

P3 里的各种上限

Terry 系列教程 14

作者: Terry130

转载请注明原作者!!!

数据溢出是 P3 设计的一个失败之处,由于数据溢出造成的建筑物上限问题给搞大型贸易网的玩家造成了一定的麻烦。为了让更多的玩家了解这一弊端,设计合理的布局来避免这类麻烦。这里专门将 P3 里的上限问题总结在这里。数据方面主要来自国外论坛,有些是我个人经验。

一 工厂上限

声明: 只有麻厂, 伐木厂和葡萄园有上限, 其它产业都没有, 为防止读者不看全文章就误解下述数据表, 特此声明。

根据国外论坛的数据, P3 所有工厂都有一个固定的上限, 即某城镇拥有某种类型工厂最多可以允许的数值。我不知道这些数据他们是如何拿到的, 但很明显是程序流高手所为。

这里先把翻译过来的原数据列出来:

酿酒厂 (brewery)	298	养蜂所 (apiary)	301
炼铁厂 (smelter)	174	陶器厂 (pottery)	301
铁制品工厂 (workshop)	285	沥青厂 (pitch maker)	36
狩猎小屋 (hunting lodge)	401	盐厂 (saltworks)	337
养牛场 (cattle ranch)	262	织布厂 (weavers)	154
小麦场 (grain farm)	410	葡萄园* (vineyard)	237
麻场* (hemp farm)	211	养羊场 (sheep farm)	231
伐木厂* (sawmill)	158	砖厂 (brickyard)	179

可以看到每个类型工厂都对应一个上限值。**但实际上, 只有三类工厂的上限值有实际意义, 分别是麻场, 伐木厂和葡萄园 (星号标出)**。其他工厂的上限值也许只在游戏源代码中存在, 却并无实际意义。国外原文作者也注意到了这个问题, 他在解析上述数据的时候特别注明, 只有上述三类工厂的上限有实际意义, 被作者称为 **critical maximum**。对于这三类工厂, 只要单一城镇内该工厂数量超过这个最大值, 则工厂总产出和该商品的事务所库存都会显示为一个很大的数值, 而此时事务所的库存无法取出使用, 相当于是冻结了该产业的产出。而对于其他类型的工厂, 上限数值没有任何意义, 即使超过这个数值, 也没有任何影响。

这里需要注意的是, 对于三种有实际作用的上限值, 其数值代表的并不是工厂数量, 而是工人数量, 以盐场为例, 上限 211, 相当于 6330 个工人, 也就是说只要盐场工人总数超过 6330, 就会溢出。假设我们有 250 家盐厂, 但开工率只有 80%, 那么此时工人总数只有 6000, 一样不会出问题。

另外, 在数据溢出后, 事务所库存会冻结, 此时唯一解决的办法就是拆除工厂过着调低开工率, 使得工人总数低于上限。而恢复后, 事务所库存会重新由 0 开始积累, 相当于之前的库存都损失了。。。

最后强调一下, 上面的数据列表大部分都是没用的, 不知道原作者为什么会把没用的数值也列上来, 可能是因为破解的时候这些数值是一起出现的吧。不管怎样, 实际游戏过程中, 我们只需要知道 麻厂上限 211, 葡萄园上限 237, 伐木厂上限 158, 就可以了。别的都不用

记。

二 警卫上限

一个城市的仓库可以随便建，但是警卫却不能随便请，这个是很郁闷的缺陷。不管怎样，我们有必要知道这个事实。尤其是对于那些喜欢在母港狂造仓库的玩家。

警卫数量上限是 255，超过后再雇佣就从 0 开始循环了。P3 默认的最高警戒状态是警卫数等于仓库数+1。因此警卫上限所允许的最大仓库数是 254。再多的话玩家就请不到足够的警卫，而结果就是不断的被盗。

三 住房上限

这个我没有实践经历，不搞全穷人土耳其的玩家也不会有机会遇到。木质房屋到 234 之后会数据溢出，溢出后有效房屋数量变为-235，后果是穷人没房住，瞬间变乞丐。。。。。。想来其他住宅也可能存在同样的问题。不过对于不搞建筑流的玩家不必担心，234 个木质房屋对应的穷人数量是 60000 左右。。正常玩法不可能逾越。

上面是我能想到的上限问题，以后再想到的话会继续补充。这里不包括修改造成的各种数据溢出，比如总资产超过 21 亿后数据溢出变为负资产。。那些属于自作自受，我不管的。