

Lesson 02 常見遊戲類型

常見遊戲類型：

益智類遊戲、策略類遊戲、模擬類遊戲、動作類遊戲、運動類遊戲、冒險類遊戲、角色扮演類遊戲、動作角色扮演類遊戲

(1) 益智類遊戲：

由實體的紙上遊戲(例如黑白棋、五子棋)、桌面的博弈遊戲(例如紙牌、麻將)、益智玩具(例如魔術方塊、七巧板)衍生而來

益智遊戲(又稱「解密遊戲」或「解謎遊戲」, Puzzle video game)是電子遊戲類型中的一類, 主要指注重「解謎」的[智力遊戲](#)。大多智力遊戲涉及用各種手段解決既定問題, 也可能包含動作要素, 要求心靈手巧, 如[Enigma](#)。此外, 相當多的[教育遊戲](#)也屬於智力遊戲。

著名的益智遊戲

- 推箱子
- 找不同
- 連連看
- 俄羅斯方塊
- 寶石方塊
- 最強大腦

網路上的益智遊戲，例如 [線上遊戲俱樂部](#)

(2) 策略類遊戲：

戰略遊戲

- 回合制策略遊戲

回合制策略遊戲是一種最早期的**戰略遊戲**的形式，所有的玩者輪流進行自己的回合，只有在輪到自己的回合時，才能夠進行各種行動。

早期的戰略遊戲由於CPU運算能力有限，在考量遊戲樂趣的情況下，多半採取這種型式。早期多為電子遊戲版本，雖然多人遊戲興盛，但很少有**連線遊戲**，**聯網功能**是從個人電腦開始發展，如早期的**戰島系列遊戲**。

日本**光榮公司**出品的「**三國志**」系列、「**信長之野望**」系列以及SystemSoft的「**大戰略**」系列，「**光明與黑暗續戰篇**」系列等都是回合制戰略遊戲中為亞洲玩家熟知的作品。中文遊戲名作包括有「**天使帝國**」、「**炎龍騎士團**」、「**天地劫**」等系列作品。

多數戰棋類型遊戲也屬於此分類，以**戰鎚系列**最著名。

- [即時戰略遊戲](#)

這類遊戲模擬即時的戰爭活動，而如同真實般流逝的時間是重要的要素，玩家可以在每一秒做出決定。此類遊戲的組師爺是**沙丘魔堡二** (Dune 2)，而**終極動員令** (Command & Conquer) 則將這個理念發揚光大。

著名的益智遊戲：[星海爭霸](#)、[世紀帝國](#)、[暗黑破壞神](#)、[魔獸爭霸](#)、[紅色警戒](#)、[諸神之戰](#)、[橫掃千軍](#)、[萬艦齊發](#)。

- 大型線上即時戰略遊戲

[破碎銀河系](#) (美國翻譯為 [Shattered Galaxy](#))，而台灣曾因代理商移轉的因素重新更名為 [神影特攻](#)。這款遊戲堪稱網路版的 [星海爭霸](#) (StarCraft)，可同時讓 10000 名玩家上線對戰，每一種戰鬥單位的裝備都具有豐富的變化，玩家可以擁有並編組不同的戰鬥單位上場戰鬥，並可依玩家喜好進行戰鬥單位的進化與改造。

經營遊戲

[模擬經營遊戲](#) 又稱 [模擬策略遊戲](#)。玩者須妥善規劃遊戲中金錢的運用以達到成功目標，其中牽涉到資金調度與投資策略。取財至真實世界，此類遊戲有著各式各樣的模擬題材，上至一整個國家，下至一間農場，模擬的對象廣泛。

- [夢幻西餐廳](#) (及其後一系列『夢幻』經營遊戲)
- [鐵路大亨](#)
- [模擬樂園](#)
- [大富翁](#)
- [模擬城市](#)
- [模擬農場](#)
- [凱撒大帝](#)
- [皇帝：龍之崛起](#)

養成遊戲

養成遊戲是以培育者的角度來進行的一種生活模擬遊戲，主要玩法為觀察被培育者隨著不同的培養方式而產生的變化。

- 美少女夢工廠系列
- 卒業系列
- 鍊金術士系列
- 寶貝奇想曲(參考課本故事情節)

(3) 模擬類遊戲:

