

《银河开拓者》策划案

作者：张宏 时间：2021 年 2 月 1 日—2021 年 5 月 15 日

目录

《银河开拓者》策划案.....	9
一. 游戏创意说明.....	9
二. 背景故事.....	10
三. 游戏元素.....	12
1 角色.....	12
1.1 城市建筑.....	12
1.2 舰船.....	63
1.3 人员.....	85
2 道具.....	114
2.1 舰船装备.....	114
2.2.1 探索装备.....	164
2.2 图纸.....	166
2.3 城市产品.....	172
2.4 战斗掉落物品.....	181
2.5 任务道具.....	186
2.6 功能道具.....	186
2.7 游戏道具获得途径.....	186
3 科技树.....	186
3.1 科技树属性.....	186
3.2 科技树内容.....	188
四. 游戏规则.....	223
1 城市属性规则.....	223
1.1 建筑等级规则.....	223
1.2 建筑 HP 规则.....	224
1.3 建筑能量规则.....	224
1.4 建筑装甲规则.....	224
1.5 建筑护盾规则.....	224
1.6 建筑使用人口规则.....	225
1.7 建筑提供人口规则.....	225
1.8 建筑占地规则.....	225
1.9 建筑连接规则.....	225
1.10 建筑伤害规则.....	226
1.11 建筑伤害作用范围规则.....	226
1.12 建筑弹药规则.....	226
1.13 建筑命中规则.....	227
表 1: 建筑体型系数, 速度系数.....	227
1.14 建筑维修规则.....	227
1.15 建筑价格规则.....	228
1.16 建筑伤害类型规则.....	228
1.17 建筑攻击范围类型规则.....	228
1.18 建筑攻击范围最大值规则.....	228
1.19 建筑攻击间隔%规则.....	229
1.20 建筑建造时长规则.....	229

1.21 建筑货仓体积规则.....	229
1.22 建筑货仓体积规则.....	229
1.23 建筑维修范围规则.....	230
1.24 建筑攻击间隔最大值规则.....	230
1.25 建筑防御类型规则.....	230
1.26 建筑人员槽规则.....	231
1.27 建筑爆炸范围规则.....	231
1.28 建筑连接状态规则.....	231
1.29 建筑影响范围规则.....	231
1.30 建筑物资消耗规则.....	232
1.31 建筑食品消耗规则.....	232
1.32 建筑商品消耗规则.....	232
1.33 建筑提供人口规则.....	232
1.34 建筑武器特殊效果规则.....	233
表 2: 武器特殊效果规则详细表.....	233
1.35 建筑武器旋转速度规则.....	233
1.36 建筑种类规则.....	233
1.37 建筑消耗特殊物品规则.....	233
1.38 城市产品规则.....	234
2 舰船属性规则.....	234
2.1 舰船体积规则.....	234
2.2 舰船质量规则.....	234
2.3 舰船能量规则.....	235
2.4 舰船装甲规则.....	235
2.5 舰船护盾规则.....	235
2.6 舰船人口规则.....	236
2.7 舰船 HP 规则.....	236
2.8 舰船主炮伤害规则.....	236
2.9 舰船主炮攻击范围规则.....	237
2.10 舰船弹药规则.....	237
2.11 舰船弹药消耗规则.....	237
2.12 舰船速度规则.....	237
2.13 舰船加速度规则.....	238
2.14 舰船转向速度规则.....	238
2.15 舰船建造时长规则.....	239
2.16 舰船感应范围规则.....	239
2.17 舰船维修值规则.....	239
2.18 舰船命中率规则.....	240
表 3: 舰船体型系数, 速度系数.....	240
注: 建筑体型系数 B.....	240
2.19 舰船安装槽规则.....	240
2.20 舰船价格规则.....	241
2.21 舰船主炮伤害类型规则.....	241
2.22 舰船防御类型规则.....	241

2.23 舰船攻击范围类型规则.....	242
2.24 舰船货舱体积规则.....	242
2.25 舰船攻击间隔最大值规则.....	242
2.26 舰船维修范围规则.....	242
2.27 舰船所属阵营规则.....	243
2.28 舰船倒退速度规则.....	243
2.29 舰船平移速度规则.....	243
2.30 舰船主炮伤害作用范围规则.....	244
表 4: 舰船主武器伤害作用范围.....	244
2.31 人员槽规则.....	244
2.32 特殊加成.....	244
2.33 主武器耗能.....	245
3 舰船装备属性规则.....	245
3.1 装备体积规则.....	245
3.2 装备副炮伤害值规则.....	245
3.3 装备副炮伤害作用范围规则.....	245
3.4 装备副炮伤害类型规则.....	246
3.5 装备副炮攻击范围类型规则.....	246
3.6 装备副炮攻击范围规则.....	246
3.7 装备副炮攻击间隔最大值规则.....	247
3.8 装备武器特殊效果规则.....	247
具体特殊效果见表 2.....	247
3.9 装备类型规则.....	247
4 探索装备属性规则.....	247
5 人员属性规则.....	248
5.1 人员等级规则.....	248
5.2 人员喜好规则.....	248
表 5: 人员喜好获得概率表.....	248
表 6: 喜好对于各行业的加成.....	248
5.3 人员性格规则.....	249
表 7: 人员性格和建筑技能对应表.....	249
5.4 人员对话规则.....	249
5.5 人员姓名规则.....	250
5.6 人员技能规则.....	250
5.7 人员职业规则.....	250
5.8 人员费用规则.....	250
5.9 人员经验值规则.....	251
表 8: 基础经验获取表.....	251
表 9: 战斗额外经验获取表.....	251
表 10: 经验推算表.....	251
6 科研规则.....	252
6.1 科研时间规则.....	252
6.2 科研费用规则.....	252
6.3 科研效果规则.....	253

7 商业规则.....	253
7.1 商业手续费用规则.....	253
7.2 商业交易次数规则.....	253
7.3 商业交易时间规则.....	253
8 工业规则.....	254
8.1 工业生产效果规则.....	254
8.2 工业生产时间规则.....	254
8.3 工业生产费用规则.....	254
9 农业规则.....	255
9.1 农业生产效果规则.....	255
9.2 农业生产时间规则.....	255
9.3 农业生产费用规则.....	255
10 军事规则.....	255
10.1 军事效果规则.....	255
表 11: 战斗基础经验获取表.....	256
表 12: 战斗额外奖励获取表.....	256
表 13: 奖励推算表.....	256
10.2 军事时间规则.....	256
10.3 军事费用规则.....	257
11 探索科技规则.....	257
11.1 探索效果规则.....	257
11.2 探索时间规则.....	257
11.3 探索费用规则.....	257
12 技能规则.....	258
12.1 人员建筑技能触发规则.....	258
12.2 人员在舰船技能触发条件规则.....	258
12.3 人员技能效果规则.....	258
12.4 人员舰船技能获得规则.....	258
12.5 人员舰船技能使用规则.....	259
12.6 技能冷却时间规则.....	259
12.7 技能效果时间规则.....	259
12.8 技能触发概率规则.....	259
12.9 生效次数规则.....	260
13 基础图纸规则.....	260
13.1 图纸名称规则.....	260
表 14: 图纸名称规则.....	260
13.2 图纸类别规则.....	260
13.3 图纸安装槽规则.....	261
13.4 图纸价格规则.....	261
13.5 图纸使用次数规则.....	261
13.6 图纸级别规则.....	261
13.7 绘制时间规则.....	262
13.8 图纸变更属性规则.....	262
14 城市产品属性规则.....	262

14.1 产品名称规则.....	262
14.2 产品价格规则.....	263
14.3 产品生产周期规则.....	263
14.4 产品类别规则.....	263
14.5 产品地点规则.....	263
14.6 产品堆叠规则.....	264
15 战斗掉落物品规则.....	264
15.1 战斗掉落物品名称规则.....	264
15.2 战斗掉落物品价格规则.....	264
15.3 战斗掉落物品类别规则.....	264
15.4 战斗掉落物品来源.....	265
15.5 战斗掉落物品堆叠规则.....	265
15.6 战斗掉落物品几率规则.....	265
表 15: 物品掉落表.....	265
表 16: 物品掉落出现概率详细.....	266
16 科技属性规则.....	266
16.1 科技名称规则.....	266
16.2 科技时间规则.....	266
16.3 科技效果规则.....	266
16.4 科研费用规则.....	267
16.5 科研类别规则.....	267
16.6 科研序号规则.....	267
17 其他规则.....	267
17.1 逆向研究规则.....	267
17.2 城市战时能量规则.....	268
17.3 城市战时计算中心规则.....	268
17.4 道具体积规则.....	268
五 游戏任务.....	269
1. 新手任务（例子）.....	269
2. 剧情任务（例子）.....	276
3 剧情任务概要.....	277
六. 界面.....	279
1. 城市界面.....	279
2.战斗探索界面.....	279
3.科技研究界面.....	280
4.舰船装配和属性界面.....	280
5.商业交易界面.....	281
6.拍卖交易界面.....	281
7.人物属性界面.....	282
8.道具和建筑信息界面.....	282
9.图纸制作界面.....	283
10.登陆界面.....	283
11.舰船制造界面.....	284
12.背包界面.....	284

13.舰队作战界面.....	285
七. 游戏操作.....	286
7.1 鼠标操作.....	286
7.2 键盘操作.....	286
八. AI 敌人.....	286
九. 系统.....	286
1. 战斗系统.....	286
系统简介:	286
系统规则:	287
流程图:	289
界面:	290
2.城市建设系统.....	290
系统简介:	290
系统玩法:	290
系统规则:	292
流程图:	294
系统规则:	294
界面:	296
3.舰船制造系统.....	296
系统简介:	296
流程图:	297
界面:	298
4.图纸制造系统.....	298
系统简介:	298
系统规则:	298
流程图:	300
界面:	302
5.作战策划系统.....	302
系统简介:	302
流程图:	304
6.探索系统.....	307
系统简介:	307
系统规则:	307
探索中心数量规则.....	310
流程图:	311
界面:	312
7.人员系统.....	312
系统简介:	312
系统规则:	312
流程图:	313
界面:	313
8.交易系统.....	313
系统简介:	313
界面:	314

9.国战系统.....	314
系统简介:	314
系统规则:	315

《银河开拓者》策划案

前言：

策划案由本人撰写，写此策划案是由于此游戏本人无法一人完成，所以写成策划案，希望有人能够把这个游戏做成成品。策划案大多数地方交代的比较详细，有的地方只是提了下或简单带过。这个策划案也有一定的时效性，对科幻类的美术效果要求较高，也是成败的一个关键点。数值需要系统建成的时候进行测试调整。

游戏的精华在于创新的战斗系统还有和该系统互动的沙盒建造家园城市系统，这也是游戏的主干，类似游戏《家园》的美术风格是必须的。

一. 游戏创意说明

1.游戏名称：银河开拓者

2.游戏类型：即时战略，模拟经营，沙盒游戏

3.运行环境：PC 端或手机端

4.内容简介：在公元 3000 年由于超光速跃迁引擎的发明和应用，人类迈向 3 级文明时代。人类可以在银河系里遨游，寻找各种星球建设各种设施供人们生存和发展。随着跨太阳系商业交流的繁荣，宇宙中也充实着宇宙海盗。随着外星文明的发现，新的危机和机遇伴随着这个世界。

5.游戏主要特色：

5.1 城市系统：出色的沙盒建造是游戏的主体，其它玩法都是围绕这个沙盒建造展开，特别是战斗系统，可以和沙盒衔接，有攻防效应。城市的建造要考虑到各个需求，还有不同的随机地形，特别是玩家自己的目的，还有城市的防御体系，这些会让每个玩家的城市都不完全一样。

5.2 战斗系统：战斗系统采用非玩家控制，主要由 AI 控制，玩家配给战斗中舰船不同的技能，这些技能按概率释放，导致战斗的结果不能完全控制，从而产生不同的可能性。比如改变舰船的移动行为，进行对敌人的分割包围。比如改变舰船的攻击行为，进行进攻或者暂时的撤退。

5.3 舰船系统：舰船的制作系统也导致舰船的属性完全不同，舰船的装备系统让舰船属性进一步不同，让舰船有不同的表现，这些让游戏战斗变化进一步增加。装配和设计自己的舰船，搭配不同的技能，再在战斗中实践，会让玩家体验到不同的乐趣。

5.4 其他：游戏也可以非常轻松像种地一样，也可以有比较激烈的玩法如开拓其他恒星的殖民地，参加国战等等。

6.操作特点：2D 或 2.5D 的固定视角，极为简单的鼠标和键盘操作。

7.游戏风格：

7.1 美术：纯科幻风格，描述未来的生活，类似于《家园》，一种高度工业化自动化的科技，以金属和灯光为主。可以增加一些环保和生物科技感在其中，很多的蓝色太阳能电池板，充满绿色植物的设施，如《纪元 2070》中的一些建筑。

7.2 音乐：简而言之总体带有科技未来感。城市建造界面，简单舒缓富有科技感的音乐

例如：Solar Fields 的《Still Alive(instrumental)》，战斗界面开始用类似《El Dorado》的具有正义的史诗战斗感，探索界面用类似 John Stanford 的《Cymatics》带有激情的神秘科技感音乐。

8.市场前景：现在好的科幻沙盒游戏备受欢迎《戴森球计划》，《异星工厂》，《荒野星球》，《方舟生存进化》，《EVE》。。。。。。等等。市场前景非常好。

二．背景故事

随着超光速跃迁引擎的发明，人们纷纷离开日益拥挤的太阳系，一群开拓者来到了一颗类地行星 V-11，这里是那么像地球，有山河湖海，但是有那么的不像地球，这里没有任何的生命迹象。

开拓者们决定在这里建设自己的家园。一切都要从零开始，还好有强大的无人建造机器，开拓者们只需要把自己想法绘制成蓝图，机器们会自己去建造。大家都盘算着先建造什么？有人说：“一个居住区！对这样就可以离开狭小的飞船，住进宽敞的房子里。”有人说：“要马上建设一个农场，飞船上的食品虽然营养够吃，但是味道的不怎么样，好想吃新鲜的蔬菜。”有人说：“能量站才是最重要的，我们长时间的飞行能量已经消耗殆尽，没有能量一切都无从谈起啊。”还有人说：“一定要建立个研究所！离这里不远的地面上有没有见过的晶体，说不定有很大价值”。有人高兴的喊道“对啊，说不定非常值钱！”。这时舰船上的 AI 已经在搜集大家的意见，一束蓝色的光线投影到天空，一个机器人头像出现，然后对大家说：“我是舰载 AI-00B2，我会帮助和指引大家建立好家园的。首先我们要建立一个临时太阳能发电站，具体步骤是。。。。。”大家都不说话了，也没人去继续听 AI 的话，然后扫兴的各自干各自的事情去了，只有几个人在听 AI 的继续讲解。

第一天在 AI 的指导下，无人建造器利用从舰船带来的资源建造了一座太阳能发电站。当然 AI 的行动必须要人类的批准才能实施，就像一个下属必须要上级的批准。曾经有人认为这样的设置完全是多余的，但是随着几次由 AI 全自动造成的“事故”后，人们认为这个设定还是要有的。大多数人们认为这个太阳能发电站完全是多余的，没有任何好的效果，但是 AI 知道这是必须的，AI 反复计算着建造和人们生活所需能量，规划这城市的最初模型么长时间的星际飞行让飞船所剩的能源已经很少了。第二天，AI 又指导无人建造器建造了一条能源通道，连接太阳能电站和飞船还有人们的零时住所。第三天 AI 的指导下，无人建造器建造了一条通道，连接了太阳能电站和飞船还有飞船旁边的临时住所。人们开始抱怨，他们说：“我们的新家园按照这样建造，看来永远也无法完成了，AI 就是个怕自己没电的傻子。”“我想吃苹果，照这规划建造下去，该死的农场起嘛是一年以后了！”然而当 AI 像这些人说明的时候，大家都捂着耳朵急忙走开。因为听下去只会让他们觉的自己很无知很傻。

随着时间的过去，在 AI 的规划下，仅仅 1 个月，一个小型的城镇已经形成了。有一个矿石采集厂，一个矿石能量站，一个矿石提炼厂，一个小型农场，一个居民区。但是没人称赞 AI。人们开始从事工作，虽然基本是自动化的，又有 AI 的帮助，但是还是要有人处理各种事情。最基本的一切都建立起来了，再沿着 AI 的规划已经没有必要，虽然那是最经济最高效的。人们开始迫不及待的发挥自己的想法，虽然很多想法完全没有必要，比如让农场生产一些花卉。人们按照自己的想法逐步扩建这个小型的城镇，当然 AI 会给你合适的建议，比如我们要没电了。

一年过去了，一座城市编号 V-11-0001 已经出现在这个荒芜的星球上，大家都不喜欢这个名称，最终“希望之城”成为这个城市正真的名字。不！不止一座！还有其他的开拓者也陆续来到了这个星球，城市如雨后春笋版出现在这个星球上。受精的冷冻胚胎都发育成了新

的市民，城市人口已经快速达到上万人，各种设施应有尽有，一切都是那么的美好。唯一的问题就是那推挤如山的商品让人们头疼，然而 AI 总是提示大家要建立新的仓库。不久星球商业联盟建立了，一个独立于各个城市之外的一个机构，专门负责商品的买卖，各个城市都争相出售自己多余的商品，换取通用货币。不少城市都忙着扩大自己的生产规模，为了获取更多的财富。但有富有眼光的城市把盯上了卫星。V-11-1 是一颗 V-11 的卫星，在希望之城向上看去就像是一颗蓝色的珍珠，只有少数人知道那是一颗富含特殊矿物 K-11 的星球，这种矿物是一种蓝色透明的石头，里面可以看见金色的丝线非常漂亮。但最重要的是 K-11 是一种只需要简单处理就可以应用在现在科技产品的矿物。当然还有丰富的氦 3，虽然核聚变电站科技早已经过时，但是唾手可得的能量来源还是非常诱人的。于是一座座小型太空站建立起来，一艘艘运载飞船来往于行 V-11 和 V-11-1 之间，大家过着愉快和幸福的新生活。

随着时间的推移，人们已经把目光投向了其他的行星，虽然这些行星上有一些特殊的矿物和资源，但是开发难度高很多，而且人们并不愿意移居到这些行星上。这让这些矿物价值不菲，随着矿站被一个一个的建立起来，远距离运输的矿物出现时有丢失的情况。大家都一直怀疑这是什么 AI 的 BUG 导致了这一切，然而随着事件的增加，调查的深入，人们发现背后的真相。这一切原来是有意隐藏的袭击偷盗活动造成的，人们称这些人为劫掠者。劫掠者们武装偷盗这些货物，然后在黑市上出售这些矿物从而获取暴利。各个城市都紧张起来，开始从数据库中提取太空战舰的建造蓝图，一艘艘的战舰被制造出来，用来保护其珍贵的货物。军事学院也陆续建立，一名名士兵和将军被训练出来。接下来在于劫掠者无休止的冲突中，双方都各有胜负，一个和平的世界被打破了，但是大家都不感到吃惊，毕竟和平时光总是短暂的，战争从来没有消失过。

银河系有三大势力，分别是星际联盟、帝国联盟、解放联盟他们也都分别控制者几十太阳系。三股势力相互之间有着微妙的平衡，相互合作又相互制衡者。转眼间十年过去了，这个新开发的太阳系已经日渐拥挤起来，人们开始讨论移民到其他太阳系的计划，就像十年前人们计划来到这里一样，但只需要得到星际联盟的批准，因为星际联盟是这片区域统治者。当人们把开拓 A221 太阳系的报告提交上去，经过几天焦急的等待，回信来了人们被告知目标太阳系不在星际联盟的武力干涉范围内，也就是星际联盟不会派遣战舰来这里，就算是城市被外来敌人攻击。得知这个消息，原来打算离开的人们大多愿意留在希望之城，但是少数的人们还是准备离开这里，毕竟不是所有人都生活在希望之中。一部分新的开拓者离开那天，几乎所有的市民都为他们送行。

转眼一个月过去了，希望之城的人们受到了新开拓者的信息，他们建立了新的据点。不过多久恒星间的商路建立了起来，当人们为此欢呼雀跃的时候，不幸的消息随之而来，一个据点被攻击了，据说是帝国联盟的人干的，他们抢略了那里大量的资源，还把据点摧毁了，死了很多。希望之城和其他城市慌忙派遣他们的舰队向 A221，一场大战正在酝酿之中。没过多久舰队就和帝国舰队遭遇了，一场大战后，双方都遭受重创。人们迎来了短暂的和平。在这段时间大家都在强化自己的科技，建造更大更强的战舰。

不是所有的人们喜欢经商和战斗，他们的探索舰队穿梭在各个太阳系间，期待着伟大的发现。一只叫探索者的探索舰队在 X212-4 的星球上发现奇怪的东西，期初人们认为这是某个人造的神秘场所，但其中的物品被科学家们鉴定为非人类科技。这些物品就像一个个漂亮的巨型金属圆球，科学家通过扫描发现这是一个能量核心，而且优于现在最新式的战舰的能量核心。由于完全是未知的，科学家要从头研究这些东西，一个全新的科技被叫做外星核心学，科学家们将其应用在飞船上，而现在却不能复刻这种技术，这让这些核心的价格高的离谱。一时间关于外星生命的话题又火了起来，就像人们刚刚发明超光速跃迁技术的时候，有一大群狂热的外星人搜寻者。

关于外星生命，其实星际联盟高层掌握着更多的信息，他们没有向外公布任何的消息，

然而秘密研究却在有条不紊的进行。研究表明一个被命名为伊塔的外星文明曾经存在，而且其文明范围之广跨越了上百个太阳系，但是却在短短的几千年间离奇的消失了。有的科学家认为他们发明更高级的虫洞科技，离开了这个银河系前往了一个更美好的世界。但更多的科学家偏向于他们的文明是在战争中被毁灭，不知道是内战还是和其他的外星文明发生了战争。看来这个世界我们并不孤单。

三. 游戏元素

1 角色

1.1 城市建筑

1.1.1 建筑属性

1.1.1.1 等级

名称	等级
说明	建筑等级
作用	建筑等级划分
取值范围	建筑等级规则
适用范围	可升级建筑
相关说明	建筑科技研究后可以升级建筑

1.1.1.2 HP

名称	HP
说明	建筑血量
作用	建筑耐攻击量
取值范围	建筑血量规则
适用范围	所有建筑
相关说明	当建筑血量为 0 时建筑完全损坏

1.1.1.3 能量

名称	能量
说明	建筑能量
作用	建筑运转的能量

取值范围	建筑能量规则
适用范围	所有建筑
相关说明	当建筑能量为 0 时建筑不能运转

1.1.1.4 装甲

名称	装甲
说明	建筑装甲
作用	建筑抗攻击能力
取值范围	建筑装甲规则
适用范围	所有建筑
相关说明	装甲值会抵消一部分伤害值

1.1.1.5 护盾

名称	护盾
说明	建筑护盾
作用	建筑抗攻击能力
取值范围	建筑护盾规则
适用范围	所有建筑
相关说明	护盾值会抵消全部伤害值

1.1.1.6 使用人口

名称	使用人口
说明	建筑使用人口值
作用	建筑运转人口
取值范围	建筑使用人口规则
适用范围	所有建筑
相关说明	足够的人口建筑才能完全运转

1.1.1.7 建筑占地

名称	建筑占地
说明	建筑所占单位格数
作用	规定建筑的大小
取值范围	建筑占地规则
适用范围	所有建筑
相关说明	建筑显示的大小和占用的单位地图格子数

1.1.1.8 连接状态

名称	连接状态
说明	建筑连接状况
作用	建筑是否连接
取值范围	Y/N
适用范围	所有建筑
相关说明	建筑连接后可以进行交通运输和能量传输

1.1.1.9 伤害

名称	伤害
说明	建筑的攻击力
作用	建筑防御敌人进攻时的攻击力
取值范围	建筑伤害值规则
适用范围	防御建筑
相关说明	防御建筑对敌人舰队攻击时的攻击力

1.1.1.10 伤害作用范围

名称	伤害作用范围
说明	建筑的攻击范围
作用	建筑防御敌人进攻时的攻击范围
取值范围	建筑伤害作用范围规则
适用范围	防御建筑
相关说明	防御建筑对敌人舰队攻击时的攻击范围

1.1.1.11 弹药

名称	弹药
说明	建筑的攻击弹药值
作用	建筑防御敌人进攻时的攻击所用弹药
取值范围	建筑弹药规则
适用范围	防御建筑
相关说明	防御建筑对敌人舰队攻击时的弹药值

1.1.1.12 命中率

名称	命中率
说明	建筑的攻击命中率值

作用	建筑防御敌人进攻时的攻击有命中率
取值范围	建筑命中规则
适用范围	防御建筑
相关说明	防御建筑对敌人舰队攻击时的命中值

1.1.1.13 维修值

名称	维修值
说明	建筑的修复速度
作用	建筑受损后 HP、装甲、恢复速度
取值范围	建筑维修规则
适用范围	防御建筑
相关说明	防御建筑受损在战斗中后战斗空闲时自我恢复

1.1.1.14 价格

名称	价格
说明	建筑价格
作用	修建建筑的价格
取值范围	建筑价格规则
适用范围	所有建筑
相关说明	修建建筑的价格

1.1.1.15 伤害类型

名称	伤害类型
说明	防御建筑伤害类型
作用	区分防御建筑的伤害类型
取值范围	建筑伤害类型规则
适用范围	所有建筑
相关说明	不同的建筑有不同的伤害类型

1.1.1.16 攻击范围类型

名称	攻击范围类型
说明	防御建筑攻击范围类型
作用	区分防御建筑的攻击范围类型
取值范围	建筑攻击范围类型规则
适用范围	所有建筑
相关说明	不同的建筑有不同的攻击范围

1.1.1.17 攻击范围最大值

名称	攻击范围最大值
说明	防御建筑攻击范围最大值
作用	区分防御建筑的攻击范围最大值
取值范围	建筑攻击范围类型最大值规则
适用范围	所有建筑
相关说明	不同的建筑有不同的攻击范围最大值

1.1.1.18 攻击间隔%

名称	攻击间隔%
说明	防御建筑攻击间隔百分比
作用	更改防御建筑的攻击间隔
取值范围	建筑攻击间隔%规则
适用范围	所有建筑
相关说明	建筑更改攻击间隔值

1.1.1.19 建造时长

名称	建造时长
说明	建筑建造时长
作用	建筑的建造时间不同
取值范围	建筑建造时长规则
适用范围	所有建筑
相关说明	不同的建筑有不同的建造时长，高级建筑用时更长

1.1.1.20 货仓体积

名称	货仓体积
说明	建筑的货仓体积
作用	建筑的可以存储货物
取值范围	建筑货舱体积规则
适用范围	所有建筑
相关说明	有的建筑有货舱体积可以存储

1.1.1.21 维修范围

名称	维修范围
说明	建筑的维修范围

作用	建筑的维修作用范围
取值范围	建筑维修范围规则
适用范围	所有建筑
相关说明	在建筑维修范围内可以维修

1.1.1.22 攻击间隔最大值

名称	攻击间隔最大值
说明	建筑的攻击间隔最大值
作用	不同防御建筑有不同的攻击间隔最大值
取值范围	建筑攻击间隔最大值规则
适用范围	所有建筑
相关说明	不同建筑有不同攻击间隔最大值

1.1.1.23 防御类型

名称	防御类型
说明	建筑的防御类型
作用	区分不同防御类型
取值范围	建筑防御类型规则
适用范围	所有建筑
相关说明	不同建筑有不同防御类型

1.1.1.24 人员槽

名称	人员槽
说明	建筑的人员槽
作用	给建筑添加人员
取值范围	建筑人员槽规则
适用范围	所有建筑
相关说明	人员槽可以添加人员，从而获得技能和加成

1.1.1.25 爆炸范围

名称	爆炸范围
说明	建筑的爆炸范围
作用	给建筑添加爆炸范围
取值范围	建筑爆炸范围规则
适用范围	所有建筑
相关说明	在爆炸范围内的建筑都会受到波及

1.1.1.26 连接状态

名称	连接状态
说明	建筑的连接状态
作用	给建筑添加连接状态
取值范围	建筑连接状态规则
适用范围	所有建筑
相关说明	连接的状态下建筑才能生效

1.1.1.27 影响范围

名称	影响范围
说明	建筑的影响范围
作用	建筑影响范围内的其他建筑会有加成
取值范围	建筑影响范围规则
适用范围	所有建筑
相关说明	影响范围内的其他建筑会受到该建筑的影响

1.1.1.28 物资消耗

名称	物资消耗
说明	建筑的物资消耗
作用	建筑消耗物资会让城市必须保有工业
取值范围	建筑物资消耗规则
适用范围	所有建筑
相关说明	工业生产的物资会让城市正常运转

1.1.1.29 食物消耗

名称	食物消耗
说明	建筑的食物消耗
作用	建筑消耗食物会让城市必须保有农业
取值范围	建筑食物消耗规则
适用范围	所有建筑
相关说明	农业生产的物资会让城市正常运转

1.1.1.30 商品消耗

名称	商品消耗
说明	建筑的商品消耗

作用	建筑消耗商品会让城市必须保有商业
取值范围	建筑商品消耗规则
适用范围	所有建筑
相关说明	商业生产的物资会让城市正常运转

1.1.1.31 提供人口

名称	提供人口
说明	建筑提供人口值
作用	居住地提供
取值范围	建筑提供人口规则
适用范围	所有建筑
相关说明	供居住地提供人口

1.1.1.32 武器特殊效果

名称	武器特殊效果
说明	特殊武器有特殊效果
作用	影响敌人目标的属性值
取值范围	武器特殊效果规则
适用范围	所有装备
相关说明	武器特殊效果包括减速、增加攻击间隔、减少攻击范围等等。

1.1.1.33 武器旋转速度

名称	武器特殊效果
说明	特殊武器有特殊效果
作用	影响敌人目标的属性值
取值范围	武器旋转速度规则
适用范围	所有装备
相关说明	武器的攻击范围不为圆形的武器需要瞄准目标，就需要相应的旋转

1.1.1.34 建筑种类

名称	建筑种类
说明	建筑有种类划分
作用	区分不同的建筑，并且归类
取值范围	建筑种类规则
适用范围	所有建筑
相关说明	类别有普通建筑，中心建筑，特殊建筑，防御建筑

1.1.1.35 建筑消耗特殊物品

名称	建筑消耗特殊物品
说明	某些建筑会消耗一些材料
作用	丰富玩法
取值范围	建筑日常消耗物品规则
适用范围	所有建筑
相关说明	如矿物化学电站会消耗化合矿物

1.1.1.36 城市产品

名称	城市产品
说明	某些建筑会出产一些产品
作用	丰富玩法
取值范围	城市产品规则
适用范围	所有建筑
相关说明	如采矿设施会出产化合矿物

1.1.2 建筑类型

1.1.2.1 居民建筑

名称	居民建筑	
外形	金属外壳，比较高细	
编号	JZ-GT-001	
功能	居民居住的地方，可以提升人口总量	
动画	闪耀的灯光，游走的光点	
描述	提供人口上限	
属性		
	等级	1
	HP	100
	能量	100
	装甲	10
	护盾	100
	使用人口	0
	建筑占地	1
	维修值	1
	价格	100
	弹药	0
	伤害	0

	伤害作用范围	0
	伤害类型	0
	攻击范围类型	0
	攻击范围最大值	0
	命中率	0
	攻击间隔%	0
	建造时长	10
	货仓体积	0
	维修范围	0
	攻击间隔最大值	0
	防御类型	0
	人员槽	0
	爆炸范围	0
	连接状态	0
	影响范围	0
	物资消耗	10
	食品消耗	100
	商品消耗	100
	提供人口	100
	武器特殊效果	0
	武器旋转速度	0
	建筑种类	基础
	消耗特殊物品	无
	城市产品	无

1.1.2.2 工业建筑

名称	工业建筑	
外形	金属外壳，平矮，有移动的机械臂	
编号	JZ-GT-002	
功能	生产工业产品的地方	
动画	闪耀的焊光，移动工作的机械臂	
描述	提供商品生产的功能	
属性		
	等级	1
	HP	100
	能量	500
	装甲	10
	护盾	100
	使用人口	50
	建筑占地	1
	维修值	1

	价格	500
	弹药	0
	伤害	0
	伤害作用范围	0
	伤害类型	0
	攻击范围类型	0
	攻击范围最大值	0
	命中率	0
	攻击间隔%	0
	建造时长	10
	货仓体积	0
	维修范围	0
	攻击间隔最大值	0
	防御类型	0
	人员槽	0
	爆炸范围	0
	连接状态	0
	影响范围	0
	物资消耗	-500
	食品消耗	100
	商品消耗	100
	提供人口	0
	武器特殊效果	0
	武器旋转速度	0
	建筑种类	基础
	消耗特殊物品	无
	城市产品	无

1.1.2.3 商业中心

名称	商业中心	
外形	中等高度，绿树环绕，金属外墙	
编号	JZ-GT-003	
功能	提供商业界面连接	
动画	游走的光点	
描述	提供商品买卖的功能	
属性		
	等级	1
	HP	100
	能量	500
	装甲	10
	护盾	100

	使用人口	50
	建筑占地	1
	维修值	1
	价格	500
	弹药	0
	伤害	0
	伤害作用范围	0
	伤害类型	0
	攻击范围类型	0
	攻击范围最大值	0
	命中率	0
	攻击间隔%	0
	建造时长	10
	货仓体积	0
	维修范围	0
	攻击间隔最大值	0
	防御类型	0
	人员槽	0
	爆炸范围	0
	连接状态	0
	影响范围	10
	物资消耗	100
	食品消耗	10
	商品消耗	10
	提供人口	0
	武器特殊效果	0
	武器旋转速度	0
	建筑种类	中心
	消耗特殊物品	无
	城市产品	无

1.1.2.4 道路

名称	道路	
外形	平直的	
编号	JZ-GT-004	
功能	各个建筑的连接	
动画	来回移动的飞行器	
描述	连接建筑间的通道，提供物流运输	
属性		
	等级	0
	HP	0

	能量	0
	装甲	0
	护盾	0
	使用人口	0
	建筑占地	1
	维修值	0
	价格	10
	弹药	0
	伤害	0
	伤害作用范围	0
	伤害类型	0
	攻击范围类型	0
	攻击范围最大值	0
	命中率	0
	攻击间隔%	0
	建造时长	1
	货仓体积	0
	维修范围	0
	攻击间隔最大值	0
	防御类型	0
	人员槽	0
	爆炸范围	0
	连接状态	0
	影响范围	0
	物资消耗	10
	食品消耗	0
	商品消耗	0
	提供人口	0
	武器特殊效果	0
	武器旋转速度	0
	建筑种类	基础
	消耗特殊物品	无
	城市产品	无

1.1.2.5 太阳能电站

名称	太阳能电站
外形	蓝色的太阳能电池板阵列
编号	JZ-GT-005
功能	提供弱的电能
动画	随阳光转动的太阳能板
描述	太阳能电站是利用太阳能发电的装置，发电量弱，而且对时间有特定要求

属性		
	等级	1
	HP	40
	能量	4000
	装甲	0
	护盾	400
	使用人口	5
	建筑占地	4
	维修值	0
	价格	3000
	弹药	0
	伤害	0
	伤害作用范围	0
	伤害类型	0
	攻击范围类型	0
	攻击范围最大值	0
	命中率	0
	攻击间隔%	0
	建造时长	40
	货仓体积	0
	维修范围	0
	攻击间隔最大值	0
	防御类型	0
	人员槽	0
	爆炸范围	0
	连接状态	0
	影响范围	0
	物资消耗	100
	食品消耗	10
	商品消耗	10
	提供人口	0
	武器特殊效果	0
	武器旋转速度	0
	建筑种类	能量
	消耗特殊物品	无
	城市产品	无

1.1.2.6 地热电站

名称	地热电站
外形	金属外壳
编号	JZ-GT-006

功能	提供较少的电能	
动画	有白色的蒸气涌上	
描述	敌人电站是利用地热发电的装置，发电量较少，而且对地点有特定要求	
属性		
	等级	1
	HP	40
	能量	4000
	装甲	0
	护盾	400
	使用人口	5
	建筑占地	4
	维修值	0
	价格	3000
	弹药	0
	伤害	0
	伤害作用范围	0
	伤害类型	0
	攻击范围类型	0
	攻击范围最大值	0
	命中率	0
	攻击间隔%	0
	建造时长	40
	货仓体积	0
	维修范围	0
	攻击间隔最大值	0
	防御类型	0
	人员槽	0
	爆炸范围	0
	连接状态	0
	影响范围	0
	物资消耗	100
	食品消耗	10
	商品消耗	10
	提供人口	0
	武器特殊效果	0
	武器旋转速度	0
	建筑种类	能量
	消耗特殊物品	无
	城市产品	无

1.1.2.7 风能电站

名称	风能电站	
外形	巨大的风机，细长的支柱	
编号	JZ-GT-007	
功能	提供微弱的电能	
动画	转动的桨叶	
描述	风能电站是利用风能发电的装置，发电量较少	
属性		
	等级	1
	HP	10
	能量	500
	装甲	0
	护盾	100
	使用人口	5
	建筑占地	1
	维修值	0
	价格	500
	弹药	0
	伤害	0
	伤害作用范围	0
	伤害类型	0
	攻击范围类型	0
	攻击范围最大值	0
	命中率	0
	攻击间隔%	0
	建造时长	10
	货仓体积	0
	维修范围	0
	攻击间隔最大值	0
	防御类型	0
	人员槽	0
	爆炸范围	0
	连接状态	0
	影响范围	0
	物资消耗	100
	食品消耗	10
	商品消耗	10
	提供人口	0
	武器特殊效果	0
	武器旋转速度	0
	建筑种类	能量

	消耗特殊物品	无
	城市产品	无

1.1.2.8 矿物化学电站

名称	矿物化学电站	
外形	金属外壳，有绿色气体或液体	
编号	JZ-GT-008	
功能	提供较少的电能	
动画	方形管道中流动的绿色液体或绿色的气体	
描述	矿物化学电站是利用化学能发电的装置，发电量较少	
属性		
	等级	1
	HP	400
	能量	40000
	装甲	0
	护盾	400
	使用人口	100
	建筑占地	4
	维修值	0
	价格	10000
	弹药	0
	伤害	0
	伤害作用范围	0
	伤害类型	0
	攻击范围类型	0
	攻击范围最大值	0
	命中率	0
	攻击间隔%	0
	建造时长	160
	货仓体积	0
	维修范围	0
	攻击间隔最大值	0
	防御类型	0
	人员槽	0
	爆炸范围	2
	连接状态	0
	影响范围	0
	物资消耗	100
	食品消耗	10
	商品消耗	10
	提供人口	0

	武器特殊效果	0
	武器旋转速度	0
	建筑种类	能量
	消耗特殊物品	化合矿物 1 单位/天
	城市产品	无

1.1.2.9 裂变电站

名称	裂变电站	
外形	金属外壳，透着红色定时亮起的光芒	
编号	JZ-GT-009	
功能	提供中等电能	
动画	橙色的核火球，由小变大，再由大变小	
描述	裂变电站是利用核裂变发电的装置，发电量中等	
属性		
	等级	1
	HP	400
	能量	80000
	装甲	0
	护盾	4000
	使用人口	100
	建筑占地	4
	维修值	0
	价格	100000
	弹药	0
	伤害	0
	伤害作用范围	0
	伤害类型	0
	攻击范围类型	0
	攻击范围最大值	0
	命中率	0
	攻击间隔%	0
	建造时长	18000
	货仓体积	0
	维修范围	0
	攻击间隔最大值	0
	防御类型	0
	人员槽	0
	爆炸范围	5
	连接状态	0
	影响范围	0
	物资消耗	100

	食品消耗	10
	商品消耗	10
	提供人口	0
	武器特殊效果	0
	武器旋转速度	0
	建筑种类	能量
	消耗特殊物品	放射性矿物 1 单位/天
	城市产品	无

1.1.2.10 聚变电站

名称	聚变电站	
外形	金属外壳，透着蓝色定时亮起的光芒	
编号	JZ-GT-010	
功能	提供较高电能	
动画	蓝色的粒子流环	
描述	聚变电站是利用核聚变发电的装置，发电量较高	
属性		
	等级	1
	HP	400
	能量	160000
	装甲	0
	护盾	8000
	使用人口	100
	建筑占地	4
	维修值	0
	价格	1000000
	弹药	0
	伤害	0
	伤害作用范围	0
	伤害类型	0
	攻击范围类型	0
	攻击范围最大值	0
	命中率	0
	攻击间隔%	0
	建造时长	86400
	货仓体积	0
	维修范围	0
	攻击间隔最大值	0
	防御类型	0
	人员槽	0
	爆炸范围	10

	连接状态	0
	影响范围	0
	物资消耗	100
	食品消耗	10
	商品消耗	10
	提供人口	0
	武器特殊效果	0
	武器旋转速度	0
	建筑种类	能量
	消耗特殊物品	聚变矿物 1 单位/天
	城市产品	无

1.1.2.11 反物质电站

名称	反物质电站	
外形	黑白双色金属外壳	
编号	JZ-GT-011	
功能	提供高电能	
动画	游走的黑色和白色点	
描述	反物质电站是利用反物质发电的装置，发电量高	
属性		
	等级	1
	HP	400
	能量	1000000
	装甲	0
	护盾	200000
	使用人口	100
	建筑占地	4
	维修值	0
	价格	10000000
	弹药	0
	伤害	0
	伤害作用范围	0
	伤害类型	0
	攻击范围类型	0
	攻击范围最大值	0
	命中率	0
	攻击间隔%	0
	建造时长	864000
	货仓体积	0
	维修范围	0
	攻击间隔最大值	0

	防御类型	0
	人员槽	0
	爆炸范围	0
	连接状态	0
	影响范围	0
	物资消耗	100
	食品消耗	10
	商品消耗	10
	提供人口	0
	武器特殊效果	0
	武器旋转速度	0
	建筑种类	能量
	消耗特殊物品	反物质 1 单位/天
	城市产品	无

1.1.2.12 潮汐电站

名称	潮汐电站	
外形	金属外壳	
编号	JZ-GT-012	
功能	提供较少电能	
动画	随海浪起伏的部分	
描述	能建立在海洋上的电站，发电量较少	
属性		
	等级	1
	HP	400
	能量	2000
	装甲	0
	护盾	400
	使用人口	40
	建筑占地	4
	维修值	0
	价格	3000
	弹药	0
	伤害	0
	伤害作用范围	0
	伤害类型	0
	攻击范围类型	0
	攻击范围最大值	0
	命中率	0
	攻击间隔%	0
	建造时长	300

	货仓体积	0
	维修范围	0
	攻击间隔最大值	0
	防御类型	0
	人员槽	0
	爆炸范围	0
	连接状态	0
	影响范围	0
	物资消耗	100
	食品消耗	10
	商品消耗	10
	提供人口	0
	武器特殊效果	0
	武器旋转速度	0
	建筑种类	能量
	消耗特殊物品	无
	城市产品	无

1.1.2.13 地下管网

名称	地下管网	
外形	金属圆柱外壳	
编号	JZ-GT-013	
功能	提供能量通道	
动画	游走橙色光点	
描述	能量和信息的传输通道	
属性		
	等级	0
	HP	0
	能量	0
	装甲	0
	护盾	0
	使用人口	0
	建筑占地	1
	维修值	0
	价格	10
	弹药	0
	伤害	0
	伤害作用范围	0
	伤害类型	0
	攻击范围类型	0
	攻击范围最大值	0

	命中率	0
	攻击间隔%	0
	建造时长	1
	货仓体积	0
	维修范围	0
	攻击间隔最大值	0
	防御类型	0
	人员槽	0
	爆炸范围	0
	连接状态	0
	影响范围	0
	物资消耗	10
	食品消耗	0
	商品消耗	0
	提供人口	0
	武器特殊效果	0
	武器旋转速度	0
	建筑种类	基础
	消耗特殊物品	无
	城市产品	无

1.1.2.14 农业设施

名称	农业设施	
外形	透明玻璃房，里面有绿色植物和自动机器人	
编号	JZ-GT-014	
功能	提供食物	
动画	移动的自动机器人	
描述	食物的生产设施，可以生产特色的农业商品	
属性		
	等级	1
	HP	100
	能量	-100
	装甲	0
	护盾	100
	使用人口	20
	建筑占地	1
	维修值	0
	价格	100
	弹药	0
	伤害	0
	伤害作用范围	0

	伤害类型	0
	攻击范围类型	0
	攻击范围最大值	0
	命中率	0
	攻击间隔%	0
	建造时长	10
	货仓体积	0
	维修范围	0
	攻击间隔最大值	0
	防御类型	0
	人员槽	0
	爆炸范围	0
	连接状态	0
	影响范围	0
	物资消耗	100
	食品消耗	-500
	商品消耗	10
	提供人口	0
	武器特殊效果	0
	武器旋转速度	0
	建筑种类	基础
	消耗特殊物品	无
	城市产品	农业产品，例如：蛋白质肉饼

1.1.2.15 科研研究所

名称	科研研究所	
外形	金属外壳	
编号	JZ-GT-015	
功能	提供科技界面连接	
属性	等级、HP、能量、装甲、护盾、使用人口、建筑占地、维修值、价格	
动画	发出彩色光芒	
描述	这里是科学研究的中心，可以通过研究获取科技	
属性		
	等级	1
	HP	400
	能量	-1000
	装甲	40
	护盾	400
	使用人口	400
	建筑占地	4
	维修值	0

	价格	4000
	弹药	0
	伤害	0
	伤害作用范围	0
	伤害类型	0
	攻击范围类型	0
	攻击范围最大值	0
	命中率	0
	攻击间隔%	0
	建造时长	300
	货仓体积	0
	维修范围	0
	攻击间隔最大值	0
	防御类型	0
	人员槽	1
	爆炸范围	0
	连接状态	0
	影响范围	0
	物资消耗	100
	食品消耗	10
	商品消耗	10
	提供人口	0
	武器特殊效果	0
	武器旋转速度	0
	建筑种类	特殊
	消耗特殊物品	数据核心 1 个/天、运算器 1 个/天
	城市产品	无

1.1.2.16 学院

名称	学院	
外形	金属外壳	
编号	JZ-GT-016	
功能	提供人员界面连接	
属性	等级、HP、能量、装甲、护盾、使用人口、建筑占地、维修值、价格	
动画		
描述	人员的雇佣中心	
属性		
	等级	1
	HP	400
	能量	-400
	装甲	40

	护盾	400
	使用人口	400
	建筑占地	4
	维修值	0
	价格	4000
	弹药	0
	伤害	0
	伤害作用范围	0
	伤害类型	0
	攻击范围类型	0
	攻击范围最大值	0
	命中率	0
	攻击间隔%	0
	建造时长	300
	货仓体积	0
	维修范围	0
	攻击间隔最大值	0
	防御类型	0
	人员槽	0
	爆炸范围	0
	连接状态	0
	影响范围	10
	物资消耗	100
	食品消耗	100
	商品消耗	100
	提供人口	0
	武器特殊效果	0
	武器旋转速度	0
	建筑种类	特殊
	消耗特殊物品	无
	城市产品	无

1.1.2.17 探测中心

名称	探测中心	
外形	金属外壳	
编号	JZ-GT-017	
功能	提前预知敌人进攻时间，敌人细节	
动画		
描述	发现敌人的必备建筑，它还可检测会不会有小行星来袭	
属性		
	等级	1

	HP	400
	能量	-1000
	装甲	40
	护盾	400
	使用人口	100
	建筑占地	4
	维修值	0
	价格	4000
	弹药	0
	伤害	0
	伤害作用范围	0
	伤害类型	0
	攻击范围类型	0
	攻击范围最大值	0
	命中率	0
	攻击间隔%	0
	建造时长	300
	货仓体积	0
	维修范围	0
	攻击间隔最大值	0
	防御类型	0
	人员槽	0
	爆炸范围	0
	连接状态	0
	影响范围	0
	物资消耗	100
	食品消耗	10
	商品消耗	10
	提供人口	0
	武器特殊效果	0
	武器旋转速度	0
	建筑种类	特殊
	消耗特殊物品	无
	城市产品	无

1.1.2.18 城市运算中心

名称	城市运算中心
外形	金属外壳
编号	JZ-GT-018
功能	为城市提供运算能力，是城市的核心
动画	

描述	城市的核心，没有它一切都会瘫痪。	
属性		
	等级	1
	HP	400
	能量	-10000
	装甲	40
	护盾	4000
	使用人口	100
	建筑占地	4
	维修值	0
	价格	100000
	弹药	0
	伤害	0
	伤害作用范围	0
	伤害类型	0
	攻击范围类型	0
	攻击范围最大值	0
	命中率	0
	攻击间隔%	0
	建造时长	3600
	货仓体积	0
	维修范围	0
	攻击间隔最大值	0
	防御类型	0
	人员槽	0
	爆炸范围	0
	连接状态	0
	影响范围	0
	物资消耗	100
	食品消耗	10
	商品消耗	10
	提供人口	0
	武器特殊效果	0
	武器旋转速度	0
	建筑种类	特殊
	消耗特殊物品	运算器 1 个/天
	城市产品	无

1.1.2.19 宇航中心

名称	宇航中心
外形	原型地面中心矗立金属支架，上有飞船

编号	JZ-GT-019	
功能	提供人员货物往来能力,联通城市物资、食品、商品（宇航站界面有运载数值）	
动画	有飞起的飞船	
描述	人员往来和货物往来的运转基地	
属性		
	等级	1
	HP	1600
	能量	-80000
	装甲	0
	护盾	4000
	使用人口	800
	建筑占地	16
	维修值	0
	价格	200000
	弹药	0
	伤害	0
	伤害作用范围	0
	伤害类型	0
	攻击范围类型	0
	攻击范围最大值	0
	命中率	0
	攻击间隔%	0
	建造时长	86400
	货仓体积	0
	维修范围	0
	攻击间隔最大值	0
	防御类型	0
	人员槽	0
	爆炸范围	4
	连接状态	0
	影响范围	0
	物资消耗	1000
	食品消耗	100
	商品消耗	100
	提供人口	0
	武器特殊效果	0
	武器旋转速度	0
	建筑种类	特殊
	消耗特殊物品	星际运输器 1/天，能量块 10/天
	城市产品	无

1.1.2.20 小型舰船建造厂

名称	小型舰船制造厂	
外形	一艘未完成建造的飞船和船坞	
编号	JZ-GT-020	
功能	提供飞船建造界面连接	
动画	游走的机械臂和闪光的焊点	
描述	小型舰船建造必须的建筑	
属性		
	等级	1
	HP	4000
	能量	-80000
	装甲	10000
	护盾	10000
	使用人口	400
	建筑占地	4
	维修值	0
	价格	100000
	弹药	0
	伤害	0
	伤害作用范围	0
	伤害类型	0
	攻击范围类型	0
	攻击范围最大值	0
	命中率	0
	攻击间隔%	0
	建造时长	3600
	货仓体积	0
	维修范围	0
	攻击间隔最大值	0
	防御类型	0
	人员槽	0
	爆炸范围	0
	连接状态	0
	影响范围	0
	物资消耗	1000
	食品消耗	100
	商品消耗	100
	提供人口	0
	武器特殊效果	0
	武器旋转速度	0
	建筑种类	特殊

	消耗特殊物品	能量块 2 个/天
	城市产品	无

1.1.2.21 中型舰船建造厂

名称	中型舰船制造厂	
外形	一艘未完成建造的中型飞船和船坞	
编号	JZ-GT-021	
功能	提供飞船建造界面连接	
动画	游走的机械臂和闪光的焊点	
描述	中型舰船建造必须的建筑	
属性		
	等级	1
	HP	16000
	能量	-160000
	装甲	40000
	护盾	40000
	使用人口	800
	建筑占地	9
	维修值	0
	价格	500000
	弹药	0
	伤害	0
	伤害作用范围	0
	伤害类型	0
	攻击范围类型	0
	攻击范围最大值	0
	命中率	0
	攻击间隔%	0
	建造时长	18000
	货仓体积	0
	维修范围	0
	攻击间隔最大值	0
	防御类型	0
	人员槽	0
	爆炸范围	0
	连接状态	0
	影响范围	0
	物资消耗	2000
	食品消耗	200
	商品消耗	200
	提供人口	0

