

在这次重新整理贴吧资源的工作中，关于我自己的教程的所有文档和相关的资料我都重新编辑整理好上传到百度云，列表在文后附上。如果以后百度云出现问题了，我也依然会找到新的平台来寄存这些东西，并更新本说明文档，所以只要你是刚刚在网上下载到这篇文字的话，那么去你下载它的链接里就一定能找到所有你要的资料，只要还有人在 P3 世界里需要我，我就会一直在那里。

我的教程大部分都是在 2011 年以前写的，这些教程的原始版本大部分都被收集在一本电子书中，名字是《TERRY 空间 2011 年 1 月合集》，感谢 Trimonx 的整理和制作，不过这本电子书里的文章都是旧版了，不推荐新读者看。

Terry130 2017.5.31

我的系列教程列表：

- 1 《大航海家 3 贸易教程》
- 2 《母港—卫星港两次靠岸物流体系》
- 3 《防守型海战》
- 4 《攻击型海战》
- 5 《攻城型海战》
- 6 《细节决定成败—城防及城墙建设的经济援助》
- 7 《2×2 住房解决方案》
- 8 《贸易自动化的极至—信号采集系统》，大型贸易网络运行原理及管理技巧。
- 9 《市场机制扫盲》
- 10 《自动贸易教程》
- 11 《P3 Insight 使用教程》
- 12 《Terry 工厂数量计算器使用指南》
- 13 《战时市场变化》
- 14 《P3 里的各种上限》
- 15 《新城物产生成规律》
- 16 《小型贸易网之路》
- 17 《建筑法教程》

- 18 《教堂扩建机制解析》
- 19 《城防及城墙建设的经济援助》
- 20 《太平盛世—稳定版 2×2 饱和托拉斯存档》
- 21 《AI 的行为及其对贸易体系的影响》
- 认证教程 1 《海外贸易大全》
- 认证教程 2 《40 城母港-卫星港航程数据》
- 认证教程 3 《船只武器威力研究》

历史（自己的回忆录，怕将来老年痴呆忘记这些美好的回忆才写下来，不想看的就跳过吧）

05 年开始接触 P3，立刻迷上这个游戏。我是一个做事情要么不做，做就尽量做到极致的人，正是因为这种性格导致了我在 P3 游戏里总是无法达到自己满意的状态，这也是第一个我玩了超过一个月还没能征服的游戏，而当时的我并不知道这个游戏会陪伴我如此之久。我的目标是建立全部垄断、完全掌控的贸易体系，为了这一目标，我在单机的世界里自己摸索了将近两年，经历并克服了 P3 里为玩家设置的所有挑战，最终觉得自己圆满了，大成了，那一刻真是觉得整个人都空了，就像一个人生知己共处许久后终于分别的感觉，居然有点伤感，这 TM 还是单机游戏吗？？？

为了平复心里的空虚，作为学生当时也是真的很闲，我决定上网看看在网络世界中是否有同道中人，当时的互联网远没有现在这样复杂和发达，我很快就找到了国内 P3 玩家的聚集地——OKKQ 论坛大航海家专区。激动的逛了一圈后，我被震惊了，当时的 OKKQ 海区里被捧为神明的几个牛人在玩的是一种叫“土耳其建筑法”的东西，跟贸易都搭不上边。深入了解一下终于明白了，这所谓的“土建”其实是来自一个土耳其的国外 P3 玩家在网上展示的存档，它的存档里每个城市的所有地皮都被房屋全部占据，没有任何街道和空地，这是违背 P3 的游戏设计常理的，要达到这一目的需要利用游戏道路产生机制的一些 bug 才能实现。而当时国内的众多“建筑流”高手就是在攻克这一难题。看到这里我觉得真心无语了，这不就是个 bug 吗？我实在不觉得它哪里好，为什么会有这么多人追捧？我所看重的贸易乐趣难道就没有人喜欢吗？于是我开始在“土建教程”的海洋里

搜索贸易相关的内容，结果发现也有人会谈及，但目的都是为了“土建”而服务，毕竟要实现“土建”需要大量的物资和金钱，贸易做不好是不行的。在看过所有的贸易贴（其实很少的）之后我终于明白了，不是“土建”太吸引人，而是这些人根本就没有真正体验到 P3 带给我的那种“贸易乐趣”，他们讨论的贸易技巧在我看来实在是太粗糙了，很多所谓的“土建”高手为了土建居然开发了一种叫同城贸易的利用游戏 bug 刷钱的手段，甚至更过分的就直接修改游戏数据了，在我看来这就是在毁掉 P3 的精髓。这种局面我能够改变吗？看了一下自己电脑里两年来留下的各种测试数据和计算结果，我觉得我可以，于是我就开始这样做了。

