

INHOUD

Inleiding	3
Het idee van het spel	4
Bezoek de kings canyon	14
Kies een legende	38
Te wapen!	60
Gevechtsstrategieën	64
De seizoenen	70
Bijlage	75
Dankwoord	80

ISBN: 978-90-00-37071-9

NUR: 240

© 2019 Van Holkema & Warendorf
Uitgeverij Unieboek | Het Spectrum bv.

www.de-leukste-kinderboeken.nl

Oorspronkelijke titel: *Apex Legends – Le guide de jeu*
Oorspronkelijke uitgave: 404 éditions, Parijs

Tekst: Stéphane Pilet
Graphics: SKGD Création
Vertaling: Alexander van Kesteren
Redactie en productie: Asterisk*, Amsterdam
Omslagontwerp: Martin van Keulen

Apex Legends is een handelsmerk van Respawn Entertainment.
Alle rechten voorbehouden. Dit boek is geen officieel Apex Legends-product
en is niet geautoriseerd door Respawn Entertainment.

INLEIDING



In Apex Legends vliegen de kogels je om de oren, gutst het van het zweet van de klimpartijen van je af en krijg je een permanente adrenalineshot van de te gekke glijpartijen om aan je gewapende vijanden te ontsnappen. Zoals in alle Battle Royale-spellen geldt ook in Apex Legends: oefening baart kunst. Het realisme en de vaart van het spel dagen je uit jezelf te overstijgen. Je wilt ook niet anders als je keer op keer op de grond hebt liggen wachten totdat een medespeler je kwam redden. Essentieel is dat je continu zowel je eigen team als de omgeving in het oog houdt. En bijt je niet ten koste van alles vast in een gevecht dat je niet kunt winnen. Het is slimmer je even terug te trekken om weer op krachten te komen. In dit boek geef ik zowel tips over de legends in wier huid je kruipt, als over het eiland, gevechtsstrategieën en de inzet van wapens. Daarnaast vind je in de bijlage achter min dit boek alle kenmerken van de wapens en attributen van het eerste seizoen van Apex Legends. Ik hoop dat dit boek je helpt om steeds beter in het spel te worden en tot de beste spelers te gaan behoren – of zelfs de beste te worden!

HOOFDSTUK 1

HET IDEE VAN HET SPEL

JE HEBT PLAATSGENOMEN IN HET TRANSPORTVLIETUIG. DAT VLIEGT NAAR KINGS CANYON, HET EILAND WAAROP DE DEELNEMERS VAN DEZE BATTLE ROYALE HET MOETEN UITVECHTEN. IS DIT JE EERSTE KEER IN DE WERELD VAN DIT SPELTYPE, DAN VIND JE HIER INFORMATIE DIE VAN PAS KOMT VOORDAT JE IN HET ONBEKENDE STORT.



Apex Legends begint telkens op dezelfde manier: een vliegtuig vervoert 60 spelers in een rechte lijn naar een eiland waar ze het in groepjes van drie – zogenaamde squads – tegen elkaar moeten opnemen. Bij elk nieuw spel neemt het vliegtuig een andere route, waardoor deelnemers steeds voor een andere landingsplek moeten kiezen (al kan je er ook voor kiezen telkens op dezelfde plek te beginnen).

Het eiland is opgedeeld in verschillende zones. Daar liggen soms beloningen die verschillende waarden kunnen hebben. Zo bevat de bunker 88% van de epische loot ('de buit'; zie het kader 'Loot en deathboxes'). Naast deze vaste bestemmingen, die bij sommige spelers enorm populair

zijn, bevat elk spel ook een steeds wisselend gebied waar je een buit van nog grotere waarde kunt vinden. Deze plek wordt op de kaart aangegeven met een blauwe cirkel. Als je een spel in deze 'hot zone' begint, dan staan je verhitte gevechten te wachten. Want die plek trekt de meest ervaren spelers aan, die erop uit zijn de beste uitrusting te bemachtigen en te gebruiken. Daar kun je wapens met alles erop en eraan vinden (bijvoorbeeld een groter magazijn of een vizier dat een beter zicht biedt). Bovendien heb je er een grotere kans om op de beste beschermingen en upgrades te stuiten. Er is ook nog een andere zone populair vanwege zijn loot. Dat is het bevoorradingsvliegtuig dat over het eiland vliegt. Hier heerst het recht van de sterkste: pak dus wat je pakken kan. Bemachtig je als eerste een wapen, dan heb je de macht over deze plek. Lukt dat aan boord van het vliegtuig niet, spring er dan direct uit (je kunt vanaf elke hoogte springen zonder dat je dat levenspunten kost). Wanneer het vliegtuig zijn bestemming heeft bereikt, blijft het op een tiental meters van de grond hangen. Via de tokkelbanen die dan verschijnen, kun je aan boord klimmen: handig om wat wapens in te pikken uit de deathboxes van de ongelukkigen die het niet hebben overleefd.