	武器特殊效果	0
	武器旋转速度	0
	建筑种类	特殊
	消耗特殊物品	能量块 10 个/天
	城市产品	无

1.1.2.22 大型舰船建造厂

名称	大型舰船制造厂	
外形	一艘未完成建造的大型飞船和船坞	
编号	JZ-GT-022	
功能	提供飞船建造界面连接	
动画	游走的机械臂和闪光的焊点	
描述	大型舰船建造必须的建筑	
属性		
	等级	1
	HP	32000
	能量	-320000
	装甲	160000
	护盾	160000
	使用人口	1600
	建筑占地	16
	维修值	0
	价格	2500000
	弹药	0
	伤害	0
	伤害作用范围	0
	伤害类型	0
	攻击范围类型	0
	攻击范围最大值	0
	命中率	0
	攻击间隔%	0
	建造时长	259, 200
	货仓体积	0
	维修范围	0
	攻击间隔最大值	0
	防御类型	0
	人员槽	0
	爆炸范围	0
	连接状态	0
	影响范围	0
	物资消耗	4000

	食品消耗	400
	商品消耗	400
	提供人口	0
	武器特殊效果	0
	武器旋转速度	0
	建筑种类	特殊
	消耗特殊物品	能量块 50 个/天
	城市产品	无

1.1.2.23 导弹防御设施

名称	导弹防御设施	
外形	长方体的发射器	
编号	JZ-GT-023	
功能	对敌对战舰发射导弹	
动画	旋转的发射器，遇到敌人会对准敌人	
描述	导弹防御装置会发射大量的导弹袭击敌人，对所有敌人伤害中	
属性		
	等级	1
	HP	3000
	能量	-500
	装甲	400
	护盾	1000
	使用人口	200
	建筑占地	4
	维修值	10
	价格	4000
	弹药	0
	伤害	40
	伤害作用范围	2
	伤害类型	C
	攻击范围类型	C
	攻击范围最大值	180
	命中率	80
	攻击间隔%	0
	建造时长	300
	货仓体积	0
	维修范围	0
	攻击间隔最大值	7
	防御类型	A10B10C10D10
	人员槽	0
	爆炸范围	1

	连接状态	0
	影响范围	0
	物资消耗	100
	食品消耗	400
	商品消耗	100
	提供人口	0
	武器特殊效果	0
	武器旋转速度	0
	建筑种类	防御
	消耗特殊物品	无
	城市产品	无

1.1.2.24 射弹防御设施

名称	射弹防御设施	
外形	炮塔状	
编号	JZ-GT-024	
功能	对敌对战舰发射炮弹	
动画	遇到敌人会对准敌人	
描述	射弹防御装置会发射大量炮弹袭击敌人，对大型敌人伤害高	
属性		
	等级	1
	HP	3000
	能量	-2000
	装甲	400
	护盾	1000
	使用人口	400
	建筑占地	4
	维修值	10
	价格	1000
	弹药	0
	伤害	40
	伤害作用范围	0
	伤害类型	B
	攻击范围类型	F
	攻击范围最大值	150
	命中率	60
	攻击间隔%	0
	建造时长	300
	货仓体积	0
	维修范围	0
	攻击间隔最大值	2

	防御类型	A10B10C10D10
	人员槽	0
	爆炸范围	1
	连接状态	0
	影响范围	0
	物资消耗	100
	食品消耗	400
	商品消耗	100
	提供人口	0
	武器特殊效果	0
	武器旋转速度	10
	建筑种类	防御
	消耗特殊物品	无
	城市产品	无

1.1.2.25 电子战防御设施

名称	电子战防御设施	
外形	炮塔状，有游走蓝色亮点	
编号	JZ-GT-025	
功能	对敌对战舰发射电磁干扰	
动画	遇到敌人会对准敌人	
描述	电磁干扰会影响敌人的电子系统从而影响敌人的作战能力	
属性		
	等级	1
	HP	3000
	能量	-4000
	装甲	400
	护盾	1000
	使用人口	300
	建筑占地	4
	维修值	10
	价格	3000
	弹药	0
	伤害	20
	伤害作用范围	0
	伤害类型	F
	攻击范围类型	F
	攻击范围最大值	300
	命中率	100
	攻击间隔%	0
	建造时长	300

	货仓体积	0
	维修范围	0
	攻击间隔最大值	0
	防御类型	A10B10C10D10
	人员槽	0
	爆炸范围	1
	连接状态	0
	影响范围	0
	物资消耗	100
	食品消耗	400
	商品消耗	100
	提供人口	0
	武器特殊效果	干扰
	武器旋转速度	10
	建筑种类	防御
	消耗特殊物品	无
	城市产品	无

1.1.2.26 激光防御设施

名称	激光防御设施	
外形	炮塔状，有蓝色亮线	
编号	JZ-GT-026	
功能	对敌对战舰发射激光	
动画	遇到敌人会对准敌人	
描述	激光防御装置会发射大量电磁弹袭击敌人，对中型敌人伤害高	
属性		
	等级	1
	HP	3000
	能量	-500
	装甲	400
	护盾	1000
	使用人口	400
	建筑占地	4
	维修值	10
	价格	1000
	弹药	0
	伤害	40
	伤害作用范围	0
	伤害类型	C
	攻击范围类型	F
	攻击范围最大值	180

	命中率	80%
	攻击间隔%	0
	建造时长	10
	货仓体积	0
	维修范围	0
	攻击间隔最大值	4
	防御类型	A10B10C10D10E10F10G10
	人员槽	0
	爆炸范围	1
	连接状态	0
	影响范围	0
	物资消耗	100
	食品消耗	400
	商品消耗	100
	提供人口	0
	武器特殊效果	0
	武器旋转速度	10
	建筑种类	防御
	消耗特殊物品	无
	城市产品	无

1.1.2.27 心灵防御设施

名称	心灵防御设施	
外形	球状金属体	
编号	JZ-GT-027	
功能	对敌人发射辐射	
动画	游走的红色亮线	
描述	心灵防御装置会发射辐射控制敌人，对装甲破损的敌人短暂进行控制	
属性		
	等级	1
	HP	3000
	能量	-10000
	装甲	400
	护盾	1000
	使用人口	500
	建筑占地	4
	维修值	10
	价格	100000
	弹药	0
	伤害	0
	伤害作用范围	0

	伤害类型	H
	攻击范围类型	C
	攻击范围最大值	300
	命中率	100
	攻击间隔%	0
	建造时长	3600
	货仓体积	0
	维修范围	0
	攻击间隔最大值	10
	防御类型	A10B10C10D10
	人员槽	0
	爆炸范围	1
	连接状态	0
	影响范围	0
	物资消耗	100
	食品消耗	400
	商品消耗	100
	提供人口	0
	武器特殊效果	控制
	武器旋转速度	0
	建筑种类	防御
	消耗特殊物品	无
	城市产品	无

1.1.2.28 无人机防御设施

名称	无人机防御设施	
外形	垂直高耸的无人机停靠塔	
编号	JZ-GT-028	
功能	对敌人进行蜂群进攻	
动画	时而有飞行的白色无人机	
描述	无人机防御装置会释放无人机，对受伤重的敌人进行攻击	
属性		
	等级	1
	HP	3000
	能量	-1000
	装甲	400
	护盾	1000
	使用人口	2000
	建筑占地	4
	维修值	10
	价格	100000

	弹药	0
	伤害	0
	伤害作用范围	0
	伤害类型	F
	攻击范围类型	C
	攻击范围最大值	300
	命中率	100
	攻击间隔%	0
	建造时长	3600
	货仓体积	0
	维修范围	0
	攻击间隔最大值	1
	防御类型	A10B10C10D10
	人员槽	0
	爆炸范围	1
	连接状态	0
	影响范围	0
	物资消耗	100
	食品消耗	400
	商品消耗	100
	提供人口	0
	武器特殊效果	0
	武器旋转速度	0
	建筑种类	防御
	消耗特殊物品	无
	城市产品	无

1.1.2.29 采矿设施

名称	采矿设施	
外形	巨大的钻进设备	
编号	JZ-GT-029	
功能	采集矿物	
动画	运转的采集装置	
描述	为工厂提供矿石，也可以生产矿物商品	
属性		
	等级	1
	HP	3000
	能量	-1000
	装甲	400
	护盾	1000
	使用人口	2000

	建筑占地	4
	维修值	10
	价格	100000
	弹药	0
	伤害	0
	伤害作用范围	0
	伤害类型	F
	攻击范围类型	C
	攻击范围最大值	300
	命中率	100
	攻击间隔%	0
	建造时长	3600
	货仓体积	0
	维修范围	0
	攻击间隔最大值	0
	防御类型	A10B10C10D10
	人员槽	0
	爆炸范围	1
	连接状态	0
	影响范围	0
	物资消耗	100
	食品消耗	400
	商品消耗	100
	提供人口	0
	武器特殊效果	0
	武器旋转速度	0
	建筑种类	基础
	消耗特殊物品	能量块 10/天
	城市产品	采矿产品，例如：化合矿物

1.1.2.30 仓库

名称	仓库	
外形	巨大金属长方体	
编号	JZ-GT-030	
功能	储存各种商品	
动画	运转的机械臂存储物品	
描述	仓库用来容纳生产出的商品	
属性		
	等级	1
	HP	100
	能量	-100

	装甲	400
	护盾	1000
	使用人口	40
	建筑占地	4
	维修值	0
	价格	500
	弹药	0
	伤害	0
	伤害作用范围	0
	伤害类型	0
	攻击范围类型	0
	攻击范围最大值	0
	命中率	0
	攻击间隔%	0
	建造时长	10
	货仓体积	1000
	维修范围	0
	攻击间隔最大值	0
	防御类型	A10B10C10D10
	人员槽	0
	爆炸范围	0
	连接状态	0
	影响范围	0
	物资消耗	10
	食品消耗	10
	商品消耗	10
	提供人口	0
	武器特殊效果	0
	武器旋转速度	0
	建筑种类	基础
	消耗特殊物品	无
	城市产品	无

1.1.2.31 减速光线防御系统

名称	减速光线防御系统	
外形	炮台形	
编号	JZ-GT-031	
功能	减速敌人船只	
动画	蓝色的光线，对准敌人	
描述	利用减速光线来让敌人移动缓慢	
属性		

	等级	1
	HP	3000
	能量	-20000
	装甲	400
	护盾	1000
	使用人口	300
	建筑占地	4
	维修值	10
	价格	10000
	弹药	0
	伤害	0
	伤害作用范围	0
	伤害类型	I
	攻击范围类型	C
	攻击范围最大值	300
	命中率	100
	攻击间隔%	0
	建造时长	3600
	货仓体积	0
	维修范围	0
	攻击间隔最大值	0
	防御类型	A10B10C10D10
	人员槽	0
	爆炸范围	1
	连接状态	0
	影响范围	0
	物资消耗	100
	食品消耗	400
	商品消耗	100
	提供人口	0
	武器特殊效果	缓速
	武器旋转速度	0
	建筑种类	防御
	消耗特殊物品	无
	城市产品	无

1.1.2.32 工业中心

名称	工业中心
外形	金属外壳
编号	JZ-GT-032
功能	工业事项处理

动画	有 3D 的工业 3 维全息图案	
描述	工业运行的管理中心	
属性		
	等级	1
	HP	400
	能量	-400
	装甲	40
	护盾	400
	使用人口	200
	建筑占地	4
	维修值	0
	价格	2000
	弹药	0
	伤害	0
	伤害作用范围	0
	伤害类型	0
	攻击范围类型	0
	攻击范围最大值	0
	命中率	0
	攻击间隔%	0
	建造时长	40
	货仓体积	0
	维修范围	0
	攻击间隔最大值	0
	防御类型	0
	人员槽	1
	爆炸范围	0
	连接状态	0
	影响范围	10
	物资消耗	10
	食品消耗	100
	商品消耗	10
	提供人口	0
	武器特殊效果	0
	武器旋转速度	0
	建筑种类	特殊
	消耗特殊物品	无
	城市产品	工业产品，例如：能量块

1.1.2.33 军事中心

名称	军事中心
----	------

外形	金属外壳	
编号	JZ-GT-033	
功能	提供军事界面连接	
动画	有 3D 的势力 3 维全息图案	
描述	军事中心提供各种军事事项部署	
属性		
	等级	1
	HP	400
	能量	-400
	装甲	40
	护盾	400
	使用人口	200
	建筑占地	4
	维修值	0
	价格	2000
	弹药	0
	伤害	0
	伤害作用范围	0
	伤害类型	0
	攻击范围类型	0
	攻击范围最大值	0
	命中率	0
	攻击间隔%	0
	建造时长	40
	货仓体积	0
	维修范围	0
	攻击间隔最大值	0
	防御类型	0
	人员槽	1
	爆炸范围	0
	连接状态	0
	影响范围	10
	物资消耗	10
	食品消耗	100
	商品消耗	10
	提供人口	0
	武器特殊效果	0
	武器旋转速度	0
	建筑种类	特殊
	消耗特殊物品	无
	城市产品	无

1.1.2.34 农业中心

名称	农业中心	
外形	金属外壳	
编号	JZ-GT-034	
功能	提供军事界面连接	
动画	有 3D 的农业 3 维全息图案	
描述	农业中心提供各种农业事项部署	
属性		
	等级	1
	HP	400
	能量	-400
	装甲	40
	护盾	400
	使用人口	200
	建筑占地	4
	维修值	0
	价格	2000
	弹药	0
	伤害	0
	伤害作用范围	0
	伤害类型	0
	攻击范围类型	0
	攻击范围最大值	0
	命中率	0
	攻击间隔%	0
	建造时长	40
	货仓体积	0
	维修范围	0
	攻击间隔最大值	0
	防御类型	0
	人员槽	1
	爆炸范围	0
	连接状态	0
	影响范围	10
	物资消耗	100
	食品消耗	10
	商品消耗	10
	提供人口	0
	武器特殊效果	0
	武器旋转速度	0
	建筑种类	特殊

	消耗特殊物品	无
	城市产品	无

1.1.2.35 能源中心

名称	能源中心	
外形	金属外壳	
编号	JZ-GT-035	
功能	提供军事界面连接	
动画	有 3D 的能源 3 维全息图案	
描述	能源中心提供各种能源事项部署	
属性		
	等级	1
	HP	400
	能量	-400
	装甲	40
	护盾	400
	使用人口	200
	建筑占地	4
	维修值	0
	价格	2000
	弹药	0
	伤害	0
	伤害作用范围	0
	伤害类型	0
	攻击范围类型	0
	攻击范围最大值	0
	命中率	0
	攻击间隔%	0
	建造时长	40
	货仓体积	0
	维修范围	0
	攻击间隔最大值	0
	防御类型	0
	人员槽	1
	爆炸范围	0
	连接状态	0
	影响范围	10
	物资消耗	100
	食品消耗	100
	商品消耗	100
	提供人口	0

	武器特殊效果	0
	武器旋转速度	0
	建筑种类	特殊
	消耗特殊物品	无
	城市产品	无

1.1.2.36 地基

名称	地基	
外形	金属板	
编号	JZ-GT-036	
功能	更改地形类型	
动画	无	
描述	为建筑在特殊地面提供地基	
属性		
	等级	1
	HP	0
	能量	0
	装甲	0
	护盾	0
	使用人口	0
	建筑占地	1
	维修值	0
	价格	1000
	弹药	0
	伤害	0
	伤害作用范围	0
	伤害类型	0
	攻击范围类型	0
	攻击范围最大值	0
	命中率	0
	攻击间隔%	0
	建造时长	10
	货仓体积	0
	维修范围	0
	攻击间隔最大值	0
	防御类型	0
	人员槽	0
	爆炸范围	0
	连接状态	0
	影响范围	0
	物资消耗	10

	食品消耗	0
	商品消耗	0
	提供人口	0
	武器特殊效果	0
	武器旋转速度	0
	建筑种类	基础
	消耗特殊物品	无
	城市产品	无

1.1.2.37 维修补给站

名称	维修补给站	
外形	金属	
编号	JZ-GT-037	
功能	维修补给范围内的建筑和飞船	
动画	释放维修无人机	
描述	为建筑和飞船提供维修和弹药补给	
属性		
	等级	1
	HP	0
	能量	0
	装甲	0
	护盾	0
	使用人口	0
	建筑占地	1
	维修值	20
	价格	1000
	弹药	0
	伤害	0
	伤害作用范围	0
	伤害类型	0
	攻击范围类型	0
	攻击范围最大值	0
	命中率	0
	攻击间隔%	0
	建造时长	10
	货仓体积	0
	维修范围	200
	攻击间隔最大值	0
	防御类型	0
	人员槽	0
	爆炸范围	0

	连接状态	0
	影响范围	0
	物资消耗	100
	食品消耗	100
	商品消耗	10
	提供人口	0
	武器特殊效果	0
	武器旋转速度	0
	建筑种类	防御
	消耗特殊物品	无
	城市产品	无

1.1.2.38 商业建筑

名称	商业建筑	
外形	金属有彩色广告牌	
编号	JZ-GT-038	
功能	为城市提供商品消耗	
动画	释放维修无人机	
描述	为建筑和飞船提供维修和弹药补给	
属性		
	等级	1
	HP	100
	能量	-100
	装甲	0
	护盾	100
	使用人口	20
	建筑占地	1
	维修值	0
	价格	100
	弹药	0
	伤害	0
	伤害作用范围	0
	伤害类型	0
	攻击范围类型	0
	攻击范围最大值	0
	命中率	0
	攻击间隔%	0
	建造时长	10
	货仓体积	0
	维修范围	0
	攻击间隔最大值	0

	防御类型	0
	人员槽	0
	爆炸范围	0
	连接状态	0
	影响范围	0
	物资消耗	100
	食品消耗	100
	商品消耗	-500
	提供人口	0
	武器特殊效果	0
	武器旋转速度	0
	建筑种类	基础
	消耗特殊物品	无
	城市产品	商业产品

1.1.2.39 高科建筑

名称	高科建筑	
外形	金属	
编号	JZ-GT-039	
功能	制造一些特殊物品	
动画	有 3D 的研究 3 维全息图案	
描述	高科建筑是提供高科技产品的地方	
属性		
	等级	1
	HP	400
	能量	-400
	装甲	40
	护盾	400
	使用人口	200
	建筑占地	4
	维修值	0
	价格	1000000
	弹药	0
	伤害	0
	伤害作用范围	0
	伤害类型	0
	攻击范围类型	0
	攻击范围最大值	0
	命中率	0
	攻击间隔%	0
	建造时长	36000

	货仓体积	0
	维修范围	0
	攻击间隔最大值	0
	防御类型	0
	人员槽	0
	爆炸范围	0
	连接状态	0
	影响范围	0
	物资消耗	100
	食品消耗	100
	商品消耗	10
	提供人口	0
	武器特殊效果	0
	武器旋转速度	0
	建筑种类	特殊
	消耗特殊物品	数据核心 1 个/天、运算器 1 个/天
	城市产品	无

1.1.2.40 探索中心

名称	探索中心	
外形	金属	
编号	JZ-GT-040	
功能	打开探索界面，进行探索活动	
动画	有 3D 的探索 3 维全息图案	
描述	探索中心是提供探索活动的中心	
属性		
	等级	1
	HP	400
	能量	-400
	装甲	40
	护盾	400
	使用人口	200
	建筑占地	4
	维修值	0
	价格	1000000
	弹药	0
	伤害	0
	伤害作用范围	0
	伤害类型	0
	攻击范围类型	0
	攻击范围最大值	0

	命中率	0
	攻击间隔%	0
	建造时长	36000
	货仓体积	0
	维修范围	0
	攻击间隔最大值	0
	防御类型	0
	人员槽	0
	爆炸范围	0
	连接状态	0
	影响范围	0
	物资消耗	100
	食品消耗	100
	商品消耗	10
	提供人口	0
	武器特殊效果	0
	武器旋转速度	0
	建筑种类	特殊
	消耗特殊物品	无
	城市产品	无

1.1.2.41 特殊加成建筑

1. 纪念建筑
2. 活动建筑
3. 节日建筑

1.1.2.42 装饰建筑

1.1.2.43 任务建筑

1.2 舰船

1.2.1 舰船属性

1.2.1.1 体积

名称	体积
----	----

说明	舰船尺寸
作用	舰船显示大小
取值范围	舰船体积规则
适用范围	所有舰船
相关说明	舰船按尺寸分为大，中，小

1.2.1.2 质量

名称	质量
说明	舰船质量
作用	舰船运动特性需要参数
取值范围	舰船质量规则
适用范围	所有舰船
相关说明	舰船有不同的质量影响其能量消耗，物理特性

1.2.1.3 能量

名称	能量
说明	舰船能量
作用	舰船运转的能量
取值范围	舰船能量规则
适用范围	所有舰船
相关说明	当舰船能量为 0 时舰船不能运转

1.2.1.4 装甲

名称	装甲
说明	舰船装甲
作用	舰船抗攻击能力
取值范围	舰船装甲规则
适用范围	所有舰船
相关说明	装甲值会抵消一部分伤害值

1.2.1.5 护盾

名称	护盾
说明	舰船护盾
作用	舰船抗攻击能力
取值范围	舰船护盾规则
适用范围	所有舰船

相关说明	护盾值会抵消全部伤害值
------	-------------

1.2.1.6 人口

名称	人口
说明	舰船人口值
作用	舰船运转人口
取值范围	舰船人口规则
适用范围	所有舰船
相关说明	舰船运转所需要人员数量

1.2.1.7 HP

名称	HP
说明	舰船血量
作用	舰船耐攻击量
取值范围	舰船血量规则
适用范围	所有舰船
相关说明	当舰船血量为 0 时舰船完全损坏

1.2.1.8 主炮伤害

名称	伤害
说明	舰船的主炮攻击力
作用	舰船进攻时的主炮攻击力
取值范围	舰船主炮伤害值规则
适用范围	所有舰船
相关说明	舰船主炮对敌人攻击时的攻击力

1.2.1.9 主炮攻击范围

名称	主炮攻击范围
说明	舰船的主炮攻击范围
作用	舰船进攻敌人时的主炮攻击范围
取值范围	舰船主炮攻击范围规则
适用范围	所有舰船
相关说明	舰船对敌人攻击时的主炮攻击范围

1.2.1.10 弹药

名称	弹药
说明	舰船的攻击弹药值
作用	舰船进攻时的攻击所用弹药
取值范围	舰船弹药规则
适用范围	所有舰船
相关说明	舰船对敌人攻击时的弹药值

1.2.1.11 速度

名称	速度
说明	舰船的速度
作用	舰船移动的速度
取值范围	舰船速度规则
适用范围	所有舰船
相关说明	舰船移动时候的速度值

1.2.1.12 加速度

名称	加速度
说明	舰船的加速度
作用	舰船移动的加速度
取值范围	舰船加速度规则
适用范围	所有舰船
相关说明	舰船移动时候的加速度值

1.2.1.13 转向速度

名称	转向速度
说明	舰船的旋转速度
作用	舰船旋转的速度
取值范围	舰船旋转速度规则
适用范围	所有舰船
相关说明	舰船旋转时候的速度值

1.2.1.14 建造时长

名称	建造时长
说明	舰船的建造时间

作用	让舰船建造具有一定时长
取值范围	舰船建造时间规则
适用范围	所有舰船
相关说明	舰船建造时间根据舰船的不同种类和科技加成决定

1.2.1.15 感应范围

名称	感应范围
说明	舰船的感应范围
作用	让舰船的视野
取值范围	舰船感应范围规则
适用范围	所有舰船
相关说明	舰船要发现敌人后才能进行攻击

1.2.1.16 维修值

名称	维修值
说明	舰船的维修值
作用	让舰船自动回复装甲值、HP、护盾
取值范围	舰船维修值规则
适用范围	所有舰船
相关说明	舰船可以在战斗和非战斗的同时进行维修作业

1.2.1.17 命中率

名称	命中率
说明	舰船的命中值
作用	舰船击中敌人的概率
取值范围	舰船命中值规则
适用范围	所有舰船
相关说明	舰船命中率高则伤害高，命中率为 0 则不能构成伤害

1.2.1.18 安装槽

名称	安装槽
说明	舰船的装备安装点
作用	舰船装备安装
取值范围	舰船安装槽规则
适用范围	所有舰船
相关说明	安装槽数和类型决定安装装备

1.2.1.19 价格

名称	价格
说明	舰船的价格
作用	修建舰船价格
取值范围	舰船价格规则
适用范围	所有舰船
相关说明	舰船的价格

1.2.1.20 主炮伤害类型

名称	主炮伤害类型
说明	舰船有不同的伤害类型
作用	区分不同伤害
取值范围	舰船主炮伤害类型规则
适用范围	所有舰船
相关说明	舰船的主炮伤害类型

1.2.1.21 防御类型

名称	防御类型
说明	舰船有不同的防御类型
作用	区分不同防御效果
取值范围	舰船防御类型规则
适用范围	所有舰船
相关说明	舰船的防御类型

1.2.1.22 攻击范围类型

名称	攻击范围类型
说明	舰船有不同的攻击范围类型
作用	区分不同的攻击范围类型
取值范围	舰船攻击范围类型规则
适用范围	所有舰船
相关说明	舰船攻击范围类型规则

1.2.1.23 货舱体积

名称	货舱体积
说明	舰船的货仓体积

作用	舰船可以携带货物
取值范围	舰船货仓规则
适用范围	所有舰船
相关说明	只有有货仓体积才能携带商品

1.2.1.24 攻击间隔最大值

名称	攻击间隔最大值
说明	舰船的攻击间隔最大值
作用	舰船主武器的攻击频率
取值范围	舰船攻击间隔最大值规则
适用范围	所有舰船
相关说明	舰船的攻击频率

1.2.1.25 维修范围

名称	维修范围
说明	舰船的维修范围值
作用	舰船维修范围内才能维修
取值范围	舰船维修范围规则
适用范围	所有舰船
相关说明	维修补给舰维修范围

1.2.1.26 舰船所属阵营

名称	舰船所属阵营
说明	舰船所属的阵营
作用	影响舰船的敌对性
取值范围	舰船所属阵营规则
适用范围	所有舰船
相关说明	舰船所属阵营如果为敌对会造成相互攻击

1.2.1.27 倒退速度

名称	舰船倒推速度
说明	舰船的倒推速度
作用	影响舰船的倒推速度
取值范围	舰船倒推速度规则
适用范围	所有舰船
相关说明	舰船倒推速度可以在战斗一些情况起作用

1.2.1.28 平移速度

名称	舰船平移速度
说明	舰船的平移速度
作用	影响舰船的平移速度
取值范围	舰船平移速度规则
适用范围	所有舰船
相关说明	舰船平移速度可以在战斗一些情况起作用

1.2.1.29 主武器弹药消耗值

名称	主武器弹药消耗值
说明	舰船武器的弹药消耗
作用	影响舰船的持续攻击时间
取值范围	武器弹药消耗规则
适用范围	所有舰船
相关说明	舰船武器攻击消耗弹药

1.2.1.30 主武器伤害作用范围

名称	主武器伤害作用范围
说明	舰船主武器的伤害作用范围
作用	不同武器有其伤害作用范围
取值范围	武器伤害作用范围
适用范围	所有舰船
相关说明	舰船主武器攻击有伤害作用范围

1.2.1.31 人员槽

名称	人员槽
说明	舰船人员槽
作用	舰船有指挥人员，附带作战技能
取值范围	0,1
适用范围	所有舰船
相关说明	舰船主武器攻击有伤害作用范围

1.2.1.32 特殊加成

名称	特殊加成
说明	舰船有特殊加成

作用	舰船有自己的加成突出舰船定位
取值范围	无
适用范围	所有舰船
相关说明	舰船对应特殊加成

1.2.1.33 主武器耗能

名称	主武器耗能
说明	舰船有其主武器耗能
作用	有的舰船主武器规定发射次数
取值范围	无
适用范围	所有舰船
相关说明	给与限制使用次数。

1.2.2 舰船类型

1.2.2.1 攻击机

名称	攻击机	
外形	小型	
编号	JC-A-0013	
功能	快速移动转向的攻击舰船	
动画	较长的尾线，可以曲线和环绕运动	
描述	攻击机一种小型轻型廉价的战斗机，能高速移动。	
属性 1	体积	2000
2	质量	500
3	HP	250
4	能量	150
5	装甲	50
6	护盾	50
7	人口	2
8	弹药	250
9	主炮伤害	10
10	主炮攻击范围	10
11	维修值	0
12	命中率	100%
13	速度	10000
14	加速度	400
15	转向速度	460
16	建造时长	150
17	感应范围	40

18	安装槽	A1B1C1D1E1F1G1
19	价格	3000
20	主炮伤害类型	B
21	防御类型	A10B10C10D10
22	攻击范围类型	L
23	货仓体积	0
24	攻击间隔最大值	5
25	维修范围	0
26	舰船所属阵营	0
27	倒退速度	0
28	平移速度	0
29	主武器弹药消耗值	4
30	主武器伤害作用范围	0
31	人员槽	1
32	特殊加成	炸弹装置：伤害 150%
33	主武器耗能	0

1.2.2.2 护卫舰

名称	护卫舰	
外形	小型	
编号	JC-A-001	
功能	快速移动转向的攻击舰船	
动画	较长的尾线，可以曲线和环绕运动	
描述	护卫舰一种小型轻型廉价的战舰，能高速移动。	
属性 1	体积	10000
2	质量	2000
3	HP	1000
4	能量	600
5	装甲	100
6	护盾	100
7	人口	10
8	弹药	1000
9	主炮伤害	30
10	主炮攻击范围	30
11	维修值	10
12	命中率	80%
13	速度	1000
14	加速度	100

15	转向速度	120
16	建造时长	600
17	感应范围	40
18	安装槽	A1B1C1D1E1F1G1
19	价格	10000
20	主炮伤害类型	B
21	防御类型	A10B10C10D10
22	攻击范围类型	L
23	货仓体积	10
24	攻击间隔最大值	5
25	维修范围	0
26	舰船所属阵营	0
27	倒退速度	100
28	平移速度	100
29	主武器弹药消耗值	8
30	主武器伤害作用范围	0
31	人员槽	1
32	特殊加成	空雷装置：伤害 150%
33	主武器耗能	0

1.2.2.3 驱逐舰

名称	驱逐舰	
外形	中型	
编号	JC-A-002	
功能	主要针对敌人护卫舰	
动画	中等长的尾线，闪动灯光	
描述	驱逐舰一种中型战舰，能快速的移动。	
属性	体积	20000
	质量	4000
	HP	2000
	能量	1200
	装甲	200
	护盾	200
	人口	30
	弹药	1000
	主炮伤害	40
	主炮攻击范围	200
	维修值	20
	命中率	100%

	速度	800
	加速度	80
	转向速度	96
	建造时长	1800
	感应范围	50
	安装槽	A1B1C1D1E1F1E1
	价格	40000
	主炮伤害类型	A
	防御类型	A10B20C10D10
	攻击范围类型	L
	货仓体积	20
	攻击间隔最大值	10
	维修范围	0
	舰船所属阵营	0
	倒退速度	80
	平移速度	80
29	主武器弹药消耗值	1
30	主武器伤害作用范围	0
31	人员槽	1
32	特殊加成	
33	主武器耗能	0

1.2.2.4 巡洋舰

名称	巡洋舰	
外形	中型	
编号	JC-A-003	
功能	主要针对敌人驱逐舰	
动画	较短的尾线，闪动灯光	
描述	巡洋舰一种中型战舰，能较快的移动。	
属性	体积	25000
	质量	6000
	HP	3000
	能量	1800
	装甲	300
	护盾	300
	人口	50
	弹药	2000
	主炮伤害	100
	主炮攻击范围	180

	维修值	20
	命中率	100%
	速度	700
	加速度	70
	转向速度	80
	建造时长	14400
	感应范围	180
	安装槽	A1B1C1D1E1F1E1
	价格	80000
	主炮伤害类型	C
	防御类型	A20B10C10D10
	攻击范围类型	C
	货仓体积	40
	攻击间隔最大值	8
	维修范围	0
	舰船所属阵营	0
	倒退速度	70
	平移速度	70
29	主武器弹药消耗值	80
30	主武器伤害作用范围	5
31	人员槽	1
32	特殊加成	
33	主武器耗能	0

1.2.2.5 战列舰

名称	战列舰	
外形	大型	
编号	JC-A-004	
功能	主要针对敌人大型、巨型舰	
动画	短的尾线，闪动灯光，有游走的光点	
描述	战列舰一种大型战舰，能较慢的移动。	
属性	体积	30000
	质量	10000
	HP	5000
	能量	3000
	装甲	1000
	护盾	1000
	人口	100
	弹药	4000

	主炮伤害	200
	主炮攻击范围	150
	维修值	40
	命中率	60%
	速度	350
	加速度	30
	转向速度	50
	建造时长	86400
	感应范围	200
	安装槽	A1B1C1D1E1F1E1
	价格	160000
	主炮伤害类型	B
	防御类型	A10B10C10D10
	攻击范围类型	F
	货仓体积	100
	攻击间隔最大值	5
	维修范围	0
	舰船所属阵营	0
	倒退速度	35
	平移速度	35
29	主武器弹药消耗值	32
30	主武器伤害作用范围	0
31	人员槽	1
32	特殊加成	
33	主武器耗能	0

1.2.2.6 无畏舰

名称	无畏舰	
外形	大型	
编号	JC-A-005	
功能	主要针对敌人大型、巨型舰	
动画	短的尾线，闪动灯光，有游走的光点	
描述	无畏舰一种大型战舰，能慢的移动。	
属性	体积	40000
	质量	18000
	HP	7500
	能量	4000
	装甲	3000
	护盾	3000

	人口	150
	弹药	4000
	主炮伤害	150
	主炮攻击范围	300
	维修值	60
	命中率	100%
	速度	200
	加速度	20
	转向速度	30
	建造时长	518400
	感应范围	300
	安装槽	A1B1C1D1E1F1E1
	价格	320000
	主炮伤害类型	B
	防御类型	A10B10C10D10
	攻击范围类型	F
	货仓体积	100
	攻击间隔最大值	5
	维修范围	0
	舰船所属阵营	0
	倒退速度	20
	平移速度	20
30	主武器伤害作用范围	0
31	人员槽	1
32	特殊加成	
33	主武器耗能	0

1.2.2.7 航母

名称	航母	
外形	巨型	
编号	JC-A-006	
功能	主要针对敌人所有舰船，除了攻击机	
动画	无尾线，闪动灯光，有游走的光点，有小型飞机起降	
描述	航母一种巨型战舰，能缓慢的移动。能够用小型飞机攻击敌人。	
属性	体积	100000
	质量	20000
	HP	10000
	能量	8000
	装甲	1000
	护盾	2000

	人口	500
	弹药	10000
	主炮伤害	200
	主炮攻击范围	250
	维修值	80
	命中率	90%
	速度	100
	加速度	10
	转向速度	15
	建造时长	2592000
	感应范围	500
	安装槽	A1B1C1D1E1F1E1
	价格	15000000
	主炮伤害类型	E
	防御类型	A20B20C10D10E10
	攻击范围类型	C
	货仓体积	1000
	攻击间隔最大值	5
	维修范围	0
	舰船所属阵营	0
	倒退速度	10
	平移速度	10
30	主武器伤害作用范围	0
31	人员槽	1
32	特殊加成	
33	主武器耗能	0

1.2.2.8 旗舰

名称	旗舰	
外形	大型	
编号	JC-A-007	
功能	主要针对敌人所有舰船	
动画	短的尾线，闪动灯光，有游走的光点，亮的线条	
描述	旗舰一种大型战舰，能较慢的移动，是舰队的核心，如果被击毁舰队溃逃。	
属性	体积	35000
	质量	20000
	HP	10000
	能量	5000
	装甲	5000
	护盾	5000

	人口	200
	弹药	10000
	主炮伤害	200
	主炮攻击范围	300
	维修值	100
	命中率	100%
	速度	300
	加速度	40
	转向速度	50
	建造时长	1296000
	感应范围	400
	安装槽	A1B1C1D1E1F1E1
	价格	3000000
	主炮伤害类型	A
	防御类型	A30B30C30D30E30
	攻击范围类型	L
	货仓体积	100
	攻击间隔最大值	5
	维修范围	0
	舰船所属阵营	0
	倒退速度	30
	平移速度	30
30	主武器伤害作用范围	0
31	人员槽	1
32	特殊加成	
33	主武器耗能	0

1.2.2.9 运输舰小型

名称	运输舰
外形	小型
编号	JC-A-008
功能	主要装载各种资源
属性	体积、质量、HP、能量、装甲、护盾、人口、维修值、命中率、速度、加速、转向速度、建造时长、感应范围、安装槽、价格
动画	闪动灯光
描述	运输舰主要用于装载，非武装舰船
名称	运输舰
外形	小型
编号	JC-A-008
功能	主要装载各种资源

动画	闪动灯光	
描述	运输舰主要用于装载，非武装舰船	
属性	体积	12000
	质量	1000
	HP	500
	能量	400
	装甲	50
	护盾	50
	人口	4
	弹药	0
	主炮伤害	0
	主炮攻击范围	0
	维修值	10
	命中率	0
	速度	1000
	加速度	100
	转向速度	120
	建造时长	600
	感应范围	10
	安装槽	A1B1C1D1E1F1E1
	价格	10000
	主炮伤害类型	0
	防御类型	A0B0C0D0
	攻击范围类型	0
	货仓体积	4000
	攻击间隔最大值	0
	维修范围	0
	舰船所属阵营	0
	倒退速度	100
	平移速度	100
30	主武器伤害作用范围	0
31	人员槽	1
32	特殊加成	
33	主武器耗能	0

1.2.2.10 运输舰中型

名称	运输舰中型
外形	中型
编号	JC-A-009
功能	主要装载各种资源

动画	闪动灯光	
描述	运输舰主要用于装载，非武装舰船	
属性	体积	24000
	质量	2000
	HP	1000
	能量	800
	装甲	100
	护盾	100
	人口	10
	弹药	0
	主炮伤害	0
	主炮攻击范围	0
	维修值	20
	命中率	0
	速度	700
	加速度	70
	转向速度	90
	建造时长	3600
	感应范围	50
	安装槽	A1B1C1D1E1F1E1
	价格	20000
	主炮伤害类型	0
	防御类型	A0B0C0D0
	攻击范围类型	0
	货仓体积	10000
	攻击间隔最大值	0
	维修范围	0
	舰船所属阵营	0
	倒退速度	70
	平移速度	70
30	主武器伤害作用范围	0
31	人员槽	1
32	特殊加成	
33	主武器耗能	0

1.2.2.11 运输舰大型

名称	运输舰大型
外形	大型
编号	JC-A-010

功能	主要装载各种资源	
动画	闪动灯光	
描述	运输舰主要用于装载，非武装舰船	
属性	体积	40000
	质量	3000
	HP	2000
	能量	1400
	装甲	500
	护盾	500
	人口	40
	弹药	0
	主炮伤害	0
	主炮攻击范围	0
	维修值	40
	命中率	0
	速度	300
	加速度	30
	转向速度	40
	建造时长	36000
	感应范围	100
	安装槽	A1B1C1D1E1F1E1
	价格	40000
	主炮伤害类型	0
	防御类型	A0B0C0D0
	攻击范围类型	0
	货仓体积	30000
	攻击间隔最大值	0
	维修范围	0
	舰船所属阵营	0
	倒退速度	30
	平移速度	30
30	主武器伤害作用范围	0
31	人员槽	1
32	特殊加成	
33	主武器耗能	0

1.2.2.12 维修补给舰

名称	维修补给舰
----	-------

外形	中型	
编号	JC-A-0011	
功能	主要负责维修其他舰船	
动画	闪动灯光，有小型无人机负责维修	
描述	维修舰主要用于维修舰船	
属性	体积	18000
	质量	6000
	HP	2000
	能量	2000
	装甲	50
	护盾	50
	人口	50
	弹药	200000
	主炮伤害	0
	主炮攻击范围	0
	维修值	100
	命中率	100%
	速度	500
	加速度	50
	转向速度	60
	建造时长	3600
	感应范围	50
	安装槽	A1B1C1D1E1F1E1
	价格	16000
	主炮伤害类型	0
	防御类型	A10B10C10D10
	攻击范围类型	0
	货仓体积	50
	攻击间隔最大值	10
	维修范围	200
	舰船所属阵营	0
	倒退速度	50
	平移速度	50
30	主武器伤害作用范围	0
31	人员槽	1
32	特殊加成	
33	主武器耗能	0

1.2.2.13 探索舰

名称	探索舰
----	-----

外形	小型	
编号	JC-A-0012	
功能	主要负责探索任务	
动画	长尾线	
描述	用于探索的专业船只	
属性	体积	10000
	质量	1000
	HP	200
	能量	1000
	装甲	10
	护盾	10
	人口	10
	弹药	10
	主炮伤害	0
	主炮攻击范围	100
	维修值	10
	命中率	0
	速度	1500
	加速度	150
	转向速度	120
	建造时长	600
	感应范围	100
	安装槽	A1B1C1D1E1F1E1
	价格	10000
	主炮伤害类型	0
	防御类型	A0B0C0D0
	攻击范围类型	0
	货仓体积	200
	攻击间隔最大值	2
	维修范围	0
	舰船所属阵营	0
	倒退速度	150
	平移速度	150
30	主武器伤害作用范围	0
31	人员槽	1
32	特殊加成	
33	主武器耗能	200

1.3 人员

1.3.1 人员属性

1.3.1.1 等级

名称	等级
说明	人员等级
作用	人员等级划分
取值范围	人员等级规则
适用范围	所有人员
相关说明	人员达到经验值后可以升级

1.3.1.2 喜好

名称	喜好
说明	人员喜好
作用	凸显其特点偏向
取值范围	人员喜好规则
适用范围	所有人员
相关说明	按照喜好安排人员会有利于人员等级提升

1.3.1.3 性格

名称	性格
说明	人员性格
作用	凸显其性格特点
取值范围	人员性格规则
适用范围	所有人员
相关说明	按照性格安排人员会有利于人员获得对应技能

1.3.1.4 对话

名称	对话
说明	人员对话
作用	凸显其与工作的契合度
取值范围	人员对话规则
适用范围	所有人员

相关说明	对话会显示其现在的工作状态
------	---------------

1.3.1.5 姓名

名称	姓名
说明	人员姓名
作用	区分人员
取值范围	人员姓名规则
适用范围	所有人员
相关说明	普通人员姓名会随机生成，特殊人员由特定名称

1.3.1.6 技能

名称	技能
说明	人员技能
作用	人员会使用特定技能
取值范围	人员技能规则
适用范围	所有人员
相关说明	人员会根据工作获得技能

1.3.1.7 职业

名称	职业
说明	人员职业
作用	人员更具从事工作有自己的职业
取值范围	人员职业规则
适用范围	所有人员
相关说明	由玩家确定人员职业

1.3.1.8 费用

名称	费用
说明	人员招募需要的费用
作用	给人员招募设定条件
取值范围	人员费用规则
适用范围	所有人员
相关说明	人员有一定的费用，越出色越高

1.3.2 人员设定

1.3.2.1 Adolph

名称	Adolph	
外形	男性、刚毅的、络腮胡子、棕色发色、棕色眼睛	
编号	RY-B-001	
属性	姓名	Adolph
	等级	1-100
	喜好	喝酒、抽烟、射击
	性格	粗狂
	对话	1.我会搞定的 2.没有问题 3.让他们吃枪子吧
	技能	技能获得规则
	职业	军事
	费用	10000

1.3.2.2 linda

名称	linda	
外形	女性、甜美的、文静的、金色发色、蓝色眼睛	
编号	RY-B-002	
属性	姓名	linda
	等级	1-100
	喜好	学习、音乐、收藏
	性格	少语
	对话	1...你好 2.你喜欢古典音乐吗 3.我喜欢陶醉在美丽的音乐中
	技能	技能获得规则
	职业	探索
	费用	10000

1.3.2.3 Jessie

名称	Jessie	
外形	女性、健康、活泼、中长头发、大眼睛、黑色发色	
编号	RY-B-003	
属性	姓名	Jessie
	等级	1-100
	喜好	体育、看书、园艺

	性格	耐心
	对话	1.你喜欢园艺书籍吗 2.这是我种的花 3.花儿没有绽放只是在等待
	技能	技能获得规则
	职业	农业
	费用	10000

1.3.2.4 Vide

名称	Vide	
外形	男性、活力四射、精干的、短发、金色发色	
编号	RY-B-004	
属性	姓名	Vide
	等级	1-100
	喜好	射击、驾驶、厨艺
	性格	急躁
	对话	1.你喜欢园艺书籍吗 2.这是我种的花 3.花儿没有绽放只是在等待
	技能	技能获得规则
	职业	探索
	费用	10000

1.3.2.5 Jessica

名称	Jessica	
外形	女性、时髦、金色长发	
编号	RY-B-005	
属性	姓名	Jessica
	等级	1-100
	喜好	喝酒、音乐、收藏
	性格	健谈
	对话	1.要来一杯吗 2.这音乐多么优美 3.愿意与我共舞吗
	技能	技能获得规则
	职业	商业
	费用	10000

1.3.2.6 Carol

名称	Carol	
外形	男性、短发、高傲的	
编号	RY-B-006	
属性	姓名	Carol
	等级	1-100

	喜好	射击、驾驶、收藏
	性格	急躁
	对话	1.速度是我的追求 2.愿意和我一起赛车吗 3.你是无法赢过我的。
	技能	技能获得规则
	职业	探索
	费用	10000

1.3.2.7 Donald

名称	Donald	
外形	男性、中老年、白色短发、贵族气息	
编号	RY-B-007	
属性	姓名	Donald
	等级	1-100
	喜好	学习、科学、园艺
	性格	细心
	对话	1.还有很多书要看 2.科学改变未来 3.愿意与一起研究吗
	技能	技能获得规则
	职业	科研
	费用	10000

1.3.2.8 Castor

名称	Castor	
外形	男性、健硕的、棕色短发、中年	
编号	RY-B-008	
属性	姓名	Castor
	等级	1-100
	喜好	文学、游戏、体育
	性格	粗狂
	对话	1.看看我的肌肉 2.我需要活动活动 3.别磨磨唧唧
	技能	技能获得规则
	职业	采矿
	费用	10000

1.3.2.9 Andries

名称	Andries	
外形	男性、黑色短发、有眼镜、文质彬彬	
编号	RY-B-009	
属性	姓名	Andries

	等级	1-100
	喜好	音乐、体育、科学
	性格	少语
	对话	1.我喜欢莫扎特 2.别在我看书时打扰我 3.书籍使人类进步
	技能	技能获得规则
	职业	工业
	费用	100000

1.3.2.10 Heron

名称	Heron	
外形	男性、睿智的、金色短卷发、络腮胡	
编号	RY-A-001	
属性	姓名	Heron
	等级	1-100
	喜好	音乐、体育、科学、学习
	性格	耐心
	对话	1.等等我在思考 2.想看看我的发明吗 3.有有趣的东西哦
	技能	技能获得规则
	职业	工业
	费用	100000

1.3.2.11 Yang

名称	Yang	
外形	男性、帅气的、黑色短卷发、朝气蓬勃	
编号	RY-A-002	
属性	姓名	Yang
	等级	1-100
	喜好	射击、驾驶、学习、体育、喝酒
	性格	谨慎
	对话	1.百战百胜、非善之善者 2.不战而胜、善之善者 3.我会取胜的
	技能	技能获得规则
	职业	军事
	费用	100000

1.3.2.12 Zhai

名称	Zhai	
外形	男性、中年、黑色短发、偏瘦、严肃自信的	
编号	RY-A-003	
属性	姓名	Zhai
	等级	1-100
	喜好	学习、科学、文学、园艺、社交
	性格	沉稳
	对话	1.你有才能吗 2.你的行为妥当吗 3.请安排好我的事项
	技能	技能获得规则
	职业	科学
	费用	100000

1.3.2.13 Elon

名称	Elon	
外形	男性、青年、棕色短发、偏方形脸、有魅力的	
编号	RY-A-004	
属性	姓名	Elon
	等级	1-100
	喜好	喝酒、抽烟、社交、驾驶、体育
	性格	健谈
	对话	1.你准备好做选择了吗 2.这里有一个金币和银币 3.我会选择银币
	技能	技能获得规则
	职业	商业
	费用	100000

1.3.2.14 Agricola

名称	Agricola	
外形	男性、中年、前额秃、络腮胡子、金发、脸型尖	
编号	RY-A-005	
属性	姓名	Agricola
	等级	1-100
	喜好	文学、游戏、科学、学习、收藏
	性格	细心
	对话	1.哦！漂亮的矿物 2.是怎么形成的？ 3.我会记录分析的
	技能	技能获得规则
	职业	采矿
	费用	100000

1.3.2.15 Colombo

名称	Colombo	
外形	男性、中年、棕色卷发、偏胖	
编号	RY-A-006	
属性	姓名	Colombo
	等级	1-100
	喜好	驾驶、收藏、学习、科学
	性格	高傲
	对话	1.我会遨游在太空 2.世界是属于我的 3.看我发现了什么！
	技能	技能获得规则
	职业	探索
	费用	100000

1.3.2.16 Mendel

名称	Mendel	
外形	男性、中年、棕色卷发、前额微秃、脸型偏方、有眼镜、智慧的	
编号	RY-A-007	
属性	姓名	Mendel
	等级	1-100
	喜好	园艺、厨艺、学习、科学、社交
	性格	朴实
	对话	1.快离开我的苗圃 2.来看我新培育的花卉 3.看从没有见过吧
	技能	技能获得规则
	职业	农业
	费用	100000

1.3.2.17 随机生成人员

名称	随机名字	
外形	通用男女外观	
编号	RY-C-001	
属性	姓名	随机名字规则
	等级	1-100
	喜好	随机喜好获取规则
	性格	随机性格获取规则
	对话	固定对话规则
	技能	技能获得规则
	职业	玩家决定职业规则
	费用	1000

1.3.2.18 随机生成 AI 人员

名称	AI-00B2	
外形	通用 AI 外观	
编号	RY-D-001	
属性	姓名	AI-00B2
	等级	1-100
	喜好	无
	性格	无
	对话	固定 AI 对话规则
	技能	无
	职业	玩家决定职业规则
	费用	100

