

Faza hiperskoków

Czym jest lądowanie na planecie?

Lądowanie na planecie to zadanie obarczonej jednym z najwyższych prawdopodobieństw niepowodzenia. Oczywiście zależy to jeszcze na planecie jakiego układu chce się wylądować. Najłatwiej jest na planetach z niskim stopniem bezpieczeństwa np Mu Herculis gdzie wartość ta wynosi 3.

Żeby lądowanie było udane, trzeba dwoma kostkami (2K) wyrzucić większą wartość niż stopień bezpieczeństwa w danym układzie.

Czyli dla wspomnianego wyżej Mu Herculis na 2K należy wyrzucić 4 lub więcej. Ale jakby chciał lądować na planecie układu Beta Hydri to trzeba mieć 11 lub 12 oczek na kostkach. Czyli wysokie prawdopodobieństwo że lądowanie będzie nieudane. Jeśli wyrzuciłoby się 10, to statek trafia do portu kosmicznego i:

jeśli ma nielegalny kadłub to statek jest konfiskowany.

jeśli posiada nielegalne (wojskowe) moduły, to je traci.

rekwirowany jest również nielegalny towar jeśli jest na pokładzie statku.

Niezależnie od powyższych, gracz który trafi do portu kosmicznego w wyniku nieudanego lądowania traci reputację o 2K punktów.

Natomiast jeśli statek ulegnie zniszczeniu, to gracz traci 3K reputacji.

Szansę udanego lądowania można zwiększyć. Jeśli wyposażymy statek w wojskowy, a więc nielegalny, moduł łączności bojowej do rzutu 2K dodajemy 3 punkty. Jeśli statek ma opływowy kadłub (na liście kadłubów oznaczony literą o) to do wyniku dodajemy kolejne 2 punkty. Kolejnym modyfikatorem jest wpływ agenta. Jeśli na pokładzie statku który będzie lądował na planecie jest agent Borsuk, to dodajemy 3 przy próbie lądowania na planecie.

Nie należy zapomnieć, że w wyniku wydarzeń, może być również negatywny modyfikator szansy udanego lądowania. W przypadku wydarzeń "epidemia" i "napad piratów" stopień bezpieczeństwa może zostać zwiększony o 1 lub 2.

Unikalny ID rozwiązania: #1020

Autor: : Arek

Data ostatniej aktualizacji: 2015-04-25 21:28