

浅谈下游游戏分类

By: 三千院風

原帖: <https://zhuanlan.zhihu.com/p/566998410>

目录

1、RPG Role-Playing Game 角色扮演游戏	5
1-1、 JRPG Japanese RPG/Eastern RPG 日式 RPG	7
1-2、 Western RPG 美式 RPG/西式 RPG	8
1-3 ARPG Action RPG 动作 RPG	9
1-4、 CRPG Computer RPG 电脑角色扮演游戏	10
1-5、 DRPG Dungeon-Crawling 迷宫探索 RPG	11
1-5-1、 Rogue-like	13
1-6、 SRPG/TRPGs Strategy RPG/Tactical RPGs 策略角色扮演游戏	15
1-7 、 MUD Multi-User Dungeon/Multi-User Dimension/Multi-User Domain 多人在线文字游戏	16
1-8、 MMORPG Massively multiplayer online RPG 大型多人在线角色扮演	16
2、ACT Action 动作游戏	17
2-1、 Hack and Slash 砍杀游戏	18
2-2、 Platform Game Platformer 平台动作游戏	19
2-2-1、 Metroidvania 银河恶魔城	20
2-3、 Maze Game 迷宫游戏	21
2-4、 Fighting Games FTG 格斗游戏	22
2-5、 Music Games/Rhythm Games 音乐游戏/节奏游戏	23
3、AVG/ADV Adventure Game 冒险游戏	23
3-1、 AAVG Action-Adventure Game 动作冒险游戏	24

3-2、Graphic AVG 图像冒险	26
3-3、Text AVG 文字冒险游戏	26
3-3-1、Galgame	27
3-4、Interactive Movie 互动式电影	28
4、STG Shooter Game 射击游戏	28
4-1、FPS First-Person Shooter 第一人称射击游戏	29
4-2、TPS Third-Person Shooter 第三人称射击游戏	30
4-3、STG Shoot'em up 飞行射击游戏	30
4-4、Rail Shooter/Light Gun Shooter 轨道射击游戏	31
5、Strategy 策略游戏	32
5-1、TBS Turn-based Strategy 回合制策略	32
5-2、TBT Turn-based Tactics 回合制战棋	33
5-3 RTS Real-Time Strategy 即时策略	34
5-4、RTT Real-Time Tactics 即时战术	34
5-5、MOBA Multiplayer Online Battle Arena	35
5-6、Tower Denfense 塔防	36
5-7、Auto Chess 自走棋	36
6、SIM Simulation 模拟类游戏	36
6-1、CMS Construction And Management Simulation 建造经营	37
6-2、SLG Life Simulation Game\simulated life game 模拟生活	37
6-3、SPT Sports 体育游戏	37
6-4、Vehicle simulation game 驾驶模拟游戏	38

6-4-1、RAC Racing Game 赛车游戏	38
6-4-2、Flight Flight Simulator 飞行模拟游戏	38
7、MMO Massive Multiplayer Online Game 大型多人在线游戏	39
8、Puzzle 休闲游戏/益智游戏	39
9、Party Game 聚会游戏	40
10、TAG	40
10-1、Open World 开放世界	40
10-2、箱庭	42
10-3、Sandbox 沙盒	42
10-4、Gacha 抽卡	43
10-5、Rogue-lite	44

1、RPG|Role-Playing Game|角色扮演游戏

目前最大的分类。虽然 RPG 游戏自己过得并不好，但是 RPG 是融合最多的游戏类型，在很多游戏中都作为被融合进来的第二玩法出现。

虽然叫角色扮演游戏，但是 RPG 游戏的核心并不是角色扮演.....这是由电子游戏长期以来发展所产生的变化。

电子游戏中的角色扮演游戏的起源是 TRPG，Tabletop Role-Playing Game，桌面角色扮演游戏，即通常所说的“跑团”。玩家需要创建自己的角色，并扮演自己的角色进行冒险，注意不要做出 OOC 行为（Out of Character，脱离角色）。最早的角色扮演游戏即为将最著名的 TRPG 《[龙与地下城](#)》搬到计算机上的《阿卡拉贝》，并在此基础上延伸出最早的所谓“三大 RPG”《巫术》、《[创世纪](#)》和《魔法门》。

但电子游戏的内核本身就是角色扮演。电子游戏属于互动艺术的一种，作为现实中的人，玩家需要和游戏中的虚拟角色产生互动，在这个过程中需要一个玩家代入的客体，即 Avatar，也就是玩家所扮演的角色，作为玩家意志的行使者代替玩家和游戏角色产生互动，从而间接使玩家与虚拟角色互动。也就是说，在电子游戏中，玩家必然扮演某个角色，那如果按照字面含义，所有的游戏都是 RPG，这显然是不现实的.....

所以 RPG 是特指以 “三大 RPG” ， 或者更准确一点说，《巫术》此后延伸出的各类模仿者所创立的核心玩法为分类的核心概念。所谓 “RPG 玩法” ， 即数值成长。玩家通过游戏会得到角色的数值成长，逐渐强化角色。

很多游戏都包含数值成长，例如《使命召唤》网战模式的枪械改装，或者《鬼泣》中强化角色生命值。但这些并不属于典型 RPG 定义。典型的 RPG 游戏中会包含更多更为精细的数值分类，例如暴击率、幸运值、Karma 值等都是 RPG 游戏常出现的数值。

战斗导向和探索导向的 RPG 游戏都有，这并不是 RPG 游戏的重点，但是 RPG 游戏的战斗部分一定是数值导向，而不是战斗玩法导向，这是 RPG 游戏的重点。作为 RPG 游戏重数值的一部分，游戏的探索部分同样可以是数值导向的（例如声望值和 Karma 值）。

能否在低人物强度下通关并非 RPG 游戏的判断标准，也不是游戏是否以战斗玩法为导向的判断标准，例如《[最终幻想](#)》系列历代都有不升级通关的玩法，所以这一点这并不能作为部分人试图将《[黑暗之魂](#)》开除出 RPG 的依据。

由于 RPG 分类本身没有对战斗玩法提出任何要求，任意战斗玩法都可以和 RPG 结合，这也使 RPG 玩法成为融合最多的游戏类型，不仅仅是其他类型与 RPG 的融合，还有 RPG 去与其他类型的融合，而这种融合很容易成为分类的重灾区。早期在游戏分类还没有完全 tag 化