1.3.3 人员技能

1.3.3.1 人员建筑技能属性

1.3.3.1.1 人员经验值

名称	人员经验值
说明	人员的经验值
作用	可以提升人员等级
取值范围	人员经验值规则
适用范围	所有人员
相关说明	技能提升技能值

1.3.3.1.2 科研时间

名称	科研时间
说明	科研的时间
作用	可以改变科学研究的时间
取值范围	科研时间规则
适用范围	科学研究
相关说明	技能改变科研时间

1.3.3.1.3 科研费用

名称	科研费用
----	------

说明	科研的费用
作用	可以改变科研费用
取值范围	科研费用规则
适用范围	科学研究
相关说明	技能改变科研费用

1.3.3.1.4 科研效果

名称	科研效果
说明	科研的效果
作用	可以改变科研效果
取值范围	科研效果规则
适用范围	科学研究
相关说明	技能改变科研效果，如多研究一层

1.3.3.1.5 商业手续费用

名称	商业费用
说明	商业的费用
作用	可以改变商业手续费用
取值范围	商业手续费用规则
适用范围	商业交易
相关说明	技能改变商业手续费用

1.3.3.1.6 商业交易数

名称	商业交易数
说明	商业的交易数
作用	可以改变商业交易数
取值范围	商业交易费用规则
适用范围	商业交易
相关说明	技能改变商业交易数量

1.3.3.1.7 商业交易时间

名称	商业交时间
说明	商业的交易时间
作用	可以改变商业交易时间
取值范围	商业交易时间规则
适用范围	商业交易
相关说明	技能改变商业交易时间

1.3.3.1.8 工业生产效果

名称	工业生产效果
说明	工业生成的效果
作用	可以改变工业生产效果
取值范围	工业生产效果规则
适用范围	工业生产
相关说明	技能改变工业生产效果

1.3.3.1.9 工业生产时间

名称	工业生产时间
说明	工业生成的时间
作用	可以改变工业生产时间
取值范围	工业生产时间规则
适用范围	工业生产
相关说明	技能改变工业生产时间

1.3.3.1.10 工业生产费用

名称	工业生产费用
说明	工业生成的费用
作用	可以改变工业生产费用
取值范围	工业生产费用规则
适用范围	工业生产
相关说明	技能改变工业生产费用

1.3.3.1.11 农业生产效果

名称	农业生产效果
说明	农业生成的效果
作用	可以改变农业生产效果
取值范围	农业生产规则
适用范围	农业生产
相关说明	技能改变农业生产效果

1.3.3.1.12 农业生产时间

名称	农业生产时间
说明	农业生成的时间
作用	可以改变农业生产时间

取值范围	农业生产时间规则
适用范围	农业生产
相关说明	技能改变农业生产时间

1.3.3.1.13 农业生产费用

名称	农业生产费用
说明	农业生成的费用
作用	可以改变农业生产费用
取值范围	农业生产费用规则
适用范围	农业生产
相关说明	技能改变农业生产费用

1.3.3.1.14 军事胜利效果

名称	军事效果
说明	军事效果的效果
作用	可以改变军事效果效果
取值范围	军事效果规则
适用范围	军事
相关说明	技能改变军事效果

1.3.3.1.15 军事失败效果

名称	军事效果
说明	军事效果的效果
作用	可以改变军事效果效果
取值范围	军事效果规则
适用范围	军事
相关说明	技能改变军事效果

1.3.3.1.16 军事时间

名称	军事时间
说明	军事的时间
作用	可以改变军事的时间
取值范围	军事时间规则
适用范围	军事
相关说明	技能改变军事时间

1.3.3.1.17 军事费用

名称	军事费用
说明	军事的费用
作用	可以改变军事费用
取值范围	军事费用规则
适用范围	军事
相关说明	军事改变费用

1.3.3.1.18 探索效果

名称	探索效果
说明	探索效果的效果
作用	可以改变探索效果效果
取值范围	探索效果规则
适用范围	探索
相关说明	技能改变探索效果

1.3.3.1.19 探索时间

名称	探索时间
说明	探索的时间
作用	可以改变探索的时间
取值范围	探索时间规则
适用范围	探索
相关说明	技能改变探索时间

1.3.3.1.20 探索费用

名称	探索费用
说明	探索的费用
作用	可以改变探索费用
取值范围	探索费用规则
适用范围	探索
相关说明	探索改变费用

1.3.3.1.21 触发条件

名称	触发条件
说明	技能的触发条件
作用	不同的技能有不同的触发条件
取值范围	人员建筑技能触发条件规则
适用范围	所有技能
相关说明	可以有不同的触发条件

1.3.3.2 人员在建筑技能

1.3.3.2.1 经验传授

名称	经验传授	
图标		
触发条件	获取经验时	
编号	JZJN-A-001	
描述	人员战斗中交流从而快速提升等级	
属性		
	人员经验	30%

1.3.3.2.2 猛打猛冲

名称	猛打猛冲	
图标		
触发条件	人员在军事中心	
编号	JZJN-A-002	
描述	军事战斗时间减少	
属性		
	军事时间	30%

1.3.3.2.3 百战不败

名称	百战不败	
图标		
触发条件	人员在军事中心	
编号	JZJN-A-003	
描述	军事失败效果减少	
属性		
	军事失败效果	80%

1.3.3.2.4 强取豪夺

名称	强取豪夺	
图标		
触发条件	人员在军事中心	
编号	JZJN-A-004	
描述	军事胜利效果增加	
属性		

	军事胜利效果	30%
--	--------	-----

1.3.3.2.5 节省军费

名称	节省军费	
图标		
触发条件	人员在军事中心	
编号	JZJN-A-005	
描述	军事费用减少	
属性		
	军事费用	20%

1.3.3.2.6 稳步推进

名称	稳步推进	
图标		
触发条件	人员在科研中心	
编号	JZJN-A-006	
描述	科研时间减少	
属性		
	科研时间	20%

1.3.3.2.7 沉默是金

名称	沉默是金	
图标		
触发条件	人员在科研中心	
编号	JZJN-A-007	
描述	科研费用减少	
属性		
	科研费用	20%

1.3.3.2.8 精益求精

名称	精益求精	
图标		
触发条件	人员在科研中心	
编号	JZJN-A-008	
描述	科研效果增加	
属性		
	科研效果	20%

1.3.3.2.9 节省开支

名称	节省开支	
图标		
触发条件	人员在商业中心	
编号	JZJN-A-009	
描述	商业手续费用减少	
属性		
	商业手续费用	20%

1.3.3.2.10 社交能手

名称	社交能手	
图标		
触发条件	人员在商业中心	
编号	JZJN-A-0010	
描述	商业交易数增加	
属性		
	商业交易数	+1

1.3.3.2.11 时间金钱

名称	时间金钱	
图标		
触发条件	人员在商业中心	
编号	JZJN-A-0011	
描述	商业交易时间增加	
属性		
	商业交易时间	20%

1.3.3.2.12 独具匠心

名称	独具匠心	
图标		
触发条件	人员在工业中心	
编号	JZJN-A-0012	
描述	工业生产效果增加	
属性		
	工业生产效果	20%

1.3.3.2.13 埋头苦干

名称	埋头苦干	
----	------	--

图标		
触发条件	人员在工业中心	
编号	JZJN-A-0013	
描述	工业生产时间减少	
属性		
	工业生产时间	20%

1.3.3.2.14 减少消耗

名称	减少消耗	
图标		
触发条件	人员在工业中心	
编号	JZJN-A-0014	
描述	工业生产费用减少	
属性		
	工业生产费用	20%

1.3.3.2.15 颗粒归仓

名称	颗粒归仓	
图标		
触发条件	人员在农业中心	
编号	JZJN-A-0015	
描述	农业生产效果增加	
属性		
	农业生产效果	20%

1.3.3.2.16 生命轮回

名称	生命轮回	
图标		
触发条件	人员在农业中心	
编号	JZJN-A-0016	
描述	农业生产时间减少	
属性		
	农业生产时间	20%

1.3.3.2.17 耕耘收获

名称	耕耘收获	
图标		
触发条件	人员在农业中心	
编号	JZJN-A-0017	

描述	农业生产费用减少	
属性		
	农业生产费用	20%

1.3.3.2.18 重大发现

名称	重大发现	
图标		
触发条件	人员在探索船，探索结束	
编号	JZJN-A-0018	
描述	探索效果增加	
属性		
	探索效果	20%

1.3.3.2.19 快速巡查

名称	快速巡查	
图标		
触发条件	人员在探索船，探索确定	
编号	JZJN-A-0019	
描述	探索时间减少	
属性		
	探索时间	20%

1.3.3.2.20 细致入微

名称	细致入微	
图标		
触发条件	人员在探索船，探索确定	
编号	JZJN-A-0020	
描述	探索费用减少	
属性		
	探索费用	20%

1.3.3.3 人员在舰船技能属性

1.3.3.3.1 触发条件

名称	触发条件
说明	技能的触发条件
作用	不同的技能有不同的触发条件

取值范围	人员在舰船技能触发条件规则
适用范围	所有技能
相关说明	可以有不同的触发条件

1.3.3.3.2 作用舰船属性

名称	作用舰船属性
说明	技能作用舰船属性
作用	不同的技能作用舰船不同的属性
取值范围	技能作用舰船属性规则
适用范围	所有技能
相关说明	可以设置不同的作用舰船属性

1.3.3.3.3 技能效果

名称	技能效果
说明	技能的效果
作用	不同的技能有不同的效果
取值范围	技能效果规则
适用范围	所有技能
相关说明	可以设置不同的技能效果

1.3.3.3.4 冷却时间

名称	冷却时间
说明	技能的冷却时间
作用	不同的技能有不同的冷却时间
取值范围	技能冷却时间规则
适用范围	所有技能
相关说明	可以设置不同的技能效果

1.3.3.3.5 效果时间

名称	效果时间
说明	技能的效果时间
作用	不同的技能有不同的效果时间
取值范围	技能效果时间规则
适用范围	所有技能
相关说明	技能有不同的效果时间

1.3.3.3.6 触发概率

名称	触发概率
----	------

说明	技能的触发概率
作用	让技能使用更随机
取值范围	技能触发概率规则
适用范围	所有技能
相关说明	技能有不同的触发概率

1.3.3.3.7 生效次数

名称	生效次数
说明	技能的生效次数
作用	不同的技能有不同的生效次数
取值范围	技能生效次数规则
适用范围	所有技能
相关说明	技能有不同的生效次数

1.3.3.3.8 技能开关

名称	技能开关
说明	技能的开关
作用	技能可以开启和关闭 2 种状态
取值范围	技能使用规则
适用范围	所有技能
相关说明	技能的开关

1.3.3.4 人员在舰船技能

1.3.3.4.1 加强防御

名称	加强防御	
外形		
编号	JCJN-A-001	
描述	增加舰船的防御值	
适用范围	所有舰船	
属性		
	触发条件	在对应舰船受损时
	技能效果	30%
	作用属性	舰船属性：防御类型
	冷却时间	60
	效果时间	10
	触发概率	20%
	生效次数	无限
	技能开关	开/关

1.3.3.4.2 加强进攻

名称	加强进攻	
外形		
编号	JCJN-A-002	
描述	增加舰船的攻击值	
适用范围	所有舰船	
属性		
	触发条件	敌人在攻击范围内
	技能效果	30%
	作用属性	舰船属性：主炮伤害、舰船装备属性：副炮伤害
	冷却时间	60
	效果时间	10
	触发概率	20%
	生效次数	无限
	技能开关	开/关

1.3.3.4.3 加强维修

名称	加强维修	
外形		
编号	JCJN-A-003	
描述	增加舰船的维修值	
适用范围	所有舰船	
属性		
	触发条件	在对应舰船受损时
	技能效果	100%
	作用属性	舰船属性：维修值
	冷却时间	60
	效果时间	10
	触发概率	20%
	生效次数	无限
	技能开关	开/关

1.3.3.4.4 加强探索

名称	加强探索	
外形		
编号	JCJN-A-004	
描述	增加舰船的感应范围	
适用范围	所有舰船	
属性		
	触发条件	未发现敌人时

	技能效果	20%
	作用属性	舰船属性：感应范围
	冷却时间	60
	效果时间	50
	触发概率	100%
	生效次数	1
	技能开关	开/关

1.3.3.4.5 快速行动

名称	快速行动	
外形		
编号	JCJN-A-005	
描述	增加舰船的移动值	
适用范围	所有舰船	
属性		
	触发条件	舰船移动时
	技能效果	20%
	作用属性	舰船属性：速度、转向速度、倒退速度、平移速度
	冷却时间	60
	效果时间	10
	触发概率	20%
	生效次数	无限
	技能开关	开/关

1.3.3.4.6 猛烈攻击

名称	猛烈攻击	
外形		
编号	JCJN-A-006	
描述	增加舰船的攻击频率	
适用范围	所有舰船	
属性		
	触发条件	舰船进攻时
	技能效果	20%
	作用属性	舰船属性：攻击间隔最大值、舰船装备属性：攻击间隔最大值
	冷却时间	60
	效果时间	10
	触发概率	20%
	生效次数	无限
	技能开关	开/关

1.3.3.4.7 百发百中

名称	百发百中	
外形		
编号	JCJN-A-007	
描述	增加舰船的命中率	
适用范围	所有舰船	
属性		
	触发条件	舰船进攻时
	技能效果	100%
	作用属性	舰船属性：命中率、舰船装备属性：命中率
	冷却时间	60
	效果时间	10
	触发概率	20%
	生效次数	无限
	技能开关	开/关

1.3.3.4.8 远程攻击

名称	远程攻击	
外形		
编号	JCJN-A-008	
描述	增加舰船的攻击范围	
适用范围	所有舰船	
属性		
	触发条件	舰船进入探测范围时
	技能效果	100%
	作用属性	舰船属性：主炮攻击范围、舰船装备属性：攻击范围最大值
	冷却时间	60
	效果时间	10
	触发概率	20%
	生效次数	无限
	技能开关	开/关

1.3.3.4.9 向后撤退

名称	向后撤退	
外形		
编号	JCJN-A-009	
描述	让舰船向后移动	
适用范围	所有舰船	
属性		
	触发条件	舰船受到伤害时

	技能效果	舰船会沿着触发行为的攻击反方向全速移动。
	作用属性	无
	冷却时间	60
	效果时间	3
	触发概率	20%
	生效次数	无限
	技能开关	开/关

1.3.3.4.10 向前突击

名称	向前突击	
外形		
编号	JCJN-A-0010	
描述	让舰船向前移动	
适用范围	所有舰船	
属性		
	触发条件	舰船受到伤害时
	技能效果	舰船会沿着触发行为的攻击正方向全速移动。
	作用属性	无
	冷却时间	60
	效果时间	3
	触发概率	20%
	生效次数	无限
	技能开关	开/关

1.3.3.4.11 团结抗敌

名称	团结抗敌	
外形		
编号	JCJN-A-0011	
描述	让舰船聚集	
适用范围	所有舰船	
属性		
	触发条件	舰船受到伤害时
	技能效果	舰船会比对友方舰船坐标，像最近的舰船全速靠拢。（没有对应舰船则忽略）
	作用属性	无
	冷却时间	60
	效果时间	3
	触发概率	20%
	生效次数	无限
	技能开关	开/关

1.3.3.4.12 单打独斗

名称	聚集	
外形		
编号	JCJN-A-0012	
描述	让舰船聚集	
适用范围	所有舰船	
属性		
	触发条件	舰船受到伤害时
	技能效果	舰船会比对友方舰船坐标，像最近的舰船全速远离。（没有对应舰船则忽略）
	作用属性	无
	冷却时间	60
	效果时间	3
	触发概率	20%
	生效次数	无限
	技能开关	开/关

1.3.3.4.13 航母杀手、旗舰杀手、补给舰杀手、运输舰杀手。。。 （各个舰船）

名称	航母杀手	
外形		
编号	JCJN-A-0013	
描述	让舰船攻击相应的舰船	
适用范围	所有舰船	
属性		
	触发条件	舰船进攻敌人时
	技能效果	舰船会比对地方舰船坐标，找到最近的 xx 舰船，并全速靠近 xx 舰船，进入攻击范围后发起攻击。（没有对应舰船则忽略）
	作用属性	无
	冷却时间	60
	效果时间	50
	触发概率	50%
	生效次数	无限
	技能开关	开/关

1.3.3.4.14 远离战场

名称	远离战场	
外形		
编号	JCJN-A-0014	
描述	舰船逃离战斗	
适用范围	所有舰船	

属性		
	触发条件	舰船 HP 小于 20%，舰船受到伤害
	技能效果	当舰船触发规则后，改变方向向攻击反方向全速移动。
	作用属性	无
	冷却时间	60
	效果时间	10
	触发概率	100%
	生效次数	1
	技能开关	开/关

1.3.3.4.15 集中

名称	集中	
外形		
编号	JCJN-A-0015	
描述	让舰船全部集中	
适用范围	所有舰船	
属性		
	触发条件	旗舰进攻敌人时
	技能效果	触发后所有舰船向己方的旗舰全速靠拢
	作用属性	无
	冷却时间	60
	效果时间	10
	触发概率	20%
	生效次数	无限
	技能开关	开/关

1.3.3.4.16 护主

名称	护主	
外形		
编号	JCJN-A-0016	
描述	保护旗舰	
适用范围	所有舰船	
属性		
	触发条件	旗舰被敌人攻击时
	技能效果	触发后所有舰船向己方的旗舰全速靠拢，旗舰沿着触发的攻击的反方向全速运动。
	作用属性	无
	冷却时间	60
	效果时间	10
	触发概率	20%
	生效次数	无限

	技能开关	开/关
--	------	-----

1.3.3.4.17 分散

名称	分散	
外形		
编号	JCJN-A-0017	
描述	让舰船全部分散	
适用范围	所有舰船	
属性		
	触发条件	旗舰进攻敌人时
	技能效果	触发后所有舰船向己方的旗舰全速分散。
	作用属性	无
	冷却时间	60
	效果时间	10
	触发概率	20%
	生效次数	无限
	技能开关	开/关

1.3.3.4.18 集火

名称	集火	
外形		
编号	JCJN-A-0018	
描述	集中火力	
适用范围	所有舰船	
属性		
	触发条件	旗舰进攻敌人时
	技能效果	触发后所有舰船目标设为旗舰主武器攻击目标。
	作用属性	无
	冷却时间	60
	效果时间	10
	触发概率	20%
	生效次数	无限
	技能开关	开/关

1.3.3.4.19 夹击

名称	夹击	
外形		
编号	JCJN-A-0019	
描述	分成两队夹击敌人	
适用范围	所有舰船	

属性		
	触发条件	旗舰进攻敌人时
	技能效果	触发后所有舰船会等分成 2 部分，沿旗舰和旗舰主武器进攻敌人垂直方向。
	作用属性	无
	冷却时间	60
	效果时间	30
	触发概率	100%
	生效次数	1
	技能开关	开/关

1.3.3.4.20 偏移

名称	偏移	
外形		
编号	JCJN-A-0020	
描述	舰队向一方移动	
适用范围	所有舰船	
属性		
	触发条件	旗舰进攻敌人时
	技能效果	舰船会沿旗舰主武器进攻敌人垂直方向的一个方向移动
	作用属性	无
	冷却时间	60
	效果时间	30
	触发概率	100%
	生效次数	1
	技能开关	开/关

1.3.3.4.21 退却

名称	退却	
外形		
编号	JCJN-A-0021	
描述	舰队向一方移动	
适用范围	所有舰船	
属性		
	触发条件	旗舰受到进攻时
	技能效果	所有舰船会沿旗舰和旗舰被敌人攻击反方向移动
	作用属性	无
	冷却时间	60
	效果时间	10
	触发概率	100%
	生效次数	1

	技能开关	开/关
--	------	-----

1.3.3.4.22 冲锋

名称	冲锋	
外形		
编号	JCJN-A-0022	
描述	舰队向一方移动	
适用范围	所有舰船	
属性		
	触发条件	旗舰受到进攻时
	技能效果	所有舰船会沿旗舰被敌人攻击方向移动
	作用属性	无
	冷却时间	60
	效果时间	10
	触发概率	100%
	生效次数	1
	技能开关	开/关

1.3.3.4.23 保持阵型 1

名称	保持阵型 1	
外形		
编号	JCJN-A-0023	
描述	舰队保持特定的阵型	
适用范围	所有舰船	
属性		
	触发条件	进入战斗场景
	技能效果	拥有此技能的舰船们会保持阵型时候的相对位置，速度会迁就速度最低的舰船。会忽略其他位移技能，除非只有 1 条舰船。
	作用属性	无
	冷却时间	60
	效果时间	60
	触发概率	100%
	生效次数	无限
	技能开关	开/关

1.3.3.4.24 保持阵型 2

名称	保持阵型 2	
外形		
编号	JCJN-A-0024	
描述	舰队保持特定的阵型	

适用范围	所有舰船	
属性		
	触发条件	进入战斗场景
	技能效果	拥有此技能的舰船们会保持阵型时候的相对位置，速度会迁就速度最低的舰船。会忽略其他位移技能，除非只有 1 条舰船。
	作用属性	无
	冷却时间	60
	效果时间	60
	触发概率	100%
	生效次数	无限
	技能开关	开/关

1.3.3.4.25 保持阵型 3

名称	保持阵型 3	
外形		
编号	JCJN-A-0025	
描述	舰队保持特定的阵型	
适用范围	所有舰船	
属性		
	触发条件	进入战斗场景
	技能效果	拥有此技能的舰船们会保持阵型时候的相对位置，速度会迁就速度最低的舰船。会忽略其他位移技能，除非只有 1 条舰船。
	作用属性	无
	冷却时间	60
	效果时间	60
	触发概率	100%
	生效次数	无限
	技能开关	开/关

2 道具

道具都只占用背包空间 1*1，无等级限制。

2.1 舰船装备

普通同属性的舰船装备堆叠数量为 100，占用单元格 1*1

2.1.1 装备属性

2.1.1.1 体积

名称	体积
说明	装备尺寸
作用	装备是否能安装
取值范围	装备体积规则
适用范围	所有装备
相关说明	只有安装槽体积大于装备体积才能安装

2.1.1.2 质量

名称	质量
说明	装备改变质量
作用	装备影响舰船质量
取值范围	舰船质量规则
适用范围	所有装备
相关说明	装备有不同的质量影响舰船质量

2.1.1.3 能量

名称	能量
说明	装备改变能量
作用	改变装备运转的能量
取值范围	舰船能量规则
适用范围	所有装备
相关说明	装备运转所需要能量

2.1.1.4 装甲

名称	装甲
说明	装备改变装甲
作用	改变舰船装甲值
取值范围	舰船装甲规则
适用范围	所有装备
相关说明	提升舰船装甲值或者降低的装备，其他装备值为 0

2.1.1.5 护盾

名称	护盾
说明	装备改变护盾
作用	改变舰船装护盾
取值范围	舰船护盾规则
适用范围	所有装备
相关说明	提升舰船护盾值或者降低的装备，其他护盾值为 0

2.1.1.6 人口

名称	人口
说明	装备改变人口值
作用	装备运转需要人口
取值范围	舰船人口规则
适用范围	所有装备
相关说明	装备运转所需要人员数量

2.1.1.7 HP

名称	HP
说明	装备改变血量
作用	装备影响舰船 HP
取值范围	舰船血量规则
适用范围	所有装备
相关说明	装备 HP 会影响舰船 HP

2.1.1.8 副炮伤害

名称	副炮伤害
说明	装备改变副炮攻击力
作用	改变舰船副炮攻击力
取值范围	装备副炮伤害值规则
适用范围	所有装备
相关说明	装备改变舰船副炮攻击力

2.1.1.9 攻击范围%

名称	攻击范围%
----	-------

说明	装备的攻击范围
作用	确定攻击范围值
取值范围	装备攻击范围%规则
适用范围	所有装备
相关说明	敌人在攻击范围才能进攻

2.1.1.10 弹药

名称	装备弹药
说明	装备改变弹药值
作用	装备使用舰船的弹药值
取值范围	舰船弹药规则
适用范围	所有装备
相关说明	装备会改变舰船的弹药值，也会消耗弹药

2.1.1.11 速度

名称	速度
说明	装备改变速度值
作用	装备会改变舰船的移动速度
取值范围	舰船速度规则
适用范围	所有装备
相关说明	装备会影响舰船的移动时候的速度值

2.1.1.12 加速度

名称	加速度
说明	装备改变加速度
作用	装备改变舰船移动的加速度
取值范围	舰船加速度规则
适用范围	所有装备
相关说明	改变舰船移动时候的加速度值

2.1.1.13 转向速度

名称	转向速度
说明	装备改变旋转速度
作用	改变舰船旋转的速度
取值范围	舰船旋转速度规则
适用范围	所有装备
相关说明	改变舰船旋转时候的速度值

2.1.1.14 建造时长

名称	建造时长
说明	装备改变建造时间
作用	改变舰船建造具有一定时长
取值范围	舰船建造时间规则
适用范围	所有装备
相关说明	装备改变舰船建造时间

2.1.1.15 感应范围

名称	感应范围
说明	装备的感应范围
作用	改变舰船的视野
取值范围	舰船感应范围规则
适用范围	所有装备
相关说明	装备改变舰船的感应范围

2.1.1.16 维修值

名称	维修值
说明	装备维修值
作用	装备改变舰船自动回复装甲值、HP、护盾
取值范围	舰船维修值规则
适用范围	所有装备
相关说明	装备改变舰船在战斗和非战斗时的维修值

2.1.1.17 命中率

名称	命中率
说明	装备命中值
作用	装备改变舰船击中敌人的概率
取值范围	舰船命中值规则
适用范围	所有装备
相关说明	装备改变舰船命中率

2.1.1.18 攻击间隔

名称	攻击间隔
说明	装备攻击间隔

作用	装备改变舰船攻击间隔
取值范围	舰船攻击间隔规则
适用范围	所有装备
相关说明	装备改变舰船攻击间隔

2.1.1.19 价格

名称	价格
说明	装备的价格
作用	装备改变舰船总体制造价格
取值范围	舰船价格规则
适用范围	所有装备
相关说明	装备改变舰船总体价格

2.1.1.20 伤害作用范围

名称	装备伤害作用范围
说明	装备改变攻击范围
作用	影响舰船的攻击范围
取值范围	装备副炮伤害作用范围规则
适用范围	所有装备
相关说明	装备会影响舰船对敌人攻击时的攻击范围

2.1.1.21 伤害类型

名称	装备伤害类型
说明	装备决定伤害类型
作用	影响舰船的攻击类型
取值范围	装备副炮伤害类型规则
适用范围	所有装备
相关说明	装备会影响舰船对敌人攻击时的攻击类型

2.1.1.22 防御类型

名称	装备防御类型
说明	装备决定防御类型
作用	影响舰船的防御类型
取值范围	舰船防御类型规则
适用范围	所有装备
相关说明	装备会影响舰船被敌人攻击时的防御类型

2.1.1.23 攻击范围类型

名称	攻击范围类型
说明	装备决定攻击范围
作用	影响舰船的攻击范围类型
取值范围	装备副武器攻击范围类型规则
适用范围	所有装备
相关说明	装备会影响舰船被敌人攻击时的攻击范围类型例如：圆形 C

2.1.1.24 攻击范围最大值

名称	攻击范围最大值
说明	装备决定攻击范围最大值
作用	影响舰船的攻击范围最大值
取值范围	装备副炮攻击范围最大值规则
适用范围	所有装备
相关说明	装备会影响舰船被敌人攻击时的攻击范围最大值

2.1.1.25 货舱体积

名称	货舱体积
说明	装备改变货仓体积
作用	影响舰船的运货能力
取值范围	舰船货仓体积规则
适用范围	所有装备
相关说明	装备会影响舰船是否可以装货物

2.1.1.26 维修范围

名称	维修范围
说明	装备改变维修范围
作用	影响舰船的维修范围
取值范围	舰船维修范围规则
适用范围	所有装备
相关说明	装备会影响舰船维修范围

2.1.1.27 攻击间隔最大值

名称	攻击间隔最大值
说明	舰船武器的攻击间隔

作用	影响舰船的攻击频率
取值范围	装备攻击间隔规则
适用范围	所有装备
相关说明	舰船武器攻击间隔

2.1.1.28 武器弹药消耗值

名称	武器弹药消耗值
说明	舰船武器的弹药消耗
作用	影响舰船的持续攻击时间
取值范围	武器弹药消耗规则
适用范围	所有装备
相关说明	舰船武器攻击消耗弹药

2.1.1.29 装甲防御效果

名称	装甲防御效果
说明	舰船装甲对武器的防御效果
作用	影响舰船的防御能力
取值范围	舰船装甲防御规则
适用范围	所有装备
相关说明	舰船防御效果越高受到的伤害越小

2.1.1.30 武器特殊效果

名称	武器特殊效果
说明	特殊武器有特殊效果
作用	影响敌人目标的属性值
取值范围	装备武器特殊效果规则
适用范围	所有装备
相关说明	武器特殊效果包括减速、增加攻击间隔、减少攻击范围等等。

2.1.1.31 装备类型

名称	装备类型
说明	装备有具体的类型，配合适当的安装槽
作用	有一定归类
取值范围	A,B,C,D,E.....等英文字母
适用范围	所有装备
相关说明	装备类型对应相应的装备，除非特殊装备不能混用安装槽

2.1.1.32 倒退速度

名称	倒退速度
说明	舰船有倒退速度
作用	让舰船不需转向就可以向后移动
取值范围	舰船倒退速度规则
适用范围	所有装备
相关说明	装备会影响舰船倒退移动时候的速度值

2.1.1.32 平移速度

名称	平移速度
说明	舰船有平移速度
作用	让舰船左右移动
取值范围	舰船平移速度规则
适用范围	所有装备
相关说明	装备会影响舰船水平移动时候的速度值

2.1.2 装备

2.1.2.1 舰船装备

2.1.2.1.1 综合辅助控制室

名称	综合辅助控制室					
外形	控制室					
编号	JCZB-A-001					
描述	辅助增益舰船各属性					
属性	尺寸	S	M	B	L	
1	体积	10	20	40	80	
2	质量	10	20	40	80	
3	能量	-10	-20	-40	-80	
4	装甲	0	0	0	0	
5	护盾	0	0	0	0	
6	人口	3	6	9	18	
7	HP	10	20	40	80	
8	副炮伤害	0	0	0	0	
9	攻击范围%	0	0	0	0	
10	弹药	0	0	0	0	
11	速度	5%	5%	5%	5%	

12	加速度	5%	5%	5%	5%	
13	转向速度	5%	5%	5%	5%	
14	建造时长	10%	10%	10%	10%	
15	感应范围	5%	5%	5%	5%	
16	维修值	5%	5%	5%	5%	
17	命中率	5%	5%	5%	5%	
18	攻击间隔	-5%	-5%	-5%	-5%	
19	价值	100	1000	10000	100000	
20	伤害作用范围	0	0	0	0	
21	伤害类型	0	0	0	0	
22	防御类型	0	0	0	0	
23	攻击范围类型	0	0	0	0	
24	攻击范围最大值	0	0	0	0	
25	货运体积	0	0	0	0	
26	维修范围	0	0	0	0	
27	攻击间隔最大值	0	0	0	0	
28	武器弹药消耗值	0	0	0	0	
29	装甲防御效果	0	0	0	0	
30	武器特殊效果	0	0	0	0	
31	装备类型	A	A	A	A	
32	倒退速度	5%	5%	5%	5%	
33	平移速度	5%	5%	5%	5%	

2.1.2.1.2 武器辅助控制室

名称	武器辅助控制室					
外形	控制室					
编号	JCZB-A-002					
描述	辅助控制舰船					
属性	尺寸	S	M	B	L	
	体积	10	20	40	80	
	质量	10	20	40	80	
	能量	-10	-20	-40	-80	
	装甲	0	0	0	0	
	护盾	0	0	0	0	
	人口	2	4	8	16	
	HP	10	20	40	80	
	副炮伤害	0	0	0	0	
	攻击范围%	0	0	0	0	
	弹药	0	0	0	0	
	速度	0	0	0	0	
	加速度	0	0	0	0	

	转向速度	0	0	0	0	
	建造时长	10%	10%	10%	10%	
	感应范围	0	0	0	0	
	维修值	0	0	0	0	
	命中率	15%	15%	15%	15%	
	攻击间隔	-15%	-15%	-15%	-15%	
	价值	100	1000	10000	100000	
	伤害作用范围	0	0	0	0	
	伤害类型	0	0	0	0	
	防御类型	0	0	0	0	
	攻击范围类型	0	0	0	0	
	攻击范围最大值	0	0	0	0	
	货运体积	0	0	0	0	
	维修范围	0	0	0	0	
	攻击间隔最大值	0	0	0	0	
	武器弹药消耗值	0	0	0	0	
29	装甲防御效果	0	0	0	0	
30	武器特殊效果	0	0	0	0	
31	装备类型	A	A	A	A	
32	倒退速度	0	0	0	0	
33	平移速度	0	0	0	0	

2.1.2.1.3 航行辅助控制室

名称	航行辅助控制室					
外形	控制室					
编号	JCZB-A-003					
描述	辅助控制舰船					
属性	尺寸	S	M	B	L	
	体积	10	20	40	80	
	质量	10	20	40	80	
	能量	-10	-20	-40	-80	
	装甲	0	0	0	0	
	护盾	0	0	0	0	
	人口	2	4	8	17	
	HP	10	20	40	80	
	副炮伤害	0	0	0	0	
	攻击范围%	0	0	0	0	
	弹药	0	0	0	0	
	速度	10%	10%	10%	10%	
	加速度	10%	10%	10%	10%	
	转向速度	10%	10%	10%	10%	
	建造时长	10%	10%	10%	10%	

	感应范围	0	0	0	0	
	维修值	0	0	0	0	
	命中率	0	0	0	0	
	攻击间隔	0	0	0	0	
	价值	100	1000	10000	100000	
	伤害作用范围	0	0	0	0	
	伤害类型	0	0	0	0	
	防御类型	0	0	0	0	
	攻击范围类型	0	0	0	0	
	攻击范围最大值	0	0	0	0	
	货运体积	0	0	0	0	
	维修范围	0	0	0	0	
	攻击间隔最大值	0	0	0	0	
	武器弹药消耗值	0	0	0	0	
29	装甲防御效果	0	0	0	0	
30	武器特殊效果	0	0	0	0	
31	装备类型	A	A	A	A	
32	倒退速度	0	0	0	0	
33	平移速度	0	0	0	0	

2.1.2.1.4 火力辅助控制室

名称	火力辅助控制室					
外形	控制室					
编号	JCZB-A-004					
描述	辅助控制舰船					
属性	尺寸	S	M	B	L	
	体积	10	20	40	80	
	质量	10	20	40	80	
	能量	-10	-20	-40	-80	
	装甲	0	0	0	0	
	护盾	0	0	0	0	
	人口	2	4	8	16	
	HP	10	20	40	80	
	副炮伤害	0	0	0	0	
	攻击范围%	20%	20%	20%	20%	
	弹药	0	0	0	0	
	速度	0	0	0	0	
	加速度	0	0	0	0	
	转向速度	0	0	0	0	
	建造时长	10%	10%	10%	10%	
	感应范围	0	0	0	0	
	维修值	0	0	0	0	

	命中率	0	0	0	0	
	攻击间隔	0	0	0	0	
	价值	100	1000	10000	100000	
	伤害作用范围	0	0	0	0	
	伤害类型	0	0	0	0	
	防御类型	0	0	0	0	
	攻击范围类型	0	0	0	0	
	攻击范围最大值	0	0	0	0	
	货运体积	0	0	0	0	
	维修范围	0	0	0	0	
	攻击间隔最大值	0	0	0	0	
	武器弹药消耗值	0	0	0	0	
29	装甲防御效果	0	0	0	0	
30	武器特殊效果	0	0	0	0	
31	装备类型	A	A	A	A	
32	倒退速度	0	0	0	0	
33	平移速度	0	0	0	0	

2.1.2.1.5 探测辅助控制室

名称	探测辅助控制室					
外形	控制室					
编号	JCZB-A-005					
描述	辅助控制舰船					
属性	尺寸	S	M	B	L	
	体积	10	20	40	80	
	质量	10	20	40	80	
	能量	-10	-20	-40	-80	
	装甲	0	0	0	0	
	护盾	0	0	0	0	
	人口	2	4	8	16	
	HP	10	20	40	80	
	副炮伤害	0	0	0	0	
	攻击范围%	0	0	0	0	
	弹药	0	0	0	0	
	速度	0	0	0	0	
	加速度	0	0	0	0	
	转向速度	0	0	0	0	
	建造时长	10%	10%	10%	10%	
	感应范围	25%	25%	25%	25%	
	维修值	0	0	0	0	
	命中率	0	0	0	0	
	攻击间隔	0	0	0	0	

	价值	100	1000	10000	100000	
	伤害作用范围	0	0	0	0	
	伤害类型	0	0	0	0	
	防御类型	0	0	0	0	
	攻击范围类型	0	0	0	0	
	攻击范围最大值	0	0	0	0	
	货运体积	0	0	0	0	
	维修范围	0	0	0	0	
	攻击间隔最大值	0	0	0	0	
	武器弹药消耗值	0	0	0	0	
29	装甲防御效果	0	0	0	0	
30	武器特殊效果	0	0	0	0	
31	装备类型	A	A	A	A	
32	倒退速度	0	0	0	0	
33	平移速度	0	0	0	0	

2.1.2.1.6 维修辅助控制室

名称	维修辅助控制室					
外形	控制室					
编号	JCZB-A-006					
描述	辅助控制舰船					
属性	尺寸	S	M	B	L	
	体积	10	20	40	80	
	质量	10	20	40	80	
	能量	-10	-20	-40	-80	
	装甲	0	0	0	0	
	护盾	0	0	0	0	
	人口	2	4	8	16	
	HP	10	20	40	80	
	副炮伤害	0	0	0	0	
	攻击范围%	0	0	0	0	
	弹药	0	0	0	0	
	速度	0	0	0	0	
	加速度	0	0	0	0	
	转向速度	0	0	0	0	
	建造时长	10%	10%	10%	10%	
	感应范围	0	0	0	0	
	维修值	25%	25%	25%	25%	
	命中率	0	0	0	0	
	攻击间隔	0	0	0	0	
	价值	100	1000	10000	100000	
	伤害作用范围	0	0	0	0	

	伤害类型	0	0	0	0	
	防御类型	0	0	0	0	
	攻击范围类型	0	0	0	0	
	攻击范围最大值	0	0	0	0	
	货运体积	0	0	0	0	
	维修范围	0	0	0	0	
	攻击间隔最大值	0	0	0	0	
	武器弹药消耗值	0	0	0	0	
29	装甲防御效果	0	0	0	0	
30	武器特殊效果	0	0	0	0	
31	装备类型	A	A	A	A	
32	倒退速度	0	0	0	0	
33	平移速度	0	0	0	0	

2.1.2.1.7 直线辅助推进装置

名称	直线辅助推进装置					
外形	推进器					
编号	JCZB-A-007					
描述	辅助推进舰船					
属性	尺寸	S	M	B	L	
	体积	10	20	40	80	
	质量	20	40	80	160	
	能量	-100	-200	-400	-800	
	装甲	0	0	0	0	
	护盾	0	0	0	0	
	人口	2	4	8	16	
	HP	20	40	80	160	
	副炮伤害	0	0	0	0	
	攻击范围%	0	0	0	0	
	弹药	0	0	0	0	
	速度	10%	10%	10%	10%	
	加速度	0	0	0	0	
	转向速度	0	0	0	0	
	建造时长	10%	10%	10%	10%	
	感应范围	0	0	0	0	
	维修值	0	0	0	0	
	命中率	0	0	0	0	
	攻击间隔	0	0	0	0	
	价值	100	1000	10000	100000	
	伤害作用范围	0	0	0	0	
	伤害类型	0	0	0	0	
	防御类型	0	0	0	0	

	攻击范围类型	0	0	0	0	
	攻击范围最大值	0	0	0	0	
	货运体积	0	0	0	0	
	维修范围	0	0	0	0	
	攻击间隔最大值	0	0	0	0	
	武器弹药消耗值	0	0	0	0	
29	装甲防御效果	0	0	0	0	
30	武器特殊效果	0	0	0	0	
31	装备类型	B	B	B	B	
32	倒退速度	0	0	0	0	
33	平移速度	0	0	0	0	

2.1.2.1.8 高功率直线辅助推进装置

名称	高功率直线辅助推进装置					
外形	推进器					
编号	JCZB-A-008					
描述	辅助推进舰船					
属性	尺寸	S	M	B	L	
	体积	10	20	40	80	
	质量	20	40	80	160	
	能量	-200	-400	-800	-1600	
	装甲	0	0	0	0	
	护盾	0	0	0	0	
	人口	2	4	8	16	
	HP	20	40	80	160	
	副炮伤害	0	0	0	0	
	攻击范围%	0	0	0	0	
	弹药	0	0	0	0	
	速度	15%	15%	15%	15%	
	加速度	0	0	0	0	
	转向速度	0	0	0	0	
	建造时长	10%	10%	10%	10%	
	感应范围	0	0	0	0	
	维修值	0	0	0	0	
	命中率	0	0	0	0	
	攻击间隔	0	0	0	0	
	价值	100	1000	10000	100000	
	伤害作用范围	0	0	0	0	
	伤害类型	0	0	0	0	
	防御类型	0	0	0	0	
	攻击范围类型	0	0	0	0	
	攻击范围最大值	0	0	0	0	

	货运体积	0	0	0	0	
	维修范围	0	0	0	0	
	攻击间隔最大值	0	0	0	0	
	武器弹药消耗值	0	0	0	0	
29	装甲防御效果	0	0	0	0	
30	武器特殊效果	0	0	0	0	
31	装备类型	B	B	B	B	
32	倒退速度	0	0	0	0	
33	平移速度	0	0	0	0	

2.1.2.1.9 转向辅助推进装置

名称	转向辅助推进装置					
外形	推进器					
编号	JCZB-A-009					
描述	辅助推进舰船					
属性	尺寸	S	M	B	L	
	体积	10	20	40	80	
	质量	20	40	80	160	
	能量	-100	-200	-400	-800	
	装甲	0	0	0	0	
	护盾	0	0	0	0	
	人口	2	4	8	16	
	HP	20	40	80	160	
	副炮伤害	0	0	0	0	
	攻击范围%	0	0	0	0	
	弹药	0	0	0	0	
	速度	0	0	0	0	
	加速度	0	0	0	0	
	转向速度	10%	10%	10%	10%	
	建造时长	10%	10%	10%	10%	
	感应范围	0	0	0	0	
	维修值	0	0	0	0	
	命中率	0	0	0	0	
	攻击间隔	0	0	0	0	
	价值	100	1000	10000	100000	
	伤害作用范围	0	0	0	0	
	伤害类型	0	0	0	0	
	防御类型	0	0	0	0	
	攻击范围类型	0	0	0	0	
	攻击范围最大值	0	0	0	0	
	货运体积	0	0	0	0	
	维修范围	0	0	0	0	

	攻击间隔最大值	0	0	0	0	
	武器弹药消耗值	0	0	0	0	
29	装甲防御效果	0	0	0	0	
30	武器特殊效果	0	0	0	0	
31	装备类型	B	B	B	B	
32	倒退速度	0	0	0	0	
33	平移速度	0	0	0	0	

2.1.2.1.10 高功率转向辅助推进装置

名称	高功率转向辅助推进装置					
外形	推进器					
编号	JCZB-A-0010					
描述	辅助推进舰船					
属性	尺寸	S	M	B	L	
	体积	10	20	40	80	
	质量	20	40	80	160	
	能量	-200	-400	-800	-1600	
	装甲	0	0	0	0	
	护盾	0	0	0	0	
	人口	2	4	8	16	
	HP	20	40	80	160	
	副炮伤害	0	0	0	0	
	攻击范围%	0	0	0	0	
	弹药	0	0	0	0	
	速度	0	0	0	0	
	加速度	0	0	0	0	
	转向速度	15%	15%	15%	15%	
	建造时长	10%	10%	10%	10%	
	感应范围	0	0	0	0	
	维修值	0	0	0	0	
	命中率	0	0	0	0	
	攻击间隔	0	0	0	0	
	价值	100	1000	10000	100000	
	伤害作用范围	0	0	0	0	
	伤害类型	0	0	0	0	
	防御类型	0	0	0	0	
	攻击范围类型	0	0	0	0	
	攻击范围最大值	0	0	0	0	
	货运体积	0	0	0	0	
	维修范围	0	0	0	0	
	攻击间隔最大值	0	0	0	0	
	武器弹药消耗值	0	0	0	0	

29	装甲防御效果	0	0	0	0	
30	武器特殊效果	0	0	0	0	
31	装备类型	B	B	B	B	
32	倒退速度	0	0	0	0	
33	平移速度	0	0	0	0	

2.1.2.1.11 多功能辅助推进装置

名称	多功能辅助推进装置					
外形	推进器					
编号	JCZB-A-0011					
描述	辅助推进舰船					
属性	尺寸	S	M	B	L	
	体积	10	20	40	80	
	质量	20	40	80	160	
	能量	-180	-360	-720	-1440	
	装甲	0	0	0	0	
	护盾	0	0	0	0	
	人口	2	4	8	16	
	HP	20	40	80	160	
	副炮伤害	0	0	0	0	
	攻击范围%	0	0	0	0	
	弹药	0	0	0	0	
	速度	7.5%	7.5%	7.5%	7.5%	
	加速度	0	0	0	0	
	转向速度	7.5%	7.5%	7.5%	7.5%	
	建造时长	10%	10%	10%	10%	
	感应范围	0	0	0	0	
	维修值	0	0	0	0	
	命中率	0	0	0	0	
	攻击间隔	0	0	0	0	
	价值	100	1000	10000	100000	
	伤害作用范围	0	0	0	0	
	伤害类型	0	0	0	0	
	防御类型	0	0	0	0	
	攻击范围类型	0	0	0	0	
	攻击范围最大值	0	0	0	0	
	货运体积	0	0	0	0	
	维修范围	0	0	0	0	
	攻击间隔最大值	0	0	0	0	
	武器弹药消耗值	0	0	0	0	
29	装甲防御效果	0	0	0	0	
30	武器特殊效果	0	0	0	0	

31	装备类型	B	B	B	B	
32	倒退速度	7.5%	7.5%	7.5%	7.5%	
33	平移速度	7.5%	7.5%	7.5%	7.5%	

2.1.2.1.12 加速助推推进装置

名称	加速助推推进装置					
外形	推进器					
编号	JCZB-A-0012					
描述	辅助推进舰船					
属性	尺寸	S	M	B	L	
	体积	10	20	40	80	
	质量	20	40	80	160	
	能量	-100	-200	-400	-800	
	装甲	0	0	0	0	
	护盾	0	0	0	0	
	人口	2	4	8	16	
	HP	20	40	80	160	
	副炮伤害	0	0	0	0	
	攻击范围%	0	0	0	0	
	弹药	0	0	0	0	
	速度	5%	5%	5%	5%	
	加速度	10%	10%	10%	10%	
	转向速度	5%	5%	5%	5%	
	建造时长	10%	10%	10%	10%	
	感应范围	0	0	0	0	
	维修值	0	0	0	0	
	命中率	0	0	0	0	
	攻击间隔	0	0	0	0	
	价值	100	1000	10000	100000	
	伤害作用范围	0	0	0	0	
	伤害类型	0	0	0	0	
	防御类型	0	0	0	0	
	攻击范围类型	0	0	0	0	
	攻击范围最大值	0	0	0	0	
	货运体积	0	0	0	0	
	维修范围	0	0	0	0	
	攻击间隔最大值	0	0	0	0	
	武器弹药消耗值	0	0	0	0	
29	装甲防御效果	0	0	0	0	
30	武器特殊效果	0	0	0	0	
31	装备类型	B	B	B	B	

32	倒退速度	0	0	0	0	
33	平移速度	0	0	0	0	

2.1.2.1.13 武器计算装置

名称	武器计算装置					
外形	计算装置					
编号	JCZB-A-0013					
描述	辅助舰船能力					
属性	尺寸	S	M	B	L	
	体积	1	2	4	8	
	质量	2	4	8	16	
	能量	-10	-20	-40	-80	
	装甲	0	0	0	0	
	护盾	0	0	0	0	
	人口	1	2	4	8	
	HP	0	0	0	0	
	副炮伤害	0	0	0	0	
	攻击范围%	0	0	0	0	
	弹药	0	0	0	0	
	速度	0	0	0	0	
	加速度	0	0	0	0	
	转向速度	0	0	0	0	
	建造时长	100%	100%	100%	100%	
	感应范围	0	0	0	0	
	维修值	0	0	0	0	
	命中率	5%	5%	5%	5%	
	攻击间隔	-5%	-5%	-5%	-5%	
	价值	1000	10000	100000	1000000	
	伤害作用范围	0	0	0	0	
	伤害类型	0	0	0	0	
	防御类型	0	0	0	0	
	攻击范围类型	0	0	0	0	
	攻击范围最大值	0	0	0	0	
	货运体积	0	0	0	0	
	维修范围	0	0	0	0	
	攻击间隔最大值	0	0	0	0	
	武器弹药消耗值	0	0	0	0	
29	装甲防御效果	0	0	0	0	
30	武器特殊效果	0	0	0	0	
31	装备类型	C	C	C	C	
32	倒退速度	0	0	0	0	
33	平移速度	0	0	0	0	

2.1.2.1.14 护盾计算装置

名称	护盾计算装置					
外形	计算装置					
编号	JCZB-A-0014					
描述	辅助舰船能力					
属性	尺寸	S	M	B	L	
	体积	1	2	4	8	
	质量	2	4	8	16	
	能量	-10	-20	-40	-80	
	装甲	0	0	0	0	
	护盾	20%	20%	20%	20%	
	人口	1	2	4	8	
	HP	0	0	0	0	
	副炮伤害	0	0	0	0	
	攻击范围%	0	0	0	0	
	弹药	0	0	0	0	
	速度	0	0	0	0	
	加速度	0	0	0	0	
	转向速度	0	0	0	0	
	建造时长	100%	100%	100%	100%	
	感应范围	0	0	0	0	
	维修值	0	0	0	0	
	命中率	0	0	0	0	
	攻击间隔	0	0	0	0	
	价值	1000	10000	100000	100000	
	伤害作用范围	0	0	0	0	
	伤害类型	0	0	0	0	
	防御类型	0	0	0	0	
	攻击范围类型	0	0	0	0	
	攻击范围最大值	0	0	0	0	
	货运体积	0	0	0	0	
	维修范围	0	0	0	0	
	攻击间隔最大值	0	0	0	0	
	武器弹药消耗值	0	0	0	0	
29	装甲防御效果	0	0	0	0	
30	武器特殊效果	0	0	0	0	
31	装备类型	C	C	C	C	
32	倒退速度	0	0	0	0	
33	平移速度	0	0	0	0	

2.1.2.1.15 导航计算装置

名称	导航计算装置
----	--------

外形	计算装置					
编号	JCZB-A-0015					
描述	辅助舰船能力					
属性	尺寸	S	M	B	L	
	体积	1	2	4	8	
	质量	2	4	8	16	
	能量	-10	-20	-40	-80	
	装甲	0	0	0	0	
	护盾	0	0	0	0	
	人口	1	2	4	8	
	HP	0	0	0	0	
	副炮伤害	0	0	0	0	
	攻击范围%	0	0	0	0	
	弹药	0	0	0	0	
	速度	5%	5%	5%	5%	
	加速度	5%	5%	5%	5%	
	转向速度	5%	5%	5%	5%	
	建造时长	100%	100%	100%	100%	
	感应范围	0	0	0	0	
	维修值	0	0	0	0	
	命中率	0	0	0	0	
	攻击间隔	0	0	0	0	
	价值	1000	10000	100000	1000000	
	伤害作用范围	0	0	0	0	
	伤害类型	0	0	0	0	
	防御类型	0	0	0	0	
	攻击范围类型	0	0	0	0	
	攻击范围最大值	0	0	0	0	
	货运体积	0	0	0	0	
	维修范围	0	0	0	0	
	攻击间隔最大值	0	0	0	0	
	武器弹药消耗值	0	0	0	0	
29	装甲防御效果	0	0	0	0	
30	武器特殊效果	0	0	0	0	
31	装备类型	C	C	C	C	
32	倒退速度	0	0	0	0	
33	平移速度	0	0	0	0	

2.1.2.1.16 能量计算装置

名称	能量计算装置
外形	计算装置
编号	JCZB-A-0016

描述	辅助舰船能力					
属性	尺寸	S	M	B	L	
	体积	1	2	4	8	
	质量	2	4	8	16	
	能量	100	200	400	800	
	装甲	0	0	0	0	
	护盾	0	0	0	0	
	人口	1	2	4	8	
	HP	0	0	0	0	
	副炮伤害	0	0	0	0	
	攻击范围%	0	0	0	0	
	弹药	0	0	0	0	
	速度	0	0	0	0	
	加速度	0	0	0	0	
	转向速度	0	0	0	0	
	建造时长	100%	100%	100%	100%	
	感应范围	0	0	0	0	
	维修值	0	0	0	0	
	命中率	0	0	0	0	
	攻击间隔	0	0	0	0	
	价值	1000	10000	100000	1000000	
	伤害作用范围	0	0	0	0	
	伤害类型	0	0	0	0	
	防御类型	0	0	0	0	
	攻击范围类型	0	0	0	0	
	攻击范围最大值	0	0	0	0	
	货运体积	0	0	0	0	
	维修范围	0	0	0	0	
	攻击间隔最大值	0	0	0	0	
	武器弹药消耗值	0	0	0	0	
29	装甲防御效果	0	0	0	0	
30	武器特殊效果	0	0	0	0	
31	装备类型	C	C	C	C	
32	倒退速度	0	0	0	0	
33	平移速度	0	0	0	0	

2.1.2.1.17 感应计算装置

名称	感应计算装置					
外形	计算装置					
编号	JCZB-A-0017					
描述	辅助舰船能力					
属性	尺寸	S	M	B	L	

	体积	1	2	4	8	
	质量	2	4	8	16	
	能量	-10	-20	-40	-80	
	装甲	0	0	0	0	
	护盾	0	0	0	0	
	人口	1	2	4	8	
	HP	0	0	0	0	
	副炮伤害	0	0	0	0	
	攻击范围%	0	0	0	0	
	弹药	0	0	0	0	
	速度	0	0	0	0	
	加速度	0	0	0	0	
	转向速度	0	0	0	0	
	建造时长	100%	100%	100%	100%	
	感应范围	10%	10%	10%	10%	
	维修值	0	0	0	0	
	命中率	0	0	0	0	
	攻击间隔	0	0	0	0	
	价值	1000	10000	100000	1000000	
	伤害作用范围	0	0	0	0	
	伤害类型	0	0	0	0	
	防御类型	0	0	0	0	
	攻击范围类型	0	0	0	0	
	攻击范围最大值	0	0	0	0	
	货运体积	0	0	0	0	
	维修范围	0	0	0	0	
	攻击间隔最大值	0	0	0	0	
	武器弹药消耗值	0	0	0	0	
29	装甲防御效果	0	0	0	0	
30	武器特殊效果	0	0	0	0	
31	装备类型	C	C	C	C	
32	倒退速度	0	0	0	0	
33	平移速度	0	0	0	0	

