



У меня специальный заказ для дайджеста!

За окном расцветает весна, настала пора писать экономику на игры. Вы не знали? А вот!

Но сегодня рубрику я начну не как обычно со ссылки на игру, а с материала по теории игр из книги М.Фрид:

«Экономика, экономическая подсистема игры — один из самых больных вопросов. Достаточно написать в правилах игры, что планируется отыгрыш экономики, чтобы отпугнуть существенный процент потенциальных игроков». От себя добавлю: «или привлечь неопределенное количество троллей».

В данном материале вы можете ознакомиться с общей суммой знаний по механикам, управляющим экономикой игры, и увидеть рекомендательный список условий для создания успешной модели.

<http://master.larp.ru/theory/econom.php>

Экономика это всегда модель, которая взаимосвязана со всеми другими системами, и для разминки я хотела бы показать вам модель с игры **«Незнайка на Луне»**. Чем примечательна эта модель, так это своей эмоциональной напряженностью. Модель экономики выполняет здесь функцию развития игрового общества, если можно так сказать. Она регламентирует признаки успешного человека в обществе (ха-ха!) и обязывает тебя прямо-таки брать кредиты, воровать и жить полной жизнью, которой ты никогда раньше не жил. И самое прекрасное: две страницы А4 — это и есть все правила к игре!

<http://bastilia.ru/luna/rules/>

Если вы делаете игру по будущему, и вас волнует вопрос о том, как сделать рабочей биржевую торговлю, вы всегда можете *спросить* МГ **«Альбион»**, ведь им удалось создать торги на игре **«Бегущий по лезвию»**.

<https://bladerunner1993.livejournal.com/13175.html>

Нельзя, безусловно, пройти мимо большой игры. **«Огнем и мечом»** привожу я в пример в качестве образчика с весьма классическими правилами, где экономика разводится на микро- и макро-.

Для игры имеет значение товарооборот денег и услуг в равной степени, так как ресурсы производятся на территории разных государств. Можно проследить взаимосвязь между происхождением и производством. Что есть в этих правилах: караваны, армии, ресурсы, обработка и производство, рынки и как важный элемент — захват городов и поддержка армии. Но мастера стремились сделать картинку более насыщенной, так что еще и имения приносят доход-расход.

В целом — читайте.

https://vk.com/topic-57096497_31941758



Правила ниже здесь оказались благодаря редкому явлению: в них есть счет научного проекта. Вот мы играли много раз в научные институты и деньги получали из воздуха, а ведь, если задуматься, экономика НИИ — весьма любопытный игровой опыт.

Спасибо игре «**Заповедник гоблинов**» за эти правила.

<https://albiongames.livejournal.com/10551.html>

И на сладкое: что делать, если в вашей игре деньги — ничто? Как регламентировать финансовые отношения, если валюта ничто? Миллион долларов или картина? Спасибо **Сериалу** за правила, где валютой является вера существ в ценность того или иного объекта.

<http://serial-wod.ru/article/30>

Мы не устаем напоминать, что каждый может отправить свою новость на рассмотрение редакции и таким образом поделиться с общественностью знаниями. Просто пишите нашему боту @larp_bugle_bot и следуйте нехитрым инструкциям!