

## 關於遊戲的種類

篇名：

關於遊戲的種類

作者：

張琨弘。國立三重高中。107 班

顏源鴻。國立三重高中。107 班

## 關於遊戲的種類

### 壹●前言

這是一篇關於遊戲種類的文章，現在全球網路發達，而在這個資訊爆炸的時代，遊戲的種類更是數也數不清，然而，我們再此為大家介紹眾多的遊戲種類，還有許多機種的種類，希望大家能夠玩自己喜歡玩的遊戲類型。

### 貳●正文

平常我們在看各電腦報刊上介紹電腦遊戲的文章中，總能看到RPG、AVG之類的英文縮寫，有些讀者經常弄不清它們到底是什麼意思呢？下面，我們便向大家介紹一些這類文章中經常出現的英文縮寫的原文及中文解釋。

ACT= Action Game: 動作遊戲。

玩家控制遊戲人物用各種武器消滅敵人以過關的遊戲，幾乎沒有什麼故事情節。如早期的《十字軍之義無反顧》、《雷曼》、《波斯王子》；最近的《彌賽亞》、《M.D.K2》、《重金屬：F.A.K.K.2》等等。電腦上的動作遊戲大多脫胎于早期的街機遊戲和動作遊戲如《魂鬥羅》、《超級馬裏奧》等，設計的核心思想面向大多數玩家，以純粹的娛樂為主要目的，不強調劇情，一般有少部分解謎成份（不會太多或太難，否則就成了AVG了），操作簡單易于上手且緊張刺激，屬於"大眾化"遊戲，也是最受歡迎的遊戲種類。

AVG= Adventure Game : 冒險遊戲。

由玩家控制遊戲人物進行虛擬冒險的遊戲，與RPG不同的是，AVG的故事情節往往是以完成一個任務或解開某些迷題的形式出現的，而且在遊戲過程中刻意強調迷題的重要性，使之成為一種專門考驗大腦的"活動"。AVG可分為動作類和解謎類兩種，動作類AVG包含一些格鬥或射擊成分如《生化危機》系列、《古墓麗影》系列等；解謎類AVG則純粹依靠解謎拉動劇情的發展，如《第七位元元訪客》系列、《凱蘭蒂亞傳奇》系列、《猴島小英雄》系列等。

ETC= etc. Game : 其他類遊戲。

## 關於遊戲的種類

指無法歸結到已知種類中的遊戲，常見于種類豐富的電視遊戲，如音樂遊戲、某些遊戲的周邊設定集（如《心跳回憶》屏保壁紙集）等，電腦遊戲中較少出現，即使有也多是移植自電視遊戲。

**FGT= Fighting Game**：格鬥遊戲。

由玩家操縱各種角色與電腦或另一玩家所操縱的角色進行格鬥的遊戲，一般按照畫面的技術分為2D和3D兩種。2D格鬥遊戲有如《街霸》系列、《侍魂》系列、《拳皇》系列等；3D格鬥遊戲則包括《鐵拳》、《刀魂》、《鬥神傳》等。此類遊戲談不上什麼劇情（但一般都有其特定背景），場景、人物、操控等也比較單一，却因為迎合了玩家在現實中很難實現的爭鬥欲望，過程刺激火爆而使其具備獨特的魅力，因而風靡全球。

**FPS=First Personal Shooting Game**：第一人稱視角射擊遊戲。

本來屬於動作遊戲的一個分支，但從《狼穴》和DOOM開始，FPS就以令人難以置信的速度向前飛速發展著，場面越來越真實，畫面越來越血腥，花樣越來越多、感覺越來越刺激。而且，從95年開始，它成了每年作品最多的遊戲類型，接著的DOOM2、QUAKE系列、《虛幻》、《原罪》、《半死不活》……不勝枚舉，已經成為了遊戲界人丁最旺，往往也是技術水平最高的一個大家族。

