

# 一些奇技淫巧（不一定按实用度排序）：

## • SL

这是基础的东西，操作就是点击导出存档后再导入，可以起到刷新一些东西的效果。

**需要刷随机种子的有这些：**

星球，总督，战斗，事件，尖塔.....

**不需要的：**

纪念碑种类，天气，锻炉产的是否是腐化.....

其中刷星球比较常用，但是刷天气也是一个好用的东西。

## • 刷天气

有用的前提条件：拥有[闷烧]/[酷寒]，星球特性为臭氧。注意，极其消耗精力！

如果只有特质，可以做到很快的叠产量，8500天左右可以叠到1700%，完成第一次黑洞。

[酷寒] 特质 +1700.4% | 游戏天数: 8,478

至于臭氧这个东西.....正常情况下是 *debuff*，但是进化的机制认为可以负负得正，像这样（大概花了30min）：

4K	0.03 /s	键
铜		
矿工	+0.822	
质粒	+393.7%	
反质粒	+47.63%	
精通	+208.7%	
和谐能量	+32%	
腐化 (Corrupted)	+6%	
奴隶	+2.24%	
紫外线	-101.5%	
炎热	-107.8%	
水土不服	-10%	
士气	+0.2%	

这两个同时SL可以做到双倍速度的加产量，但是晴天+炎热一直持续显然没有单炎热频繁，所以不推荐。

有一个扩展用途：无政府。这玩意减产量没有下限，但是如果加上臭氧刷晴天呢.....就变成正的了！所以无政府飞升是可行的。

另外，刷天气其实也可以“挂机”，因为有双倍时间存在，可以等会再继续刷（

## • 市场

这个还是挺有用的，大概是开手动交易的时候，研究“超大宗交易”，买入 1M 后迅速卖出，利用市场波动可以得到50M~200M \$ 的差价，前期产量没起来的时候大大加速了进度，特别是播种期。

## • 队列

---

一个神奇的特性，把一个建筑放进队列，点击战斗，系统会认为你的产量很高，然后可能把建筑认定为“造好”了，即使资源没有真的够可以造出来。当然，卡出这个bug的概率挺小的，我上次卡出来是1年前了，也不知道修了没。