时，会考虑游戏本身的核心导向，比如认为《生化奇兵》是 FPS，而《无主之地》就是 RPG。但这类分法实际上不够准确，比如《怪物猎人》就是个分类学上的三不管地带（笔者个人认为属于 RPG 范畴）。不过现在游戏分类 tag 化后，这类游戏可以直接加一个 ACT 和一个 RPG 的 tag，也算是时代的进步吧。

RPG 主要根据游戏风格分为美式 RPG 和日式 RPG，或者根据玩法分为 ARPG、CRPG、DRPG、SRPG、MUD 和 MMORPG。

1-1、 JRPG|Japanese RPG/Eastern RPG|日式 RPG

这里必须指出的是，JRPG 并非“日本 RPG”，而是“日式 RPG”。二者有本质区别，正如同在中国也可以有日本风情街一样。

日式 RPG 往往倾向于让玩家去扮演一个预设的角色，偏向预设的故事。为保证预设故事的戏剧性成立，往往偏向线性玩法，虽然开放世界的日式 RPG 并非没有（例如《最终幻想 15》），但大体上还是偏向固定剧情发展顺序的。

注意，虽然日式 RPG 中有很多回合制游戏，但回合制并非日式 RPG 的判断依据。

再次重申，所谓美式 RPG 和日式 RPG 与国籍并无直接关系。根据此定义，绝大多数来自中韩的 RPG 游戏均属于此定义行列（例如《仙剑奇侠传》）。甚至美国厂商也可以做日式 RPG，比如来自 BioWare 的《索尼克编年史：黑暗兄弟会》，还有明显倾向日式 RPG 的欧美 RPG 游戏，比如《巫师 3》。不过由于两国市场倾向性的问题，基本还是以日本厂商做日式 RPG，欧美厂商做美式 RPG 为主。

为了保证严谨，北美一般称此类游戏为 Eastern RPG（东式 RPG），以避免产生国籍争议。不过在国内，还是都称呼为日式 RPG。

典型代表：《勇者斗恶龙》、《最终幻想》、《女神异闻录》

1-2、Western RPG|美式 RPG/西式 RPG

同样为了保证严谨，这类游戏在北美被称为 Western RPG（西式 RPG），毕竟这类游戏不仅仅是美国在做（例如 BioWare 在加拿大）。不过国内主要还是称呼为美式 RPG。

美式 RPG 往往倾向于让玩家去扮演一个玩家自创的角色，流程往往不是线性，而是具有更为高度的自由度。玩家可以通过角色的不同选择将故事导向不同方向。由于近年来开放世界盛行，往往被打上开放世界 tag，但开放世界并非美式 RPG 的判断依据。

日式 RPG 和美式 RPG 本质同源，均为 1981 年的《巫术》的后续延伸。所以日式 RPG 和美式 RPG 只是单纯从叙事层面的不同倾向性所做的分类，与玩法并无关系。

由于众所周知的北美地区流行的游戏类型原因，往往会和射击做更多结合，也有更多使用了第一人称视角的作品，而日式 RPG 中极少见到这类视角，主要原因是最早日式 RPG 是在 FC 主机平台上产生，在对《巫术》进行模仿过程中受限于机能，首先干掉的就是[第一人称视角](#)，而美式 RPG 由于在 PC 上发展，有更多保留了第一人称视角的作品。

典型代表：《上古卷轴》、《辐射》、《[博德之门](#)》

1-3 ARPG|Action RPG|动作 RPG

融合了 ACT 的 RPG 游戏。主体的战斗玩法是 ACT 的玩法，但比起 ACT 本身的战斗玩法导向，更偏向 RPG 本身的数值导向。

虽然 ACT 游戏也会有数值成长，但两类游戏之间的判断依据还是战斗玩法本身的倾向性。例如，《黑暗之魂》是比较典型的 ARPG 游戏，而同样是[宫崎英高](#)制作的《只狼》则被分类到 ACT 行列，尽管《只狼》也有血量和攻击力的数值成长，但击败敌人并非玩家主要的数值

成长方式（击败 boss 获取数值成长更偏向流程获取的途径），数值本身也并不足以为玩家构建玩法 build。而相比之下《黑暗之魂》的数值成长更偏向击败敌人获取（击败敌人直接获得经验值，即魂），数值也有足够的多样性，通过加点的不同方式构建不同玩法 build，这是很典型的 RPG 导向。

由于对 RPG 的结合可以拉低游戏的上手门槛，ARPG 逐渐有吞并传统 ACT 的趋势，在 RPG 本身的分类里也属于强势分类。

由于日本和美国分类学中对 Shooting Game（射击游戏）的不同分类，导致对美式的以射击为核心战斗玩法的游戏分类上有分歧。根据美式分类法，射击游戏也属于动作游戏的一类，这使得这类游戏被分类至 ARPG 帐下，例如《[质量效应](#)》和《辐射 3》。而由于日本将射击游戏单独分为一类，但又没有单独的射击 RPG 的分类，导致这类游戏在日式分类法中位置相对空缺，只能将其归类至 RPG 大类下。

根据日美两国游戏发展历史的不同，大致有从动作游戏发展而来的 ARPG（黑暗之魂）、从射击游戏发展而来的 ARPG（质量效应）和从 DRPG（[暗黑破坏神](#)）发展而来的 ARPG 三种。

典型代表：《黑暗之魂》、《质量效应》、《暗黑破坏神》

1-4、CRPG|Computer RPG|电脑角色扮演游戏

和角色扮演游戏的定义并不是角色扮演一样，电脑角色扮演游戏的定义也并不是它在不在电脑上.....所以电脑上玩的《[最终幻想 7 重制版](#)》显然并不是电脑角色扮演游戏。

电脑角色扮演游戏中的这个“电脑”，实际上是与桌面角色扮演游戏中的“桌面”相对应，指的是在电脑端还原跑团体验的游戏。该类型经过多年发展当然已经不可能和跑团完全一致，所以此类型目前指的是以掷骰或类似掷骰的系统为核心玩法的游戏。