**GM= Game Master**：遊戲管理員。

網路RPG專用名詞，指在遊戲中擔任管理職責的人。一般來說，如果是商業遊戲，那麼GM多是廠商委派的職員；如果是非商業遊戲，GM則一般由有條件的熱心玩家擔任。GM在遊戲中

## 關於遊戲的種類

需要負責的工作非常多，比如發現并排除BUG、初步的系統維護、遊戲秩序的維護等等。

MUD= Multiple User Dimension: 多人世界。

一種網路文字遊戲，它沒有華麗的畫面和驚險的劇情，但MUD為參與的玩家營造了一個輕鬆自由，相互充分交流的環境，所以在很多其他高科技網路遊戲的衝擊下，依然能夠風靡世界。MUD可分為中英文兩種，中文MUD較有名的如《笑傲江湖》、《書劍恩仇錄》、《西游記》、《天龍八部》等。

NPC= Non-Player Character：非玩家角色。

僅用于角色扮演遊戲，指那些不由玩家操縱，而是遊戲中預先設定好的人物，一般用于為玩家提供過關必需的資訊及各種幫助等等。如《暗黑破壞神》、《網路創世紀》、《魔法門》中各個由電腦控制的人物。

PK= Player Killer: 玩家殺手。

網路遊戲的專用名詞，指以各種目的（如搶奪裝備，或乾脆就是滿足殺戮的欲望）在遊戲中專門攻擊其他玩家的人。這種行為在很多遊戲中是不允許的（如天堂），在另外一些遊戲中則是被限制的（如《萬王之王》必須打開PK執照才可以PK、UO中PK者用紅色標示），不過，這些人往往遊戲及電腦水平很高，或手中有很厲害的修改程式，大家玩網路遊戲時一定要小心提防。

PZL= Puzzle Game: 益智類遊戲。

## 關於遊戲的種類

Puzzle的原意是拼圖遊戲，引申為各類有趣的益智遊戲，總的來說屬於休閒產品，比較少見。如《潘多拉的盒子》、《俄羅斯方塊》等。

RCG= Racing Game:競速遊戲。

在電腦上類比各類賽車運動的遊戲，沒有什麼劇情，但非常講究圖像音效技術，往往是同期電腦遊戲技術的領先者。驚險刺激，真實感強，深受車迷喜愛，代表作有《極品飛車》、《山脊賽車》、《摩托英豪》等。另一種說法稱之為"Driving Game"。後來，出現了一些其他模式的競速遊戲，如賽艇的，一般也歸為RCG之列。

RPG= Role-playing Game:角色扮演遊戲。

由玩家扮演遊戲中的一個或數個角色，有完整的故事情節的遊戲。有些玩家往往將它與冒險類遊戲分不太清楚，其實很簡單，RPG遊戲更強調的是劇情發展而AVG則更強調解謎的過程。一般來說，RPG可分為日式和美式兩種，主要區別在於文化背景和戰鬥方式。日式RPG多採用回合制或半即時制戰鬥，如《最終幻想》系列、《古大陸物語》系列、《英雄傳說》系列等，大多國產中文RPG也可歸為日式RPG之列，如《仙劍奇俠傳》、《劍俠情緣》等；美式RPG如《暗黑破壞神》、《大地傳說》系列等。也有人根據戰鬥進行方式將RPG分為普通回合RPG、策略RPG（S.RPG，或者我們常說的戰棋類遊戲，如《神奇傳說》）、動作RPG（A.RPG，戰鬥方式為即時動作，如《暗黑破壞神》就是典型的A.RPG）

RTS=Real-Time Strategy Game：即時策略遊戲。

本來屬於策略遊戲SLG的一個分支，但由於其在世界上的迅速風靡，使之慢慢發展成了一個單獨的類型，知名度甚至超過了SLG，有點象現在國際足聯和國際奧會的關係。代表作有《命令與征服》系列、《魔獸爭霸》系列、《帝國時代》系列、《星際爭霸》等等。後來，從其上又衍生出了所謂"即時戰術遊戲"，多以控制一個小隊完成任務的方式，突出戰術的作用，以《盟

