

重生工作室表示不推出大量新内容 是因为不想做出《Apex英雄2》！

《Apex英雄》目前已经推出四年有余，即将进入第16赛季。在新赛季，重生的团队计划改变游戏的优先级，确保《Apex》团队不只是单纯的为了保持更新而制作新内容。官方希望避免添加太多内容，以至于原本核心的大逃杀玩法被挤入角落遗忘，最终游戏关服不得不开发续作。

游戏总监 Steven Ferreira 在接受 GameSpot 关于游戏四年历史的采访时表示：“我认为（设计总监）Evan Nikolich 一致在谈论的基本理念是，我们的目标是我们不想仅仅为了发布内容而推出更新。”



“首先，我们想让游戏发生改变，但其次，我们需要确保我们没有忘记

游戏的正体。我们不想慢慢的将游戏置于对我们来说唯一的选择就是停服并推出《Apex英雄2》的状态。那和我们的愿景背道而驰。”

显然，线上服务型游戏不可能永远持续下去，某个时候必然会停止运营，而届时游戏将无法继续游玩。但该团队计划让游戏“细水长流”，以避免最终被迫发布类似《命运2》或《守望先锋2》相同的线上服务游戏续作。

“虽然我们心中没有一个截止日期——而且，就你（采访者）的观点来说，我不认为任何东西会永远存在——但在我们看来，《Apex》肯定会继续下去，只要我们中任何一个人愿意继续努力，然后是下一个人，之后再是下一个人，” Ferreira 说道：“我们认为它是一件永久持续的事情，但为了实现这一目标，我认为我们至少需要相信我们目前使用的方法，即确保我们在游戏准备好以及我们需要这些内容落地时对游戏进行更改，而不是仅仅达到玩家已经习惯了的内容公式。”

Evan Nikolich 指出《Apex 英雄》的竞技性内核是游戏长寿的潜在指标：“让《Apex》获得长久成功的潜在和新是其游戏玩法的竞技性。这是一场竞争。静的起时间考研的游戏——我说的是所有游戏——都是竞技性的。例如，国际象棋就是其中之一。国际象棋作为一种游戏永远不会消失。因此，虽然我们离国际象棋还很远，但只要我们尽最大努力继续关注（这一点），专注于游戏的核心并围绕它构建系统以保持发展并保持它能够吸引玩家，《Apex》就能永远继续下去。”

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/16758349977554.html>