



انواع سبک‌های بازی‌های ویدیویی

سید احمد داداش‌نژاد - بازی سازباش

به مرور زمان و با افزایش تولید بازی‌های رایانه‌ای، همانند دیگر آثار هنری به طبقه‌بندی برای بازی‌ها احساس نیاز شد. ابتدا سبک‌های بازی‌های ویدیویی محدود و کمی وجود داشتند اما رفته‌رفته به تعداد این سبک‌ها اضافه شد.

سبک‌های بازی‌های ویدیویی متنوعی وجود دارد که هر کدام از آن‌ها دارای زیرمجموعه‌های خود هستند و به آن‌ها زیرسبک می‌گویند.

طبقه‌بندی مد نظر این مقاله به این صورت است که ژانرهای بازی‌ها را به ۷ دسته اصلی تقسیم می‌کند. قبل از نام بردن سبک‌های مختلف، مواردی هست که باید به آن‌ها توجه کرد.



• برخی از بازی‌های ویدیویی صرفاً در یک سبک جای می‌گیرند. برخی از آن‌ها با این‌که به صورت خاص در یکی از سبک‌های اصلی قرار می‌گیرند اما ممکن است سبک‌های دیگر را نیز در خود جای داده باشند. هر از چند گاهی نیز بازی خاصی تولید می‌شود که در هیچ کدام از سبک‌های مرسوم جای نمی‌گیرد.

• نحوه دسته‌بندی سبک بازی‌ها، متفاوت از دسته‌بندی آثار هنری دیگر مثل فیلم، موسیقی، کتاب و نقاشی است. برای پاسخ به این که اثر هنری در چه ژانری قرار می‌گیرد مرسوم است به پیرنگ و زمینه‌ی داستانی توجه کنند. در مقابل، تعیین سبک برای بازی‌های ویدیویی و دسته‌بندی آن‌ها معمولاً بر اساس گیم‌پلی* (روند بازی) و کارهایی که گیم‌ر** در طول بازی انجام می‌دهد صورت می‌گیرد.

اکشن (Action)

در بازی‌های اکشن، قدرت عکس‌العمل بازیکن توسط چالش‌های فیزیکی مانند مبارزه و تیراندازی سریع و سرعت عمل در حرکت کردن سنجیده می‌شود. اولین بازی از مجموعه بازی‌های Donkey Kong و بازی Galaga از عناوین اولیه این سبک محسوب می‌شوند.

بازی‌های اکشن عموماً به راحتی توسط گیمرها تجربه می‌شوند و نیاز به استراتژی خاصی ندارند. به همین خاطر از ابتدای صنعت بازی‌های ویدیویی تاکنون از جمله ژانرهای پرطرفدار در سبک‌های بازی‌های ویدیویی محسوب می‌شوند.



سبک اکشن از زیرسبک‌های زیر تشکیل می‌شود:

• **سکوبازی (Platformer):** این سبک به این خاطر سکوبازی نامیده می‌شود که کاراکتر بازی با پریدن، دویدن یا افتادن بین سکوهای داخل بازی حرکت می‌کند. بازی‌های خاطره‌انگیز زیادی در این سبک وجود دارند. به عنوان یک مثال خوب می‌توان از بازی Super Mario Bros نام برد.

• **تیراندازی (Shooter):** در بازی‌های تیراندازی، گیم‌رها باید با استفاده از سلاح‌ها، دشمنان و کسانی که در مقابل آن‌ها قرار می‌گیرند را از بین ببرند. بازی‌های این زیرسبک از طریق نوع زاویه دید بازیکن در بازی دسته‌بندی می‌شوند. در بازی‌های تیراندازی اول شخص (First-person Shooters) یا FPS که عمده‌ی بازی‌های تیراندازی را تشکیل می‌دهند، بازی را از زاویه دید کاراکتر تجربه می‌کنیم. Half-Life، Call of Duty و Halo نمونه‌های خوبی در این سبک هستند. در بازی‌های تیراندازی سوم شخص (Third-person Shooters یا TPS) مثل Fortnite و Splatoon نمای دوربین بازی از بالا و پشت سر کاراکتر است، به صورتی که کاراکتر را نیز به عنوان جزئی از تصویر بازی می‌بینیم.

• **مبارزهای (Fighting):** بازی‌های مبارزهای مثل Mortal Kombat و Street Fighter II بر روی اکشن و مبارزه تمرکز می‌کنند که در بیشتر مواقع نیز تن‌به‌تن هستند. این بازی‌ها روی توانایی‌های خاص و منحصر به فرد هر یک از کاراکترهای بازی استوار هستند. این توانایی‌ها باعث می‌شود تا هر کاراکتر، سبک مبارزه خاص خود را داشته باشد. در این بازی‌ها معمولاً هدف



این است که با شکست دیگر رقبا، بازیکنان به جایگاه اول و بالای جدول رده‌بندی دست پیدا کنند.

• **بزن‌بزن (Beat'em up):** گرچه بزن‌بزن ترجمه دقیقی نیست اما به خوبی منظور را می‌رساند. در این گونه بازی‌ها نیز باید با دشمنان مبارزه کنیم. تفاوت اصلی این دسته از بازی‌ها با دیگر سبک‌های اکشن در این است که با موج عظیمی از دشمنان طرف هستیم که باید آن‌ها بزنیم و بکشیم و همین‌طور به جلو برویم. بازی Double Dragon یکی از اولین بازی‌های این سبک بود. از جمله بازی‌های اخیر سبک Beat'em up می‌توان از بازی‌های Castle Crasher، God of War و Batonetta نام برد.

