

文/耶利亚

和所有年货一样，粉丝玩家总是会一边骂着换皮游戏，一边慷慨解囊。这种矛盾的举动似乎是年货游戏在玩家群体的基本操作。更加优秀的画面，更新的球员数据，忽高忽低的操作手感，还有那些换汤不换药的游戏模式，使得2K系列总是让人又爱又恨。



前两天《2K23》的开启预下载，玩家发现游戏的容量更是达到了一个前所未有的地步，游戏在PC、PS5和XBX上的体积都超过了100G。这一点系列玩家相比已经是见怪不怪，但一些玩家还是在评论区留下了自己的疑问。



《2k9》的实机画面

考虑到2K系列至今已经有长达20多年的历史，这里就拿最为经典的《2K9》说起。

作为系列第一款进军PC的游戏，《2K9》还原了NBA球场的真实体验。这一作优化了球员的面部表情，包括进球的喜悦，犯规时的不解等情况都可以看到球员相关的表情变化，此外游戏还忠实呈现了前面提到的球星招牌动作，画面也更加为精致。



其实《2K22》的容量就已经不小了

并且体育游戏涉及的利益方牵扯更加宽广，版权方更加复杂，2K不仅要获得NBA的授权，还要获得各个球员的授权。而球员数据的收集更新、各个球员的IP授权获取，新引擎下球员碰撞的调试。这些都是他们要重新研究打磨的功课。从这个角度来看，体育游戏在玩家眼中是年货商品，而在业内更像是一年一度的作业和例行公事。



14被无数国内玩家奉为经典，正是因为前几作完成模式创新和技术累积

尤其是MC，打造属于自己的球员，一步一步从一个无名小子走向NBA总决赛，这已经成为所有2K玩家在线下最为享受的历程。经过十多年的发展，球员在2K世界中能接触到形形色色的故事。



《NBA2K》系列最了不起的地方，其实在于它构建了一个数码篮球殿堂，里面陈列了从每一个角落搜集而来的篮球传说。

在2K的游戏中，每段时期的NBA都呈现在游戏中，游戏的动态系统也会随着时代变更，从60年代的篮球基本功，到70年代快速花俏的投篮。球星的打球风格、如何运球、上篮、抢断、一些标志性的动作和癖好（比如乔丹的吐舌头，加内特的俯卧撑，库里的咬牙套）。



想要做一个生动活泼的篮球场，也许10G就够了，但要做一个几十年的篮球博物馆，100G也在是在情理之中。

这次《2K23》主打的“乔丹挑战赛”和《2K11》一样，对我来说是最大的期待。我想对于2K来说，在游戏中还原乔丹只是信手捏来。而不管是乔丹，还是拉塞尔、张伯伦，我想只要他们愿意，都能在游戏中呈现。



这次的还原非常到位，计分板、场地、三分线、画面风格，简直无可挑剔

而他们似乎意识到了这点，在这次的《2K23》中他们新增了一个名为“MyNBA Eras”模式。这个新模式，将终极联盟玩法与NBA历史上的经典时代相结合在了一起，玩家们因此能体验到魔鸟时代、乔丹时代、科比时代三个不同的时间点，开启自己的故事。（按照顺序，时间节点分别是1983年，1991年，2002年。）

2K这种对现实中球场各个要素的还原，正是2K和玩家共同的追求。



空灵的幻想和厚重的历史相结合，无疑让人热血贲张。

2K的这种创新在我看来无疑充分利用了自身广博的数据优势，而他们自己似乎也对这样创新充满自信：“我们今年的功能设置是我们十多年来一直在谈论的，不是开玩笑，对于MyNBA球迷来说，《NBA2K23》是伟大的一年。”

对于注重线下体验的玩家来说，2K23这个新模式的加入，应该足够你去进行一次最新的年货了。