

硬核科普警告！

即时战略（RTS）在过去30年的发展中，传统型RTS已经衍生出了三种细分品类，分别代表着三种玩法设计侧重，他们是战术型、战略型、动作型。题主提到的落寞应该是特指传统型RTS和动作型RTS，他们代表了RTS的席卷行业的起源时代，以及达到RTS热度顶峰的电竞时代。

这是一种并不算公认的分类方案，几乎只被开发者和学院派认同，玩家们的分类标准则是众说纷纭。而对于多数游戏的发行商来说，他们更乐意于混淆各种RTS的定义，甚至带上即时战术的标签，以此来拓展游戏销路的受众面，并且吃到冷门品类的舆论支持红利，也就是我们常听到的口号“现在还有在做RTS的...必须要支持”。不过作为玩家，我们能够清晰的体会到这四类RTS的根本差距，玩法的互不相通让我们能很好的辨认他们的区别，我对此做一点简单的介绍。

注：本文仅限于在游戏设计上满足即时战略四大要素、且即时制的游戏作品，即包含：资源采集、生产建设、发展科技、单位控制要素又是即时制的游戏，详见RTS维基百科^[1]

1.战术型即时战略：

倾向于人员布置、战术安排与使用的玩法；拥有复杂地形环境和丰富战场条件，不再重视采集资源与生产建设，而是专注于发展科技和单位控制要素^[2]。代表作有英雄连1、星战战争帝国、先祖遗产、战争黎明2、钢铁收割。玩家需要考虑的是各种不同类型的单位，如何进行战术协同，是在铺设地雷后坚守高地、还是在机枪扫射下突击大桥等等^[3]，总之，在你思考完战术安排后，布置相应人员并根据情况变化，随时做些简单的调整即可。

这类RTS的微操作空间少，掩体需要进驻时间、火炮需要架设过程、机枪需要放置动作，生效反馈有延迟性，如果玩家频繁的进行指挥，反而会打乱单位原本的行动进度。单位在战斗时虽然有一定的命中随机性来控制单位平衡，不过一直打不过敌人一定是思路有问题，只要策略上有针对性就必然会获得胜利——这是因为战术型即时战略本就是汲取了相近的游戏类型即时战术（RTT）的成功经验，与RTT一样强调兵种独立性、重要性、配合复杂地形环境和丰富战场条件带来更多战术可能性。^{[4][5]}单位有着明显的克制关系，一支机枪小队压制价格远超自身的十队精英步兵不在话下，很少有其他RTS中的不死族蜘蛛、虫族刺蛇、苏军天启坦克这种什么都能打的万金油兵种，同样也就因此少有能让玩家“F2A”的时候，导致传统型与战略型RTS玩家普遍感觉打起来不够爽，没有部队规模养成后，全面进攻时碾压式的正反馈。

考虑到这一类型大量参考了RTT游戏设计，在历史溯源方面没有必要深究，毕竟RTT游戏比RTS的出现还要早，战术型RTS的首个作品一般被认为是来自遗迹娱乐开发的战争黎明1，^[6]并在同样是遗迹娱乐开发的同类型后续作品英雄连1中达到时代巅峰水准，尽管取得了巨大的成功，但在其正统续作英雄连2中，遗迹娱乐仍然选择靠近动作型RTS，提高了微操收益并加快了游戏节奏。

战术性RTS由于游玩时经常带有一定的石头剪刀布式的三角克制解谜属性，需要思考战术应对，又追求即时制游戏的快速交互，对于普遍喜欢缓慢进行规划的策略游戏玩家群体并不友好，所以成为了目前最冷门的RTS玩法分支，如果对这类游戏有着极大热忱却找不到游戏可玩，更推荐诸如钢铁之师2、终极将军、叙利亚战争、战争游戏红龙等类型相对近似的RTT游戏^[7]，或是全面战争这种混合型RTT作品。^[8]

2.动作型即时战略：

倾向于高速反应、快速操作、瞬间反馈玩法；单位拥有极高的反应速度，强调微观管理^[9]，对局有短时长且快节奏的特征。代表作有星际争霸2、红色警戒3、帝国时代4、魔兽争霸3，动作型RTS的底层逻辑在大体上就是传统型RTS，然而游戏速度远快于传统型RTS、微操收益也远高于传统型RTS，即使是同水平的高手，也会因几次失误的微操作而完全失去战场的主动权，是否强调微观管理的设计是区别一款RTS是动作型还是传统型的重要依据。