## 關於遊戲的種類

《軍敢死隊》為代表，其他還包括《隱藏與威脅》等。

SLG= Strategy Game: 策略遊戲。

玩家運用策略與電腦或其他玩家較量，以取得各種形式勝利的遊戲，或統一全國，或開拓外星殖民地。可分為回合制和即時制兩種，回合制策略遊戲如《三國志》系列、《幽浮》系列等；即時制策略遊戲如《命令與征服》系列、《帝國時代》系列、星際爭霸等。後來有些媒體將類比經營（即SIM類遊戲，如《類比人生》、《類比城市》、《過山車大亨》、《主題公園》）和養成類遊戲（如《世界足球經理》等）也歸到了SLG下。

SPT= Sports Game: 體育類遊戲。

在電腦上類比各類競技體育運動的遊戲，花樣繁多，類比度高，廣受歡迎，如《FIFA》系列、《NBA Live》系列、《實況足球》系列等。體育類遊戲的大家要數EA Sports，幾乎所有可以類比的體育運動都能在EA Sports的作品中見到。

STG= Simulation Game: 飛行類比遊戲。

由玩家控制各種飛行物(主要是飛機)完成任務或過關的遊戲。此類遊戲分為兩種，一叫科幻飛行類比遊戲 (Science-Simulation Game)，以天馬行空的幻想和奇詭絢麗的畫面取勝，如《自由空間》、《星球大戰》系列、《星艦迷航》系列等；另一種叫真實飛行類比遊戲 (Real- Simulation Game)，以現實世界為基礎，以真實性取勝，追求身臨其境的感受。如《傲氣雄鷹》系列、《微軟飛行類比》系列、《蘇-27》等等。另外，還有一些類比其他的遊戲也可歸為STG，比如類比潛艇的《獵殺潛航》，類比坦克的《鋼鐵雄師》等。

## 關於遊戲的種類

TAB = Table Game：桌面遊戲。

顧名思義，是從以前的桌面遊戲脫胎到電腦上的遊戲，如各類強手棋（即擲骰子決定移動格數的遊戲），象《大富翁》系列、《求婚365日》系列等；棋牌類遊戲也屬於TAB，如《手談》、《紅心大戰》等等。

VR= Virtual Reality：虛擬現實。

用高科技的手段，通過電腦營造一個類比現實的環境。目前，這種技術廣泛應用於各類三維遊戲。有些遊戲甚至用VR來命名以標榜自己，如《VR戰士》系列、《VR特警》等。

ACT（Action，動作類遊戲）

ARPG（Action Role Play Games，動作角色扮演遊戲）

AVG（Adventure Genre，冒險類遊戲）

DAN（Dance，跳舞類遊戲，包括跳舞機、吉它機、打鼓機等）

DC（Dreamcast，世嘉64位遊戲機）

ETC（etc，其他類遊戲，包括類比飛行）

FFJ: Force Feedback Joystick（力量反置式操縱杆）

FPP（First Person Game，第一人稱遊戲）

FTG（Fighting Game，格鬥類遊戲）

GB（Game Boy，任天堂4位手提遊戲機）

## 關於遊戲的種類

GBC (Game Boy Color, 任天堂手提16色遊戲機)

GG (Game Gear, 世嘉彩色手提遊戲機)

FC (Famicom, 任天堂8位遊戲機)

fps (frames per second, 幀/秒)

FR (Frames Rate, 遊戲運行幀數)

MAC (Macintosh, 蘋果電腦)

N64 (Nintendo 64, 任天堂64位遊戲機)

SFC (Super Famicom, 超級任天堂16位遊戲機)

SLG (Simulation Game, 類比類遊戲)

