

本作为2019年9月6日第148期众测计划测评作品，由于众所周知的原因，推迟了测评放出的日期

本作的泥潭评分高达2.5，力挫2.6分的英白拉多罗马，基本确保问鼎了NGA年度游戏金酸梅奖。且steam好评率仅为29%，也是steam所售卖游戏中接近垫底的作品。差评的来源大多集中于：换皮游戏不知进取、比土豆还烂的服务器、买游戏送BUG、球员脚步灌铅变成老太太斗舞、氪金太赤果果等等。本期测评将更多从游戏本身去聊一下玩法、游戏素质和优缺点



NBA2K20是一个围绕着当前NBA赛季为核心进行的游戏，在这款游戏中，你可以选择快速比赛(包括NBA、WNBA、今日赛事、赛季等模式)、传奇队伍(即MT模式，自建一个球队进行PVP或者PVE比赛)、传奇生涯(即MC模式，自建一个球员，从大学开始一直到进入NBA，经历游戏设定的剧情，通过比赛和训练累积经验训练技能，最终成为NBA龙傲天的故事)、传奇联盟(主要包含了传奇经理和自定义联盟玩法)



当然了最重要的是LB的呼叫战术，遇事不决叫挡拆嘛(我最常用的就是挡拆和交叉掩护，分别适合有强力大个子和强力射手的阵容)，如果觉得按了LB再选战术感觉拖沓不流畅，长按LB则自动启动挡拆



以默认的快速比赛：猛龙VS勇士而言，KT没有受伤，勇士的战斗力的相当可以

2K20的投篮有绿光设置，无干扰下投出绿光球有大幅加成，基本是十拿九稳。而干扰主要在于防守球员在你身前的位置和距离的远近

在2K20中，除了通过左摇杆控制的方向，XYAB和4个肩键在进攻和防守时的各种功能操作，还存在着很多基于右摇杆的高阶操作，比如上推右摇杆是打板，下推是勾手(需要先背身)，运球时往非惯用手右后方推是欧洲步(比如右手运球就是左下方，可以双击X快速完成欧洲步上篮)，运球过程中后推+投篮则可以完成后撤步投篮(如果是哈登，那么可以后撤两步，相当真实)，还有相对复杂的背后运球则是按住加速键左摇杆向非运球手斜前方推住同时右摇杆向非运球手斜后方一拨即可做出，可以看到对于2K20，篮球的各种操作如同“出招表”一样的被详细的分配到按键操作中，从入门玩家(遇事不决叫挡拆)到高端玩家(右摇杆crossover后撤步交叉步玩出了花)都有可行的游戏方式和操作乐趣

除了在下文中详细介绍的3个氪金模式和快速比赛，游戏内容主要包括经理模式和2KTV



经理模式似乎功能很强大，然而实际上建模粗糙，对话选项简单无脑



2K20相对于19，经理模式增加了行动点设置和天赋树系统，每个行动点可以执行一项操作(舔老板、舔财务、舔球星)，而每项操作会获得经验值，获得足够的经验值以后可以升级天赋(最有用就是获得更多的天赋点：影分身术，一天之内舔全队！)



当然了最终还是要球场说话，前面牛皮吹的再响各种承诺，最后还是要依靠赢球来兑现。经理模式总的来说做的相当粗糙，想玩NBA模拟经营估计是要大失所望，唯一的优势在于因为没有氪金途径，所以不需要强行联网就可以玩

三大氪金模式：MT&ML&MC

除了爱好网战或者有好基友可以经常对战的朋友，2K系列对于重复游玩主要的生命力就是在于3个自定义系列，大约是MC>MT>ML

这几个模式由于都是在线存档(都涉及到虚拟货币VC)所以必须强制联机，在国内而言必须要加速器才可以稳定连接服务器，我用的腾讯加速器，总体而言连上以后网络还是比较稳定的，较少出现卡顿或者掉线的情况

ML是自定义一个联盟规则(比如没有奢侈税)来创建联盟，至少需要2名玩家才能开始游戏，亮点在于你可以邀请在线的好友来一起游玩，当然了这个模式的讨论度和参与度都很低



MT是很简单粗糙的氪金模式，初始赠一个卡包(22张卡)，包含一个封面球星



别急，想要dream起来，充值卡欢迎你



MC模式是这3个模式中我相对最喜欢的，因为有不少的剧情可以看，作为平时只是对比赛有一定了解的篮球爱好者，看一些NBA幕后故事(大学球员的生活，与经纪人的基础，进入联盟的流程等等)还是蛮有趣的



2K20的MC模式讲述了一个大龄新秀因为为队友出头(队友ACL十字韧带拉伤被球队和学校抛弃)退赛关键比赛+退学，然后从谷底(NBA预计螺旋)逆袭的故事，其中经历了和队友、前教练、前顾问、经纪人的种种恩怨纠结



也有着和伦纳德、哈登、詹姆斯等球员发生交集的小故事(詹姆斯捏得还不错)



比赛或者训练结束都会获得一些属性或者能力的增强、徽章进度和VC币





VC币可以升级属性，属性升级的点数决定于比赛过程中的累积(初始就有310点，然后每级6点)，这个基本上如果不氪VC币是肯定不够用的

而根据赛场表现(助攻进球篮板二次助攻拉开空间这些加分，防守瓦解糟糕的投篮选择失误犯规这些减分)则会不断改变赛程评价，这些评价也对于VC币的获得由轻微的影响(但是并不能改变剧情，剧情走向是预定好的)