• **مخفی‌کاری (Stealth):** در بازی‌های مخفی‌کاری معمولاً باید طی چالش‌های سخت و دشوار کارهایی را به صورت پنهانی انجام دهیم. اکشن و مبارزه در این بازی‌ها هسته اصلی بازی نبوده و صرفاً جهت کمک به بازیکن و برای رسیدن به هدف در بازی وجود دارد. در این بازی‌ها باید بازی را در پنهانی‌ترین حالت ممکن به پایان برسانیم. بازی Dishonored یک مثال خوب در این سبک می‌باشد. بازی‌های این سبک، بازیکن را تشویق می‌کنند تا مراحل بازی را به صورت مخفیانه به پایان برسانند. از بازی‌های دیگر محبوب این سبک می‌توان به مجموعه بازی‌های Metal Gear Solid اشاره کرد.

• **بقا (Survival):** یکی از زیرمجموعه‌های ژانر اکشن، زیرسبک بقا می‌باشد. سبک بقا چند سالی است در میان بازی‌های ویدیویی ظهور کرده است. اولین بازی Resident Evil که یک بازی در سبک وحشت و بقا (Survival Horror) است از بازی‌های پیشتاز در این سبک است؛ هرچند که یک بازی



بازکاسازباتن

خطی محسوب می شود. به بازی‌هایی که در آن‌ها بازیکن حق انتخاب در گزینه‌ها و مسیرهای پیش رو ندارد بازی‌های خطی می‌گویند. در بیشتر بازی‌های امروزی سبک بقا مثل بازی Fortnite، یک دنیای جهان باز در محیط بازی داریم. به بازیکن‌ها دسترسی و منابع مختلف داده می‌شود تا تجهیزات، اسلحه و پناهگاه خود را ارتقا دهند و تا جای ممکن در مقابل دشمنان و تهدیدات بازی مقاومت کنند و بقا داشته باشند.

• **ریتمیک (Rhythm):** بازی‌های ریتمیک مثل Dance Dance Revolution و Guitar Hero بازی‌هایی بر پایه موسیقی هستند که بازیکن‌ها را در نواختن گام‌به‌گام ریتم یک موسیقی یا آهنگ به چالش می‌کشند. بازیکن‌ها در زمان‌های درست و برنامه‌ریزی شده باید دکمه‌های کنترلر بازی را به موقع فشار دهند تا آهنگ مورد نظر به درستی نواخته شود و بازی ادامه پیدا کند. جالب است بدانید بر خلاف تصور عموم که فکر می‌کنند این سبک از بازی‌ها در سالیان اخیر پدید آمده است، اولین بازی در این سبک در سال ۱۹۷۷ میلادی به نام PaRappa the Rapper و توسط Sony ساخته شد.

اکشن ماجراجویی (Action-Adventure)

بازی‌های اکشن ماجراجویی معمولاً به این صورت هستند که شما را برای جمع‌آوری اقسام و منابع مورد نیاز به ماموریت‌های متنوعی می‌فرستند تا در نهایت بتوانید کار خاصی را انجام دهید و در ادامه بازی را پیش ببرید. به عنوان مثال در بازی The Legend of Zelda کاراکتر لینک یا همان شخصیت اصلی بازی باید هشت قطعه را جمع‌آوری کند تا در نهایت بتواند به زندان



نهم و نهایی برای نجات شاهزاده خانم وارد شود.

در این گونه بازی‌ها، تمرکز بازی بر روی اکتشاف، جستجو، حل کردن معما، به دست آوردن منابع و مبارزه کردن می باشد. استفاده از همه عناصر گفته شده در کنار هم باعث می شود تجربه بازی لذت بخش شود و این گونه بازی ها طرفدار زیادی داشته باشند.

اگر بازی‌هایی که تولید می شوند در سبک‌های دیگر جای نگیرند، معمولاً به آن‌ها برچسب اکشن ماجراجویی می زنند چرا که در این سبک، عناصر مختلف مکانیک و گیم‌پلی را داریم. سبک اکشن ماجراجویی در میان سبک‌های بازی‌های ویدیویی بسیار محبوب می باشد.

سبک اکشن ماجراجویی شامل زیرسبک‌های زیر است:

• **وحشت و بقا (Survival Horror):** بازی های سبک وحشت و بقا مثل بازی Resident Evil معمولاً بازی‌هایی برای مخاطبین بزرگسال و پراز خشونت، خونریزی و اتفاقات ترسناک هستند. در بیشتر بازی‌های این سبک، بازی به این صورت است که باید یک کار خاصی را انجام دهیم تا کلید یا مجوز ورود برای ادامه بازی و رفتن به محیط بعدی را داشته باشیم. در بازی‌های سبک وحشت و بقا منابع محدودی داریم و باید برای استفاده از مهمات و امکانات محدود برنامه‌ریزی و استراتژی خاصی داشته باشیم. این محدودیت‌ها در موقعیت‌هایی که زمان کمی داریم یا این که با دشمن و تهدیدی مواجه می شویم، استرس و هیجان ما را بیشتر می کند.



