

Üdv Mindenkinnek!

A World of Warships-el játszva minden játékos életében elkövetkezik az a pillanat, amikor kapitányokat ültethet a hajóiba ezzel is növelve az egyes hajók hatékonyságát. Ugyan akkor ez egy új gondot is generál az életünkbe, hiszen ahogy kapitányunk halad a ranglétrán, úgy tudunk neki újabb és újabb képzettségeket megtanítani. Sok fórumon vitatkoznak a játékosok, hogy melyek az ideális képzettségek az adott hajóosztályok számára. A gyakorlottabb játékosok tudják, hogy az átképzések ára a szintek emelkedésével fokozatosan növekszik így az, aki nem teheti meg, hogy sokat költsön a játékra, igen csak bölcsen kell, hogy döntsön és megtervezze a haladási irányt az egyes képzettségek között. Eme „rövidke” írás ebben próbál meg segítséget nyújtani. (Már ha segít...)

Természetesen ahhoz, hogy a következő sorok között minél kevesebb „kínainak” tűnő legyen, érdemes először a következő cikket és weboldalt végigolvasni.

<http://www.wows.hu/index.php/faq/item/50-kapitanyi-kepzettsegek-es-fejlesztes>

[http://wiki.wargaming.net/en/Crew_\(WoWS\)](http://wiki.wargaming.net/en/Crew_(WoWS))

A Wargaming idevágó wiki oldalán találtak alapján, azt a következtetést vonhatjuk le, hogy kapitányunk maximum a 20-as szintig fejlődhet. Legalábbis a játék mai 2015.10.25. állapota szerint. (Már hogyha időközben nem változtattak rajta...)

Ez így önmagában még nem mond semmit, hisz a 20. szint olyan nagyon messzinek tűnik. De, induljunk el a következő gondolat vonalán.

Először is számoljuk össze, hogy hány pont lenne szükséges az összes képzettség kifejlesztéséhez:

1-es szintű képzettségekből van 5 darab ($5 \cdot 1 = 5$ szintlépés)

2-es szintű képzettségekből van 4 darab ($4 \cdot 2 = 8$ szintlépés)

3-as szintű képzettségekből van 4 darab ($4 \cdot 3 = 12$ szintlépés)

4-es szintű képzettségekből van 4 darab ($4 \cdot 4 = 16$ szintlépés)

5-ös szintű képzettségekből van 5 darab ($5 \cdot 5 = 25$ szintlépés)

Összesen: $5 + 8 + 12 + 16 + 25 = 66$ szintlépés. Vagyis a kapitányunknak a 67. szintig kellene eljutnia ahhoz, hogy minden képzettséget megtanuljon. Valószínűleg most páran közületek felhorkannak, hogy de mi értelme lenne kifejleszteni minden képzettséget, hisz vannak olyanok, amelyek teljesen feleslegesek egyik-másik hajóosztálynak.

Ok! Ez teljesen jogos.

De ne kapkodjunk! Haladjunk csak szépen sorjában. Nézzük meg, hogy a rendelkezésre álló képzettségeket milyen logikai összeállításban költhetjük el a leg gazdaságosabban.



sompolygásunk közben felfedeznek, és olajra kell „úsznunk”, illetve lépnünk, mielőtt a saját olajunk kezd el lángolni körülöttünk...)

- Illetve arra, hogy a manőverező képességünket lehetőleg minden körülmények között megtartsuk.
- A bázispontok gyors elfoglalása
 - Ehhez leginkább jó gyorsulás és végsebesség szükséges.
- Kiegészítőleg szükséges lehet még
 - Az ellenfél hasonló hajóinak elpusztítása
 - Légvédelmi támogatás nyújtása csapattársainknak.


Összefoglalva: Nagy látótáv, Jó rejtőzködés, Jó manőverezhetőség, Hatékony fegyverek.

Most akkor nézzük meg, hogy mely képzettségek járulhatnak hozzá ezekhez. Vegyük őket sorba.



1-es szinten:

-  6. érzék. (Situation Awareness) Tájékoztat arról, amikor hajónkat felfedezte az ellenfél.
 - Mivel a rejtőzködés leple alatt, az ellenfélhez viszonylag közel érdemes ténykednünk, ezért nem árt tudni, hogy mikor lepleződünk le, mert onnantól kezdve túlélési esélyeink drasztikus mértékben csökkennek.
-  Alap tüzér kiképzés. (Basic Firing Training) 10%-kal csökkenti a 155mm illetve az alatti ágyúk újratöltési idejét. Illetve 10%-kal növeli a légvédelmi fegyverek hatékonyságát / pontosságát. (Közelharcnál jöhet jól.)


