



《FIFA》故事模式主角Alex Hunter (图左) 与《麦登橄榄球18》(图右)

职业生涯模式在FIFA和《麦登橄榄球》等游戏中会给玩家一个带有明确故事结局的完整体验，并且这样的模式是相对独立的，并不会强加在游戏的其他部分当中。如果玩家选择略过这一部分，他们在快速比赛模式、经理模式等玩法上游戏体验将不会受到任何负面影响。

将带有故事性的职业生涯模式独立于其他玩法之外，现在这已经被认为是对用户最友好的做法。这样不仅给了玩家更多样的游戏体验，更增加了游戏整体的深度。

目前并不确定NBA 2K19是否会继续采用将职业生涯模式和其他模式混合这样可能损害产品的做法。保持这一玩法是个好主意，但将它与赛季模式、街头模式等其他部分分开或许是一个更加明智的做法。

许多粉丝都希望能够完全掌控自己创造的角色，但结果往往是被预设的剧情强制引导而产生不满情绪。如果随着职业生涯模式的不断推进，玩家能够获取可以在其他模式中使用的游戏货币等虚拟物品奖励，他们就能够有更加充足的动力在这一玩法上投入更多精力并且得到更好的游戏体验。

距离NBA 2K19发布的日子已经越来越近了，如果我们在这部作品中看不到关于职业生涯模式的太多改变，那么希望至少在明年的这个时候这个游戏系列能够带给我们足够的惊喜。

延伸阅读：

靠打游戏赚钱？是的，玩NBA 2K就行！

可口可乐签约FIFA “生涯模式” 男主角，虚拟世界是品牌广告的新战场吗？

声明：本文由懒熊体育编译自福布斯，原文作者为Brian Mazique。