

在日前于韩国首尔江南大使诺福特饭店举办的《NBA 2K18》亚洲发表会上，Visual Concepts工作室资深制作人Erick Boenisch出席并详细介绍了即将上市的新作《NBA 2K18》全新游戏内容，包括将30支球队最出色球员组成各队全时制霸阵容，MYGM结合故事情节的球队体验、赛季模式组织球队加入薪资上限的条件、以及更加拟真的AI对手等等。



制作人Erick Boenisch

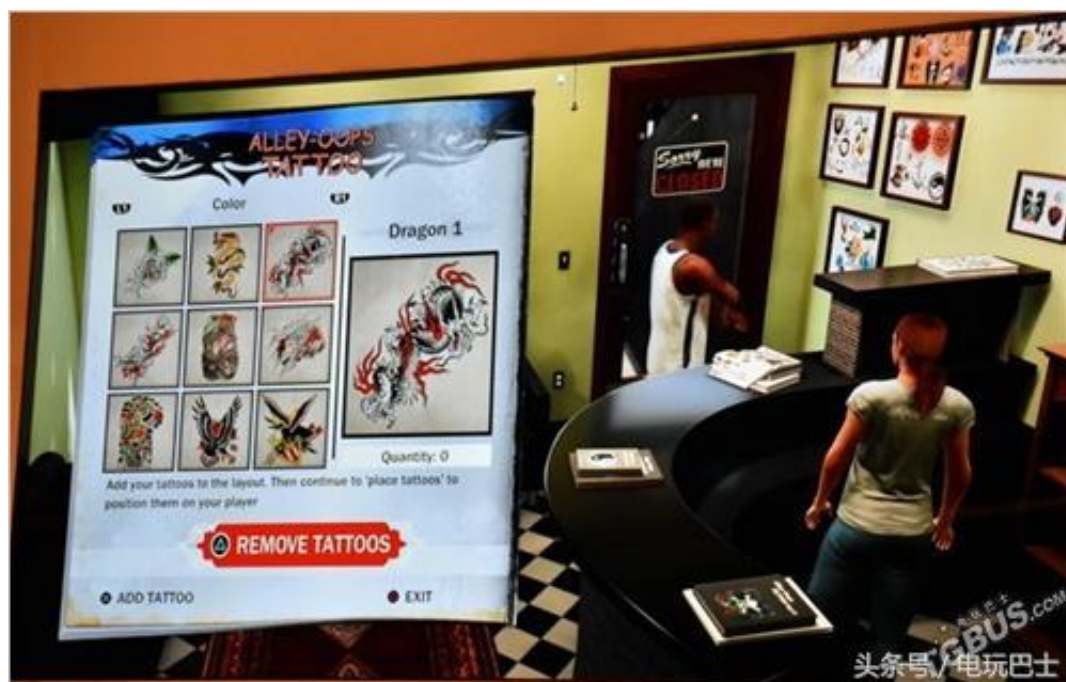
全时制霸与经典球队



公牛队全时制霸阵容

至于经典球队部分，他指出，今年加入了17支球队，使得游戏中将有62支经典球队，新增球队包括01-02的国王队、01-02的篮网队、07-08的金块队以及林来疯最巅峰时的11-12的尼克队等，玩家届时可以使用最喜爱的经典球队来对抗现役NBA球员，甚至重现精彩的总冠军赛等。

MYCAREER



玩家能够随意选择刺青图案

他指出，此次游戏最大改变就是邻里模式，让玩家可以身临其境的住在这个地区体验职业生涯，玩家的朋友与经纪人都将住在这裡、一起探索游戏，玩家可以去理发店更换发型和发色;去NBA STORE买NBA 授权的球队服饰商品;鞋店FOOT LOCKER有超过两千双球鞋可供玩家试穿与购买;还有空中接力刺青店选择超过1300个刺青图案来刺青。另外还有8000种日常服饰、自订 T 恤便利站等，来装饰自己的球员。至于邻里模式中的2K区域可以让玩家体验迷你投篮机，使用虚拟手机进行NBA相关的机智问答，每次答对可以得到虚拟货币，还有玩家也可以在游戏中预测现实中NBA比赛的获胜队伍，猜对的话就可以获得虚拟货币。



Foot Locker鞋店

此次《NBA 2K18》的MYGM也有改变，将首度在球队模式中注入剧情导向的内容，玩家将要面对球队老板、媒体、球员等，而玩家的选择不同，将会影响剧情走向，可以让玩家尝试改变不同的经营玩法。至于游戏也导入强大的分析工具，让玩家可以藉由这游戏有史以来最强大的球探工具，来找出想要的球员，玩家只要把任一两种资料与数据交叉比对就可以获知结果。



卡片设计风格更加干净利落

最后，他提到《NBA 2K18》的机制重新改写了进攻动作引擎，让球员动作与以往感觉不同。Erick Boenisch指出，过去球员动作是动画从头播到尾，新一代动作匹配是由属性与玩家输入的指令来驱动，藉由即时产生动作可以反应玩家的指令，依照玩家入入的指令、动态选择适当的动画来呈现。至于游戏也简化了投篮机制，可即时提供回馈，让玩家马上知道这投篮时机好不好。

《NBA 2K18》将于2017年9月19日在PC/PS4/PS3/Xbox One/Xbox 360/Nintendo Switch平台发售，预购《NBA 2K18》的玩家可提前在2017年9月15日解锁游戏与特典游戏内容。