

为了方便大家理解梦幻这套东西的复杂和牛X之处，我们先从最基础的，也就是一款网络游戏的【价值】开始说起。

你觉得游戏里的虚拟物品，值钱吗？

恐怕大多数人都会觉得，只是一串代码罢了，不值钱。

这句话对，也不对。

因为值不值钱，关键在于有没有接盘的，以及接盘的人给多少钱。

别人是否接盘，其实核心看的也还是有没有对于这个价值的共识。

奢侈品的利润夸张，是来自于对阶级划分的共识。

奥迪配鲁花花生油打穿山东，是来自于对公务员的价值共识。

有共识，就有价值，和罗永老老师并列新东方双子星，币圈一代目，写出《韭菜的自我修养》的dirty talk rap star李笑来老师说过一句难听的大实话，那就是，

SB的共识，也是共识，也有价值。



生活中你也知道，任何东西，过少不好，过多，也不好，人类是很贱的一种生物。

游戏里的数据，也是如此。

你一但开始开修改器，随意拥有了一切，爽过之后，就索然无味。

这对于游戏公司来说，同样致命。

所以一个优秀的游戏经济系统，必须限制玩家的能力，给玩家留下努力的过程，并控制结果产出，人为制造匮乏。

接受这种限制，在限制中博弈，才有乐趣可言。

大家可以看下这张图。



确保有趣，玩家才会留下来，才有共识，游戏才有价值，才能运营下去。

看到这里，你一定明白了第一步，现实经济因为资源不足，所以要发展生产

力，而游戏经济里面由于资源无限，所以最重要的是限制生产力。

接下来我们会谈到很多生产消费和货币的相关知识，但你一定不要忘记这一点：

有趣才是游戏的一切，有趣才有共识，有共识，才有价值。

2

我们继续，讲一下这个经济系统的构成。

