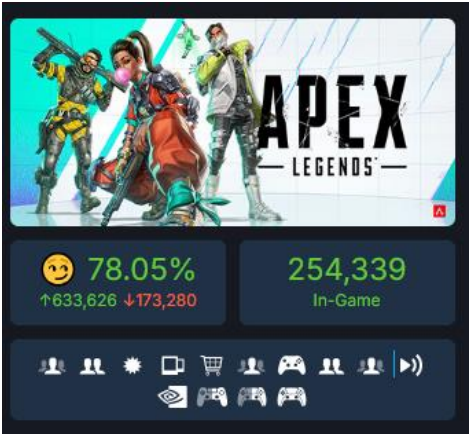
2. 收入说明



图片来自：TGA 官方推文

在 2023，APEX 的年收入排在 steam 平台的前 12 名。同时可以从 TGA 官方的推文可以看出，射击类游戏依旧是最火爆的品类之一。

3. 玩家整体评价

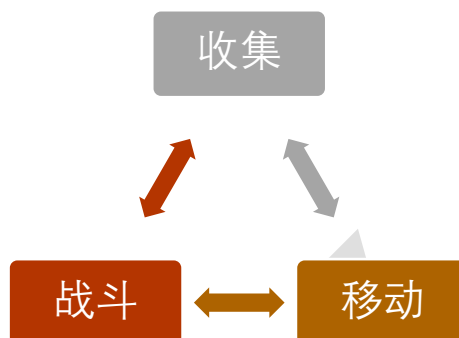


图片来自：网站 steamdb.info

Apex 利用进化护甲，重生信标等一系列的机制，带给玩家爽快的战斗体验，受到了玩家的一致好评。

三、 核心玩法说明

1. 游戏核心体验



玩家在游戏中，所有的行为可以大致分为收集、移动、战斗这三个行为的循环。不同于其他同类游戏，APEX 的设计更倾向于降低挫败感与鼓励进攻。

2. 信息系统分析

● 核心机制说明

1. 玩家可以通过鼠标中键呼出轮盘发送信号，包括标记敌人位置，战术交流。
2. 玩家可以通过背包界面发送指定的物品发送需求，绝招能量情况。
3. 玩家发送的部分信息、玩家部分当前状态、对局广播信息都会依靠玩家选择角色的语音。
4. 给玩家提示可能未注意的信息。

● 系统定位

1. 团队游戏交流的重要功能。
2. 玩家游戏过程中交流的途径之一。
3. 替代部分语音聊天功能。

● 设计目的

1. 增加游戏的趣味性和代入感。
2. 与战斗系统相配合，完善游戏体验。
3. 为玩家提供更及时高效的战术交流和信息共享。
4. 提供更多维度的消息提示。

3. 战斗系统分析

● 机制说明

1. 枪械伤害减小，需要有更多的输出。
2. 近距离射击的枪械射击扩散更低，狙击枪弹道下坠较大。
3. 玩家控制的角色有着极高的机动性，可以做出滑铲，攀爬等动作。

4. 射击造成伤害后会显示伤害量，击中不同部位会产生不同的反馈，如数字颜色，音效。
 5. 玩家的生命分为血量与护盾两部分。
 6. 不同体型的角色间有一定的平衡，强壮的角色受击面积更大，但受到的伤害会有见面。
 7. 当玩家阵亡时，队友可以拾取死亡箱上的旗帜(用于复活的道具)，在复活信标处复活玩家。
 8. 玩家被击倒时可以展开抵挡子弹的护盾。
 9. 游戏中玩家需要选择不同技能的角色进行游戏。
- **系统定位**
 1. 是 APEX 玩法的核心。
 2. FPS+MOBA 相结合的战斗系统。
 3. 玩家验证能力与游玩的主要载体
 4. 保证竞技的公平性与刺激。
 - **设计目的**
 1. 延长小型战斗时间，加速整体游戏时间。
 2. 强化进攻带来的收益，弱化失败带来的惩罚，鼓励玩家积极参与战斗。
 3. 通过不同技能组的配合，为游戏提供更多策略性。
 4. 强化玩家的心流曲线，提升玩家在游玩时的刺激感。
 5. 玩法下放，降低难度。

4. 进化护盾系统分析

- **核心机制说明**
 1. 护盾不会因为耐久清零而需要替换，类似玩家的额外生命，可以通过道具修复。
 2. 在玩家的护盾拥有耐久时，玩家生命值不会下降。
 3. 玩家可以拾取敌人战利品中的护盾核心来短时间提升自己的护盾。
 4. 护盾有 4 个等级，以白蓝紫红的颜色进行区分。最低级的护盾有 50 耐久，每提升一个等级会提高 25 耐久。玩家可以通过造成伤害，助攻，救助队友，拾取特殊物品等方式获得提升护盾的“进化点数”。每次升级所需要的数值不同，分别需要 450、1350、2000 点“进化点数”。
 5. 在护盾破碎后，会受到视角与瞄准上的干扰。
 6. 当玩家使用特殊的击杀方式击败敌人后，护盾将恢复到满值。
 7. 护盾回复的速度比血量恢复更快。
- **系统定位**
 1. 是战斗系统的拓展与补充，。
 2. 为玩家战斗中提供更多策略选择。
- **设计目的**
 1. 通过正反馈循环，鼓励玩家采取更积极的策略。
 2. 延长玩家 TTK，使战斗过程更激烈，给予玩家更多反制空间，同时为战斗结果增加不确定性。
 3. 让玩家的每一次行动都能得到反馈。