SPG (Sports Games, 運動類遊戲)

SRPG (Strategies Role Play Games, 戰略角色扮演遊戲)

STG (Shoot Game, 射擊類遊戲)

SS (Sega Saturn, 世嘉土星32位遊戲機)

PC (Personal Computer, 個人電腦)

PS (Play Station, 索尼32位遊戲機)

PS (Pocket Station, 索尼手提遊戲機)

RAC (race, 賽車類遊戲)

RTS (Real Time Strategies, 即時戰略)

RPG (Role Play Games, 角色扮演遊戲)

TAB (Table Chess, 桌棋類遊戲)

## 關於遊戲的種類

**3D Accelerator**：3D加速器。一種專門提升PC的3D運算功能硬體，但其不能提升電腦整體的顯示效果。

**ACT (Action Game)**：動作類遊戲。這類遊戲提供玩者一個訓練手眼協調及反應力的環境及功能，通常要求玩者所控制的主角（人或物）根據周遭情況變化做出一定的動作，如移動、跳躍、攻擊、躲避、防守等，來達到遊戲所要求的目標。此類遊戲講究逼真的形體動作、火爆的打鬥效果、良好的操作手感及複雜的攻擊組合等等。

**AI (Artificial Intelligence)**：人工智慧。就是指電腦模仿真實世界的行為方式與人類思維與遊戲的方式的運算能力。那是一整套極為複雜的運算系統與運算規則。

**Alpha**：Alpha測試。就是指在遊戲製作者控制的環境下進行的遊戲測試工作，所以一般來說a測試是在公司內部進行的。

**AVG (Adventure Game)**：冒險類遊戲。這類遊戲在一固定的劇情或故事下，提供玩者一個可解謎的環境及場景，玩者必須隨著故事的安排進行解謎。遊戲的目的是借遊戲主角在故事中所冒險積累的經驗來解開製作者所設定的謎題或疑點。通常這類遊戲常被用來設計成偵探類型的解謎遊戲。