在剧情过程中存在着少量抉择，基本上就是签一个小合同(获得少量VC币)和增加属性(专注于训练)的差异



而随着剧情我们的主角也经历着从无人问津的谷底一路向上爬的逆袭过程

在朴茨茅斯选拔赛中，我因为创建的是控卫，对位莫兰特，这小伙是真的厉害，身体技术都碾压我，而同队的巴雷特是个个人主义者，拿球就是我-球-框，相当蛋疼



在正式进入NBA赛季以后，则是根据赛季日程来安排训练或者参加正式比赛，后面就开始了无尽的练级过程

## NBA2K20的优点与不足

### 对NBA台前幕后细节的了解

NBA2K20不仅是一款篮球比赛游戏，而是涉及到了NBA整个联盟的点点滴滴，你可以通过ML模式了解联盟的规则和运作方式，通过经理模式了解经理大致的日常(虽然没有什么游戏性可言)，通过MC模式了解NBA的人才选拔和培养机制与幕后的故事，通过MT模式组建梦之队，完成关公战秦琼的史诗对决。不得不说，2K20在玩法丰富性和体量上还是非常足够的。

### 与NBA现实的契合感

包括各个球队阵容、球员状态的变化，包括MC剧情中你可以遇到莫兰特巴雷特这些当红新秀，老汉已经成为了湖人球员等等~这些是相对于19的优势(可能是废话)

### 围绕着篮球赛的多样玩法

在2K20中，无论是对于篮球的基本操作，还是后撤步欧洲步这些进阶操作，都可以利用双摇杆流畅的完成，从球员的个人技术(威少的雷霆反击、詹姆斯的强硬突破、库里的不讲理三分和哈登的双撤步等等)到球队的复杂战术(从勇士的库里无球战术到掘金的高位策应到雄鹿的动态进攻)都对于真实NBA有着很好的还原程度

### 保守Or懈怠的换皮式新作

NBA2K20被人诟病最多的一点在于相对于19变化太少(甚至刚出的时候进程还是2K19的字样，就连换皮都换的这么不走心)，其实作为一个成熟的系列，这种引擎模组全部套用，从18到20基本没什么变化确实是不思进取躺着赚钱的典范，但游戏也并非毫无改进，只是改进的效果一言难尽，多半转化为了差评

#### 比如：动作引擎升级

官方的预期：拿起《NBA2K20》后，你会立即感受到脚步落地、动量建模和动作风格变化都获得了巨大提升。

玩家的体验：双脚灌铅，老太太斗舞！

#### 比如：运控球升级

官方的预期：动作系统升级中的另一大要点是招牌运球风格，以准确展现联盟中的

大量动作风格。我们添加了各种新概念，例如各种停止动作——急停/急转、迟疑步、转身等。

玩家的感受：突破更难了，完全是用身体在挤，球员之间“摩擦力”太强了

比如：阅读和防守升级

官方的预期：防守持球者时，防守方将看到持球者身下出现的小箭头，表明其倾斜的方向或尝试突破的方向。根据防守者能力的不同，箭头将在不同时机显示，较弱和较强防守者的反应时间同样有所不同。准确预判持球者的动作并阻断其进攻会产生可预见的良好结果，例如阻延运球者、迫使运球者收球，或造成其运球失误。

玩家的感受：伸手就是犯规我玩NM啊，抢断这个键是不是废了

比如：AI的升级

官方的预期：我们游戏中的AI在体育游戏中堪称最佳，对此我们非常自豪。而《NBA 2K20》还在继续探索AI的极限顶峰。

玩家的感受：MC模式我能力全99都带不动队友，队友的AI太智障了

免费内容唯唯诺诺，氪金内容重拳出击

对于快速比赛、经理模式这些与氪金无关的内容，可谓几年没变化好不上心，而对于MCMT等模式中的开包抽卡勋章等等氪金相关的游戏体验倒是可以看得出来一年不同一年，这种对于游戏内购内容一年一个

骗氪

新花样，而对于游戏素质本身3年了还是老皇粮，加上游戏刚出时各种匆忙的赶工痕迹、层出不穷的BUG和糟糕的服务器质量，所以也造就了2K20史诗级的口碑崩盘

其实游戏本身没有评分体现的那么差

总结：长篇肥皂剧缺乏亮点但可以接受的续集

2K20作为年货系列，类似FIFA、足球经理、宝可梦这些，不仅仅是作为一款游戏，也成为了篮球爱好者生活方式的一个组成部分。由于业界毫无竞争压力，2K混吃等死的样子并不好看。相对于19而言20虽然有改变但是缺乏明显的提升感，游戏的评价相当惨淡。但是作为NBA模拟器和篮球游戏本身而言，本作还是值得爱好者入手

毕竟也没有别的选择

, 2K系列就如同一个长篇肥皂剧, 虽然缺乏亮点, 但作为篮球爱好者总归还是看的下去

在这里我要借用清蒸鲈鱼对宝可梦测评的标题表达一下对于这个系列的寄语: 我希望它的下一作会更好

### 总体评价

- +对于传控球和防守环节的改进
- +对于无球战术的丰富和AI的设定
- +相当全面的NBA模拟器
- +从球员个人技术到球队战术都可以完美再现的篮球游戏
- +还不错的MC剧情
- 从2K18以来的不思进取、缺乏变化
- 简单直白的骗氦取向
- 停留在5年前的建模
- 新运球机制的失真感
- 糟糕的服务器、大量的BUG