• **مترویدوانیا (Metroidvania):** بازی‌های این سبک به این خاطر مترویدوانیا نامیده می‌شوند چرا که از دو بازی Metroid و Castlevania الهام می‌گیرند. بازی‌های مترویدوانیایی شبیه به بازی‌های اکشن ماجراجویی هستند با این تفاوت که خطی نیستند. اغلب، بازی‌های این سبک، گیمر را مجبور می‌کنند تا بارها به صحنه‌ها و مراحل قبلی پیموده شده برای دریافت یا پیدا کردن آیتمی جدید برگردد. کاراکتر ما در بازی توسط سلاح، توانایی و قدرت‌های جدیدی که اجازه دسترسی به مناطق خاص و جدیدی در بازی می‌دهد ارتقا می‌یابد. معمولاً این ارتقاها بعد از رویارویی سخت با یک دشمن خاص در بازی است. این موارد از ویژگی‌های اصلی بازی‌های سبک مترویدوانیا محسوب می‌شود.

ماجراجویی (Adventure)

بازی‌های ماجراجویی هم مثل دیگر سبک‌ها بر اساس گیم‌پلی و روند بازی دسته‌بندی می‌شوند نه بر اساس داستان یا محتوای بازی. با این که پیشرفت فناوری امکانات بیشتری به بازی‌سازها برای قصه‌گویی و داستان‌پردازی داده است اما اصول بازی‌های ماجراجویی تغییر زیادی نسبت به شکل اولیه خود که به صورت متن بوده‌اند نداشته است.

در بازی‌های ماجراجویی معمولاً بازیکنان با محیط و شخصیت‌های دیگر در تعامل هستند. به این ترتیب پازل‌ها را توسط سرخ‌هایی که در محیط بازی به دست می‌آورند برای پیشرفت در داستان و گیم‌پلی بازی حل می‌کنند. به غیر از مینی‌گیم‌هایی که شاید برخی اوقات در این بازی‌ها دیده شود،



این گونه بازی‌ها به ندرت شامل عناصر اکشن می‌شوند. به همین علت این سبک محبوبیت چندانی ندارد و مورد علاقه‌ی افراد زیادی نیست. معروف‌ترین بازی ماجراجویی در تمام طول تاریخ بازی‌های ویدیویی، عنوان Myst است. این بازی در سال ۱۹۹۳ میلادی منتشر شد و بسیار پرفروش بود. همچنین توسط این بازی تکنولوژی سی‌دی‌رام به مصرف‌کننده‌ها معرفی شد که در زمان خود یک انقلاب محسوب می‌شد.

بازی‌های ماجراجویی شامل زیرسبک‌های زیر هستند:

• **ماجراجویی متنی (Text Adventures):** بازی‌های ماجراجویی متنی شروع کننده بازی‌های ماجراجویی هستند و داستان‌های تعاملی نامیده می‌شوند. همان‌طور که از نام آن‌ها مشخص است، گیم‌پلی بازی مبتنی بر متن است. به این معنی که بازیکنان از صفحه کلید خود برای وارد کردن دستورات در پاسخ به سوالات و انتخاب گزینه‌های ارائه شده استفاده می‌کنند. مانند گرفتن بیل، برداشتن شمشیر یا رفتن به سمت شمال نقشه. در این سبک از بازی‌ها، توسعه‌دهندگان بازی زمان زیادی را صرف توسعه و در نظر گرفتن سوالات متفاوت و پاسخ آن‌ها برای انتخاب بازیکنان می‌کنند و تنها چالش آنها همین موضوع است.

این سبک از بازی‌ها چالش گرافیکی و دیگر چالش‌های ممکن بازی‌های سبک‌های دیگر را ندارد. به همین دلیل مورد استقبال برنامه‌نویس‌ها قرار گرفت چرا که آن‌ها را از وجود دیگر افراد و تخصص‌های مورد نیاز برای

بازی‌سازی بی‌نیاز می‌کرد.

اولین بازی در این سبک با نام Colossal Cave Adventure در سال ۱۹۷۷ میلادی ساخته شد. با توجه به این موضوع که این سبک زائیده محدودیت‌های زمان خود است شاید فکر کنید ساخت بازی‌های سبک ماجراجویی متنی در میان سبک‌های بازی‌های ویدیویی دیگر منسوخ شده است اما جالب است بدانید هنوز هم بازی‌هایی در این سبک ساخته می‌شوند. بازی Stories Untold در سال ۲۰۱۷ میلادی در سبک ماجراجویی متنی ساخته شده است و بسیار هم مورد توجه منتقدین و گیمرها قرار گرفت.

• **ماجراجویی گرافیکی (Graphic Adventures):** همان‌طور که تکنولوژی پیشرفت کرد و کامپیوترها توانایی بیشتری در پردازش گرافیک پیدا کردند، بازی‌ها نیز توسعه یافتند. بازی‌های ماجراجویی اولیه‌ی گرافیکی، از تصاویر بسیار ساده استفاده می‌کردند و با استفاده از کاراکترهای کیبورد که در کنار هم قرار می‌گرفتند تصویری را می‌ساختند. کمی بعدتر و با پیدایش ماوس، کنترل بازی راحت‌تر شد. به جای استفاده از تایپ دستورات متنی، قابلیت کلیک کردن روی گزینه‌ها با استفاده از ماوس در بازی‌ها اضافه شد. به این ترتیب با ماوس و کلیک کردن روی عناصر بازی تعامل ایجاد شد. از این رو در برخی از منابع از این سبک به نام اشاره و کلیک یاد می‌کنند. از پیش‌تازان و معروف‌ترین بازی‌های این سبک می‌توان از مجموعه بازی The Monkey Island نام برد.