与战术型RTS相同，这两种RTS都有微操作，不过实际的设计思路和游玩思路完全不同，动作型RTS的单位通常没有自主意识，难以独立行动，需要玩家不断下达非常具体的新指令来进行调整（走位/攻击/释放技能等）农民或工人单位被打也就是走一步/挪一下，无法预设行为并自主化执行^[10]，加上单位有着极高的反应速度，所以微操作收益极高，正反馈非常强；战术型RTS的单位则普遍拥有自主能力，尽管需要玩家在战斗前做更多安排，但是开始战斗后往往不需要频繁调动，他会根据预指令进行应对。举例英雄连1的机枪班实际使用过程为：你去这个战壕中 - 面朝这个方向，实际单位执行为：我去这个战壕用机枪看守这个方向，如果有什么动静我就扫射他，压制出现的敌人，直到玩家给我新命令为止。^[11]

星际争霸2在后期的合作模式更新中参考战术型RTS，添加了右键开启幽灵自动狙击、追猎者残血自动闪现等功能，不过没有在策略层面上有对应设计，导致这些改动仅仅是增加便利性的功能，换言之只是用来给玩家爽的，缺乏深度，这就是不同RTS设计思路会产生不同玩法的体现。^[12]

少数人认为动作型RTS最初的起源，是暴雪缔造的RPG+RTS的概念，魔兽争霸3几乎是完美的将其执行了，多数人则认为星际争霸1才是动作型RTS的起源，然而考虑到星际争霸1有着节奏缓慢、延时反馈的复杂战略纵深，低地打高低时严重的命中率惩罚等设计，开发者设计意向是否更接近于传统/战略型RTS仍有待商榷；不过其续作星际争霸2，依靠单位主动聚团的鱼群算法、大量核心单位无法移动开火等放大操作收益的设计，加上令人咋舌的顶尖游戏质量，一举成为了动作型RTS中无可争议的巅峰，所以星际争霸系列作品应当拆分看待。

该类型因为有着和射击游戏、格斗游戏一样的高速、短时、强对抗的特性；又没有侧翼攻击、包围惩罚、地形效果等复杂机制，降低了观看门槛，配合RTS独特的大规模战斗玩法，令其迅速成为高观赏性PVP游戏中的热门项目，让无数其他类型RTS垂涎不已，在2002-2012这十年间掀起了业界狂热的电竞化浪潮，各界媒体高呼“高操作和强竞技才是RTS的未来”^[13]大量战术/战略/传统型RTS转型成为动作型RTS以迎接时代，直到2013年星际争霸：虫群之心发布后，这一盛况终于结束。^[14]

动作型RTS和其电竞化对即时战略影响深远，几乎改变了一代人对于RTS的认知。直至今日，多数人仍拒绝承认其他类型RTS是真正的RTS，并提出没有高APM的操作收益与主PVP设计就失去了RTS应有的刺激感和观赏性等观点。在这一历史进程中，包括命令与征服4、英雄连ol、战争黎明3、侵略行为在内的无数盲目角逐动作型RTS的作品宣告死亡，也有很多坚持其他类型RTS的作品，在其市场迅速缩小后选择离开，最终酿成RTS游戏界尸横遍野的惨状，是一段从百花齐放到一枝独秀的独特历史阶段，不过这一状况实际上与暴雪无关，就像雅达利大崩溃并不能将其归咎于动视开发的作品太过优秀，争相模仿的根源还是市场需求的改变与开发商逐利的体现。目前，动作型RTS仍在公众心目中占即时战略这一类型的主导地位。

在Steam上我们可以轻松的找到“动作即时战略”的标签，但是，你会发现该标签下的游戏内容非常繁杂，这是因为这一概念早期是部分人用来概括魔兽争霸3中澄海3C、Dota、真三、火影等强调微观管理地图的玩法名词^[15]，后来在Dota2、LOL等游戏被独立划分为Moba类型后，这一概念回归了即时战略本源；^[16]另一方面，很多开发者真的将动作、射击、即时战略在游戏中进行了结合，让玩家能够扮演士兵执行射击、匍匐、砍杀、换弹等微操，并且进行即时战略玩法^[17]，比如可执行突击2、夺取前线、第七区、双子星系军阀、物竞天择、战区98、空甲联盟、盛衰记战火文明等

