引力级别（作用方向是单向的）

恒星 黑洞 4

npc行星 3

玩家行星 2

参 彗星 1

解释：恒星、黑洞可以吸引npc行星、玩家、参、彗星

npc行星、玩家可以吸引 参、彗星

恒星与黑洞对彼此无引力作用

npc行星和玩家对彼此无引力作用

记玩家是一个半径为1的圆

则地图大小 50\*50

npc星球半径：恒星2 行星1 彗星0.5 黑洞0.5

玩家玩游戏时的视线范围是一个以自身为中心，边长为16的正方形

小行星（图中的黑色圆环）始终顺时针旋转，内环速度为每秒4°，外环为每秒2°

每个区中每隔10秒有一个恒星高能粒子风暴，风暴后恒星向玩家同时射出3道高能粒子风暴，第一个从恒星、玩家的连接线出射出，第二个从连接线左边45度角出射出，第三个从连接线右边45度角处射出。

玩家遇到黑洞后会被传到该区域范围内的另一个位置（即：比如玩家在A区域的某处遇到黑洞后，会被传送到A区域的另一个位置，但不会被传到B区或者C区）

c区域中小行星带的运动方向均为顺时针，小行星带的运动速度为玩家实时速度的1/3

玩家在a区时每隔10秒有一颗彗星向玩家击来

玩家在b区时每隔5秒有一颗彗星向玩家击来

玩家在c区时每隔2秒有一颗彗星向玩家击来