说明：

1. 大小：338\*116小格，34\*12大格，必须放在赤道即星球中央

必需原料：铁铜硅钛石煤，氢，水，原油，硫酸，有机晶体；

非必需原料：可燃冰，刺笋结晶，单极磁石，光子；

产出：大约用8-10小时可以生产出分产1800糖所需的建筑，40小时可供万糖，可提供72G电力，少量的翘曲可满足前期少量需求和超市本身所需、不可用于大规模生产；

放置星球：建议放在铁较多（至少1000万）的星球；其他资源越多越好；

耗电：全部使用1级熔炉时耗电约800MW，2级熔炉耗电约1.5GW。

1. 没有可燃冰或堵氢时，自带使用硫酸石墨生产可燃冰的备用线路，不需要做任何事；

没有刺笋结晶时，需要修改生产线使用石墨烯生产碳纳米管；

铁铜硅钛默认本地需求星际仓储，可根据当前星球的资源短板改为星际需求。

1. 1级和2级的传送带、分拣器、制造台、2级电线杆不进塔，有需要可以自己连进物流塔；

1级熔炉进物流塔；

核电站、能量枢纽和分馏塔的仓库容量为0，不会生产，如果有需要请调整仓库容量；

可以提供每分钟30的空蓄电器，如果有需要请将物流塔中蓄电器的存储上限调高；

不想生产的建筑，把仓库容量设为0即可。

1. 一开始可以用2级传送带、分拣器、制作台和1级熔炉，后期再升级到最高级。

第2版更新说明：

1. 增加不用单极磁石的每分钟360的粒子容器产线
2. 增加石墨烯的生产速度，增加发送地基的物流塔数量至3个
3. 将冶炼的行星塔替换为星际塔，方便运输外星矿物（运力有限最好用本地矿）
4. 调整建筑的排列顺序，更美观，提高地皮利用率（当然由于增加了石墨烯和粒子容器占地扩大了）
5. 红、绿马达产物用传送带直接连进建筑生产区，优先保证传送带、分拣器的生产
6. 减少物流塔的充电功率，降低刚拍下去电网崩溃的可能性
7. 减小物流塔、垂直发射井等建筑的仓库存储数量，建筑的生产率能更快达到稳定状态
8. 其他小调整（可能有负优化！）

第3版更新说明：

1. 增加流速监测器，现在可以生产全部40种建筑，以及大小飞机和地基，地基和蓄电器是在材料部分生产的，低级的传送带分拣器制造台不进物流塔
2. 增加了单独的材料蓝图、粒子容器蓝图、建筑蓝图，其中建筑蓝图大小只有3035，在第4级蓝图科技的上限以内。请注意单独的材料蓝图、建筑蓝图和集成在一起的材料+建筑蓝图是有一点区别的
3. 大幅增加了钛合金、钢材、处理器的生产速度，小幅增加了位面过滤器的生产速度，删除了石墨烯的原始配方产线（感觉没啥用）
4. 1个材料蓝图+2个粒子容器360蓝图可以搭配2个反物质棒600蓝图，满足144GW以内的耗电需求，更高的反物质棒产量就要额外增加钛合金、处理器的生产速度

tp看了下硅的储量，开采的矿脉资源总量2260万，剩余250万，已开采2010万，后续升级还需约85万，合计消耗2095万，而理论上矿物利用从5级升至无限至少需要消耗81.5449\*24=1957万，只浪费了7%

解锁前期科技消耗45万+翘曲20+反物质棒20+建筑20+物流系统缓存浪费30