

团体标准

T/CADPAXX—20XX

网络游戏分类

Online-game classification

(征求意见稿)

(本稿完成日期: 2023 年 1 月 6 日)

2021-XX-21 发布

2021-XX-XX 实施

中国音像与数字出版协会 发布

目 次

目次	I
前言	II
网络游戏分类	1
1 范围	1
2 规范性引用文件	1
3 术语	1
4 分类原则	1
4.1 科学性	1
4.2 实用性	1
4.3 兼容性	1
4.4 可扩展性	1
5 分类维度	2
6 维度类目	2
6.1 题材维度类目	2
6.2 玩法维度类目	3
6.3 来源维度类目	4
6.4 技术展现形式维度类目	4
6.5 创作性质维度类目	5
6.6 玩家规模维度类目	5
7 分类使用说明	5
附 录 A (资料性) 网络游戏分类示例	6
附 录 B (资料性) 从后原则案例	7

前 言

本标准按照GB/T 1.1 – 2020给出的规则起草。

本标准由中国音像与数字出版协会提出并归口。

本标准主要起草单位：深圳腾讯计算机系统有限公司、广州网易计算机系统有限公司、盛趣游戏、索尼互动娱乐、福建网龙计算机网络信息技术有限公司、维沃移动通信有限公司、人民网股份有限公司、北京字跳网络技术有限公司、深圳市创梦天地科技有限公司、北方工业大学、CNONIX 国家标准应用与推广实验室、北京师范大学新闻出版大数据用户行为跟踪与分析实验室、上海巨人网络科技有限公司、完美世界（北京）网络技术有限公司、深圳市中手游网络科技有限公司、福建网龙计算机网络信息技术有限公司、北京中启智源数字信息技术有限责任公司、游族网络股份有限公司、上海数龙科技有限公司等。

本标准主要起草人：XX，XX，XX，XX。

网络游戏分类

1 范围

本文件提出了网络游戏的分类原则、分类维度、维度类目及分类使用说明。
本文件适用于网络游戏的分类。

2 规范性引用文件

下列文件对于本文件的应用是必不可少的。凡是注日期的引用文件，仅所注日期的版本适用于本文件。凡是不注日期的引用文件，其最新版本（包括所有的修改单）适用于本文件。

GB/T 7027—2002 信息分类和编码的基本原则与方法

T/CADPA 7.1—2020 网络游戏术语 第一部分：游戏类别

3 术语

下列术语适用于本文件。

3.1

网络游戏 online game

通过计算机网络可单人在线或多人联机在线进行的数字游戏。

4 分类原则

4.1 科学性

根据网络游戏的属性或特征，从不同维度科学合理地设置各级类目、划分从属关系和并列次序，是分类的基础和依据。

4.2 实用性

网络游戏分类应满足对网络游戏管理、统计、检索等应用的需求。

4.3 兼容性

网络游戏的类目名称和注释宜采用已有标准和通用术语。

4.4 可扩展性

采用开放的分类体系结构，在分类体系相对稳定的前提下，以适应不断扩展的需求。

5 分类维度

网络游戏可按照题材、玩法、来源、技术及展现形式、创作性质、玩家规模分为6个维度，如图1所示。

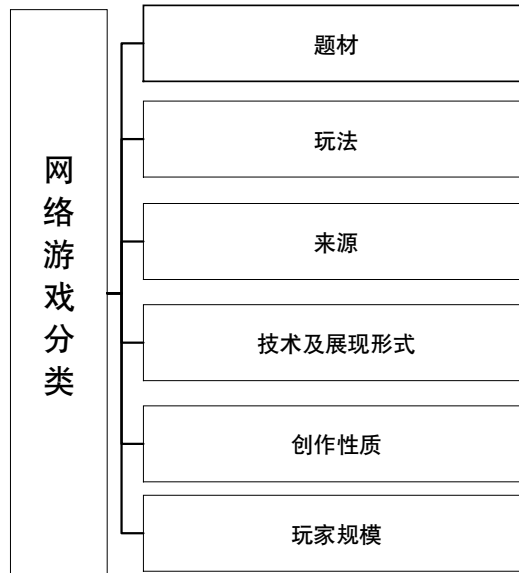


图1 网络游戏分类维度

6 维度类目

6.1 题材维度类目

网络游戏的题材维度类目见表1。

表 1 题材维度类目

序号	类目名称	类目注释
1.1	架空幻想	
1.1.1	玄幻	以东方神话为基础，通过再创新或融入其他奇幻题材的网络游戏。
1.1.2	修仙	以修仙故事为基础，角色通过历练追求修仙的网络游戏。
1.1.3	武侠	内容以各式侠客为主角，以武术技巧、武术技能的展示及竞技为特点的网络游戏。
1.1.4	魔幻	以西方神话元素为主，以魔法为代表，把现实和幻想结合起来进行创作的网络游戏。
1.1.5	异世界	以全新幻想设定构建世界，无任何现实的地区、人文、生物背景作为参考而创作的网络游戏。
1.1.6	穿越	主角去到不同时代背景的世界，或者不同时代的人物来到现代，以此作为设定的网络游戏。
1.1.7	宫廷	以幻想的方式描述宫廷生活或宫廷人物，包括中国古代、欧洲、中东等宫廷为创作背景的网络游戏
1.1.8	西游	以西游记故事情节为背景，或依据西游记中人物形象创作的网络游戏。

