[Best. Movement. Guide. + Thank You For 100k !](https://www.youtube.com/watch?v=t7tavCy3mB0)

哈囉, 歡迎來到等待已久的「移動(教學)」影片

我知道你們認為永遠不會推出，我也是，不過我們等到了

所以我的工作就是展示移動機制

[Best. Movement. Guide. + Thank You For 100k !](https://www.youtube.com/watch?v=t7tavCy3mB0)開頭基本上我會展示怎麼做

之後會展示實際的例子，試著帶領觀眾我如何思考

我發現我在移動時會試著做三件事情

第一是善用視線(Line of Sight)優勢，或說對手(opponent)能否看到你

第二是重新就位，例如上高處或製造空間

第三是操縱你的視角來調整路徑來制定攻打敵人的路線?

[00:00:55]

所以你可以在交戰時有優勢

開頭我想說，移動用使用這些機制

只有當你認真思考的時候才有用

所以你得盡可能發揮創意去想出移動路線

當成自己的能力善加利用

當我試著在地圖上移動

我會把他想成Mirror's Edge (靚影特務)

任何可以使用的地方都是紅色的

很明顯的，不可能每樣物品都是紅色

你只要在心裡替它著色

［00：01：26］

滑跳+速度 Slide Jump

好了, 如果你看看螢幕的左上角, 最下面VEL那一欄正正顯示出了我的移動速度

當你開始起跑時, 最高的移動速度是299, 可如果你想要更加快的話, 那你就要滑跳了

如何滑跳? 你只需要達到你的最高移速之後按C滑, 然後再按跳, 那之後你的移速就能提升到440到450不等, 這已經是目前為止在地圖上的最快移動速度了

［00：01：58］

瞬間滑跳 Instant Slide Jump

接下來的這個移動技巧是十分普遍的, 你可以在任何地方使用到

當你快速的滑去牆那, 你可以看到你的速度是零,那只有一面牆在你眼前你那裡也去不了

第一步你首先要把速度飆升到299

如果你能這樣做就能瞬間滑跳

很快，可以移動很長的距離

如果你曾在這個（牆、柱子）試過

因為你錯過時間點所以無法滑跳

不停練習你應該就能抓到時間點

之後你就可以一直使用這非常有用的技能

以下是第一條短片, 基本上我拉完飛索之後, 幾乎都會走建築物的頂部

在第二條短片裡, 我正在被2個敵人推進, 我不用滑跳，而是改用瞬間跳躍之後滑行加速。所以我可以重新定位在建築物外並打倒兩個敵人。

［00：02：54］

攀爬

不要害怕爬行，你按著W多久，就會黏在牆上多久，如同膠水。仔細觀察並找出可用的路徑。

任意爬行的第一步展示

找出最高爬行高度

我最近才找到這個點，是個跟屋頂(敵人)對抗的好地點

所以睜大眼睛尋找可用的路徑

第二個片段展示幾乎每個建築物都有能爬的路徑

不用走樓梯這種敵人很容易注意跟預期到的路線

在首都，這是最大的建築物（第三季世界邊緣的工地，目前外觀不同，可能沒辦法爬）

不只可以從背面爬，還能從兩邊沿著紅色鋼樑爬上去

通常敵人不會預期到，而且比用Zipline安靜得多

最後一段展示你可以爬上牆脫離敵人視角

敵人通常不會預期到你會比他們高，所以比較容易取勝

［00：03：58］

 Redirect

重新導向你的移動

你會需要常常用到他去轉過轉角

這個在被追逐時跟進到沒到過的地方能幫助你

我常常用到他，所以我建議你盡快習慣他

(背部朝右)

首先滑跳，然後把背部面向你要去的方向

鍵盤輸入是滑跳，然後視角轉向+D+S+A

(背部朝左)

如果你是往反方向，改為往左，你的背部朝左並按A+S+D

原理是如果你往前滑跳然後按D，你會看到他往右移動

如果你滑跳時轉向並按D，他會往你要往的方向大概45度。

如果你很快按A，他會做90的重新導向

所以如果你想在遊戲裡不停練習直到能自然運用，我會非常推薦，因為你能自己辦到，且不會想搞砸

［00：05：18］

兔子跳 Bunny Hopping (臺灣叫兔子跳，Source 引擎特有的移動方式，CSS可以做到)

