一.经济系统是一种指导设计的思想

经济系统相对其他系统是个比较虚的系统，表现在它不是一个单独的设定系统，而是以多个其他系统为基础，最终搭建起来的一个游戏世界经济体系。因此，一个游戏世界经济体系是否坚韧，完全处决于其他关联系统或子系统的设定是否完善（例如：角色的职业分配设定；角色的生活技能设定；辅助战斗技能设定，NPC强度设定；道具系统：物品掉落设定，常规道具设定以及价格设定；各类交易系统设定……），这还只是游戏初期的设定，在营运过程中每一次调整，都有可能造成对旧有体系的冲击。因此，策划在设计相关系统过程中需要时时提防任何一个不经意的改动都可能对游戏经济系统造成的影响。

二.经济系统几个重要环节

经济系统可以划分为四个部分：生产、积累、交易、消费。

生产

生产要素有两种：劳动和劳动工具。

凡是为了一定的目的在活动（包括打怪练级、采集、生产等），都可以认为是劳动；而劳动工具，则是劳动过程中，玩家具备劳动的能力（包括玩家等级、装备、技能、魔法等）。

平均劳动的时间（指的是大多数人劳动的时间）决定了生产的价值，劳动工具决定了个别生产的效率。

积累

积累分为生产力的积累和生产资料的积累。

生产力在这里指玩家不可移动的各种能力与属性，例如：等级、各项能力、技能、魔法等。当然这不是绝对的，例如玩家通过卖账号角色等方法达到交易的目的。  
生产资料在这里指玩家可移动的各种物品，例如：装备、道具、宠物、魔法技能书等。  
对于生产力的积累，我们认为是无形积累；而对于生产资料的积累，我们认为是有形积累。在网络游戏中，通常无形积累，他将伴随玩家角色一生，而有形积累，则会根据玩家无形积累的发展而改变。  
  
交易  
交易是网络游戏中人文互动的关键因素，而通常只有有形积累，才能在游戏中进行正常的交易。  
货币则在交易中起到等价交易的作用，玩家拥有货币的多少，通常可以决定玩家拥有多少购买力，拥有多少价值。（当然，这是在金钱数目控制的比较好的情况下）  
价值分为使用价值与交易价值，使用价值是指有形积累对生产力的帮助能力，而交易价值是指玩家在交易时等价货币正常表现的价格。  
交易主要是由有形积累的产生频率而决定的，如果在游戏中一个很不错的装备，却满地都是，那么他在交易中并没有什么交易价值。  
另外，如果游戏中对各个职业使用的有形价值（生产资料）限制太少的话，也会影响到交易的活跃性。这点需要引起策划注意。例如：所有玩家都能装备和使用所有道具，大多数武侠类游戏中因为没有职业的区分，这类现象会影响交易的活跃性，而西方职业性比较强的网游因为对职业有较多的装备限制，A职业只能用A装备，B职业只能用B装备，这就会促成A职业与B职业互相交易适合自己的道具。  
  
消费  
消费是经济系统里最重要的组成部分，它决定了生产数量和交易频率；刺激消费也会从根本上解决通货膨胀的问题。  
消费可以划分为两种：  
一种是生产消费，包括购买生产资料，和生产力自身的消耗，他是可循环的，最终还是会转化为生产；  
一种是享受消费，包括玩家购买奢侈品，购买各种享受等，消费的目的不是为了转化生产，而是只单纯的享受或者是消遣。  
在网络游戏中，通常生产消费是主要消费手段，玩家也乐意消耗大量的价值来增强生产的能力，而享受消费则是根据不同阶段的玩家的承受力来决定。  
  
三.经济系统的循环推动游戏经济平衡  
网络游戏的经济系统和现实中的经济系统类似，也是根据现实的经济规律循环发展的，按政治经济学观点，可以分为“生产——消费——再生产——再消费”的过程。  
换一种角度看，网络游戏的经济循环，构成游戏经济系统动态的平衡。  
  