要做一件大事之前最好做做调查，我先在海区发表了一些关于贸易的别人从来没有提到过的见解和理论，都是小专题的形式。很快，这些贴子就火了起来，很多人的回复都是大同小异的：“原来 P3 还可以这样玩？有意思，LZ 很强大，思路很另类，希望以后多分享点贸易类的专题。”。我当时的回复就三个字：“好，等着”。其实他们不知道，我的野心很大，专题只是我的敲门砖，我真正要展示的是一套关于 P3 贸易体系的理论和游戏理念。我开始潜水写教程了，用了差不多一个月的时间把电脑里所有的资料都翻出来整理、写作，最终完成了我的代表作品《大航海家 3 贸易教程》，在敲下最后一行话的时候我又一次感受到了那种知己远行的空虚，不过这次我还有别的事情可以做——发表的时刻到了。《贸易教程》在 OKKQ 的反响远比我想象的还要大，我的本意只是想分享自己的游戏乐趣，找寻同道中人，而这篇文章出来后被太多的人所认可，迅速成为海区的顶级精华贴，大家为此起了一个新的名词“贸易流”，我因此成为海区的版主之一，负责贸易方面的贴子的解答、处理和引导工作，这也是蛮有成就感的一段回忆。

而实际上这篇文章却引发了“建筑流”和“贸易流”的思想碰撞，一些比较温和的“建筑流”高手们看过我的贴子后会觉得很新鲜，有些人还能找到一些共鸣，但是仍然有一些比较自我的“建筑流”高手认为我所追求的东西跟建筑法相比不值一提，不过是更好的为建筑法服务而已。我是一个不喜欢与人争辩的人，说理只说三分，三分之后你还是不懂我就不再多说了，道不同不相为谋，所以我从不与“建筑流”玩家争论。但是其他后起的“贸易流”玩家并不这样想，很多人会与“建筑流”玩家激烈争辩，在那段时间我确实做了很多次这种无谓争辩的调解人，痛并快乐着。。其实何必争辩呢？时间可以证明一切。一年左右的时间

里，我的《大航海家3 贸易教程》一直挂在海区精华区的置顶里，后期接触这个游戏进入 OKKQ 的大量玩家差不多每个人都会在那里留言支持。论坛里讨论贸易的内容越来越多了，讨论建筑的内容越来越少了，我欣喜的发现，P3 玩家群体已经发生了质的变化，“贸易流”成为了主体，大部分玩家不再追求土建，只是保证自然整齐的建筑风格就可以，真正享受的是贸易操作的乐趣，我的目的实现了，很欣慰。

“三人行，必有我师”，后期的 OKKQ 海区涌现出很多喜欢钻研游戏贸易体系的人，其中有一些 IT 界的朋友更是将自己的专长发挥到极致，破解游戏内各种数据，而破解的目的不是为了修改，而是为了更好地研究。在这些人的共同努力下，P3 游戏的贸易体系解析的精确度又一次得到了提升，也出现了大量的精品文章。最重要的是出现了专为 P3 而设计的辅助程序，就是游戏外挂程序了，这在单机游戏界应该是很奇葩的了。而参与研究和制作这些外挂的玩家大部分都有 IT 背景，被我们称为“程序流”。“程序流”无所不能啊，他们甚至开发了地皮修改软件，道路补丁等建筑工具，这个简直是要把“土建”彻底丢进历史的垃圾堆，从此土建不用建了，想要那种效果的话可以直接改。。。

在 09 年的时候 OKKQ 论坛因为运营原因关闭了，一个很火的平台就这样消散了。交流的需求被转移到百度贴吧，但是效果远不如当年的 OKKQ，我也成了百度贴吧的吧主，一直到我淡出 P3 这个圈子。

而当 OKKQ 和“土建”完全成为历史之后，我又真的挺怀念它的，有句话说得好：“最了解你的人一定是你的对手”。我不知道“建筑流”里是否有人用心研究过我的教程，但我是真的用心拜读过他们写的东西，虽然我是“贸易流”的代表，但我可以负责的说，我也绝对是“建筑流”的高手，真是很有喜感啊。OKKQ 论坛里的土建教程有很多，但是那些写教程的人似乎只是擅长玩而不擅长表达，他们写的教程看起来很炫，但实际上看懂的人并不多，因为很多细节交代不清楚，逻辑性不强。作为对那段历史的纪念，我在告别学生生涯前，也是告别 P3 世界前，最后写了一篇《建筑法教程》，哈哈，我居然会写这种东西，真是觉得很奇怪。还有更奇怪的，教程发表在贴吧之后，居然有很多“土建”时代一直没有学会的玩家留言告诉我：“感谢 T 大，这次我终于学会了。”

好了，这就是那段回忆的全部了。现在是网络游戏和手游的时代了，而我们

这些“老人”也早已不再游戏多年了，现在回想的时候好多人当年的名字都已经记不得了，但希望大家都有自己幸福的人生。记录下这些文字，就为那些年我们共同沉迷过的 **Patrician III**。