

Overwatch 2 —— King's Row: Object

这一关卡是混合模式，占点/推车。

在该地图的第一阶段占点时，进攻方的主旋律进攻路线只有一条：经过入口所隔断的区域。

【正门图片】

占点部分继承了占点模式的公共特性。

经过入口隔断前

【正门前图片】

出生点高台和近出生点房间

这两处位置有着一个共同点：从进攻方视角来说，这里是高处打低处。高处打低处是优势枪位，这是 FPS 游戏中的通性。

【图片】

进攻方成功击杀一名以上防守方，便可以依靠远小于防守方的赶路时间对防守方进行人数压制；如果失误，他们只需要很短的时间便能够回到战场，代价是防守方会获得终极技能充能。

防守方成功击杀进攻方的情况下，他们会获得固定的终极技能充能，且如果能保持击杀效率，得益于进攻方的复活速率，他们可以积极利用终极技能来进行“滚雪球”；如果失误，需要承担队友返点效率远低于进攻方的风险。

以上，国王大道的第一阶段占点前半部分与游戏总规划的占点模式节奏基本一致：在战斗进入正式战斗前，防守方的主动进攻是高风险高回报的。

经过入口隔断后

【正门后广场图片】

此时进攻方来到广场处。进攻路线只有广场到控制点这一条方向，该方向拥有三条路线，分别是房间、广场、通道。

【路线图】

房间和通道

大多数情况下，玩家们不会以房间和通道为主要进攻路线。这里更多起到一个辅助队友进攻的作用。

【图片】

【注释：想要偷袭敌方远处的支援？请来这里】

广场

接下来便是广场——控制点内。这里几乎没有掩体，在 OW2 失去了一名 Tank 的情况下，所有其他位置的角色将会变得更加需要支援，这极大地增加了对 Tank 的操作考验，是选择莱因哈特来守护队友，还是选择奥丽莎成为对方辅助的噩梦？这一切都在考验玩家间的交流配合。