CRPG 最为典型的的就是黑岛的游戏，《辐射》、《博德之门》和《冰风谷》均属于此列。在欧美大举进入主机行业的时候因为操作过于复杂无法适配手柄，以及上手门槛高的原因逐渐消失掉，《龙腾世纪》系列的逐渐转型就是整个美式 RPG 的缩影。但近年来随着[独立游戏](#)的兴起而逐渐复活，这几年比较出名的《[极乐迪斯科](#)》和《神界：原罪》。

虽然该类型理论上来说没有规定视角，但是几乎所有的 CRPG 都很统一地使用拉得极高的俯视视角。

典型代表：《博德之门》、《龙腾世纪：起源》、《极乐迪斯科》、

1-5、DRPG|Dungeon-Crawling|迷宫探索 RPG

这个类型的定名其实有点别的说法的，比如 Dungeon RPG，Dungeon Crawler 等，但不变的是，这个 D 指的是 Dungeon，即地下城。

前面提到，日美 RPG 的共同起源是 1981 年的《巫术》，此后日美双方都对《巫术》的玩法模式进行了相当大程度的改良。那如果不改良呢？那就是 DRPG 了。

DRPG 的流程会完全聚焦于地下城内，探索的玩法也仅限于地下城内，大多数 DPRG 的“地上部分”都很简陋，甚至把主城做到菜单里.....而其他 RPG 游戏对于 Dungeon 元素的运用就没有这么聚焦了。而相比之下，DRPG 的地下城往往极度复杂，是真正的“迷宫”，很多早期 DRPG 需要玩家有极强的手绘地图的能力才能通关。

由于《巫术》是第一人称视角，所以传统 DRPG 处于对《巫术》的模仿的原因同样使用第一人称视角，并且由于迷宫极度复杂的原因，第一人称视角在这类游戏中会增强迷宫的复杂度。但第一人称视角并非 DRPG 的分类标准，近年来第三人称的 DRPG 也并不罕见。

实际上，虽然起源于欧美，但该类型游戏目前主要是日产游戏，其中最为著名的就是《世界树迷宫》系列。而早期的《真女神转生》系列同样被认为是 DRPG，实际上玩家从《女神异闻录》的身上也能感觉到不少 DRPG 的影子。

典型代表：《巫术》、《世界树迷宫》、《真女神转生》

这是《世界树迷宫 X》的一张下屏地图，比起实际游戏画面我觉得这个更能表现 DRPG 特色……

1-5-1、Rogue-like

注意，这里的 Rogue-like 指的是一类游戏。如果想要搜索所谓“肉鸽玩法”，参见 Rogue-lite 章节。

这类游戏的定义倒是相当相当清晰，但具体放在哪有一定分歧，我个人倾向于将 Rogue-like 放到 DRPG 里，作为 DRPG 的子集，因为 Rogue-like 和 DRPG 都是聚焦于迷宫探索的游戏……

Rogue-like 这个类型很有意思的一点是，这个类型的特点 2008 年在柏林的国际 Roguelike 大会上做了非常明确的定义……有一个所谓“官方”对一个类型进行明确定义也是只此一家了。这个定义被称为“柏林准则”。它主要包括：

- 1、随机的地下城；
- 2、永久死亡机制，意味着玩家一旦失败只能开始新游戏；
- 3、回合制游戏；
- 4、无限制，玩家在任意地点均可做出任意行为；
- 5、多种通关方法，同一个关卡不应该只有一种攻略方式；
- 6、资源管理应该作为核心玩法之一；

7、游戏不应存在任何和平过关的方式；

8、物品需要具备强随机性

次要准则就不列了。

以上 8 条柏林准则，任意一条不符即不为 Rogue-like，而为 Rogue-lite。

不过事实上，由于《[以撒的结合](#)》的大热使得第三条被开始重新审视，目前在独立游戏平台上热门的 Rogue-like 游戏大多也不是回合制战斗。但无论如何，地下城和掉落物品的强随机性，以及永久死亡机制都应该是 Rogue-like 游戏的核心机制。

由于玩法过于硬核，所以纯正的 Rogue-like 游戏基本只停留在小众层面，往往通过独立游戏渠道发行。最为著名的商业化的 Rogue-like 游戏就是来自日本 Spike Chunsoft 的《不思议迷宫》系列了。

Rogue-like 或 Rogue-lite 游戏实际上还有一条非常重要的区分方法：即装备或天赋加点本身对技能的变化。传统 RPG 的成长对技能的变化往往不会大幅度地改变技能的施法方式和核心玩法，而 Rogue 玩法则不同，比如一个射箭的技能在 Rogue 玩法中往往会通过技能或天赋变为扇形箭、全屏箭、爆炸箭、扇形闪电箭、全屏反射箭等几乎看不出原本技能影子的技能，而这些技能在传统 RPG 中如果出现应该是不同的技能。这种通过数值成长对玩法本身的巨大改变也是 Rogue 游戏的核心魅力之一。

典型代表：《Rogue》、《马基埃亚尔传说》、《不思议迷宫》

很多人应该都是通过《宝可梦不思议迷宫》了解到这个系列的

1-6、SRPG/TRPGs|Strategy RPG/Tactical RPGs|策略角色扮演游戏

这类游戏定义相对混乱，SRPG 和 TRPGs 两种称呼并行，而且极易和 SLG 游戏混淆。

SRPG 的核心玩法与 SLG 游戏类似，都是走格子的战棋，主要区别在于角色：SRPG 更聚焦在角色，聚焦于角色的成长，也就是前面在 RPG 定义中提到的数值导向的战斗玩法；而 SLG 则不具备数值成长或不以数值成长为战斗玩法导向。

实际上按照此定义，绝大多数国内玩家所称的“[战棋游戏](#)”均为 SRPG。

最为著名的自然就是《[火焰之纹章](#)》了，这也是现在少数依然有较高曝光度的 SRPG。除此之外，《皇家骑士团》、《最终幻想战略版》，还有中国玩家很熟悉的《风色幻想》均属于此列。

SRPG 因其较慢的游戏节奏，和整个行业逐渐倾向于即时制战斗而逐渐没落。但在手机平台，由于手机平台的使用场景对 SRPG 比较友好，而逐渐呈复苏之势。

典型代表：《火焰之纹章》、《皇家骑士团》、《最终幻想战略版》

1-7、MUD|Multi-User Dungeon/Multi-User Dimension/Multi-User Domain|多人在线文字游戏

叫法很多，但是缩写都是 MUD。这么执着于 MUD 这个缩写是因为第一个 MUD 的名字就叫 MUD.....