2.1.2.1.18 火控计算装置

名称	火控计算装置					
外形	计算装置					
编号	JCZB-A-0018					
描述	辅助舰船能力					
属性	尺寸	S	M	B	L	
	体积	1	2	4	8	
	质量	2	4	8	16	

	能量	-10	-20	-40	-80	
	装甲	0	0	0	0	
	护盾	0	0	0	0	
	人口	1	2	4	8	
	HP	0	0	0	0	
	副炮伤害	0	0	0	0	
	攻击范围%	10%	10%	10%	10%	
	弹药	0	0	0	0	
	速度	0	0	0	0	
	加速度	0	0	0	0	
	转向速度	0	0	0	0	
	建造时长	100%	100%	100%	100%	
	感应范围	0	0	0	0	
	维修值	0	0	0	0	
	命中率	0	0	0	0	
	攻击间隔	0	0	0	0	
	价值	1000	10000	100000	1000000	
	伤害作用范围	0	0	0	0	
	伤害类型	0	0	0	0	
	防御类型	0	0	0	0	
	攻击范围类型	0	0	0	0	
	攻击范围最大值	0	0	0	0	
	货运体积	0	0	0	0	
	维修范围	0	0	0	0	
	攻击间隔最大值	0	0	0	0	
	武器弹药消耗值	0	0	0	0	
29	装甲防御效果	0	0	0	0	
30	武器特殊效果	0	0	0	0	
31	装备类型	C	C	C	C	
32	倒退速度	0	0	0	0	
33	平移速度	0	0	0	0	

2.1.2.1.19 激光副炮

名称	激光副炮					
外形	激光炮					
编号	JCZB-A-0019					
描述	辅助舰船能力					
属性	尺寸	S	M	B	L	
	体积	50	100	200	400	
	质量	50	100	200	400	
	能量	-500	-1000	-2000	-4000	
	装甲	0	0	0	0	

	护盾	0	0	0	0	
	人口	1	2	4	8	
	HP	20	40	80	160	
	副炮伤害	5	10	20	40	
	攻击范围%	0	0	0	0	
	弹药	0	0	0	0	
	速度	0	0	0	0	
	加速度	0	0	0	0	
	转向速度	0	0	0	0	
	建造时长	20%	20%	20%	20%	
	感应范围	0	0	0	0	
	维修值	0	0	0	0	
	命中率	100	100	100	100	
	攻击间隔	0	0	0	0	
	价值	200	2000	20000	200000	
	伤害作用范围	0	0	0	0	
	伤害类型	A	A	A	A	
	防御类型	0	0	0	0	
	攻击范围类型	L	L	L	L	
	攻击范围最大值	200	240	288	346	
	货运体积	0	0	0	0	
	维修范围	0	0	0	0	
	攻击间隔最大值	10	10	10	10	
	武器弹药消耗值	1	1	1	1	
29	装甲防御效果	0	0	0	0	
30	武器特殊效果	0	0	0	0	
31	装备类型	D	D	D	D	
32	倒退速度	0	0	0	0	
33	平移速度	0	0	0	0	

2.1.2.1.20 射弹辅炮

名称	射弹辅炮					
外形	火炮					
编号	JCZB-A-0020					
描述	辅助舰船能力					
属性	尺寸	S	M	B	L	
	体积	50	100	200	400	
	质量	50	100	200	400	
	能量	-50	-100	-200	-400	
	装甲	0	0	0	0	
	护盾	0	0	0	0	
	人口	2	4	8	16	

	HP	20	40	80	160	
	副炮伤害	10	20	40	80	
	攻击范围%	0	0	0	0	
	弹药	0	0	0	0	
	速度	0	0	0	0	
	加速度	0	0	0	0	
	转向速度	0	0	0	0	
	建造时长	10%	10%	10%	10%	
	感应范围	0	0	0	0	
	维修值	0	0	0	0	
	命中率	60%	60%	60%	60%	
	攻击间隔	0	0	0	0	
	价值	100	1000	10000	100000	
	伤害作用范围	0	0	0	0	
	伤害类型	B	B	B	B	
	防御类型	0	0	0	0	
	攻击范围类型	L	L	L	L	
	攻击范围最大值	100	120	144	173	
	货运体积	0	0	0	0	
	维修范围	0	0	0	0	
	攻击间隔最大值	5	5	5	5	
	武器弹药消耗值	2	4	8	16	
29	装甲防御效果	0	0	0	0	
30	武器特殊效果	0	0	0	0	
31	装备类型	D	D	D	D	
32	倒退速度	0	0	0	0	
33	平移速度	0	0	0	0	

2.1.2.1.21 导弹发射装置

名称	导弹发射装置					
外形	导弹发射器					
编号	JCZB-A-0021					
描述	辅助舰船能力					
属性	尺寸	S	M	B	L	
	体积	200	400	800	1600	
	质量	100	200	400	800	
	能量	-10	-20	-40	-80	
	装甲	0	0	0	0	
	护盾	0	0	0	0	
	人口	2	4	8	16	
	HP	20	40	80	160	
	副炮伤害	10	20	40	80	

	攻击范围%	0	0	0	0	
	弹药	0	0	0	0	
	速度	0	0	0	0	
	加速度	0	0	0	0	
	转向速度	0	0	0	0	
	建造时长	10%	10%	10%	10%	
	感应范围	0	0	0	0	
	维修值	0	0	0	0	
	命中率	80%	80%	80%	80%	
	攻击间隔	0	0	0	0	
	价值	100	1000	10000	100000	
	伤害作用范围	2	3	5	8	
	伤害类型	C	C	C	C	
	防御类型	0	0	0	0	
	攻击范围类型	C	C	C	C	
	攻击范围最大值	150	180	216	259	
	货运体积	0	0	0	0	
	维修范围	0	0	0	0	
	攻击间隔最大值	8	8	8	8	
	武器弹药消耗值	10	20	40	80	
29	装甲防御效果	0	0	0	0	
30	武器特殊效果	0	0	0	0	
31	装备类型	D	D	D	D	
32	倒退速度	0	0	0	0	
33	平移速度	0	0	0	0	

2.1.2.1.22 炸弹装置

名称	炸弹装置					
外形	窗口					
编号	JCZB-A-0022					
描述	辅助舰船能力					
属性	尺寸	S	M	B	L	
	体积	200	—	—	—	
	质量	100	—	—	—	
	能量	-10	—	—	—	
	装甲	0	—	—	—	
	护盾	0	—	—	—	
	人口	2	—	—	—	
	HP	0	—	—	—	
	副炮伤害	100	—	—	—	
	攻击范围%	0	—	—	—	

	弹药	0	—	—	—	
	速度	0	—	—	—	
	加速度	0	—	—	—	
	转向速度	0	—	—	—	
	建造时长	10%	—	—	—	
	感应范围	0	—	—	—	
	维修值	0	—	—	—	
	命中率	10%	—	—	—	
	攻击间隔	0	—	—	—	
	价值	100	—	—	—	
	伤害作用范围	4	—	—	—	
	伤害类型	D	—	—	—	
	防御类型	0	—	—	—	
	攻击范围类型	C	—	—	—	
	攻击范围最大值	40	—	—	—	
	货运体积	0	—	—	—	
	维修范围	0	—	—	—	
	攻击间隔最大值	5	—	—	—	
	武器弹药消耗值	100	—	—	—	
29	装甲防御效果	0	0	0	0	
30	武器特殊效果	震荡	震荡	震荡	震荡	
31	装备类型	D	D	D	D	
32	倒退速度	0	0	0	0	
33	平移速度	0	0	0	0	

2.1.2.1.23 激光装甲

名称	装甲					
外形	装甲镜面					
编号	JCZB-A-0023					
描述	辅助舰船能力					
属性	尺寸	S	M	B	L	
	体积	100	200	400	800	
	质量	100	200	400	800	
	能量	-10	-20	-40	-80	
	装甲	100	200	400	800	
	护盾	0	0	0	0	
	人口	0	0	0	0	
	HP	0	0	0	0	
	副炮伤害	0	0	0	0	
	攻击范围%	0	0	0	0	
	弹药	0	0	0	0	
	速度	0	0	0	0	

	加速度	0	0	0	0	
	转向速度	0	0	0	0	
	建造时长	10%	10%	10%	10%	
	感应范围	0	0	0	0	
	维修值	0	0	0	0	
	命中率	0	0	0	0	
	攻击间隔	0	0	0	0	
	价值	100	1000	10000	100000	
	伤害作用范围	0	0	0	0	
	伤害类型	0	0	0	0	
	防御类型	A	A	A	A	
	攻击范围类型	0	0	0	0	
	攻击范围最大值	0	0	0	0	
	货运体积	0	0	0	0	
	维修范围	0	0	0	0	
	攻击间隔最大值	0	0	0	0	
	武器弹药消耗值	0	0	0	0	
29	装甲防御效果	10	10	10	10	
30	武器特殊效果	0	0	0	0	
31	装备类型	D	D	D	D	
32	倒退速度	0	0	0	0	
33	平移速度	0	0	0	0	

2.1.2.1.24 射弹装甲

名称	射弹装甲					
外形	装甲					
编号	JCZB-A-0024					
描述	辅助舰船能力					
属性	尺寸	S	M	B	L	
	体积	200	400	800	1600	
	质量	200	400	800	1600	
	能量	-10	-20	-40	-80	
	装甲	200	400	800	1600	
	护盾	0	0	0	0	
	人口	0	0	0	0	
	HP	0	0	0	0	
	副炮伤害	0	0	0	0	
	攻击范围%	0	0	0	0	
	弹药	0	0	0	0	
	速度	0	0	0	0	
	加速度	0	0	0	0	
	转向速度	0	0	0	0	

	建造时长	10%	10%	10%	10%	
	感应范围	0	0	0	0	
	维修值	0	0	0	0	
	命中率	0	0	0	0	
	攻击间隔	0	0	0	0	
	价值	100	1000	10000	100000	
	伤害作用范围	0	0	0	0	
	伤害类型	0	0	0	0	
	防御类型	B	B	B	B	
	攻击范围类型	0	0	0	0	
	攻击范围最大值	0	0	0	0	
	货运体积	0	0	0	0	
	维修范围	0	0	0	0	
	攻击间隔最大值	0	0	0	0	
	武器弹药消耗值	0	0	0	0	
29	装甲防御效果	10	10	10	10	
30	武器特殊效果	0	0	0	0	
31	装备类型	E	E	E	E	
32	倒退速度	0	0	0	0	
33	平移速度	0	0	0	0	

2.1.2.1.25 导弹甲

名称	导弹装甲					
外形	装甲					
编号	JCZB-A-0025					
描述	辅助舰船能力					
属性	尺寸	S	M	B	L	
	体积	150	300	600	1200	
	质量	150	300	600	1200	
	能量	-10	-20	-40	-80	
	装甲	150	300	600	1200	
	护盾	0	0	0	0	
	人口	0	0	0	0	
	HP	0	0	0	0	
	副炮伤害	0	0	0	0	
	攻击范围%	0	0	0	0	
	弹药	0	0	0	0	
	速度	0	0	0	0	
	加速度	0	0	0	0	
	转向速度	0	0	0	0	
	建造时长	10%	10%	10%	10%	
	感应范围	0	0	0	0	

	维修值	0	0	0	0	
	命中率	0	0	0	0	
	攻击间隔	0	0	0	0	
	价值	100	1000	10000	100000	
	伤害作用范围	0	0	0	0	
	伤害类型	0	0	0	0	
	防御类型	C	C	C	C	
	攻击范围类型	0	0	0	0	
	攻击范围最大值	0	0	0	0	
	货运体积	0	0	0	0	
	维修范围	0	0	0	0	
	攻击间隔最大值	0	0	0	0	
	武器弹药消耗值	0	0	0	0	
29	装甲防御效果	10	10	10	10	
30	武器特殊效果	0	0	0	0	
31	装备类型	E	E	E	E	
32	倒退速度	0	0	0	0	
33	平移速度	0	0	0	0	

2.1.2.1.26 复合甲

名称	复合甲					
外形	装甲					
编号	JCZB-A-0026					
描述	辅助舰船能力					
属性	尺寸	S	M	B	L	
	体积	150	300	600	1200	
	质量	150	300	600	1200	
	能量	-10	-20	-40	-80	
	装甲	100	200	400	800	
	护盾	0	0	0	0	
	人口	0	0	0	0	
	HP	0	0	0	0	
	副炮伤害	0	0	0	0	
	攻击范围%	0	0	0	0	
	弹药	0	0	0	0	
	速度	0	0	0	0	
	加速度	0	0	0	0	
	转向速度	0	0	0	0	
	建造时长	10%	10%	10%	10%	
	感应范围	0	0	0	0	
	维修值	0	0	0	0	
	命中率	0	0	0	0	

	攻击间隔	0	0	0	0	
	价值	100	1000	10000	100000	
	伤害作用范围	0	0	0	0	
	伤害类型	0	0	0	0	
	防御类型	Z	Z	Z	Z	
	攻击范围类型	0	0	0	0	
	攻击范围最大值	0	0	0	0	
	货运体积	0	0	0	0	
	维修范围	0	0	0	0	
	攻击间隔最大值	0	0	0	0	
	武器弹药消耗值	0	0	0	0	
29	装甲防御效果	10	10	10	10	
30	武器特殊效果	0	0	0	0	
31	装备类型	E	E	E	E	
32	倒退速度	0	0	0	0	
33	平移速度	0	0	0	0	

2.1.2.1.27 护盾辅助

名称	护盾辅助					
外形	2 排圆形蓝色					
编号	JCZB-A-0027					
描述	辅助舰船能力					
属性	尺寸	S	M	B	L	
	体积	10	20	40	80	
	质量	10	20	40	80	
	能量	-10	-20	-40	-80	
	装甲	100	200	400	800	
	护盾	0	0	0	0	
	人口	0	0	0	0	
	HP	0	0	0	0	
	副炮伤害	0	0	0	0	
	攻击范围%	0	0	0	0	
	弹药	0	0	0	0	
	速度	0	0	0	0	
	加速度	0	0	0	0	
	转向速度	0	0	0	0	
	建造时长	10%	10%	10%	10%	
	感应范围	0	0	0	0	
	维修值	0	0	0	0	
	命中率	0	0	0	0	
	攻击间隔	0	0	0	0	

	价值	100	1000	10000	100000	
	伤害作用范围	0	0	0	0	
	伤害类型	0	0	0	0	
	防御类型	Y	Y	Y	Y	
	攻击范围类型	0	0	0	0	
	攻击范围最大值	0	0	0	0	
	货运体积	0	0	0	0	
	维修范围	0	0	0	0	
	攻击间隔最大值	0	0	0	0	
	武器弹药消耗值	0	0	0	0	
29	装甲防御效果	0	0	0	0	
30	武器特殊效果	0	0	0	0	
31	装备类型	F	F	F	F	
32	倒退速度	0	0	0	0	
33	平移速度	0	0	0	0	

2.1.2.1.28 信号装置

名称	信号装置					
外形	雷达装					
编号	JCZB-A-0028					
描述	辅助舰船能力					
属性	尺寸	S	M	B	L	
	体积	10	20	40	80	
	质量	10	20	40	80	
	能量	-10	-20	-40	-80	
	装甲	0	0	0	0	
	护盾	0	0	0	0	
	人口	0	0	0	0	
	HP	0	0	0	0	
	副炮伤害	0	0	0	0	
	攻击范围%	0	0	0	0	
	弹药	0	0	0	0	
	速度	0	0	0	0	
	加速度	0	0	0	0	
	转向速度	0	0	0	0	
	建造时长	10%	10%	10%	10%	
	感应范围	20%	20%	20%	20%	
	维修值	0	0	0	0	
	命中率	0	0	0	0	
	攻击间隔	0	0	0	0	
	价值	1000	10000	100000	1000000	
	伤害作用范围	0	0	0	0	

	伤害类型	0	0	0	0	
	防御类型	0	0	0	0	
	攻击范围类型	0	0	0	0	
	攻击范围最大值	0	0	0	0	
	货运体积	0	0	0	0	
	维修范围	0	0	0	0	
	攻击间隔最大值	0	0	0	0	
	武器弹药消耗值	0	0	0	0	
29	装甲防御效果	0	0	0	0	
30	武器特殊效果	0	0	0	0	
31	装备类型	F	F	F	F	
32	倒退速度	0	0	0	0	
33	平移速度	0	0	0	0	

2.1.2.1.29 瞄准装置

名称	瞄准装置					
外形	瞄准器					
编号	JCZB-A-0029					
描述	辅助舰船能力					
属性	尺寸	S	M	B	L	
	体积	10	20	40	80	
	质量	10	20	40	80	
	能量	-10	-20	-40	-80	
	装甲	0	0	0	0	
	护盾	0	0	0	0	
	人口	0	0	0	0	
	HP	0	0	0	0	
	副炮伤害	0	0	0	0	
	攻击范围%	0	0	0	0	
	弹药	0	0	0	0	
	速度	0	0	0	0	
	加速度	0	0	0	0	
	转向速度	0	0	0	0	
	建造时长	10%	10%	10%	10%	
	感应范围	0	0	0	0	
	维修值	0	0	0	0	
	命中率	0	0	0	0	
	攻击间隔	0	0	0	0	
	价值	100	1000	10000	100000	
	伤害作用范围	0	0	0	0	
	伤害类型	0	0	0	0	
	防御类型	0	0	0	0	

	攻击范围类型	0	0	0	0	
	攻击范围最大值	10	20	40	80	
	货运体积	0	0	0	0	
	维修范围	0	0	0	0	
	攻击间隔最大值	0	0	0	0	
	武器弹药消耗值	0	0	0	0	
29	装甲防御效果	0	0	0	0	
30	武器特殊效果	0	0	0	0	
31	装备类型	F	F	F	F	
32	倒退速度	0	0	0	0	
33	平移速度	0	0	0	0	

2.1.2.1.30 弹药副仓

名称	弹药副仓					
外形	长方形					
编号	JCZB-A-0030					
描述	辅助舰船能力					
属性	尺寸	S	M	B	L	
	体积	100	200	400	800	
	质量	100	200	400	800	
	能量	-10	-20	-40	-80	
	装甲	0	0	0	0	
	护盾	0	0	0	0	
	人口	1	2	4	8	
	HP	0	0	0	0	
	副炮伤害	0	0	0	0	
	攻击范围%	0	0	0	0	
	弹药	1000	2000	4000	8000	
	速度	0	0	0	0	
	加速度	0	0	0	0	
	转向速度	0	0	0	0	
	建造时长	10%	10%	10%	10%	
	感应范围	0	0	0	0	
	维修值	0	0	0	0	
	命中率	0	0	0	0	
	攻击间隔	0	0	0	0	
	价值	100	1000	10000	100000	
	伤害作用范围	0	0	0	0	
	伤害类型	0	0	0	0	
	防御类型	0	0	0	0	
	攻击范围类型	0	0	0	0	
	攻击范围最大值	0	0	0	0	

	货运体积	0	0	0	0	
	维修范围	0	0	0	0	
	攻击间隔最大值	0	0	0	0	
	武器弹药消耗值	0	0	0	0	
29	装甲防御效果	0	0	0	0	
30	武器特殊效果	0	0	0	0	
31	装备类型	F	F	F	F	
32	倒退速度	0	0	0	0	
33	平移速度	0	0	0	0	

2.1.2.1.31 人员副仓

名称	人员副仓					
外形	长方形					
编号	JCZB-A-0031					
描述	辅助舰船能力					
属性	尺寸	S	M	B	L	
	体积	100	200	400	800	
	质量	10	20	40	80	
	能量	-10	-20	-40	-80	
	装甲	0	0	0	0	
	护盾	0	0	0	0	
	人口	-10	-20	-40	-80	
	HP	0	0	0	0	
	副炮伤害	0	0	0	0	
	攻击范围%	0	0	0	0	
	弹药	0	0	0	0	
	速度	0	0	0	0	
	加速度	0	0	0	0	
	转向速度	0	0	0	0	
	建造时长	10%	10%	10%	10%	
	感应范围	0	0	0	0	
	维修值	0	0	0	0	
	命中率	0	0	0	0	
	攻击间隔	0	0	0	0	
	价值	100	1000	10000	100000	
	伤害作用范围	0	0	0	0	
	伤害类型	0	0	0	0	
	防御类型	0	0	0	0	
	攻击范围类型	0	0	0	0	
	攻击范围最大值	0	0	0	0	
	货运体积	0	0	0	0	

	维修范围	0	0	0	0	
	攻击间隔最大值	0	0	0	0	
	武器弹药消耗值	0	0	0	0	
29	装甲防御效果	0	0	0	0	
30	武器特殊效果	0	0	0	0	
31	装备类型	F	F	F	F	
32	倒退速度	0	0	0	0	
33	平移速度	0	0	0	0	

2.1.2.1.32 能量储存器

名称	能量储存器					
外形	长方形					
编号	JCZB-A-0032					
描述	辅助舰船能力					
属性	尺寸	S	M	B	L	
	体积	100	200	400	800	
	质量	10	20	40	80	
	能量	100	200	400	800	
	装甲	0	0	0	0	
	护盾	0	0	0	0	
	人口	1	2	4	8	
	HP	0	0	0	0	
	副炮伤害	0	0	0	0	
	攻击范围%	0	0	0	0	
	弹药	0	0	0	0	
	速度	0	0	0	0	
	加速度	0	0	0	0	
	转向速度	0	0	0	0	
	建造时长	10%	10%	10%	10%	
	感应范围	0	0	0	0	
	维修值	0	0	0	0	
	命中率	0	0	0	0	
	攻击间隔	0	0	0	0	
	价值	100	1000	10000	100000	
	伤害作用范围	0	0	0	0	
	伤害类型	0	0	0	0	
	防御类型	0	0	0	0	
	攻击范围类型	0	0	0	0	
	攻击范围最大值	0	0	0	0	
	货运体积	0	0	0	0	
	维修范围	0	0	0	0	
	攻击间隔最大值	0	0	0	0	

	武器弹药消耗值	0	0	0	0	
29	装甲防御效果	0	0	0	0	
30	武器特殊效果	0	0	0	0	
31	装备类型	F	F	F	F	
32	倒退速度	0	0	0	0	
33	平移速度	0	0	0	0	

2.1.2.1.33 结构加强组件

名称	结构加强组件					
外形	多组钢铁骨架					
编号	JCZB-A-0033					
描述	辅助舰船能力					
属性	尺寸	S	M	B	L	
	体积	100	200	400	800	
	质量	-100	-200	-400	-800	
	能量	0	0	0	0	
	装甲	0	0	0	0	
	护盾	0	0	0	0	
	人口	0	0	0	0	
	HP	100	200	400	800	
	副炮伤害	0	0	0	0	
	攻击范围%	0	0	0	0	
	弹药	0	0	0	0	
	速度	0	0	0	0	
	加速度	0	0	0	0	
	转向速度	0	0	0	0	
	建造时长	50%	50%	50%	50%	
	感应范围	0	0	0	0	
	维修值	0	0	0	0	
	命中率	0	0	0	0	
	攻击间隔	0	0	0	0	
	价值	100	1000	10000	100000	
	伤害作用范围	0	0	0	0	
	伤害类型	0	0	0	0	
	防御类型	0	0	0	0	
	攻击范围类型	0	0	0	0	
	攻击范围最大值	0	0	0	0	
	货运体积	0	0	0	0	
	维修范围	0	0	0	0	
	攻击间隔最大值	0	0	0	0	
	武器弹药消耗值	0	0	0	0	
29	装甲防御效果	0	0	0	0	

30	武器特殊效果	0	0	0	0	
31	装备类型	F	F	F	F	
32	倒退速度	0	0	0	0	
33	平移速度	0	0	0	0	

2.1.2.1.34 惯性调整装置

名称	惯性调整装置					
外形	球状					
编号	JCZB-A-0034					
描述	辅助舰船能力					
属性	尺寸	S	M	B	L	
	体积	10	20	40	80	
	质量	10	20	40	80	
	能量	-50	-100	-200	-400	
	装甲	0	0	0	0	
	护盾	0	0	0	0	
	人口	0	0	0	0	
	HP	0	0	0	0	
	副炮伤害	0	0	0	0	
	攻击范围%	0	0	0	0	
	弹药	0	0	0	0	
	速度	0	0	0	0	
	加速度	20%	20%	20%	20%	
	转向速度	0	0	0	0	
	建造时长	10%	10%	10%	10%	
	感应范围	0	0	0	0	
	维修值	0	0	0	0	
	命中率	0	0	0	0	
	攻击间隔	0	0	0	0	
	价值	100	1000	10000	100000	
	伤害作用范围	0	0	0	0	
	伤害类型	0	0	0	0	
	防御类型	0	0	0	0	
	攻击范围类型	0	0	0	0	
	攻击范围最大值	0	0	0	0	
	货运体积	0	0	0	0	
	维修范围	0	0	0	0	
	攻击间隔最大值	0	0	0	0	
	武器弹药消耗值	0	0	0	0	
29	装甲防御效果	0	0	0	0	
30	武器特殊效果	0	0	0	0	
31	装备类型	F	F	F	F	

32	倒退速度	0	0	0	0	
33	平移速度	0	0	0	0	

2.1.2.1.35 货仓

名称	货仓					
外形	矩形					
编号	JCZB-A-0035					
描述	辅助舰船能力					
属性	尺寸	S	M	B	L	
	体积	100	200	400	800	
	质量	10	20	40	80	
	能量	-5	-10	-20	-40	
	装甲	0	0	0	0	
	护盾	0	0	0	0	
	人口	2	4	8	16	
	HP	0	0	0	0	
	副炮伤害	0	0	0	0	
	攻击范围%	0	0	0	0	
	弹药	0	0	0	0	
	速度	0	0	0	0	
	加速度	0	0	0	0	
	转向速度	0	0	0	0	
	建造时长	10%	10%	10%	10%	
	感应范围	0	0	0	0	
	维修值	0	0	0	0	
	命中率	0	0	0	0	
	攻击间隔	0	0	0	0	
	价值	100	1000	10000	100000	
	伤害作用范围	0	0	0	0	
	伤害类型	0	0	0	0	
	防御类型	0	0	0	0	
	攻击范围类型	0	0	0	0	
	攻击范围最大值	0	0	0	0	
	货运体积	80	160	320	640	
	维修范围	0	0	0	0	
	攻击间隔最大值	0	0	0	0	
	武器弹药消耗值	0	0	0	0	
29	装甲防御效果	0	0	0	0	
30	武器特殊效果	0	0	0	0	
31	装备类型	F	F	F	F	
32	倒退速度	0	0	0	0	
33	平移速度	0	0	0	0	

2.1.2.1.36 标准辅助能量核心

名称	标准辅助能量核心					
外形	圆柱					
编号	JCZB-A-0036					
描述	辅助舰船能力					
属性	尺寸	S	M	B	L	
	体积	100	200	400	800	
	质量	100	200	400	800	
	能量	500	1000	2000	4000	
	装甲	0	0	0	0	
	护盾	0	0	0	0	
	人口	2	4	8	16	
	HP	0	0	0	0	
	副炮伤害	0	0	0	0	
	攻击范围%	0	0	0	0	
	弹药	0	0	0	0	
	速度	0	0	0	0	
	加速度	0	0	0	0	
	转向速度	0	0	0	0	
	建造时长	50%	50%	50%	50%	
	感应范围	0	0	0	0	
	维修值	0	0	0	0	
	命中率	0	0	0	0	
	攻击间隔	0	0	0	0	
	价值	500	5000	50000	500000	
	伤害作用范围	0	0	0	0	
	伤害类型	0	0	0	0	
	防御类型	0	0	0	0	
	攻击范围类型	0	0	0	0	
	攻击范围最大值	0	0	0	0	
	货运体积	0	0	0	0	
	维修范围	0	0	0	0	
	攻击间隔最大值	0	0	0	0	
	武器弹药消耗值	0	0	0	0	
29	装甲防御效果	0	0	0	0	
30	武器特殊效果	0	0	0	0	
31	装备类型	G	G	G	G	
32	倒退速度	0	0	0	0	
33	平移速度	0	0	0	0	

2.1.2.1.37 脉冲辅助能量核心

名称	脉冲辅助能量核心					
----	----------	--	--	--	--	--

外形	圆柱					
编号	JCZB-A-0037					
描述	辅助舰船能力					
属性	尺寸	S	M	B	L	
	体积	100	200	400	800	
	质量	100	200	400	800	
	能量	250	500	1000	2000	
	装甲	0	0	0	0	
	护盾	0	0	0	0	
	人口	2	4	8	16	
	HP	0	0	0	0	
	副炮伤害	0	0	0	0	
	攻击范围%	0	0	0	0	
	弹药	0	0	0	0	
	速度	0	0	0	0	
	加速度	50%	50%	50%	50%	
	转向速度	0	0	0	0	
	建造时长	10%	10%	10%	10%	
	感应范围	0	0	0	0	
	维修值	0	0	0	0	
	命中率	0	0	0	0	
	攻击间隔	0	0	0	0	
	价值	500	5000	50000	500000	
	伤害作用范围	0	0	0	0	
	伤害类型	0	0	0	0	
	防御类型	0	0	0	0	
	攻击范围类型	0	0	0	0	
	攻击范围最大值	0	0	0	0	
	货运体积	0	0	0	0	
	维修范围	0	0	0	0	
	攻击间隔最大值	0	0	0	0	
	武器弹药消耗值	0	0	0	0	
29	装甲防御效果	0	0	0	0	
30	武器特殊效果	0	0	0	0	
31	装备类型	G	G	G	G	
32	倒退速度	0	0	0	0	
33	平移速度	0	0	0	0	

2.1.2.1.38 护盾辅助能量核心

名称	护盾辅助能量核心
外形	圆柱
编号	JCZB-A-0038

描述	辅助舰船能力					
属性	尺寸	S	M	B	L	
	体积	100	200	400	800	
	质量	100	200	400	800	
	能量	250	500	1000	2000	
	装甲	0	0	0	0	
	护盾	100%	100%	100%	100%	
	人口	2	4	8	16	
	HP	0	0	0	0	
	副炮伤害	0	0	0	0	
	攻击范围%	0	0	0	0	
	弹药	0	0	0	0	
	速度	0	0	0	0	
	加速度	0	0	0	0	
	转向速度	0	0	0	0	
	建造时长	10%	10%	10%	10%	
	感应范围	0	0	0	0	
	维修值	0	0	0	0	
	命中率	0	0	0	0	
	攻击间隔	0	0	0	0	
	价值	500	5000	50000	500000	
	伤害作用范围	0	0	0	0	
	伤害类型	0	0	0	0	
	防御类型	0	0	0	0	
	攻击范围类型	0	0	0	0	
	攻击范围最大值	0	0	0	0	
	货运体积	0	0	0	0	
	维修范围	0	0	0	0	
	攻击间隔最大值	0	0	0	0	
	武器弹药消耗值	0	0	0	0	
29	装甲防御效果	0	0	0	0	
30	武器特殊效果	0	0	0	0	
31	装备类型	G	G	G	G	
32	倒退速度	0	0	0	0	
33	平移速度	0	0	0	0	

2.1.2.1.39 高密度辅助能量核心

名称	高密度辅助能量核心					
外形	圆柱					
编号	JCZB-A-0039					
描述	辅助舰船能力					
属性	尺寸	S	M	B	L	

	体积	50	100	200	400	
	质量	100	200	400	800	
	能量	350	700	1400	2800	
	装甲	0	0	0	0	
	护盾	0	0	0	0	
	人口	2	4	8	16	
	HP	0	0	0	0	
	副炮伤害	0	0	0	0	
	攻击范围%	0	0	0	0	
	弹药	0	0	0	0	
	速度	0	0	0	0	
	加速度	0	0	0	0	
	转向速度	0	0	0	0	
	建造时长	10%	10%	10%	10%	
	感应范围	0	0	0	0	
	维修值	0	0	0	0	
	命中率	0	0	0	0	
	攻击间隔	0	0	0	0	
	价值	500	5000	50000	500000	
	伤害作用范围	0	0	0	0	
	伤害类型	0	0	0	0	
	防御类型	0	0	0	0	
	攻击范围类型	0	0	0	0	
	攻击范围最大值	0	0	0	0	
	货运体积	0	0	0	0	
	维修范围	0	0	0	0	
	攻击间隔最大值	0	0	0	0	
	武器弹药消耗值	0	0	0	0	
29	装甲防御效果	0	0	0	0	
30	武器特殊效果	0	0	0	0	
31	装备类型	G	G	G	G	
32	倒退速度	0	0	0	0	
33	平移速度	0	0	0	0	

2.1.2.1.40 高能辅助能量核心

名称	高能辅助能量核心					
外形	圆柱					
编号	JCZB-A-0040					
描述	辅助舰船能力					
属性	尺寸	S	M	B	L	
	体积	200	400	800	1600	
	质量	200	400	800	1600	

	能量	750	1500	3000	6000	
	装甲	0	0	0	0	
	护盾	0	0	0	0	
	人口	2	4	8	16	
	HP	0	0	0	0	
	副炮伤害	0	0	0	0	
	攻击范围%	0	0	0	0	
	弹药	0	0	0	0	
	速度	0	0	0	0	
	加速度	0	0	0	0	
	转向速度	0	0	0	0	
	建造时长	10%	10%	10%	10%	
	感应范围	0	0	0	0	
	维修值	0	0	0	0	
	命中率	0	0	0	0	
	攻击间隔	0	0	0	0	
	价值	500	5000	50000	500000	
	伤害作用范围	0	0	0	0	
	伤害类型	0	0	0	0	
	防御类型	0	0	0	0	
	攻击范围类型	0	0	0	0	
	攻击范围最大值	0	0	0	0	
	货运体积	0	0	0	0	
	维修范围	0	0	0	0	
	攻击间隔最大值	0	0	0	0	
	武器弹药消耗值	0	0	0	0	
29	装甲防御效果	0	0	0	0	
30	武器特殊效果	0	0	0	0	
31	装备类型	G	G	G	G	
32	倒退速度	0	0	0	0	
33	平移速度	0	0	0	0	

2.1.2.1.41 维修辅助能量核心

名称	维修辅助能量核心					
外形	圆柱					
编号	JCZB-A-0041					
描述	辅助舰船能力					
属性	尺寸	S	M	B	L	
	体积	100	200	400	800	
	质量	100	200	400	800	
	能量	250	500	1000	2000	
	装甲	0	0	0	0	

	护盾	0	0	0	0	
	人口	2	4	8	16	
	HP	0	0	0	0	
	副炮伤害	0	0	0	0	
	攻击范围%	0	0	0	0	
	弹药	0	0	0	0	
	速度	0	0	0	0	
	加速度	0	0	0	0	
	转向速度	0	0	0	0	
	建造时长	10%	10%	10%	10%	
	感应范围	0	0	0	0	
	维修值	50%	50%	50%	50%	
	命中率	0	0	0	0	
	攻击间隔	0	0	0	0	
	价值	500	5000	50000	500000	
	伤害作用范围	0	0	0	0	
	伤害类型	0	0	0	0	
	防御类型	0	0	0	0	
	攻击范围类型	0	0	0	0	
	攻击范围最大值	0	0	0	0	
	货运体积	0	0	0	0	
	维修范围	0	0	0	0	
	攻击间隔最大值	0	0	0	0	
	武器弹药消耗值	0	0	0	0	
29	装甲防御效果	0	0	0	0	
30	武器特殊效果	0	0	0	0	
31	装备类型	G	G	G	G	
32	倒退速度	0	0	0	0	
33	平移速度	0	0	0	0	

2.1.2.1.42 空雷装置

名称	空雷装置					
外形	窗口					
编号	JCZB-A-0042					
描述	辅助舰船能力					
属性	尺寸	S	M	B	L	
	体积	—	100	—	—	
	质量	—	100	—	—	
	能量	—	-20	—	—	
	装甲	—	0	—	—	
	护盾	—	0	—	—	
	人口	—	4	—	—	

	HP	—	0	—	—	
	副炮伤害	—	100	—	—	
	攻击范围%	—	0	—	—	
	弹药	—	0	—	—	
	速度	—	0	—	—	
	加速度	—	0	—	—	
	转向速度	—	0	—	—	
	建造时长	—	10%	—	—	
	感应范围	—	0	—	—	
	维修值	—	0	—	—	
	命中率	—	100%	—	—	
	攻击间隔	—	0	—	—	
	价值	—	1000	—	—	
	伤害作用范围	—	0	—	—	
	伤害类型	—	E	—	—	
	防御类型	—	0	—	—	
	攻击范围类型	—	C	—	—	
	攻击范围最大值	—	60	—	—	
	货运体积	—	0	—	—	
	维修范围	—	0	—	—	
	攻击间隔最大值	—	5	—	—	
	武器弹药消耗值	—	20	—	—	
29	装甲防御效果	0	0	0	0	
30	武器特殊效果	0	0	0	0	
31	装备类型	D	D	D	D	
32	倒退速度	0	0	0	0	
33	平移速度	0	0	0	0	

2.1.2.1.43 电子战装置

名称	电子战装置					
外形	电子设备					
编号	JCZB-A-0043					
描述	辅助舰船能力					
属性	尺寸	S	M	B	L	
	体积	—	—	40	—	
	质量	—	—	80	—	
	能量	—	—	-400	—	
	装甲	—	—	0	—	
	护盾	—	—	0	—	
	人口	—	—	8	—	
	HP	—	—	80	—	
	副炮伤害	—	—	0	—	

	攻击范围%	—	—	300	—	
	弹药	—	—	0	—	
	速度	—	—	0	—	
	加速度	—	—	0	—	
	转向速度	—	—	0	—	
	建造时长	—	—	10%	—	
	感应范围	—	—	0	—	
	维修值	—	—	0	—	
	命中率	—	—	0	—	
	攻击间隔	—	—	0	—	
	价值	—	—	10000	—	
	伤害作用范围	—	—	0	—	
	伤害类型	—	—	G	—	
	防御类型	—	—	0	—	
	攻击范围类型	—	—	C	—	
	攻击范围最大值	—	—	300	—	
	货运体积	—	—	0	—	
	维修范围	—	—	0	—	
	攻击间隔最大值	—	—	0	—	
	武器弹药消耗值	—	—	0	—	
29	装甲防御效果	0	0	0	0	
30	武器特殊效果	干扰	干扰	干扰	干扰	
31	装备类型	D	D	D	D	
32	倒退速度	0	0	0	0	
33	平移速度	0	0	0	0	

2.1.2.1.44 辅助舰载机系统

名称	辅助舰载机系统					
外形	停泊舰载机的舱室					
编号	JCZB-A-0044					
描述	辅助舰船能力					
属性	尺寸	S	M	B	L	
	体积	—	—	—	2000	
	质量	—	—	—	1000	
	能量	—	—	—	-2000	
	装甲	—	—	—	0	
	护盾	—	—	—	0	
	人口	—	—	—	50	
	HP	—	—	—	1000	
	副炮伤害	—	—	—	400	
	攻击范围%	—	—	—	0	

	弹药	—	—	—	0	
	速度	—	—	—	0	
	加速度	—	—	—	0	
	转向速度	—	—	—	0	
	建造时长	—	—	—	50%	
	感应范围	—	—	—	0	
	维修值	—	—	—	0	
	命中率	—	—	—	100%	
	攻击间隔	—	—	—	0	
	价值	—	—	—	500000	
	伤害作用范围	—	—	—	0	
	伤害类型	—	—	—	F	
	防御类型	—	—	—	0	
	攻击范围类型	—	—	—	C	
	攻击范围最大值	—	—	—	300	
	货运体积	—	—	—	0	
	维修范围	—	—	—	0	
	攻击间隔最大值	—	—	—	5	
	武器弹药消耗值	—	—	—	5	
29	装甲防御效果	0	0	0	0	
30	武器特殊效果	0	0	0	0	
31	装备类型	D	D	D	D	
32	倒退速度	0	0	0	0	
33	平移速度	0	0	0	0	

2.2.1 探索装备

2.2.1.1 探索装备属性

2.2.1.1.1 能量

名称	能量
说明	探测器能量值
作用	探测器工作时间，影响探索时间和结果
取值范围	探索能量规则
适用范围	所有探索装备
相关说明	探测器能量为 0 的时候将失去作用

2.2.1.1.2 HP

名称	HP
说明	探测器改变血量
作用	探测器耐久值
取值范围	探测器血量规则
适用范围	所有探索装备
相关说明	探测器 HP 为 0 的时候将失去作用

2.1.1.1.3 速度

名称	速度
说明	探测器移动时候的速度
作用	探测器会改变位置
取值范围	探测器速度规则
适用范围	所有探索装备
相关说明	探测器移动的速度

2.1.1.1.4 加速度

名称	加速度
说明	探测器移动时候的加速度
作用	更好的体现探测器移动
取值范围	探测器加速度规则
适用范围	所有探索装备
相关说明	改变探测器移动时候的加速度值

2.2.1.1.5 感应范围

名称	感应范围
说明	探测器范围度
作用	探测器范围可限制
取值范围	探测器范围规则
适用范围	所有探索装备
相关说明	探测器范围加以限制增加探索难度

2.2.1.1.6 数量

名称	数量
说明	探测器能数量
作用	探测器有数量限制
取值范围	探测器数量规则
适用范围	所有探索装备
相关说明	探测器数量加以限制增加探索难度

2.2.1.1.7 精度

名称	精度
说明	探测器精度，值越低精度越高。表示范围角度值
作用	探测器精度可限制
取值范围	探测器精度规则
适用范围	所有探索装备
相关说明	探测器精度加以限制增加探索难度

2.2.1.2 探索装备

2.2.1.2.1 定点探测器

名称	定点探测器					
外形	探测器					
编号	JCZB-B-001					
描述	用于探索					
属性	尺寸	S	M	B	L	
1	能量	100				
2	HP	100				
3	速度	0				
4	加速度	0				
5	感应范围	100				
6	数量	5				
7	精度	10				

2.2 图纸

普通同属性的图纸堆叠数量为 100，占用单元格 1*1

2.2.1 图纸属性

2.2.1.1 名称

名称	名称
说明	图纸名称
作用	区分图纸
取值范围	图纸名称规则
适用范围	图纸
相关说明	图纸的名字

2.2.1.2 类别

名称	类别
说明	图纸类别
作用	区分图纸
取值范围	图纸类别规则
适用范围	图纸
相关说明	图纸的类别

2.2.1.3 安装槽

名称	安装槽
说明	舰船图纸安装槽
作用	舰船建造出后的安装和槽数
取值范围	图纸安装槽规则
适用范围	舰船图纸
相关说明	舰船图纸的安装槽

2.2.1.4 价格

名称	价格
说明	图纸价格
作用	可以出售购买图纸
取值范围	图纸价格规则
适用范围	图纸
相关说明	图纸的价格

2.2.1.5 使用次数

名称	使用次数
说明	图纸使用次数
作用	限定图纸使用次数
取值范围	图纸使用次数规则
适用范围	图纸
相关说明	图纸使用一次后使用次数会减少

2.2.1.6 图纸级别

名称	图纸级别
说明	图纸有不同的级别
作用	不同级别的图纸某些属性改变
取值范围	图纸级别规则
适用范围	图纸
相关说明	图纸不同的级别对应的属性会改变

2.2.1.7 绘制时间

名称	绘制时间
说明	图纸有不同的绘制时间
作用	限定绘制时间
取值范围	图纸绘制时间规则
适用范围	图纸
相关说明	图纸绘制时候不会立即完成生产而需要一定时间

2.2.1.8 体积

名称	体积
说明	图纸有体积
作用	存放有一定体积
取值范围	道具体积规则
适用范围	图纸
相关说明	图纸会有一定体积防止无限制存放

2.2.1.9 属性变更

名称	属性变更
说明	图纸会让制造出的道具属性变化
作用	制造物品会有属性变更
取值范围	图纸变更属性规则
适用范围	图纸
相关说明	图纸会改变制造道具的基本属性

2.2.2 图纸

2.2.2.1 舰船图纸

名称	舰船图纸	
外形	蓝图	
编号	TZ-JC-001 到 TZ-JC-012	
功能	制造舰船	
描述	护卫舰图纸可以建造护卫舰	
属性 1	名称	护卫舰图纸（其他舰图纸）
2	类别	舰船
3	安装槽	图纸安装槽规则
4	价格	对应舰船价格 10%
5	使用次数	1 次
6	图纸级别	1
7	绘制时间	对应舰船建造时间 20%
8	体积	1
9	属性变更	图纸变更属性规则

2.2.2.2 舰船装备图纸

名称	舰船装备图纸	
外形	蓝图	
编号	TZ-ZB-001 到 TZ-ZB-044	
功能	制造舰船装备	
描述	舰船装备图纸可以制造舰船装备	
属性 1	名称	舰船装备图纸（其他舰船装备）
2	类别	舰船装备
3	安装槽	无
4	价格	对应舰船装备价格 10%
5	使用次数	1 次

6	图纸级别	1
7	绘制时间	对应舰船装备建造时间 50%
8	体积	1
9	属性变更	图纸变更属性规则

2.2.2.3 建筑图纸

名称	建筑图纸	
外形	蓝图	
编号	TZ-JZ-001 到 TZ-JZ-0??	
功能	某些特殊建筑的建造	
描述	建筑图纸可以制造建筑	
属性 1	名称	XX 建筑图纸
2	类别	建筑
3	安装槽	无
4	价格	对应建筑的价格 10%
5	使用次数	1 次
6	图纸级别	1
7	绘制时间	对应建筑建造时间 50%
8	体积	1
9	属性变更	无

2.2.2.4 特殊 XX 舰图纸

名称	特殊 XX 舰图纸	
外形	蓝图	
编号	TZ-JC-0013 到 TZ-JC-0024	
功能	制造特殊 XX 舰船	
描述	特殊 XX 舰图纸可以建造特殊 XX 舰	
属性 1	名称	XX 舰图纸（其他舰图纸）
2	类别	舰船
3	安装槽	图纸安装槽规则
4	价格	对应舰船价格 20%
5	使用次数	1 次
6	图纸级别	4
7	绘制时间	对应舰船建造时间 40%
8	体积	1
9	属性变更	含有 1-2 个固定 120%属性

2.2.2.4 强袭者-攻击机图纸（例子）

名称	强袭者-攻击机图纸	
外形	蓝图	
编号	TZ-JC-0025	
功能	制造强袭者-攻击机	
描述	强袭者-攻击机图纸可以制造有强攻击能力的强袭者-攻击机	
属性 1	名称	强袭者-攻击机图纸
2	类别	舰船
3	安装槽	A4B2C1D1E1F2G2
4	价格	对应舰船价格 50%
5	使用次数	1 次
6	图纸级别	5
7	绘制时间	对应舰船建造时间 50%
8	体积	1
9	属性变更	能量 150%，副武器伤害 150%，弹药 150%，体积 110%，质量 150%

2.2.2.5 特殊 XX 装备图纸

名称	特殊 XX 装备图纸	
外形	蓝图	
编号	TZ-ZB-0045 到 TZ-ZB-0088	
功能	制造特殊 XX 装备	
描述	特殊 XX 装备纸可以建造特殊 XX 装备	
属性 1	名称	XX 装备图纸
2	类别	装备
3	安装槽	无
4	价格	对应舰船装备价格 20%
5	使用次数	1 次
6	图纸级别	1
7	绘制时间	对应舰船装备建造时间 75%
8	体积	1
9	属性变更	含有 1-2 个固定 120%属性

2.2.2.6 毁灭者-炸弹装置（例子）

名称	强袭者-攻击机图纸	
外形	蓝图	
编号	TZ-ZB-0089	
功能	制造强袭者-攻击机	

描述	强袭者-攻击机图纸可以制造有强攻击能力的强袭者-攻击机	
属性 1	名称	强袭者-攻击机图纸
2	类别	装备
3	安装槽	无
4	价格	对应舰船装备价格 20%
5	使用次数	1 次
6	图纸级别	1
7	绘制时间	对应舰船装备建造时间 75%
8	体积	1
9	属性变更	副炮伤害 130%

2.2.2.7 狙击者-旗舰（例子）

名称	狙击者-旗舰图纸	
外形	蓝图	
编号	TZ-JC-0026	
功能	制造狙击者-旗舰	
描述	狙击者-旗舰图纸可以制造有远程强攻击能力的狙击者-旗舰	
属性 1	名称	狙击者-旗舰图纸
2	类别	舰船
3	安装槽	A4B2C2D2E2F2G4
4	价格	对应舰船价格 50%
5	使用次数	1 次
6	图纸级别	5
7	绘制时间	对应舰船建造时间 50%
8	体积	1
9	属性变更	射程 150%，主武器伤害 150%，弹药 150%，体积 80%，质量 80%，HP50%，装甲 50%.