等，所以标签页的混乱是必然的，就像RPG这个标签一样囊括了太多玩法。

3.战略型即时战略

倾向于宏观战略，不断制定长远规划的慢节奏玩法^[18]；往往拥有超大规模战争、复杂的游戏系统、高度自主化的单位AI或自动化流水线、以及长时间的单局游戏，不断鼓励玩家追求并维持多种战略平衡，很多作品甚至超出简单的军事范畴，拥有外交、经济、文化等元素。这一类型的分支目前的发展、正在尽可能的避免走向传统型RTS杂而不精的老路，所以作品普遍有着较强的玩法侧重性，有些侧重经济、有些侧重战争、有些侧重外交。在其尚不成熟的早期阶段，代表作有横扫千军、太阳帝国的原罪、要塞、傲世三国、骑士与商人，他们有些有着简单的外交系统、幸福度机制，或是颇有说法的建筑学、考验长期布局能力的战略纵深等等，然而都属于浅尝辄止的水平。^[19]

而看向现代的战略型RTS，则有着轻量级和重量级的区分，以北境之地、冒险之旅十字军、粒子舰队、奇点灰烬为代表的轻量级，精简了游戏内容，并将各个系统更成熟的整合在一起，实现了易于上手，难于精通的特性，十分适合作为类型的入门作品；以至高统治者、欧陆风云4、纪元1800、信长之野望为代表的重量级，反其道而行之，令游戏机制爆炸性延伸，让游戏目标的选择多种多样，能够让玩家带有明确目的进行重玩，比如王国风云3和女儿乱伦生子、钢铁雄心4苏共施密尔舒间谍局、地球不屈的抵抗胜利/杀戮胜利等等，玩法路线之多令人眼花缭乱，且都能达成不同乐趣，^[20]也因此而让人望而却步，是既难上手也难精通。

这两种类型并没有明显的划分界限，一般只取决于开发者想设计一个简单的还是复杂的作品，玩家则可以通过游戏体量来进行简单的划分。

部分通过兵棋、4X、经营模拟与即时战略相结合的作品，他们有一种目前公认的称呼是“大战略游戏”当然，这其中也有着即时大战略与回合大战略的区别，我们这里特指即时大战略。

战略型RTS的首部作品一般被认为是1997年发售的横扫千军。在其引入了风力、风向、重力、潮汐、水深、视野能见度、理论射程、地貌交互性、流体经济平衡、战略地图、真实雷达系统、自主化单位AI、自动化生产等诸多设定后，过多的战略元素交互让游戏性质完全脱离了玩家认知中RTS框架，不仅收获了开发者和媒体界的一片盛赞，甚至独立成了一个专注于军事战略玩法的横扫系RTS^[21]（另称TA系RTS）对行业影响十分深远。该类型作品在之后的25年内衍生出大量精神续作，但开发商们却无一例外的均在一片好评声中破产，其过程之悲壮令人难以直视，为行业输送了大量宝贵经验。^[22]

当然，横扫系RTS的发展并不能代表整个战略型RTS的发展，要塞（2001）和太阳帝国的原罪（2008）也是众多推动者中的代表，前者尝试将社会模拟和模拟经营融入RTS^[23]、后者尝试总结猎户座在内的多款4X游戏经验^[24]，将探索与外交和RTS的基本玩法进行了优秀结合；还有目前在策略游戏圈内风头正劲的瑞典开发商P社，也曾发行过王权（2001）与荣耀骑士（2005）谨慎探索高单位自主性的战略型RTS玩法。不过，考虑到该类型作品在很长一段时间内叫好不叫座，资料相对匮乏，历史查阅和取证非常困难，故对此不再展开，仅做简单介绍。

在实际游戏中，战略型RTS与其他三种类型有着本质上的区别，不仅操作空间小，反馈延迟大，部分作品甚至完全不允许玩家干涉过于微观的内容（微操）只能通过改变战略布局去间接形式影响。以钢铁雄心4的军事方面为例：玩家无法预设步兵、坦克、火炮单位的作战规则，这些由国家军事部门研究的陆军学说和部队将领负责，军队将根据当时的地形、士气、后勤、情报等情况选择战术进行战斗，在这件事上，玩家需要考虑到是“去哪打，让谁去”而具体到“怎么去，怎么打”那就不是玩家要管的了。也就是说，玩家若想要让战斗的“起因、经过、结果”都很顺利，那么你应该