MUD 属于早期网游，MMORPG 在正式定义之前就被称为“图形化 MUD”，但现在可能反过来称呼 MUD 为“文字 MMORPG”搞不好更合适一些.....

MUD 使用文字形式表现，其他部分大体与 MMORPG 相同。另外，不少 MUD 中包含一定 Rogue 元素。

由于是纯文字的在线游戏，而且国内也不太有玩这类游戏的风气，所以有中文的很少。国内比较知名的应该就是方舟子搞的《[侠客行](#)》了。

典型代表：《MUD》、《侠客行》

1-8、MMORPG|Massively multiplayer online RPG|大型多人在线角色扮演

即国内很多玩家俗称的“网游”了。

这个类型的定义只有“网游”一项，对游戏玩法并没有要求。无论是即时制还是回合制都是 MMORPG。谢天谢地，《魔兽世界》到底算不算 A 我是真的定义不来.....感谢 MMO 这个前缀把它包进去了。

不过，既然有 MMORPG，那当然也会有 MMOFPS、MMORTS 等游戏.....如果每个类型里都要加个 MMO 分类还是挺难受的，所以 MMORPG 因其较大的影响力放在 RPG 的子集里，剩下的单独用 MMO 这个分类包括进去吧。

MMORPG 今年弱势了不少，一方面是移动平台的兴起使中国和韩国逐渐撤出这个类型，另一方面领头羊《魔兽世界》确实也在走下坡路.....MMORPG 不够短平，也不够碎片化，在这个年代逐渐没落也是没有办法的事。

典型代表：《魔兽世界》、《最终幻想 14》、《无尽的任务》

2、ACT|Action|动作游戏

同样是一个非常大的分类，同时也是分类混乱的重灾区之一.....

动作游戏当然要包含大量动作要素较强的场景，即时制的战斗，强调对玩家反应能力和手眼协调能力的考验。1980 年的《吃豆人》提出了需要玩家追踪多个角色的并行视觉处理玩法，由于除 FTG 外绝大多数 ACT 游戏都不仅仅只和一个敌人应战，所以也算是 ACT 的定义之一。

动作游戏作为分类混乱的重灾区，有两个比较容易产生混乱的点：

1、欧美按照此定义认为射击游戏显然属于动作游戏，而日本则不这样认为。这可能是由于日本一直以来单独将射击游戏（STG，指太空侵略者那种飞行射击游戏）单独分类，而 FPS 和 TPS 出现后将他们合并分类的原因所致。

2、ACT、ARPG 和 AVG 具有相当雷同的游戏玩法，往往共用一套操作方案，还有类似的关卡布置和敌人设计，但是他们实际上分属于三个游戏类型，因为他们具有三种完全不同的玩法导向。

我们这里按照国内习惯，将射击游戏作为单独分类列出，而将 AVG 同样作为单独分类列出：因为很多 AVG 包含射击元素，如果射击游戏应该被剔除出 ACT 的话，AVG 也在 ACT 子集下显得不合适。

那由于将射击和 AVG 剔除出去了，剩下的 ACT 就不多了，主要子分类为砍杀游戏、平台动作游戏、迷宫游戏、格斗游戏和音乐游戏。

2-1、Hack and Slash|砍杀游戏

这是个没有办法的分类法。此前这个类型往往被称为清版游戏

(Beat'em up, 这个名字也透着一股子不正经的味道), 但是随着一系列并不线性也并不需要清版的动作游戏出现(比如《只狼: 影逝二度》和《刺客信条》), 这个称呼已经没有办法囊括所有的这些类型的游戏了。所以往往会使用“砍杀游戏”这个称呼。

但砍杀游戏未必真的要砍杀, 不是说但丁切换成拳套这游戏就不是砍杀游戏了.....

传统的 3D 动作游戏大多属于此类, 另外也包括一些 2D 的横版游戏, 例如双截龙。

这是一类国内玩家很熟悉的游戏类型了, 也就不用过多介绍了。

注意, ACT 的玩法是基于战斗玩法导向的, 数值导向的是 ARPG, 而探索导向的是 AVG, 具体会在后面 AVG 的章节做详细介绍。

典型代表: 《鬼泣》、《忍者龙剑传》、《只狼: 影逝二度》

2-2、Platform Game|Platformer|平台动作游戏

这类游戏是指最早出现在街机和 FC 上的一类动作游戏, 例如《超级马里奥》这种, 需要跳跃或各种能力, 与场景进行交互, 躲过场景内的

各种机关陷阱。这类游戏中最大的挑战往往不来自于敌人，而是来自于关卡本身。或者说，敌人也是关卡设计的一部分。

平台动作游戏并不一定是横版的，众所周知《超级马里奥：奥德赛》不是横版，而且横版的也不一定是平台动作游戏，比如前面提到的《双截龙》。

这类游戏因其较高的难度，以及玩家很难体会到击败强敌的快感而逐渐没落，但众所周知任天堂是个例外。这类游戏目前除了任天堂之外，基本只有独立游戏在做。而任天堂又将平台动作游戏带到了 3D 领域，也是极少数你能玩得到的 3D 平台动作游戏了。

典型代表：《超级马里奥》、《星之卡比》、《索尼克》

放个私心，我很喜欢 3D 世界

2-2-1、Metroidvania|银河恶魔城

平台动作游戏的一个子集。如果想寻找一种关卡设计方式的 tag，参见箱庭部分。

和它的名字一样，这个类型由《银河战士》和《恶魔城》共同开创。它们的共同特点是，具有一个平台动作游戏的玩法框架，比平台动作游戏更强调战斗玩法，以及更加复杂的角色成长元素。在关卡设计方面，游戏并不是线性的，而是提供自由探索的可能，但大部分区域被

锁住，需要在游戏过程中获取新能力或道具后回头来解锁，这样在保证玩家具有探索的自由度的同时保证游戏大体依然按照设计者预设的流程进行。

这个类型某种意义上来说，属于更加复杂的平台动作游戏，在 GBA 时代曾一度风靡，以至于一些传统的平台动作游戏系列也做了银河恶魔城的尝试（比如国内玩家熟悉的《星之卡比：镜之大迷宫》就是系列唯一的一部银河恶魔城作品），但是这个玩法随着任天堂对《银河战士》的雪藏以及 KONAMI 的没落而衰落下去。近年来同样随着独立游戏的热潮而产生复苏迹象，比如著名的《奥日》系列。