1.1.9	三国	以三国故事情节为背景，或依据三国中人物形象创作的网络游戏。
1.2	历史	以人类社会过去的客观存在的事件和活动为内容创作的网络游戏。
1.3	军事	内容以国防武装力量有关的知识及事务为主的网络游戏。
1.4	科幻	用幻想的方式描述人类利用科学技术上的新发现、新成就完成某些奇迹的网络游戏。
1.5	现代幻想	
1.5.1	都市职场	以现实职场为创作背景的网络游戏。
1.5.2	都市幻想	以现代都市为舞台，并融合幻想故事、幻想角色而创作的网络游戏。
1.5.3	校园	以现实校园生活为创作背景的网络游戏。
1.6	模拟现实	
1.6.1	体育	以体育运动为核心（包括但不限于篮球、足球、棒球、乒乓球等）的网络游戏
1.6.2	动物模拟	以动物为主角，或模拟与动物互动的网络游戏。
1.6.3	田园家园	以种植、家装、发展为主的网络游戏。
1.6.4	驾驶模拟	以模拟机动车、飞机、船只驾驶体验的网络游戏。
1.6.5	恋爱模拟	以模拟恋爱、养成互动的网络游戏
1.6.6	外观模拟	以追求外观美为主，包括但不限于人类服饰、化妆、皮肤，或者装饰动物外观的模拟游戏
1.6.7	职业模拟	可包含模拟各行业职业运作，或以现实某行业为故事背景而进行创作的网络游戏。
1.6.8	音乐舞蹈	可包含模拟音乐舞蹈创作本身，或以音乐舞蹈为故事背景而进行创作的网络游戏。
1.6.9	棋牌	可包含模拟棋牌活动本身，或以棋牌活动为故事背景而进行创作的网络游戏。
1.7	推理悬疑	运用逻辑思维能力推理充满悬念且无法看清真相的事物，进而推动剧情发展的网络游戏。
1.8	动漫	以同名动漫为原型或纯粹以动漫人物与类似动漫的情节为主而制作的网络游戏。
1.9	其它	无法归属至上述类目的网络游戏。

6.2 玩法维度类目

网络游戏的玩法维度类目见表2。

表 2 玩法维度类目

序号	类目名称	类目注释
2.1	角色扮演	
2.1.1	即时制角色扮演	玩家在游戏中扮演角色，融合养成和即时战斗的网络游戏
2.1.2	回合制角色扮演	玩家在游戏中扮演角色，融合养成和回合战斗的网络游戏
2.1.3	放置类角色扮演	玩家不必即时操控，游戏会根据系统的一系列运算规则自动运行并得到游戏结果的网络游戏。

2.2	竞技	
2.2.1	沙盒竞技	玩家分为多个队伍，在随机生成地图上以一定规则（大多为缩小活动范围）来进行博弈，最终达成规则的队伍获胜的网络游戏。
2.2.2	MOBA	玩家在分散的游戏地图中，依靠战略、意识、操作进行互相竞争的多人在线战术竞技网络游戏。
2.2.3	非对称对抗	在局内对抗中，攻守双方人数不一致，拥有资源不相等，最终目标也不相同，以达成自己胜利目标为规则的网络游戏。
2.3	策略	
2.3.1	卡牌	特指集换式卡牌，以收集和策略为主要乐趣，玩家通过有限的卡牌进行玩家之间的对局。
2.3.2	棋牌	以扑克、象棋、围棋等为基础的网络游戏。
2.3.3	塔防	在游戏地图中建造炮塔或类似建筑物，以阻止敌人进攻的策略类网络游戏。
2.3.4	消除	按照游戏规则对游戏元素配对消除来获胜的网络游戏。
2.3.5	解谜	通过对游戏中信息或情节进行分析和处理，发掘线索解决各种谜题的网络游戏。
2.3.6	涂色	玩家对游戏中色块进行颜色填充的网络游戏。
2.4	动作	玩家通过控制游戏角色，做出移动、跳跃、攻击、躲避等反应动作，强调玩家的反应能力和手眼协调能力的网络游戏。如格斗游戏等。
2.5	射击	以精确的射击为核心驱动，强调利用“射击”途径才能达到目标的网络游戏。
2.6	战略	又称SLG，多为战争模拟题材，以多人协作社交为核心，运用战术或策略，以获取各种形式胜利的网络游戏。
2.7	模拟	
2.7.1	模拟经营	通过模仿现实生活的各种形式，或对虚拟现实世界进行经营管理，提高玩家的熟练度、分析及预测能力的网络游戏。
2.7.2	模拟养成	玩家模拟培养游戏中虚拟对象（人或动物）的网络游戏。
2.7.3	模拟换装	玩家在游戏中为虚拟人物进行化妆、更换服装、设计发型等的网络游戏。
2.7.4	模拟体育	模拟体育运动的交互场景，以足球为例，模拟击球、传球、球队经营等模块的游戏。
2.7.5	模拟建造	以房屋建造、改装、创作为核心体验的“模拟器”类产品
2.7.6	模拟飞行	将真实的飞行场景编入电脑程序并还原逼真飞行操作的网络游戏。
2.7.7	模拟捕鱼	以深海、河流为背景，玩家按照游戏规则捕获水中生物获取奖励的网络游戏。
2.9	沙盒	玩家利用游戏中提供的元素，在基本游戏规则允许范围内改变或创造虚拟世界的网络游戏。
2.10	竞速	指定规则下，比拼游戏目标达成速度的网络游戏。
2.11	跑酷	玩家在游戏中攀爬、跳跃、穿越障碍获取奖励，向前奔跑达到终点的网络游戏。
2.12	节奏	配合音乐节奏进行操作和动作的网络游戏。
2.13	文字	以故事为核心体验，游戏时间绝大部分以体验故事为主，载体为文字、图画、动画。
2.14	弹射	玩家以弹弓或者弹珠的弹道为基础制作的特殊射击类游戏。
2.15	挖掘	玩家在游戏中进行挖掘、探寻未知宝物的网络游戏。
2.16	其它	无法归属至上述类目的网络游戏。