模擬遊戲(Simulation)。以電腦模擬真實世界當中的環境與事件，提供玩者一個近似於現實生活當中可能發生的情境的遊戲，都可以稱作是模擬遊戲。

模擬遊戲當中以飛行模擬遊戲的畫面與設計複雜度最高，對硬體的需求也是模擬遊戲當中偏高的一類，早期的電腦遊戲發展上，飛行模擬遊戲(例如：微軟的「模擬飛行2002」)也是觸發玩者對硬體升級的一個重要原因。後來衍生到模擬汽車、機車、雲霄飛車、火車、機器人。

有人把經營遊戲歸類於模擬遊戲。當中以美國美商藝電的模擬城市系列及模擬市民系列最為著名，遊戲以日常生活作為背景，又加入不少創意，增加遊戲的吸引力。

(4) 動作類遊戲:

- 早期遊戲: 1979年的街機遊戲「小蜜蜂」, 1985年任天堂的「超級瑪麗」、「魔戒村」
- 近期遊戲: 1996年的「越南大戰」、「生死格鬥」

- 動作遊戲可以分為數種更細的類型：

- 射擊遊戲

- 第一人稱射擊遊戲

第一人稱射擊遊戲(英語: First person shooter, 簡稱FPS)是以主視角進行的射擊遊戲。玩家從顯示設備模擬出主角的視點中觀察存在的物體並進行射擊、運動、跳躍、對話等等活動。例如:「毀滅戰士」、「戰慄時空系列」、「銀河爭戰錄系列」、「絕對武力」。

- 第三人稱射擊遊戲

第三人稱射擊遊戲中, 主角在遊戲螢幕上是可見的。這樣更有利於觀察角色的受傷情況和周圍事物, 以及彈道。例如:「古墓奇兵系列」、「英雄本色系列」

- 格鬥遊戲

玩家操縱自己選擇的角色以武術打鬥的方式與計算機或其他玩家控制的角色對戰的電視遊戲或電腦遊戲, 和射擊遊戲一樣多見於街機

代表性的二維格鬥遊戲:「快打旋風」、「餓狼傳說」、「侍魂」、「拳皇」、「聖騎士之戰」、「殺手輓歌」、「真人快打」、「Primal Rage」、「龍珠」、「Melty Blood」、「炫斗之王」、「小朋友齊打交2」

代表性的三維格鬥遊戲:「VR快打」、「劍魂」、「鐵拳」、「生死格鬥」

- 清版動作遊戲(Beat 'em ups)

清版動作遊戲(Beat 'em up)是一種主角和大群低威力敵人鬥毆的電子遊戲類型。這類遊戲通常設定於城市街頭建築裡,並含有非法格鬥和復仇等情節。也有一些採用歷史或奇幻元素。

1984年的電子遊戲「成龍踢館」改編自成龍的電影快餐車。遊戲裡並沒有橫向捲軸遊戲剖面視點動作類常見的斷崖和障礙物,反而要玩家接二連三擊退排山倒海湧進的敵人,因而被歐美以「Beat 'em up」(擊飛敵人)當做這類遊戲的代稱。

- 隱蔽類遊戲

以隱藏和躲藏為主題的電子遊戲,比較著名的有「潛龍諜影」系列,天誅系列,「湯姆·克蘭西之縱橫諜海」系列,和「神偷」系列。著名的該類遊戲還有「刺客教條」、「刺客任務系列」等。

- 平台動作遊戲

平台遊戲是指如「超級瑪利歐」一樣在2D水平面上使用各種方式或者跳躍(甚至滑翔)穿過障礙的遊戲方式。在進入3D時代之前,動作遊戲通常為此類。著名的平面動作遊戲還有「新楓之谷」、「音速小子」等。

近幾年,電腦上湧現出了更多此類遊戲,通常為遊戲愛好者開發,屬於同人遊戲、獨立遊戲的一大分支。如「洞窟物語」、「X-Moto」。此類遊戲也是卡普空的招牌類型,如「洛克人」、「紅俠喬伊」等。

- 結合其他遊戲類型:

- 動作冒險遊戲
- 動作角色扮演遊戲

(5) 運動類遊戲:

運動類遊戲是一種讓玩家模擬參與專業的體育運動項目的電視遊戲或電腦遊戲。該遊戲類別的內容多數以較為人認識的體育賽事(例:NBA, 世界盃足球賽)為藍本。

多數受歡迎的體育運動會收錄成為遊戲, 包括足球, 籃球, 網球, 高爾夫球, 美式橄欖球, 拳擊, 賽車等, 大部分體育類遊戲以運動員的形式參與遊戲。近年來的運動類遊戲, 開始將運動員的管理融入成為遊戲的一部分。