2.3 城市产品

城市产品堆叠数量为 1000，占用单元格 1*1

2.3.1 城市产品属性

2.3.1.1 名称

名称	名称
说明	产品名称
作用	区分产品

取值范围	产品名称规则
适用范围	产品
相关说明	产品的名字

2.3.1.2 价格

名称	价格
说明	产品价格
作用	区分产品价值
取值范围	产品价格规则
适用范围	产品
相关说明	产品的价格

2.3.1.3 体积

名称	体积
说明	产品体积
作用	区分产品体积
取值范围	道具体积规则
适用范围	产品
相关说明	产品的体积

2.3.1.4 生产周期

名称	生产周期
说明	产品生产周期
作用	区分产品生产周期
取值范围	产品生产周期规则
适用范围	产品
相关说明	产品的生产周期

2.3.1.5 类别

名称	类别
说明	产品生产类别
作用	区分产品生产类别
取值范围	产品生产类别规则
适用范围	产品
相关说明	产品的类别

2.3.1.6 生产地点

名称	生产地点
说明	产品生产地点
作用	不同建筑生产不同类别产品
取值范围	产品生产地点规则
适用范围	产品
相关说明	产品生产点

2.3.1.7 堆叠

名称	堆叠
说明	产品堆叠数量
作用	防止占用过多仓库格子
取值范围	产品堆叠规则
适用范围	产品
相关说明	产品堆叠数量不同

2.3.2 城市产品

2.3.2.1 人造蛋白质肉饼

名称	人造蛋白质肉饼	
外形	牛排	
编号	CP-NY-001	
功能	商品可以换取货币	
描述	吃起来和看起来和牛肉一样	
属性 1	名称	人造蛋白质肉饼
2	类别	农产品
3	价格	1000
4	体积	10
5	生产周期	36000
6	生产地点	农业设施
7	堆叠	1000

2.3.2.2 维生素可乐

名称	维生素可乐
外形	可乐

编号	CP-NY-002	
功能	商品可以换取货币	
描述	富含维生素的可乐	
属性 1	名称	维生素可乐
2	类别	农产品
3	价格	500
4	体积	10
5	生产周期	18000
6	生产地点	农业设施
7	堆叠	1000

2.3.2.3 纤维素饼干

名称	纤维素饼干	
外形	饼干	
编号	CP-NY-003	
功能	商品可以换取货币	
描述	富含纤维素的饼干	
属性 1	名称	纤维素饼干
2	类别	农产品
3	价格	250
4	体积	10
5	生产周期	9000
6	生产地点	农业设施
7	堆叠	1000

2.3.2.4 矿物质水

名称	矿物质水	
外形	水瓶	
编号	CP-NY-004	
功能	商品可以换取货币	
描述	富含矿物质的水	
属性 1	名称	矿物质水
2	类别	农产品
3	价格	100
4	体积	10
5	生产周期	3600
6	生产地点	农业设施
7	堆叠	1000

2.3.2.5 机器人

名称	机器人	
外形	机器人	
编号	CP-GY-001	
功能	商品可以换取货币	
描述	机器人	
属性 1	名称	机器人
2	类别	工业产品
3	价格	10000
4	体积	100
5	生产周期	72000
6	生产地点	工业建筑
7	堆叠	10

2.3.2.6 数据核心

名称	数据核心	
外形	数据	
编号	CP-GY-002	
功能	商品可以换取货币，也可以生产特殊图纸	
描述	数据核心是简单普及的工业产品	
属性 1	名称	数据核心
2	类别	工业产品
3	价格	10000
4	体积	2
5	生产周期	90000
6	生产地点	工业建筑
7	堆叠	100

2.3.2.7 AI 控制终端

名称	AI 控制终端	
外形	终端机	
编号	CP-GY-003	
功能	商品可以换取货币	
描述	AI 控制终端是大多数机械的终端	
属性 1	名称	AI 控制终端
2	类别	工业产品
3	价格	20000
4	体积	200

5	生产周期	144000
6	生产地点	工业建筑
7	堆叠	10

2.3.2.8 私人太空仓

名称	私人太空船	
外形	太空船	
编号	CP-GY-004	
功能	商品可以换取货币	
描述	私人太空仓是某些人一生的梦想	
属性 1	名称	私人太空仓
2	类别	工业产品
3	价格	40000
4	体积	1000
5	生产周期	288000
6	生产地点	工业建筑
7	堆叠	1

2.3.2.9 珠宝

名称	珠宝	
外形	珠宝	
编号	CP-SY-001	
功能	商品可以换取货币	
描述	美丽炫目的珠宝	
属性 1	名称	珠宝
2	类别	商业产品
3	价格	1000
4	体积	1
5	生产周期	300
6	生产地点	商业建筑
7	堆叠	1000

2.3.2.10 装饰品

名称	装饰品	
外形	装饰品	
编号	CP-SY-002	
功能	商品可以换取货币	
描述	哪里都需要装点	

属性 1	名称	珠宝
2	类别	商业产品
3	价格	2000
4	体积	2
5	生产周期	600
6	生产地点	商业建筑
7	堆叠	1000

2.3.2.11 工艺品

名称	工艺品	
外形	工艺品	
编号	CP-SY-003	
功能	商品可以换取货币	
描述	通过 AI 创造的各种奇异物品	
属性 1	名称	工艺品
2	类别	商业产品
3	价格	4000
4	体积	4
5	生产周期	1200
6	生产地点	商业建筑
7	堆叠	1000

2.3.2.12 化合矿物

名称	化合矿物	
外形	矿物	
编号	CP-CK-001	
功能	商品可以换取货币，也可以用来发电	
描述	可以用来发电的矿物，矿物化学电场专用	
属性 1	名称	化合矿物
2	类别	采矿产品
3	价格	1000
4	体积	4000
5	生产周期	86400
6	生产地点	采矿设施
7	堆叠	100

2.3.2.13 裂变矿物

名称	裂变矿物
----	------

外形	矿物	
编号	CP-CK-002	
功能	商品可以换取货币，也可以用来发电	
描述	可以用来发电的矿物，裂变电站专用	
属性 1	名称	裂变矿物
2	类别	采矿产品
3	价格	2000
4	体积	2000
5	生产周期	86400
6	生产地点	采矿设施
7	堆叠	100

2.3.2.14 聚变矿物

名称	聚变矿物	
外形	矿物	
编号	CP-CK-003	
功能	商品可以换取货币，也可以用来发电	
描述	可以用来发电的矿物，聚变电站专用	
属性 1	名称	聚变矿物
2	类别	采矿产品
3	价格	4000
4	体积	1000
5	生产周期	86400
6	生产地点	采矿设施，卫星
7	堆叠	100

2.3.2.15 反物质

名称	反物质	
外形	纯黑无外形	
编号	CP-TS-001	
功能	商品可以换取货币，也可以用来发电	
描述	可以用来发电的矿物，反物质电站专用	
属性 1	名称	反物质
2	类别	探索产品
3	价格	100000
4	体积	100
5	生产周期	86400
6	生产地点	高科建筑
7	堆叠	100

2.3.2.16 XX 飞船构建

名称	XX 船构建	
外形	构建	
编号	CP-GY-005-00?	
功能	商品可以换取货币，也可以用于飞船建造	
描述	飞船构建是飞船建造的必须品	
属性 1	名称	XX 船构建
2	类别	工业产品
3	价格	对应飞船造价 5%
4	体积	对应飞船体积 5%
5	生产周期	对应飞船建造时间 5%
6	生产地点	工业建筑
7	堆叠	100

2.3.2.17 运算器

名称	运算器	
外形	运算器	
编号	CP-GY-017	
功能	商品可以换取货币，也可以用于高科建筑	
描述	运算器是简单普及的工业产品	
属性 1	名称	运算器
2	类别	工业产品
3	价格	15000
4	体积	20
5	生产周期	120000
6	生产地点	工业建筑
7	堆叠	100

2.3.2.18 星际运输器

名称	星际运输器	
外形	运输器	
编号	CP-GY-018	
功能	商品可以换取货币，也可以用于宇航中心	
描述	星际运输器是重要的工业产品	
属性 1	名称	星际运输器
2	类别	工业产品
3	价格	20000
4	体积	1000

5	生产周期	200000
6	生产地点	工业建筑
7	堆叠	10

2.3.2.19 能量块

名称	能量块	
外形	橙色半透明方块	
编号	CP-GY-019	
功能	商品可以换取货币，也可以用于宇航中心	
描述	能量块是重要的工业品	
属性 1	名称	能量块
2	类别	工业产品
3	价格	2000
4	体积	10
5	生产周期	10000
6	生产地点	工业建筑
7	堆叠	100

2.4 战斗掉落物品

堆叠数量按上文，特殊物品会给出堆叠数量，占用单元格 1*1

2.4.1 战斗掉落物品属性

2.4.1.1 名称

名称	名称
说明	掉落物品名称
作用	区分掉落物品
取值范围	掉落物品名称规则
适用范围	掉落物品
相关说明	掉落物品的名字

2.4.1.2 价格

名称	价格
说明	掉落物品价格
作用	区分掉落物品价值

取值范围	掉落物品价格规则
适用范围	掉落物品
相关说明	掉落物品的价格

2.4.1.3 体积

名称	体积
说明	掉落物品体积
作用	区分掉落物品体积
取值范围	掉落物品体积规则
适用范围	掉落物品
相关说明	掉落物品的体积

2.4.1.4 类别

名称	类别
说明	产品掉落物品类别
作用	区分掉落物品类别
取值范围	掉落物品类别规则
适用范围	掉落物品
相关说明	掉落物品的类别

2.4.1.5 来源

名称	掉落物品地点
说明	掉落物品地点
作用	不同掉落物品有不同来源
取值范围	掉落物品规则
适用范围	掉落物品
相关说明	掉落物品有不同

2.4.1.6 堆叠

名称	堆叠
说明	物品堆叠数量
作用	减少仓库格子占用
取值范围	物品堆叠规则
适用范围	物品

相关说明	不同物品堆叠数不同
------	-----------

2.4.1.7 几率

名称	掉落物品几率
说明	掉落物品几率
作用	不同掉落物品有不同几率
取值范围	掉落物品几率规则
适用范围	掉落物品几率
相关说明	掉落物品有不同几率

2.4.2 战斗掉落物品

2.4.2.1 飞船仓储道具

名称	XX	
外形	XX	
编号	DL-CC-XX	
功能	可以使用的道具	
描述	XX	
属性 1	名称	XX
2	类别	按照原值
3	价格	按照原值
4	体积	按照原值
5	来源	敌人飞船仓储
6	堆叠	按照原值
7	几率	仓储物品 50%

2.4.2.2 舰船装备

名称	XX 舰船装备	
外形	XX 舰船装备	
编号	DL-JCZB-XX	
功能	可以使用的道具	
描述	XX 舰船装备可以放在相应船体槽上	
属性 1	名称	XX 舰船装备
2	类别	舰船装备

3	价格	按照原值
4	体积	按照原值
5	来源	玩家，NPC 敌人
6	堆叠	按照原值，特殊装备堆叠数 1
7	几率	场次 5%

2.4.2.3 舰船图纸

名称	XX 舰船图纸	
外形	XX 舰船图纸	
编号	DL-JCTZ-XX	
功能	可以使用的道具	
描述	XX 舰船图纸可以生产 XX 舰船	
属性 1	名称	XX 舰船图纸
2	类别	舰船图纸
3	价格	按照原值
4	体积	1
5	来源	NPC 敌人
6	堆叠	按照原值，特殊图纸堆叠数 1
7	几率	场次 0.01%

2.4.2.4 舰船装备图纸

名称	XX 舰船装备图纸	
外形	XX 舰船装备图纸	
编号	DL-JCZBTZ-XX	
功能	可以使用的道具	
描述	XX 舰船装备图纸可以生产 XX 舰船装备	
属性 1	名称	XX 舰船装备图纸
2	类别	舰船装备图纸
3	价格	按照原值
4	体积	1
5	来源	NPC 敌人
6	堆叠	按照原值，特殊图纸堆叠数 1
7	几率	场次 0.1%

2.4.2.5 可回收残骸

名称	XX 舰船可回收残骸	
外形	XX 舰船可回收残骸	
编号	DL-JCCH-XX	
功能	逆向研究的物品	
描述	XX 舰船可回收残骸可以用于逆向研究或当垃圾出售	
属性 1	名称	XX 舰船可回收残骸
2	类别	可回收残骸
3	价格	原来船体价格 1%
4	体积	原来舰船体积 1%
5	来源	NPC 敌人
6	堆叠	10
7	几率	场次对应相应舰船数量 1%

2.4.2.6 人员

名称	人员	
外形	人员	
编号	DL-RY-XX	
功能	可以任用的人员	
描述	XX 舰船可回收残骸可以用于逆向研究或当垃圾出售	
属性 1	名称	XX 舰船可回收残骸
2	类别	可回收残骸
3	价格	雇佣值
4	体积	10
5	来源	NPC 敌人
6	堆叠	1
7	几率	场次 1%

2.4.2.7 城市产品

名称	XX 城市产品	
外形	XX 城市产品	
编号	DL-CP-XX	
功能	换取货币	
描述	城市的产品	

属性 1	名称	XX 城市产品
2	类别	城市产品
3	价格	原物品值
4	体积	原物品值
5	来源	NPC 敌人
6	堆叠	原物品值
7	几率	场次 10%

2.5 任务道具

堆叠数量为 1，单用单元格 1*1

2.6 功能道具

如果采用道具收费，可以添加道具内容

2.7 游戏道具获得途径

道具类别	获取途径 1	获取途径 2	获取途径 3	获取途径 4
舰船	图纸制作	商店购买		
人员	学院	商店购买	科技：人员救援	NPC 敌人掉落
舰船装备	图纸制作	商店购买	科技：打捞回收	NPC 敌人掉落
图纸	科技研究	商店购买	科技：逆向研发	NPC 敌人掉落
城市产品	相应建筑生产			NPC 敌人掉落
城市建筑	科技研究			
残骸			科技：打捞回收	NPC 敌人掉落

3 科技树

3.1 科技树属性

3.1.1 名称

名称	名称
说明	科研项目名称
作用	不同的科研项目有不同名称
取值范围	科研名称规则
适用范围	科技树

相关说明	科研的名称
------	-------

3.1.2 时间

名称	时间
说明	科研项目时间
作用	不同的科研项目有不同时间
取值范围	科研时间规则
适用范围	科技树
相关说明	时间是递增的，要达到科技总在研究，有科技在研究。

3.1.3 效果

名称	效果
说明	科研项目效果
作用	不同的科研项目有不同效果
取值范围	科研效果规则
适用范围	科技树
相关说明	科研的效果

3.1.4 费用

名称	费用
说明	科研项目费用
作用	不同的科研项目有不同费用
取值范围	科研费用规则
适用范围	科技树
相关说明	费用是递增的，要达到能在研究时比较贵的效果

3.1.5 类别

名称	类别
说明	科研项目类别
作用	不同的科研项目有不同类别
取值范围	科研类别规则
适用范围	科技树
相关说明	科研的类别区分作用

3.1.6 序号

名称	序号
说明	科研项目序号
作用	研究的先后次序
取值范围	科研序号规则
适用范围	科技树
相关说明	有的项目必须在有的后面，有的可以并行

3.2 科技树内容

3.2.1 舰船图纸科技

3.2.1.1 攻击舰船设计科技

名称	XX 舰设计							
外形	舰船蓝图							
编号	KJS-JC-001 到 KJS-JC-007							
功能	可以绘制 XX 舰图纸							
描述	获得 XX 舰蓝图设计							
属性 1	名称	护卫舰	驱逐舰	巡洋舰	战列舰	无畏舰	航母	旗舰
2	时间	600	1800	14400	86400	518400	2592000	129600
3	效果	可产图	可产图	可产图	可产图	可产图	可产图	可产图
4	费用	10000	40000	80000	160000	320000	1500000	3000000
5	类别	舰船	舰船	舰船	舰船	舰船	舰船	舰船
6	序号	JC-1-1	JC-1-2	JC-1-3	JC-1-4	JC-1-5	JC-1-6	JC-1-7

3.2.1.2 其他舰船设计科技

名称	XX 舰设计							
外形	舰船蓝图							
编号	KJS-JC-008 到 KJS-JC-012							
功能	可以绘制 XX 舰图纸							
描述	获得 XX 舰蓝图设计							
属性 1	名称	运输舰小	运输舰中	运输舰大	维修舰	探索舰		
2	时间	600	3600	36000	3600	600		

3	效果	可产图	可产图	可产图	可产图	可产图		
4	费用	10000	20000	40000	16000	10000		
5	类别	舰船	舰船	舰船	舰船	舰船		
6	序号	JC-2-1	JC-2-2	JC-2-3	JC-2-4	JC-3-1		

3.2.1.3 舰船图纸升级科技 1

名称	XX 舰图纸升级					
外形	舰船图纸升级					
编号	KJS-JCSJ-SJ-001 到 KJS-JCSJ-SJ-05					
功能	可以随机改变舰船属性					
描述	获得 XX 舰船图纸升级					
属性 1	名称	舰船图纸 1 级	舰船图纸 2 级	舰船图纸 3 级	舰船图纸 4 级	舰船图纸 5 级
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	随机修改舰船 1 个属性	随机修改舰船 2 个属性	随机修改舰船 3 个属性	随机修改舰船 4 个属性	随机修改舰船 5 个属性
4	费用	10000	40000	80000	160000	320000
5	类别	舰船	舰船	舰船	舰船	舰船
6	序号	JC-4-1	JC-4-2	JC-4-3	JC-4-4	JC-4-5

3.2.1.4 舰船图纸升级科技 2

名称	XX 舰图纸升级					
外形	舰船图纸升级					
编号	KJS-JCSJ-SJ-006 到 KJS-JCSJ-SJ-010					
功能	可以随机改变舰船属性					
描述	获得 XX 舰船图纸升级					
属性 1	名称	舰船图纸 6 级	舰船图纸 7 级	舰船图纸 8 级	舰船图纸 9 级	舰船图纸 10 级
2	时间	2592000	2592000	2592000	2592000	2592000
3	效果	随机修改舰船 6 个属性	随机修改舰船 7 个属性	随机修改舰船 8 个属性	随机修改舰船 9 个属性	随机修改舰船 10 个属性
4	费用	640000	1280000	2560000	5120000	10240000
5	类别	舰船	舰船	舰船	舰船	舰船
6	序号	JC-4-6	JC-4-7	JC-4-8	JC-4-9	JC-4-10

3.2.2 舰船装备图纸科技

3.2.2.1 舰船小型装备科技

名称	XX 小型装备设计							
外形	小型装备蓝图							
编号	KJS-JCZB-S-001 到 KJS-JCZB-S-41							
功能	可以绘制 XX 小型舰装备图纸							
描述	获得 XX 小型舰装备蓝图设计							
属性 1	名称	辅助控制	辅助推进	计算加强	辅助武器	装甲	调整装置	能量辅助
2	时间	600	600	600	600	600	600	600
3	效果	可产图	可产图	可产图	可产图	可产图	可产图	可产图
4	费用	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000
5	类别	舰船装备	舰船装备	舰船装备	舰船装备	舰船装备	舰船装备	舰船装备
6	序号	JCZB-S-1-1 到 JCZB-S-1-6	JCZB-S-2-1 到 JCZB-S-2-6	JCZB-S-3-1 到 JCZB-S-3-6	JCZB-S-4-1 到 JCZB-S-4-4	JCZB-S-5-1 到 JCZB-S-5-6	JCZB-S-6-1 到 JCZB-S-6-6	JCZB-S-7-1 到 JCZB-S-7-6

3.2.2.2 舰船中型装备科技

名称	XX 中型装备设计							
外形	中型装备蓝图							
编号	KJS-JCZB-M-001 到 KJS-JCZB-M-41							
功能	可以绘制 XX 中型舰装备图纸							
描述	获得 XX 中型舰装备蓝图设计							
属性 1	名称	辅助控制	辅助推进	计算加强	辅助武器	装甲	调整装置	能量辅助
2	时间	1800	1800	1800	1800	1800	1800	1800
3	效果	可产图	可产图	可产图	可产图	可产图	可产图	可产图
4	费用	10000	10000	10000	10000	10000	10000	10000
5	类别	舰船装备	舰船装备	舰船装备	舰船装备	舰船装备	舰船装备	舰船装备
6	序号	JCZB-M-1-1 到 JCZB-M-1-6	JCZB-M-2-1 到 JCZB-M-2-6	JCZB-M-3-1 到 JCZB-M-3-6	JCZB-M-4-1 到 JCZB-M-4-4	JCZB-M-5-1 到 JCZB-M-5-6	JCZB-M-6-1 到 JCZB-M-6-6	JCZB-M-7-1 到 JCZB-M-7-6

		1-6	JCZB-M-2-6	JCZB-M-3-6	JCZB-M-4-4	JCZB-M-5-6	JCZB-M-6-6	JCZB-M-7-6
--	--	-----	------------	------------	------------	------------	------------	------------

3.2.2.3 舰船大型装备科技

名称	XX 大型装备设计							
外形	大型装备蓝图							
编号	KJS-JCZB-B-001 到 KJS-JCZB-B-41							
功能	可以绘制 XX 大型舰装备图纸							
描述	获得 XX 大型舰装备蓝图设计							
属性 1	名称	辅助控制	辅助推进	计算加强	辅助武器	装甲	调整装置	能量辅助
2	时间	86400	86400	86400	86400	86400	86400	86400
3	效果	可产图	可产图	可产图	可产图	可产图	可产图	可产图
4	费用	100000	100000	100000	100000	100000	100000	100000
5	类别	舰船装备	舰船装备	舰船装备	舰船装备	舰船装备	舰船装备	舰船装备
6	序号	JCZB-B-1-1 到 JCZB-B-1-6	JCZB-B-2-1 到 JCZB-B-2-6	JCZB-B-3-1 到 JCZB-B-3-6	JCZB-B-4-1 到 JCZB-B-4-4	JCZB-B-5-1 到 JCZB-B-5-6	JCZB-B-6-1 到 JCZB-B-6-6	JCZB-B-7-1 到 JCZB-B-7-6

3.2.2.4 舰船巨型装备科技

名称	XX 巨型装备设计							
外形	巨型装备蓝图							
编号	KJS-JCZB-L-001 到 KJS-JCZB-L-41							
功能	可以绘制 XX 巨型舰装备图纸							
描述	获得 XX 巨型舰装备蓝图设计							
属性 1	名称	辅助控制	辅助推进	计算加强	辅助武器	装甲	调整装置	能量辅助
2	时间	2592000	2592000	2592000	2592000	2592000	2592000	2592000
3	效果	可产图	可产图	可产图	可产图	可产图	可产图	可产图
4	费用	1000000	1000000	1000000	1000000	1000000	1000000	1000000
5	类别	舰船装备	舰船装备	舰船装备	舰船装备	舰船装备	舰船装备	舰船装备
6	序号	JCZB-L-1-1 到 JCZB-L-1-1	JCZB-L-2-1 到 JCZB-L-2-1	JCZB-L-3-1 到 JCZB-L-3-1	JCZB-L-4-1 到 JCZB-L-4-1	JCZB-L-5-1 到 JCZB-L-5-1	JCZB-L-6-1 到 JCZB-L-6-1	JCZB-L-7-1 到 JCZB-L-7-1

		JCZB-L-1-6	到 JCZB-L-2-6	到 JCZB-L-3-6	到 JCZB-L-4-4	到 JCZB-L-5-6	到 JCZB-L-6-6	到 JCZB-L-7-6
--	--	------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------

3.2.2.5 舰船装备图纸升级科技

名称	XX 装备图纸升级设计							
外形	装备蓝图							
编号	KJS-JCZB-SJ-001 到 KJS-JCZB-SJ-41							
功能	可以升级 XX 舰装备图纸							
描述	获得 XX 舰装备升级蓝图							
属性 1	名称	辅助控制	辅助推进	计算加强	辅助武器	装甲	调整装置	能量辅助
2	时间	研究*10	研究*10	研究*10	研究*10	研究*10	研究*10	研究*10
3	效果	随机修改属性	随机修改属性	随机修改属性	随机修改属性	随机修改属性	随机修改属性	随机修改属性
4	费用	研究*10	研究*10	研究*10	研究*10	研究*10	研究*10	研究*10
5	类别	舰船装备	舰船装备	舰船装备	舰船装备	舰船装备	舰船装备	舰船装备
6	序号	JCZB-SJ-1-1 到 JCZB-SJ-1-6	JCZB-SJ-2-1 到 JCZB-SJ-2-6	JCZB-SJ-3-1 到 JCZB-SJ-3-6	JCZB-SJ-4-1 到 JCZB-SJ-4-4	JCZB-SJ-5-1 到 JCZB-SJ-5-6	JCZB-SJ-6-1 到 JCZB-SJ-6-6	JCZB-SJ-7-1 到 JCZB-SJ-7-6

3.2.3 建筑科技

3.2.3.1 XX 能源建筑科技 1

名称	XX 能源建筑科技					
外形	能源建筑					
编号	KJS-JZ-001 到 KJS-JZ-005					
功能	可以建造					
描述	有的建筑需要研究才可以建造，获得该建筑的建造许可					
属性 1	名称	太阳能	风能	地热能	潮汐能	矿物化学
2	时间	1	60	300	600	3600
3	效果	可以建造	可以建造	可以建造	可以建造	可以建造
4	费用	100	200	1000	2000	10000
5	类别	建筑	建筑	建筑	建筑	建筑
6	序号	JZ-1-1	JZ-1-2	JZ-1-3	JZ-1-4	JZ-1-5

3.2.3.2 XX 能源建筑科技 2

名称	XX 能源建筑科技					
外形	能源建筑					
编号	KJS-JZ-006 到 KJS-JZ-010					
功能	可以建造					
描述	有的建筑需要研究才可以建造，获得该建筑的建造许可					
属性 1	名称	裂变	聚变	反物质		
2	时间	72000	518400	2592000		
3	效果	可以建造	可以建造	可以建造		
4	费用	100000	1000000	10000000		
5	类别	建筑	建筑	建筑		
6	序号	JZ-1-6	JZ-1-7	JZ-1-8		

3.2.3.3 XX 防御建筑科技 1

名称	XX 防御建筑科技					
外形	建筑					
编号	KJS-JZ-011 到 KJS-JZ-015					
功能	可以建造					
描述	有的建筑需要研究才可以建造，获得该建筑的建造许可					
属性 1	名称	导弹	射弹	激光	电子战	减速
2	时间	3600	3600	3600	3600	3600
3	效果	可以建造	可以建造	可以建造	可以建造	可以建造
4	费用	10000	10000	10000	10000	10000
5	类别	建筑	建筑	建筑	建筑	建筑
6	序号	JZ-2-1	JZ-2-2	JZ-2-3	JZ-2-4	JZ-2-5

3.2.3.4 XX 防御建筑科技 2

名称	XX 防御建筑科技					
外形	建筑					
编号	KJS-JZ-016 到 KJS-JZ-017					
功能	可以建造					
描述	有的建筑需要研究才可以建造，获得该建筑的建造许可					
属性 1	名称	无人机	心灵			
2	时间	72000	72000			
3	效果	可以建造	可以建造			
4	费用	100000	100000			

5	类别	建筑	建筑			
6	序号	JZ-2-6	JZ-2-7			

3.2.3.5 XX 特殊建筑 1

名称	XX 特殊建筑					
外形	建筑					
编号	KJS-JZ-018 到 KJS-JZ-22					
功能	可以建造					
描述	有的建筑需要研究才可以建造，获得该建筑的建造许可					
属性 1	名称	商业中心	工业中心	农业中心	运算中心	军事中心
2	时间	72000	72000	72000	72000	72000
3	效果	可以建造	可以建造	可以建造	可以建造	可以建造
4	费用	100000	100000	100000	100000	100000
5	类别	建筑	建筑	建筑	建筑	建筑
6	序号	JZ-3-1	JZ-4-1	JZ-5-1	JZ-6-41	JZ-7-1

3.2.3.6 XX 特殊建筑 2

名称	XX 特殊建筑					
外形	建筑					
编号	KJS-JZ-023 到 KJS-JZ-27					
功能	可以建造					
描述	有的建筑需要研究才可以建造，获得该建筑的建造许可					
属性 1	名称	能源中心	高科建筑	探测中心		
2	时间	72000	72000	72000		
3	效果	可以建造	可以建造	可以建造		
4	费用	100000	100000	100000		
5	类别	建筑	建筑	建筑		
6	序号	JZ-8-1	JZ-9-1	JZ-10-1		

3.2.3.7 XX 其他建筑 1

名称	XX 特殊建筑					
外形	建筑					
编号	KJS-JZ-028 到 KJS-JZ-32					
功能	可以建造					
描述	有的建筑需要研究才可以建造，获得该建筑的建造许可					
属性 1	名称	学院	小舰造船厂	中舰造船厂	大舰船厂	维修补给站
2	时间	72000	3600	72000	432000	72000

3	效果	可以建造	可以建造	可以建造	可以建造	可以建造
4	费用	100000	10000	100000	1000000	100000
5	类别	建筑	建筑	建筑	建筑	建筑
6	序号	JZ-11-1	JZ-12-1	JZ-12-2	JZ-12-3	JZ-13-1

3.2.4 研究科技

3.2.4.1 研究时间缩短

名称	研究时间缩短					
外形	时间					
编号	KJS-YJ-001 到 KJS-YJ-005					
功能	可以缩短研究时间					
描述	获得研究时间缩短的效果					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	5%	10%	15%	20%	25%
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	研究	研究	研究	研究	研究
6	序号	YJ-1-1	YJ-1-2	YJ-1-3	YJ-1-4	YJ-1-5

3.2.4.2 研究费用减少

名称	研究费用减少					
外形	金钱					
编号	KJS-YJ-006 到 KJS-YJ-010					
功能	可以缩短研究时间					
描述	获得研究时间缩短的效果					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	5%	10%	15%	20%	25%
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	研究	研究	研究	研究	研究
6	序号	YJ-2-1	YJ-2-2	YJ-2-3	YJ-2-4	YJ-2-5

3.2.4.3 图纸研究时间缩短

名称	研究时间缩短
----	--------

外形	时间					
编号	KJS-YJ-011 到 KJS-YJ-015					
功能	可以缩短研究时间					
描述	获得研究时间缩短的效果					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	5%	10%	15%	20%	25%
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	研究	研究	研究	研究	研究
6	序号	YJ-3-1	YJ-3-2	YJ-3-3	YJ-3-4	YJ-3-5

3.2.4.4 图纸研究费用减少

名称	图纸研究费用减少					
外形	金钱					
编号	KJS-YJ-016 到 KJS-YJ-020					
功能	可以缩短研究时间					
描述	获得研究时间缩短的效果					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	5%	10%	15%	20%	25%
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	研究	研究	研究	研究	研究
6	序号	YJ-4-1	YJ-4-2	YJ-4-3	YJ-4-4	YJ-4-5

3.2.4.5 建筑研究时间缩短

名称	研究时间缩短					
外形	时间					
编号	KJS-YJ-021 到 KJS-YJ-025					
功能	可以缩短研究时间					
描述	获得研究时间缩短的效果					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	5%	10%	15%	20%	25%
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	研究	研究	研究	研究	研究
6	序号	YJ-5-1	YJ-5-2	YJ-5-3	YJ-5-4	YJ-5-5

3.2.4.6 建筑研究费用减少

名称	研究费用减少					
外形	金钱					
编号	KJS-YJ-026 到 KJS-YJ-030					
功能	可以缩短研究时间					
描述	获得研究时间缩短的效果					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	5%	10%	15%	20%	25%
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	研究	研究	研究	研究	研究
6	序号	YJ-6-1	YJ-6-2	YJ-6-3	YJ-6-4	YJ-6-5

3.2.5 战斗科技

3.2.5.1 人员救援

名称	人员救援					
外形	救援					
编号	KJS-ZD-001					
功能	可以战斗后获得人员，效果为获得概率，有可能出现精英人员					
描述	战斗舰船被毁后还有幸存的人员					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	1%	2%	3%	4%	5%
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	战斗	战斗	战斗	战斗	战斗
6	序号	ZD-1-1	ZD-1-2	ZD-1-3	ZD-1-4	ZD-1-5

3.2.5.2 打捞回收

名称	打捞回收					
外形	回收物品					
编号	KJS-ZD-002					
功能	可以战斗后获得对应舰船残骸					
描述	战斗舰船被毁后还有有用的残骸，对应舰船数量 1%出现有用残骸					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	1%	2%	3%	4%	5%

4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	战斗	战斗	战斗	战斗	战斗
6	序号	ZD-2-1	ZD-2-2	ZD-2-3	ZD-2-4	ZD-2-5

3.2.5.3 逆向研发

名称	逆向研发					
外形	研发					
编号	KJS-ZD-003					
功能	残骸可以逆向研究发展自己的科技					
描述	残骸可以用来逆向研究					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	0.1%	0.2%	0.3%	0.4%	0.5%
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	战斗	战斗	战斗	战斗	战斗
6	序号	ZD-3-1	ZD-3-2	ZD-3-3	ZD-3-4	ZD-3-5

3.2.5.4 技能触发概率加强

名称	技能触发概率加强					
外形	技能					
编号	KJS-ZD-004					
功能	加强人员的战斗技能					
描述	该研究可以将强战斗中人员技能的触发，触发技能的触发概率增加					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	1	2	3	4	5
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	战斗	战斗	战斗	战斗	战斗
6	序号	ZD-4-1	ZD-4-2	ZD-4-3	ZD-4-4	ZD-4-5

3.2.5.5 技能持续时间加强

名称	技能持续时间加强					
外形	技能					
编号	KJS-ZD-005					
功能	加强人员的战斗技能					
描述	该研究可以将强战斗中人员技能的持续时间					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5

2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	1	2	3	4	5
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	战斗	战斗	战斗	战斗	战斗
6	序号	ZD-5-1	ZD-5-2	ZD-5-3	ZD-5-4	ZD-5-5

3.2.5.6 隐秘仓储

名称	隐秘仓储					
外形	仓储					
编号	KJS-ZD-006					
功能	减少舰船城市仓储损失					
描述	该研究可以减少战斗损失					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	10%	15%	20%	25%	30%
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	战斗	战斗	战斗	战斗	战斗
6	序号	ZD-6-1	ZD-6-2	ZD-6-3	ZD-6-4	ZD-6-5

3.2.5.7 地下储能装置

名称	地下储能装置					
外形	地下能量					
编号	KJS-ZD-007					
功能	防止停电导致防御失效					
描述	城市电场被摧毁后电能损失减少，每级可以减少能量损失					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	40%	50%	60%	70%	80%
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	战斗	战斗	战斗	战斗	战斗
6	序号	ZD-7-1	ZD-7-2	ZD-7-3	ZD-7-4	ZD-7-5

3.2.5.8 分散计算装置

名称	分散计算装置					
外形	计算					
编号	KJS-ZD-008					
功能	防止计算中心被摧毁导致防御失效					

描述	城市计算中心被摧毁后不会导致全部瘫痪，而是会降低防护建筑的效能					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	70%	60%	50%	40%	30%
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	战斗	战斗	战斗	战斗	战斗
6	序号	ZD-7-1	ZD-7-2	ZD-7-3	ZD-7-4	ZD-7-5

3.2.6 城市科技

3.2.6.1 城市产品快速生产

名称	城市产品快速生产					
外形	生产					
编号	KJS-CSSC-001					
功能	提高城市产品生产速度					
描述	该研究可以缩短生产产品的时间					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	2%	4%	6%	8%	10%
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	城市科技	城市科技	城市科技	城市科技	城市科技
6	序号	CSSC-1-1	CSSC-1-2	CSSC-1-3	CSSC-1-4	CSSC-1-5

3.2.6.2 城市产品品质提升

名称	城市产品品质提升					
外形	生产					
编号	KJS-CSSC-002					
功能	提高城市产品品质					
描述	该研究可以提高产品品质从而获得更多的价值					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	5%	10%	15%	20%	25%
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	城市科技	城市科技	城市科技	城市科技	城市科技
6	序号	CSSC-2-1	CSSC-2-2	CSSC-2-3	CSSC-2-4	CSSC-2-5

3.2.6.3 城市电网改造

名称	城市电网改造					
外形	电力					
编号	KJS-CSSC-003					
功能	提高城市电能					
描述	该研究可以提升发电厂电力					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	5%	10%	15%	20%	25%
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	城市科技	城市科技	城市科技	城市科技	城市科技
6	序号	CSSC-3-1	CSSC-3-2	CSSC-3-3	CSSC-3-4	CSSC-3-5

3.2.6.4 城市工业强化

名称	城市工业强化					
外形	工业					
编号	KJS-CSSC-004					
功能	提高城市物资产量					
描述	该研究可以提升工业物资生产能力					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	5%	10%	15%	20%	25%
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	城市科技	城市科技	城市科技	城市科技	城市科技
6	序号	CSSC-4-1	CSSC-4-2	CSSC-4-3	CSSC-4-4	CSSC-4-5

3.2.6.5 城市农业强化

名称	城市农业强化					
外形	农业					
编号	KJS-CSSC-004					
功能	提高城市食品产量					
描述	该研究可以提升农业食品生产能力					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	5%	10%	15%	20%	25%
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000

5	类别	城市科技	城市科技	城市科技	城市科技	城市科技
6	序号	CSSC-5-1	CSSC-5-2	CSSC-5-3	CSSC-5-4	CSSC-5-5

3.2.6.6 城市商业强化

名称	城市商业强化					
外形	商业					
编号	KJS-CSSC-006					
功能	提高城市商品产量					
描述	该研究可以提升商业商品生产能力					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	5%	10%	15%	20%	25%
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	城市科技	城市科技	城市科技	城市科技	城市科技
6	序号	CSSC-6-1	CSSC-6-2	CSSC-6-3	CSSC-6-4	CSSC-6-5

3.2.6.7 城市中心影响范围

名称	城市中心影响范围					
外形	城市中心					
编号	KJS-CSSC-007					
功能	提高城市中心的影响范围					
描述	该研究可以提升商业商品生产能力					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	5%	10%	15%	20%	25%
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	城市科技	城市科技	城市科技	城市科技	城市科技
6	序号	CSSC-7-1	CSSC-7-2	CSSC-7-3	CSSC-7-4	CSSC-7-5

3.2.6.8 城市仓储能力

名称	城市仓储能力					
外形	仓库					
编号	KJS-CSSC-008					
功能	提高城市仓库能力					

描述	该研究可以提升仓库存储能力					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	20%	40%	60%	80%	100%
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	城市科技	城市科技	城市科技	城市科技	城市科技
6	序号	CSSC-8-1	CSSC-8-2	CSSC-8-3	CSSC-8-4	CSSC-8-5

3.2.6.9 建筑加强

名称	建筑加强（HP、装甲、护盾）					
外形	建筑					
编号	KJS-CSSC-009					
功能	建筑属性变更					
描述	研究加强防御建筑					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	5%	10%	15%	20%	25%
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	城市科技	城市科技	城市科技	城市科技	城市科技
6	序号	CSSC-9-1	CSSC-9-2	CSSC-9-3	CSSC-9-4	CSSC-9-5

3.2.6.10 建筑自动化

名称	建筑自动化					
外形	建筑					
编号	KJS-CSSC-010					
功能	建筑属性变更					
描述	研究加强建筑自动化，减少人口					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	5%	10%	15%	20%	25%
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	城市科技	城市科技	城市科技	城市科技	城市科技
6	序号	CSSC-10-1	CSSC-10-2	CSSC-10-3	CSSC-10-4	CSSC-10-5

3.2.6.11 建筑维修机械

名称	建筑维修机械					
----	--------	--	--	--	--	--

外形	建筑维修机械					
编号	KJS-CSSC-011					
功能	建筑属性变更					
描述	研究加强建筑自动维修					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	10%	20%	30%	40%	50%
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	城市科技	城市科技	城市科技	城市科技	城市科技
6	序号	CSSC-11-1	CSSC-11-2	CSSC-11-3	CSSC-11-4	CSSC-11-5

3.2.6.12 建筑减材

名称	建筑减材					
外形	建筑					
编号	KJS-CSSC-012					
功能	建筑属性变更					
描述	研究减少建筑的价格					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	1800	14400	86400	518400	2592000
3	效果	5%	10%	15%	20%	25%
4	费用	40000	80000	160000	320000	1500000
5	类别	城市科技	城市科技	城市科技	城市科技	城市科技
6	序号	CSSC-12-1	CSSC-12-2	CSSC-12-3	CSSC-12-4	CSSC-12-5

3.2.6.13 防御建筑弹药存储

名称	防御建筑弹药存储					
外形	建筑仓储					
编号	KJS-CSSC-013					
功能	建筑属性变更					
描述	研究增加防御建筑弹药数量					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	5%	10%	25%	50%	100%
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	城市科技	城市科技	城市科技	城市科技	城市科技
6	序号	CSSC-13-1	CSSC-13-2	CSSC-13-3	CSSC-13-4	CSSC-13-5

3.2.6.14 建筑建造加速

名称	建筑建造加速					
外形	建筑					
编号	KJS-CSSC-014					
功能	建筑属性变更					
描述	研究增加建筑建造速度					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	1800	14400	86400	518400	2592000
3	效果	10%	20%	30%	40%	50%
4	费用	40000	80000	160000	320000	1500000
5	类别	城市科技	城市科技	城市科技	城市科技	城市科技
6	序号	CSSC-14-1	CSSC-14-2	CSSC-14-3	CSSC-14-4	CSSC-14-5

3.2.6.15 建筑节能

名称	建筑节能					
外形	建筑					
编号	KJS-CSSC-015					
功能	建筑属性变更					
描述	研究增加能量建筑的供能水平					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	5%	10%	15%	20%	25%
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	城市科技	城市科技	城市科技	城市科技	城市科技
6	序号	CSSC-15-1	CSSC-15-2	CSSC-15-3	CSSC-15-4	CSSC-15-5

3.2.6.16 居住空间扩充

名称	居住空间扩充					
外形	建筑					
编号	KJS-CSSC-016					
功能	建筑属性变更					
描述	研究增加建筑提供使用人口属性					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	5%	10%	15%	20%	25%
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	城市科技	城市科技	城市科技	城市科技	城市科技

6	序号	CSSC-16-1	CSSC-16-2	CSSC-16-3	CSSC-16-4	CSSC-16-5
---	----	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------

3.2.6.17 商业交易

名称	商业交易					
外形	商业					
编号	KJS-CSSC-017					
功能	建筑属性变更					
描述	研究增加商业交易次数					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	1	2	3	4	5
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	城市科技	城市科技	城市科技	城市科技	城市科技
6	序号	CSSC-16-1	CSSC-16-2	CSSC-16-3	CSSC-16-4	CSSC-16-5

3.2.7 武器科技

3.2.7.1 激光武器

3.2.7.1.1 激光武器范围

名称	激光武器范围					
外形	激光武器					
编号	KJS-WQ-001					
功能	提高激光武器性能					
描述	该研究可以加强激光武器性能					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	2%	4%	6%	8%	10%
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	武器科技	武器科技	武器科技	武器科技	武器科技
6	序号	WQ-1-1	WQ-1-2	WQ-1-3	WQ-1-4	WQ-1-5

3.2.7.1.2 激光武器伤害

名称	激光武器范围					
外形	激光武器					
编号	KJS-WQ-002					
功能	提高激光武器性能					
描述	该研究可以加强激光武器性能					

属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	2%	4%	6%	8%	10%
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	武器科技	武器科技	武器科技	武器科技	武器科技
6	序号	WQ-2-1	WQ-2-2	WQ-2-3	WQ-2-4	WQ-2-5

3.2.7.1.3 激光武器攻击间隔

名称	激光武器攻击间隔					
外形	激光武器					
编号	KJS-WQ-003					
功能	提高激光武器性能					
描述	该研究可以加强激光武器性能，缩短攻击间隔					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	2%	4%	6%	8%	10%
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	武器科技	武器科技	武器科技	武器科技	武器科技
6	序号	WQ-3-1	WQ-3-2	WQ-3-3	WQ-3-4	WQ-3-5

3.2.7.1.4 辅助激光武器升级

名称	激光武器升级					
外形	激光武器					
编号	KJS-WQ-004					
功能	提高激光武器性能					
描述	该研究可以加强激光武器性能					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	辅助激光武器体积减少 10%	辅助激光武器人员减少 10%	辅助激光武器能量减少 10%	一个武器可以攻击对侧共 2 个目标	攻击范围类型变为 F 扇形
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	武器科技	武器科技	武器科技	武器科技	武器科技
6	序号	WQ-4-1	WQ-4-2	WQ-4-3	WQ-4-4	WQ-4-5

3.2.7.2 射弹武器

3.2.7.2.1 射弹武器范围

3.2.7.2.2 射弹武器伤害

3.2.7.2.3 射弹武器攻击间隔

3.2.7.2.4 辅助射弹武器升级

名称	射弹武器升级					
外形	射弹武器					
编号	KJS-WQ-008					
功能	提高射弹武器性能					
描述	该研究可以加强射弹武器性能					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	辅助射弹武器体积减少 10%	辅助射弹武器人员减少 10%	辅助射弹武器能量减少 10%	一个武器可以攻击对侧 2 个目标	射弹武器命中增加 20%
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	武器科技	武器科技	武器科技	武器科技	武器科技
6	序号	WQ-8-1	WQ-8-2	WQ-8-3	WQ-8-4	WQ-8-5

3.2.7.3 导弹武器

3.2.7.3.1 导弹武器范围

3.2.7.3.2 导弹武器伤害

3.2.7.3.3 导弹武器攻击间隔

3.2.7.3.4 辅助导弹武器升级

名称	导弹武器升级					
外形	导弹武器					
编号	KJS-WQ-012					
功能	提高导弹武器性能					
描述	该研究可以加强导弹武器性能					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	辅助导弹	辅助导弹	辅助导弹	一个武器可	导弹武器弹

		武器体积减少 10%	武器人员减少 10%	武器能量减少 10%	以攻击对侧 2 个目标	药消耗减少 20%
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	武器科技	武器科技	武器科技	武器科技	武器科技
6	序号	WQ-12-1	WQ-12-2	WQ-12-3	WQ-12-4	WQ-12-5

3.2.7.4 炸弹武器

3.2.7.4.1 炸弹武器范围

3.2.7.4.2 炸弹武器伤害

3.2.7.4.3 炸弹武器攻击间隔

3.2.7.4.4 辅助炸弹武器升级

名称	炸弹武器升级					
外形	炸弹武器					
编号	KJS-WQ-016					
功能	提高炸弹武器性能					
描述	该研究可以加强炸弹武器性能					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	辅助炸弹武器体积减少 10%	辅助炸弹武器人员减少 10%	辅助炸弹武器能量减少 10%	对大型巨型敌人造成额外 50%伤害	炸弹武器弹药消耗减少 50%
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	武器科技	武器科技	武器科技	武器科技	武器科技
6	序号	WQ-16-1	WQ-16-2	WQ-16-3	WQ-16-4	WQ-16-5

3.2.7.5 舰载机武器

3.2.7.5.1 舰载机武器范围

3.2.7.5.2 舰载机武器伤害

3.2.7.5.3 舰载机武器攻击间隔

3.2.7.5.4 舰载机武器升级

名称	舰载机武器升级
----	---------

外形	舰载机					
编号	KJS-WQ-020					
功能	提高舰载机武器性能					
描述	该研究可以加强舰载机武器性能					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	辅助舰载机武器体积减少 10%	辅助舰载机武器人员减少 10%	辅助舰载机武器能量减少 10%	舰载机小型化，体积减少 10%	舰载机无人化，人员减少 10%
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	武器科技	武器科技	武器科技	武器科技	武器科技
6	序号	WQ-20-1	WQ-20-2	WQ-20-3	WQ-20-4	WQ-20-5

3.2.7.6 空雷武器

3.2.7.6.1 空雷武器范围

3.2.7.6.2 空雷武器伤害

3.2.7.6.3 空雷武器攻击间隔

3.2.7.6.4 空雷武器升级

名称	空雷武器升级					
外形	空雷					
编号	KJS-WQ-024					
功能	提高空雷武器性能					
描述	该研究可以加强空雷武器性能					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	辅助空雷武器体积减少 10%	辅助空雷武器人员减少 10%	辅助空雷武器能量减少 10%	空雷攻击范围增加 100%	空雷弹药减少 20%
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	武器科技	武器科技	武器科技	武器科技	武器科技
6	序号	WQ-24-1	WQ-24-2	WQ-24-3	WQ-24-4	WQ-24-5

3.2.7.7 维修升级

3.2.7.7.1 维修范围

3.2.7.7.2 维修值

3.2.7.7.3 维修间隔

3.2.7.8 电子战

3.2.7.8.1 电子战武器范围

3.2.7.8.2 电子战武器伤害

3.2.7.8.3 电子战武器攻击间隔

3.2.7.8.4 电子战武器升级

名称	电子战武器升级					
外形	电子战					
编号	KJS-WQ-031					
功能	提高电子战武器性能					
描述	该研究可以加强电子战武器性能					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	辅助电子战武器体积减少 10%	辅助电子战武器人员减少 10%	辅助电子战武器能量减少 10%	电子战效果提高 25%	电子战武器能量减少 10%
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	武器科技	武器科技	武器科技	武器科技	武器科技
6	序号	WQ-31-1	WQ-31-2	WQ-31-3	WQ-31-4	WQ-31-5

3.2.7.9 心灵

3.2.7.9.1 心灵武器范围

3.2.7.9.2 心灵武器伤害

3.2.7.9.3 心灵武器攻击间隔

3.2.7.9.4 心灵武器升级

名称	心灵武器升级					
外形	心灵					
编号	KJS-WQ-035					
功能	提高心灵武器性能					
描述	该研究可以加强心灵武器性能					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	辅助心灵武器体积减少 10%	辅助心灵武器人员减少 10%	辅助心灵武器能量减少 10%	心灵武器范围增加 50%	心灵武器控制敌人时间提高 5 秒
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	武器科技	武器科技	武器科技	武器科技	武器科技
6	序号	WQ-35-1	WQ-35-2	WQ-35-3	WQ-35-4	WQ-35-5

3.2.7.10 减速光线

3.2.7.10.1 减速光线武器范围

3.2.7.10.2 减速光线武器伤害

3.2.7.10.3 减速光线武器攻击间隔

3.2.7.10.4 减速光线武器升级

名称	减速光线武器升级					
外形	减速光线					
编号	KJS-WQ-039					
功能	提高减速光线武器性能					
描述	该研究可以加强减速光线武器性能					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400

3	效果	辅助减速 光线武器 体积减少 10%	辅助减速 光线武器 人员减少 10%	辅助减速 光线武器 能量减少 10%	减速光线武 器范围增加 50%	减速效果提 高 25%
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	武器科技	武器科技	武器科技	武器科技	武器科技
6	序号	WQ-39-1	WQ-39-2	WQ-39-3	WQ-39-4	WQ-39-5

3.2.8 探索科技

3.2.8.1 探索船科技

3.2.8.1.1 扫描范围升级（主炮范围属性）

名称	扫描范围升级					
外形	探索					
编号	KJS-TS-001					
功能	提高发现探索物品的范围					
描述	该研究可以加强扫描物体的范围					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	10%	20%	30%	40%	50%
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	探索科技	探索科技	探索科技	探索科技	探索科技
6	序号	TS-1-1	TS-1-2	TS-1-3	TS-1-4	TS-1-5

3.2.8.1.2 探测器数量

名称	探测器数量					
外形	探测器					
编号	KJS-TS-002					
功能	提高探测器的数量上限					
描述	该研究可以增加探测器的数量上限					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	20%	40%	60%	80%	100%
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	探索科技	探索科技	探索科技	探索科技	探索科技
6	序号	TS-2-1	TS-2-2	TS-2-3	TS-2-4	TS-2-5

3.2.8.1.3 探测器精度

名称	探测器精度
----	-------

外形	探测器					
编号	KJS-TS-003					
功能	提高探测器的探测精度					
描述	该研究可以增加探测器的精度，初始值正负 10 度					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	90%	80%	70%	60%	50%
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	探索科技	探索科技	探索科技	探索科技	探索科技
6	序号	TS-3-1	TS-3-2	TS-3-3	TS-3-4	TS-3-5

3.2.8.1.4 扫描能量减少

名称	扫描能量减少					
外形	扫描					
编号	KJS-TS-004					
功能	减少扫描的单次能量					
描述	该研究可以增加由能量上限确定的扫描次数					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	10%	20%	30%	40%	50%
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	探索科技	探索科技	探索科技	探索科技	探索科技
6	序号	TS-4-1	TS-4-2	TS-4-3	TS-4-4	TS-4-5

3.2.8.1.5 探测范围升级

名称	探测范围升级					
外形	扫描					
编号	KJS-TS-005					
功能	增加探测器探索范围					
描述	该研究可以增加探测器探索范围					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	10%	20%	30%	40%	50%
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	探索科技	探索科技	探索科技	探索科技	探索科技
6	序号	TS-5-1	TS-5-2	TS-5-3	TS-5-4	TS-5-5

3.2.8.1.6 探测范围升级

名称	探测范围升级					
外形	探索					
编号	KJS-TS-006					
功能	提高探测器的探测范围					

描述	该研究可以探测器探索物体的范围					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	10%	20%	30%	40%	50%
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	探索科技	探索科技	探索科技	探索科技	探索科技
6	序号	TS-6-1	TS-6-2	TS-6-3	TS-6-4	TS-6-5

3.2.8.1.7 推进技术

名称	推进技术					
外形	探索					
编号	KJS-TS-007					
功能	玩家可触及的区域					
描述	该研究可以提升推进器的效果从而把玩家送到更远的地方					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	14400	86400	518400	2592000	12592000
3	效果	10%	20%	30%	30%	30%
4	费用	31250	62500	125000	125000	125000
5	类别	可登陆卫星	太阳系内航行	太阳系之间航行	多太阳系之间航行	银河系内航行
6	序号	TS-7-1	TS-7-2	TS-7-3	TS-7-4	TS-7-5

3.2.9 防御科技

3.2.9.1 激光武器防御

名称	激光武器防御					
外形	镜面、护盾					
编号	KJS-FY-001					
功能	提高对激光武器防御					
描述	该研究可以体高对激光的防御					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	2	4	6	8	10
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	防御科技	防御科技	防御科技	防御科技	防御科技
6	序号	FY-1-1	FY-1-2	FY-1-3	FY-1-4	FY-1-5

3.2.9.2 射弹武器防御

名称	射弹武器防御					
外形	装甲					
编号	KJS-FY-002					
功能	提高射弹武器防御					
描述	该研究可以加强对射弹武器的防御					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	2	4	6	8	10
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	防御科技	防御科技	防御科技	防御科技	防御科技
6	序号	FY-2-1	FY-2-2	FY-2-3	FY-2-4	FY-2-5

3.2.9.3 导弹武器防御

名称	导弹武器防御					
外形	装甲					
编号	KJS-FY-003					
功能	提高导弹武器防御					
描述	该研究可以加强对导弹武器的防御					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	2	4	6	8	10
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	防御科技	防御科技	防御科技	防御科技	防御科技
6	序号	FY-3-1	FY-3-2	FY-3-3	FY-3-4	FY-3-5

3.2.9.4 炸弹武器防御

名称	炸弹武器防御					
外形	装甲					
编号	KJS-FY-004					
功能	提高炸弹武器防御					
描述	该研究可以加强对炸弹武器的防御					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	2	4	6	8	10

4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	防御科技	防御科技	防御科技	防御科技	防御科技
6	序号	FY-4-1	FY-4-2	FY-4-3	FY-4-4	FY-4-5

3.2.9.5 舰载机武器防御

名称	舰载机武器防御					
外形	装甲					
编号	KJS-FY-005					
功能	提高舰载机武器防御					
描述	该研究可以加强对舰载机武器的防御					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	2	4	6	8	10
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	防御科技	防御科技	防御科技	防御科技	防御科技
6	序号	FY-5-1	FY-5-2	FY-5-3	FY-5-4	FY-5-5

