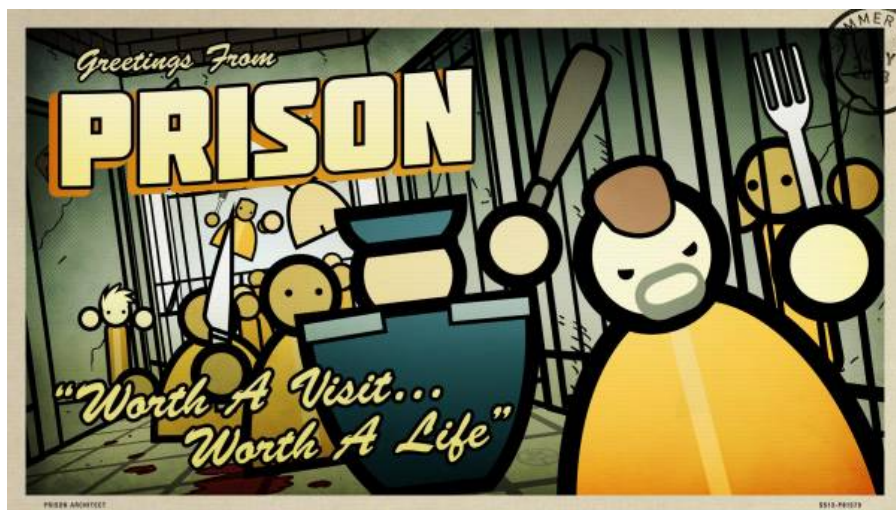


有哪些可玩性比较高的模拟经营类游戏？

 淡定男

重点介绍一下《监狱建筑师》（prison architect），小巧但精致（500+M, 已测试两三年）



画面：2D 俯视角，画面比较卡通但材质精细，支持高清。



基本玩法：扮演美帝某监狱负责人，在一块荒地上规划、建设自己的监狱，拉政府财政补助、压榨犯人的剩余价值（啊？）。有教学和沙盒两部分内容。

细分玩法：

1.规划与建筑

一切都是从一片荒芜开始的，玩家要自主规划、建设、布置监狱，承担相应的费用。玩家可以先用虚拟的粉笔线条在地上画规划图，然后布置工人打地基，砌墙，做室内装潢和布置家具设备。玩家自主决定建筑功能分区，各分区需要满足不同的条件才能运作，如医务室要医疗床，办公室要办公桌椅，囚室要封闭且有马桶，同时大部分功能区需要满足基本的面积需求和水电路路铺设。根据玩家的不同需求，列表里有各种各样的建筑材料和物品可供选择，从便宜的碎石路、砖头墙到昂贵的豪华地板、大型观景窗。



（好吧写的不像……主要看一下左边巨量的物品，和地上示范性质的粉笔印。粉笔印事后可以擦掉）

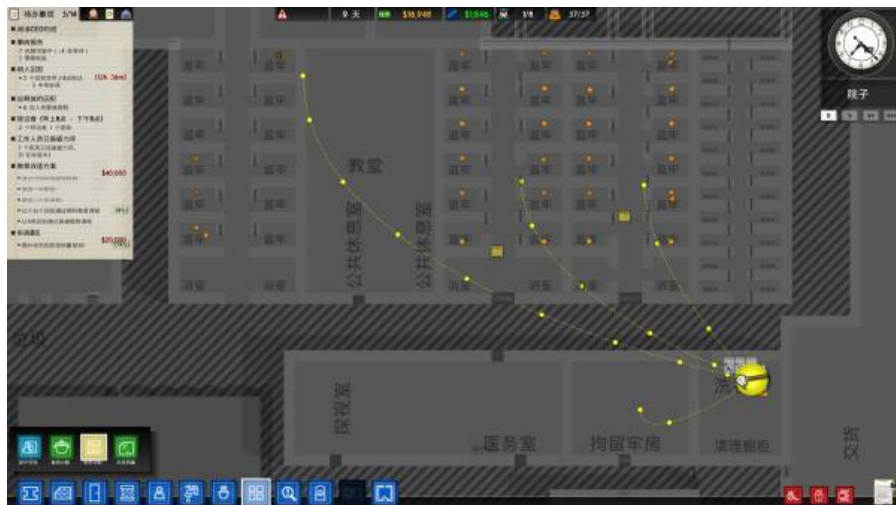
规划是游戏第一重要的内容，因为它会决定你的监狱如何运作、人们如何互动。良好的规划有利于对监狱实施有效管理，混乱的规划则会导致灾难，如犯人会因为没法好好吃饭上厕所而怒火中烧，组织监狱大暴动。



