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

地格：

一个地格代表一个星系，星系模型随机生成，

一个地格包含以下属性：

模型：地格所体现的星系的模型（不可用状态地格模型不展示，未探索状态下地格模型被标黑，已探索状态下地格状态不变）

状态变量（-1,0,1）表示地格的不可用，未探索，已探索

建筑槽：体现出每个星系的最多的可建筑数量，分为两种

通用建筑槽：可以建造通用的建筑

专用建筑槽：可以建造特殊的建筑（巨构，高级建筑……）

舰队槽：标记出停在该地格内的所有建筑

显示建筑槽：已经探索的地格中玩家可以看到里面建造或正在建造的建筑物，

建筑：

建筑可以建造在地格所有的建筑槽中，分为以下种类

内含有如下

普通建筑物：建造在普通的建筑槽内

1，矿场：每回合产出固定数量矿物

2，电厂：每回合产出固定数量能源

3，能源中心：增加物资储存上限

4，哨站：定点防御单位

5：科研哨所：每回合产出固定数量科技点用于升级科技

6：星门：同时有星门的两个地格之间可以当做相邻地格进行移动

特殊建筑：只能建造在特殊建筑槽内的建筑

巨构：需要多个回合，每个回合自动扣除资源才能建立的建筑

1，戴森云：每回合产生大量资源并提供大量资源储存上限

2，黑域核心：对其他玩家屏蔽掉以黑域核心所在地块周围一定范围内所有地块

3，界门：界门可以作为一个跳板立即前往以界门所在地格的一定范围内的任何一个地格中

4，尼尔—戴森光束站：一个可以消耗大量资源直接摧毁一个地格巨构建筑

5，三维陷阱：任何进入三维陷阱所在地块的一定范围的单位不能离开这个范围，除非打爆这个建筑（启用由玩家自行决定）

单位：

单位分为单位组和单个单位