在“时间、地点、人物”上面下功夫，抓好时机，挑好地点，任命好将领安排好部队，选择机动作战或优势火力等陆军学说、制定长远战略，然后迎接水到渠成的胜利。

宏观的战略型RTS已经走出最艰难的时刻，是目前发展最为蓬勃的RTS分支，市场占有率节节攀升。因其操作量小，决策量大的特性，开发者们也脑洞大开，不断整合棋牌、塔防、自动化工厂、生存等与这一特性相同的游戏元素，故而吸纳了大量其他类型的优质策略游戏玩家^[25]，亿万僵尸、Desynced、反叛公司、像素工厂、Industrial Annihilation、粒子舰队、战线等作品冒着创新风险的勇敢尝试，都在不断为即时战略这一类型寻找新的希望，历史应该记住他们。^[26]

4.传统型即时战略

顾名思义，是即时战略这一定义的起源，诞生于30年前的沙丘2^{[27][28]}，专注于构建大兵团对战的爽度和视觉效果，拥有低难度运营流程和高兵种通用性的特征，代表作有帝国时代2、命令与征服、地球帝国2、轴心国与同盟国、红色警戒2、国家的崛起。该类型有着早期策略游戏设计深度不足却又想囊括万物的缺点，所以在难度方面普遍存在强度失衡情况，玩家社区对此戏称为可以憋憋乐和一波推的兵海游戏。传统型RTS在早期成功的主要原因普遍被认为是音画表现带来的强烈视听冲击力而不是优秀的策略性，这也是早期RTS会以“更大的规模”“精美的画面”为买点的主要原因，^[29]回顾上文中动作型RTS的电竞历史，不难发现曾经即时战略走向大众的真正内核是什么，也就不难梳理出现在“落寞”的真正原因了。

由于目前游戏领域细分已经十分专业化，故若以现在的眼光看待传统型RTS，不难看出其中杂糅了城市建设类、策略模拟类、即时战术类等众多风格或节奏完全不统一的玩法，这也是后来即时战略玩法进行三向细分的根本原因；另一方面，所有内容都有一点，却在多数方面都缺乏深度，几乎是传统型RTS的通病，也是导致其逐渐小众的次要原因，^[30]毕竟，决定一个产品能否存活的关键不是优点，而是特点。

由于传统型RTS在游戏性上已经被其他三种细分类型瓜分，故该类型的介绍无需太多笔墨，在最后以对比的形式总结梳理一下四大类型RTS的优缺点，以便于大家更好的进行理解。

内容广度：战略型 > 传统型 > 战术型 > 动作型

策略深度：战略型 > 战术型 > 传统型 > 动作型

在系统复杂度上，虽然有部分轻量级战略型RTS在内容广度上逊于传统型RTS，但以类型整体进行对比，战略型RTS仍是当仁不让的第一，即使已经删除战术层面的多数微观内容，其宏观战略的体量仍旧惊人；战术/动作型RTS则至简而行，让玩家能全身心投入到战斗中，思考战术布局/大量细节微操，而传统型RTS突出一个杂而不精，就像红警2的结盟功能，相信多数玩家从来都没用过，坦克杀手与恐怖分子等阵营特殊单位、也是既缺乏游戏性也缺乏趣味性，这类鸡肋的内容是传统型RTS的重要缺点，有着时代的局限性。

上手难度：动作型=战略型 > 战术型 > 传统型

动作型RTS的微操作需要大量的时间进行练习，棱镜接白球/不朽、人族Sky一波流、盟军维和分弹和冷冻连缩甚至需要形成肌肉记忆，连基地建设的时间都要卡死时间点才有最大化收益，上手难度之高不言而喻；而战略型RTS则因内容量过多，且每一方面的玩法都值得深挖，导致大量玩家完全无所适从，早期游玩时甚至连失败的原因都不清不楚；此时，传统型RTS的深度不足反而在新人上手方面体现出了优势，学会憋强力/万金油单位就能快速感受到乐趣。