Szóba jöhet még...

-  A túlélés alapjai. (Basic of Survivability) 15%-kal csökkenti a sérülések javításának idejét, a tűzoltásra fordított időt és a süllyedés megállításának idejét. (Ha valaki belénk eresztene egy-két lövést... Márpedig ez előbb-utóbb bekövetkezik.)


2-es szinten:

-  A torpedók szakértője. (Torpedo Armament Expertise) 10%-kal csökkenti a torpedó csövek betöltési idejét illetve 10%-kal csökkenti a torpedó bombázók feltöltési idejét. (Lévé, ez az a fegyverünk, amivel a legnagyobb sebzéseket tudjuk bevinni.)
-  A célzás szakértője. (Expert Marksman) 2.5°/mp-el növeli a 155mm-es és az alatti lövegtornyok forgási sebességét, illetve 0.7°/mp-el növeli a 155mm felettiek forgási sebességét (Megint csak közelharcnál nagyon hasznos.)



3-as szinten:

-  Felügyelő. (Superintendent) Minden fogyóeszköz használati lehetőségét megnöveli 1-el. (Nem mindegy, hogy hányszor tudjuk pl. az életmentő füstöt használni.)


Szóba jöhet még...

-  Riadó készség. (High Alert) 10%-kal csökkenti a sérülések helyreállításához szükséges fogyóeszköz, újratöltődési idejét. (Megint csak akkor jön jól, ha valaki oldalba lövöldözött minket...)



4-es szinten:

-  Utolsó vérig. (Last Stand) A hajó részlegesen manőverezhető marad még akkor is, ha a motor vagy a kormány szerkezet működésképtelenné válik. (Azt hiszem azt, hogy ezen képzettség mennyivel tudja megnövelni a túlélésünket, nem kell különösebben magyarázni...)
-  Fejlesztett tüzér kiképzés. (Advanced Firing Training) 20%-kal növeli a 155mm vagy az alatti lövegek lő távját, illetve 20%-kal a légvédelmi fegyverek lő távját. (Elsődleges és másodlagos ágyúkra is hatással van)

5-ös szinten:

-  Rejtőzködés szakértője. (Concealment Expert) Csökkenti a felderítéshez szükséges távolságot, rombolóknál 10%-kal, cirkálóknál 12%-kal, csatahajóknál 14%-kal és anyahajóknál 16%-kal. (Vagyis ennyivel kell az ellenfélnek közelebb kerülni hozzánk, hogy láthatóvá váljunk.)

Szóba jöhet még...

-  Megelőző Karbantartás. (Preventative Maintenance) 34%-kal csökkenti a modulok működésképtelenné válásának esélyét egy találat esetén.
-  Ezermester. (Jack of All Trades) 10%-kal csökkenti az összes fogyóeszköz újratöltődésének idejét.

A 2. és 3. szabályt és azt figyelembe véve, hogy csak 19 pontból gazdálkodhatunk, illetve azt, hogy a leghatékonyabbra kívánjuk fejleszteni az adott osztály kapitányát megállapíthatjuk, hogy 5 pontelosztási kombináció jöhet szóba. (Ezeket a fenti táblázatban, az egyes kombinációk alatti X-ek jelölik.) Íme:

3db 1-es szintű; 2db 2-es szintű; 1db 3-as szintű; 1db 4-es szintű; 1db 5-ös szintű;

3db 1-es szintű; 1db 2-es szintű; 2db 3-as szintű; 2db 4-es szintű;

2db 1-es szintű; 1db 2-es szintű; 2db 3-as szintű; 1db 4-es szintű; 1db 5-ös szintű;

1db 1-es szintű; 2db 2-es szintű; 2db 3-as szintű; 2 db 4-es szintű;

1db 1-es szintű; 1db 2-es szintű; 1db 3-as szintű; 2db 4-es szintű; 1db 5-ös szintű;

De valójában hogyan is segítheti ez a döntésünket? Most már elővehetjük a konkrét képzettségeket, és megvizsgálhatjuk, hogy melyek azok, amelyekkel a legtöbb pluszt érhetjük el az adott hajóosztálynál. De hogyan is tegyük.