• **رمان بصری (Visual Novels):** سبک رمان مصور در ژاپن محبوبیت بسیاری دارد. در این سبک، داستانی بازگو می‌شود و گیمرها برای کاراکتر



بازی قابلیت‌هایی را شخصی‌سازی می‌کنند. در طول بازی قابلیت چند انتخاب در زمان‌های تصمیم‌گیری را دارند. غالباً نیز شاهد چند پایان مختلف هستیم که هر کدام از آن‌ها وابسته به تصمیم‌ها و انتخاب‌های گیمرها در طول بازی می‌باشد. از جمله بازی‌های معروف این سبک می‌توان از بازی Ace Attorney برای کنسول بازی Nintendo DS نام برد.

جالب است بدانید این سبک آن‌چنان در ژاپن محبوب است که تقریباً ۷۰ درصد از بازی‌های منتشر شده برای پلتفرم PC در سبک رمان بصری می‌باشند.

• **فیلم تعاملی (Interactive Movie):** همزمان با ظهور تکنولوژی دیسک‌های لیزری و سی‌دی‌رام، بازی‌های در سبک فیلم تعاملی نیز ظهور پیدا کردند. این بازی‌ها در واقع فیلم‌های از قبل فیلم‌برداری و ضبط شده یا انیمیشن‌های از قبل ساخته شده هستند. معمولاً کاراکتر داخل بازی را از نمای سوم شخص می‌بینیم و کنترل او را در طول بازی به عهده داریم. بدین صورت که با رسیدن به صحنه‌های اکشن از پیش تعیین شده می‌توانیم با کلیک کردن ماوس یا فشردن دکمه‌های کنترلر، روی صفحه نمایش تعاملی برای حرکت کردن، پریدن یا شلیک کردن داشته باشیم. بازی Dragon's Lair از نمونه‌های معروف سبک فیلم تعاملی و بازی‌های کلاسیک است. این بازی توسط Don Bluth (انیماتور دیزنی) ساخته شد. شرکت او هفت ماه کامل را صرف ساخت این بازی کرد.

بازی‌های انتقام و انتقام ۲ از بازی‌های منتشر شده در سبک فیلم تعاملی در ایران هستند.



• ماجراجویی سه بعدی بلادرنگ (3D Adventures Real-Time): این سبک در واقع اشاره مستقیم به پیشرفت تکنولوژی دارد. در بازی‌های قدیمی ماجراجویی، یک سری تصاویر از قبل طراحی و رندر گرفته شده در صفحه نمایش ما دیده می‌شد؛ گویی یک عکس را می‌بینیم. در این حالت فقط با برخی از نقاط از پیش تعیین شده در تصویر می‌توانستیم تعامل داشته باشیم. اما امروزه با توجه به پیشرفت تکنولوژی، صحنه‌های بازی به صورت سه بعدی و بلادرنگ ساخته شده و می‌توانیم در آن حرکت و تعامل داشته باشیم. از نمونه‌های خوب این سبک می‌توان به بازی Heavy Rain اشاره کرد.

نقش‌آفرینی (RPG)

احتمالاً بعد از اکشن دومین سبک پرطرفدار در سبک‌های بازی‌های ویدیویی را بازی‌های نقش‌آفرینی تشکیل می‌دهد.

بازی‌های نقش‌آفرینی معمولاً در زمان قرون وسطی یا در یک فضای فانتزی روایت می‌شوند. این موضوع نیز به این خاطر است که ریشه‌های این سبک به D&D* و دیگر بازی‌های نقش‌آفرینی که توسط کاغذ و قلم انجام می‌شدند برمی‌گردد.

هنوز هم بازیکن‌های نقش‌آفرینی متعصب، بازی‌های نقش‌آفرینی با فضای تخیلی یا فانتزی مثل بازی Mass Effect را یک بازی RPG محسوب نمی‌کنند؛ همین‌طور بازی‌های Fallout و Final Fantasy را. چرا که معتقد هستند این بازی‌ها موجب تغییرات اساسی و خراب کردن ژانر نقش‌آفرینی و اصول بنیادین آن شده‌اند.



تفاوت‌های فرهنگی نیز موجب تأثیر روی این ژانر و ایجاد دسته‌بندی‌های جدیدی در نقش‌آفرینی مثل WRPG (نقش‌آفرینی تحت تأثیر فرهنگ غربی) یا JRPG (نقش‌آفرینی تحت تأثیر فرهنگ شرقی و ژاپن) شده‌اند. گیمرها و انتخاب‌هایشان تأثیر زیادی در سبک نقش‌آفرینی دارند. وجود گزینه‌های متفاوت در تصمیم‌گیری و در نهایت داشتن پایان‌های متفاوت در بازی‌های این سبک از اصول بسیار مهم است.

بازی‌های نقش‌آفرینی شامل زیرسبک‌های زیر هستند:

• **نقش‌آفرینی اکشن (Action RPG):** بازی‌های نقش‌آفرینی اکشن از ویژگی‌های هر دو سبک اکشن و نقش‌آفرینی برخوردارند. در این بازی‌ها کاراکتر بازی به صورت هم‌زمان یا بلادرنگ (Real Time) در حال مبارزه کردن و پیشروی در بازی می‌باشد. مبارزه کردن و پیشروی در این گونه بازی‌ها به توانایی‌های کاراکتر در مقابل توانایی و مهارت‌های دشمنان وابستگی بسیاری دارد. مجموعه بازی‌های Diablo از معروف‌ترین و خوش‌نام‌ترین بازی‌های این سبک هستند. یک رکورد جالب نیز در این زمینه وجود دارد. بعد از گذشت ۲۰ سال از انتشار بازی Diablo هنوز هم می‌توان آن را در حالت آنلاین بازی کرد که طولانی‌ترین پشتیبانی از حالت آنلاین در بازی‌ها تاکنون محسوب می‌شود.

