

# A3

## 枪械设计作业

### MR12与MR15的 经济系统对比

Morgan Yu

课题组12

01.08.2025



MOREFUN  
— A TENCENT GAMES STUDIO —  
魔方工作室群



# 结论

在完全改变了比赛节奏的情况下， Valve并没有对经济系统及枪械数值进行任何调整。这对于CS2来说**不是**一个问题

~~在完全改变了比赛节奏的情况下， Valve并没有对经济系统及枪械数值进行任何调整。这对于CS2来说**不是**一个问题~~

## Works Cited

Valve Corporation. Counter-Strike 2 Official Documentation. <https://www.counter-strike.net/news>.

Liquipedia. "Economy and Weapon Guides for CS:GO." Liquipedia Counter-Strike Wiki. <https://liquipedia.net/counterstrike/>.

Steam Community. "Comprehensive Guides on CS:GO Economy." Steam Community Discussions. <https://steamcommunity.com/app/730/discussions/>. Accessed 24 Dec. 2024.

TheWarOwl. "Economic Strategies in CS:GO." YouTube. <https://www.youtube.com/user/TheWarOwl>.

Reddit. "Discussions on CS2 and CS:GO Economy Systems." Reddit CS2/CS:GO Communities. <https://www.reddit.com/r/GlobalOffensive/>.

## 1.1 经济系统内容

类目	奖励金额	触发条件
回合胜利收入	\$3500	回合胜利
回合失败收入	\$1400 ~ \$3400	连续失败1-5局，递增
手枪局起始资金	\$800	每半场第一回合
击杀奖励	\$100 ~ \$900	AWP击杀：\$100 步枪击杀：\$300 SMG击杀：\$600-\$900
爆破成功奖励	\$300	爆破成功（+回合胜利）
拆弹成功奖励	\$300	防守方成功拆除炸弹 （+回合胜利）

表1-金钱获取数额及条件

## 1.2 为什么经济系统不需要变---多回合经济角度

玩家购买AWP之后需要尽可能的击杀多的玩家获得胜利，因此单次击杀的价格变低，为了让拥有AWP的玩家赌自己能够赚到¥3500

回合胜利收入	\$3500	AWP击杀：\$100
回合失败收入	\$1400 ~ \$3400	连续失败1-5局，递增

我们可以推断出，除非经济优势方选择使用更加廉价的武器，不然长久来看防守方的经济会追赶上来。

在MR12的情况下，刨去前二局，在越长久的对局中，防守方失败无惩罚【惩罚忽略不计】的可能性会比MR15要更低。

## 1.3 增长趋势

从第二局开始计算，连胜方与连败方的经济增长速率在第六回合是趋于平稳，并且连胜方自然经济增长速率不超过连败方的10%。

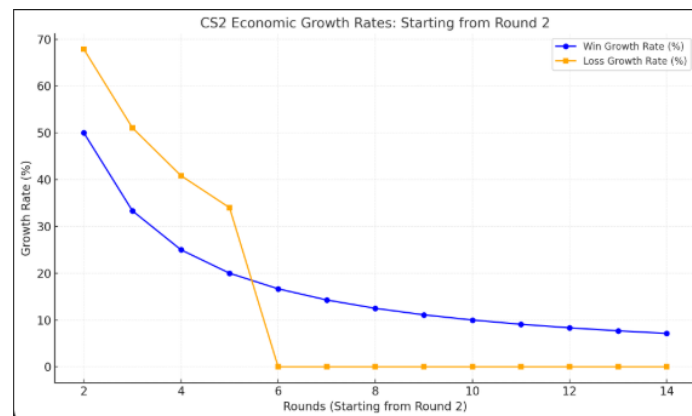


图1-连胜连败经济增长速率

连败6局之后很难有翻盘点，减少坐牢。输一把赢一把交替和连胜经济获得差别不大。MR12可以减少进行MMR相差过大的比赛时玩家的长痛。

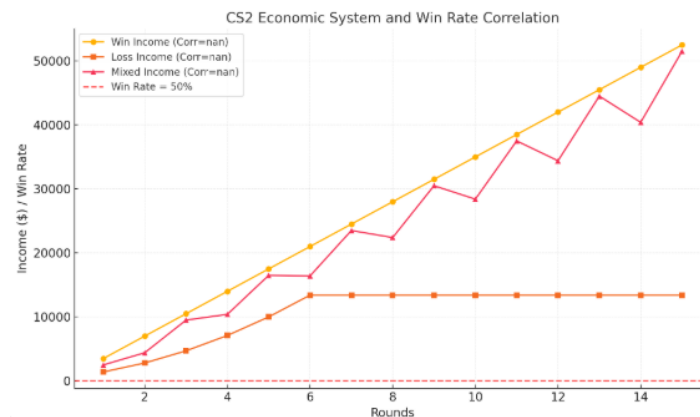


图2- 0%|50%|100%胜率财产获得

## 2.1 为什么经济系统不需要变---枪械训练角度

CSGO与CS2中的枪械数据无明显变化，且后坐力模式均为Pattern。  
在AI对局计算下，MR15和MR12模式的回合类型占比如下：

模式	Pistol Rounds (%)	Eco Rounds (%)	Half Buy Rounds (%)	Full Buy Rounds (%)
MR15	6.67%	3.33%	43.33%	46.67%
MR12	8.33%	4.17%	45.83%	41.67%