Javaslom, hogy a kiválogatottakat rangsoroljuk. Haladjunk a legfontosabbtól a legkevésbé fontosig és e szerint sorszámozzuk be őket. Ha kell, írjuk le magunknak, hogy emlékezzünk. Ez később még jól jöhet az egyes képzettségek közötti döntésnél.

Figyeljük meg, hogy az 5 kombinációból 3 darab van, mely tartalmaz 5-ös szintű képzettséget. Vagyis először azt érdemes megvizsgálni, hogy van-e olyan 5-ös szintű képzettség amelyre valóban érdemes költeni ebben a hajóosztályban. Amely valóban ad annyi pluszt, hogy érdemes legyen elszenvedni minimum a 15. szintig hozzá.

Vegyünk két példát:

Az elsőt, úgy döntünk, hogy választunk 5-ös szintű képzettséget. Megnézzük, hogy melyik adja közülük a legnagyobb előnyt számunkra. Legyen ez most a Rejtőzködés szakértője. (Concealment Expert, 10%-al nehezebben veszik észre a hajót.) A példa kedvéért döntsünk úgy, hogy költünk erre a képzettségre.

Ebből az következik, hogy már csak 3 kombináció marad.

3db 1-es szintű; 2db 2-es szintű; 1db 3-as szintű; 1db 4-es szintű; 1db 5-ös szintű;

2db 1-es szintű; 1db 2-es szintű; 2db 3-as szintű; 1db 4-es szintű; 1db 5-ös szintű;

1db 1-es szintű; 1db 2-es szintű; 1db 3-as szintű; 2db 4-es szintű; 1db 5-ös szintű;

Tehát következő lépéseként azt érdemes megnéznünk, hogy hány olyan 4-es szintű képzettség van, melyre pontot akarunk költeni. (Persze tegyük ezt úgy, hogy tartsuk szemünket az alacsonyabbakon is.) Most költsünk pontot csak az Utolsó Vérig (Last Stand) képzettségre. (Manőverező képesség megőrzése sérülés esetén.) Így, maradt tehát két lehetőségünk.

3db 1-es szintű; 2db 2-es szintű; 1db 3-as szintű; 1db 4-es szintű; 1db 5-ös szintű;

2db 1-es szintű; 1db 2-es szintű; 2db 3-as szintű; 1db 4-es szintű; 1db 5-ös szintű;

Itt most megint azt kell eldöntenünk, hogy hány 3-as szintű képzettséget kívánunk aktiválni. Ebben a példában most döntsünk úgy, hogy csak a Felügyelő képesség, (Superintendent. Minden fogyóeszköz használati lehetőségét megnöveli 1-el.) ami kell nekünk.

A megmaradt kombináció:

3db 1-es szintű; 2db 2-es szintű; 1db 3-as szintű; 1db 4-es szintű; 1db 5-ös szintű;

Végeredményként ezt felhasználva, állítsuk össze a képzettségeket. (Természetesen megint csak a példa kedvéért.)



Alap tüzér kiképzés (Basic Firing Training),



A túlélés alapjai (Basic of Survivability),



6.

érzék (Situation Awareness),



A torpedók szakértője (Torpedo Armament Expertise),



A

célzás szakértője (Expert Marksman),



Felügyelő (Superintendent),



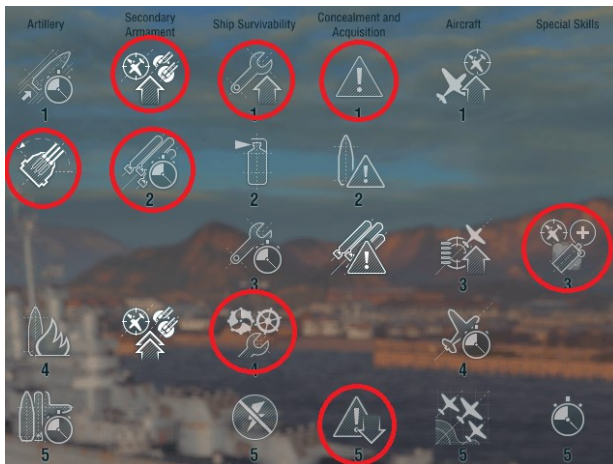
Utolsó vérig (Last

Stand),



Rejtőzködés szakértője (Concealment Expert)

Valahogy így néznek ki együtt...