（别人家的监狱系列，来自 google。图侵权删。放现实世界估计只有北欧五国有这样的一站度假式监狱……）

2. 监狱内服务

监狱的各功能区提供不同服务，从洗衣、拖地到给犯人提供场地劳动改造，直至关小黑屋和执行死刑。多数服务区在解锁相应政策研究后可以手动进行细节管理，比如某食堂只供某些牢房犯人吃饭，某洗衣房仅限最多 N 名犯人共同劳动，某办公室禁止犯人进入。通过不同的细节组合，玩家可以实现对犯人和监区的较精细控制，追求自己想要的效果。

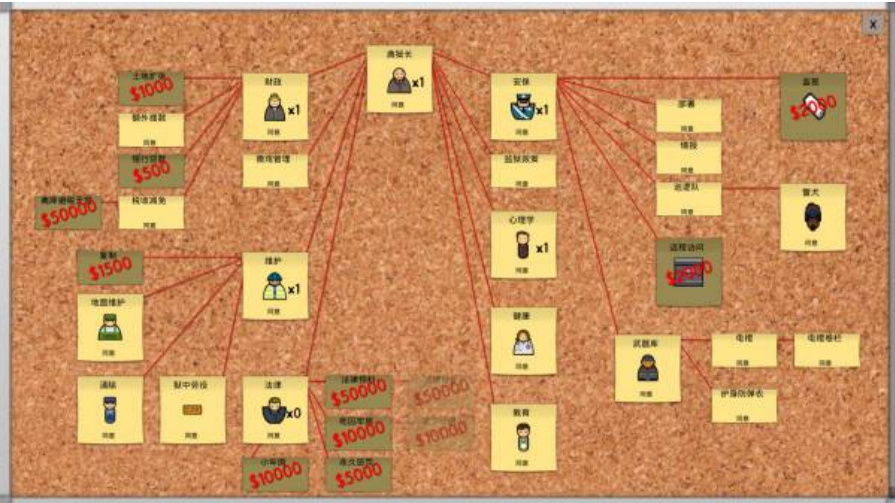


（洗衣房分配界面，覆盖了三个监区和一个临时拘留牢房）

这些服务对维持监狱正常运营的重要性并不相同，没有洗衣房只会导致脏乱差，医务室人手不足的话爆发传染病你就完了。在不同的发展阶段，玩家需要结合不同策略，自主把握。

3.监狱行政管理

监狱正常运作首先需要各种专业人士各司其职，只有雇佣了相应的雇员，才能解锁某些功能区和政策。典狱长是第一位，接下来包括会计、警长、医生、心理学家、工头、律师等，在他们之下还有工人、清洁工、园丁、厨师、狱警、训犬员和警犬、武装狱警等等。不同人士有不同薪资要求，需要玩家结合自己的财政状况和管理计划，谨慎地建立行政体系，以免因付不起薪金而使监狱停摆。



（行政解锁示意图）

4.犯人与满意度

犯人粗分需要轻、中、重级监禁等级的三种，在此之外，若玩家接受了死刑“业务”，还会不定期地输入死刑犯。犯人们都有自己的故事。玩家可以看到犯人的简要介绍，服刑状况，特性和备注等等。犯人们之间可以非常不同，如有人喜好平静，喜欢在教堂带着，有人暴躁不安，以拆自己的马桶为乐，这就要求玩家在适当的时候采取不同措施进行管理。



（犯人基本情况，可以看到罪名一是“Aggravated Vehicle Theft”，想想 GTA 里老乡们怎么偷车的……）

（补充声明：截止 alpha36 为止，本作还没设计有关监狱内性行为的内容。）

游戏会对玩家的监狱作出评级，并根据评级决定增减政府扶持，而犯人出狱时的“再犯率”是考核的主要标准（其他次要标准还包括监狱无事故运营天数等），由犯人在监狱的四方待遇影响：惩罚度、改造度、安保度、健康度，它们涉及监狱的方方面面。



（还是上面那名犯人，这是他的评级详情。）

犯人的满意度则是犯人对自己处境的态度，犯人满意就会乖，不满意就会闹事，如砸马桶、殴打狱友、袭击狱警、大规模暴动和杀人。满意度由犯人的需求是否得到满足而决定，玩家会发现满足犯人有时候会和自己的目标冲突，一个严厉公正的典狱长很可能被逼得混不下去，而一个和稀泥的典狱长却可能八面玲珑、大发横财。可以说在犯人改造和监狱正常运行之间寻找某个平衡点，就是本作的精髓。