6.3 来源维度类目

游戏的来源维度类目见表3。

表 3 来源维度类目

序号	类目名称	类目注释
3.1	国产	遵循相关主管部门要求。
3.2	引进	

6.4 技术展现形式维度类目

网络游戏的技术、展现形式类目见表4。

表 4 技术、展现形式类目

序号	类目名称	类目注释
4.1	移动终端	使用移动游戏客户端，不使用串流功能展示，仅应用于移动端及移动模拟器类的网

		络游戏，包含掌机游戏等。
4.2	网页	通过互联网浏览器使用的，不需要安装任何除浏览器外客户端软件网络游戏。
4.3	电脑客户端	通过运行电脑专用客户端软件进行的非模拟器类网络游戏。
4.4	主机	使用屏幕为显示器，在专用电子游戏设备上互动的网络游戏。
4.5	云游戏	以云计算技术为基础的网络游戏。
4.6	VR	利用虚拟现实技术和设备进行的网络游戏。
4.7	AR	利用增强现实技术，将游戏内容和现实结合的网络游戏。
4.8	其他	无法归属至上述类目的网络游戏。

6.5 创作性质维度类目

网络游戏的创作性质类目见表5。

表 5 创作性质分类

序号	类目名称	类目注释
5.1	原创	独立创意并制作完成的网络游戏。
5.2	改编	根据已有作品重新创作的网络游戏（体裁往往与原作品不同）。
5.3	编译	对游戏作品进行翻译、编辑和本地化的网络游戏。
5.4	其他	无法归属至上述类目的网络游戏。

6.6 玩家规模维度类目

网络游戏的玩家规模维度类目代码见表6。

表 6 规模维度类目代码

序号	类目名称	类目注释
6.1	单人	仅限单人体验的网络游戏。
6.2	多人	多人同一时间共同参与同一游戏场景、并交互的网络游戏。

7 分类使用说明

网络游戏分类由分类维度与该维度下的分类类目构成，同一网络游戏可按多个维度进行分类。具体示例见附录A。当网络游戏具有多个特征，应按照国家网络游戏明显特征属性进行归类；当有多个特征且特征无明显主次顺序，采用从后原则进行归类，见附录B。

附 录 A
(资料性)
网络游戏分类示例

网络游戏分类示例如表A.1所示。

游戏名称	游戏类型					
	题材维度	玩法维度	来源维度	技术、展现形式维度	创作性质维度	人数规模维度
爆炒江湖	现实模拟	模拟类	国产	移动终端	原创	单人
绘真·妙笔千山	仙侠	策略类	国产	移动终端	原创	单人
开心消消乐	其他	消除类	国产	移动终端	原创	单人
QQ飞车手游	体育	竞速	国产	移动终端	原创	多人
王者荣耀	奇幻	动作类	国产	移动终端	原创	多人
剑侠情缘网络版叁	武侠	角色扮演类	国产	客户端	原创	多人
魔兽世界	魔幻	角色扮演类	引进	客户端	编译	多人
和平精英	军事	射击类	国产	移动终端	原创	多人

附 录 B
(资料性)
从后原则案例

《梦幻西游》按题材可分为:神话、仙侠、西游类, 但按从后原则最终归类为西游类。