3.2.9.6 空雷武器防御

名称	空雷武器防御					
外形	空雷					
编号	KJS-FY-006					
功能	提高空雷武器防御					
描述	该研究可以加强空雷武器防御					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	2	4	6	8	10
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	防御科技	防御科技	防御科技	防御科技	防御科技
6	序号	FY-6-1	FY-6-2	FY-6-3	FY-6-4	FY-6-5

3.2.9.7 电子战防御

名称	电子战武器防御					
外形	电子战					
编号	KJS-FY-007					
功能	提高电子战武器防御					
描述	该研究可以加强电子战武器防御					

属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	2	4	6	8	10
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	防御科技	防御科技	防御科技	防御科技	防御科技
6	序号	FY-7-1	FY-7-2	FY-7-3	FY-7-4	FY-7-5

3.2.9.8 心灵防御

名称	心灵武器防御					
外形	心灵					
编号	KJS-WQ-008					
功能	提高心灵武器防御					
描述	该研究可以加强心灵武器防御					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	2	4	6	8	10
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	防御科技	防御科技	防御科技	防御科技	防御科技
6	序号	FY-8-1	FY-8-2	FY-8-3	FY-8-4	FY-8-5

3.2.9.9 减速光线防御

名称	减速光线武器防御					
外形	减速光线防御					
编号	KJS-WQ-009					
功能	提高减速光线武器防御					
描述	该研究可以加强减速光线武器防御					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	2	4	6	8	10
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	防御科技	防御科技	防御科技	防御科技	防御科技
6	序号	FY-9-1	FY-9-2	FY-9-3	FY-9-4	FY-9-5

3.2.10 船体科技

3.2.10.1 船体轻型材料

名称	船体轻型材料					
外形	船体					
编号	KJS-CT-001					
功能	减少船体的质量					
描述	该研究可以减少船体质量					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	0.05	0.10	0.15	0.20	0.25
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	舰船科技	舰船科技	舰船科技	舰船科技	舰船科技
6	序号	CT-1-1	CT-1-2	CT-1-3	CT-1-4	CT-1-5

3.2.10.2 船体能量扩充

名称	船体能量扩充					
外形	船体					
编号	KJS-CT-002					
功能	增加船体的能量					
描述	该研究可以增加船体能量					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	0.02	0.04	0.06	0.08	0.1
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	舰船科技	舰船科技	舰船科技	舰船科技	舰船科技
6	序号	CT-2-1	CT-2-2	CT-2-3	CT-2-4	CT-2-5

3.2.10.3 船体装甲强化

名称	船体装甲强化					
外形	船体					
编号	KJS-CT-003					
功能	增加船体的装甲					
描述	该研究可以增加船体装甲					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400

3	效果	0.02	0.04	0.06	0.08	0.1
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	舰船科技	舰船科技	舰船科技	舰船科技	舰船科技
6	序号	CT-3-1	CT-3-2	CT-3-3	CT-3-4	CT-3-5

3.2.10.4 船体护盾强化

名称	船体护盾强化					
外形	船体					
编号	KJS-CT-004					
功能	增加船体的护盾					
描述	该研究可以增加船体护盾					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	0.02	0.04	0.06	0.08	0.1
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	舰船科技	舰船科技	舰船科技	舰船科技	舰船科技
6	序号	CT-4-1	CT-4-2	CT-4-3	CT-4-4	CT-4-5

3.2.10.5 船体人员扩充

名称	船体无人化					
外形	船体					
编号	KJS-CT-005					
功能	舰船装备人员减少					
描述	该研究可以减少装备人员需求					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	0.02	0.04	0.06	0.08	0.1
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	舰船科技	舰船科技	舰船科技	舰船科技	舰船科技
6	序号	CT-5-1	CT-5-2	CT-5-3	CT-5-4	CT-5-5

3.2.10.6 船体结构加强

名称	船体结构加强					
外形	船体					
编号	KJS-CT-006					
功能	舰船 HP 会增加					
描述	该研究可以增加舰船 HP					

属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	0.02	0.04	0.06	0.08	0.1
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	舰船科技	舰船科技	舰船科技	舰船科技	舰船科技
6	序号	CT-6-1	CT-6-2	CT-6-3	CT-6-4	CT-6-5

3.2.10.7 船体扩充弹药

名称	船体扩充弹药					
外形	船体					
编号	KJS-CT-007					
功能	舰船弹药会增加					
描述	该研究可以增加舰船弹药					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	舰船科技	舰船科技	舰船科技	舰船科技	舰船科技
6	序号	CT-7-1	CT-7-2	CT-7-3	CT-7-4	CT-7-5

3.2.10.8 船体速度提升

名称	船体速度提升					
外形	船体					
编号	KJS-CT-008					
功能	舰船速度增加					
描述	该研究可以增加舰船速度					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	0.02	0.04	0.06	0.08	0.10
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	舰船科技	舰船科技	舰船科技	舰船科技	舰船科技
6	序号	CT-8-1	CT-8-2	CT-8-3	CT-8-4	CT-8-5

3.2.10.9 船体快速制造

名称	船体快速制造					
外形	船体					
编号	KJS-CT-009					

功能	舰船速度增加					
描述	该研究可以增加舰船速度					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	0.04	0.08	0.12	0.16	0.20
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	舰船科技	舰船科技	舰船科技	舰船科技	舰船科技
6	序号	CT-9-1	CT-9-2	CT-9-3	CT-9-4	CT-9-5

3.2.10.10 船体信号加强

名称	船体信号加强					
外形	船体					
编号	KJS-CT-010					
功能	舰船探测范围增加					
描述	该研究可以增加舰船探测范围					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	0.02	0.04	0.06	0.08	0.10
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	舰船科技	舰船科技	舰船科技	舰船科技	舰船科技
6	序号	CT-10-1	CT-10-2	CT-10-3	CT-10-4	CT-10-5

3.2.10.11 船体维修系统

名称	船体维修加强					
外形	船体					
编号	KJS-CT-011					
功能	舰船维修能力增加					
描述	该研究可以增加舰船维修值					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	0.02	0.04	0.08	0.16	0.20
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	舰船科技	舰船科技	舰船科技	舰船科技	舰船科技
6	序号	CT-11-1	CT-11-2	CT-11-3	CT-11-4	CT-11-5

3.2.10.12 船体廉价结构

名称	船体廉价结构					
----	--------	--	--	--	--	--

外形	船体					
编号	KJS-CT-012					
功能	舰船维修能力增加					
描述	该研究可以增加舰船维修值					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	0.02	0.04	0.06	0.08	0.10
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	舰船科技	舰船科技	舰船科技	舰船科技	舰船科技
6	序号	CT-12-1	CT-12-2	CT-12-3	CT-12-4	CT-12-5

3.2.10.13 船体维修延伸

名称	船体维修延伸					
外形	船体					
编号	KJS-CT-013					
功能	舰船维修能力增加					
描述	该研究可以增加舰船维修值					
属性 1	名称	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
2	时间	600	1800	14400	86400	518400
3	效果	10%	15%	20%	25%	30%
4	费用	31250	62500	125000	250000	500000
5	类别	舰船科技	舰船科技	舰船科技	舰船科技	舰船科技
6	序号	CT-13-1	CT-13-2	CT-13-3	CT-13-4	CT-13-5

四. 游戏规则

1 城市属性规则

1.1 建筑等级规则

规则名称	建筑等级规则
说 明	城市建筑等级增加所需要时间
公 式	时间=10 ⁴ * (等级+1) * (1-中心建筑效果) ^ 中心数量 (秒)
推 算	建筑 3 级, 2 个中心建筑 时间= 10 ⁴ * (1-5%) ^ 2=9025 秒
触 发	玩家升级建筑
适 用	所有等级不为 0 的建筑

1.2 建筑 HP 规则

规则名称	建筑 HP 规则
说 明	城市建筑 HP 增加
公 式	$HP = (1 + \text{等级}/10 + \text{技能}) * HP$
推 算	3 级工业建筑 2 级建筑加强技能 $HP = \text{round}[(1 + 3/10 + 0.1) * 100] = 140$
触 发	玩家升级建筑或技能
适 用	所有建筑

1.3 建筑能量规则

规则名称	建筑能量利用规则
说 明	城市建筑能量减少
公 式	$\text{能量} = (1 - \text{等级}/10 - \text{技能}) * \text{能量}$
推 算	3 级工业建筑 4 级建筑节能技能 $\text{能量} = \text{round}[(1 - 3/10 - 0.2) * 500] = 250$
触 发	玩家升级建筑或技能
适 用	所有建筑

1.4 建筑装甲规则

规则名称	建筑装甲变化规则
说 明	城市建筑装甲增加随等级变化。累积伤害大于装价值，装甲失效
公 式	$\text{装甲} = (1 + \text{等级}/10 + \text{技能}) * \text{装甲}$
推 算	3 级工业建筑装甲 2 级建筑加强 $\text{装甲} = \text{round}[(1 + 3/10 + 0.1) * 10] = 14$
触 发	玩家升级建筑或技能
适 用	所有建筑

1.5 建筑护盾规则

规则名称	建筑护盾规则
说 明	城市建筑护盾增加
公 式	$\text{护盾} = (1 + \text{等级}/10 + \text{技能}) * \text{护盾}$
推 算	3 级工业建筑护盾 2 级建筑加强= $\text{round}[(1 + 3/10 + 0.1) * 100] = 140$
触 发	玩家升级建筑或技能

适 用	所有建筑
-----	------

1.6 建筑使用人口规则

规则名称	建筑使用人口规则
说 明	城市建筑使用人口减少
公 式	使用人口=（1-等级/10-技能）*使用人口
推 算	3 级工业建筑使用人口 2 级建筑自动化= $\text{round}[(1-3/10-0.1)*50]=30$
触 发	玩家升级建筑或技能
适 用	所有建筑

1.7 建筑提供人口规则

规则名称	建筑提供人口规则
说 明	城市建筑提供人口增加变化
公 式	提供人口=（1+等级/10+技能）*提供人口
推 算	4 级居住建筑提供人口 2 级居住空间扩充= $\text{round}[(1+4/10+0.1)*100]=150$
触 发	玩家升级建筑或技能
适 用	所有建筑

1.8 建筑占地规则

规则名称	建筑占地规则
说 明	城市建筑占地
公 式	占地=占地*占地
推 算	聚变电站占地= 4*4
触 发	玩家放置建筑
适 用	所有建筑

1.9 建筑连接规则

规则名称	建筑连接规则
说 明	地下管网与建筑连接，道路与建筑连接
公 式	无

推算	无
触发	玩家放置建筑，地下管网，道路
适用	所有建筑

1.10 建筑伤害规则

规则名称	建筑伤害规则
说明	城市防御建筑会对敌人造成伤害
公式	$\text{单次伤害} = \text{round}\{ (1 + \text{等级}/10) * (1 + \text{科技技能加成}) * (1 + \text{人员技能加成}) * \text{伤害} * [1 - (\text{舰船防御} + \text{防御装甲} + \text{科技加成}) / 100 * (1 + \text{人员技能加成})] \}$
推算	3级激光防御设施，5级激光武器伤害，攻击强化，激光装甲，驱逐舰防御，小型激光防御装甲，2级激光防御科技，防御强化= $\text{round}\{ (1 + 3/10) * (1 + 0.1) * (1 + 0.3) \} * 40 * [1 - (10 + 30 + 4) / 100 * (1 + 0.3)] \}$ = 32
触发	建筑攻击
适用	所有建筑

1.11 建筑伤害作用范围规则

规则名称	建筑伤害范围规则
说明	城市防御建筑会对敌人造成范围伤害
公式	范围=范围+范围*0.5*等级
推算	3级导弹防御设施 范围=2*0.5*3=3
触发	建筑攻击
适用	所有建筑

1.12 建筑弹药规则

规则名称	弹药规则
说明	防御建筑弹药的多少
公式	弹药值=无限（可更改）
推算	无
触发	无
适用	所有建筑

1.13 建筑命中规则

规则名称	建筑命中规则
说 明	防御建筑命中规则
公 式	命中率=(武器命中率+体型系数+速度系数)* (1+科技技能)
推 算	4 级射弹防御设施，驱逐舰，速度 800，辅助 射弹武器升级 5 级 命中率=（60/100-0.1-800/5000）*（1+0.2） =41（最大值 100，最小值 0）
触 发	建筑攻击
适 用	所有建筑

表 1：建筑体型系数，速度系数

建筑	武器类型	体型系数				速度系数
		S	M	B	L	
激光	A	0	0	0	0	0
射弹	B	-0.1	0	0.2	0.3	-速度值 /5000
导弹	C	0	0	0	0	-速度值 /20000
炸弹	D	-0.2	-0.1	0.2	0.3	0
舰载机	F	-0.1	0	0.1	0.2	-速度值 /10000
空雷	E	0	0	0	0	0
电子战	G	0	0	0	0	0
心灵	H	0	0	0	0	0
减速光线	I	0	0	0	0	0

1.14 建筑维修规则

规则名称	建筑维修规则
说 明	防御建筑维修规则
公 式	维修值=（建筑初始值+维修补给站）*（1+ 建筑维修机械）*（1+维修升级）
推 算	激光防御设施，维修补给站，科技建筑维修 机械 4 级，科技维修升级维修值 5 级 维修值=（10+20）*（1+0.4）*（1+0.1）=46
触 发	建筑 HP，装价值小于最大值
适 用	所有建筑

1.15 建筑价格规则

规则名称	建筑价格规则
说 明	防御建筑价格规则
公 式	价格=建筑初始值*等级*5*（1-建筑减材）
推 算	3级激光防御设施，科技建筑减材5级 维修值=100*（3*5）*(1-0.25)=1125
触 发	修建建筑
适 用	所有建筑

1.16 建筑伤害类型规则

规则名称	建筑伤害类型规则
说 明	防御建筑的武器的伤害类型，只造成相应类型的伤害，被相应的类型的防御所防御
公 式	伤害类型=属性值
推 算	激光防御设施=A
触 发	建筑攻击
适 用	所有建筑

1.17 建筑攻击范围类型规则

规则名称	建筑攻击范围类型规则
说 明	攻击范围有不同类型，C=圆形、F=扇形
公 式	伤害类型=属性值
推 算	驱逐舰=L
触 发	建筑攻击
适 用	所有建筑

1.18 建筑攻击范围最大值规则

规则名称	建筑伤害范围规则
说 明	城市防御建筑会对敌人造成伤害的最大范围
公 式	最大范围=round{(1+等级/10)*(1+技能加成)* （1-电子战*（1+电子战武器升级4级效果）） *范围}
推 算	3级激光防御设施，5级激光武器范围，受到 电子战，等级5电子战武器升级 最大范围=round{（1+3/10） *(1+0.1)*[1-0.2*(1+0.25)]*180}=193
触 发	建筑攻击

适 用	所有建筑
-----	------

1.19 建筑攻击间隔%规则

规则名称	建筑攻击间隔&规则
说 明	城市防御建筑攻击会存在攻击间隔%更改
公 式	攻击间隔%=属性值
推 算	无
触 发	建筑攻击
适 用	所有建筑

1.20 建筑建造时长规则

规则名称	建筑建造时长规则
说 明	城市防御建筑建造时长
公 式	建造时长=基础值*等级*（1-建筑建造加速）
推 算	3 级小型造船厂，2 级建筑建造加速 建造时长=round[3600*3*(1-0.2)]=8640 秒
触 发	玩家升级或者建造建筑
适 用	所有建筑

1.21 建筑货仓体积规则

规则名称	建筑货仓体积规则
说 明	城市货仓体积规则
公 式	货舱体积=基础值*[（1+等级/10）*（1+仓储科技）]
推 算	2 级货仓，2 级城市仓储科技 货舱体积 =round[1000*(1+2/10)*(1+0.4)]=1680
触 发	建筑建造，建筑升级，科技升级
适 用	所有建筑

1.22 建筑货仓体积规则

规则名称	建筑货仓体积规则
说 明	城市货仓体积规则
公 式	货舱体积=基础值*[（1+等级/10）*（1+仓储科技）]
推 算	2 级货仓，2 级城市仓储科技 货舱体积

	$=\text{round}[1000*(1+2/10)*(1+0.4)]=1680$
触 发	建筑建造, 建筑升级, 科技升级
适 用	所有建筑

1.23 建筑维修范围规则

规则名称	建筑维系范围规则
说 明	城市建筑维修范围规则
公 式	维修范围=基础值* (1+等级/10)
推 算	2 级维修补给站 维修范围= $\text{round}[200*(1+2/10)]=240$
触 发	建筑受损
适 用	所有建筑

1.24 建筑攻击间隔最大值规则

规则名称	建筑攻击间隔最大值规则
说 明	城市建筑攻击间隔最大值规则
公 式	攻击间隔最大值=基础值* (1-等级/10) * (1+人员技能) * (1-科技技能)
推 算	2 级激光防御建筑, 猛烈攻击, 激光武器攻击 间隔 5 级 间隔最大值= $4*(1-2/10)*(1-0.2)*(1-0.1)=2.304$
触 发	建筑攻击
适 用	所有建筑

1.25 建筑防御类型规则

规则名称	建筑防御类型规则
说 明	城市建筑防御类型规则
公 式	特定防御类型值=(基础值+科技技能)*(1+等级/10)*(1+人员技能)
推 算	2 级激光防御建筑, 激光防御 4 级, 加强防御 对激光防御类型值 $=\text{round}[(10+8)*(1+2/10)*(1+0.3)]=28$
触 发	建筑被攻击
适 用	所有建筑

1.26 建筑人员槽规则

规则名称	建筑人员槽规则
说 明	可以安排人员进驻建筑发挥人员建筑技能
公 式	人员槽=1
推 算	无
触 发	人员安排进驻建筑
适 用	所有建筑

1.27 建筑爆炸范围规则

规则名称	建筑爆炸范围规则
说 明	在范围内的建筑会被爆炸波及
公 式	爆炸范围=基础值;爆炸伤害=HP*10
推 算	聚变电站 爆炸范围=10 爆炸伤害=400*10=4000
触 发	建筑被摧毁
适 用	所有建筑

1.28 建筑连接状态规则

规则名称	建筑连接状态规则
说 明	建筑是否连接道路，能量，管网
公 式	无
推 算	无
触 发	建筑建造或移动
适 用	所有建筑

1.29 建筑影响范围规则

规则名称	建筑影响范围规则
说 明	有的建筑有一定的建筑影响范围
公 式	影响范围=基础值*（1+技能值）
推 算	工业中心，5级技能城市中心影响范围 影响范围=10*(1+0.25)=12.5
触 发	建筑建造或移动
适 用	所有建筑

1.30 建筑物资消耗规则

规则名称	建筑物资消耗规则
说 明	建筑维持需要一定的物资
公 式	物资消耗=所有建筑物资消耗相互叠加
推 算	工业中心 1 个，工业建筑 1 个，居民建筑 20 个 物资消耗=10+（-500）+20*10=-290
触 发	建筑建造
适 用	所有建筑

1.31 建筑食品消耗规则

规则名称	建筑食品消耗规则
说 明	建筑维持需要一定的食品
公 式	食品消耗=所有建筑食品消耗相互叠加
推 算	工业中心 1 个，工业建筑 1 个，居民建筑 2 个，1 个农业设施 物资消耗=100+100+2*100-500=-100
触 发	建筑建造
适 用	所有建筑

1.32 建筑商品消耗规则

规则名称	建筑商品消耗规则
说 明	建筑维持需要一定的商品
公 式	商品消耗=所有建筑商品消耗相互叠加
推 算	工业中心 1 个，工业建筑 1 个，居民建筑 2 个，商业建筑 1 个 物资消耗=10+100+2*100-500=-190
触 发	建筑建造
适 用	所有建筑

1.33 建筑提供人口规则

规则名称	建筑提供人口规则
说 明	某些建筑可以提供人口
公 式	提供人口=基础值
推 算	居民建筑 2 个 提供人口=2*100=200
触 发	建筑建造

适 用	所有建筑
-----	------

1.34 建筑武器特殊效果规则

规则名称	建筑特殊效果规则
说 明	某些建筑有特殊效果
公 式	无
推 算	无
触 发	建筑建造
适 用	所有建筑

表 2：武器特殊效果规则详细表

建筑	特殊效果名称	作用属性	
电子战防御设施	干扰	攻击范围	-20%
心灵防御设施	控制	所属阵营	5 秒
减速光线防御系统	缓速	移动速度	-20%

1.35 建筑武器旋转速度规则

规则名称	建筑武器旋转速度规则
说 明	防御建筑有攻击类型需要旋转对准敌人
公 式	旋转速度=基础值*(1+等级/10)
推 算	射弹防御设施 2 级 旋转速度=10*(1+等级/10)=10*1.2=12
触 发	建筑建造
适 用	所有建筑

1.36 建筑种类规则

规则名称	建筑种类规则
说 明	建筑有各自的种类
公 式	无
推 算	无
触 发	建筑建造
适 用	所有建筑

1.37 建筑消耗特殊物品规则

规则名称	建筑消耗特殊物品规则
------	------------

说 明	某些建筑有自己独特的消耗品
公 式	无
推 算	无
触 发	建筑能用后时间周期消耗物品
适 用	所有建筑

1.38 城市产品规则

规则名称	城市产品规则
说 明	某些建筑有产品，产品有其种类属性。
公 式	无
推 算	无
触 发	建筑能用后时间周期生产物品
适 用	所有建筑

2 舰船属性规则

2.1 舰船体积规则

规则名称	舰船体积规则
说 明	舰船有自身的体积大小，安装槽总体积不会大于舰船体积 50%
公 式	体积=基础值
推 算	驱逐舰体积=20000
触 发	舰船建造，安装槽生成
适 用	所有舰船

2.2 舰船质量规则

规则名称	舰船质量规则
说 明	舰船有自身的质量大小
公 式	质量=舰船质量*（1-船体科技）+装备质量
推 算	驱逐舰，综合辅助控制室，加速助推装置，火控计算装置，激光装甲，人员副仓，结构加强组件，高能辅助能量核心，船体轻型材料 4 级 质量=4000*（1-0.2） +10+20+2+100+10-100+200=3442
触 发	舰船建造，装备配置，科技升级
适 用	所有舰船

2.3 舰船能量规则

规则名称	舰船能量规则
说 明	舰船能量大小，不能为负数
公 式	能量=舰船能量*（1+船体科技）+装备能量+装备武器能量*（1-武器科技）
推 算	驱逐舰，综合辅助控制室，加速助推进装置，火控计算装置，激光装甲，人员副仓，结构加强组件，高能辅助能量核心，激光副炮，激光武器升级 3 级，船体能量扩充 5 级 能量=1200*（1+0.1） -10-100-10-10-10-0+750-500*（1-0.1）=1480
触 发	舰船建造，装备配置，科技升级
适 用	所有舰船

2.4 舰船装甲规则

规则名称	舰船装甲规则
说 明	舰船装甲大小，累积伤害大于装价值，装甲失效
公 式	装甲值=（基础值+装备值）*（1+船体科技）
推 算	驱逐舰，2*复合甲，导弹甲，船体装甲强化 5 级 装甲值=（200+2*100+150）*（1+0.1）=605
触 发	舰船建造，装备配置，科技升级
适 用	所有舰船

2.5 舰船护盾规则

规则名称	舰船护盾规则
说 明	舰船护盾大小，累积伤害大于护盾值，护盾失效
公 式	护盾值=（基础值*（1+护盾计算装置+护盾辅助能量核心））*（1+船体科技）
推 算	驱逐舰，3 个护盾计算装置，2 个护盾辅助能量核心，船体护盾强化 5 级 护盾值=200*（1+0.2*3+1*2）*（1+0.1）=792
触 发	舰船建造，装备配置，科技升级
适 用	所有舰船

2.6 舰船人口规则

规则名称	舰船人口规则
说 明	舰船人口大小
公 式	人口=舰船基础值*(1+科技技能)-舰船装备人口
推 算	巡洋舰, 3 个综合辅助控制室, 2 个人员副仓, 船体人员扩充 4 级 人口=round{50*(1+0.08)-[(3*6)-2*(-20)]}=76
触 发	舰船建造, 装备配置, 科技升级
适 用	所有舰船

2.7 舰船 HP 规则

规则名称	舰船 HP 规则
说 明	舰船 HP 大小
公 式	HP=舰船基础值*(1+科技技能)-舰船装备人口
推 算	巡洋舰, 3 个综合辅助控制室, 2 结构加强组件, 船体结构加强 5 级 HP=3000*(1+0.1)+3*20+2*200=3760
触 发	舰船建造, 装备配置, 科技升级
适 用	所有舰船

2.8 舰船主炮伤害规则

规则名称	舰船主炮伤害规则
说 明	舰船主炮伤害大小
公 式	主炮伤害=round{[(1+科技技能加成)*(1+人员技能加成)*伤害*[1-(舰船防御+装甲防御+科技加成)/100*(1+人员技能加成)]]}
推 算	巡洋舰激光主炮, 激光武器伤害 5 级, 攻击强化, 激光装甲, 驱逐舰防御, 小型激光防御装甲, 2 级激光防御科技, 防御强化 主炮伤害=round{(1+0.1)*(1+0.3)*100*[1-(10+30+4)/100*(1+0.3)]}=61
触 发	舰船建造, 装备配置, 科技升级, 攻击敌人
适 用	所有舰船

2.9 舰船主炮攻击范围规则

规则名称	舰船主炮攻击范围规则
说明	舰船主炮攻击范围大小
公式	最大范围=round{(1+技能加成)*(1-电子战)*(1+电子战武器升级4级效果))*(基础范围+装备)*(1+武器范围%)}
推算	巡洋舰, 5级激光武器范围, 受到电子战, 等级5电子战武器升级, 瞄准装置, 武器范围% 最大范围=round{(1+0.1)*[(1-0.2)*(1+0.25)]*(180+20)*(1+0.2)}=264
触发	舰船建造, 装备配置, 科技升级, 攻击敌人
适用	所有舰船, 除探索舰

2.10 舰船弹药规则

规则名称	舰船弹药规则
说明	舰船主炮弹药多少
公式	弹药=基础值*(1+舰船科技)+装备
推算	巡洋舰, 船体弹药扩充4级, 弹药副仓 弹药=2000*(1+0.4)+2000=4800
触发	舰船建造, 装备配置, 科技升级
适用	所有舰船

2.11 舰船弹药消耗规则

规则名称	舰船弹药消耗规则
说明	舰船主炮弹药消耗
公式	弹药消耗=主炮发射次数*单次消耗值+副炮发射次数*单次消耗值*(1-武器科技)
推算	战列舰, 10次主炮, 导弹副炮10次, 辅助导弹武器升级5级 弹药消耗=round[10*32+10*40*(1-0.2)]=640
触发	攻击敌人
适用	所有舰船

2.12 舰船速度规则

规则名称	舰船速度规则
说明	舰船速度值
公式	速度值=[基础值*(1+装备值)]*(1+人员舰)

	船技能)*[1-缓速(1+武器科技)]
推算	战列舰, 2 个综合辅助控制室, 航行辅助控制室, 高功率直线辅助推进装置, 导航计算装置, 船体速度提升 5 级, 快速行动, 减速光线, 减速光线武器升级 5 级 速度=round{[350*(1+2*5%+10%+15%+5%)]*(1+0.1)*[1-0.2(1+0.25)]}=404
触发	舰船建造, 人员技能使用, 装备配置
适用	所有舰船

2.13 舰船加速度规则

规则名称	舰船加速度规则
说明	舰船加速度值
公式	加速度=基础值*(1+装备值)
推算	巡洋舰, 2 个综合辅助控制室 5%, 航行辅助控制室 10%, 加速助推推进装置 10%, 导航计算装置 5%, 惯性调整装置 20%, 脉冲辅助能量核心 50% 加速度=70*[1+(2*5%+10%+10%+5%+20%+50%)]=70*2.05=143.5
触发	舰船建造, 装备配置
适用	所有舰船

2.14 舰船转向速度规则

规则名称	舰船转向速度规则
说明	舰船转向速度值
公式	转向速度=基础值*(1+装备值)*(1+人员技能值)*[1-缓速(1+武器科技)]
推算	巡洋舰, 2 个综合辅助控制室 5%, 航行辅助控制室 10%, 转向辅助推进装置 10%, 高功率转向辅助推进装置 15%, 多功能辅助推进装置 7.5%, 加速助推推进装置 5%, 导航计算装置 5%, 快速行动 20%, 减速光线, 减速光线武器升级 5 级 转向速度=80*[1+(2*5%+10%+10%+15%+7.5%+5%+5%)]*(1+20%)*[1-20%*(1+25%)]=117
触发	舰船建造, 装备配置, 人员技能使用
适用	所有舰船

2.15 舰船建造时长规则

规则名称	舰船建造时长规则
说明	舰船建造时长值
公式	建造时长=基础值*（1-船体科技）*（1+装备值）
推算	巡洋舰，船体快速建造 5 级，2 个综合辅助控制室 10%，航行辅助控制室 10%，转向辅助推进装置 10%， 转向速度=14400*（1-0.2）*[1+（2*10%+10%+10%）]=16128
触发	舰船建造，科技升级，装备配置
适用	所有舰船

2.16 舰船感应范围规则

规则名称	舰船感应范围规则
说明	舰船最大感应范围的值
公式	感应范围=基础值*（1+人员技能）*（1+装备值）*（1+舰船技能）
推算	巡洋舰，加强探索 20%，2 个综合辅助控制室 5%，探测辅助控制室 25%，感应计算装置 10%，信号装置 20%，船体信号加强 5 级 10% 感应范围=round[180*（1+20%）*（1+2*5%+25%+10%+20%）*（1+0.1）]=226
触发	舰船建造，人员技能使用，科技升级
适用	所有舰船

2.17 舰船维修值规则

规则名称	舰船维修值规则
说明	舰船最大维修值
公式	维修值=基础值*（1+人员技能）*（1+装备值）*（1+舰船技能）
推算	巡洋舰，加强维修 100%，2 个综合辅助控制室 5%，维修辅助控制室 25%，维修辅助能量核心 50%，船体维修加强 5 级 维修值=round[20*（1+100%）*（1+2*5%+25%+50%）*（1+0.2）]=89
触发	人员技能使用，科技升级
适用	所有舰船

2.18 舰船命中率规则

规则名称	舰船命中率规则
说明	舰船最大命中率
公式	命中率=(基础值+体型系数+速度系数)*(1+人员技能)*(1+装备值)*(1+舰船技能)
推算	驱逐舰，驱逐舰，相对速度 800，百发百中 100%，综合辅助控制室 5%，武器计算装置 5%， 维修值=(80%+0+0)*(1+100%)*(1+2*5%+5%)*(1+0.2)=220.8
触发	人员技能使用，科技升级，装备配置，攻击
适用	所有舰船

表 3：舰船体型系数，速度系数

舰船	武器类型	体型系数				速度系数
		S	M	B	L	
激光	A	0	0	0	0	0
射弹	B	-0.1	0	0.2	0.3	-速度值/5000
导弹	C	0	0	0	0	-速度值/20000
炸弹	D	-0.2	-0.1	0.2	0.3	0
舰载机	F	-0.1	0	0.1	0.2	-速度值/10000
空雷	E	0	0	0	0	0
电子战	G	0	0	0	0	0
心灵	H	0	0	0	0	0
减速光线	I	0	0	0	0	0

注：建筑体型系数 B

2.19 舰船安装槽规则

规则名称	舰船安装槽规则
说明	舰船安装槽有一定规则，对应装备只能安装到特定安装槽中，A 类控制室，B 推进装置，C 计算装置，D 副武器，E 装甲，F 其他，G 能量核心。装备体积必须小于插槽体积。对

	应型号装备小于对应插槽体积。
公 式	无
推 算	无
触 发	装备配置
适 用	所有舰船

2.20 舰船价格规则

规则名称	舰船价格规则
说 明	舰船价格有一定规则
公 式	价格=舰船值*（1-船体科技）+装备值
推 算	驱逐舰, 船体廉价结构 5 级, 综合辅助控制室, 标准辅助能量核心 价格=40000*(1-0.1)+100+500=36600
触 发	装备配置
适 用	所有舰船

2.21 舰船主炮伤害类型规则

规则名称	舰船伤害类型规则
说 明	武器的伤害类型, 只造成相应类型的伤害, 被相应的类型的防御所防御
公 式	伤害类型=属性值
推 算	驱逐舰=A
触 发	舰船建造, 舰船攻击
适 用	所有舰船

2.22 舰船防御类型规则

规则名称	舰船防御类型规则
说 明	舰船防御类型规则
公 式	特定防御类型值=(基础值+科技技能+装备值)*(1+等级/10)*(1+人员技能)
推 算	驱逐舰, 激光防御 4 级, 2 个激光装甲, 加强防御 对激光防御类型值 =round[(10+8+2*10)*(1+2/10)*(1+0.3)]=59
触 发	舰船被攻击, 舰船建造, 装备配置, 科技升级
适 用	所有舰船

2.23 舰船攻击范围类型规则

规则名称	舰船攻击范围类型规则
说 明	舰船攻击范围类型，C=圆形，F=扇形，L=直线
公 式	伤害类型=属性值
推 算	驱逐舰=L
触 发	舰船攻击，舰船建造
适 用	所有舰船

2.24 舰船货舱体积规则

规则名称	舰船货舱体积
说 明	舰船货舱体积值
公 式	货舱体积=基础值+装备值
推 算	护卫舰，2 个货仓 体积=10+2*80=170
触 发	舰船建造，装备配置
适 用	所有舰船

2.25 舰船攻击间隔最大值规则

规则名称	舰船攻击间隔最大值规则
说 明	舰船攻击间隔最大值
公 式	最大值=基础值*（1-人员技能）*（1-武器科技）
推 算	护卫舰主炮，猛烈攻击 20%，激光武器攻击间隔 5 级 10% 体积=5*（1-0.2）*（1-0.1）=3.6
触 发	舰船建造，装备配置
适 用	所有舰船

2.26 舰船维修范围规则

规则名称	舰船维修范围
说 明	舰船维修范围值
公 式	维修范围=基础值*（1+武器科技）*（1+舰船科技）
推 算	维修补给舰，维修升级 5 级 10%，船体维修延伸 5 级

	维修范围=200*(1+10%)*(1+30%)=286
触 发	舰船建造, 技能升级
适 用	所有舰船

2.27 舰船所属阵营规则

规则名称	舰船所属阵营
说 明	舰船所属阵营值
公 式	阵营=阵营编号
推 算	阵营=1
触 发	舰船进入战斗界面, 心灵控制
适 用	所有舰船

2.28 舰船倒退速度规则

规则名称	舰船倒退速度规则
说 明	舰船倒退速度值
公 式	倒退速度=基础值*(1+人员技能)*(1+装备值)*[1-缓速*(1+武器技能)]
推 算	护卫舰, 快速行动 20%, 综合辅助控制室 5%, 多功能辅助推进装置 7.5%, 减速光线 20%, 减速光线武器升级 5 级 倒退速度=round{100*(1+20%)*(1+5%+7.5%)*[1-20%*(1+25%)]}=101
触 发	舰船倒退, 舰船建造, 装备配置, 技能升级
适 用	所有舰船

2.29 舰船平移速度规则

规则名称	舰船平移速度规则
说 明	舰船平移速度值
公 式	平移速度=基础值*(1+人员技能)*(1+装备值)*[1-缓速*(1+武器技能)]
推 算	护卫舰, 快速行动 20%, 综合辅助控制室 5%, 多功能辅助推进装置 7.5%, 减速光线 20%, 减速光线武器升级 5 级 倒退速度=round{100*(1+20%)*(1+5%+7.5%)*[1-20%*(1+25%)]}=101
触 发	舰船倒退, 舰船建造, 装备配置, 技能升级
适 用	所有舰船

2.30 舰船主炮伤害作用范围规则

规则名称	舰船主炮伤害作用范围规则
说 明	舰船主炮伤害作用范围值
公 式	主炮伤害作用范围表
推 算	无
触 发	舰船建造
适 用	所有舰船

表 4：舰船主武器伤害作用范围

舰船	武器类型	体型系数			
		S	M	B	L
激光	A	0	0	0	0
射弹	B	0	0	0	0
导弹	C	3	5	8	12
炸弹	D	0	0	0	0
舰载机	F	0	0	0	0
空雷	E	0	0	0	0
电子战	G	0	0	0	0
心灵	H	0	0	0	0
减速光线	I	0	0	0	0

2.31 人员槽规则

规则名称	舰船人员槽规则
说 明	舰船有固定数量的人员槽
公 式	无
推 算	无
触 发	舰船建造
适 用	所有舰船

2.32 特殊加成

规则名称	舰船特殊加成规则
说 明	舰船有特殊加成，用来提升某项属性或效果
公 式	无
推 算	无
触 发	舰船建造
适 用	所有舰船

2.33 主武器耗能

规则名称	舰船主武器耗能规则
说 明	舰船有主武器，有的主武器存在耗能规则
公 式	耗能值=给定值
推 算	无
触 发	舰船建造
适 用	所有舰船

3 舰船装备属性规则

3.1 装备体积规则

规则名称	舰船装备体积规则
说 明	舰船装备体积大小
公 式	体积=基础值
推 算	空雷装置 体积=100
触 发	装备配置
适 用	所有装备

3.2 装备副炮伤害值规则

规则名称	装备副炮伤害值规则
说 明	舰船副炮伤害大小
公 式	$\text{副炮伤害} = \text{round}\{(1 + \text{科技技能加成}) * (1 + \text{人员技能加成}) * \text{伤害} * [1 - (\text{舰船防御} + \text{装甲防御} + \text{科技加成}) / 100 * (1 + \text{人员技能加成})]\}$
推 算	巡洋舰的激光副炮，激光武器伤害 5 级，攻击强化，激光装甲，驱逐舰防御，小型激光防御装甲，2 级激光防御科技，防御强化 $\text{副炮伤害} = \text{round}\{(1 + 0.1) * (1 + 0.3) * 5 * 10 * [1 - (10 + 30 + 4) / 100 * (1 + 0.3)]\} = 6$
触 发	装备配置，科技升级，攻击敌人
适 用	所有装备

3.3 装备副炮伤害作用范围规则

规则名称	装备副炮伤害作用范围规则
------	--------------

说 明	舰船副炮伤害作用范围大小
公 式	副炮伤害作用范围=基础值
推 算	巡洋舰的导弹副炮 导弹副炮=3
触 发	装备配置，攻击敌人
适 用	所有装备

3.4 装备副炮伤害类型规则

规则名称	装备副炮伤害类型规则
说 明	武器的伤害类型，只造成相应类型的伤害，被相应的类型的防御所防御
公 式	伤害类型=属性值
推 算	激光副炮=A
触 发	装备配置，舰船攻击
适 用	所有装备

3.5 装备副炮攻击范围类型规则

规则名称	装备副炮攻击范围类型规则
说 明	副炮攻击范围类型，C=圆形，F=扇形，L=直线
公 式	无
推 算	无
触 发	装备配置，舰船攻击
适 用	所有装备

3.6 装备副炮攻击范围规则

规则名称	装备副炮攻击范围规则
说 明	舰船副炮主炮攻击范围大小
公 式	最大范围=round $\{(1+技能加成)*(1-电子战)*(1+电子战武器升级4级效果)*(基础范围+装备)*(1+武器范围%)\}$
推 算	巡洋舰激光副炮 240,5 级激光武器范围 10%, 受到电子战 20%, 等级 5 电子战武器升级 25%, 瞄准装置 20, 武器范围%20% 最大范围=round $\{(1+0.1)*[(1-0.2)*(1+0.25)]*(240+20)*(1+0.2)\}=343$
触 发	装备配置，科技升级，攻击敌人
适 用	所有舰船

3.7 装备副炮攻击间隔最大值规则

规则名称	装备副炮攻击间隔最大值规则
说 明	装备副炮攻击间隔最大值
公 式	最大值=基础值*（1-人员技能）*（1-武器科技）
推 算	护卫舰激光副炮，猛烈攻击 20%，激光武器攻击间隔 5 级 10% 体积=10*（1-0.2）*（1-0.1）=7.2
触 发	装备配置，人员配置，科技升级，攻击敌人
适 用	所有转隔壁

3.8 装备武器特殊效果规则

规则名称	装备武器特殊效果规则
说 明	某些装备有特殊效果
公 式	无
推 算	无
触 发	装备配置
适 用	所有装备

具体特殊效果见表 2

3.9 装备类型规则

规则名称	装备类型规则
说 明	装备有自己的类型
公 式	类型=属性值
推 算	综合辅助控制室 类型=A
触 发	装备配置
适 用	所有装备

4 探索装备属性规则

见九.游戏系统 4.探索系统规则。

5 人员属性规则

5.1 人员等级规则

规则名称	人员等级规则
说 明	人员等级需要经验值（最高 50 级）
公 式	经验=（等级+1）^4-等级^4
推 算	人员 3 级经验=4^4-3^4=175
触 发	战斗结束，科研结束，交易结束，生产结束，探索结束
适 用	所有人员

5.2 人员喜好规则

规则名称	人员喜好规则
说 明	人员喜好
公 式	喜好个数=随机数
推 算	表 5
触 发	人员产生
适 用	所有人员

表 5：人员喜好获得概率表

爱好个数	获得概率
1	100%
2	10%
3	1%
4	0.1%
5	0.01%
6	0.001%
7	0.0001%
8	0.00001%

表 6：喜好对于各行业的加成

喜好	科研	商业	工业	采矿	军事	探索	农业
喝酒	-2	3	1	2	2	-1	2
抽烟	-1	2	2	2	4	2	2
射击	2	1	2	1	3	2	0
驾驶	2	1	2	2	2	4	2

学习	3	2	2	1	2	2	2
音乐	2	2	3	2	2	2	2
社交	2	4	1	1	2	2	2
游戏	-1	2	2	4	1	2	2
体育	1	2	4	2	2	2	2
科学	4	2	2	2	2	2	2
文学	1	2	2	3	2	2	2
收藏	1	2	1	2	1	3	2
园艺	2	2	-2	-2	2	2	4
厨艺	2	1	2	2	0	2	3
合	18	28	24	24	27	28	29

5.3 人员性格规则

规则名称	人员性格规则
说 明	人员性格
公 式	性格个数=1 个
推 算	无
触 发	人员产生
适 用	所有人员

表 7： 人员性格和建筑技能对应表

性格	科研	商业	工业	采矿	农业	军事	探索
健谈		社交能手				经验传授	
少语	沉默是金		埋头苦干				
粗狂				大刀阔斧		猛打猛冲	
细心	精益求精		减少消耗	增加收获	颗粒归仓		细致入微
急躁				急速生产			快速巡查
耐心		时间金钱	独具匠心		生命轮回		
谨慎						百战不败	
沉稳	稳步推进					强取豪夺	
高傲							重大发现
朴实		节省开支			耕耘收获	节省军费	

5.4 人员对话规则

规则名称	人员对话规则
说 明	人员对话会按顺序载入预设对话

公 式	无
推 算	无
触 发	人员点击
适 用	所有人员

5.5 人员姓名规则

规则名称	人员姓名规则
说 明	人员姓名，由英文字母构成无重复名称，随机生成 AI 人员可以有相同名称。
公 式	无
推 算	无
触 发	人员点击
适 用	所有人员

5.6 人员技能规则

规则名称	人员技能规则
说 明	人员会根据工作，性格获得技能
公 式	表 7
推 算	无
触 发	人员分配工作
适 用	所有人员

5.7 人员职业规则

规则名称	人员职业规则
说 明	人员职业
公 式	职业=相应建筑槽
推 算	商业中心 职业=商业
触 发	人员分配工作
适 用	所有人员

5.8 人员费用规则

规则名称	人员职费用规则
说 明	人员费用
公 式	高级人员=100000 中级人员=10000 随机人员=1000 AI 人员=100
推 算	无

触 发	人员分配工作
适 用	所有人员

5.9 人员经验值规则

规则名称	人员经验值规则
说 明	人员经验
公 式	表 8，表 9
推 算	表 10
触 发	战斗结束，科研结束，交易结束，生产结束，探索结束
适 用	所有人员

表 8：基础经验获取表

	基础经验获取值	效果
战斗	胜利：5000*（1+喜好值/100）失败：2500*（1+喜好值/100）	每 10 级随机获得一个被动战斗技能
科研	时间秒/3600/816/2*6765200*（1+喜好值/100）	每 10 级科研速度提升 5%
生产	时间秒/3600/816/2*6765200*（1+喜好值/100）	每 10 级生产速度提升 5%
探索	成功：500*（1+喜好值/100）失败：2500*（1+喜好值/100）	每 10 级获得物品数量增加 5%
交易	金额/5000000/30*6765200*（1+喜好值/100）	每 10 级交易获得利润增加 5%

表 9：战斗额外经验获取表

舰船大小	S	M	B	L
战斗经验	数量^2	数量*10	数量*100	总经验 0.2 倍
建筑类型	普通建筑	特殊建筑	中心建筑	防御建筑
战斗经验	数量^2	总经验 0.1 倍	数量*10	数量*100

表 10：经验推算表

	经验获取值
战斗	经验=（额外 S、M、B 经验+基础经验）*L 数量*（1+L 倍数）*（1+人员建筑技能）*（1+喜好值/100） 击毁（10*护卫舰、10*巡洋舰、10*无畏舰、2*航母、1*旗舰）经验传授，获

	胜，喜好累积值 经验=round{[(10^2+10*10+10*100)+5000]*3*(1+0.2)*(1+0.3)*(1+0.28)}=37,140
科研	经验=时间/3600/816/2*6765200*(1+人员建筑技能)*(1+喜好值/100) 研究完成一个 24 小时科技经验=round[24*3600/3600/816/2*6765200*(1+0.3)*(1+0.28)*(1+0.28)]=165,547
生产	经验=时间/3600/816/2*6765200*(1+人员建筑技能)*(1+喜好值/100) 生产 24 小时获得经验值=24*3600/3600/816/2*6765200*(1+0.3)*(1+0.28)=165,547
探索	经验=基础经验*(1+人员建筑技能)*(1+喜好值/100) 成功探索一次经验=5000*(1+0.3)*(1+0.28)=8,320
交易	经验=金额/5000000/30*6765200*(1+人员建筑技能)*(1+喜好值/100)*(1+0.28) 交易 1500 万金额经验=1,125,729

6 科研规则

6.1 科研时间规则

规则名称	科研时间规则
说 明	科研时间规定
公 式	科研时间=基础值*(1-人员建筑技能)*(1-研究科技)*(1-科研中心数量*1%)
推 算	城市产品快速生产 1 级，稳步推进 20%，研究时间缩短 4 级 20% 科研时间=600*(1-20%)*(1-20%)=384 秒
触 发	科研界面
适 用	所有科技

6.2 科研费用规则

规则名称	科研费用规则
说 明	科研费用规定
公 式	科研费用=基础值*(1-人员建筑技能)*(1-研究科技)
推 算	城市产品快速生产 1 级，沉默是金 20%，研究费用减少 4 级 20% 科研费用=31250*(1-20%)*(1-20%)=20000 秒
触 发	科研界面

适 用	所有科技
-----	------

6.3 科研效果规则

规则名称	科研效果规则
说 明	科研效果规定，在 5 级研究前有效。
公 式	科研效果=人员建筑技能
推 算	城市产品快速生产 1 级 科研效果=城市产品快速生产 2 级（20%）
触 发	科研界面
适 用	所有科技

7 商业规则

7.1 商业手续费用规则

规则名称	商业手续费用规则
说 明	商业手续费用由交易决定
公 式	商业手续费用=交易额*10%*（1-人员建筑技能）
推 算	节省开支 20% 商业手续费用=10000*10%*（1-20%）=800
触 发	交易界面
适 用	商业

7.2 商业交易次数规则

规则名称	商业交易次数规则
说 明	商业交易次数每天有定值 2 次
公 式	商业交易次数=2 次+人员建筑技能+城市科技
推 算	社交能手，商业交易 3 级 商业交易次数=1+1+3=5 次
触 发	交易界面
适 用	商业

7.3 商业交易时间规则

规则名称	商业交易时间规则
说 明	商业交易时间为 24 小时，也就是订单停留在显示区域的时间

公 式	商业交易时间=24*（1+人员建筑技能）
推 算	社交能手，商业交易 3 级 商业交易时间=24*1.2=28.8 小时
触 发	交易界面
适 用	商业

8 工业规则

8.1 工业生产效果规则

规则名称	工业生产规则
说 明	工业生产效果
公 式	工业生产效果=概率生产 2 个
推 算	独具匠心 工业生产效果=20%几率生产 2 个
触 发	工业界面
适 用	工业

8.2 工业生产时间规则

规则名称	工业生产时间
说 明	工业生产时间长短
公 式	生产时间=基础值*（1-人员建筑技能）
推 算	AI 控制终端，埋头苦干 生产时间=144000*（1-20%）=115200
触 发	工业界面
适 用	工业

8.3 工业生产费用规则

规则名称	工业生产费用
说 明	工业生产费用多少
公 式	生产费用=价格*10%*（1-人员建筑技能）
推 算	AI 控制终端，减少消耗 生产费用=20000*10%*（1-20%）=160
触 发	工业界面
适 用	工业

9 农业规则

9.1 农业生产效果规则

规则名称	农业生产效果
说 明	农业生产数量
公 式	农业生产效果=概率生产 2 个
推 算	颗粒归仓 农业生产效果=20%几率生产 2 个
触 发	农业界面
适 用	农业

9.2 农业生产时间规则

规则名称	农业生产时间
说 明	农业生产时间长短
公 式	生产时间=基础值*（1-人员建筑技能）
推 算	人造蛋白质肉饼，生命轮回 生产时间=36000*（1-20%）=28800
触 发	农业界面
适 用	农业

9.3 农业生产费用规则

规则名称	工业生产费用
说 明	工业生产费用多少
公 式	生产费用=价格*10%*（1-人员建筑技能）
推 算	人造蛋白质肉饼，耕耘收获 生产费用=1000*10%*（1-20%）=80
触 发	工业界面
适 用	工业

10 军事规则

10.1 军事效果规则

规则名称	军事效果规则
------	--------

说 明	军事胜利或则失败获得效果
公 式	奖励=胜利+
推 算	人造蛋白质肉饼，耕耘收获 生产费用=1000*10%*（1-20%）=80
触 发	工业界面
适 用	工业

表 11：战斗基础经验获取表

	奖励取值	
货币奖励	基础：2500	胜利：2500

表 12：战斗额外奖励获取表

舰船大小	S	M	B	L
战斗奖励	数量^2	数量*10	数量*100	总奖励 0.2 倍
建筑类型	普通建筑	特殊建筑	中心建筑	防御建筑
战斗奖励	数量^2	总奖励 0.1 倍	数量*10	数量*100

表 13：奖励推算表

	经验获取值
战斗奖励	奖励=（额外 S、M、B 奖励+胜利奖励+基础奖励）*L 数量*（1+L 倍数）*（1+人员建筑技能） 击毁（10*护卫舰、10*巡洋舰、10*无畏舰、2*航母、1*旗舰）强取豪夺，获胜 奖励=[(10^2+10*10+10*100)+2500+2500]*3*(1+0.2*（1+0.3）)=29016
战斗战损	10*护卫舰，百战不败 战损=被击毁舰船价格%10*（1-80%）=10000*10*0.2*（1-80%）=2000

10.2 军事时间规则

规则名称	军事时间规则
说 明	军事时间长短，军队和目标交战的时间
公 式	军事时间=基础值*（1-人员建筑技能）
推 算	猛冲猛打 军事时间=1000 秒*（1-30%）=700 秒
触 发	军事界面
适 用	军事

10.3 军事费用规则

规则名称	军事费用规则
说 明	每次军事费用的数值
公 式	军事费用=基础值*（1-人员建筑技能）
推 算	节省军费 军事费用=1000*（1-20%）=800
触 发	军事界面
适 用	军事

11 探索科技规则

11.1 探索效果规则

规则名称	探索效果规则
说 明	探索效果增加
公 式	探索效果=概率生产 2 个探索物品
推 算	重大发现 探索效果=20%几率生产 2 个
触 发	探索界面
适 用	探索

11.2 探索时间规则

规则名称	探索时间规则
说 明	探索时间长短
公 式	探索时间=基础值*（1-人员建筑技能）
推 算	快速巡查 探索时间=36000*（1-20%）=28800
触 发	探索界面
适 用	探索