四、 主要玩法内容分析

1. 展示系统分析

- **核心机制说明**

1. 游戏开始会将上一场游戏的赢家队伍的名片展示出来，上面具有玩家的KDA 等信息。
2. 地图上的部分设施以及语音播报会实时展示击杀最多的玩家所在的队伍的名片。
3. 玩家可以通过通行证，商城等方式获取展示相关的外观等。
4. 外观不对游戏的数值产生任何影响。

- **系统定位**

1. 允许玩家展示自身的个性。
2. 游戏经济的一部分，进一步丰富游戏玩法。
3. 与角色系统，商城系统有较高关联性。

- **设计目的**

1. 满足玩家展示自我的需求，提供差异化服务。
2. 引导玩家去和更厉害的对手战斗。
3. 增加游戏代入感。
4. 增加付费点。
5. 提升游戏体验，改变玩家的战斗感受。

2. 通行证系统分析

- **核心机制说明**

1. 通行证有免费和进阶（付费）两种。
2. 玩家可以通过完成每周解锁的通行证任务升级。
3. 进阶通行证可以获得更多的奖励。
4. 进阶通行证界说完整可以获得付费货币，足够解锁下次的通行证奖励。
5. 任务流程大约需要 1 个小时左右。

- **系统定位**

1. 游戏盈利的途径之一。
2. 保证日活用户数量的手段之一。

- **设计目的**

1. 提升玩家的活跃度。
2. 给玩家更多的付费阶段。
3. 增加游戏收入。

五、 商业化与运营活动

1. 商业化

- **战利品宝箱：**玩家可以通过获得或购买的战利品宝箱抽取物品，一个宝箱可以获得三件物品，包括用于部分皮肤以及兑换外观的制造金属。战利品宝箱拥有保底机制，30 次内必定得到一个金色品质的物品，第 500 次必定可以得到用于兑换红色品质的传家宝（角色专属道具）。
- **商店：**玩家可以在商城中购买角色、外观、战利品宝箱。商城采用定时轮换的方式，每个月随机开放。部分枪械外观，英雄，金色外观可以通过传奇代币(玩家升级获得)购买。
- **通行证：**通行证有免费与付费两种，付费通行证价格是 950APEX 金币。解锁付费通行证之后，玩家可以在逐步升级中获得当前通行证主题的物品。玩家在 100 和 110 级可以得到通行证皮肤，这种皮肤能够在战斗中根据击杀数改变。

2. 活动

Apex 的活动主要分为促销活动与限时玩法：

促销活动一般是传家宝活动以及周年庆活动。传家宝活动会在新传家宝上线时推出，玩家只需要获得新推出的 24 个物品，便可以获得最新的传家宝。周年庆则是收集完成后获得用于任选的传家宝碎片。这种方式获得传家宝的花费比通过宝箱抽取更低。

限时玩法有三次机会，亡魂起义，假人模式等一系列模式，这些玩法一般是与当前版本的主题内容进行一个补充，保持玩家的兴趣，增加游戏内容多样性。有趣的新模式可以有效提高日活。

六、 游戏整体评价

1. 游戏优势

- **对局轻松畅快：**相比于同类型的游戏，APEX 通过多种方式降低了玩家在游玩时的负面感受。玩家更容易主动参与到战斗中的同时，较长的 TTK 也保证了玩家有更强烈的情绪刺激。
- **更方便的系统：**APEX 在很多地方都做了优化，比如更方便的信号系统，更直观的背包显示，给予了玩家较为舒适的游戏体验。
- **玩法创新：**APEX 加入了 MOBA 的英雄系统，这让游戏有了多一个维度的考量。每场对局有了更多的变化，不同的角色组合带来的更多的战术可能。
- **制作精良：**APEX 的游戏制作相比与其他游戏更为优良。游戏中玩家可以体验到 APEX 出色的动作设计带给玩家更流畅舒适的操作性。同时，多种方式的受击表现带来的更畅快的射击手感。同时，每个角色都有着和设定极为符合的配音动作。

- **本体免费：**APEX 作为一款免费的大逃杀游戏，游玩门槛低，自然就拥有了更大的潜在玩家群体。

2. 游戏不足

- **反作弊仍有缺陷：**目前 APEX 的反作弊是采用了第三方的软件，这款第三方软件并不能很好地保证游戏的公平性，很多外挂玩家即使被举报提交给系统也没有受到处罚。同时反作弊软件还存在着 BUG 多、占用高等毛病。
- **服务器不足：**APEX 作为一款多人射击游戏，需要服务器具有较高的质量。但目前 APEX 的服务器并不算稳定，比较容易出现丢包这种十分影响致命的问题。同时，APEX 服务器的刷新率设置不太合理，20Hz 的刷新率相比于其他 FPS 游戏专业平台上的服务器低了很多，导致延迟较高。
- **匹配机制不足：**目前 APEX 的匹配机制是采用基于玩家的表现数据进行匹配，但这个匹配机制并没有考虑段位的区分，尽管匹配的是实力旗鼓相当的对手，但也会导致出现整局游戏的强度与段位严重不符合的情况。

七、 总结

APEX 以 FPS 大逃杀+MOBA 的创新结合以及创新性的护盾复活机制，在大逃杀类游戏中收获了一大批稳定的玩家群体。APEX 通过部分玩法创新以及体验下放，在已有 IP 的基础上走出了一条成功的路。同时希望在以后的时间，APEX 还能做的更好。