• **نقش‌آفرینی آنلاین چندنفره‌ی کلان (MMORPG):** بازی‌های اولیه این سبک در واقع گرافیکی و رایانه‌ای شده بازی‌های سیاه‌چاله چند نفره مبتنی



بر متن هستند که در اواخر دهه ۱۹۷۰ میلادی رواج داشتند. در بازی‌های RPG آنلاین، هزاران گیم‌ر در دنیایی مشابه، در تعامل با یکدیگر هستند و همه بازیکنان یک هدف مشابه دارند. عناوین Path of Exile و The Elder Scrolls Online از بازی‌های اخیر منتشر شده در این سبک هستند.

• **روگلایک (Roguelikes):** تنها سبک باقی‌مانده دیگر که اسمش را از یک بازی الگو گرفته است. Rogue یک بازی کامپیوتری دو بعدی و سیاه‌چاله محور بود که در سال ۱۹۸۰ میلادی منتشر شد. محیط بازی با استفاده از کاراکترهای کیبورد و تولید مراحل به صورت تصادفی شکل می‌گرفت. گیمرها باید از دشمنان و موانع بازی عبور می‌کردند تا امتیاز خود را افزایش دهند. از بازی‌های خوب اخیر در سبک روگلایک می‌توان از عناوین FTL: Faster Than Light، Don't Starve و Dead Cells نام برد.

• **نقش‌آفرینی تاکتیکی (Tactical RPG):** بازی‌های این سبک بیشتر به بازی‌های رومیزی تجاری شباهت دارند و ریشه‌های خود را از این گونه بازی‌ها گرفته‌اند. مناطق این بازی‌ها معمولاً به شبکه‌های مربعی تقسیم می‌شود و تقریباً شبیه به شطرنج بازی می‌شوند. البته با استراتژی‌های خاص خود و منابع محدودی مثل ارتش، مهمات و غیره که در طول بازی باید با هوشمندی از آنها برای کسب پیروزی استفاده کنید. بازی Final Fantasy Tactics از اولین بازی‌های این سبک محسوب می‌شود. عناوین Valkyria، The Banner Saga و Chronicles و XCOM از بازی‌های اخیر منتشر شده در این سبک هستند.

• **نقش‌آفرینی سندباکس (Sandbox RPG):** بازی‌های سندباکس یا بازی‌های جهان‌باز به بازیکنان اجازه می‌دهند تا آزادانه در محیط بازی جستجو و



ماجراجویی کنند. این کار باعث ایجاد تجربه جذاب و سرگرم‌کننده‌ای در بازی‌های ویدیویی می‌شود. تعداد زیادِ شخصیت‌های قابل بازی، مأموریت‌های متفاوت، داستان و موارد دیگر توسعه‌دهندگان بازی را قادر می‌سازد یک دنیای مجازی تقریباً شبیه به دنیای واقعی ایجاد کنند. از بازی‌های معروف در این سبک، مجموعه بازی‌های GTA است. برای اثباتِ سرگرم‌کننده بودن این سبک به این موضوع اشاره می‌کنم که تاکنون چند بار وارد یکی از مجموعه بازی‌های GTA شدید و به جای انجام مأموریت و پیشرفت در بازی، ناگهان متوجه شده‌اید چند ساعتی مشغول بازی کردن هستید و کارهای عجیب و غریب انجام داده‌اید، بدون آن‌که ذره‌ای در داستان یا مأموریت‌های بازی پیشرفت کنید.

* D&D: این عبارت مخفف Dungeons & Dragons می‌باشد. در سایت فانتزی این عبارت به صورت زیر تعریف شده است.

بازی نقش‌آفرینی Dungeons & Dragons درباره داستان‌سرایی در دنیای شمشیر و جادوست. این بازی از اصل‌هایی مانند «قدرت تخیل» کمک می‌گیرد و بر همین پایه پیش می‌رود. این بازی مانند تصویر سازی از یک قلعه‌ی بلند، زیر آسمان توفانی شب است که یک ماجراجوی خیالی در شرایط مختلف چگونه تصمیم می‌گیرد و با چالش‌های در پیش‌روی خود برخورد می‌کند. در بازی D&D هر بازیکن یک ماجراجو (کاراکتر) خلق می‌کند و با ماجراجوهای دیگر هم‌مسیر می‌شود. در این مسیر ممکن است که این تیم یک غار تاریک، یک شهر مخروبه، یک معبد گمشده در جنگل و یا یک غار پُر شده



از مواد مذاب زیر یک کوه مخوف را پیدا کنند. ماجراجوها می‌توانند معما حل کنند، با کاراکترهای دیگر صحبت کنند، با هیولاها بجنگند و آیتم‌های خارق‌العاده جادویی و گنج‌های گران‌بهایی را پیدا کنند.