11.3 探索费用规则

规则名称	探索费用规则
说 明	探索费用多少
公 式	费用=价格*10%*（1-人员建筑技能）

推 算	细致入微 军事费用=1000*（1-20%）=800
触 发	探索界面
适 用	探索

12 技能规则

12.1 人员建筑技能触发规则

规则名称	人员技能触发规则
说 明	人员在相应的中心触发相应的技能
公 式	无
推 算	无
触 发	人员在相应的中心
适 用	所有人员

12.2 人员在舰船技能触发条件规则

规则名称	人员在舰船技能触发条件规则
说 明	人员在战斗舰船上的技能规则
公 式	无
推 算	无
触 发	人员在相应的舰船
适 用	所有人员

12.3 人员技能效果规则

规则名称	人员技能效果规则
说 明	人员技能的效果对应相应的属性，参看相应属性的计算
公 式	无
推 算	无
触 发	技能使用
适 用	所有人员

12.4 人员舰船技能获得规则

规则名称	人员在舰船技能获得规则
说 明	人员在舰船会发挥其技能
公 式	每 20 级获得一个随机技能

推 算	80 级人员=4 个随机技能
触 发	人员等级升级
适 用	所有人员

12.5 人员舰船技能使用规则

规则名称	人员在舰船技能使用规则
说 明	人员在舰船会使用其具有的技能，技能可以有开启和关闭 2 中状态
公 式	技能使用状态=开/关
推 算	无
触 发	技能开关设置
适 用	所有技能

12.6 技能冷却时间规则

规则名称	技能冷却时间规则
说 明	技能被触发后，再次触发等待时间
公 式	冷却时间=基础值
推 算	加强防御 冷却时间=60
触 发	技能使用
适 用	所有人员

12.7 技能效果时间规则

规则名称	技能效果时间规则
说 明	技能效果的持续时间
公 式	持续时间=基础值+战斗科技
推 算	加强防御，技能持续时间加强 1 级 持续时间=10+1=11
触 发	技能使用
适 用	所有人员

12.8 技能触发概率规则

规则名称	技能触发概率规则
说 明	技能触发概率调整
公 式	触发概率=基础值+战斗科技
推 算	加强防御，技能触发概率加强 1 级 触发概率=10+1=11
触 发	技能使用

适 用	所有人员
-----	------

12.9 生效次数规则

规则名称	生效次数规则
说 明	生效次数会随使用减少，1 次就只能生效一次
公 式	无
推 算	无
触 发	技能使用
适 用	所有人员

13 基础图纸规则

13.1 图纸名称规则

规则名称	图纸名称规则
说 明	一般图纸有自己的名称，对应相应的物品或舰船
公 式	表 14
推 算	无
触 发	图纸生成
适 用	所有图纸

表 14：图纸名称规则

	没人员槽	主名称	属性有变动
舰船	无人的	舰船名称	特殊型
装备		装备名称	特殊型
建筑		建筑名称	特殊型

例如：“无人的护卫舰特殊型”

13.2 图纸类别规则

规则名称	图纸类别规则
说 明	一般图纸有自己的类别，舰船，舰船装备，建筑
公 式	无
推 算	无
触 发	图纸生成

适 用	所有图纸
-----	------

13.3 图纸安装槽规则

规则名称	图纸安装槽规则
说 明	舰船图纸会生成安装槽
公 式	每个类型装备会有至少 1 个安装槽
推 算	无
触 发	图纸生成
适 用	所有图纸

13.4 图纸价格规则

规则名称	图纸价格规则
说 明	舰船图纸会有一个价格
公 式	价格=对应舰船价格 10% 价格=对应舰船装备价格 10% 价格=对应建筑的价格 10%
推 算	护卫舰图纸 价格=10000*10%=1000
触 发	图纸生成
适 用	所有图纸

13.5 图纸使用次数规则

规则名称	图纸使用次数规则
说 明	舰船图纸会有使用的次数，每次使用减少 1 次使用次数
公 式	无
推 算	无
触 发	图纸生成
适 用	所有图纸

13.6 图纸级别规则

名称	图纸级别规则
说明	图纸有自己的级别
公 式	1-5 级
推 算	无

触 发	图纸生成
适 用	所有图纸

1 级	2 级	3 级	4 级	5 级
基础图纸	无人或属性变更 图纸	无人或变更大量 属性图纸	特殊制定的图纸	非常稀有的图纸
蓝白色	蓝白黄色	黄白色	红黄白色	特殊图案

13.7 绘制时间规则

名称	绘制时间规则
说明	图纸有自己绘制时间，绘制完成后才能再次绘制。
公 式	对应舰船建造时间 20%
推 算	护卫舰 $600 \times 20\% = 120$
触 发	图纸生成
适 用	所有图纸

13.8 图纸变更属性规则

名称	图纸变更属性规则
说明	图纸制造出的舰船对应其属性更改。属性变更有随机数决定，范围在-10%到10%之间，出现 75%以上负数时候重新分配随机数决定属性。2 级图纸有 1-5 个属性变更，3 级图纸有 6-10 个属性变更，4 级图纸有制定的属性变化，5 级图纸有制定的属性变化。
公 式	无
推 算	无
触 发	图纸生成
适 用	所有图纸

14 城市产品属性规则

14.1 产品名称规则

规则名称	产品名称规则
说 明	城市产品有自己的名称，中文或中英文
公 式	名称=给定名称
推 算	无
触 发	产品生产
适 用	所有城市产品

14.2 产品价格规则

规则名称	产品价格规则
说 明	城市产品有自己的价格，可以按价格出售给星系交易中心
公 式	价格=基础值*（1+城市科技）
推 算	4 级城市产品品质提升 人造蛋白质肉饼=1000*（1+20%）=1200
触 发	产品生产
适 用	所有城市产品

14.3 产品生产周期规则

规则名称	产品生产周期规则
说 明	城市产品有自己的生产周期，也就是生产时间
公 式	周期=基础值*（1+城市科技）
推 算	5 级城市产品快速生产 人造蛋白质肉饼=1000*（1+10%）=1100
触 发	产品生产
适 用	所有城市产品

14.4 产品类别规则

规则名称	产品类别规则
说 明	城市产品有自己的类别，也就是农产品、工业产品.....
公 式	类别=给定值
推 算	无
触 发	产品生产
适 用	所有城市产品

14.5 产品地点规则

规则名称	产品地点规则
说 明	城市产品有自己的生产地点
公 式	地点=给定值
推 算	无
触 发	产品生产
适 用	所有城市产品

14.6 产品堆叠规则

规则名称	产品堆叠规则
说 明	城市产品有自己的堆叠数量
公 式	堆叠数=给定值
推 算	无
触 发	产品收获
适 用	所有城市产品

15 战斗掉落物品规则

15.1 战斗掉落物品名称规则

规则名称	战斗掉落物品名称规则
说 明	战斗掉落物品有自己的名称，中文或中英文
公 式	名称=给定名称
推 算	无
触 发	战斗奖励界面
适 用	战斗掉落物品

15.2 战斗掉落物品价格规则

规则名称	战斗掉落物品价格规则
说 明	战斗掉落物品有自己的价格，可以按价格出售给星系交易中心
公 式	价格=基础值
推 算	护卫舰可回收残骸=100
触 发	战斗奖励界面
适 用	战斗掉落物品

15.3 战斗掉落物品类别规则

规则名称	战斗掉落物品类别规则
说 明	战斗掉落物品有自己的类别，也就是农产品、工业产品.....
公 式	类别=给定值
推 算	无
触 发	战斗奖励界面
适 用	战斗掉落物品

15.4 战斗掉落物品来源

规则名称	战斗掉落物品来源规则
说 明	战斗掉落物品有自己的来源，也就是 NPC 敌人，玩家
公 式	来源=给定值
推 算	无
触 发	战斗奖励界面
适 用	战斗掉落物品

15.5 战斗掉落物品堆叠规则

规则名称	战斗掉落物品堆叠规则
说 明	战斗掉落物品有自己的堆叠数量
公 式	堆叠数=给定值
推 算	无
触 发	战斗奖励界面
适 用	战斗掉落物品

15.6 战斗掉落物品几率规则

规则名称	战斗掉落物品几率规则
说 明	战斗掉落物品有自己的几率
公 式	表 15
推 算	无
触 发	战斗奖励界面
适 用	战斗掉落物品

表 15：物品掉落表

物品	基础掉落几率		
仓储道具	50%	隐秘仓库 1 级 50%*（1-10%）=45%	装载货仓或仓库中的物品
人员	人员救援等级	1 级=1%	人员品质和抽取人员一致
残骸	打捞回收等级*对应舰船数量	1 级*10 艘=10%	掉落类型对应舰船类型
舰船装备	5%	5%	掉落体型对应舰船体型，特殊属性装备
舰船图纸	0.01%*对应舰船数量	0.01%*10 艘=0.1%	掉落几率对应该舰船数量，一次性图纸

城市产品	10%	10%	掉落类型对应建筑
------	-----	-----	----------

表 16：物品掉落出现概率详细

物品					
人员	费用 100000 的 0.1%	费用 10000 的 1%	费用 1000 的 10%	费用 100 的 88.9%	
舰船装备	号有特定名称图纸 0.01%	对应舰船型号特殊图纸 0.1%	对应舰船型号 6-10 修改属性 1%	对应舰船型号 1-5 修改属性 10%	普通图纸 88.89%
舰船图纸	5 级 0.01%	4 级 0.1%	3 级 1%	2 级 10%	1 级 88.89%

16 科技属性规则

16.1 科技名称规则

规则名称	科技名称规则
说明	科技有自己的名称，中文或中英文
公式	名称=给定名称
推算	无
触发	科技界面
适用	所有科技

16.2 科技时间规则

规则名称	科技时间规则
说明	科技升级有自己的时间
公式	时间=基础值*（1-人员技能）*（1-研究科技）*（1-5%）^科研中心数量
推算	稳步推进，研究时间缩短 2 级，研究时间,2 个科研中心 时间=round[600*（1-20%）*（1-10%）*（1-5%）^2]=410
触发	科技界面
适用	所有科技

16.3 科技效果规则

规则名称	科技效果规则
说明	科技有自己的效果

公 式	无
推 算	无
触 发	科技研究完成
适 用	所有科技

16.4 科研费用规则

规则名称	科研费用规则
说 明	科技有自己的费用
公 式	费用=基础值*（1-人员技能）*（1-研究科技）
推 算	城市产品快速生产，沉默是金，研究费用减少 2 级 费用=31250*（1-20%）*（1-10%）=22500
触 发	科技界面
适 用	所有科技

16.5 科研类别规则

规则名称	科研类别规则
说 明	科研有自己的类别
公 式	类别=给定值
推 算	无
触 发	科技界面
适 用	所有科技

16.6 科研序号规则

规则名称	科研序号规则
说 明	科研有自己的序号，可以按序号排列科研项目
公 式	序号=给定值
推 算	无
触 发	科技界面
适 用	所有科技

17 其他规则

17.1 逆向研究规则

规则名称	逆向研究规则
说 明	舰船残骸可以提供逆向研究材料，逆向研究会获得研究时间

公 式	获得舰船研究时间=舰船研究时间*5%
推 算	护卫舰研究时间 $30=600*5\%$
触 发	逆向研究
适 用	所有残骸

17.2 城市战时能量规则

规则名称	城市战时能量规则
说 明	城市处在战斗的时候能量的规则，当能量低于消耗值的时候防御会瘫痪
公 式	城市战时消耗能量=防御武器能量总和+其他建筑 10%能量+能源建筑供给能量*（1+地下储能装置科技 5 级）
推 算	10*3 级导弹防御塔，10*3 级工业建筑，5*3 级风能电站，地下储能装置 5 级，4 级建筑节能技能，城市电网改造 2 级 10% 当风能电站被摧毁时候 城市战时消耗能量=-2500-2500+5720*80%=-424（瘫痪）
触 发	战时城市，当电站被摧毁时
适 用	能量

17.3 城市战时计算中心规则

规则名称	城市战时计算中心规则
说 明	城市处在战斗的时候，当所有计算中心被毁后
公 式	防御建筑攻击力=攻击力*（1-分散计算装置 5 级）
推 算	防御建筑攻击力=1000*（1-30%）=700
触 发	战时城市，计算中心被毁
适 用	建筑攻击

17.4 道具体积规则

规则名称	道具体积规则
说 明	道具具有自己的体积
公 式	体积=堆叠数*单个体积
推 算	人造蛋白质肉饼 体积=1000*10=10000
触 发	获得道具
适 用	所有道具

五 游戏任务

1.新手任务（例子）

任务名称：新手任务 1				
等级限制	任务 NPC	任务类型	次数限制	其他限制
无	AI 助理	主线	1	无法其他操作
时间限制	物品限制	开始界面	任务界面	目标
无	无	城市界面	科技界面	获得太阳能电站建设许可
任务奖励	10000 货币			
任务步骤	打开科技界面，解锁太阳能电站科技			
对话流程	接受任务：城市建设需要能源我们来设计太阳能电站吧 完成任务：太好了可以建造太阳能电站了			



任务名称：新手任务 2				
等级限制	任务 NPC	任务类型	次数限制	其他限制
无	AI 助理	主线	1	无法其他操作
时间限制	物品限制	开始界面	任务界面	目标
无	无	城市界面	城市界面	建太阳能电站
任务奖励	10000 货币			
任务步骤	建造太阳能电站			
对话流程	接受任务：请建造太阳能电站，为零时居住地带来光明 完成任务：太好了太阳能电站已经建成			



任务名称：新手任务 3				
等级限制	任务 NPC	任务类型	次数限制	其他限制
无	AI 助理	主线	1	无法其他操作
时间限制	物品限制	开始界面	任务界面	目标
无	无	城市界面	城市界面	连接太阳能电站
任务奖励	10000 货币			
任务步骤	建造能源通道将能量输送给零时居民区			
对话流程	接受任务：请建造能源通道将能量输送给零时居民区 完成任务：居民们在欢呼			



任务名称：新手任务 4				
等级限制	任务 NPC	任务类型	次数限制	其他限制
无	AI 助理	主线	1	无法其他操作
时间限制	物品限制	开始界面	任务界面	目标
无	无	城市界面	城市界面	升级零时居住点为居民建筑
任务奖励	10000 货币			
任务步骤	升级零时居住点为居民建筑			
对话流程	接受任务：请建把零时居民区升级为居民建筑 完成任务：居民们非常满意宽广舒适的房屋			



任务名称：新手任务 5				
等级限制	任务 NPC	任务类型	次数限制	其他限制
无	AI 助理	主线	1	无法其他操作
时间限制	物品限制	开始界面	任务界面	目标
无	无	城市界面	城市界面	建造农业建筑 建造工业建筑 建造商业建筑
任务奖励	商业中心建造许可			
任务步骤	建造农业建筑，工业建筑，商业建筑			
对话流程	接受任务：建造城市必须的基础建筑农业建筑，工业建筑，商业建筑到指定地点 完成任务：现在城市已经有了雏形			



任务名称：新手任务 6

等级限制	任务 NPC	任务类型	次数限制	其他限制
无	AI 助理	主线	1	无法其他操作
时间限制	物品限制	开始界面	任务界面	目标
无	无	城市界面	城市界面	建造仓库 建造商业中心
任务奖励	人造蛋白质肉饼*10			
任务步骤	建造仓库，商业中心在指定位置			
对话流程	接受任务：城市的可以生产产品了，我们需要仓库和商业中心 完成任务：现在我们可以生产和出售货物了			



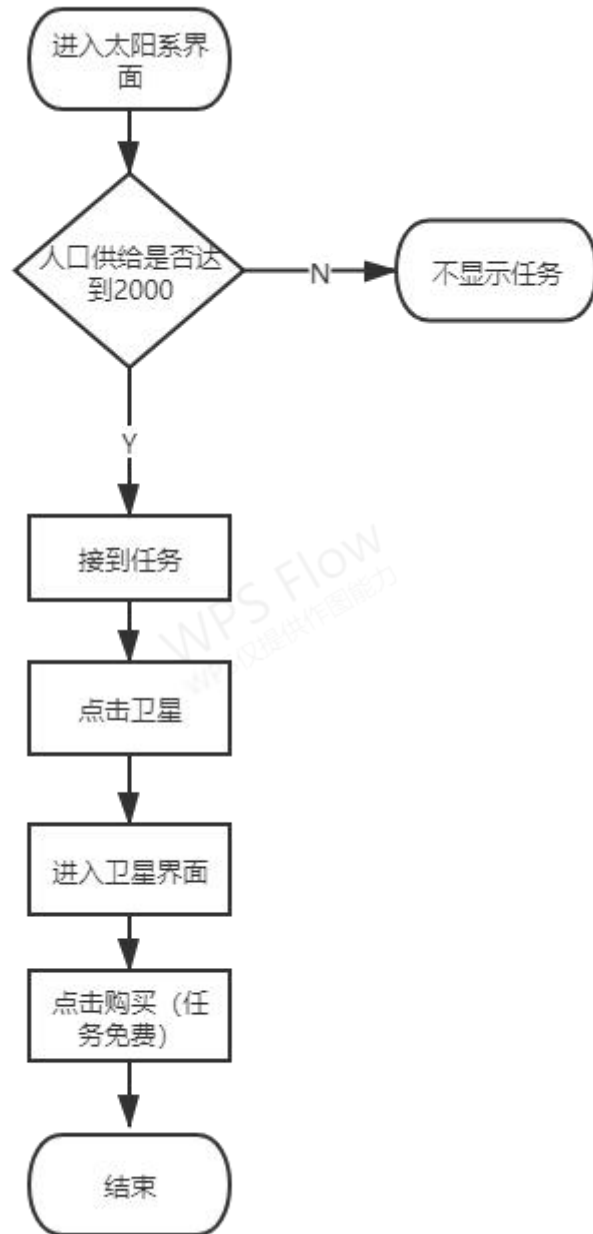
任务名称：新手任务 7				
等级限制	任务 NPC	任务类型	次数限制	其他限制
无	AI 助理	主线	1	无法其他操作
时间限制	物品限制	开始界面	任务界面	目标
无	无	城市界面	城市界面	出售货物
任务奖励	货币 10000			
任务步骤	在商业中心出售 10*蛋白质肉饼			
对话流程	接受任务：出售货物赚取利润是获取货币的途径 完成任务：现在我们获得了资金，这是城市发展的基础			



2. 剧情任务（例子）

任务名称：行星开采				
等级限制	任务 NPC	任务类型	次数限制	其他限制
无	AI 助理	主线	1	城市供给人口 2000
时间限制	物品限制	开始界面	任务界面	目标
无	无	城市界面	太阳系系界面	购买行星土地
任务奖励	货币 100000			

任务步骤	在太阳系界面点击行星，够买行星土地
对话流程	接受任务：我们已经做好开采行星的准备了 完成任务：现在我们获得了资金，这是城市发展的基础



3 剧情任务概要

初章：新的殖民地

第 1 节：发展自己的科技

科学发展是一切的基础，建立自己的研究机构，研发基础设施建设方法。

第 2 节：发展自己的农业

农业是根本，没有食物人口将无法增长

第 3 节：发展自己的工业

工业是动力，没有工业巨大的城市将无法建设，也不会有多余的商品。

第4节：发展自己的商业

商业是繁荣，没有商业，大量的资金将无从谈起。

第5节：发展自己的武装

没有武装，就没有安全，当然也可以侵略。

第1章：卫星建设计划

第1节：研发卫星登陆技术

开始登陆星球的卫星，卫星上有大量的高纯度矿物，还有行星上没有的矿物。

第2节：建设卫星基地

有了卫星基地，我们可以开发卫星的矿物了。

第3节：建立卫星和母星的运输通道

将卫星的矿物运回母星，获得无数的原料。

第2章：迈向2级文明

第1节：研发行星航行技术

开始登陆其他行星，可以扩展自己的殖民地了，其他星球的环境比初始母星更为恶劣，但是会有其他矿物或特产。

第2节：建设第2殖民星球

有了第2家园。

第3节：建立第2殖民星球和母星的运输通道

双方都可以在贸易中获取互相欠缺的商品。

第4节：小行星采矿技术

可以派遣工业船只进行小行星采矿

第3章：迈向3级文明

第1节：研发星际航行技术

开始走向银河系。

第2节：恒星间贸易（贸易玩法）

玩家和玩家间的贸易。

第3节：星际海盗的出现（战斗玩法）

NPC 海盗入侵，玩家海盗的出现。

第4节：星际探索（探索玩法）

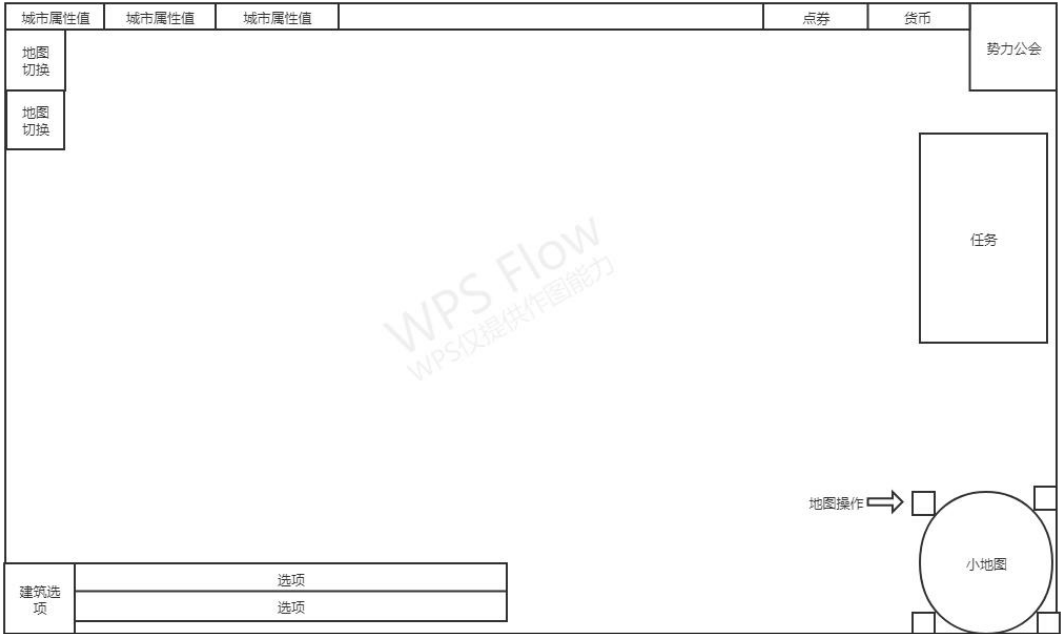
外星文明的遗迹。

第5节：更多的殖民地（国战玩法）

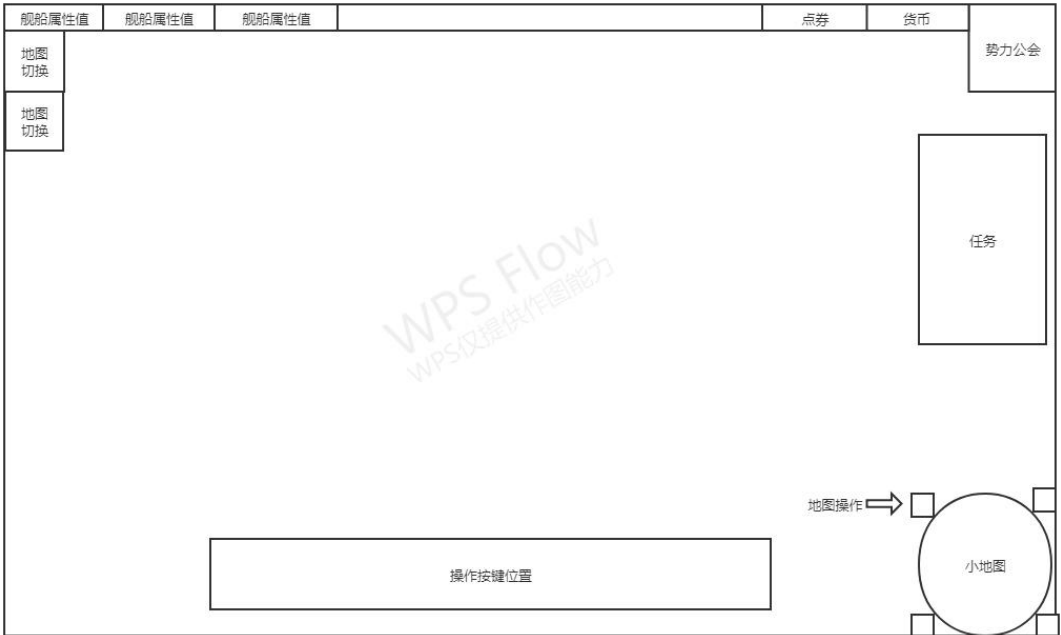
玩家可以在另外的太阳系进行殖民和建造。

六. 界面

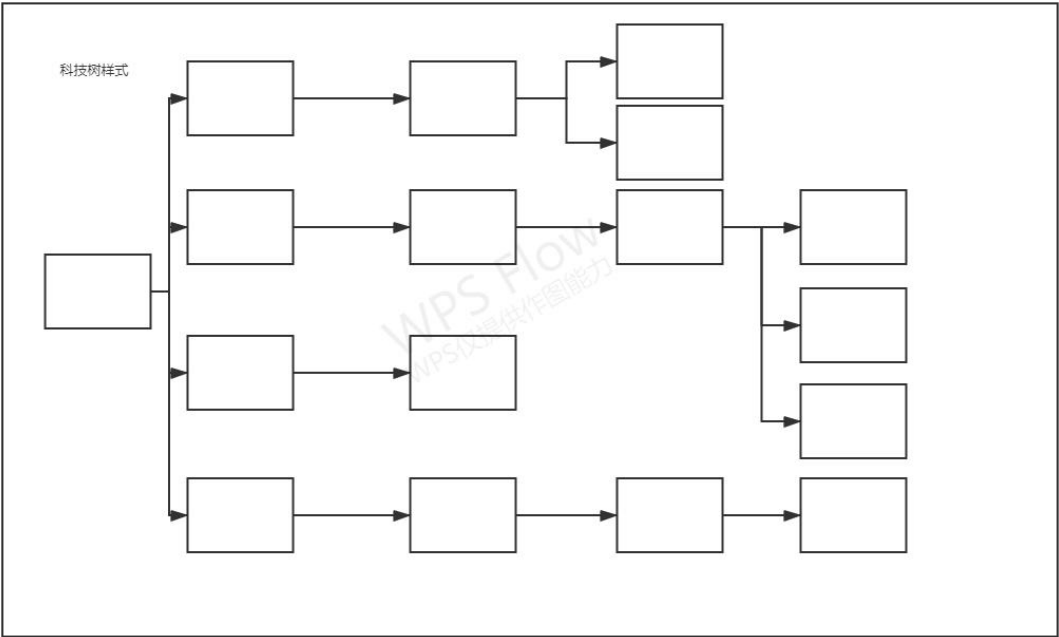
1. 城市界面



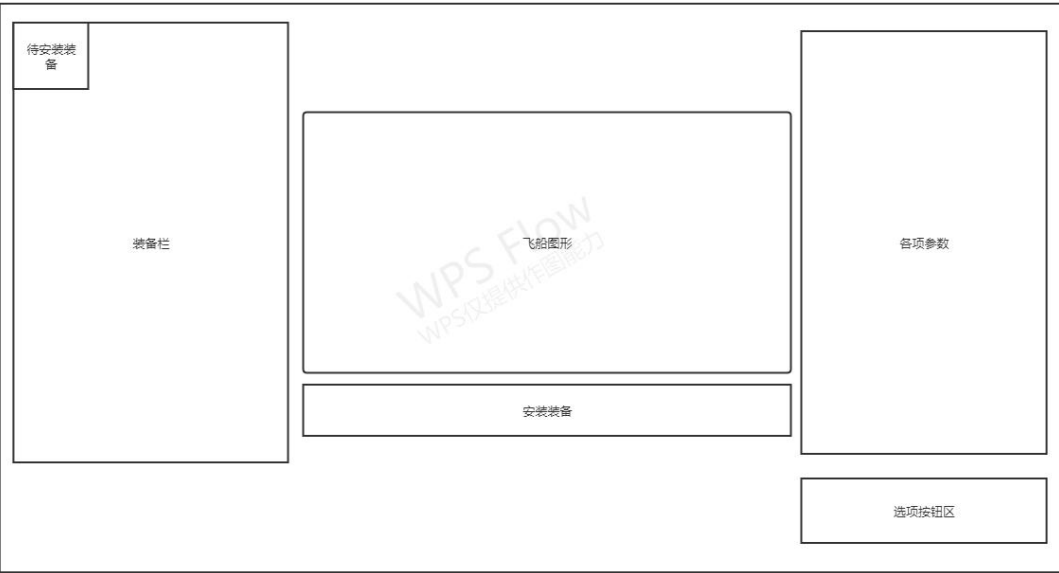
2. 战斗探索界面



3.科技研究界面



4.舰船装配和属性界面



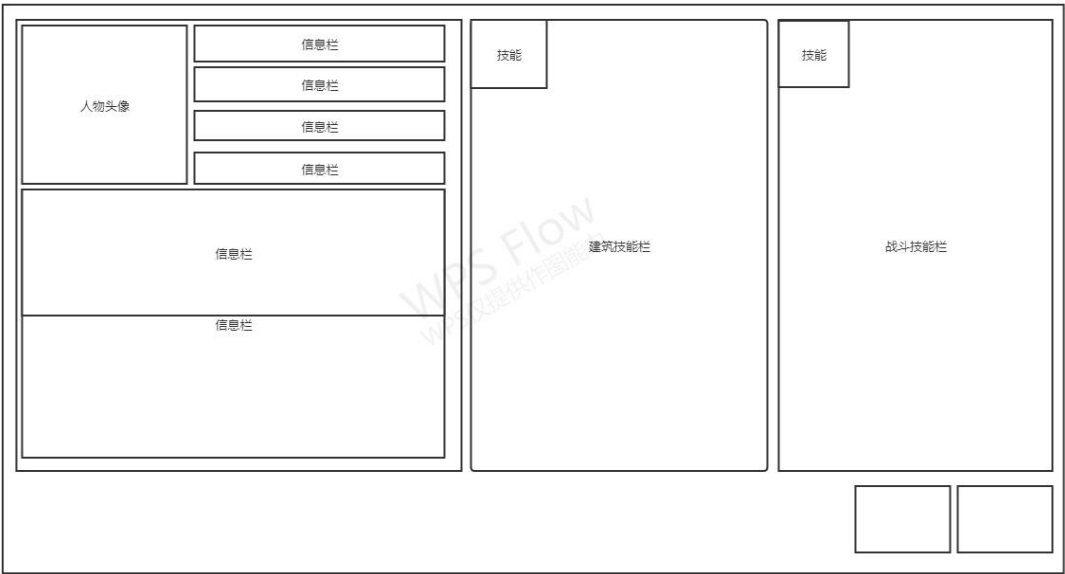
5.商业交易界面

物品购买信息栏	出售栏	物品	玩家物品
		购买	出售

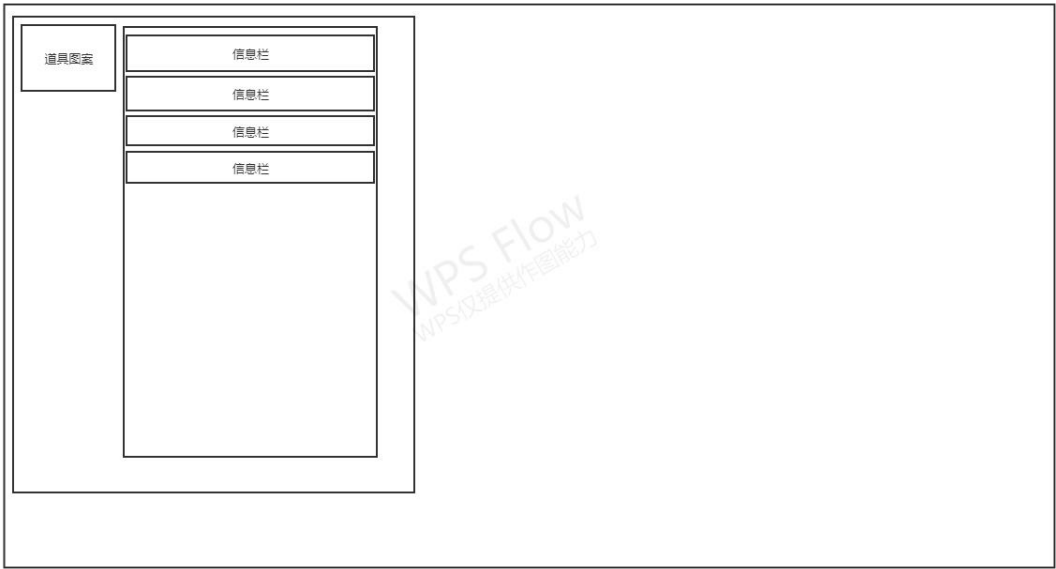
6. 拍卖交易界面

选项			搜索	搜索条件	搜索条件	搜索条件
商品种类			物品信息			
商品种类			物品信息栏			
			WPS Flow WPS仅提供作图能力			
			页码			

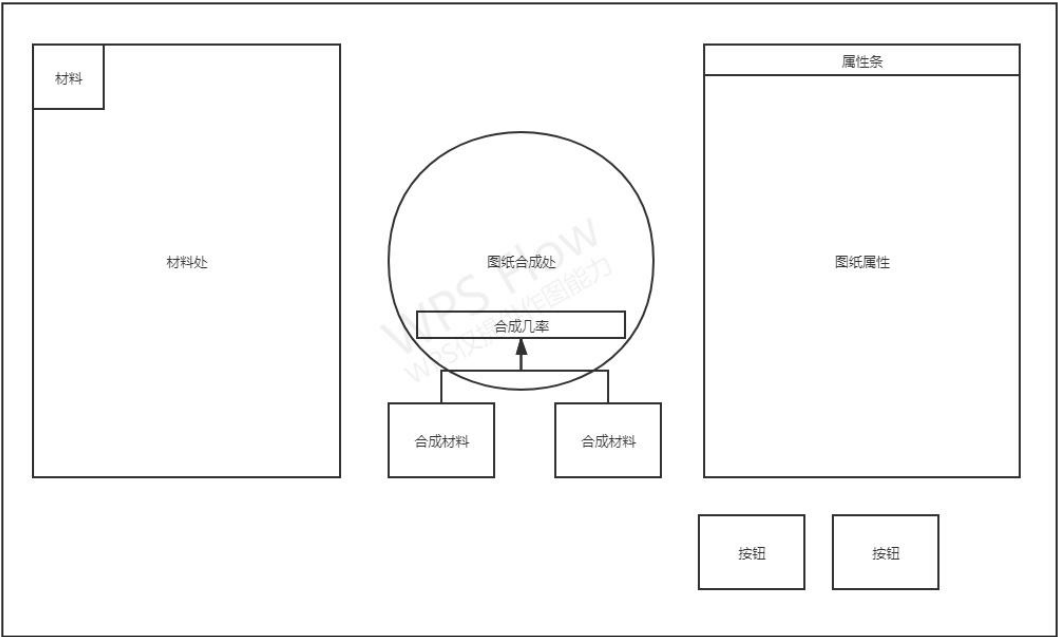
7.人物属性界面



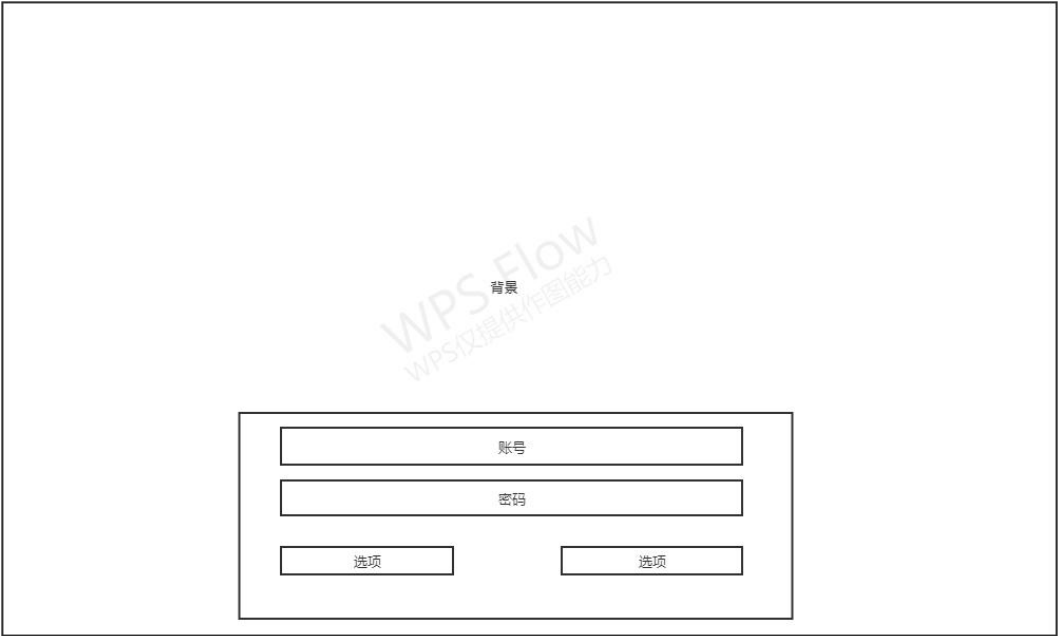
8.道具和建筑信息界面



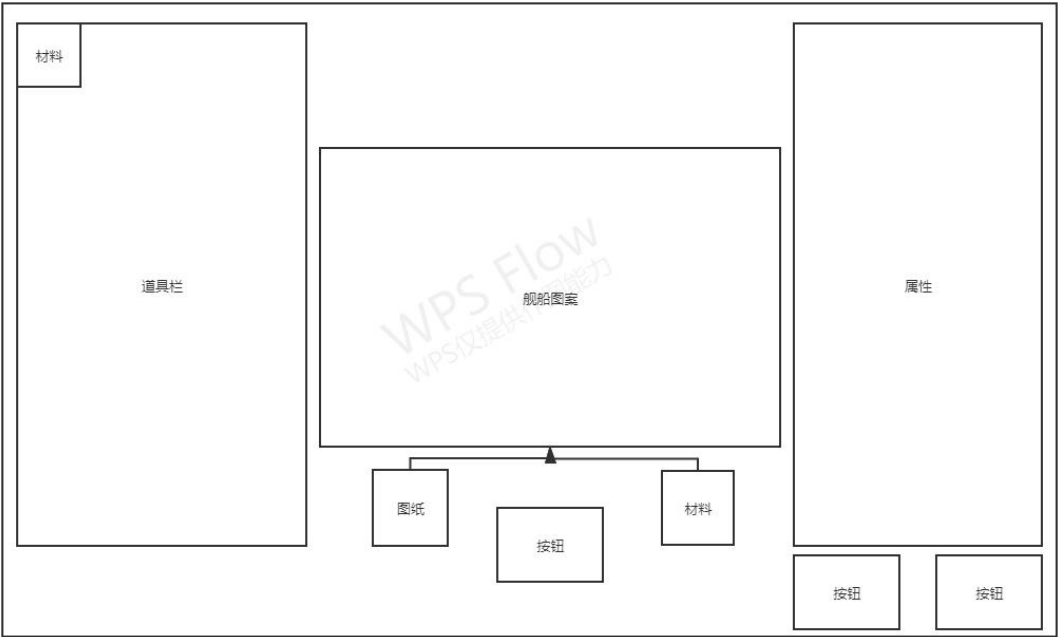
9.图纸制作界面



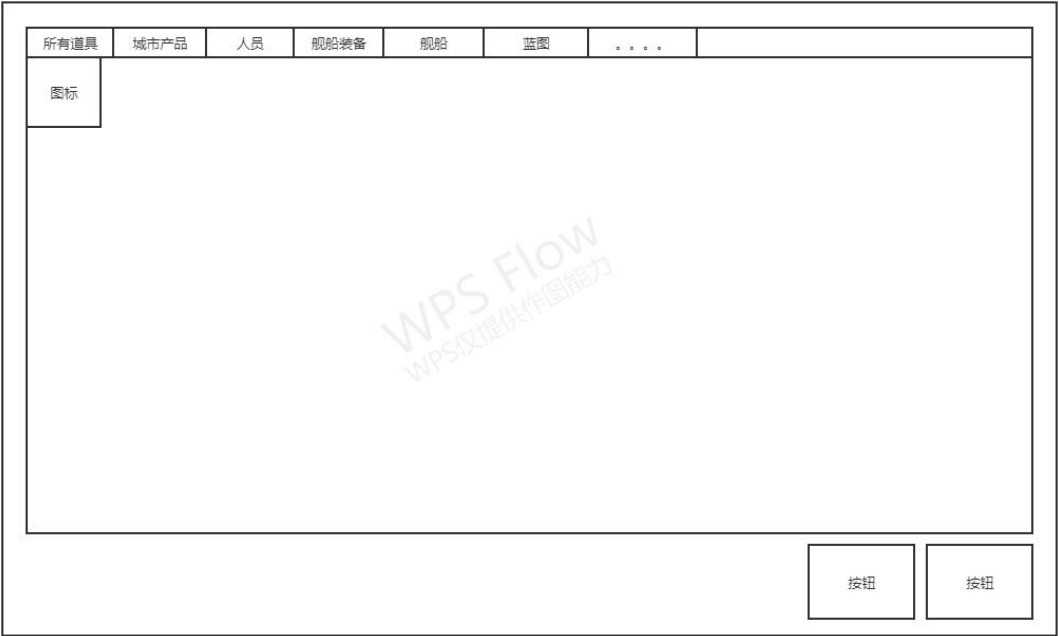
10.登陆界面



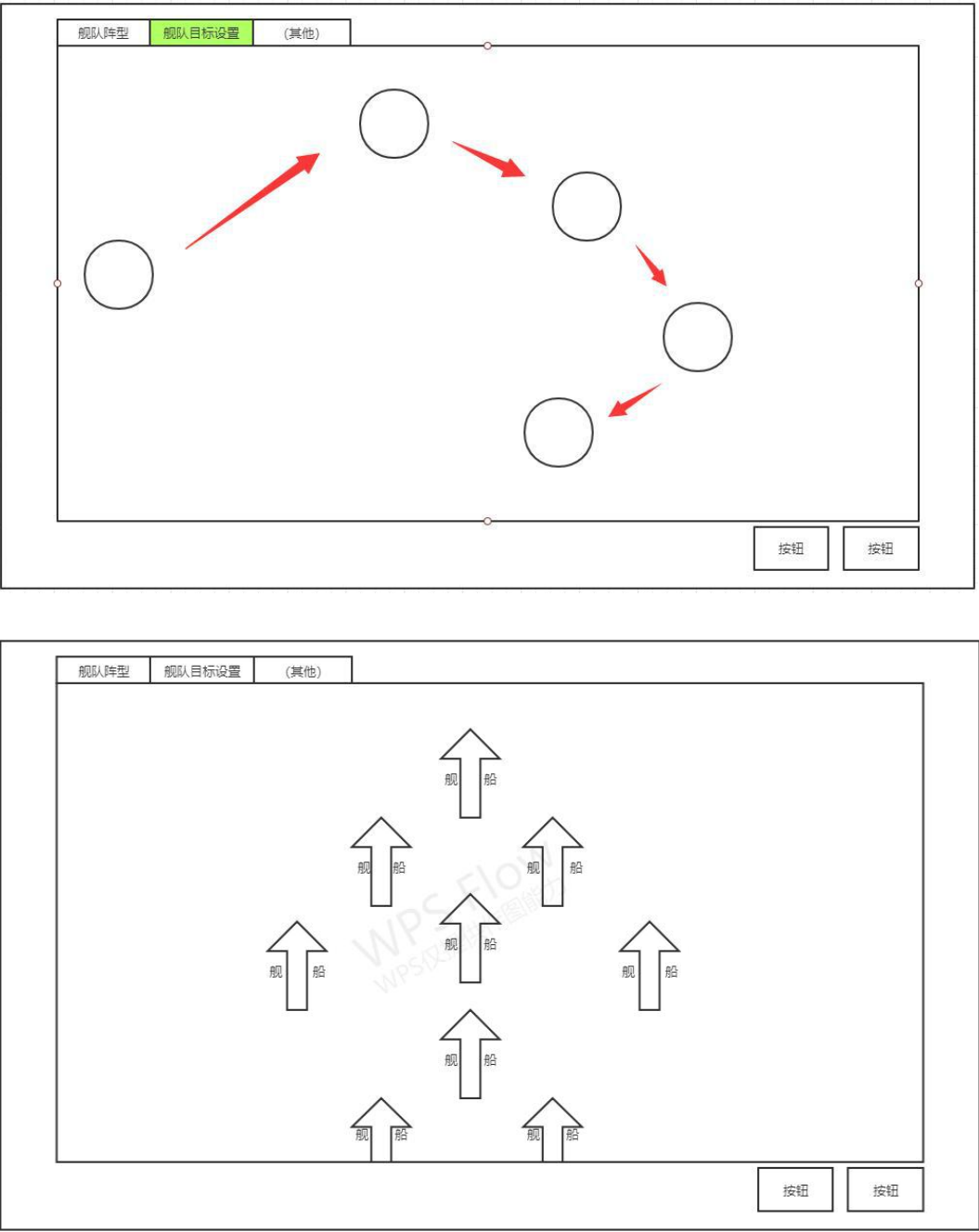
11.舰船制造界面



12.背包界面



13.舰队作战界面



七. 游戏操作

7.1 鼠标操作

游戏以鼠标操作为主，左键点击目标，右键点击取消或显示属性

7.2 键盘操作

各种界面的快捷键和界面切换

八. AI 敌人

正常范围触发机制，主要靠舰船人员被动技能来操控战斗和战斗走向。

九. 系统

1. 战斗系统

系统简介：

战斗系统游戏主要玩法之一。有 2 种模式，一种舰队对城市和舰队，二种舰队对舰队。舰队的作战没有玩家操作或只有几个技能按键，采用 AI 自动攻击。舰队对城市作战，可以选择攻击目标和产生路径，配合选定的被动技能，产生不同的战斗结果。玩点在于变化的战舰和装备，再配上变化的被动技能产生，从而引导战斗产生无数的作战结果，没有最强的配置，形成一个闭合的圆形就像一个生态圈。主要克制路径：攻击机》航母》无畏舰》战列舰》巡洋舰》驱逐舰》护卫舰》攻击机。这个克制是不能被更改的，虽然可以削弱或加强。

系统规则：

1. 战斗时间规则

规则名称	战斗时间规则
说 明	每场战斗有额定的时间 15:00 分钟
公 式	无
推 算	无
触 发	战斗
适 用	战斗

2. 战斗胜负规则

规则名称	战斗胜负规则
说 明	在战斗时间内。战斗胜负分为全歼敌人，敌人旗舰被击毁，敌人城市目标至少被摧毁一个，敌人损失率高于己方，敌人运输舰被击毁。
公 式	无
推 算	无
触 发	战斗
适 用	战斗

3.舰船受损规则

规则名称	舰船受损规则
说 明	在战斗开始后，有己方舰船的 HP,护盾值，装甲值变小时。
公 式	无
推 算	无
触 发	HP、护盾、装甲变小
适 用	战斗

4.舰船未发现敌人规则

规则名称	舰船未发现敌人规则
说 明	在战斗开始后，在己方界面上没有显示敌方舰船。

公 式	无
推 算	无
触 发	战斗开始
适 用	战斗

5.舰船移动时规则

规则名称	舰船移动时规则
说 明	舰船的位置发生改变，不是由于重叠而产生的分散。
公 式	无
推 算	无
触 发	位置改变
适 用	战斗

6.舰船进攻时规则

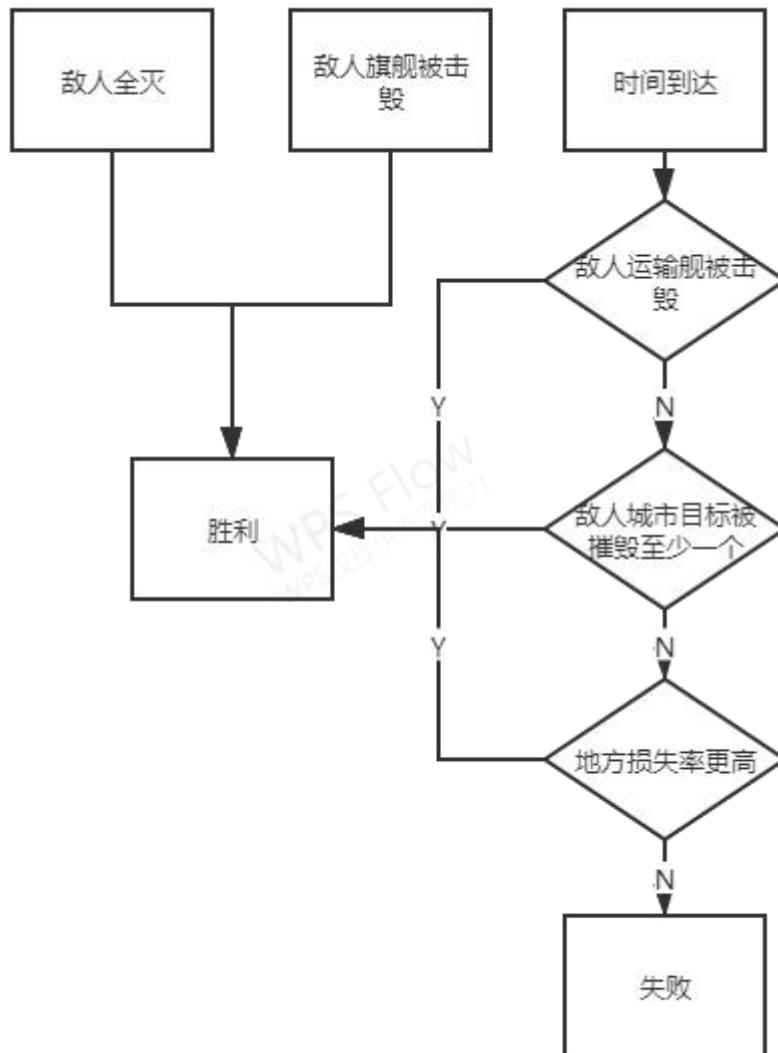
规则名称	舰船进攻时规则
说 明	舰船进攻时的判断标准是己方舰船射击
公 式	无
推 算	无
触 发	舰船射击
适 用	战斗

7.舰船进入探测范围时规则

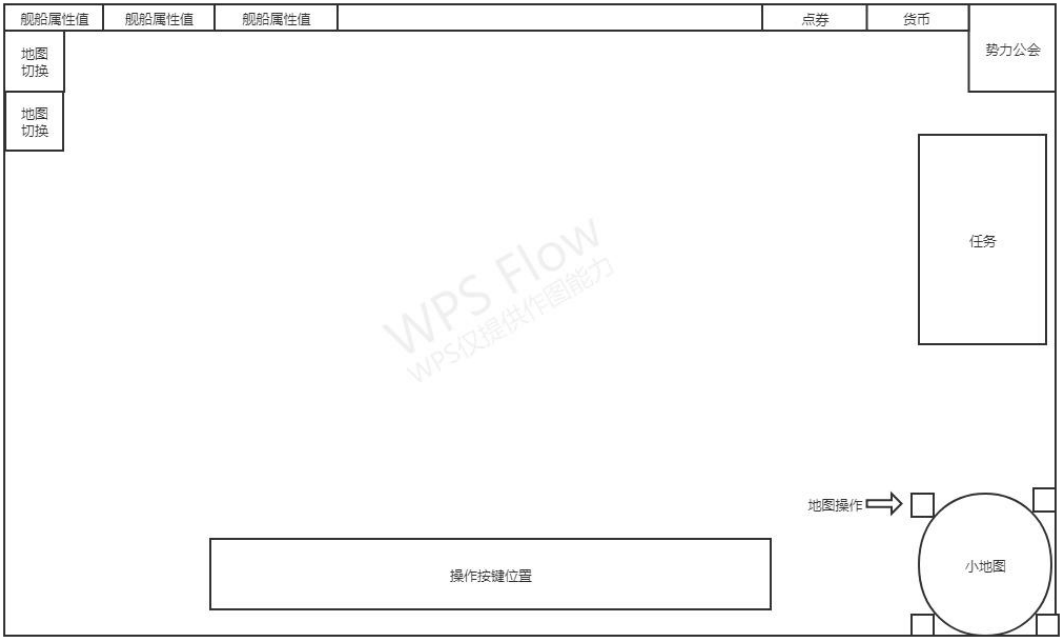
规则名称	舰船进入探测范围时
说 明	敌方舰船进入探测最大范围，并且显示地方舰船的时候
公 式	无
推 算	无
触 发	进入探测范围
适 用	战斗