著名的體育類遊戲

- FIFA系列、實況足球系列(足球)
- NHL系列(冰球)
- NBA Live系列(籃球)
- Virtua Tennis(網球)
- 老虎伍茲PGA巡迴賽系列(哥爾夫球)
- 實況野球系列(棒球)
- MLB系列(棒球)
- HATTRICK(足球)

(6) 冒險類遊戲:

此類型遊戲採取玩家輸入或選擇指令以改變行動的形式。強調故事線索的發掘, 主要考驗玩家的觀察力和分析能力。該類遊戲有時候很像角色扮演遊戲, 但不同的是, 冒險遊戲中玩家操控的遊戲主角本身的屬性能力一般是固定不變並且不會影響遊戲的進程。

冒險遊戲之中重視音聲表現、文章表達故事、或讓玩家選擇故事分歧以享受劇情變化，主要著眼在這些方面的遊戲，亦稱作「視覺小說」、「音聲小說」加以區別。

冒險遊戲以故事性劇情展開為主，故事背景一般很複雜，動作性並非必要因素，玩家需要不斷的解開各種謎題來完成遊戲。題材有詭異、冒險、推理、幻想、戀愛等。按照在遊戲過程中解決問題的方式又可以分為解謎冒險遊戲、動作冒險遊戲、戀愛冒險遊戲等。

著名的益智遊戲：員警故事、迷霧之島、古墓奇兵、惡靈古堡

(7) 角色扮演類遊戲：

由桌上型角色扮演遊戲演變而來。代表作品：「龍與地下城」。

在角色扮演遊戲中，玩家負責扮演一個或數個角色，角色如同真實人物一般會成長，並且有關於人物本身的諸多細節供玩家調整。

日本的遊戲風格與歐美風格有相當差異。台灣與大陸出產的角色扮演遊戲，大多屬於日式風格。日式風格的重點在於劇情本身，把遊戲本身視為一個小說，而玩家的任務在於展開小說的時間線；歐美風格的重點則在世界觀，玩家的任務在於控制人物做出選擇——如同真實生活中的社會一樣，這一點是與其源頭桌上角色扮演遊戲所一致的。MMORPG則較靠近歐美風格的思維。

著名的遊戲「太空戰士」、「勇者鬥惡龍系列」，兩者屬於日式風格；「質量效應三部曲」、「創世紀系列」、「魔法門系列」、「異塵餘生系列」，這些屬於歐美風格。近來也有兩者相互結合的現象，例如「最終幻想7代」或「金庸群俠傳」，就是以日式風格為主、歐美風格為輔的遊戲。

(8) 動作角色扮演類遊戲：

[動作角色扮演遊戲](#) (Action Role Playing Game)。同時具備動作遊戲與角色扮演遊戲要素，要求戰鬥場景的及時處理、角色成長概念的遊戲。著名遊戲有[伊蘇](#)、[聖劍傳說](#)系列、仙劍奇俠傳等。

代表作品

- [Hydlide](#)
日本ARPG的先驅。採用依照等級不同，獲得經驗值會改變的系統，實現了獨特的遊戲平衡。生命值(HP)減為0時會回復到最大值的『蘇生藥(生き返りの薬)』成為同類型的標準道具。
- [Xanadu](#)
可以打倒的怪物有數量限制在，必須隨時管理經驗值與資金。拼盤要素強烈的作品。
- [伊蘇](#)系列
Hydlide的進化系(雖然是別家公司的作品)。採用依照等級不同獲得經驗值會改變的系統，使玩家經常處於適當的等級程度來進行遊戲，實現了獨特的遊戲平衡。
- [聖劍傳說](#)
與《[薩爾達傳說](#)》類似，不過差別在於成長的要素相當顯著。第2代以後加入了能夠複數人同時遊戲的獨特要素。
- [BUSHI青龍傳～二人的勇者～](#)
「自己行動1次，敵人也行動1次」，將探索遊戲的要素和動作部分融洽地結合在一起。
- [王國之心](#)
雖然有以打倒敵人來成長的概念，不過比起一般RPG而言動作遊戲的要素更為濃厚。
- [魔物獵人](#) (Monster Hunter)
沒有等級的概念在，角色的能力只依照武器、防具所決定。

- [暗黑破壞神系列](#) (Diablo)
最受歡迎的ARPG之一，美式ARPG的代表。整作中貫徹了隨機思想，特色的技能樹系統被之後的很多遊戲借鑒。
- [傳說系列](#)

資料參考來源：[維基百科](#)