شبیه‌سازی (Simulation)

بازی‌های سبک شبیه‌ساز همان‌طور که از نام آن مشخص است برای شبیه‌سازی یک واقعیت، یک موقعیت یا یک رویداد طراحی شده‌اند و از همان ابتدا در سبک‌های بازی‌های ویدیویی حضور داشته‌اند.

بازی‌های شبیه‌ساز شامل زیرسبک‌های زیر هستند:

- **شبیه‌ساز مدیریت و ساخت‌وساز (Construction and Management Simulation):** مجموعه بازی‌های SimCity از محبوب‌ترین بازی‌های در سبک شبیه‌سازی مدیریت و ساخت‌وساز هستند. در این بازی‌ها با مدیریت شهر از جمله برنامه‌ریزی خیابان‌ها، منطقه‌بندی‌ها و دریافت مالیات از ساکنین شهر طرف هستیم.
- **شبیه‌ساز زندگی (Life Simulation):** بازی The Sims محبوب‌ترین بازی شبیه‌ساز زندگی و یکی از بهترین بازی‌های ویدیویی در تمام دوران است. شبیه به بازی SimCity که آن هم توسط Will Wright افسانه‌ای ساخته شده است، در بازی The Sims بازیکن‌ها کنترل جنبه‌های فردی زندگی شخصیت بازی را به عهده دارند. بازی به بازیکنان اجازه می‌دهد تا ژنتیک شخصیت و اکوسیستم



زندگی او را تغییر دهند. تحت تاثیر این موارد در شرایط و موقعیت‌های خاص، شخصیت ما در بازی واکنش‌های متفاوتی خواهد داشت که البته همگی آن‌ها تحت کنترل و وابسته به انتخاب‌های قبلی ماست.

• **شبیه‌ساز خودرو (Vehicle Simulation):** این که بگوییم کدام دسته از بازی‌ها در زمینه شبیه‌سازی وسایل نقلیه محبوب هستند بسیار سخت است. چرا که در این سبک از بازی‌ها دسته‌بندی‌های متنوعی مثل شبیه‌ساز پرواز با هواپیما، رانندگی با ماشین و موارد متفاوت دیگری مثل شبیه‌سازی رانندگی با تراکتور در یک مزرعه را داریم. در شبیه‌سازی وسایل نقلیه می‌توانیم تعمیمی از موارد بالا را به زمینه‌های دیگر نیز داشته باشیم. مثل شبیه‌سازهای فضاپیما، قطار، کشتی، زیردریایی و موارد دیگر. از عناوین معروف و محبوب در این سبک می‌توان از Farming Simulator، Microsoft Flight Simulator، Ship Simulator و Train Simulator نام برد.

استراتژی (Strategy)

بازی‌های استراتژی و بُردگیم* سنتی توانایی دسترسی به دنیای بازی و منابع آن را در سطوح بالا به بازیکنان می‌دهد.

در این بازی‌ها بازیکنان باید با دقت استراتژی خود را توسعه دهند و از تاکتیک‌های مناسب برای برطرف کردن چالش‌ها استفاده کنند.

اخیراً بازی‌های استراتژی از حالت سیستم نوبتی به سمت سیستم هم‌زمان و بلادرنگ برای عکس‌العمل نشان دادن بازیکن در طول بازی حرکت کرده‌اند.



بازی‌های استراتژی نیز خیلی زود در سبک‌های بازی‌های ویدیویی جای خود را باز کردند.

بازی‌های استراتژی شامل زیرسبک‌های زیر هستند:

• **۴X ame**: هر ژانری از بازی‌های استراتژی که چهار هدف اولیه زیر را دنبال کند در دسته بازی‌های ۴X قرار می‌گیرد: اکتشاف محیط بازی، گسترش یا توسعه منابع و نیروها، بهره‌برداری از منابع و نابودی دشمنان. این دسته از بازی‌ها با توجه به اهدافی که در نظر دارند عموماً فضای تاریخی و پیشرفت تمدن بشری در طول زمان و حتی در برخی مواقع تاریخ و تمدنی خیالی را برای ساخت بازی انتخاب می‌کنند. مجموعه بازی‌های Sid Meier's Civilization از محبوب‌ترین بازی‌های استراتژی می‌باشد.

• **استراتژی هم‌زمان (Real-Time Strategy)**: بازیکن‌ها در بازی‌های استراتژی هم‌زمان (RTS) به مدیریت بازیکن نیاز دارند تا به طور هم‌زمان منابع خود را جمع‌آوری و نگهداری کرده و همین‌طور به تقویت پایگاه خود و تخریب پایگاه حریف پردازند. از محبوب‌ترین بازی‌های این سبک بازی StarCraft می‌باشد. از بازی‌های دیگر شناخته شده در این سبک می‌توان از بازی‌های Command and Conquer و Age of Empires نام برد.

• **استراتژی تاکتیکی (Real-Time Tactics)**: بازی‌های تاکتیکی هم‌زمان (RTT) به جای تمرکز بر روی مدیریت منابع به صورت جزئی و میکرو، روی مدیریت تاکتیک‌های جنگی و موارد بزرگتر تمرکز می‌کنند. بازی‌های World



Total War: Warhammer و in Conflict از این دسته بازی‌ها هستند.