## B

**Beta**：Beta測試。就是指不在製作者控制的環境下進行的遊戲測試工作，所以一般來說Beta測試則是交由選定的測試者單獨來進行測試。

## 關於遊戲的種類

**Boss**：大頭目，也稱“魔王”。在遊戲中出現的較為巨大有力與難纏的敵方對手。一般這類敵人在整個遊戲過程中只會出現一次，而常出現在關底，而不像小怪物在遊戲中可以重復登場。

**Bug**：程式漏洞，俗稱“臭蟲”。指那些因遊戲設計者與測試者的疏漏而剩留在遊戲中的程式錯誤，嚴重的話將影響整個作品的質量。

## C

**Cheat**：遊戲秘技。遊戲設計者暗藏在作品中的特殊技巧，使用後可帶給玩者特殊的能力與效果。最先是程式者為快速測試作品而設計的內部秘技，現在幾乎已是每個遊戲均有秘技。

**Clock Speed**：遊戲執行速度。即遊戲在電腦中被運行的速度，常以Megahertz (MHz) 計量。

**Code**：密碼。1) 同Cheat條；2) 同Source Code條。

**Doom-like**：三維射擊類遊戲。即第一人稱射擊類遊戲。遊戲畫面即為玩者的視野範圍。現在此類遊戲多稱作Quake-like。

**E3 (Electronic Entertainment Expo)**：美國E3大展。當前世界上最為盛大的電腦遊戲與電視遊戲的商貿展示會，基本於每年五月舉行。

## 關於遊戲的種類

**Easter Egg**：復活節彩蛋。程式中隱藏著的一段意外的內容，常為製作者設計的搞笑內容，經常是關於製作者自己的介紹與調侃。

**ECTS (European Computer Trade Show)**：歐洲電腦商貿展示會。被稱為歐洲的E3大展，每年三月和九月於倫敦舉行。

**Electronic Game**：電子遊戲。即電腦遊戲、電視遊戲以及街機和手掌型遊戲機的總稱。

**Engine**：遊戲引擎。即一套遊戲的主程序。

**Experience Point**：經驗點數。常出現在角色扮演遊戲中，以數值計量人物的成長，經驗點數達到一定數值後常常會升級，這時人物就會變得更強大。

**FTG (Fighting Game)**：格鬥類遊戲。從動作類遊戲脫胎分化出來，就是指兩個角色一對一決鬥的遊戲形式。現在此類遊戲又分化出2D格鬥類遊戲與3D格鬥類遊戲。

**First Person**：第一人稱視角。就是指螢幕上不直接出現主角，而是表現為主角的視野範圍。

**Flight Sim**：飛行類比類遊戲。是類比類遊戲下的一個門類，讓玩家感受到操縱飛機以及飛翔于藍天上的樂趣。

## 關於遊戲的種類

**FMV ( Full-motion Video )**：全動態影像。即遊戲的片頭、過場和片尾的動態畫面。

**Forward Scrolling**：向前卷軸。即背景不斷向玩者趨近的卷軸模式，常出現在第一人稱射擊或類比類遊戲。

**Frame**：幀，鏡頭。即顯示畫面的動態計量單位。

**FPS ( Frames Per Second )**：每秒顯示幀數。美國的標準NTSC的電視節目的每秒顯示幀數為30。不少電腦遊戲的顯示幀數都超過了這個數位。

**Free Guy**：額外的命。在遊戲中，你有可能會獲得的額外的命，比如收集一定數量的某種寶物。

## G

**Game Over**：遊戲結束。這是遊戲中最常見的話語，通常是表示遊戲者失敗，而不是通關爆機。

**Gameplay**：遊戲可玩性。即遊戲的玩法，是決定一個遊戲有多好玩的重要因素。

**Genre**：遊戲類型。即為不同遊戲玩法的遊戲作一歸類，比如角色扮演類、冒險類、動作類、類比類等。

## 關於遊戲的種類

**GPU**（Graphics Processing Unit）：圖形處理器。輔助CPU處理圖形運算。

**Graphics Accelerator**：圖形加速器。專門的提升顯示速度和效果的硬體。

**Graphic Adventure**：圖形冒險類遊戲。是冒險類遊戲下的一個門類，相對與文字冒險類遊戲。

**GUI**（Graphical User Interface）：圖形用戶介面。即電腦與用戶的交互介面。

## H

**Hidden Level**：隱藏關卡。指遊戲中隱藏的部分，自行發現。即不玩到這部分也能夠通關，但玩到後可能會使清潔起變化。

**High-Res**：高解析度。即精細的畫面顯示模式，但遊戲的運行速度可能會因此有所下降。

**Hint**：攻略提示。簡單的攻關提示，幫助玩家解決遊戲中出現的特別棘手的難題。

**HP**（Hit Point）：生命力。