由于探索部分占比较大，部分分类法中将其称为 Platform Adventure，平台冒险游戏，从而将其归类在 AVG 下。

典型代表：《银河战士》、《恶魔城》、《奥日》

2-3、Maze Game|迷宫游戏

这个类型名称的来源是 1973 年的游戏《迷宫》，但实际出现这个分类定义则是来自 1980 年的《吃豆人》。玩家在预设的迷宫内穿行并击败敌人。和 DRPG 不同的是，它并不包括 RPG 元素，节奏也往往较快。

这个类型实际上并不仅仅包括《吃豆人》的俯视角，比如《迷宫》本身就是主视角，不过确实俯视角的迷宫游戏由于更容易观察到更多的迷宫信息而相对流行。

典型代表：《吃豆人》、《迷宫》、《炸弹人》

2-4、Fighting Games|FTG|格斗游戏

按照东亚流行的分类逻辑，FTG 往往是被单拎出来的，不过这里还是放在动作游戏分类下。毕竟格斗游戏和动作游戏不仅玩法类似，且对后来的清版动作游戏有一脉相承关系。

格斗游戏实际上还有两种分类：2D 格斗游戏和 3D 格斗游戏，这并不是按照画面风格分类的，而是按照场景分类的：2D 格斗游戏是完全的横版游戏，比如《街头霸王》、《拳皇》和《苍翼默示录》；而 3D 格斗游戏的镜头是可旋转的，场景并不是 2D 格斗游戏的横向关卡，而是具备 Y 轴甚至 Z 轴，在玩法上和 2D 格斗游戏也会因此有一定不同，比如《铁拳》、《灵魂能力》和《死或生》。

不过这里还是不单独列出这两类玩法作为分类了，统一在 FTG 分类下了。

典型代表：《街头霸王》、《铁拳》、《死或生》

2-5、Music Games/Rhythm Games|音乐游戏/节奏游戏

可能有些人会认为音乐游戏应该有单独分类，但它实际上完全符合动作游戏的定义，而被归类于此。

主要玩法就是根据音乐节奏进行特定操作。

也被称为

典型代表：《吉他英雄》、《初音未来》、《舞力全开》

3、AVG/ADV|Adventure Game|冒险游戏

另一个非常大的游戏类型，指更强调故事、强调探索及解谜的，探索导向的游戏类型。

该类型的存在也是 RPG 逐渐在定义上放弃“角色扮演”含义的原因之一，因为从各个角度来看 AVG 游戏往往会比 RPG 游戏更加“角色扮演”

可以和其他类型混合，含有一定 ACT 或 RPG 元素，但核心一定是探索导向的。在这类游戏中，战斗系统并非一定需要，纯粹的[解谜游戏](#)也是存在的，而且不在少数，例如《福尔摩斯》系列。

AVG 和 ADV 是同一个意思，不同缩写而已。

主要分类为动作冒险、图像冒险、文字冒险和互动电影几类。

3-1、AAVG|Action-Adventure Game|动作冒险游戏

目前已经成为冒险游戏第一大类.....而且已经逐渐变成了最大的箩筐。

这类游戏最早正是出自《塞尔达传说》——当时的人们发现它虽然有很多 RPG 元素，但好像并不是数值导向；战斗系统上如果说是战斗导向，好像也挺不对，因为它主要的通关方式并不是击败敌人，而是更多掺杂了解谜成分，没搞明白炸弹可以炸墙连第一个迷宫都找不到.....所以最后将之归类为冒险游戏的行列。在很长一段时间内，《塞尔达传说》系列都是这个类型的标志。

数值导向的是 RPG、战斗导向的是 ACT、探索导向的是 AVG，这种分类看起来是很清晰合理的。不过，虽然 ARPG 的分类还算清晰，但 ACT 和 AVG 逐渐开始融到一起了——我做个带探索玩法的 ACT 还不行？比如我保留传统《塞尔达传说》的基本玩法框架，但是流程规模缩小到线性，然后强化战斗，这样我战斗和探索对半开，那我应该算什么？这个搞事情的游戏就是《战神》.....

另外，近些年，由于机能的提升，出现了更多的将开放世界和箱庭融合进入 ACT 的游戏，而这种非线性的，带有一定探索元素的动作游戏，按这个分类都应该进入 AVG 的行列.....

于是就开始乱套了，AVG 现在已经变成了最大的箩筐，什么动作游戏都往里装，《只狼：影逝二度》甚至《鬼泣 5》都宣称自己是动作冒险游戏.....反正游戏分类已经 tag 化了，分那么认真干嘛，我们啥标签都贴一个就行了.....

我们这里还是用比较狭义的定义吧，毕竟这篇文章不是要宣扬“游戏分类没什么用”的思想.....

（实际上，从当年《塞尔达传说》把动作冒险这个分类引进来的时候，就已经注定了 AAVG 和 ACT 逐渐融合的局面了.....毕竟最早在制定分类的时候，AVG 这个分类就应该是没有战斗的.....）

传统动作冒险游戏指的就是《塞尔达传说》这种。后来在欧美盛行的一种化了部分《塞尔达传说》流程概念，并且依然重解谜和探索而不是战斗的游戏也一并被囊括，最典型的例子就是《古墓丽影》、《波斯王子》和《神秘海域》。