常规流派中，一个经济系统中存在两个基本元素：生产、消费。

在生产和消费中，还有一个流通环节。

三者构成一个基础的小系统。

大家应该还记得中学课本上的一句话，

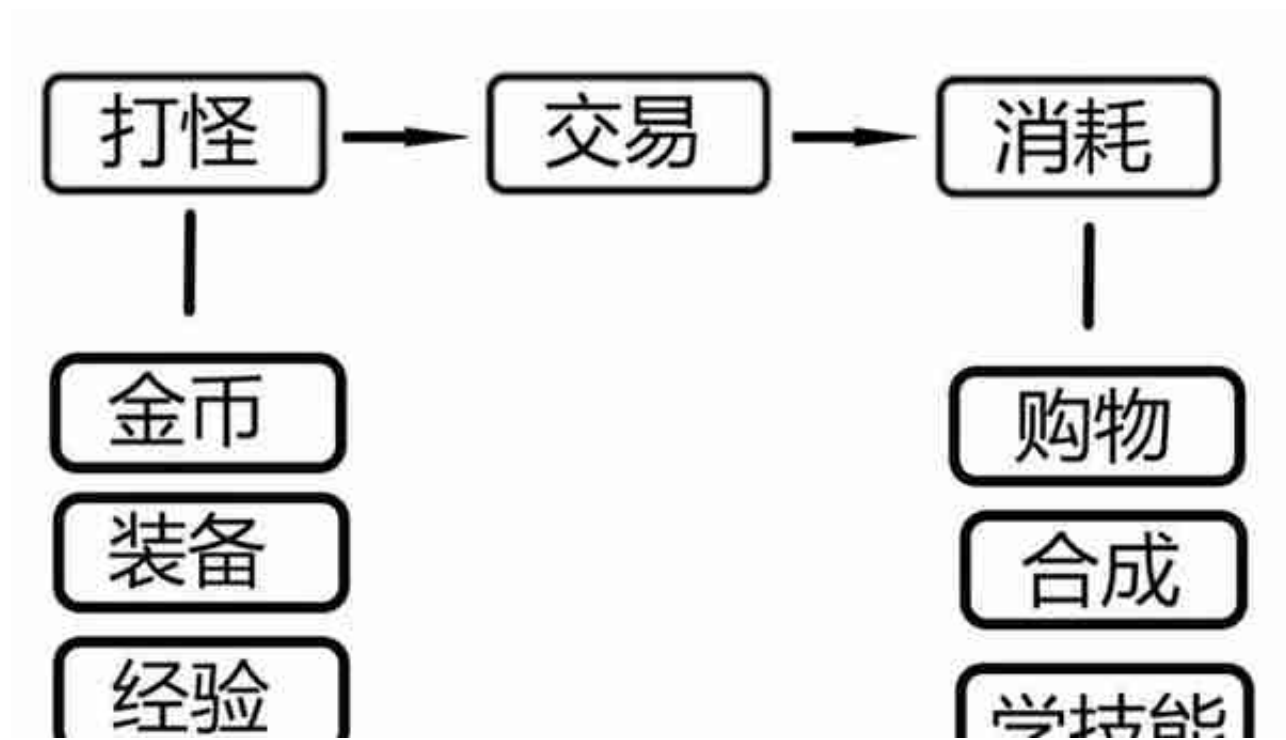
生产决定消费、消费反作用于生产。

简单理解就是，有人蒸馒头，有人买馒头。

蒸馒头的是生产，花钱买馒头的是消费。

两者互相影响的过程，以及流通的效率，我们称之为市场生态。

在大部分经济模型里，物资从生产端被制造出来，流通进入市场，最后被消费端吃掉，形成一个链条。



和现实不同的地方在于，现实里资源是有限的，所以生产和消费互相影响。

而在游戏中，因为资源是无限的，所以消费端具有绝对主导权。



可以理解为，先开枪，然后再围绕着子弹洞画靶子。

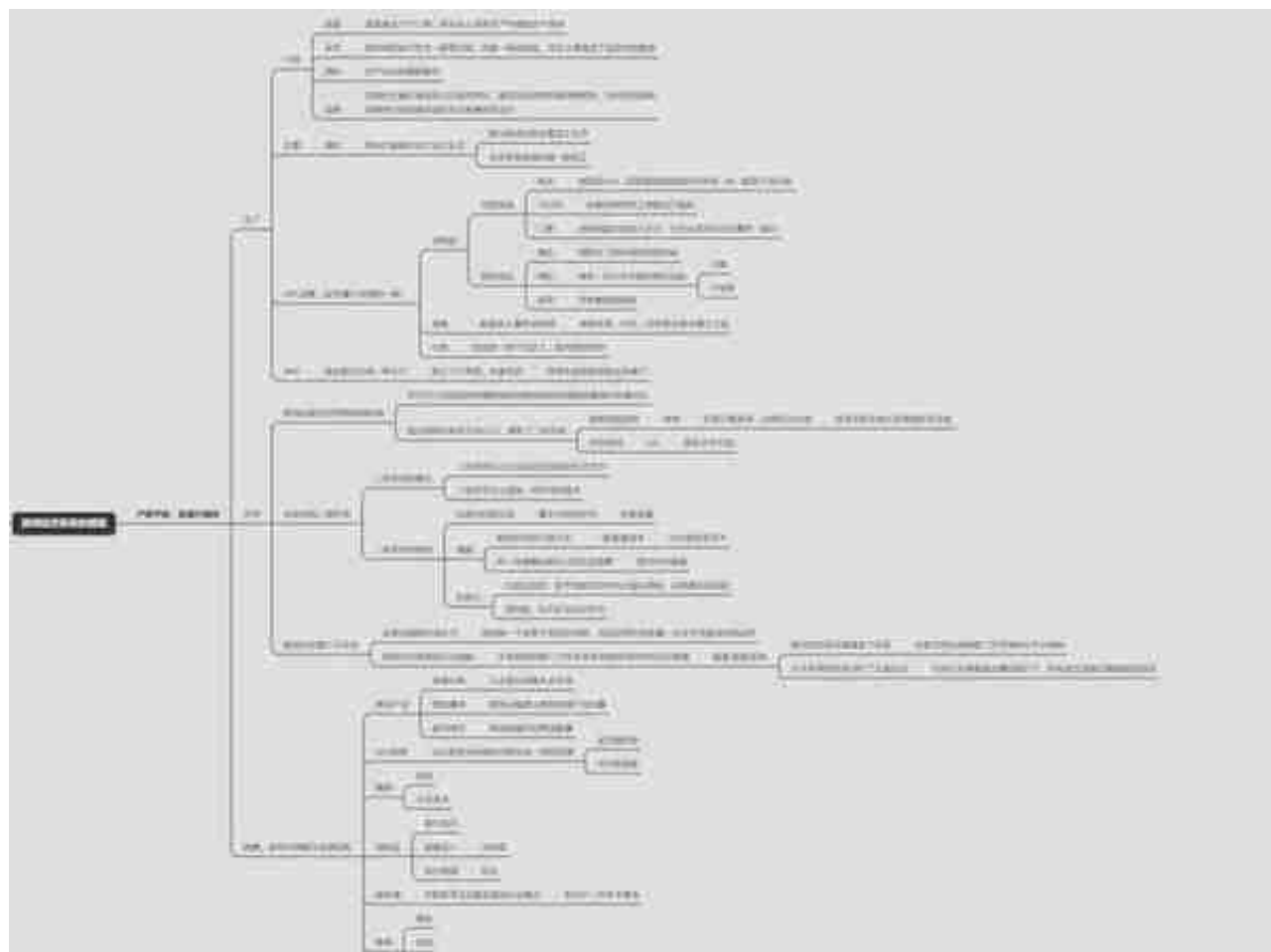
说得更详细一点就是，你说我不吃馒头，我爱吃肉。

策划就调了调参数，让你每天不吃一个馒头就会疯狂喷射，没法下副本，让你被迫去买馒头。

史玉柱老师当年推脑白金的时候用的就是这个策略：先用大量软文让老人相信自己需要脑白金，然后再把脑白金推出市场。

所以他能洞察到网游市场的真相不是没有原因的。

简单总结，现实中的经济学，在有限生产条件下合理配置，核心研究环节是市场。



虽然我们只用了几分钟来论述，但这就是绝大部分游戏的设计极限，虽然它看上去依然很简陋，却已经足够大部分游戏走完生命周期。

注意，不是这东西厉害，而是大部分游戏死的太快。

4

这里，我们拿这套系统的经典代表，魔兽世界，来分析。

很多人夸赞《魔兽世界》的经济系统做得好。