EEN INTENS BEGIN



Begin een spel zo ideaal mogelijk. Klik zodra dat mogelijk is een bestemming op de kaart aan. Doe dit ook als je nog geen bedreven springer bent (zie het kader 'Jump master'). Vervolgens is het zaak op de juiste plek te landen, zodat je geen enorme trajecten hoeft af te leggen voordat je aankomt bij een kist of gebouw waarin zich wapens kunnen bevinden. De eerste minuten vergen dus meteen concentratie en een groot reactievermogen. Kijk tijdens je sprong goed op welk deel van het eiland je tegenstanders landen. Je kunt de hoek van je sprong aanpassen om snelheid te winnen en eerder de grond te bereiken. Mijd in het begin gebieden met veel spelers. Daar is de kans groot dat je met je blote handen zult moeten vechten, wat je kans op succes vermindert. Ga direct na de landing op zoek naar wapens en munitie. Houd je oren gespitst, zodat je vijanden kunt horen aankomen. Verken gebieden zo snel mogelijk via de glijbanen – berg je wapens goed weg zodat je harder kunt rennen. Heb je na ongeveer tien seconden nog geen wapens, zoek dan een andere plek op. Want wie te langzaam is, wordt een doelwit. En geloof mij: dat wil je niet zijn.



EEN RING DIE IEDEREEN SAMENDRIJFT

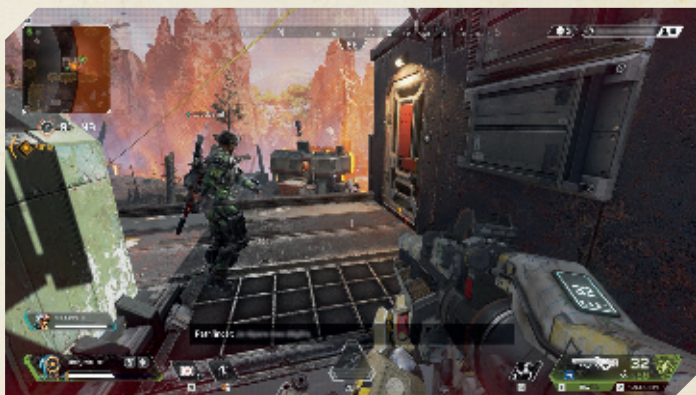


Je bewegingsvrijheid op het eiland wordt niet alleen ingeperkt door gevechten met andere spelers. Er is namelijk ook een gigantische cirkel, waarvan het middelpunt in elk spel ergens anders ligt, en die tijdens het spel steeds kleiner wordt: spelers buiten de cirkel verliezen levenspunten. Een timer geeft aan wanneer de cirkel kleiner gaat worden. Dan weet je dat je de verkenning van een gebied beter kunt staken. Als gevolg hiervan worden alle spelers gedwongen zich regelmatig te verplaatsen.

RESPAWN BEACONS



Om het respawn-principe goed te begrijpen, moet je weten dat je karakter meerdere levenspuntmeters heeft. Elke speler begint met 100 levens-



punten. Kom je op 0 punten dan val je op de grond. Je kunt dan nog wel langzaam bewegen, deuren openen en sluiten en je met een schild – zo je dat hebt – beschermen tegen aanvallen. Ondertussen hebben je teamgenoten kort de tijd je weer op te hijsen. Wordt je in die tijd opnieuw geraakt, dan nemen je levenspunten in een nieuwe meter af. Zijn ook die levenspunten op, dan is je karakter dood.



Dan heb de respawn beacons nodig. Deze instrumenten projecteren een hologram. Ze zijn gemakkelijk te herkennen. Om een speler met behulp van een van deze beacons of 'bakens' tot leven te wekken, moet je eerst in de deathbox van de betreffende speler diens magnetische kaart zoeken (zie het kader 'Loots en deathboxes'). Met deze kaart kun je het beacon activeren en het character terug in het spel brengen. Realiseer je wel dat een beacon maar eenmaal tijdens het spel kan worden gebruikt. Wil je nogmaals een