由于此分类的定义，绝大多数恐怖游戏也被列入其中，比如《生化危机》和《寂静岭》。

同样由于此分类的定义，潜行游戏也被囊括其中，比如《合金装备》和《细胞分裂》。

典型代表：《塞尔达传说》、《合金装备》、《生化危机》

你要细细体会塞尔达和鬼泣在流程倾向性上的不同……

3-2、Graphic AVG|图像冒险

实际上看这个分类，显然动作冒险应该是图像冒险的子分类，只不过由于动作冒险现在实在是太大了，单拎出来了罢了。

这个分类下剩下的游戏属于比较纯粹的解谜游戏。早期会有“点击式冒险”的说法，现在大家都上了主机都用上了类比摇杆，也就没必要使用这个分类了。

大部分传统解谜游戏均属于此列，例如《福尔摩斯》系列、《猴岛小英雄》系列等，没有战斗部分或战斗部分占比很低，或者说根本就是以解谜为玩法导向的游戏。

典型代表：《福尔摩斯》、《猴岛小英雄》

实际上最新的《福尔摩斯：第一章》也开始尝试把自己往动作冒险的箩筐里装了……

3-3、Text AVG|文字冒险游戏

和图像冒险相对应的游戏分类，早期 AVG 游戏主要就是以有图像和没图像做分类的。

又被称为 interactive fiction，[互动小说](#)。

最早的冒险游戏分类，最早诞生于 1976 年的《巨洞冒险》。

属于该分类的游戏现在基本以侦探式的解谜游戏为主，最为典型的例子自然就是大家非常熟悉的《逆转裁判》和《[弹丸论破](#)》。

当然，在这个年代，纯粹的文字游戏是不太可行的了，基本都是有图像的，不过图像基本起辅助作用，主体部分还是在文字上罢了。

典型代表：《巨洞冒险》、《逆转裁判》、《弹丸论破》

小高你他妈死不死啊

3-3-1、Galgame

日式分类，即所谓“美少女游戏”，和一群美少女交好朋友，达成管鲍之交关系的游戏。

有“[乙女向游戏](#)”这个子分类，是针对女性玩家的，和一群池面达成管鲍之交关系的游戏。不过按理说玩法上没什么不同，取向不同罢了。

由于历史原因，基本都有 18x 元素，少数针对主机平台的例外，一般上了主机平台的 Galgame 都会自主规制。

典型代表：《[白色相簿](#)》、《Fate/Stay Night》、《[命运石之门](#)》

名场面出处

3-4、Interactive Movie|互动式电影

虽然历史不短，不过游戏很少的一个分类，大家一般也不太做这个类型。

这个类型里最有名的自然就是刚被网易收了的 Quantic Dream 旗下的游戏了。

典型代表：《暴雨》、《[直到黎明](#)》、《底特律：成为人类》

4、STG|Shooter Game|射击游戏

因为 FPS 和 TPS 都包括在里面，所以也是一个很大的分类。以瞄准为核心玩法和精通空间类型的游戏。

这个类型在北美的分类法里实际上被分类在动作游戏里，但是创造了 STG 这个类型的日本人并不这么认为.....这也就是很多人在每年 TGA

的时候都会有的疑问“为什么最佳动作游戏提名里有一堆射击游戏啊”……国内对游戏的认知还是受日本影响比较大的。

另外 STG 这个缩写实际上有特指，所以一般不会用 STG 这个缩写来代指整个射击游戏分类。

主要分类有第一人称射击游戏、第三人称射击游戏、飞行射击游戏、轨道射击游戏几类。

4-1、FPS|First-Person Shooter|第一人称射击游戏

一个分类非常清晰的类型……第一人称的打枪游戏就是 FPS。

注意游戏不能有太强的 RPG 元素（比如《辐射 3》），不能没有枪（比如《[荣耀战魂](#)》，流程中不能不以战斗为核心导向（比如《[镜之边缘](#)》），也不能不可以自由移动（比如生化危机：安布雷拉编年史》）。

有些游戏同时具备第一人称和第三人称模式，比如《光环》中士官长扛起机枪的时候，还有《[彩虹六号：维加斯](#)》靠在墙后的时候，这种一般会根据主体玩法来决定。

另外，《彩虹六号：维加斯》实际上还有一个叫做战术射击的分类，不过这里就不采用了，毕竟很多 FPS 和 TPS 游戏都有战术系统。

典型代表：《使命召唤》、《光环》、《半衰期》

4-2、TPS|Third-Person Shooter|第三人称射击游戏

其实历史不算很短了，但直到 2006 年的《战争机器》才给这个类型定了性。目前基本都是使用越肩视角的。《战争机器》前有不少没有用越肩视角的 TPS，比如《马克思佩恩 2》。

另外还有个名字叫 Action Shooter，动作射击游戏，因为这个类型，往往比 FPS 动作性更强，比如比较典型的，我比较喜欢的三上真司的作品《征服》。不过这个称呼基本已经不用了。

很多动作 AVG 类型会以这个玩法作为战斗框架，比如《神秘海域》、《生化危机》等。

典型代表：《战争机器》、《马克思佩恩》、《[幽灵行动](#)》

4-3、STG|Shoot'em up|飞行射击游戏

最早的射击游戏分类，日本人正是因为这个类型的存在而将射击游戏和动作游戏所区分，也是 STG 这个缩写主要所指的游戏类型。

由于敌人的攻击方式，也有叫弹幕射击或者弹幕游戏的。

有横版纵版两种，一般纵版的居多，横版比较出名的就是《沙罗曼蛇》了。

典型代表：《太空侵略者》、《怒首领蜂》、《东方 Project》

4-4、Rail Shooter/Light Gun Shooter|轨道射击游戏

也就是所谓的光枪游戏，游戏厅玩的大多属于这种。

所谓“轨道”，也就是游戏角色会沿固定轨道前进，而不能自由移动的移动方式，这也是用于区分 FPS 和光枪游戏的重要指标。另外，光枪游戏因为“指哪打哪”的特点，准星可以独立于镜头而移动，这同样是一个用于区分的重要指标。

实际上目前不少光枪游戏已经可以有一些自主移动方式，所以有些分类会将光枪游戏和轨道射击分开，不过这里还是合并在一起，毕竟即使能移动，大体也还是沿轨道前进，移动的自由度很低。

有趣的是，有些游戏有轨道有准星却不打枪，比如拿准星拍照的《宝可梦随乐拍》.....不过还是被算在轨道射击里。

典型代表：《打鸭子》、《生化危机：安布雷拉编年史》、《宝可梦随乐拍》

5、Strategy|策略游戏

同样是一个大类，以全局战略为核心玩法导向的类型。

由于策略游戏的逐渐式微，对策略游戏的改革近年来做了不少，也诞生了一些子分类类型。

国内往往会以 SLG 这个缩写代指整个策略游戏类型或者回合制策略游戏类型，但这个用法实际上是错误的.....不过又不得不说由于 SLG 现在在手游平台比较活跃，靠莉莉丝等厂商的努力，国内这个对 SLG 的用法也逐渐推广开来，大有准备将错就错之势.....也算一种文化输出了。