这句话要分时间，你得看是哪个版本的魔兽世界。

早期版本做得确实扎实，但后面逐渐失控，变成了乱来。

当然现在他们整的活，还不如乱来。

暴雪的核心竞争力是玩法驱动而非经济驱动，他们希望所有人都去体验自己设计出的玩法，经济系统只能算是维护社交的添头。

《魔兽世界》后面的问题在于，很多玩家其实只想休闲，但暴雪非常喜欢逼迫玩家去游玩他们最新更新的内容。

而这些内容的直接导向过于单一，就是击败副本boss，获取装备。

在暴雪的构想里，每个玩家都应该去打当前版本的最顶级副本，哪怕是随机本呢，不然我这么多东西不是白做了？

好，你逼着玩家投入时间点卡精力去做这个，你不能让几十号人花一晚上白忙一场，BOSS的掉落再怎么不讲道理都要有底线。

这意味着，魔兽的顶级装备出产数量不只是看概率，还看副本频次，只要频次上来，顶级装备的数量一定会溢出。

暴雪意识到了这个问题，于是弄出了灵魂绑定，让玩家不能从别人手里买装备，只能亲自去副本刷，为此诞生了大量的打手团和老板的角色。

我现在还记得读书时为了一把索利达尔群星之怒，我听到太阳井和基尔加丹就想吐。

虽然有灵魂绑定，但同样不能阻止过剩的存在，因为游戏里没有正常回收这些装备的渠道，随着时间推移，副本频次增加，总有一天游戏中的大部分人会毕业，然后失去目标。

这时候怎么办呢？

暴雪的方法是，开新版本，退环境。

只要把之前版本的重要道具都废掉，大家都洗牌重来，游戏就会进入一个新的刷刷刷阶段，也就不存在资源过剩了。

正常来说，游戏版本更迭应该是洗牌，暴雪这么玩儿，叫做滚筒洗衣机，上一个版本的神器下个版本直接被很多蓝装吊打，很多玩家会发现自己的努力很可笑，最终逐渐失去兴趣。