表2-不同回合类型在全局中的占比

更改经济收入会导致特定的高价值武器变得更容易获取，也减少了玩家训练低价格武器的机会，变相导致武器弹道模式多样性的训练成本和武器的存在感降低。

与此同时，减少回合数能够更加鼓励玩家在游戏前期使用SMG等高击杀奖励的武器完成击杀，来进行低利润获取的行为让玩家快速进入到Half / Full Buy Rounds而不是疯狂起手枪局靠滚雪球来缓慢发展经济。



## 2.2 针对个人的正惩罚更加明显

半买局提供了团队在经济不足情况下保留竞争力的选择。

MR15 的经济分布更均衡：半买局与完全买局的比例接近，比赛更具战术灵活性。

MR12 中经济压力更大：半买局的占比更高，完全买局的比例略低，比赛结果更依赖短期经济管理和战术选择。

全买局在MR12中的占比比MR15要少，这意味着游戏场景内更加看重定位能力以及资源管理，减少成型后的背板猜拳体系来弥补灵活性缺失。

经济支柱的压力会更大，让个人枪械掌控和策略失误回归个人承担而不是大哥分担。

模式	Full Buy Rounds (%)
MR15	46.67%
MR12	41.67%





### 3.1 为什么瓦不行，CS2就可以减少回合数

瓦枪械价格更加平滑廉价，武器种类较少，部分技能可以代替武器购买。

瓦的失败方收入相对更高，且通过技能机制降低了经济局的劣势

瓦英雄的超级技能需要吸取技能点或者累计击杀获取。对于对局数有硬性要求。

瓦的节奏感相较于CS2来说更快【没想明白，先放在这里】

## 4.1 玩家群体与电子竞技定位的特殊性

从TTK长短的角度来看 CS 是更加Tactical而不是Action的Game。

CS2的长期玩家群体倾向接受复杂的经济和枪械物理逻辑，并且AWP的出现也培养了玩家高风险高回报的策略。【狙击全部击杀的胜利结果vs击杀一个获得\$100】

前期学习曲线较低连续的经济劣势所带来的挫败感比较小。MR12的模式也有更快的节奏，经济系统保持着早期少次的失误对结果的关联性更低。

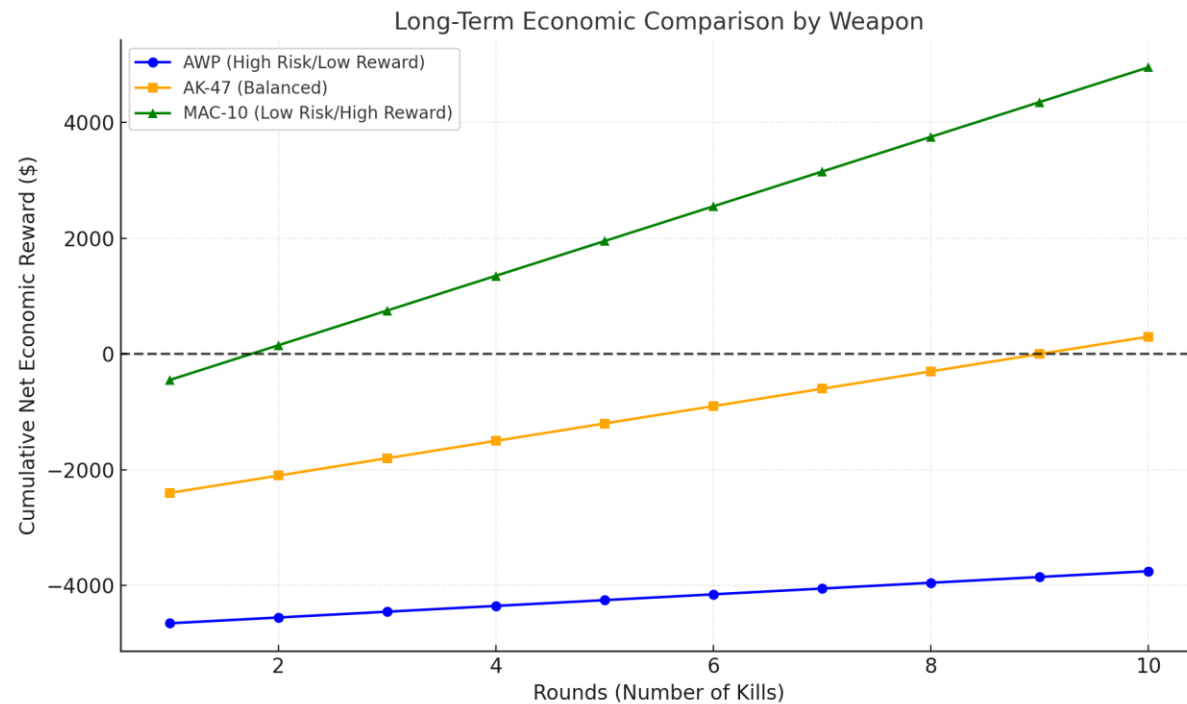


图3- 武器收益与胜场比例的平均收益对比