接下來我們來學兔子跳, 第一件事你可以先把你的跳躍鍵換成滾輪上或下, 這個設定能幫到大忙, 空白鍵也是可以照用不過滾輪肯定更好啦

好, 兔子跳顧名思義當你每踏一下地面就會跳一下, 當你想跳去左面就按住A然後滑鼠轉向左, 要去右面就按D然後滑鼠轉右, 這是如何在轉向時, 同時保持速度的秘訣

你不一定要像我一樣按住CTRL, 不過個人習慣跳的時候都會按CTRL+W, 你也可以只按住A或D來跳, 看自己習慣的就好, 一般用兔子跳的時機是當你要拉狀態時同時移動去找個合適的位置, 我建議你可以多多練習, 因為在APEX你會很常用得到

［00：06：45］

飛索 Ziplines

現在我們要開始介紹繩索的運用，您可以利用繩索做很多有趣的事情。一種是經典的繩索跳躍(E+滾輪跳)。您不一定要使用滾輪跳，但絕對比使用空格鍵容易得多。

這動作能做到的，就是把自己向空中發射，您可以從高處中獲得很多視野，您可以選擇一個他們意料之外的角度來佔領它，或者可以使用它來跳上去您不想花時間爬的山。好了，您可以做很多事情，所以不要害怕跳下，很多時間，如果您只是騎在繩索上，您就是一個直線的活靶，所以不要害怕跳下，跳完然後按E再回到並繼續跳下即可，您可以隨時執行此操作，而您可以站在滑索上方的左側右側，那麼您很難被擊中。如果您做得好，您幾乎可以保持自己一直在滑索上方的狀態，並且幾乎可以騎滑索而無需在滑索下。

接下來的動作技術是最困難的一項，實際上我沒有這個動作的名稱，您要做的就是按E拉滑索並立即跳開轉身, 再按E拉滑索跳並重複，這很難擊中, 我無法擊中這動作的人，如果要打到你必需靠點運氣。這在沒有練習的情況很難持續進行，因此你要像其他東西一樣去訓練, 去進入更多比賽，只要練習一下就可以了，我保證您會變得更好。您可以在繩索上做的另一件事是避免被射擊而旋轉，只要移動鼠標就可以在繩索上旋轉，它們將無法捕捉您的模型並使您更難成為目標。

這在示範E滾動跳躍動作沒有別的方法就可以登上頂部，當您在zip的周圍時，看看可以使用它做什麼。

這個滑索剪輯影片，不僅是E滾輪跳躍，還有E旋轉和跳下，一次又一次滾輪跳躍和旋轉和跳下，看到有些人躲起來的話我們可以送他一程。 在這裡，它顯示了來自第三人稱的E旋轉跳躍，您可以看到它的動作以及射擊的難度。 因此，最後一個剪輯僅顯示瞭如何使用滑索來重新定向，以便可以以爆頭的壬角度並獲得更好的調節。

So Now We're moving to Zipline, There are so many fun things you can do with Zipline. One is the classic E Scroll jump. You don't have to do Scroll jump with this, but it's definitely a lot more easier than do it with the space bar. What this does is, it’s simply launched you in the air, and you get a lot high end distinct from this, you can use up this by picking the angle they will not be expecting or you can use this to get on top of something that you can jump on or you can climb to but you don’t want to spend the time climbing. alright for horse on zipline it’s a lot you can do so don’t be scared to jump off, a lot of time if you just riding on zipline you are a free target and you’re in a  shot so don’t be afraid to jump off then hit E to get back on and keep jumping off you can do this and you can stand the right the left above the zipline you can just be a lot harder to hit target. if you do well you can pretty much keep you moment that you are at and you can pretty much ride a zipline without actually being on a zipline alright the next movement tech is part of the hardest one but i don’t have the name for it  but essentially all you doing is you hitting E to go on the zipline and immediately jump off turn around hit E to get on the zipline jump off and repeating it’s extremely hard to hit I cannot hit someone doing this you pretty much they just have to get lucky to hit you. But this is very hard to consistently do without practice so again like everything else you are going to training go into a match and you just practice doing this and i promise you’ll get better. another thing you can do on zipline avoid being shot is just spinning so just moving your mouse and spinning around the zipline they cannot catch your model and makes you a harder target.