• **دفاع از قلعه (Tower Defense):** در بازی‌های دفاع از قلعه گیمرها باید در مقابل موج دشمنان که معمولاً توسط کامپیوتر و هوش مصنوعی کنترل می‌شوند مقاومت کنند. با پیشروی در بازی و به دست آوردن منابع بیشتر همین‌طور برج و قلعه خود را ارتقا دهند، مستحکم‌تر کنند و با تجهیزات بیشتر در مقابل دشمنان زیاد و قوی‌تر مقاومت کنند. بازی Plants vs. Zombies از بازی‌های محبوب سبک دفاع از قلعه می‌باشد.

• **استراتژی نوبتی (Turn-Based Strategy):** این سبک شبیه به سبک استراتژی هم‌زمان می‌باشد. با این تفاوت که به جای هم‌زمان بودن اتفاقات و عکس‌العمل‌های درون بازی، هر یک از طرفین مبارزه به صورت نوبتی عکس‌العمل و کار خود را انجام می‌دهد. تا زمانی که فعالیت طرف مقابل انجام نشده است ما نمی‌توانیم حرکت خود را انجام دهیم. این بازی‌ها در سبک استراتژی نوبتی (TBS) از محبوبیت بالایی برخوردارند:

Final Fantasy X, Chrono Trigger, ۲ Divinity: Original Sin, ۴ Persona
Parasite Eve, Mario & Luigi: Superstar Saga

*برُدگیم: به هر نوع بازی فکری یا مبتنی بر شانس که معمولاً با تاس بازی می‌شود Board Game یا بازی تخته‌ای (رومیزی) گفته می‌شود. مثل بازی شطرنج، دوز و مار و پله. امروزه و مخصوصاً در دنیای بازی‌های ویدیویی وقتی از بازی رومیزی نام برده می‌شود معمولاً به بازی‌ای اشاره می‌شود که شامل مجموعه قوانین و کارتهایی برای بازی کردن می‌باشد.

ورزشی (Sports)

در این سبک از بازی‌ها انواع ورزش‌ها به صورت کامل شبیه‌سازی می‌شوند؛ مثل گلف، فوتبال، بسکتبال، بیسبال و راگبی. آن‌ها همچنین می‌توانند شامل ورزش‌های المپیک مانند اسکی و حتی ورزش‌های تفریحی مانند دارت و شنا باشند. معمولاً در این گونه از بازی‌ها گیمر در مقابل هوش مصنوعی قرار می‌گیرد اما می‌تواند رقبای واقعی مثل خودش نیز داشته باشد.

زیرسبک‌های سبک ورزشی:

- **رانندگی (Racing):** از جمله محبوب‌ترین بازی‌های این دسته، بازی‌های Forza Motorsport و Gran Turismo هستند که شبیه‌ساز بازی‌های مسابقه‌ای رانندگی هستند.
- **شبیه‌ساز بازی‌های ورزشی (Sports Game):** از اولین سبک‌های بازی‌های ویدیویی منتشر شده، بازی‌های شبیه‌سازی ورزشی هستند. بعضی از این بازی‌ها مثل سری بازی‌های NBA، Madden NFL و FIFA بسیار محبوب و مورد اقبال عمومی می‌باشند.
- **رقابتی (Competitive):** بازی‌های رقابتی مثل بازی‌های eSports* در این دسته قرار می‌گیرند. بازی‌هایی مثل Overwatch و Team Fortress نیز از جمله عناوینی هستند که در این زیرسبک جای می‌گیرند.



• **مبارزهای ورزشی (Sports-Based Fighting):** بازی‌های این دسته، بازی‌های شبیه‌ساز ورزشی مبارزهای و واقع‌گرایانه مثل ورزش بوکس هستند. بازی Fight Night یکی از مثال‌های خوب در این زمینه می‌باشد.

* بازی‌های eSports: بازی‌های ورزشی الکترونیکی (eSports) شامل رقابت حرفه‌ای در چند رشته و بازی رایانه‌ای از قبل مشخص شده می‌شود. سالانه رقابت‌های بسیاری به صورت محلی و بین‌المللی در این زمینه برگزار می‌شود. گاهی ارزش جوایز در این مسابقات بسیار بالا بوده و تا ۱ میلیون دلار نیز سابقه داشته است.

لیست سبک‌ها و بازی‌های پذیرفته شده در مسابقات eSports را می‌توانید از این‌جا مشاهده کنید.

امروزه با توجه به درآمدزایی بالا از طریق حمایت اسپانسرها و جوایز نفرات برتر، گیم‌های بسیاری به صورت حرفه‌ای و حتی تمام‌وقت در این زمینه فعالیت می‌کنند.

دیگر ژانرهای قابل توجه

• **چند نفره‌ی آنلاین کلان (MMO):** معمولاً بازی‌های چند نفره آنلاین کلان به طور انحصاری برای یک پلتفرم خاص و بیشتر مواقع هم برای PC (کامپیوتر شخصی) ساخته می‌شوند. در این بازی‌ها بازیکنان با تعداد نفرات بالا می‌توانند با یکدیگر همکاری یا رقابت کنند. از بازی‌های خوب در این زمینه می‌توان به بازی‌های MineCraft و EVE Online اشاره کرد.

• **غیر جدی (Casual Game):** گرچه غیر جدی ترجمه خوب و دقیقی برای



بازی‌های کژوال نیست اما ماهیت این‌گونه بازی‌ها باعث می‌شود آن‌ها را این‌گونه بنامیم. این بازی‌ها صرفاً برای پر کردن وقت هستند، نیاز به توجه و چالش زیادی ندارند و معمولاً در زمان بسیار کوتاهی مراحل مختلف این بازی‌ها را می‌توان پشت سر گذاشت. مردم در مترو، تاکسی و جاهایی که منتظر هستند معمولاً وقتشان را با این‌گونه بازی‌ها سپری می‌کنند. بازی Candy Crush Saga از این دسته بازی‌ها محسوب می‌شود.

