简要说明

商人对每种货物有一指标库存差n，初始值为0，卖出与买入会改变库存差n

回收价为一标准价的倍，出售价为回收价的二倍

N为一常数，对每物品分别设置，为10000（或者其他数）除物品标准价（单位铜）

说的够简单了吧。。。

NPC商人旨在回收部分玩家不需要的物品并提供少量货币给玩家，也向玩家以更高的价格出售物品。在市场不充分发达时，NPC商人也可以帮助玩家平衡产出与需求，让刷子能清理掉一些没用的物品，新人也有渠道搞到某些物资。

具体的初步想法：

首先NPC商人的定价原则要遵循以下几个要求：

1. 回收价永远小于出售价 道理很显然，玩家显然不应从商人手中直接套利，商人也要保证自己永远有收益。
2. 玩家向商人出售物品会导致商人定价下降，玩家从商人手中购入物品会导致商人定价上升 这样的机制显然也是必要的，让商人的定价自行浮动至于市场相符合的水平。避免玩家向商人倾销某种可以简单获得的物品来赚取稳定收益，或是从商人手里购得物品再投入市场来赚取差价。

基本的原理就想出来上面两条= =，另外就是商人价格不会随玩家市场的交易变化，反正如果商人与玩家市场价格差异太大自然有玩家去赚这个钱顺便把商人价格调整到市场价格。

或者也可以让商人自动收购市场上标卖出价低于商人收购价的物品，卖出市场上标收购价高于商人卖出价的物品。这么反过来也让市场上不会有太离谱的价格（比如安壕的低价抛售）。

下面说具体想法吧：假设物品A标准价格为a，不妨让商人初始回收价为0.7a，抛售价为1.4a，此后抛售价永远为回收价的2倍之多。同时商人每卖出M个物品都会使两个价格下降相同的倍数，同理每买入M个物品会使两个价格上升也相当于此前的倍数。假设当前商人卖出数与买入数相差n，则价格变为初始价格的倍。其中N代表当前城邦的市场大小，城邦越繁荣，N就越大，商人价格波动也越不敏感。

下面考虑这一方案的合理性。首先这样显然满足上面两条要求，所以机制本身不会有过大的问题。现查得一块Q2银价值约2.5g，假设续拉古人卖了n块Q2银，估计没人买这破玩意，所以续拉古人总计可以赚得。假定N=10，n=20，续拉古人也只能赚到15.9g，可怜！就算续拉古人很能卖银，他们卖了充分多的银，他们的收益也不会超过，仍取N=10，则可以算出他们的收益不会超过18.39g。所以靠这一机制来大量牟利显然是不现实的。

一些其他的问题：

1. 关于货币精确度的问题 显然价格的最小单位是1铜，所以是仍成组收购来避免最小精确度影响过大，还是按个收购让玩家能更好的把垃圾卖干净。
2. 关于一次售出多个的问题 显然一次售出多个不能按回收价\*售出个数来计算，否则在玩家一次售出大量物品是会多出一笔显著的金额。若起始回收价格为c，回收个数为n，应用上文中的公式来计算，玩家购买时也是相同的道理。
3. N是否会随市场情况而变化。对于不同物品显然应该设置不同的N，如草料木头这种大宗货物N显然应较大来避免价格波动过易，而如银这种珍贵资源或者高级装备等又应有较小的N来避免玩家以此套利。如果允许N改变又可能产生通过使商人价格波动来套利的手段，关于这在什么程度上可行需要进一步的计算。一种解决方案是给定一个基准的N后用商品价格对N做一定的修正，如除以商品价格。
4. 城邦间商人问题 不同城邦是否该使用同一套商人，或是每个城邦由各自的商人来计算。这样又可能产生在城邦间运输货物来从商人手中套利，或是让城邦间的商人有一定的自动平衡。注意在城邦间商人平衡的过程中总的卖出买入差不应改变。