Lássuk a másik példát:








Ebben úgy döntünk, hogy nem költünk 5-ös szintű képzettségre. Így 2 kombináció lehetősége marad.

3db 1-es szintű; 1db 2-es szintű; 2db 3-as szintű; 2db 4-es szintű;

1db 1-es szintű; 2db 2-es szintű; 2db 3-as szintű; 2 db 4-es szintű;

Mivel mind a kettőnél ugyan annyi számú 4-es és 3-as szintű képzettséget választhatunk, így ebben az esetben csak az 1-es és a 2-es szintűekkel kell törődnünk.

Végeredménynek most válasszuk az alábbiakat. (Persze megint csak a példa kedvéért)

 6. érzék (Situation Awareness),  A torpedók szakértője (Torpedo Armament Expertise),
 A célzás szakértője (Expert Marksman),  Felügyelő (Superintendent),  Riadó készség
(High Alert),  Utolsó vérig (Last Stand),  Fejlesztett tüzér kiképzés. (Advanced Firing Training),

Lássuk őket együtt...



Ha ezt a logikát követjük és idő közben nem másítjuk meg a döntésünk, akkor nagy valószínűség szerint az egyik leghatékonyabban költhetjük el a pontjainkat az adott hajóosztályhoz anélkül, hogy később átképzésre kellene költeni.

Most nézzük meg ugyan ezen logika mentén haladva a többi hajóosztályt is.

Cirkálók:



Először is a feladatok:

- Saját csatahajók légi és felszíni tűztámogatása,
 - o Ehhez legfőképpen hatékony fegyverzetre lesz szükség.
 - Jó lő táv
 - Gyors célzás
 - Megfelelő pontosság
 - Gyors újratöltés
- Ellenfél rombolóinak távoltartása a saját csapatunk lassabb hajóitól,
 - o Szükséges a jó látótávolság
 - o Jó manőverező képesség, lehetőleg minden körülmény mellett
 - o És természetesen a jó fegyverzet
- Más cirkálókkal együtt, az ellenfél csatahajóinak, cirkálóinak és hordozóinak megsemmisítése
 - o A mobilitás és a manőverező képesség
 - o És természetesen a tűzerő
- Az elfoglalt bázisponatok megtartása/visszaszerzése
 - o Ehhez szükséges mindaz, amit az előbbieken is felsoroltunk.


Összegezve: Jó látótávolság, Hatékony és rugalmas fegyverek, Nagyfokú, megbízható mobilitás.

Először itt is válogassuk ki azokat a képzettségeket melyek megfontolás tárgyát képezhetik.



1-es szinten:

-  Alap tüzér kiképzés. (Basic Firing Training) 10%-kal csökkenti a 155mm illetve az alatti ágyúk újratöltési idejét. Illetve 10%-kal növeli a légvédelmi fegyverek hatékonyságát / pontosságát. (Főleg ezekre a fegyverekre fogunk támaszkodni)
-  A túlélés alapjai (Basic of Survivability), 15%-kal csökkenti a sérülések javításának idejét, a tűzoltásra fordított időt és a süllyedés megállításának idejét. (Mivel leginkább az első illetve a második vonalban harcolunk, óhatatlanul is bekapunk 1-2 találatot.)



Szóba jöhet még...

-  6. érzék (Situation Awareness) Tájékoztat arról, amikor hajónkat felfedezte az ellenfél.



2-es szinten:

-  A célzás szakértője. (Expert Marksman) 2.5°/mp-el növeli a 155mm-es és az alatti lövegtornyok forgási sebességét, illetve 0.7°/mp-el növeli a 155mm feletti forgási sebességét. (Ahhoz, hogy elkerüljük az ellenfél tüzet, a jó manőverező képességünket kell használni. Mindeközben érdemes is viszozoznunk a tüzet. Ezekben a szituációkban jó hasznát fogjuk venni)
-  Ellenséges Tűz. (Incoming Fire Alert) Jelzést ad arról, hogy az ellenfél tüzet nyitott a hajónkra amennyiben, a lövedék repülési ideje nagyobb, mint 6 mp. (Nagyobb távolságból érkező lövedékek kikerülésénél, jó szolgálatot fog tenni)

Szóba jöhet még...