即人物或作戰單位的生命數值。一般HP為0即表示死亡，甚至Game Over。

## 關於遊戲的種類

**HUD (Heads Up Display)**：飛行儀錶盤。飛行類比遊戲中的常見詞，常提供玩家諸如彈藥狀況、速度、目標跟蹤等作戰資訊。

### I

**Interactive Movie**：互動式電影。即結合遊戲要素與電影要素的一類電腦互動作品，常常包含大量的FMV（全動態影像）。

**Interface**：遊戲介面。即玩者操作遊戲的方式。它決定遊戲的上手難度與可玩性。

### J

**Joypad**：遊戲手柄。類比電視遊戲的手柄，通常外接在音效卡上。

**Joystick**：遊戲操縱杆。常用來玩飛行、賽車等類比類遊戲的外接操縱杆。

### L

**Level**：關卡。即遊戲一個連續的完整的舞臺、場景。有時也稱作Stage。

**Low-Res**：低解析度。即粗糙的畫面顯示模式，但運行速度可稍微提高。

## 關於遊戲的種類

**Motion Capture**：動態捕捉。將物體在3D環境中運動的過程數位化的過程。

**Motion Tracker**：動作跟蹤器。動態捕捉時使用到的設備。

**Moves**：出招。即格鬥遊戲中人物的出招技巧。

**MP (Magic Point)**：魔法力。即人物的魔法數值，一旦使用完即不能再使用魔法招式。

**MUD (Multi-user Dungeon)**：俗稱“泥巴”。在互聯網路上的一種允許多人參與的即時遊戲，一般類似RPG的玩法，但目前多為文字模式。

**Multimedia**：多媒體。主要指融合多種表現手法的電腦作品。比如FMV（全動態影像），電腦遊戲、交互作品等。

**Network Games**：網路遊戲。指容許多人通過某種網路協定連線後便能進行集體遊戲的遊戲種類。

**NPC (Non Player Character)**：非玩者人物。在角色扮演遊戲中，玩者會在遊戲過程中遭逢到的所有不受控制的人物。這些人物或會提示重要情報線索，或是無關緊要的人物。

## 關於遊戲的種類

**Password**：過關密碼。在遊戲一開始處輸入後便能直接進入後面的關卡。

**Pirate**：盜版遊戲。即國內到處泛濫令遊戲製作公司頭痛不已的盜版遊戲。

**Pixel**：圖元。螢幕顯示的最小基本單位。

**Platformer**：遊戲平臺。遊戲運行的平臺，包括Win95、DOS或者UNIX等。

**Player Killing**：玩者殺手。指在MUD中，專以攻擊玩者人物，而不是非玩者人物的一類玩家。

**Polygon**：多角形。運用在2D螢幕中表現3D環境的多角形單位。

**Prototype**：原型製作。遊戲作品的原型製作也就是指以最快的速度製作出遊戲的原型，一個可以執行的程式原型。從這些基礎程式與基礎圖形，製作者可以看到從電腦中表現出來的與原來設想的有多大差距，經過調整磨合後就進入了正式動工了。

**Puzzle**：謎題。在冒險類遊戲中，考驗玩者智力的謎題。

**PZL (Puzzle Game)**：解謎類遊戲。一類專以不斷解謎為主要內容的遊戲種類。

**Quake-like**：三維射擊類遊戲。即第一人稱射擊類遊戲。見Doom-like條。

## 關於遊戲的種類

**Round**：回合。格鬥類遊戲中的一個較量的回合。

**RPG (Role Playing Game)**：角色扮演類遊戲。這類遊戲提供玩者一個可供冒險的世界 (Fantasy World) 或者一個反映真實的世界 (Real World)，這世界包含了各種角色、建築、商店、迷宮及各種險峻的地形。玩者所扮演的主角便在這世界中通過旅行、交談、交易、打鬥、成長、探險及解謎來揭開一系列的故事情節線索，最終走向勝利的彼岸。玩者依靠自身的膽識、智慧和機敏獲得一次又一次的成功，使自己扮演的主角不斷發展壯大，從而得到巨大的精神滿足。

**RTS (Realtime Strategy Game)**：即時戰略類遊戲。對應回合制戰略遊戲，一切都是即時發生，要求玩者具備較好的敏捷與宏觀指揮能力。

## S

**SLG (Simulation Game)**：模擬類遊戲。這類遊戲提供玩者一個可以做邏輯思考及策略、戰略運用的環境，且讓玩者有自由支配、管理或統禦遊戲中的人、事或物的權力，並透過這種權力及謀略的運用達成遊戲所要求的目標。玩者在條件真實、氣氛宏大的遊戲環境中充分施展智慧，剋敵制勝，達到高層次的成功享受。 **Source Code**：原代碼。用電腦語言直接編成的程式原碼，比如C語言、Pascal。

