KARTA WALKI i BWW

Statyczne WW / pola na turę		Różnica prędkości	Wartość	Celowanie mierzone A	Warunek	Wartość	System maskujący O	
Silniki manewrowe		Niewielka	0	Podz. Zewnętrzny	brak	-20	Gracz	
Komputer bojowy		Pięciokrotna	10	Podz. Strukturalny	brak pola pancerza	-40	Statek 1	
Holopilotaż		Cel nieruchomy	40	Podz. Wewnętrzny	brak pola kadłuba	-60	Statek 2	
Sukcesy testu NI							Statek 3	

Odległość	Statek 1		Statek 2		Statek 3		Statek 4		Statek 5		Statek 6	
	Kostki	Wartość	Kostki	Wartość	Kostki	Wartość	Kostki	Wartość	Kostki	Wartość	Kostki	Wartość
Do 50 tyś. Km	0	40	0	40	0	40	0	40	0	40	0	40
Do 200 tyś. Km	1	30	1	30	1	30	1	30	1	30	1	30
Do 500 tyś. Km	2	20	2	20	2	20	2	20	2	20	2	20
Do 1 mln. Km	3	10	3	10	3	10	3	10	3	10	3	10
Ponad 1 mln. Km	4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	4	0
Położenie oś Z												

Wielkość celu A	Statek 1	Statek 2	Statek 3	Statek 4	Statek 5	Statek 6
	Wartość	Wartość	Wartość	Wartość	Wartość	Wartość
>100m	5	5	5	5	5	5
>300m	10	10	10	10	10	10
>500m	15	15	15	15	15	15
>1000m	20	20	20	20	20	20

Zasięg broni A	Broń 1		Broń 2		Broń 3		Broń 4		Broń 5		Broń 6	
	Kostki	Wartość	Kostki	Wartość	Kostki	Wartość	Kostki	Wartość	Kostki	Wartość	Kostki	Wartość
Optymalna	0	40	0	40	0	40	0	40	0	40	0	40
Skuteczna	1	30	1	30	1	30	1	30	1	30	1	30
Daleka	2	20	2	20	2	20	2	20	2	20	2	20
Maksymalna	3	10	3	10	3	10	3	10	3	10	3	10

Prędkość broni A	Broń 1	Broń 2	Broń 3	Broń 4	Broń 5	Broń 6
	Wartość	Wartość	Wartość	Wartość	Wartość	Wartość
Powyżej 80%C	0	0	0	0	0	0
Do 80% C	-10	-10	-10	-10	-10	-10
Mniej niż cel	-40	-40	-40	-40	-40	-40

PODSUMOWANIE

BAZOWE BWW												
DYNAMICZNE BWW - ATAK	Kostki	Wartość	Kostki	Wartość	Kostki	Wartość	Kostki	Wartość	Kostki	Wartość	Kostki	Wartość
DYNAMICZNE BWW - OBRONA	Kostki	Wartość	Kostki	Wartość	Kostki	Wartość	Kostki	Wartość	Kostki	Wartość	Kostki	Wartość