-  Tűzmegeelőzés. (Fire Prevention) 7%-kal csökkenti a találat miatt bekövetkező tűz valószínűségét a saját hajónkon. (Néha elég égető szükségünk lehet arra, hogy „szívünk csücske” minél nehezebben lobbanjon lángra.)
-  A torpedók szakértője. (Torpedo Armament Expertise) 10%-kal csökkenti a torpedó csövek betöltési idejét illetve 10%-kal csökkenti a torpedó bombázók feltöltési idejét. (Azoknak tehet jó szolgálatot, akik szeretik úgy használni a cirkálójukat mintha egy nagyra nőtt romboló lenne...)



3-as szinten:

-  Közelharc. (Vigilance) 20%-kal növeli az ellenséges torpedók felderítéséhez szükséges távolságot. (Vagyis ennyivel távolabbról fogjuk felderíteni őket.)
-  Riadó készség. (High Alert) 10%-kal csökkenti a sérülések helyreállításához szükséges fogyóeszköz, újratöltődési idejét.


Szóba jöhet még...

-  Felügyelő. (Superintendent) Minden fogyóeszköz használati lehetőségét megnöveli 1-el.



4-es szinten:

-  Fejlesztett tüzér kiképzés. (Advanced Firing Training) 20%-kal növeli a 155mm vagy az alatti lövegek lő távját, illetve 20%-kal a légvédelmi fegyverek lő távját. (Elsődleges és másodlagos ágyúkra is hatással van)
-  Utolsó vérig. (Last Stand) A hajó részlegesen manőverezhető marad még akkor is, ha a motor vagy a kormány szerkezet működésképtelenné válik. (Azt hiszem azt, hogy ezen képzettség mennyivel tudja megnövelni a túlélésünket, nem kell különösebben magyarázni...)

5-ös szinten:

-  Megelőző Karbantartás. (Preventative Maintenance) 34%-kal csökkenti a modulok működésképtelenné válásának esélyét egy találat esetén. (Kihatással van az ágyúkra, a motorra, a kormánylapátra, a torpedókra, stb. Egyszóval szinte minden részére a hajónknak.)

Szóba jöhet még...

-  Ezermester. (Jack of All Trades) 10%-kal csökkenti az összes fogyóeszköz újratöltődésének idejét.
-  Rejtőzködés szakértője. (Concealment Expert) Csökkenti a felderítéshez szükséges távolságot, rombolóknál 10%-kal, cirkálóknál 12%-kal, csatahajóknál 14%-kal és anyahajóknál 16%-kal. (Vagyis ennyivel kell az ellenfélnek közelebb kerülnie hozzánk, hogy láthatóvá váljunk.)

Mielőtt kiválogatjuk a lehetséges kombinációkat javasolom, állítsuk fel a prioritásokat a képzettségek közöttük, akárcsak a rombolóknál.

A rombolóknál ismertetett logika szerint, a cirkálókhöz 11 kombinációból válogathatunk. Ezek:

3db 1-es szintű; 3db 2-es szintű; 2db 3-as szintű; 1db 4-es szintű;

3db 1-es szintű; 2db 2-es szintű; 1db 3-as szintű; 1db 4-es szintű; 1db 5-ös szintű;

3db 1-es szintű; 1db 2-es szintű, 2db 3-as szintű; 2db 4-es szintű;

2db 1-es szintű; 4db 2-es szintű; 3db 3-as szintű;

2db 1-es szintű; 3db 2-es szintű; 1db 3-as szintű; 2db 4-es szintű;

2db 1-es szintű; 2db 2-es szintű; 3db 3-as szintű; 1db 4-es szintű;

2db 1-es szintű; 1db 2-es szintű; 2db 3-as szintű; 1db 4-es szintű; 1db 5-ös szintű;

1db 1-es szintű; 4db 2-es szintű; 2db 3-as szintű; 1db 4-es szintű;

1db 1-es szintű; 3db 2-es szintű; 1db 3-as szintű; 1db 4-es szintű; 1db 5-ös szintű;

1db 1-es szintű; 2db 2-es szintű; 2db 3-as szintű; 2db 4-es szintű;

1db 1-es szintű; 1db 2-es szintű; 1db 3-as szintű; 2db 4-es szintű; 1db 5-ös szintű;

Ennél a hajóosztálynál van a leg változatosabb pontelosztásra lehetőség. (Lévén ez a leg univerzálisabb osztály.)

Amennyiben úgy döntünk, hogy választunk az 5-ös szintű képzettségek közül is, 4 lehetőség közül választhatunk.