（犯人掀起暴乱。注意图上部持盾的防暴警察，这是从监狱外紧急召集的“暴动应对部队”，相当于内置无敌，每个典狱长可以用三次。来自google，图侵权删。）

5.犯人的改造

玩家可以提供从生理到心理的一系列改造服务，毕竟减少社会危害、治病救人才是现代监狱考虑的首要问题。监狱可以开设成瘾戒断、心理疏导、行为改造、宗教指引等多种服务，以及不同等级的文化课程和劳动课程。犯人只有自愿参加才会被安排进改造课程，而且有相当大的几率改造失败；但改造成功之后，犯人的满意度会提升，再犯率会下降，玩家也可以安排已习得一技之长的犯人去厨房、车间、邮件分拣站等处工作，赚取利润，再不济，派去洗衣服拖地也能省不少钱。知乎曾经有个答主感慨要是监狱放开私营化不知道要使多少人一夜暴富，我深以为然。



（犯人上课和劳动的地方。习得技能的犯人会被送去分拣邮件或者操作锯木机。不过这会儿休息时间犯人们都在练卧♂推，没人上班……）

6.经济系统

监狱内有两套经济系统，一套地上，一套地下。地上的显示在玩家的财政面板上，玩家可以通过吸取政府补助、强制犯人劳动、收取保释金、办理银行贷款来实现收支平衡。

地下的则是犯人控制的黑市，玩家可以观察，无法干涉。犯人会从各种途径获取违四类违禁品：武器、工具、毒品、奢侈品，用以和狱友斗殴或者趁夜色挖通下水管爬上五百米后跑掉。在情报界面玩家可以观察到违禁品的供需情况和来源，以此决定自己的应对，如全监狱大整顿或者给某个门安个金属探测器。玩家严格干涉地下黑市会激怒犯人，放任不管则又引发其他难题，这也是玩家要重点把握的一处地方。



（监狱大整顿 + 情报界面。左下角为情报选项，前期可以靠线人，后期可以安装摄像头，窃听器等等。右下角为黑市供需表，可见在我的铁♂腕统治下，犯人不怎么敢公然反抗，而是靠麻醉品和奢侈品逃避现实……）

7. 暴动与镇压暴动

关于如何将反抗消灭在萌芽状态。答主最喜欢的内容！

狱警的最终装备是电棍，面对甚至能买到大型消防斧（醉了，哪儿来的啊）的犯人，这显然是不够地。因此一个玩家一定要雇佣足够多的训犬员和武装警卫，在事情起变化之时狠狠碾压那些，啊，螳臂当车之徒。玩家可以手动决定是否采用致死性武力，如果选是，警卫的霰弹枪就会毫不留情地把惹事的犯人就地处决。当然，这会严重影响你在政府评估机构眼中的形象。



（警匪澡堂大战，可以看到很多犯人还裸着，而普通警卫的人数优势使得图主没有选择召唤武装警卫。来自 google，图侵权删。）

所以更好的方法是提前应对。玩家可以盖单独禁闭室，即小黑屋，自主决定触犯纪律的犯人关多久。小黑屋没有面积和设备要求，除了一扇门就是三面高墙，所以你可以想象把一个犯人关进一个仅可容身的空间 24 小时，然后扯着一裤裆屎尿出来时那场面是多么的...富于教育意义。当然，之后他是怕你而变乖还是恨你而变坏就只有天知道了。



（禁闭房拉近视角特写。注意左数第二间的犯人 Widley，毒瘾被关起来把地弄脏了，不知道是呕吐物还是.....）

8. 游戏的结束

玩家可以自主决定每天从政府那里接收多少犯人，以及接多少，包括零。玩家可以靠财政收入扩建监狱（有极限，也许能装个两千人，prison architect 贴吧有 1500+ 的），接收、改造更多犯人。当刑满释放的犯人超过 10 人时，监狱评级机构就会送来第一份评级证明，给玩家的监狱一个整

体评价。当然，沙盒游戏没什么结束之说，玩家可以不断地玩下去，获取更多资金、更高的监狱估值和更好的评级，或者作为唯一的长者，像避难所公司设计避难所一样，整出各种想象中才存在的稀奇古怪的监狱和制度，不管是本着社会实验的目的，还是.....

《监狱私自改建殡仪馆，殡葬行业乱象谁人知？》

来自：哎呀呀，不小心太平间造太小了...[_prisonarchitect](#) 吧



或者.....

《与四百个青壮年重刑犯同住一屋是怎样一种体验？》



（上图来自 google，图侵权删）

[查看知乎原文](#)

客官，这篇文章有意思吗？

好玩！[下载 App](#) 接着看 (๑•ㅅ•) ✧

再逛逛吧 ‘_>’

[阅读更多](#)

对台上演奏不满，观众能不能直接骚乱、喝倒彩、中途退场？



[下载「知乎日报」客户端查看更多](#)