根据玩法主要分回合制和即时制两大类。

主要分类为回合制策略、回合制战棋、即时策略、即时战棋、自走棋、塔防和炮术射击这几类。

5-1、TBS|Turn-based Strategy|回合制策略

比较接近大家印象中传统的“SLG”游戏的类型，也是策略游戏这个类型中发展比较好的一类。

由于对操作要求较低，主要玩的是数值游戏，和这个品类的目标用户的诉求结合比较好……而且回合制本身的低操作门槛也对尝试入坑的新手比较友好。以《文明》系列为典型代表，这个类型逐渐成为了传统策略游戏的霸主。

另外，回合制玩法对手游端适配非常好，这使得这个类型在手游中也是非常热门的，国内以莉莉丝的很多游戏为代表。为了防止说我恰饭，而且莉莉丝很多游戏以海外市场为主，所以这里就不列具体作品了。

国内对 SLG 的用法基本主要指这一类。

典型代表：《文明》、《[全面战争](#)》、《三国志》

再来一回合！

5-2、TBT|Turn-based Tactics|回合制战棋

小众得多的类型。其实战棋玩法不算很小众了，主要是绝大多数战棋都沾上了 RPG 元素而被扔到 SRPG 那边去了……纯正的不以数值成长为玩法导向的战棋游戏确实不多。

根据不同分类法，SRPG 有可能被归类到这个分类下作为子分类。

最为著名的是 GBA 上的《高级战争》系列。

典型代表：《高级战争》

5-3 RTS|Real-Time Strategy|即时策略

中国玩家很熟悉的类型了，操作的占比要更高。

虽然众所周知这个类型已经基本凉了.....但是对很多其他玩法有启示作用。

另外有个需要单独拿出来说的例子：P 社四萌。P 社四萌显然不属于回合制。根据通常的分类，P 社四萌属于“大战略游戏”，但这个分类不是一个从玩法定义的分类，过于宽泛，不管是回合制的文明还是不是回合制的 P 社四萌都属于这个分类。所以理论上来说，P 社四萌同样属于 RTS，只不过不够典型，一般不会特意拿出来说了。

典型代表：《星际争霸》、《魔兽争霸》、《命令与征服》

5-4、RTT|Real-Time Tactics|即时战术

名字稍稍有些迷惑，Tactics 往往被翻译为战棋，不过中文定义的战棋游戏就是回合制的，所以中文名往往被称为即时战术或者小队战术。

说起来有些迷惑，不过代表的例子中国玩家应该很熟悉了：《盟军敢死队》。

和 RTS 的主要区别在于“生产与资源”这一环节，RTS 游戏的核心玩法循环中会有收集资源和利用资源进行生产或升级的这一部分，而 RTT 游戏没有或较少。

典型代表：《盟军敢死队》、《战争之人》、《影子战术：将军之刃》

5-5、MOBA|Multiplayer Online Battle Arena

从 RTS 中衍生出的类型，中国玩家应该也很熟悉的类型。

原本按一贯的命名法叫 Dota-like，后来被 LOL 和腾讯改称 MOBA。

比起 Dota-like，MOBA 的定义更为宽泛，所以有更多游戏可以被囊括进入 MOBA 的范畴，比如《荒野乱斗》。

典型代表：《Dota》、《英雄联盟》、《荒野乱斗》

5-6、Tower Denfense|塔防

可能在很多玩家印象中是一个从《魔兽争霸 3》自定义地图衍生出的类型，不过实际上是个非常古老的类型，最早能追溯到上世纪 80 年代。

典型代表：《植物大战僵尸》、《明日方舟》

5-7、Auto Chess|自走棋

从 MOBA 延伸出的玩法，也和 MOBA 一并被归类到这下面。

近年来很火的玩法，也就不多介绍了。

典型代表：《刀塔自走棋》、《多多自走棋》、《金铲铲之战》

6、SIM|Simulation|模拟类游戏

模拟现实中某种行为的游戏。

看起来是个挺模糊的分类，因为我玩《荣耀战魂》算不算模拟刀剑对砍.....但实际上具体哪些游戏算模拟类玩家反而心里比较有数.....

主要分为建造经营、生活模拟、体育运动和驾驶模拟几个子分类。

6-1、CMS|Construction And Management Simulation|建造经营

以建造或经营为核心玩法的游戏，比较典型的像偏建造《模拟城市》或者偏运营的《过山车大亨》。

另外这个分类下有一类所谓“上帝模拟”游戏，比如《上帝也疯狂》和《黑与白》，这类游戏比较容易和策略游戏混淆。这两类的最大区别在于“上帝模拟”是不能直接操控单位或建筑的，而策略游戏可以。

典型代表：《模拟城市》、《过山车大亨》、《足球经理》

6-2、SLG|Life Simulation Game\simulated life game|模拟生活

这个其实才是 SLG 这个缩写最初的起源.....然后早期因为策略游戏被算在这个分类下导致 SLG 的意思到了今天已经完全不同了.....

这个分类下最出名的就是《模拟人生》了，但不仅限于这一类，也包括像《孢子》这样的生命模拟游戏，甚至于[电子宠物](#)。

典型代表：《模拟人生》、《孢子》、《动物之森》

6-3、SPT|Sports|体育游戏

非常明确的分类了，不多介绍了。

典型代表：《FIFA》、《NBA 2K》、《麦登橄榄球》

6-4、Vehicle simulation game|驾驶模拟游戏

开车类型的游戏，分类也很明确了。

只要是开交通工具都算在此分类里，例如飞行模拟。

赛车游戏和飞行模拟游戏由于其受众面，是这个分类下最出名的子分类。其余模拟驾驶但不属于这两类的都可以直接归在这里，不做额外子分类，例如开潜艇的《[猎杀潜航](#)》、开收割机的《模拟农场》、开大卡车的《欧洲卡车模拟》等。

