

作者：NGA-lian1121



欧文的脸部特写



投篮条重做

投篮命中率除了投篮条之外，还更看重投篮选择，本作的防守干扰效果非常明显，顶人强投很难按出完美投篮，比较明显的体验是即使使用乔丹、科比，强投的命中率明显不如2k21，当然这一改动也更趋近于真实篮球，即使是使用巨星也鼓励玩家寻找更合理的出手时机。

传球

次时代版本的2k22在传球按键方面也做了一些调整，首先是三角键由之前的吊传变成了领人传球，这一改动可以让你更容易的完成空切传球；

另外空中接力在双击三角键完成传球后，需要接球球员看准时机按方块键完成终结，这一改动也更符合真实篮球的逻辑，实际操作起来也并不复杂，完成空接砸框时也更有节奏感。遗憾的是，这两个改动并没有更新到本世代版本中。



简单实用的挡拆战术

呼叫战术

除了挡拆战术外，次时代版本的2k22在单击L1键时，由原来的快捷战术变成了指定具体队员完成独立战术，你可以更具体的呼叫你指定的队员进行跑位。这一改动同样仅出现在次时代版本中，本世代版本单击L1仍为快捷战术按键。

防守AI

我认为2k22最大的变化是整个防守体系的加强，虽然本作运球系统得到了改善，但并不意味着2k22是易攻难守的一代。游戏中如果你不是将防守人完全过掉，很难利用半个身位挤进内线强行上篮，进攻者在强行突破时更容易动作变形，强行出手命中率极低甚至被帽。

本作使用专家摇杆进行投篮干扰可以很有效的降低对方投篮命中率，封盖动作也比前作更加真实自然。防守进步最明显的是按住LT防守人可以更灵活的跟住进攻球员，前作按住LT防守时惯性过大的问题有所改善。

另外2k22的协防逻辑也比前作稍有增强，当出现防守漏洞时，除了协防人进行补防，其他球员也会跟着进行防守轮转，更符合真实篮球的防守逻辑。

游戏模式

2k22的游戏模式分为辉煌生涯(MC)、梦幻球队(MT)、快速比赛、篮球联盟和WNBA。



快速比赛

篮球联盟

在次时代版本中，篮球联盟将之前的赛季玩法进行了融合，你可以在赛季开始前勾选想要自己控制的游戏内容，之前的经理模式也作为“角色扮演元素”成为了一个

勾选选项。整体玩法与前作区别不大，联盟模式中的一些对话选项也与前作套路类似，经营的玩法占比不多，主要还是打赛季比赛。

当然这个模式也一直不是2k系列的重点，想要体验剧情还得看MC模式。而本世代版本则没有做“篮球联盟”的融合，界面UI还是和2k21一样将各种赛季玩法拆分开

。



MT新增选秀模式

球鞋实验室还可为你的球鞋卡“附魔”能力值。MT模式虽然可通过领取每日奖励、完成比赛任务等形式获取奖励，但是这个模式的深度玩法或多或少还是要氪一些的。

2k系列虽然每代都被称为换皮，但MT的更新还算勤快，很多核心玩家每年在第一时间预购新作也是为了线上模式，如果你预算足够充裕，2k的MT模式确实是一个不错的线上篮球游戏。

辉煌生涯

在打开2k22的MC模式前，我无论如何也不会将这个与“开放世界”联系起来，是的，次时代的2k22辉煌生涯模式给我整了个开放世界的“篮球之城”。

当我第一次进入篮球之城时，心里想的是——拜托啊2k！有做开放世界的精力为什

么不去搞一搞溜冰场和服务器！但这个篮球之城玩下来意外的不错，至少比之前播片线性叙事的MC剧情要强了不少。

首次进入篮球之城时，第一感觉是这个模式像一个小GTA，而实际玩下来这个模式其实更像是如龙的框架。半开放式的地图、通过手机接收短信推进剧情、可经营的副业、城市竞速小游戏，我愿称这座城市为——小神室町。下面我就来具体介绍一下次时代MC的玩法。

创建模板

首先是创建人物，角色模板是MC模式的基石，夸张点说MC模式玩的就是模板。在历代2k中，很多攻略作者会分享出自己调配的模板数值，既然涉及能力值，到游戏中后期就难免开发出全面强力的模板，类似于其他游戏的强力build，这就在一定程度上破坏游戏平衡，让模板选择变得单一。

比如前作2k21后期的有些模板就会出现大个儿锋线球员拥有后卫级能力的全能级表现。而在本作2k22中，新增了17个全新徽章，角色能力更加平衡，换句话说就是后卫更专精于后卫的工作，前锋更擅长前锋的职责，各个位置可以更好的做到“各司其职”。

目前各大社区中已有攻略作者分享了2k22中比较好用的模板，大家创建角色时可以去自行参考。



次时代版本独占的“主宰”能力，手感火热后可触发

半开放世界

次时代2k22 MC的故事发生在篮球之城，这次的主角名字叫MP，是一个高中球星，经营着热门的社群频道。他和好友兼经纪人Ricky一起来到篮球之城，这次我们的目标不只是拿下NBA总冠军，我们还要在音乐和时尚领域取得成就。

这次的MC不再是线性故事，我们可以在城市中接受各种任务来推动剧情。我们能探索的虽然仅有一座城市，与市面正统开放世界游戏肯定无法相提并论，但作为一个篮球模拟游戏，这种半开放世界模式也是一种不错的创新。

随着剧情的发展，我们的主角也会与教练、总经理、媒体之间发生各种突发事件，开放世界的框架会让事件更贴近于真实世界的篮球圈。相信很多玩家了解NBA都是通过媒体和社交网络，2k的MC模式可以让玩家以球员的身份了解更多NBA内部的故事，半开放的篮球之城让MP的故事有了更好的体验。



类似如龙的手机系统



自定义你的品牌属性

从菜鸟成为NBA巨星

当然，篮球之城各种新玩法的目的最终还是想让“菜鸟逐渐成长为NBA巨星”的故事更加饱满，这一切最终都是为了“篮球”而服务。

本次MC前期剧情较为紧凑，我们可以直接完成选秀进入NBA赛场。但和历代一样，如果不氪金的话角色初期能力是真的弱，前期开荒比较痛苦，尤其本代加强了防守，在默认职业难度下，我选的后卫角色与防守人稍有身体对抗就会停球，我这个持球能力完全不像是能打nba的人。

而对手全是NBA级别的大哥，空位投篮近乎全进。前期获取能力点数的速度也比较慢，我可以接受从菜鸟慢慢成长的过程，但直接把我青铜菜鸟放到猎杀局就真的很过分了。其实这也2k系列的通病了，MC开新号的成本太大，如果角色初期能力成长更平滑些就好了。