This just shows that E scroll jumping action there’s no other way to get on top without doing it so just always being the lookout and when you around the zip let’s see what you can do with it.

For the zipline clips this one showcase it’s not only the E scroll jump but also the spinning E and jumping off again, again and again, some able to not only dive until the point they wouldn’t can down I can just finish them off. Here it shows an E spin from a third person so you can see what does it look like and how hard be able to shoot that. So the last clip it just show that how you can use zipline to redirect your movement so you can trigger on the head and get better conditioning.

［00：09：31］

踩牆彈跳 Wallbounce

好了，下一步您會得到稱為“牆壁彈跳”或“牆壁跳躍”的東西，那麼您會跳到牆壁上，而一旦您剛要碰到牆壁，您就立刻跳下，加跳會令您從牆壁上反彈，為什麼我最喜歡為此使用，在這裡，您可以避免爬上牆頂，我幾乎都用它來逃離敵人或需要跳過的任何東西，看得出有長途攀爬和短途攀爬， 您會想避免發生這種情況，因為您需要大量動作，並且容易中彈會死掉，這很不好，所以添加牆壁彈跳並重新定向就可以避免這種情況，可以避免一起攀爬，像牆壁彈跳具有創造力，因為您幾乎可以在任何表面上進行操作，例如跳過敵人，躲避子彈，繼續前進，最重要的是避免攀爬。

Alright, the next step you got thing called wallbouncing or walljumping, do that you slide jump to the wall, and the moment you may contect to the wall you jump off, the add jump will make you  bounce off the wall, why do my favorite use for this ,is right here you can avoid to climb top of the wall ,I pretty much use this to flee(?) from enemy, or anything that need to jump over, see right there is a long climb and a short climb, you pretty much want to avoid those , cause you need a lot animation, and you get a shot you gonna die, that’s bad, so adding a wallbounce and redirect you can get around just like that, and avoid the climb all together try to be creative as possible as Wallbounce, cause you can do almost on any surface, such as jumping over enemy, dodge bullets, just jump on, and obviously avoid climb

［00：10：29］

例子

接下來的幾段剪輯要進階一些，但是只是顯示您可以重定向到牆壁彈跳到要跳到的非常特定的位置，這恰好證明了您可以對任何東西進行牆壁彈跳，所以請隨時注意 ……不同的地方或不同的事物，所以你可以的。

so this next few clips are a little more advanced, but just goes show that you can redirect to the wallbounce to very specific where you want to jump off, Its just kind prove you can wallbounce off anything , so always stay on look out for uh… different place or different thing so you can do with it.

［00：10：52］

以下一個動作是某個人名帶給我的， 我發現它幾乎沒有實際用途，但是您要做的就是將滑行滑入重定向到牆，然後可以反彈。 在這裡，我們展示了牆壁彈跳用於到達您通常無法跳到的地方，但是您可以通過簡單牆壁彈跳到達的地方，這是牆壁彈跳的影片，用於在牆上重新定位，我可以溜走並減少後坐力的同時在這裡，我輸了一場槍戰，所以我嘗試逃跑，所以我要進行攀爬，並在此之外使用牆反彈來獲得空間並獲得治愈的時間，這一次我們使用牆反彈來跳過毒霧，因此我可以更好地反擊並給敵方一些驚喜。

so this next piece of movement was brought to my by 某個人名 I only find few practical

 uses for it, but what you do is you slide jump into redirect to the wall, then  you can wallbounce off . here we show the wallbounce been use to get place you normally can't jump to but you can reach with the simple wallbounce, here is the clip wallbounce been used in fight to reposition over the wall that i can put my getaway and reduce my recoil same time

here i’m losing a fight so i try to get away so i use a climb and i use a wallbounce outside of this to getting space and to getting heal off, this one we use the wallbounce to jump over the toxics(腐蝕) so i can take a fight back better for me and surprise a little bit