**SPT (Sport)**：運動類遊戲。這類遊戲提供一個反映現實（指正常的運動方式及運動精神）中的運動項目，並讓玩者借助控制或管理遊戲中的運動員或隊伍，來進行運動項目的比賽。

**Stage**：關卡。見Level條。

## 關於遊戲的種類

**Scaling**：縮放比例。有些遊戲提供畫面的縮放比例的調整。

**Second Person**：第二人稱視角。即追尾視角，緊隨遊戲主角的背影。

**Shareware Software**：共用軟體作品。

**Side-Scrolling**：橫向卷軸。即遊戲畫面的前景與背景從左向右移動的卷軸模式，常用於2D射擊遊戲中。

**SLG (Simulation Game)**：類比類遊戲。這類遊戲提供玩者一個可以做邏輯思考及策略、戰略運用的環境，且讓玩者有自由支配、管理或統禦遊戲中的人、事物。

**STG (Shooting Game)**：射擊類遊戲。有平面射擊類與三維射擊類（即第一人稱射擊類）。平面射擊類還包括橫向卷軸與縱向卷軸兩種。射擊類遊戲是早期電腦遊戲最常見的種類。

**Storyline**：劇情。即遊戲的故事大綱，分為直線型、多線型以及開放型等三種。

**Strategy Guide**：戰略指南手冊。即遊戲包裝盒內附有的基本戰略指導手冊。

**Sub-boss**：隱藏頭目。有些遊戲中會隱藏有更厲害的大頭目，通常是在通關後。

**TTAB (Table)**：桌面類遊戲。這類遊戲提供一個訓練邏輯思考或解謎的環境，並且有一定的規則及邏輯。玩者必須遵循遊戲所設定的規則來解開謎題，達成遊戲目標。此類遊戲講究高

## 關於遊戲的種類

超的人工智能、新奇的玩法和舒適的操作環境。玩者在遊戲中自得其樂、逍遙自在，也是一番享受。 **TBS (Turn-based Strategy Game)**：回合制戰略遊戲。對應即時戰略類遊戲。參加戰鬥的幾方，可以包括電腦在內，依一定順序分別部署戰略。一次部署便稱作一個回合。

**Tester**：遊戲測試者。遊戲製作公司專門花錢聘請的測試作品的資深玩家。

**Text Adventure**：文字冒險類遊戲。是冒險類遊戲下的一個門類，相對與圖形冒險類遊戲，多是日本製作的小成本卡通遊戲。

**Third Person**：第三人稱視角。電腦遊戲中最常見的視角，尤其是2D遊戲。玩者是以第三者的角度觀察場景與主角的動作。 **U**

**VVertically Scrolling**：垂直卷軸。即遊戲畫面的前景與背景從向下向上移動的卷軸模式，常用於2D射擊遊戲中。

**View**：視角。目前許多3D遊戲均提供多視角調整功能。

**VR (Virtual Reality)**：虛擬實境。

**WWalkthrough**：遊戲攻略。是指完整的遊戲攻關指導。

### 參●結論

經過我們日以繼夜，不吃不喝將這些遊戲的種類分類歸納出一個重點，我們發現這些遊戲不斷再推出新的種類，而且遊戲的品質越來越精緻，可以預見不久的未來，在遊戲界裡，會不斷擦出新的火花，也希望大家能夠在遊戲界裡，散發出耀眼的光芒。

肆●引註資料

<http://www.twbbs.net.tw/2826711.html>

<http://www.gamebase.com.tw/wekey>

<http://www.gamer.com.tw/>

<http://tw.maplestory.gamania.com/>

圖書: **線上遊戲產業HAPPY書: 帶你深入瞭解On-Line Game產業** 初版

**電遊Game Walker : 線上遊戲強攻誌**

**遊戲線上 : 漫談線上遊戲獨特迷人的世界**

**Wii無所不玩 : 玩家禁斷密技講座**

**PS3玩樂瘋! = Play happy enjoy**