3db 1-es szintű; 2db 2-es szintű; 1db 3-as szintű; 1db 4-es szintű; 1db 5-ös szintű;

2db 1-es szintű; 1db 2-es szintű; 2db 3-as szintű; 1db 4-es szintű; 1db 5-ös szintű;

1db 1-es szintű; 3db 2-es szintű; 1db 3-as szintű; 1db 4-es szintű; 1db 5-ös szintű;

1db 1-es szintű; 1db 2-es szintű; 1db 3-as szintű; 2db 4-es szintű; 1db 5-ös szintű;

De dönthetünk úgy is, hogy nem választunk 5-ös képzettséget, csak 4-est. Ebben az esetben akár 6 kombináció is szóba jöhet. Ezen belül is dönthetünk, hogy 1db vagy 2db 4-est választunk, mindegyikhez 3-3 lehetőséggel.

3db 1-es szintű; 3db 2-es szintű; 2db 3-as szintű; 1db 4-es szintű;

2db 1-es szintű; 2db 2-es szintű; 3db 3-as szintű; 1db 4-es szintű;

1db 1-es szintű; 4db 2-es szintű; 2db 3-as szintű; 1db 4-es szintű;

3db 1-es szintű; 1db 2-es szintű, 2db 3-as szintű; 2db 4-es szintű;

2db 1-es szintű; 3db 2-es szintű; 1db 3-as szintű; 2db 4-es szintű;

1db 1-es szintű; 2db 2-es szintű; 2db 3-as szintű; 2db 4-es szintű;

Végül az élesebb szeműek észrevehették, hogy itt van egy extrém eset is.

2db 1-es szintű; 4db 2-es szintű; 3db 3-as szintű;

Csatahajók:


A csatahajóknál is a már ismert lépéseket követjük.


Szerepek:

- Áttörni az ellenfél vonalait,
 - o Hát ehhez a legfontosabb a tüzérő
- Elpusztítani az ellenfél csatahajóit.
 - o Ehhez is a tüzérő,
 - o No meg egy kis mobilitás sem árt, hogy tudjuk használni a páncélunkat,


Megfontolandó képzettségek:

1-es szint:



-  Alap tüzér kiképzés. (Basic Firing Training) 10%-kal csökkenti a 155mm illetve az alatti ágyúk újratöltési idejét. Illetve 10%-kal növeli a légvédelmi fegyverek hatékonyságát / pontosságát. (Sok csatahajó nem rendelkezik jó légvédelemmel ezért minden apróság jól jöhet...)

-  A túlélés alapjai (Basic of Survivability), 15%-kal csökkenti a sérülések javításának idejét, a tűzoltásra fordított időt és a süllyedés megállításának idejét. (A csatahajók fogják fel a legtöbb lövést. Óhatatlanul is becsúszik 1-2 komolyabb találat, ezen kívül a cirkálók előszeretettel élnek ki piromániás hajlamaikat velük szemben...)


Szóba jöhet még

-  6. érzék (Situation Awareness) Tájékoztató arról, amikor hajónkat felfedezte az ellenfél.



2-es szint:

-  A célzás szakértője. (Expert Marksman) 2.5°/mp-el növeli a 155mm-es és az alatti lövegtornyok forgási sebességét, illetve 0.7°/mp-el növeli a 155mm felettiek forgási sebességét (Mégint csak közelharcnál nagyon hasznos.),
-  Ellenséges Tűz. (Incoming Fire Alert) Jelzést ad arról, hogy az ellenfél tüzet nyitott a hajónkra amennyiben, a lövedék repülési ideje nagyobb, mint 6 mp. (Nagyobb távolságból érkező lövedékek kikerülésénél, nagyon jó szolgálatot fog tenni),


Szóba jöhet még

-  Tűzmegeelőzés. (Fire Prevention) 7%-kal csökkenti a találat miatt bekövetkező tűz valószínűségét a saját hajónkon. (Néha elég égő tud lenni egy meccs a csatahajóval...)