• **دوره‌می (Party):** این بازی‌ها معمولاً برای بازی کردن توسط چهار یا بیش از چهار نفر طراحی شده‌اند. مثل بازی Super Mario Party که شامل بازی‌های کوچکی برای رقابت با دیگران می‌باشد. معمولاً هر بازیکنی زودتر از دیگران یا با امتیاز بیشتری آن بازی و چالش را به پایان برساند، برنده محسوب می‌شود.

• **برنامه‌نویسی (Programming Game):** این دسته از بازی‌ها معمولاً برای یاد دادن برنامه‌نویسی به افراد با بازی و سرگرم کردن آن‌ها ساخته می‌شود. در این بازی‌ها بازیکنان با نوشتن کدهای برنامه‌نویسی مراحل بازی را پشت سر گذاشته و پیشرفت می‌کنند. بازی Code Hunt یکی از مثال‌های خوب در این زمینه می‌باشد.

• **منطقی (Logic):** در یک بازی منطقی بازیکن نیاز دارد تا معمایی منطقی را حل کند یا در یک چالش فیزیکی شبیه به ماریچ حرکت کند. این بازی‌ها شامل بازی‌های ذهنی هستند. بازی Brain Age از جمله بازی‌های این سبک محسوب می‌شود. همچنین بازی‌های معمایی کژوال مثل تتریس هم می‌توانند در این دسته قرار بگیرند.



• **Trivia:** در این دسته از بازی‌ها گیمر باید قبل از به پایان رسیدن زمان مشخص شده به سوال‌هایی که در صفحه نمایش می‌بیند پاسخ دهد یا چالش مد نظر بازی را با موفقیت پشت سر بگذارد. ساختن این‌گونه بازی‌ها برای توسعه‌دهنده‌ها راحت است و از طرفی بازی کردن آن نیز توسط گیمرها به راحتی انجام می‌شود. به همین دلیل این‌گونه بازی‌ها رشد فزاینده‌ای داشته‌اند. از بازی‌های این سبک می‌توان به **HQTrivia & Words** و **SongPop** و **۲ Guess The Song** اشاره کرد.

• **بورد گیم یا بازی کارتی (Board Game or Card Game):** بازی‌های سنتی مانند شطرنج هنوز در سراسر جهان محبوب هستند. همین‌طور که دنیا به سمت دیجیتالی شدن پیش می‌رود این بازی‌ها نیز بیش از پیش در حال دیجیتالی شدن هستند. در واقع همان بازی‌های سنتی را این بار در قالب دنیای دیجیتال و توسط کامپیوتر یا گوشی تجربه خواهیم کرد. بازی‌های **Chess** و **Catan** از این دسته بازی‌ها هستند.

• **بازی‌های آموزشی (Educational Game):** بازی‌های آموزشی به طور عمده به عنوان یک ابزار یادگیری مورد استفاده قرار می‌گیرند. مثلاً آموزش دادن ریاضی یا تایپ به افراد با استفاده از مکانیک‌های طراحی شده در این زمینه بازدهی بیشتری دارد. برخی از بازی‌ها نیز هستند که به عنوان یاد دادن مورد خاص و ویژه ای طراحی نشده‌اند اما به خاطر خلاقیت و ابزارهایی که در بازی وجود دارد پتانسیل آموزشی خیلی خوبی در آن‌ها وجود دارد؛ مثل بازی **MineCraft**. این سبک در صورت استفاده هوشمندانه می‌تواند در میان سبک‌های بازی‌های ویدیویی کاربرد و اثرگذاری خوبی داشته باشد.

نتیجه

ممکن است شما لیست های مختلف دیگری از سبک های بازی های ویدیویی را در جاهای دیگری ببینید. از طرفی با پیشرفتِ تکنولوژی و ظهور تجهیزاتی مثل VR (واقعیت مجازی)، ظاهراً با سبک های جدیدی مواجه می شویم. اگر دقت کنیم هر کدام از بازی های منتشر شده بالاخره در یکی از سبک های معرفی شده قرار می گیرند یا این که از ویژگی های چند سبک در کنار یکدیگر استفاده می کنند.

در این مقاله سبک ها و زیرسبک های کاربردی و بیشتر استفاده شده در بازی های رایانه ای را معرفی کردم. اگر علاقه دارید می توانید نام تمام سبک ها و زیرسبک های موجود را از منابع مورد اشاره در انتهای مطلب مشاهده کنید.

اصطلاحات به کار برده شده:

* گیم پلی (روندِ بازی): Gameplay یا روندِ بازی، راهی مشخص می باشد که توسط آن بازیکنان با بازی ارتباط و تعامل برقرار می کنند.

** گیمر (Gamer): به فردی که بازی را انجام می دهد و تجربه می کند گیمر می گویند. از این پس هر جایی که از کلمات بازیکن یا گیمر استفاده کردیم معنا و منظور مشترکی دارند.

شما به کدام یک از سبک های بازی های ویدیویی بیشتر علاقه دارید؟



منابع مورد استفاده در این مقاله:

۱- [List of video game genres](#)

۲- [The Many Different Types of Video Games & Their Subgenres](#)