流程图：

1.战斗胜利判断流程图



界面：



2.城市建设系统

系统简介：

城市建造系统体，体现沙盒游戏玩法。该系统可以让玩家建造各种建筑。建筑有自己的功能。建筑之间有相互的关系，会影响到各种建筑的数量和位置。城市可以生产一些道具，这些道具各有用途。玩家会不停的优化和更改建筑。大多数建筑都要求数量越多越好，最优数量配比，和位置规划都要细心设计。有点想加入最优路径问题，提供运输能力不同的道路。城市的制造较为简单，可以复杂化，形成一个简单的制造系统，提供多种原料产出多种低级高级产品。

系统玩法：

建筑玩点表：

建筑	功能	玩点
居民建筑	提供人口	要保持一定数量，多则无用，少则无法供应人口。
工业建筑	提供物资，生产工业产品	越多越好，提供资金和一些建筑运行物品
商业建筑	提供商品，生产商业产品	越多越好，提供大量资金

农业建筑	提供食物，生产农业产品	要保持一定数量，提供少量资金和食物
工业中心	建筑升级速度	越多越好，要放在商业建筑的中心
商业中心	提供出售界面，商业建筑升级速度	越多越好，要放在商业建筑的中心
农业中心	建筑升级速度	越多越好，要放在商业建筑的中心
太阳能电站	提供能量	能量密度低，价格贵
风能电站	提供能量	能量密度低，有地点要求
潮汐电站	提供能量	能量密度低，有地点要求
矿物化学电站	提供能量	需求矿物，原料生产有地点要求
裂变电站	提供能量	需求矿物，原料生产有地点要求
聚变电站	提供能量	需求矿物，原料生产有地点要求
反物质电站	提供能量	需求矿物，原料生产有地点要求
道路	提供连接	过密集则占用地点
地下管网	提供能量连接	过多则物资消耗大
科研研究所	提供科技界面，科研升级速度	越多越好
学院	提供人员界面，人员招募速度	越多越好
探测中心	提供敌人情报	越多越好
城市运算中心	城市中心	需要重点保护
宇航中心	连接各个自己的城市	每个宇航中心连接 2 个城市
造船厂	建造舰船	越多越好，同时建造舰船
防御设施	提供防御	越多越好
采矿设施	提供原料	越多于浩，有地点要求
仓库	提供储存	提供产品储存
军事中心	防御建筑升级速度	越多越好，要放在防御建筑的中心
能源中心	能源建筑升级速度	越多越好，要放在能源建筑的中心
地基	特殊地面需求	过多则物资消耗大
维修补给站	提供维修和弹药不给	放在需要维修补给目标的旁边
高科建筑	提供物品生产	越多越好
探索中心	提供高级探索地点概率	越多越好

建筑称号表：

城市称号	获得条件	特殊奖励
农业城市	农业建筑多	农业城市地标，加成
工业城市	工业建筑多	工业城市地标，加成
大都市	居民建筑多	大都市地标，加成
商业城市	商业建筑多	商业城市地标，加成
防御堡垒	防御建筑多	防御堡垒地标，加成
原料基地	采矿设施多	原料基地地标，加成
军事基地	造船设施多	军事基地地标，加成
科研城市	科研研究所多	科研城市地标，加成

能源城市	能源建筑多	能源城市地标，加成
大学城	学院多	大学城地标，加成
前哨站	探测建筑多	前哨站地标，加成
星际枢纽	宇航中心多	星际枢纽地标，加成
储藏站	仓库多	储藏站地标，加成
未来城	高科建筑多	未来城地标，加成

系统规则：

1.城市能量规则

规则名称	城市能量规则
说 明	当城市能量需求高于能量供给的时候会出现停止一切功能。
公 式	无
推 算	无
触 发	能量值更改
适 用	城市界面

2.城市物资、商品、食物规则

规则名称	城市物资、商品、食物规则
说 明	当城市物资、商品、食物供给为-1000 以上无法建造有相应需求建筑。
公 式	无
推 算	无
触 发	物资、商品、食物更改
适 用	城市界面

3.城市能量连接规则

规则名称	城市能量连接规则
说 明	城市能源建筑和普通建筑需要能源管道作为连接。没有连接能量建筑的建筑会缺乏能量无法运转
公 式	无
推 算	无
触 发	能量值更改
适 用	城市界面

4. 城市道路连接规则

规则名称	城市道路连接规则
说 明	城市道路和城市建筑需要连接。没有连接道路的建筑会无法使用。
公 式	无
推 算	无
触 发	能量值更改
适 用	城市界面

5. 城市中心影响范围效果规则

规则名称	城市中心影响范围效果规则
说 明	只有在城市中心影响范围内的对应建筑可以享受城市中心加速建筑等级提升速度 5%
公 式	无
推 算	无
触 发	能量值更改
适 用	城市界面

6. 城市支持舰队规则

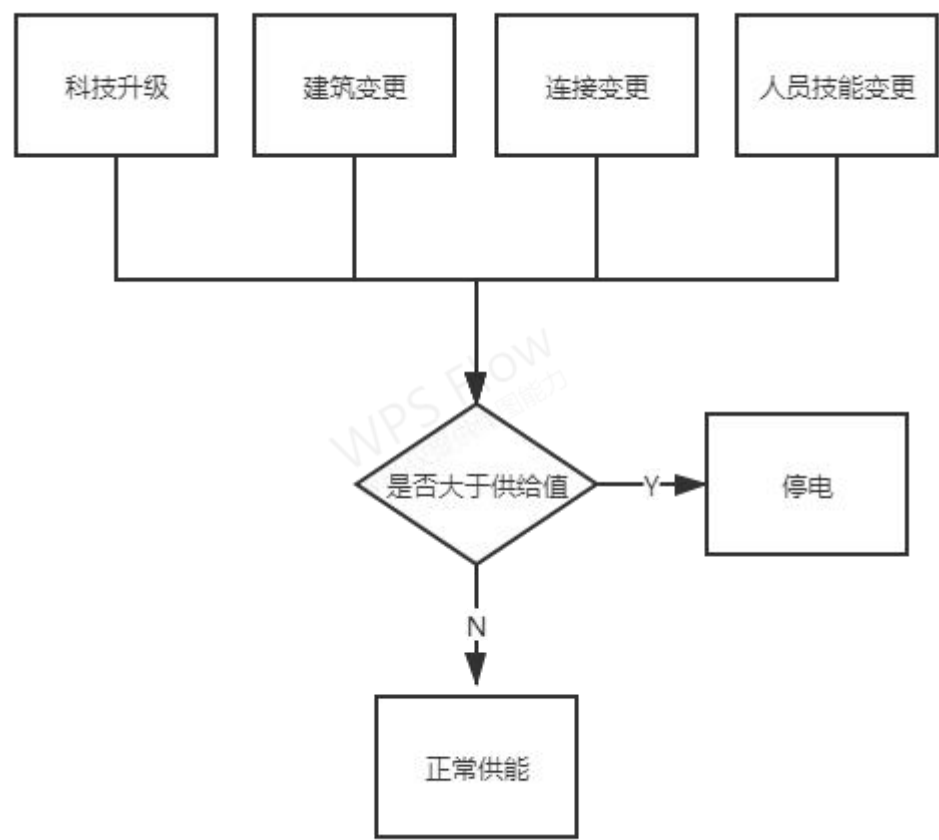
规则名称	城市支持舰队规则
说 明	舰队的规模受到城市的限制，也就是一座城市的多余供给人口决定了舰队的规模，舰队上限另外有规定。
公 式	无
推 算	无
触 发	供给人口更改
适 用	城市界面

7. 城市建筑拆除规则

规则名称	城市建筑拆除规则
说 明	城市建筑拆除需要建筑建造价格的 10%
公 式	无
推 算	无
触 发	玩家拆除建筑
适 用	城市界面

流程图：

1. 城市停电判定流程图



系统规则：

4.图纸变更属性规则

名称	图纸变更属性规则
说明	图纸制造出的舰船对应其属性更改。属性变更有随机数决定，范围在-10%到10%之间，出现 75%以上负数时候重新分配随机数决定属性。2 级图纸有 1-5 个属性变更，3 级图纸有 6-10 个属性变更，4 级图纸有制定的属性变化，5 级图纸有制定的属性变化。
公 式	无
推 算	无
触 发	图纸生成

适 用	所有图纸
-----	------

1.城市能量规则

规则名称	舰船属性生成规则
说 明	舰船进行制造会随机修改基础属性
公 式	属性修改数=图纸修改属性数
推 算	无
触 发	点击制造
适 用	所有可制造舰船

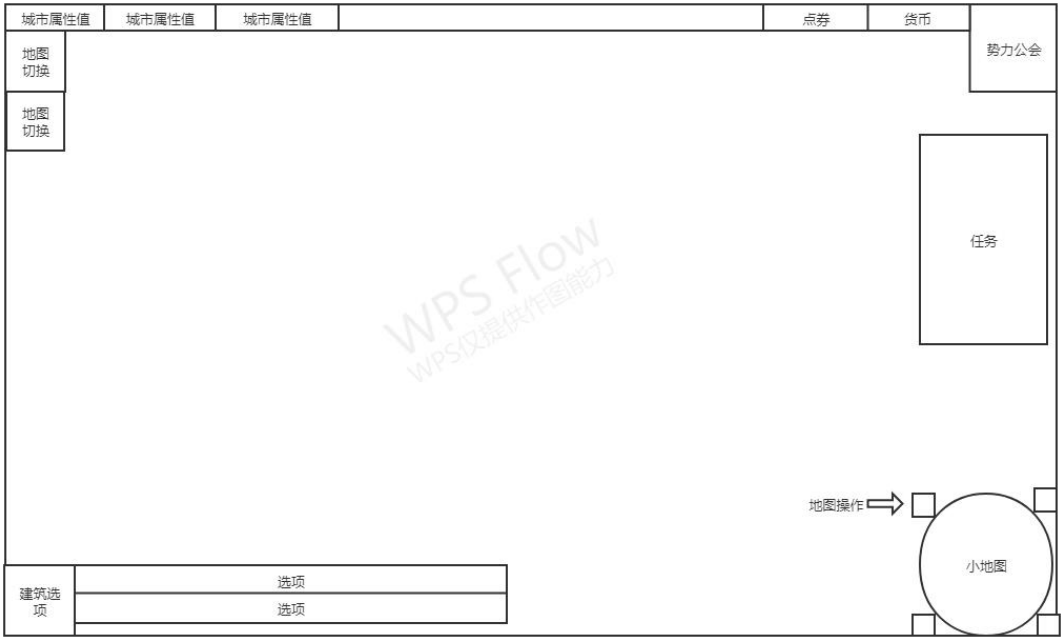
2.舰船属性变动规则

规则名称	舰船属性变动规则
说 明	舰船制造后会修改属性，属性修改值
公 式	属性变更有随机数决定，范围在-10%到 10%之间，出现 75%以上负数时候重新分配随机数决定属性。
推 算	无
触 发	点击制造
适 用	所有可制造舰船

3.舰船生产条件规则

规则名称	舰船生产条件规则
说 明	舰船生产是否按钮显示可生产
公 式	材料图纸是否齐全
推 算	无
触 发	点击材料图纸
适 用	所有可制造舰船

界面：



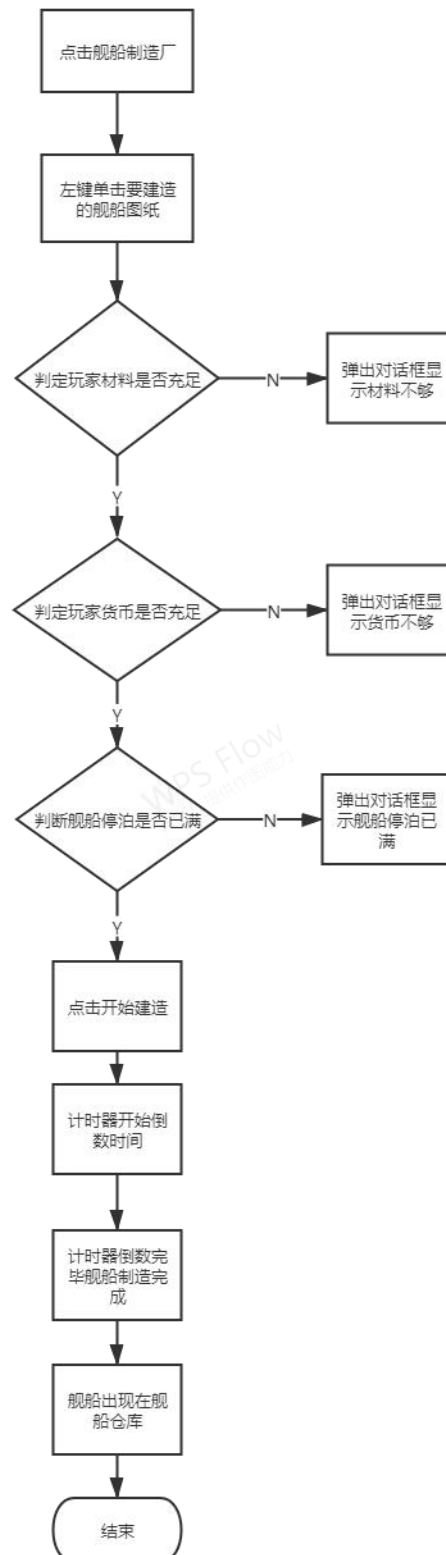
3.舰船制造系统

系统简介：

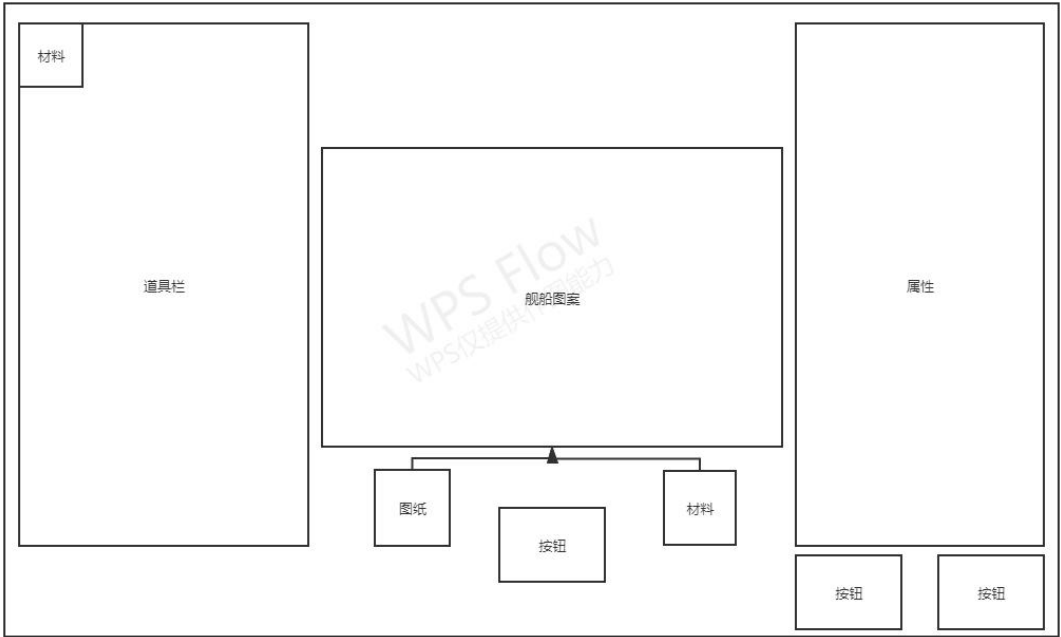
舰船制造系统是为打造自己专属舰船队而产生的。该系统可以制造各种舰船，从而搭配成不同的舰队。

流程图：

1. 舰船建造流程图



界面：



4.图纸制造系统

系统简介： 图纸制造系统，提供图纸制造，产生各种道具的图纸。不同的图纸会有不同的对道具的属性修改，会产生不计其数的不同的图纸和道具。

系统规则：

1.图纸安装槽规则

规则名称	图纸安装槽规则
说 明	舰船图纸会生成安装槽
公 式	每个类型装备会有至少 1 个安装槽
推 算	无
触 发	图纸生成
适 用	所有图纸

2.图纸级别规则

名称	图纸级别规则
说明	图纸有自己的级别

公 式	1-5 级
推 算	无
触 发	图纸生成
适 用	所有图纸

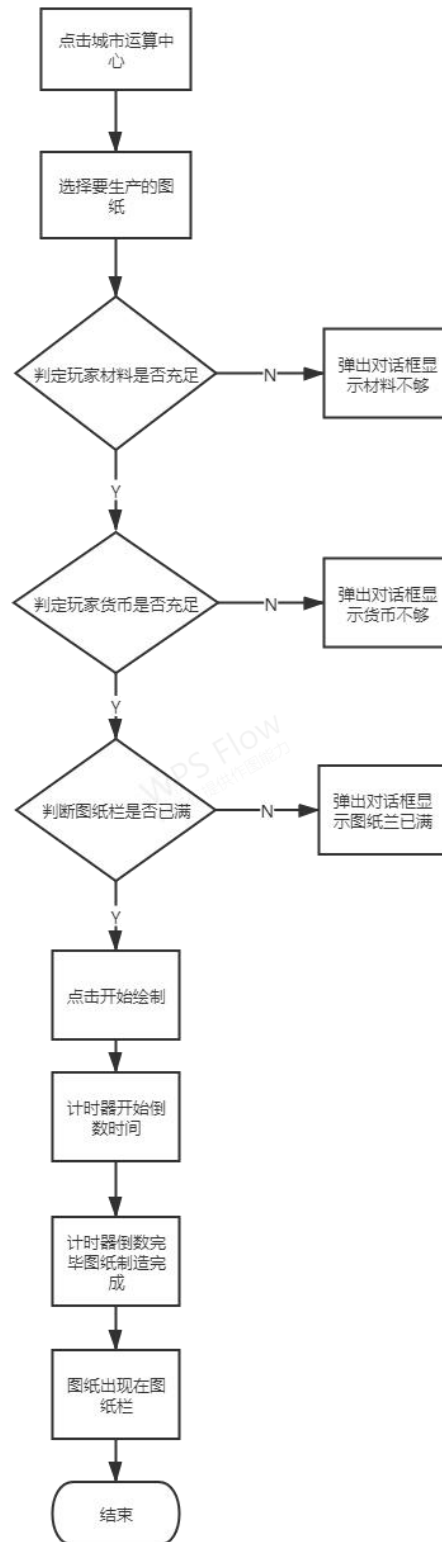
1 级	2 级	3 级	4 级	5 级
基础图纸	无人或属性变更 图纸	无人或变更大量 属性图纸	特殊制定的图纸	非常稀有的图纸
蓝白色	蓝白黄色	黄白色	红黄白色	特殊图案

3.绘制时间规则

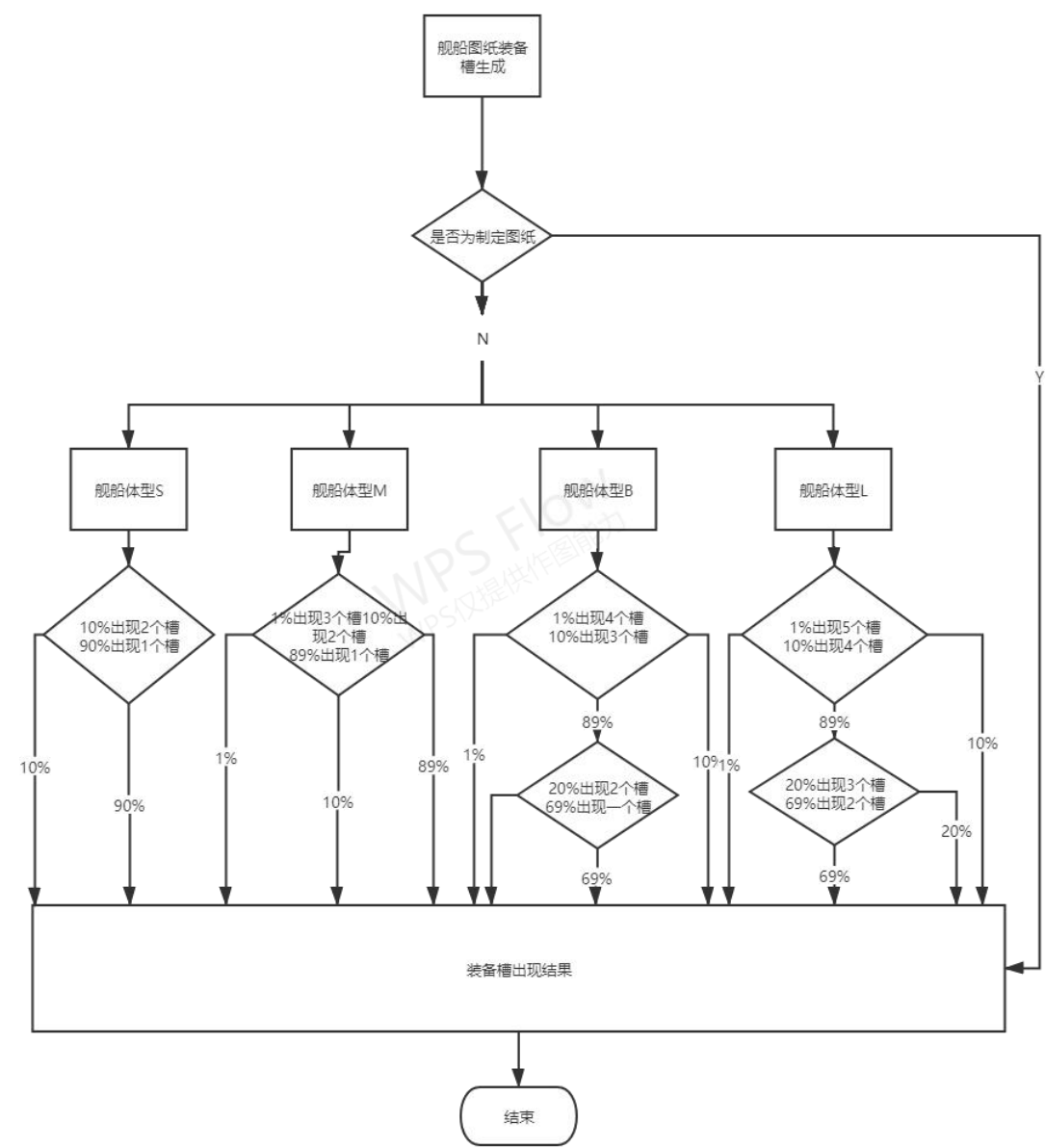
名称	绘制时间规则
说明	图纸有自己绘制时间，绘制完成后才能再次绘制。
公 式	对应舰船建造时间 20%
推 算	护卫舰 $600 \times 20\% = 120$
触 发	图纸生成
适 用	所有图纸

流程图：

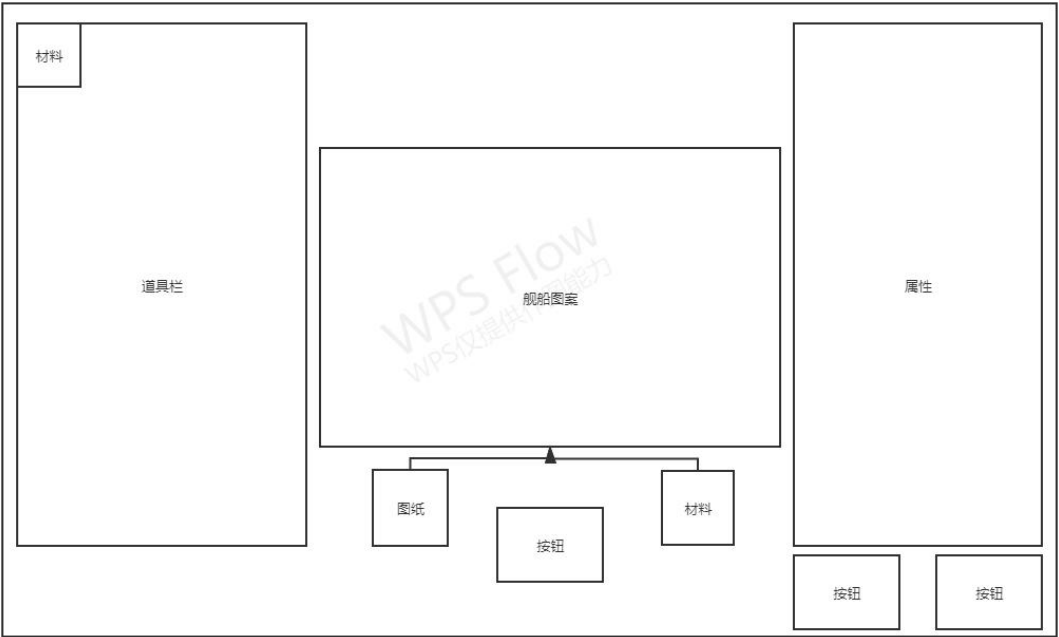
1. 图纸生成流程图



2.舰船图纸安装槽生成流程图



界面：



5.作战策划系统

系统简介：

作战策划系统是战斗前的准备策划系统。该系统可以编辑舰队的阵型，制定攻击方案，调整舰船人员技能。

1.舰队阵型规则

规则名称	舰队阵型规则
说 明	舰队作战时候有个初始阵型
公 式	无
推 算	无
触 发	阵型调整
适 用	所有舰队

2.舰队规模规则

规则名称	舰队规模规则
说 明	舰队有其固定的规模大小

公 式	权重值 ≤ 200
推 算	无
触 发	阵型调整
适 用	所有舰队

表：舰船权重表

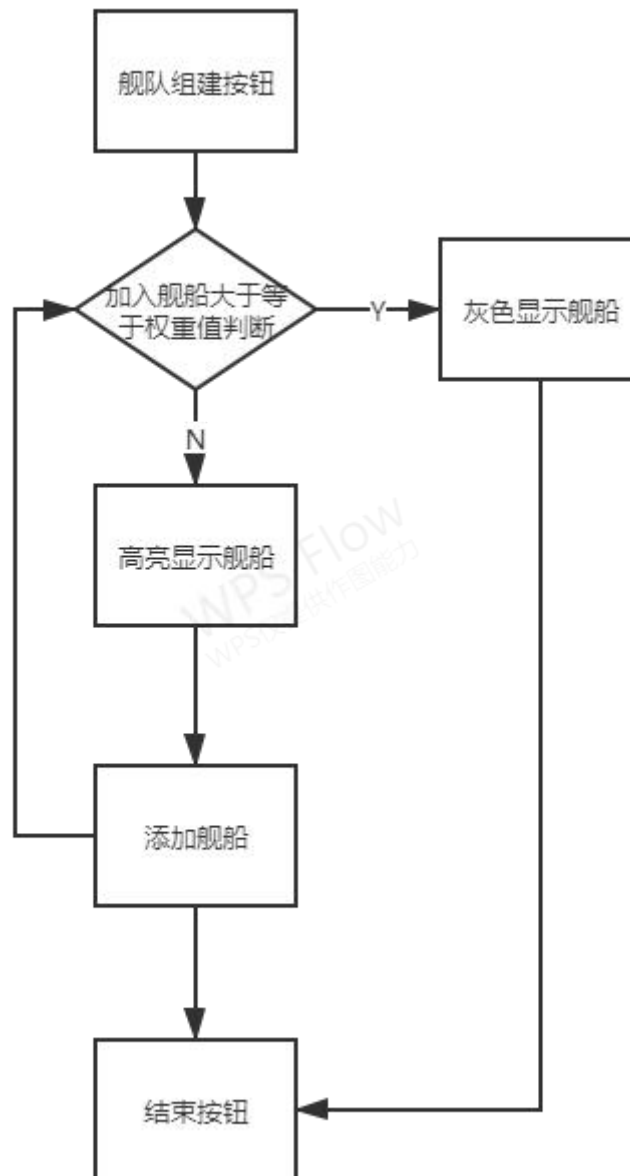
	旗舰	航母	无畏舰	战列舰	巡洋舰	驱逐舰	护卫舰	攻击机
权重值	50	50	30	20	12	10	8	5
最大数量	1	-	-	-	-	-	-	-
	运输舰 小	运 输 舰 中	运 输 舰 大	维修舰				
权重值	5	10	20	15				
最大数量	-	-	-	-				

3.舰队攻击城市目标规则

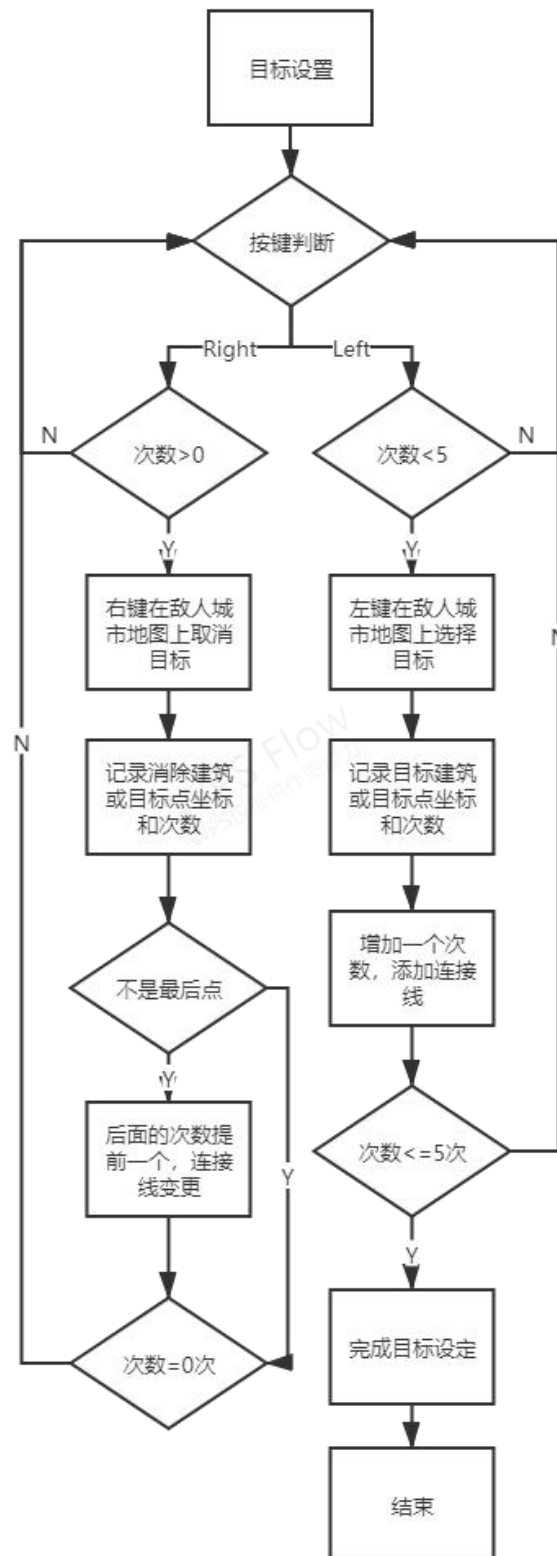
规则名称	舰队攻击城市目标规则
说 明	舰队设置城市目标，而后进行攻击
公 式	无
推 算	无
触 发	目标设定
适 用	所有舰队

流程图：

1. 舰队规模流程图

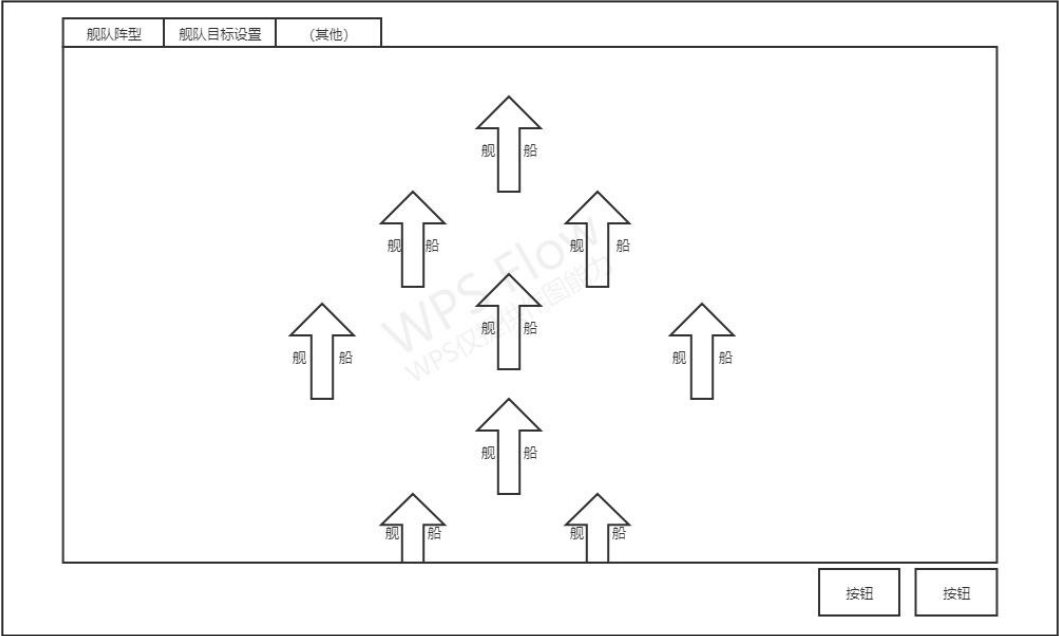


2. 舰船攻击城市目标设置流程图

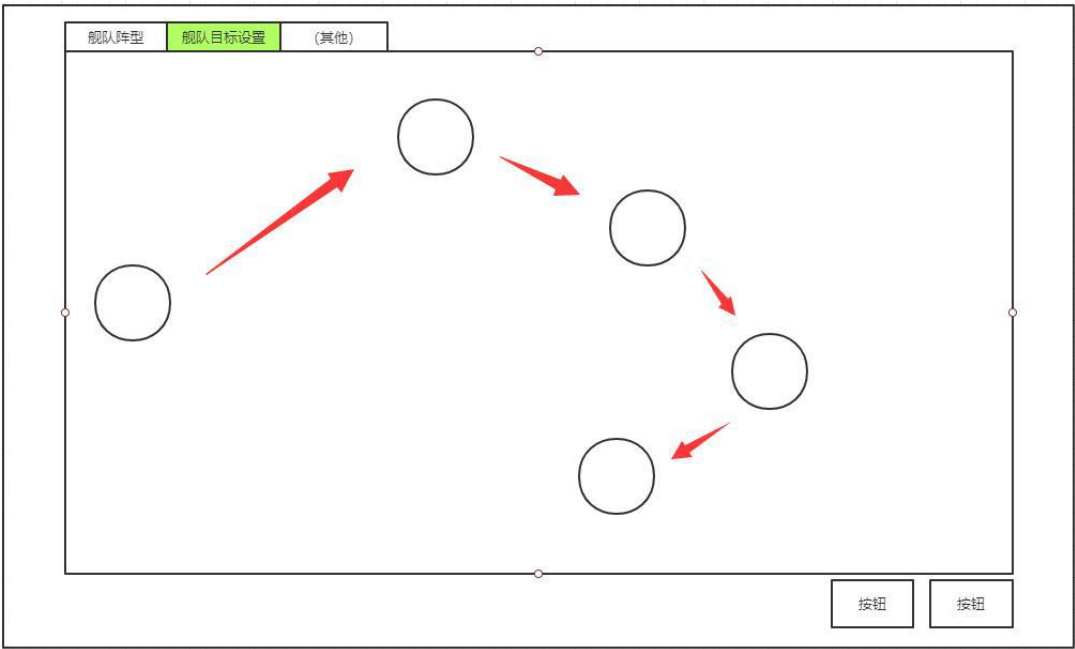


界面：

舰队界面：



舰队目标界面：



6.探索系统

系统简介：

为丰富玩法加入的探险系统。该系统现在设定为辅助玩法，主要以探险挖宝为主，破解密码等等。

探测器玩法简介：释放探测器，探测器显示目标范围。释放第 2 个探测器，探测器显示目标范围。多个探测器显示范围有重叠区域，舰船前往进行扫描作业，如果宝藏在扫描范围会发现目标。探测器有 HP 会在特殊环境中丧失 HP 值，从而缩短指示时间，提升探索难度。有的目标是移动目标，会提高探索难度。解密游戏可以使用数列或者字母密码解密。

系统规则：

1.探测器能量规则

规则名称	探测器能量规则
说 明	探测器是寻宝玩法中重要的道具，用来探测
公 式	最大值=基础值
推 算	无
触 发	探索玩法
适 用	所有玩家

2.探测器 HP 规则

规则名称	探测器 HP 规则
说 明	探测器是寻宝玩法中重要的道具，用来探测
公 式	HP=基础值
推 算	无
触 发	探索玩法
适 用	所有玩家

3.探测器速度规则

规则名称	探测器速度规则
说 明	探测器是寻宝玩法中重要的道具，用来探测
公 式	速度=基础值
推 算	无
触 发	探索玩法

适 用	所有玩家
-----	------

4.探测器加速度规则

规则名称	探测器加速度规则
说 明	探测器是寻宝玩法中重要的道具，用来探测
公 式	加速度=基础值
推 算	无
触 发	探索玩法
适 用	所有玩家

5.探测器范围规则

规则名称	探测器范围规则
说 明	探测器有自己的探测范围
公 式	最大值=基础值*（1+探索科技）
推 算	探测范围升级 5 级 最大值=100*（1+50%）=150
触 发	探索玩法
适 用	所有玩家

6.探测器数量规则

规则名称	探测器数量规则
说 明	探测器有自己的探测数量，使用一个减少一个。
公 式	数量=基础值*（1+探索科技）
推 算	探测器数量 5 级 探测器数量=5*（1+100%）=10
触 发	探索玩法
适 用	所有玩家

7.探测器精度规则

规则名称	探测器精度规则
说 明	探测器有自己的探测精度
公 式	值=基础值*（1-探索科技）
推 算	探测器精度 5 级

	最大值=10*（1-50%）=5
触 发	探索玩法
适 用	所有玩家

8. 扫描范围规则

规则名称	扫描范围规则
说 明	探索舰有自己的扫描范围
公 式	值=基础值*（1+探索科技）
推 算	扫描范围升级 5 级 最大值=100*（1+50%）=150
触 发	探索玩法
适 用	所有玩家

9. 扫描能量规则

规则名称	扫描能量规则
说 明	探索舰有自己的扫描能量
公 式	扫描能量=基础值*（1+探索科技）
推 算	扫描能量减少 5 级 最大值=200*（1-50%）=100
触 发	探索玩法
适 用	所有玩家

10. 扫描次数规则

规则名称	扫描次数规则
说 明	探索舰根据能量多少从而约定扫描次数
公 式	扫描次数=探索舰船能量/扫描能量
推 算	扫描能量减少 5 级 次数=round(1000/100)=10
触 发	探索玩法
适 用	所有玩家

11. 扫描间隔规则（攻击间隔最大值）

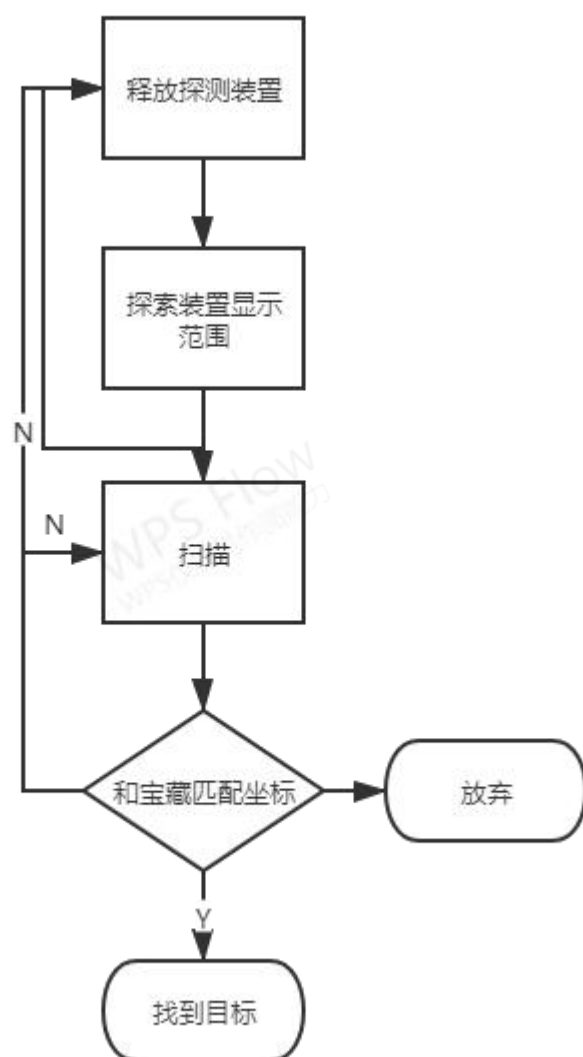
规则名称	扫描间隔规则
说 明	探索舰有自己的扫描能量
公 式	扫描间隔=基础值
推 算	无

触 发	探索玩法
适 用	所有玩家

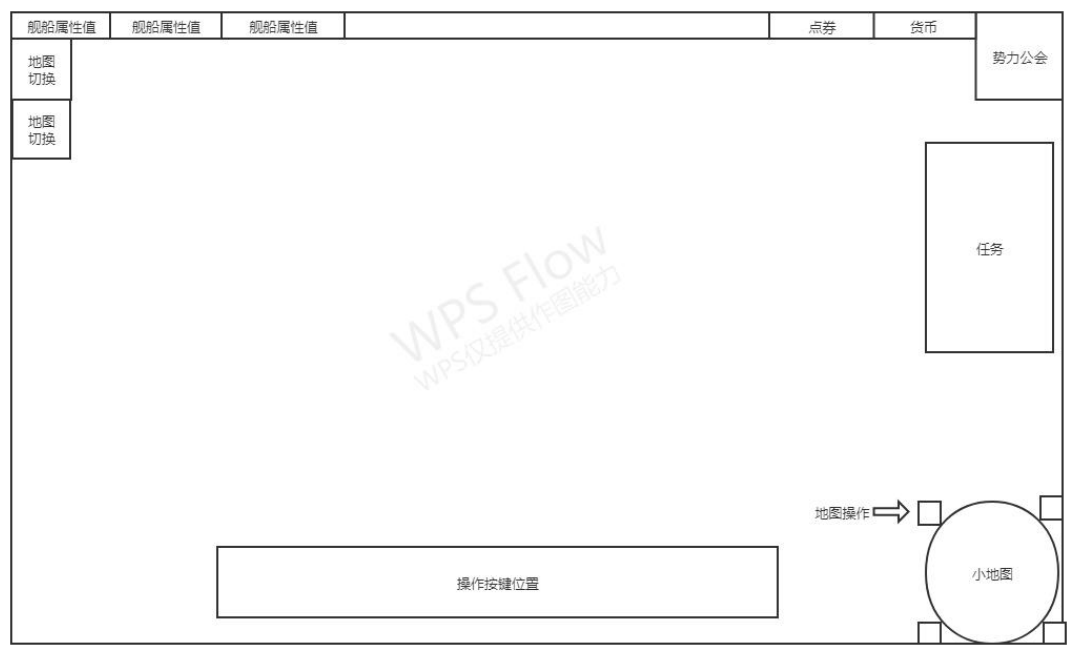
12.探索中心数量规则

规则名称	探索中心数量规则
说 明	探索中心数量改变会提高探索事件的触发概率，出现高级探索地点的概率会增加
公 式	高级探索地点概率=高级探索地点概率* (1+5%) ^探索中心数量
推 算	无
触 发	探索玩法
适 用	所有玩家

流程图：



界面：



7.人员系统

系统简介：

人员系统为游戏提供必要的技能，提高游戏的复杂度和趣味性。游戏不只是冰冷的建筑和飞船，还有人员在其中。各种人员有不同的性格和爱好，还有自己独特的对话语言，有的人员还有设计原型。

系统规则：

1.人员抽取时间规则

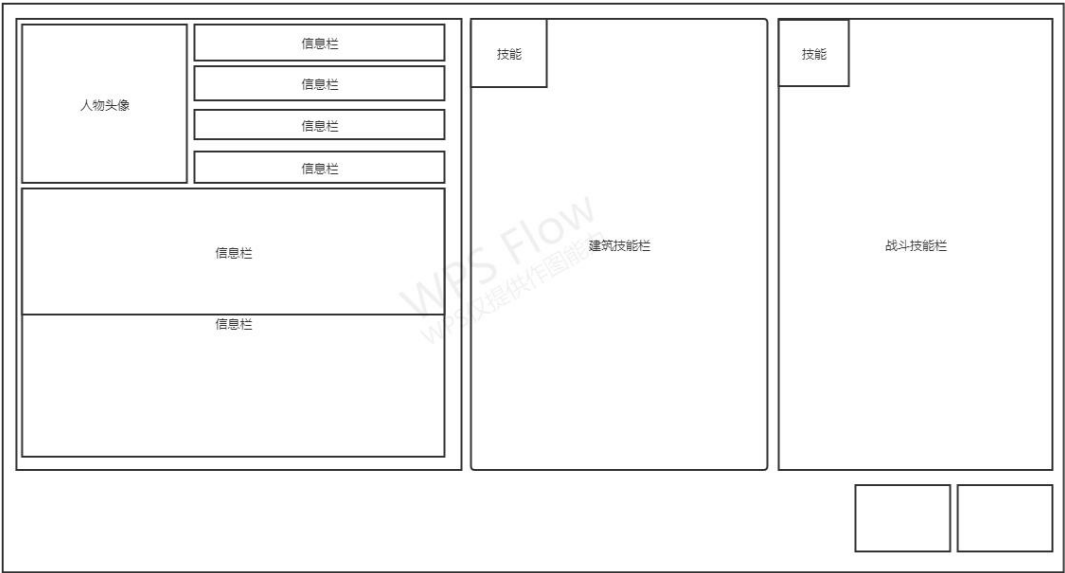
规则名称	人员抽取时间规则
说 明	人员在学院产生有时间间隔，随学院数量增加而减少时间。
公 式	时间=基础时间*（1-5%）^学院数量
推 算	学院 10 座 时间=round[1800*（1-5%）^10]=1077
触 发	抽取
适 用	所有玩家

2.人员唯一性规则

规则名称	人员唯一性规则
说 明	特殊有固定名称的人员只能被同一玩家抽取一次
公 式	无
推 算	无
触 发	主动
适 用	所有玩家

流程图：

界面：

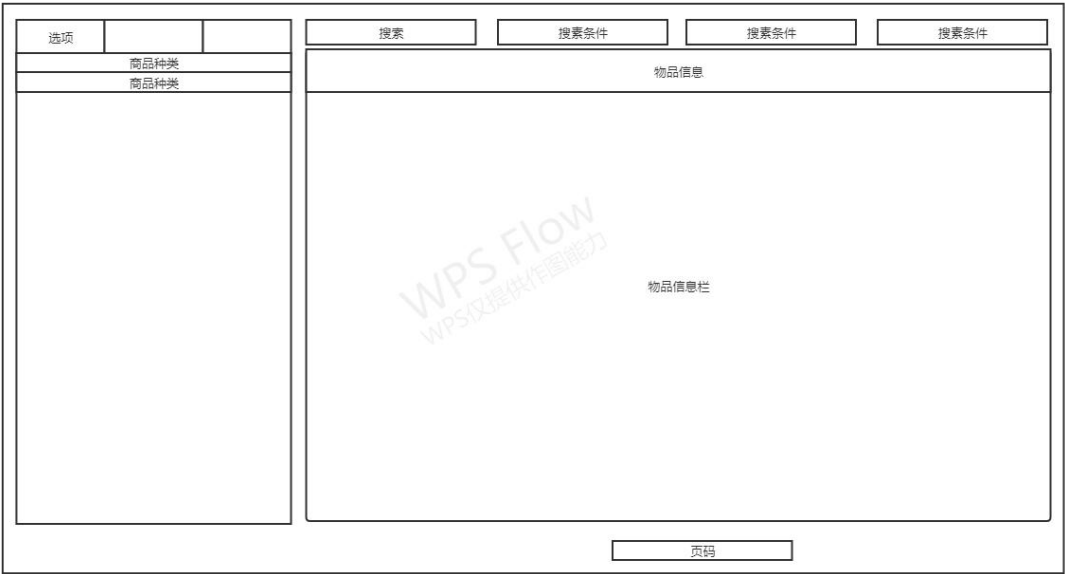
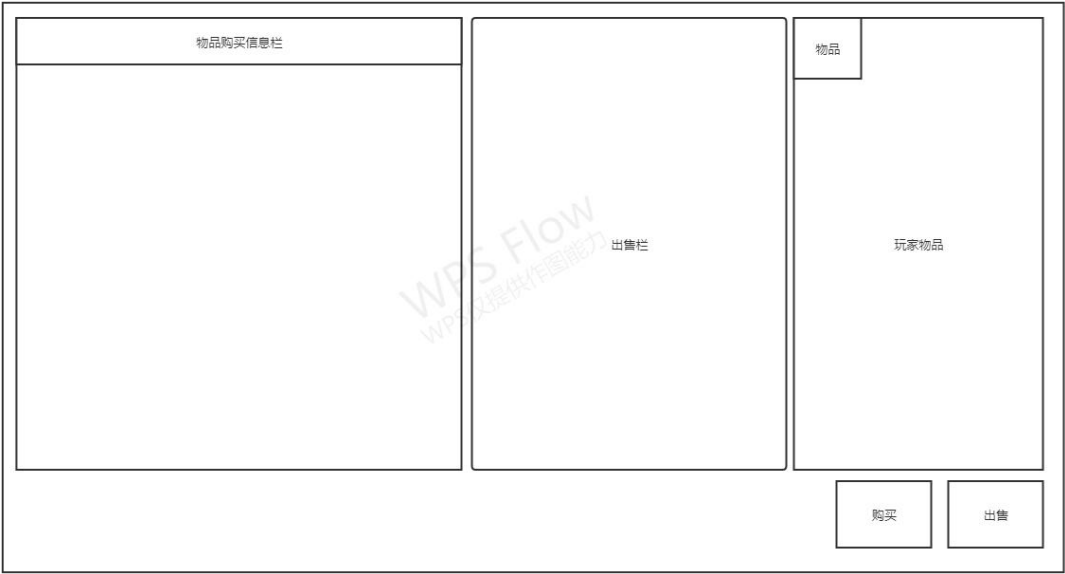


8.交易系统

系统简介：

交易系统为了增加玩家之间的互动，活跃游戏气氛，玩家出售道具获得资金，用来发展舰队或城市。简单的玩家直接把道具出售给 NPC，在商业中心就可以完成。远距离贸易会带来更多的财富，将道具送到交易中心会有出售加成，装备舰船图纸等物品可以在拍卖中自定义价格出售。在远距离出售的过程中可能会被打劫，这是和战斗系统的主要交互。创新点交易系统还可以买卖土地和城市或者城市的布局图。

界面：



9.国战系统

系统简介：

国战系统用于国家之间的战斗，为争夺领土或定期国战活动。依据承载能力尽可能的多的玩家同时参加到一场战斗之中。体现出于平时战斗不同的规模，一种大规模作战的情况。所有玩家都可以参加在其中，不论等级舰船和装备都能起到一定的作用。分房机制采用像坦克世界的分房机制，有助于游戏平衡。

系统规则：

1. 人员分房规则

规则名称	人员分房规则
说 明	人员分房，按照战斗力分为 2 组。战斗力强、中、弱各有人数，对应分组。
公 式	无
推 算	无
触 发	国战战斗前
适 用	所有玩家

2. 人员地图分布规则

规则名称	人员地图分布规则
说 明	由战斗力强弱，从中间到两边分布。
公 式	无
推 算	无
触 发	国战战斗前
适 用	所有玩家

3. 人员战斗力规则

规则名称	人员战斗力规则
说 明	人员的战斗力由装备评分和舰船评分共同决定。
公 式	无
推 算	无
触 发	国战战斗前
适 用	所有玩家

10.地图系统

系统简介：

城市地图系统由随机生成，生成的地图含有一些必要的数量的资源，满足城市发展建设需求。地图含有不同的矿物丰度、风力大小、地形等等属性。地图的大小由承载能力决定，当然大些的地图更好，城市的建筑数量和城市的复杂度会相应的提升。恒星地图和银河地图相对的较为固定，卫星的多少和类型也由随机生成。