

相信许多篮球迷们都曾幻想过自己驰骋在NBA赛场、和偶像们同台竞技的画面。然而这样的画面对于我们这些平凡人来说，显然太过遥远。不过在《NBA 2K》系列的生涯模式中，我们就可以成为一名NBA球员，不仅要打比赛、完成日常训练，还得与赞助商谈合作、甚至干涉球队管理层的引援等，可以说是让我们过足了“球星瘾”。

经过了10年的打磨，《NBA 2K》系列的生涯模式渐渐走向成熟，如今已成为了粉丝最喜爱的模式之一，这次就让我们回顾下历代的生涯模式都经历了怎样的变化。



在《NBA 2K10》中我们就可以非常自由的定制生涯球员

在《NBA 2K10》中玩家们更多只是纯粹的打球，通过比赛来获得技能点以提升能力。到了《NBA 2K11》中，生涯模式更丰富的元素则帮助我们更加代入球员的职业生涯。

赛后我们会参加新闻发布会，回答记者问题的态度会直接影响到球队的化学反应、球迷支持率等因素，可以说是非常真实了；在玩家获得一定的名声之后，还会有各种广告赞助找上玩家，其中名气最大的当属Air Jordan，签约后我们还可以为自己设计专属战靴。



在《NBA 2K17》中，我们就可以用VC为生涯球员购买各种配件了

虚拟社交的革新也本作的一大亮点，我们可以在虚拟社交平台上看到自己的球迷数量，以及媒体对我们的评价等，此外我们还可以看到哪些同行成为了自己的粉丝——能被勒布朗·詹姆斯关注还是相当有成就感的。

玩家作为球员与球队管理层的互动也在本作趋于完善。如果我们对队友或教练感到不满意，可以向管理层提出，管理层在权衡利弊后会给予回应。如果对结果不满意，我们还可以申请交易为自己寻找下家。



VC购买的配件就可以用在“Blacktop”模式中

变革

随着PS4、XBOX ONE的面市，《NBA 2K14》紧随市场进行了大刀阔斧的改革。除了画面的升级，最让人印象深刻的当属新推出的公园模式。玩家们可以控制生涯球员，齐聚在一个篮球公园，并自行组成队伍进行对抗，胜利的一方将留在场上接受其他队伍的挑战，失败的一方则只能另找场子了。



生涯模式开始有了剧情

如果说《NBA 2K14》是改革的尝试，那《NBA 2K15》就是改革的成果了。在前作建立好的框架下，《NBA 2K15》进行了非常全面的升级。

玩家们第一次可以通过面部扫描让生涯球员换上自己的脸。在本作中我们必须借助PS Camera和XBOX Kinect进行扫描，因此在那个时候想要看到自己的脸孔登上NBA赛场，还是需要一点成本的。而到了《NBA 2K17》时，我们只需要一部手机即可。



进化

虽然系列在《NBA 2K14》的时候就加入了剧情，但在大多数情况下这些过场只像是一些为了增加代入感而设计的填充物。不过从《NBA 2K16》开始，著名导演斯派克·李的加盟则让游戏的故事水平上升到了另外一个层次。

《NBA 2K16》的故事从主角高中时代讲起，围绕着主角的家人、朋友，为我们讲述了一段颇有深度的故事。同时我们也要控制球员从高中联赛开始玩，经历大学联赛、最终通过选秀进入NBA，充满起伏的情节也让这个过程充满戏剧性。



在Pro-AM中，玩家甚至可以组建自己的球队

在公园模式逐渐发展成生涯模式的重心后，2K开始重视起多人游戏的平衡性。在《NBA 2K16》及其前作中，我们经常可以看到有着一手精准射术、行动又非常敏捷的七尺中锋统治赛场，但是在《NBA 2K17》中，这样的情况不会再轻易出现了。

主要原因是本作引入了球员模板，我们必须为生涯球员选择一个固定风格，同时身高、体重、臂展的不同也会对能力值产生影响。这个模板也严格限制了球员的能力上限，比如你是一个“精准神射手”，那你的防守能力就注定要比“封锁防守者”要低得多，冲击内线的能力也要逊色于“扣将”，但你精湛的射术则是其他风格球员远远比不上的。



和电影明星一起打球又是另一番感受

“邻里之间”

在当时看来，《NBA 2K17》的生涯模式在各个方面都已经比较完善，我本以为接下来2K会按照这个框架继续打磨细节，但2K想做的却远不止于此。

“邻里之间”是《NBA 2K18》推出的全新内容，2K在此作几乎所有的生涯模式内容都融合到了一个社区中，在这个社区除了球场、训练馆外，还有各种服装店、理发店、刺青店等等。打完NBA的比赛后，我们会回到社区，不论是打街球、Pro-AM、日常训练，甚至是逛街购物、收取代言费的支票，都要在社区中完成。就这样生涯模式仿佛成了模拟人生版的《NBA 2K》，让人代入感倍增。



两种模板的融合让我们的球风有了非常多样的选择

到了《NBA 2K19》，2K选择了保守的优化“邻里之间”以及多人游戏平衡性，让这个社区更加完善，在此基础上并没有什么创新内容。在单人方面我们并没有看到像“橙汁”组合那样让人印象深刻的创意出现，算是这两代的一点缺憾。

结语

《NBA 2K》系列的生涯模式走到今日已经有10个年头，在这10部作品中我们可以看到2K在尽全力为玩家打造足够好玩、还原且充满戏剧性的职业球员生涯，让我们这些普通人也能过一过“球星瘾”。

《NBA 2K20》也马上要在9月6日和篮球迷们见面了，此作传奇版的封面也正是笔者最喜欢的热火传奇德维恩·韦德。作为生涯模式的死忠，我一直希望2K能够让生涯可以从过去的某个年份开始，这样就可以体验和03黄金一代共同成长过程了。大家对新作的生涯模式又有怎样的期待呢？