典型代表：《猎杀潜航》、《模拟农场》、《欧洲卡车模拟》

6-4-1、RAC|Racing Game|赛车游戏

或者叫竞速游戏，规则也很明确了，不多提了。

典型代表：《GT 赛车》、《极限竞速》、《极品飞车》

6-4-2、Flight|Flight Simulator|飞行模拟游戏

开飞机的游戏，简单粗暴。

下属两个子分类：飞行模拟和战斗飞行模拟，区别在于有没有空战环节.....这里不再做更详细的子分类了。

典型代表：《[微软模拟飞行](#)》、《皇牌空战》、《伊尔 2》

7、MMO|Massive Multiplayer Online Game|大型多人在线游戏

所谓“网游”。

MMORPG 根据不同分类在此分类下或在 RPG 分类下均可。

主要有 MMOFPS、MMORTS、MMOTBS 等。这些类型游戏引入国内很少，就不做例子了。

8、Puzzle|休闲游戏/益智游戏

所谓“小游戏”，你爸妈比较爱玩的那种。

以某类解谜为核心玩法，玩法简单且规则易懂。

典型代表：《俄罗斯方块》、《祖玛》、《连连看》

9、Party Game|聚会游戏

以线下多人玩法为主，近年来也逐渐带上了网络联机功能，玩法往往参考现实中的游戏比较多，主要用于朋友聚会时玩的游戏。

最著名的当然就是《[马里奥派对](#)》了，近几年比较流行的《狼人杀》和《Among Us》，还有很传统的《大富翁》等也属于此类。

典型代表：《马里奥派对》、《大富翁》、《狼人杀》

10、TAG

tag，指标签，是游戏分类标签化后衍生出的东西。

所谓 tag，并不指一种分类，但也会标示出游戏的一些核心特征。这些核心特征往往也出于主玩法逻辑中，但是传统分类法是按照核心玩法本身，而这些 tag 更多用于表示一种关卡，或者付费逻辑等，并且极有可能出现多个分类的游戏同属于同一种 tag 下的情况。所以近些年出现的一些玩法往往不做单独分类，而是作为 tag 出现。

以上所有分类均可作为 tag 出现，也有单独只作为 tag 出现的 tag。

这里介绍下目前比较经常出现的 tag。

10-1、Open World|开放世界

近年来非常流行的一个 tag，当红炸子鸡。

开放世界的区分有两大经典方式：

- 1、在极端理想情况下，玩家是否可以朝一个方向一直推摇杆移动到地图边界。传统的线性或箱庭关卡要么移动到的位置不算地图边界（比如多地图的游戏），要么必须要改变人物方向。
- 2、地图上任意两点之间是否有无限多的路径连接。传统线性或箱庭关卡往往路径是单一的，或有限的。

开放世界这个概念的出现是游戏分类 tag 化的最大推手：开放世界很明显是一种以关卡定名的类型，而不同类型都可以使用开放世界关卡，例如 RPG 游戏《辐射 3》，ACT 游戏《刺客信条》、TPS 游戏《侠盗猎车手》等。把它们从这个类型中剔除出来扔到开放世界这个分类下显然显得不够合适。尤其是美式 RPG 游戏的高自由度传统由来已久，以前是 RPG 游戏的游戏现在不算 RPG 了，显然是有问题的。

同样地，由于开放世界概念的流行，ACT 和动作 AVG 之间的界限也显得越来越模糊。

典型代表：《侠盗猎车手》、《辐射 3》、《塞尔达传说：旷野之息》

10-2、箱庭

这是个日本名字，这个 tag 我没有找到特别准确的英文名，往往被翻成 Sandbox 然而它明显和英文语境下的 Sandbox 有本质区别。如果有人找到了比较准确的英文名请在评论中告诉我。

箱庭本身介于线性和开放世界之间，它有着开放世界鼓励探索的内核，但表现上依然充满各种无法通过的墙壁和障碍，以保证玩家按一定顺序前进，去体验制作者所精心制作的内容。

箱庭这个名字的出处是宫本茂的“箱庭理论”，在《塞尔达传说》系列中表现尤为明显（旷野之息前）。

银河恶魔城本质也是一种箱庭玩法。

目前最为经典最具代表性的箱庭就是《生化危机》中的洋馆和《生化危机 2》中的警察局，不算太大的地图面积，完全自由的探索方式，但被各种锁和障碍挡住，以保证玩家大体依然是朝一个固定路线前进。

典型代表：《塞尔达传说》、《生化危机》、《恶魔城》

极其经典且典型的箱庭，没玩过的玩家可以玩一下复刻版感受一下

10-3、Sandbox|沙盒

比“开放世界”更“开放”的类型，玩家不仅具有高度的自由度，而且玩法往往也更为多样，并且往往可以由玩家自主地改变游戏内的世界。而开放世界的地图往往是死的无法改变，而且会有一个属于上述分类的核心玩法，更加固定一些。

早期开放世界概念未形成，和 Sandbox 混在一起，当时的一些所谓“超级系”的开放世界游戏有很强烈的沙盒的影子，例如《正当防卫》。

不过众所周知的最为著名的沙盒游戏自然是《我的世界》。

典型代表：《我的世界》

10-4、Gacha|抽卡

众所周知的付费类型了，令很多玩家深恶痛绝，也令很多玩家流连忘返.....

基本都属于 RPG 类型，不然抽卡本身没有意义了.....不过也不一定是传统 RPG，像《明日方舟》这种塔防 RPG 和《碧蓝航线》这种弹幕射击 RPG 也是存在的。

名字来源是日语，这个类型最早发展在日本，初期最为典型的代表是《扩散性百万亚瑟王》，就是这个万恶之源把抽卡流行开的，SE 罪大恶极。

但这个 tag 现在并不仅限于手游，比如你去问问《FIFA》和《NBA 2K》的玩家.....

10-5、Rogue-lite

注意和 Rogue-like 的不同。Rogue-like 是一种类型，而 Rogue-lite 是个 tag。

Rogue-lite 泛指所有借鉴了 Rogue-like 的随机关卡和随机掉落，并且以此为核心驱动，但改变了部分 Rogue-like 的核心定义（即柏林准则）而不符合 Rogue-like 定义的游戏，非常经典的例子即为《暗黑破坏神》。即使《暗黑破坏神》有一命通关模式，但它依然不符合回合制定义而被排除在 Rogue-like 之外。

Rogue 玩法具有强随机玩法和强随机掉落，投入产出比较高，因此近年来也受到开发者和玩家的欢迎，但大多数 Rogue 游戏都取消掉了一命通关的要求以降低上手门槛和挫败感，因此几乎所有常见的所谓“Rogue-like”游戏都应被称为“Rogue-lite”，该命名“轻度 Rogue 游戏”也是因此而来。

典型代表：《暗黑破坏神》、《以撒的结合》、《死亡回归》