可重玩性：战略型 > 动作型 > 战术型 > 传统型

战略型RTS的内容广度与策略深度，往往能够让玩家带有明确目的进行重玩；动作型RTS随着肌肉记忆的养成，运营成功与微操收益的提升十分直观，阶段性成长乐趣浓厚，这一过程就会提供不错的重玩性；相比之下后两种类型的游戏重玩体验极其依赖对手行为，想要设计出匹配任何玩家实力的PVE AI和高度精准PVP匹配系统都是游戏设计上非常困难的课题，考虑到业内至今仍未有一个非常优秀的解决方案，我做出了这样的排行，其中传统型的问题解决难度超过了战术型。

成型爽度：传统型 > 战略型 > 动作型 > 战术型

不得不承认，不论是地球帝国中遮天蔽日的空中压制、还是轴心国与同盟国里钢铁洪流的浩浩荡荡，都有着非常优秀的爽感，加上策略深度有限，手握终极单位的你大可无脑进攻，憋憋乐和一波推就是传统型RTS的浪漫所在，当然，这也令其沦为了纯粹的“兵海爽游”即使是后来动作型RTS衍生出去的Moba游戏，都比其更有深度。相比之下战略型RTS的养成难度更高，需要解决工业、人口、建筑学等概念，所以比简单粗暴的传统型RTS略逊一筹，不过成型之后因其自主化程度较高，体验其实并不输传统型RTS。动作型/战术型RTS在这方面完全不是对手，前者即使大军压境也往往需要高频甩枪拉扯，不然输出无法最大化；后者则是因复杂的兵种克制，即使是优势时的一波鲁莽进攻，也可能会导致死伤大半。

内容观赏性：动作型 > 战术型 = 传统型 > 战略型

动作型RTS，电子竞技的开山鼻祖，赏心悦目的多线微操如同指尖舞蹈，尽管是专注服务于顶层玩家的游戏，设计改动只以职业赛事为参考，却不能忽视其伟大的历史贡献。战术型RTS与战略型RTS有着相同的问题，那就是看不懂！对于观众来说，前者的克制关系是一种很抽象的机制，在视觉上被接受需要时间；而后者更多的是互相影响的各种系统，就像纪元1800的经济模型建立在宏观经济学中，这让理解成本过高导致观看门槛过高，爽感反馈更弱。相对来说，传统型RTS的兵海互推更好理解，却也更容易视觉疲劳，不论是策略上还是操作上，都缺少紧张刺激的博弈对抗。

总结：

目前，这四种分类已经能够帮助绝大多数玩家进行筛选：[Steam上有哪些优秀的RTS游戏？](#)

喜欢慢节奏种田养国的玩家去以赛事为核心的动作型RTS中就是会因操作而吃上大亏，不如试试战略型RTS中的王国与城堡、亿万僵尸、中世纪王国战争等轻量级作品，学习成本低便于入门；

喜欢精美画面和视觉冲击的玩家去战略型RTS中就是会昏昏欲睡，不如看看动作型RTS里的星际争霸2和地狱之门，前者的精美赛事能让你大饱眼福并明确目标、后者的第一人称微操更具代入感；

喜欢战术布局和奇谋诡术的玩家去动作型RTS中就是会束手束脚，不如考虑一下战术型RTS中的经典佳作英雄连1，若感不够施展你的战术思维，再跳跃到终极将军内战挑战真人一样思考的Ai；

最后，喜欢难度偏低，兵海爽推作品的玩家，也许应该看看老一代RTS作品或是老一代RTS开发商的续作，比如原红警团队的8位军团或传承其思想的铁锈战争、Five Nations、新月沃土等作品；

总之，作为游戏玩家，我们应该做好筛选，用钱投票自己喜欢的类型，而不是去自己讨厌的类型中攻击其他玩家，动作型RTS与其他类型RTS的冲突真的该结束了，这种互开即时战略户籍的对骂并不会产生什么积极的影响，反而会让开发商们不敢承受创新和公关的风险，逃离这个品类，最终破坏我们RTS的未来。

先到此为止吧：

我会在未来几个月时间里持续完善这篇文章，希望大家也能够在评论区提出意见或建议，以帮助到更多即时战略的玩家们 —— 重铸RTS荣光，吾辈义不容辞！

来源：知乎 www.zhihu.com

作者：[轻声低语](#)

【知乎日报】千万用户的选择，做朋友圈里的新鲜事分享大牛。 [点击下载](#)

此问题还有 [1558 个回答](#)，[查看全部。](#)

延伸阅读：

[你对即时战略游戏有什么见解？](#)

[如何看待即时战略游戏？](#)