

#008 构建游戏经济

经济构建型游戏

1. 大部分经济构建型游戏不是属于建设和经营模拟类，就是属于策略类
2. 通常经济建设中的目标要么定义得并不明确，要么是长期性的，可以用多种多样的方式来达成。玩家经常会为自己设定（中间性）目标。对许多玩家来说，建立一个稳定且持续增长的经济就是其奋斗目标
3. 如果游戏为玩家设定了任务，则这些任务通常都较为单纯
4. 这些游戏经济在初期常常只需生产基本资源，但随后复杂度就会迅速上升

《凯撒大帝3》中的支配性经济结构

- **转换引擎 (Converter engine)**：住宅和生产设施之间的反馈表现为一个转换引擎，其中劳工和物资形成了一个生产循环
- **引擎构建 (engine building)**：投资活动的建设遵循了引擎构建模式，因为它对驱动经济的主要转换引擎起到了增强作用
- **动态阻碍力 (dynamic friction)**：投资活动以提高工资和维护费的形式激发了动态阻碍力模式
- **多反馈 (multiple feedback)**：由建设活动引发

见009 设计模式库

让负反馈变得缓慢和持久

要打造一个稳定、平衡的游戏经济，加入负反馈是一个好方法。让负反馈变得缓慢和持久可以让它不那么容易预测

write in 2023.3.30 by Hellinus