

作者|Deky

如果这两天打开Steam，那么一定能看到一款“差评如潮”的游戏出现在热销榜的前几名——《NBA 2K20》。

对于一款年货题材的体育游戏，《NBA 2K20》在上架四天后，创造仅有15%的好评率的骄人战绩，与RTS历史上的耻辱作，臭名昭著的《命令与征服4：泰伯利亚黄昏》获得了同一级别的评价，跻身Steam“差评如潮”评价“俱乐部”，想必也绝非等闲之辈。

在Steam上，获得“好评如潮”总体评价的游戏（不含dlc和软件类），在全部200多页的游戏里，大概有9页出头的游戏们斩获了这一口碑上的骄人战绩。而口碑世界的另外一极“差评如潮”难度则更大一些，全Steam上一共就三款游戏目前拿到了这一头衔——获得“差评如潮”在Steam上是一件比“好评如潮”还难做到的事

。



毕竟在经过多年的市场竞争后，这些游戏基本都拥有属于自己的用户基本盘，对于玩家来说，不买这些作品，其实也没什么更好的选择。足球游戏不买《FIFA》那也就剩《实况足球》了，至于足球运营游戏除了买《足球经理》，也找不出第二款能玩的同类游戏。

《NBA 2K》系列也是如此，在老对手《NBA Live》逐渐失去竞争力后，这个系列实质已经实现了在篮球游戏领域的独占。

但能像《NBA 2K20》一样，在遭遇了一面倒差评的同时，还能登上Steam销量榜首位置，做到如此境界的“体育年货”真的是独此一份。



NBA 2K系列从《NBA 2K13》开始，就引入游戏内VC货币的概念，玩家可以通过游玩对局和课金获得VC货币来购买游戏内的服务，从无关紧要的外观到核心的角色成长。伴随着时间的流逝，每一代NBA 2K游戏内的课金部分上逐步加码，几乎每一年引诱课金要素都比前一作的痕迹更重，在不断掏空玩家钱包的同时，也在掏空玩家的容忍度。

在今年《NBA 2K20》的宣传期里，官方甚至曾经公布过一个宣扬赌博的宣传片，全片里几乎没有提到多少关于篮球的内容，却在不断向着大家介绍各种涉及运气成分的小游戏。此外，还有着演员扮演的“玩家”对着自己抽到稀有物品的迷醉瞬间，真的让人很难想象这是一款篮球游戏。而根据北美ESRB游戏分级，《NBA 2K20》却是一款3岁以上近乎“全年龄段”的体育游戏。



不管充没充钱，玩家玩的都不开心。

NBA 2K在缺乏明显竞争的环境下，在游戏进化方面这些年来可以用十分缓慢来形容，诚然，年货游戏本身能做的革新空间确实很小，但NBA 2K每年的作品Bug和问题总是变着花样出现，每一代都是在不断地修复上一代的问题和增加新问题。如果说系列游戏的进步和发展是一场漫长的马拉松，那么NBA 2K最近几代的进步颇有一种在跑步机上跑步的效果——说没进步吧，也确实有，但是综合起来给玩家的体验还是老样子。

也许《NBA 2K》系列现在还可以靠着品质远超其他同类作品太多的优势，继续维持几年这样的情况，但与热爱篮球的玩家群体彻底交恶，是一个不好的开始，如今这些玩家继续购买《NBA 2K》的理由还剩什么？

可能只有“其实我没得选”吧。