［00：11：39］

實戰部分

ok, so this is going to be the most important part of the video, i gonna show you guy how to use it right, so very begging there, i use zip line jump to get the high ground which i need to get through away so here i running through away , so here i running away, a little jump to get above the enemy so they can’t shoot me, armor swap and i'm free , but after that use the instant jump to climb on the wall you need more high ground which you can get through away

so this part is all about use movement to douge line of sight of your enemy, and kind manipulate their movement ,so even i fucked up this time here, i drop down i know they chase me like jump over so i can just jump back in, and then line of sight, line of sight, line of sight, and when i climb up here i know they can’t chase me , if they do they assume i just gone, so i know they just keep running then i just drop down and take a better fight

this bang(邦加) do a lot damage to me, i know she gonna chase me so i drop down and use e to go pass her and i knew she gonna chase then i just reposition and finish her off

好的，所以這將是視頻中最重要的部分，我將向您展示如何正確使用它，所以從一開始，我就使用拉鍊跳線來獲得高海拔，我需要克服這個障礙， 在這裡，我逃跑了，所以在這裡，我逃跑了，有一個小小的跳躍可以越過敵人，使他們無法射擊我，交換盔甲，我就可以自由了，但是在那之後，使用瞬間跳躍就可以爬上牆找到更高的地面去逃跑

 因此，這部分內容就是利用移動來逃離敵人的視線，並試著操縱他們的移動，因此，即使我在這裡搞砸，我跳下去，我知道他們會追趕我，所以我可以跳回去 然後是視線，視線，視線，當我爬上這裡時，我知道他們無法追趕我，如果他們這樣做，他們會以為我只是走了，所以我知道他們一直在奔跑，然後我就跳下來進行更出色的戰鬥

這個邦加對我造成了很大傷害，我知道她會追我，所以我掉下來並用e過去了，我知道她會追我，然後我重新定位並了結她

［00：12：40］

So Here I show case that you can melee something that available to you when you falling to break a hard fall and almost get instant slide jump after you in

［00：12：51］

So I didn't talk about this too much, but if you’re sliding down hill when you hit the edge or something you kind a little speed boost. and this like chain a little together ( 有點像連在一起)

［00：13：02］

alright, so this clip show how you can scramble up by (這個片段展示你可以沿著紅色鋼樑爬上工地頂樓)不只是因為這個戰術出奇不意，也比用 zipline 安靜

這片段沒什麼特別，只是秀出你能發揮多少創意跟 你能運用技巧在平常爬不上去的地方滑行多快，

最後兩段展示 e 滾輪跳跟牆壁爬行能以敵人意料之外的角度進行戰鬥 so you kinda catch out off guard

i know there was not a lot example to given, but my goal is gave you guys tools to improve the movement, we will offer same piece of price, so it’s up to you to utilize it where you to team fit，經過不停的練習與習慣這些技巧，希望這部影片有幫助，感謝

因此，在這裡我展示了一個案例，當您跌倒時可以融合一些可用的東西，以打破從很高的地方跌下去的情況並立即滑行脫逃

我並沒有過多地談論這個，如果您在滑行時連續滑下山坡(地形的邊角)，會有加速的連鎖反應

這個片段展示你可以沿著紅色鋼樑爬上工地頂樓，不只是因為這個戰術出奇不意，也比用 zipline 安靜

這片段沒什麼特別，只是秀出你能發揮多少創意跟 你能運用技巧在平常爬不上去的地方滑行多快，最後兩段展示 e 滾輪跳跟牆壁爬行能以敵人意料之外的角度進行戰鬥

我知道並沒有太多的範例可以給觀眾，但我的目標是給你們工具去改進移動方式，我會持續提供，現在輪到你利用他們

[感謝的話]