

新城物产生成规律

Terry 系列教程 15

作者: Terry130

转载请注明原作者!!!

当上市长后，可以接新城任务，而新城物产却困扰着好多玩家。这里讲一下新城任务在生成的时候所遵循的规律。数据来源于国外论坛，准确性根据经验还是可信的。至少诱导葡萄酒是屡试不爽的。

市议员办公室的任务列表定期刷新，有人说是三个月刷新一次，这我没考证过。不管怎样，每次刷新的时候，新城任务的地点和特产也都刷新一次。刷新时依据的信息如下：

一，新城位置。

总的来说，哪里物资相对紧缺，新城就会出在哪个区域，这个是大家普遍认同的规律。假设东部玩家一直在发展，西部城市放任不管，加之军事独霸，西部民不聊生，此时接新城任务西部居多。但这个规律很粗糙，也不绝对，有的时候还是运气因素多一点。

后期编辑 (2017.5): 现在的理解更加深入一点，除了物资短缺的区域以外，海盗巢穴的位置也对新城位置有一定影响。游戏中一共有 40 个城市位置，标准地图占用了 24 个城市，剩下的 16 个就是留给海盗巢穴和新城的，游戏中任何时候都是有三个海盗巢穴存在的，因此在刷新新城任务的时候系统会在剩下的 13 个位置里选择。现在的外挂程序 P3med 可以在开局就查看海盗船的位置，就知道三个巢穴的位置了。这样就可以通过刷开局让海盗巢穴的位置尽可能的远离我们心目中的新城位置（比如理想的母港位置奈斯福），这样在市长任务时就会有较大概率通过 SL 大法刷出我们想要的新城位置来。

二，新城物产

这个规律性强很多，位置决定后，新城物产由该区域物资缺乏情况来决定。P3 有自己的方法来判定每种物资在该区域的缺乏程度，并会根据缺乏程度排序。该区域缺乏程度最严重的三种商品决定了新城的物产。而这种决定关系很奇怪，并不是缺什么新城就产什么。假设缺的是啤酒，那么新城不产啤酒，反而产铁制品。这个对应关系已经被玩家确定。其实秘密就是各种商品的德文名称首字母排序。某种商品缺乏，则新城出产该商品排序下一位的商品。我不懂德文，但猜想啤酒的德文首字母应该刚好排在铁制品的前面。这种奇怪的规则我认为就是程序员编程的时候犯得小错误，本意肯定是缺什么就出什么的，结果变成的时候写地址指针命令的时候差了 1，导致整体偏移了。。。

下面是详细的缺乏商品和新城物产的对照表：

啤酒 → 铁制品	木材 → 布	葡萄酒 → 陶器	鲸油 → 进口兽皮+稻谷
铁制品 → 蜂蜜	布 → 盐	陶器 → 砖	兽皮 → 鱼
蜂蜜 → 稻谷	盐 → 生铁	砖 → 沥青	鱼 → 啤酒
稻谷 → 肉+皮革	生铁 → 羊毛	沥青 → 麻	香料 → 无（会产生只有两个特产的新城）
肉+皮革 → 木材	羊毛 → 葡萄酒	麻 → 鲸油+鱼	

当系统刷新的时候，先确定新城位置，然后在该区域对商品缺乏度排序，选出前三名，这三甲选手对应的物产随后就生成了，就这么简单。

两个需要特别说明的地方：第一，兽皮没有新城特产，鲸油对应兽皮，但缺鲸油只能诱导出兽皮的进口，就像布鲁日的香料进口一样，会定期冒出一些到市场。而为了弥补这种物产的弱势，系统奖励了一个稻谷跟进口兽皮一起。

第二是香料，香料不诱导任何商品，属于占着茅坑不拉屎的主。如果香料排进前三，对不起，新城只有两种物产

接下来说一些系统如何判定短缺。**P3** 判定短缺依据的是市场库存和玩家事务所的库存总和，这个总和越少，认为越缺。所以如果我们要诱导某一种物产的话，比如葡萄酒。那么我们要人为制造羊毛的短缺。方法就是买空各个城市的羊毛，并把这些羊毛装船。这里装船很重要，因为存在事务所里没用，系统一样会统计在内。而船是不在统计范围内的。

当然，对于不同种商品的缺乏度比较就更加复杂了。也没有具体的规律可以提供。总的来说，需求越小的商品，缺乏判定越低。比如麻，万人周消费才 1 箱。。。这样的商品即使我们把全汉撒麻买光，麻厂烧光。**P3** 也只会知道麻缺了，但不会认为麻很缺。此时即使羊毛市场缺口只有 10，也会认为羊毛比麻更缺。这点不合理的，但没办法。因此也造成了鲸油人为诱导的极度困难，我们必须保证系统所有商品的缺口都比麻小才行，这个太难了。用 **PI** 看一下就知道了。。。麻的消耗太少了。缺口小得可怜。

接下来，说一下新城物产的追求。不搞建筑法的同志，只要新城有葡萄酒就足够了。而葡萄酒是很好诱导的。按我的另一篇教程《**小型贸易网之路**》的做法，早期发展贸易网故意不发展羊毛，等贸易网基本成熟的时候接新城，此时体系羊毛短缺一定进前三甲，新城必出葡萄酒。

最后说一下我对新城物产的看法。我觉得这个只是游戏点缀，不必为其费心费力。真想要哪个物产，比如葡萄酒或者鲸油，用 **PI** 直接改就好了，何必累自己呢。除非诱导过程能给你带来特殊的快感。。。反正我认为这个东西不影响游戏的内涵，随便一改还省心。当然，我自己用不着改，葡萄酒对我而言是必然的产物，不用刻意追求。关于外挂 **PI** 的使用请参考《**P3 Insight 使用教程**》