为了维持刺激，就必须不断地出新内容，不断的卷，到后面，始终大家会厌倦。

这就是为什么现在反而魔兽怀旧服搞的还很好。

因为不停的卷，不是最完美的经济解决方案。

另一款游戏《DNF》遇到的问题和《魔兽》差不多，本来《DNF》有一条不错的路，那就是靠强化系统来回收金币和装备。

依靠技能消耗无色，职业专职觉醒等等来回收部分材料，依靠特定材料是特定装备特定任务或者特定副本门票的强制需求，来平衡游戏内的经济循环。

甚至依靠【疲劳值】这个概念，来人为控制了部分物品的产出。

在PVP方面，竞技场一开始是有装备差异，后面可以公平竞技，又平衡了玩家之间的互虐问题。

这套经济循环本来是很好的，好到很多玩家除了游戏内容，还有建立多个号【搬砖】这条路来走，这已经很健康了。

但不知道为什么，中途变卦，走上了开新版本退环境老装备完犊子的老路。

当然，你说这种玩法不行吗？

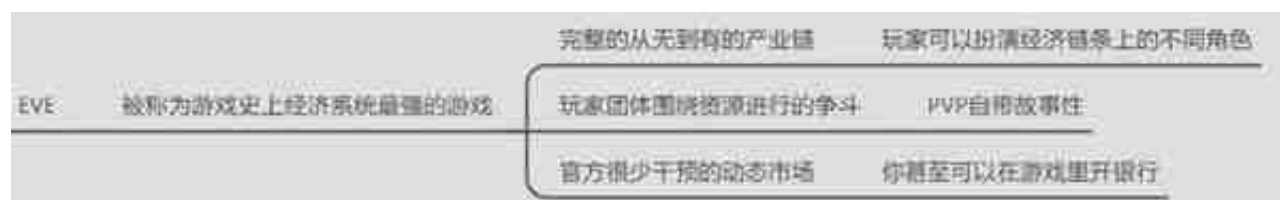
其实也行，但还记得开头说过的那句核心原则吗？

游戏的价值，取决于玩家的共识，而这些共识的凝聚，需要的是你这个游戏本身就得有趣。

玩游戏，最重要的，还是有趣。

哪怕你的经济系统像一坨奥利给，只要足够有趣，就能让玩家玩下去。

而有趣，未必只有经济系统这一条路。



《EVE》是研究游戏经济学时一定要提到的正面典型，因为从设计之初，玩家间的经济活动就已经被纳入了考量，甚至游戏过程就是一个经济系统生产消费的过程。

需要有玩家扮演矿工生产矿物，有玩家扮演工程师将矿物制造成各种零件，再用各种零件组装成飞船，这些飞船会在玩家间的市场上被飞行员买走，然后在战斗中爆成烟花，完成回收。

