



上海交通大学
SHANGHAI JIAO TONG UNIVERSITY



游戏设计与开发

Game Design and Development

Introduction

软件学院数字艺术实验室
Digital ART Lab, SJTU




上海交通大学
SHANGHAI JIAO TONG UNIVERSITY



游戏类型


Game Genres

软件学院数字艺术实验室
Digital ART Lab, SJTU




上海交通大学

定义和演变

- ④ 游戏类型 (Game Genre)
- ④ 类型的划分：游戏类型是一种分类法，针对广阔现实世界主题模拟的一种技术上的妥协，各类型的游戏只模拟一个较小的主题
- ④ 类型的演变过程（周而复始）：混沌  确立
- ④ 例：FPS类型的起源与演变：
 - 迷宫类 + 第一视角射击类
 - FPS类型的确立 (Doom) 发展成熟 (Unreal、Half-life) → FPS+RTS的融合 (如WOW Online)

Digital ART Lab, SJTU



上海交通大学

游戏类型范式

- ④ 类型范式：同一类型的共通的东西，不同类型的不同特点。
- ④ 游戏类型范式的组成部分：
 - 主题 (Theme)
 - 故事情节 (Plot)
 - 视觉风格 (Visual Style)
 - 游戏规则 (Game mechanism)

Digital ART Lab, SJTU



游戏类型范式

④ 游戏的类型范式的组成部分：

- 主题（Theme）例：复仇、寻宝、治国
- 故事情节（Plot）例：英雄之旅
- 视觉风格（Visual Style）例：
RTS（地图+菜单+选项），FPS（一件武器+3D空间）
- 游戏规则（Game mechanism）例：RTS
（建筑、生产、微观管理、战争）、FPS
（关卡、探索、射击）

Digital ART Lab, STH



游戏类型的作用

④ 游戏类型的作用

- 技术划定：技术上的局限
- 玩家定位：划分玩家群、锁定特定玩家群体
 - 如电影中的观众定位：青春片、家庭伦理片、枪战片、浪漫爱情片等
- 使玩家容易掌握新游戏
- 与社会的相互影响

Digital ART Lab, STH



类型和文化

- ④ 电影中如香港武打片、德国Heimatfilm片、墨西哥Cabaretera片
- ④ 试图突破文化的界限：
 - 将游戏层与文化层分开：
 - 表层：文化层（历史背景、文化背景、风俗习惯）
 - 核心：游戏层（基本游戏规则、游戏性）
 - 例子：《帝国时代》vs.《傲视三国》

Digital ART Lab, STH



常见游戏类型（Game Genres）

- ④ RPG（角色扮演类）
- ④ ACT（动作类）
- ④ FPS（第一视角射击类）
- ④ RTS（实时策略类）
- ④ FTG（格斗类）
- ④ TBS（回合制策略类）
- ④ SLG（日式模拟类）
- ④ SIM（美式模拟类）
- ④ AVG（冒险类）
- ④ RAC（赛车类）
- ④ SPT（体育类）



Digital ART Lab, STH



RPG（角色扮演类）

- ④ Role Playing Game
- ⑤ 最受欢迎的一类
- ⑤ 是对整个人生的再现与模拟
- ⑤ 构造最强大的情感世界：深刻的情感体验
- ⑤ RPG中必不可少的三大特性：
 - 艺术性
 - 故事性
 - 交互性
- ⑤ 单线RPG模型：
 - 单线发展的故事情节
 - 被动设定的剧情（虚假的主动性）

Digital ART Lab, STH



RPG代表作

- ④ RPG的一些代表作：
 - 日式RPG: 《Final Fantasy》、《Dragon Quest》
 - 美式RPG: 《柏德之门》、《Diablo》
 - ARPG (Action + RPG)
 - MMORPG: 《EverQuest》
 - 武侠RPG: 《仙剑奇侠传》



Digital ART Lab, STH



ACT（动作类）

- ④ Action Game
- ⑤ 2D ACT的特点：
 - 侧重于手眼协调和条件反射。
 - 例：卷轴ACT《魂斗罗》、《双截龙》
- ⑤ 3D ACT：
 - action + FPS(3D maze, NPC) + AVG(解谜puzzle)的融合
 - 例：《古墓丽影》系列、《鬼武者》、《合金装备》
- ⑤ 马里奥：
 - 2D ACT(超级马里奥)
 - 3D ACT（马里奥64）
- ⑤ ACT游戏一般采用第三视角

Digital ART Lab, STH



ACT代表作



Digital ART Lab, STH



FPS（第一视角射击类）

④ First Person Shooting

④ 特点:

- 起源: 迷宫+ACT
- 新元素: 第一视角、3D、NPC



John Carmack
1970-



1991-



2003

④ FPS的三要素:

- 关卡 (Level)
- 任务 (Mission)
- NPC (Non-Player Character, 敌方或友方)

Digital ART Lab, 57TH



FPS

④ FPS的代表作:

- 《Doom》系列, FPS的鼻祖
- 《Quake》系列
- 《Unreal》系列
- 《Half Life》FPS的突破性作品



④ FPS的发展趋势, 例《Half-life》

- 增强画面的置入感
- 提高NPC的人工智能
- 故事性强化
- 联网对战



FTG（格斗类）

④ Fighting Game

④ FTG的特征: 在一个狭小的场景里, 通过复杂的按键序列来控制双方角色进行一对一的打斗。

④ 2D FTG: 一般采用平视镜头

④ 3D FTG: 一般采用第三视角

④ 与ACT相比:

- FTG的背景固定、玩家的注意力在对手身上

Digital ART Lab, 57TH



FTG

④ FTG的代表作:

- 2D FTG: 《街霸》、《格斗之王》
- 3D FTG: 《VR战士》、《铁拳》



Digital ART Lab, 57TH



FTG的发展趋势

- ④ 3D场景更大更复杂
- ④ 可使用场景中的道具
- ④ 格斗的物理力学模拟



Digital ART Lab, STH



RTS（实时策略类）

- ④ Real-Time Strategy
- ④ 策略：政治策略、战争策略
- ④ 实时：敌我双方和时间赛跑
- ④ RTS的三部曲：采集→生产→进攻
- ④ RTS的两个要素：资源管理、战争策略
- ④ 代表作：
 - 1992 《Dune 2》
 - 1995 《Command & Conquer》
 - 《Myth》、《傲视三国》
 - 《魔兽争霸》、《帝国时代》

Digital ART Lab, STH



RTS代表作：Warcraft系列

Warcraft (1994)

- 人类联盟 vs. 兽人部落
- 随机地图生成器

Warcraft 2 (1999)

- 操作体系--右键点击移动，左键选择
- 支持8个玩家的调制解调器或者局域网的对战
- “战争迷雾”的概念

Warcraft 3 (2002)

- 英雄单元
- 多样种族



Digital ART Lab, STH



TBS（回合制策略类）

- ④ Turn-based Strategy
- ④ 类似下棋
- ④ 早期游戏无法实时对抗，只好采取回合制，敌我双方交替考虑策略并行动
- ④ 节奏慢、一半时间在等待
- ④ 部分TBS游戏逐渐被RTS取代
- ④ 部分TBS仍流行，适合节奏慢的策略游戏

Digital ART Lab, STH



TBS代表作

- ④ 《魔法门英雄传说》系列
- ⑤ 《文明》系列，如Sid Meier's Civilization



Digital ART Lab, STH



SLG（日式模拟类）

- ④ Simulation Game
- ⑤ 日本人定义的一种类型
- ⑤ 包含各种日式模拟游戏：
 - 策略模拟类：《三国志》系列
 - 恋爱模拟类：《心跳回忆》
- ⑤ 共同特征：复杂的数字式管理
 - 表达各城市各武将的数值
 - 表达各种人物状态的数值

Digital ART Lab, STH



SLG 代表作

- ④ 三国志(日本koei株式会社)



<http://www.gamersky.com/handbook/201602/719168.shtml>

Digital ART Lab, STH



SIM（美式模拟类）

- ④ Simulation Game
- ⑤ 美国人定义的一种类型
- ⑤ 例子：《模拟城市》《模拟人生》《黑与白》
- ⑤ 共同点：玩家处于造物主或领导者的地位
- ⑤ 机能模拟类：飞行模拟、坦克模拟等
 - 玩家只是驾驶员
- ⑤ SIM vs. SLG:
 - SIM对数字式管理依赖少，交互性更强，人工智能技术更复杂，所建构的虚拟世界更具模糊性

Digital ART Lab, STH



SimCity系列

By Maxis (1989)
Later acquired by EA (1997)



Digital ART Lab, STH



Sims (2000)

- ⊕ 开放式的沙盒类游戏
- ⊕ Maxis, EA



AVG（冒险类）

- ⊕ Adventure Game
- ⊕ AVG的三大要素：
 - 故事(story)
 - 冒险(exploration)
 - 解谜(puzzle-solving)
- ⊕ 特点：
 - AVG注重故事的流畅性与悬念
 - AVG在画面上更多注重借用电影镜头和剪辑技术，以达到刺激、恐怖和悬念效果
 - AVG节奏慢、故事吸引人、需要用脑子
 - 受中高年龄段玩家欢迎

Digital ART Lab, STH



代表作《Myst》(1993)



Digital ART Lab, STH



RAC（赛车类）

- ④ 机能模拟类的一种
- ⑤ 十分流行，故单独分为一类
- ⑥ 例：《Gran Turismo》系列、《Speed》系列



Digital ART Lab, SZTH



SPT（体育类）

- ④ Sporting Game
- ⑤ SPT涵盖三个层次：
 - 管理（如俱乐部管理和球员培训）
 - 战术（如团队配合，例：《FIFA》）
 - 技能（如滑雪）



Digital ART Lab, SZTH



类型的融合

- ④ 例子：
 - 《宠物蛋》：宠物类、SIM类
 - 《黑与白》：上帝模拟类、宠物类
 - 《古墓丽影》：ACT + AVG
 - 《超时空英雄传说》：RPG + SLG



Digital ART Lab, SZTH



Tomb Raider (1996-2018)



Digital ART Lab, SZTH