该文档中黑色部分游戏中为必须完成的核心部分

蓝色部分表示为必须完成核心部分后可以接着完成的部分

红色部分为待修改内容

**玩家可进行的操作：**

1，探索星系

探索一个已发现，但并未探明的星系，探索该星系中的地格和特殊效果。探明后可以对星系进行建筑等操作

2，发现星系

发现一个新的星系，新的星系为未探明状态，此时的星系地格需要进行探索后才能进行操作

3，建造建筑物

在已经探明的星系中建造建筑物。建筑物有一个回合建成和多个回合建成的差别。一个回合建成的建筑扣除一定资源后立即建筑完成。多个回合建成的建筑会在扣除一定资源后创建一个占位的工程基站建筑，之后每一个回合都可以消耗一定资源将其建筑阶段提高一层。直至提高至目标阶段。

4，制造单位

每回合可以在地格建筑中添加生产队列。之后会根据地格的生产力每回合提高地格建筑中正在生产的单位的生产值。当生产值达到要求后，就会产生一个新的单位。新的单位会加入当前地格所有的舰队里。当前地格没有舰队时，会产生一个新的舰队，其中会包含这个单位。

5，操纵单位

操纵单位时并不会单独操作一个单位，而是操作一个舰队。玩家操纵舰队移动时，舰队会根据其中单位数量和移动距离会消耗一定量资源。

6，使用技能

根据特殊建筑玩家会获得新的技能（建筑被摧毁技能也就不可用了），使用技能后，玩家可以每回合消耗一定资源，为技能充能。充能满了之后技能就进入可使用状态。

7，点科技

玩家可以指定科技树中下一个科技，根据玩家科研建筑的数量每回合获得科研点数，当科研点数达到一定阶段玩家将会获得新的科技。

**系统自动进行的操作：**

1，自动生成地图

玩家自行选择地图地格形状，系统会自动给地格分配属性。

2，单位战斗

同一个地格内的

3，中立单位移动

建筑/单位建造消耗

采矿站   5矿

电厂       5矿

战列舰/巡洋舰群/航母   3矿

星门       5矿

建筑机制：

采矿站：每回合提供一单位矿

电站：每回合提供一单位电，并且提供一点最大电力储存（初始2点）

星门：任意一个星门都可作为入口，只有己方星门可作为出口

回合机制：

按顺/逆时针旋转一次进行

在每一回合开始时获得建筑提供的资源

每一回合结束时扣除超过过存储上限的建筑

战斗机制：

航母舰队克制战列舰队，战列舰队克制巡洋舰队，巡洋舰队克制航母舰队

克制的单位可以无伤击杀被克制的单位

同种单位可以一换一

被克制的单位无法击杀克制单位

战斗开始后由攻击方和防守方进行回合制战斗

由进攻方和防守方依次交替进行战斗

在同一星系中攻击不消耗能源，移动舰队（其他星系舰队进入战斗星系，战斗星系内撤退至其他星系）消耗1能源/单位

战斗直至战斗星系内只剩下一个阵营的单位为止