整个游戏就像是一条生产线，玩家在各个环节协同合作，最后生产出成品，再把成品送去消费。

游戏运营方只需要往游戏里投入“矿物”、“蓝图”，玩家们经过一连串生产活动自然会将这些资源集中起来销毁。

占据更多地盘就可以生产更多飞船，生产更多飞船就可以占领更多地盘，为了争夺地盘，各个玩家势力之间会形成对抗合作，合纵连横，打劫诈骗，不断自己生产有趣的内容。

游戏官方只要宏观调控一下基础资源的产量，配平一下最终消费端的数据，就能维持游戏内经济系统的长期运作。

EVE做的真的是足够好了，但依然差了一口气。

首先是过于强势的社交玩法对新人以及实力底层的玩家极为不友好，普通玩家很容易失去成就感，甚至被人鄙视。

然后EVE因为是战争+家园体系嘛，这个体系有个先天的弊病，那就是玩儿到最后，资源必然是过度集中，可能出现一个所有人都没法和它争的星际帝国，终结游戏内的斗争。

对于这部分，大家可以看看刘慈欣老师的科幻小说，《赡养人类》。

这个已经不是EVE的设计问题了，而是这个模式的问题，太太太太像现实世界了。

太残酷了。

6

前面讲的三款游戏，已经是非常非常非常优秀了，现在，我们讲一个奇迹，梦幻西游。

但为什么我把梦幻西游这套东西，归类为【奇迹】呢？

那就是梦幻这套体系，在人的部分，策划的操作的确拉满了，但这么一个经济系统的形成和存续，存在策划的必然性，但更多的是偶然性，是无数的机缘巧合共同的结果。

毕竟到了今天，梦幻快被同行拆烂了，但依然无法复刻，梦幻这套东西，天时地利人和以及运气，缺一不可，所以才是奇迹。

“梦幻西游的经济系统稳定”这句话，是玩家这么多年形成的共识。

要打造这点共识，除了时间运气的偶然，还有基础架构设计优秀的必然。

梦幻的基础架构做到了两件事：

第一，建造了一个庞大的生产系统，为自己的虚拟商品给出估价以及锚定物。

第二，尽可能确保所有人都可以在系统中得利，没有人是这个系统中的牺牲品。

先说第二点，这一点非常难，因为玩家之间有不同的分类，有天赋型选手，有人民币战士，有肝帝，你几乎不可能平衡好这些玩家之间的关系。

传统网游是把免费玩家当成付费玩家的体验，进化后的游戏是免费挑动玩家斗玩家例如吃鸡和moba，然后卖皮肤赚钱又或者是给玩家一个自己的小世界自己卷自己抽卡玩儿概率。

这些模式没有谁好谁坏，但都没有平衡好玩家之间的关系，要么土豪与奴隶，要么打打杀杀，要么自己开心。

而梦幻的特殊之处就在于，在他的系统里，所有玩家之间的本质，是合作关系，土豪玩家、职业玩家、普通玩家之间并不对立，甚至达成了有机平衡。

大家可以看下这个图。



7

小说《全职高手》里构想过一种模式：顶层玩家组成战队打联赛，而他们的装备账号都依靠在网游里收集资源来打造。

这个模式常常被读者吐槽，但你想一想，它在梦幻里其实是存在的。

大哥的账号就是战队，玩家是这条电竞产业链的下游，一切经济活动都为了最顶层的职业联赛服务，只不过这个叫做帮战服战之类的。

大哥们在顶层决斗，小哥们在次级锻炼，精英玩家在华山论剑里打匹配，普通玩家也可以在帮战、全民PK里找到自己的战场。

他们PK时需要的东西：装备、宝宝、技能，将会虹吸整个服务器的资源，消耗掉那些PVE玩家的产出。

普通玩家可能根本不关心这些高玩的战斗，在低等级安心PVE，玩休闲，但他们在休闲过程中产出的那些东西最后都会流向顶层PVP世界，在大哥、小哥的对决中被消耗掉。

而这套在游戏内部构建的产业链，成了梦幻最稳定的共识来源。

这套共识牛X极了。

因为它解决了一个根本问题，那就是梦幻中各种虚拟财产的“价值基础”是什么。

任何货币，不管是现实中的英镑美元，还是某种虚拟币，都必须要有这样一个价值基础。

他决定你的这些货币的价值是多少。

而货币的价值需要两种东西支撑：

第一是锚定一种现实中实打实的资源。

古代货币一般锚定粮食，现代美元锚定石油，锚定粮食是因为粮食是生存必需品，锚定石油是因为它是工业时代的基础能源。

锚定了现实中的资源，才能通过这种资源确定你的币值是多少。

无锚定物，无价值。

梦幻币的最基础，锚定的是点卡。

第二个，就是共识。

这也是很多人会认为梦幻存在自由市场的原因，其实不是梦幻的市场自由，而是因为梦幻先解决了外部干扰，所以不需要对游戏内进行高强度干涉，显得它很自由。

其实梦幻一切都在网易掌控中，一切从未逃出过这个生产模型。

10

最后，我们说奇迹。

这套东西能跑起来，真的是，奇迹。

回头看梦幻这一整套经济系统的时候，只能感叹机遇如此神奇。

如果当初，梦幻西游的策划选择了另一条路，这一切都会不同。

如果两年就觉得捞够了开始出内购战力道具，如果看到玩家玩的差不多了就开始退环境，如果没有大力推广PVP，都不会有这个经过接近二十年考验的游戏经济系统活化石。

他完整，坚固，稳定，甚至充满想象力，并且关键节点知道克制。

理论上，在商业社会，这是不可能的事情，因为公司是由人组成的，很多地方经不住人为了自己利益的骚操作。

所以无数同行梦想过，设计过，最终没有实现。

但梦幻做到了，所以是，奇迹。