四.网络游戏中经济体系常见的问题  
1.财富过剩问题  
财富剩余会导致游戏中虚拟财物的价值下降，玩家利益受损。  
此问题产生根本的原因应从游戏世界的设计规则方面来看，主要是：  
财富产出得不到严格控制。物品的生产机制设计不合理，游戏设计者没能控制好财富产生的消耗成本。或者说策划在一开始就走进了一个误区。  
误区一：担心玩家打怪得不到财富积累。例如：打一个怪需要消耗一瓶价值10单位货币的药水，那么必须得到10单位以上的货币才合理。初看似乎是十分合理的，但这往往是以个人生产（单练）来计算的，其实在团体生产（组队）状态下，财富是会增长的，因为他们可能不需花费任何药品。况且，单练玩家也可以通过休息的方式省去10单位的药水，即用牺牲时间的方法换取财富，实际上延长了玩家在线时间，作为营运商自是求之不得。  
误区二：高级怪物一定生成高级财富，这是一般单机游戏产品的常识，但在网络游戏并不见得是对的。这是因为生产力越强，消耗成本越低，表现在角色等级越高，财富积累越快。导致贫富越来越悬殊，不符合策划网络游戏社区的初衷。  
游戏设计者没能给玩家主动决定物品生产与否的权利，玩家进行的生产是被动生产，即使玩家不需要某样东西，他们也不能主动的停止生产（如打怪升级的游戏方式，打怪会掉落装备，而玩家要升级必须打怪，这样即使没有装备的需求装备也会被动的生产出来），这导致了生产过剩。  
2、累积得不到消耗。游戏世界中的物品不会自动磨损消失，产出越来越多而游戏中的人口不增加，当所有玩家的对物品的需求都达到饱和后再生产出来的物品就成了剩余，这种剩余只会增加而不会减少（除非玩家将剩余无用的物品都拿来与系统兑换货币，但这可能会引起通货膨胀）。  
目前，从游戏世界设计规则入手改变当前游戏中财富剩余问题的方法有：  
1、给予玩家生产的主动控制权，尽量减少"融生产于练级"的生产范围，增加独立可控的生产体系（如打造系统）的生产范围。  
2．游戏中的物品按一定规律磨损消失。  
但我认为第一条才是根本。第二条会带来负面影响，无法形成真正意义上的财富，并不一定行得通。  
2.通货膨胀问题  
1、通货膨胀的危害  
一般来说，通货膨胀的发展是从温和向剧烈变化的。温和通货膨胀时期并不会有很大危害，但当其逐渐转化为剧烈时，危害就开始明显了。物品价格持续上涨，人们会尽快使货币脱手，从而大大增加货币的流通速度，结果货币完全失去信任，货币购买力猛降，各种正常的经济联系遭到破坏，以至货币体系和价格体系最后完全崩溃。  
通货膨胀的程度通常用通货膨胀率来衡量。通货膨胀率被定义为从一个时期到另一个时期一般价格水平变动的百分比。游戏中，一般价格水平是指衡量货币购买力或货币所能购买的物品的指标。具体计算是用同一组物品在各时期的价格同它在某一基时期的价格相除所得的比率。  
2、通货膨胀产生的原因  
当前大多数MMORPG游戏运营到中后期的都产生了通货膨胀问题。此问题通俗来讲就是货币太多了，这种多包括两个方面：一是货币绝对数量过多；二是货币相对数量过多。  
货币绝对数量过多的原因是：  
游戏中货币的发行不受限制。（例如打怪会掉钱，这样，怪物就成了货币的发行者，如果怪物掉钱的几率和数量不能随货币的需求变化而变化，那么怪物这个货币发行者；物品按固定价格卖给NPC可以换取货币，则NPC也是货币发行者）  
货币的消耗量（主要是生产耗费，如红蓝，打造、合成的费用等）远远不及其发行增加量，这样就使货币不断快速地累积增多。  
货币相对数量过多的原因是：某类物品数量不断增多，当这种增多到一定程度，一般来说是这类物品完全满足了玩家的需要之后，就不再具有其价值。这类物品退出市场，不会再拿来交易，即不再需要使用货币购买。那么，相对货币来说，市场上对应的有价值的物品减少了；相对市场上有价值的物品来说，则是货币数量增加了。   
由于游戏中玩家整体级别提升等原因，其对物品的需求档次不断提高，导致了相对低档次、无购买价值的物品越来越多，而有购买价值、可在市场上进行买卖的物品越来越少。用一定量的货币对应市场上越来越少的物品，换种说法就是市场上物品价格在不断上扬，物品价格不断上扬就是通货膨胀的表现。游戏世界的通货膨胀就是这样随着运营时间一步步加剧起来。物品退出市场后，虽然其市场价值几乎为零，不能从其他玩家处换取货币，但如果卖给NPC的价格是固定不变的，那么玩家就会将它卖给NPC以换取货币，导致货币绝对数量进一步增加，通货膨胀进一步加剧。   
3、通货膨胀的解决办法   
要解决通货膨胀问题，主要是要控制货币的发行，货币的发行者发行货币的数量应该随货币需求量的变化而变化。如果要从根本上控制货币的发行使货币数量随货币需求的变化而变化，则必须改变货币的发行方式，因为现有的掉宝式的货币发行方式是不合理的，而人为的静态的控制非常麻烦且没有长期效果。  
其次，可以通过不断增加新的有市场价值的物品来补充退出市场的无价值物品所带来的货币缺口。具体办法是不断进行游戏版本升级，开发新的道具物品。  
3.财富的积累是无法阻挡的，关键是如何引导消费  
在一个平和的环境中，无论生产力如何落后，总是会呈现出指数递增的方式金钱量只会越来越多，否则，这个游戏世界无法进行下去。生产创造财富，财富在游戏中会越集越多，这是无法否认也无法回避的事实，哪怕在现实社会也是一样，要不然我们的社会也不会由原始社会进化到现在阶段。  
现实中，当财富积累越多，人们会追求更高的享受，消费数额越来越大。所以在游戏世界中，我们并不需要一味抑制财富的增加（这是不可能的也是不符合社会发展规律的），我们只需要为玩家不断提供可消费的内容，才是问题的关键。  
有人提出通过税收调节贫富悬殊，我认为只是一厢情愿的事，作用不大，反而会激起玩家的反感。因为最初政府制定税收来调节贫富悬殊，惩罚富人。但是最终吃亏仍然是穷人和中产阶级，富人懂的用各种手段合理避税，因为他有丰富的财务知识和政府关系，好比游戏世界里高级玩家对这款游戏丰富的积累（经验和财富的积累），而大多数低级玩家没有。事实上，富者恒富，是非常正常的规律。  
网络游戏是一个小的社会，在没有强权的干涉下，是一个具有非常自然形态的社会，它所包含的经济，也是很自由的市场经济形态，所有的价值认定都由需求和供给这个杆杠进行平衡，运营商就好象天上的神，这个神只能决定作物的长势，是不能去干涉供求平衡。否则容易引起玩家的不满。