3-as szint:

-  Közelharc. (Vigilance) 20%-kal növeli az ellenséges torpedók felderítéséhez szükséges távolságot. (Vagyis ennyivel távolabbról fogjuk felderíteni őket, és mivel a csatahajók eléggé lassan fordulnak...),
-  Riadó készség. (High Alert) 10%-kal csökkenti a sérülések helyreállításához szükséges fogyóeszköz, újratöltődési idejét,


Szóba jöhet még

-  Felügyelő. (Superintendent) Minden fogyóeszköz használati lehetőségét megnöveli 1-el,



4-es szint:

-  Fejlesztett tüzér kiképzés. (Advanced Firing Training) 20%-kal növeli a 155mm vagy az alatti lövegek lő távját, illetve 20%-kal a légvédelmi fegyverek lő távját. (Elsődleges és másodlagos ágyúkra is hatással van),
-  Utolsó vérig. (Last Stand) A hajó részlegesen manőverezhető marad még akkor is, ha a motor vagy a kormány szerkezet működésképtelenné válik.

5-ös szint:

-  Megelőző Karbantartás. (Preventative Maintenance) 34%-kal csökkenti a modulok működésképtelenné válásának esélyét egy találat esetén. (Kihatással van az ágyúkra, a motorra, a kormánylapátra, a torpedókra, stb. stb.),

Szóba jöhet még

-  Ezermester. (Jack of All Trades) 10%-kal csökkenti az összes fogyóeszköz újratöltődésének idejét,
-  Utolsó esély. (Last Chance) 9%-kal csökkenti a hajónk összes fegyverzetének újratöltődési idejét amikor a hajónk életereje az eredeti 20%-a alá csökken,

Az ismertetett logika szerint, itt 9 kombinációból válogathatunk. Ezek:

Ha akarunk 5-ös szintű képzettséget:

3db 1-es szintű; 2db 2-es szintű; 1db 3-as szintű; 1db 4-es szintű; 1db 5-ös szintű;

2db 1-es szintű; 1db 2-es szintű; 2db 3-as szintű; 1db 4-es szintű; 1db 5-ös szintű;

1db 1-es szintű; 3db 2-es szintű; 1db 3-as szintű; 1db 4-es szintű; 1db 5-ös szintű;

1db 1-es szintű; 1db 2-es szintű; 1db 3-as szintű; 2db 4-es szintű; 1db 5-ös szintű;

Ha nem akarunk 5-ös szintűt:

3db 1-es szintű; 3db 2-es szintű; 2db 3-as szintű; 1db 4-es szintű;

3db 1-es szintű; 1db 2-es szintű; 2db 3-as szintű; 2db 4-es szintű;

2db 1-es szintű; 3db 2-es szintű; 1db 3-as szintű; 2db 4-es szintű;

2db 1-es szintű; 2db 2-es szintű; 3db 3-as szintű; 1db 4-es szintű;

1db 1-es szintű; 2db 2-es szintű; 2db 3-as szintű; 2db 4-es szintű;

Itt már úgy gondolom nincs szükség tovább magyarázni a dolgot.



És végül a Hordozók:

Szerepek:



- A légtéri dominancia biztosítása
 - o Repülök
- Az ellenfél hajóinak megsemmisítése
 - o Repülök...
- Az ellenfél felderítése
 - o És megint csak repülök...

- Ezért azok rendelkezésre állása és hatékonysága nagymértékben meghatározza a mi teljesítményünket is.


1-es szint:

-  Szakértő Hátsó Lövész. (Expert Rear Gunner) 10%-kal növeli a repülők önvédelmét a hátsó lövész hatékonysága/pontossága által,
-  Alap tüzér kiképzés. (Basic Firing Training) 10%-kal csökkenti a 155mm illetve az alatti ágyúk újratöltési idejét. Illetve 10%-kal növeli a légvédelmi fegyverek hatékonyságát / pontosságát. (Ha felfedeztek...)


Szóba jöhet még

-  6. érzék (Situation Awareness) Tájékoztat arról, amikor hajónkat felfedezte az ellenfél.
-  A túlélés alapjai (Basic of Survivability), 15%-kal csökkenti a sérülések javításának idejét, a tűzoltásra fordított időt és a süllyedés megállításának idejét. (Megint akkor jöhet jól ha bekapunk 1-2 találatot)


2-es szint:

-  A torpedók szakértője. (Torpedo Armament Expertise) 10%-kal csökkenti a torpedó csövek betöltési idejét illetve 10%-kal csökkenti a torpedó bombázók feltöltési idejét. (Nem mindegy, milyen gyorsan tudjuk a torpedó bombázóinkat újra bevethető állapotba hozni.)


Szóba jöhet még

-  Ellenséges Tűz. (Incoming Fire Alert) Jelzést ad arról, hogy az ellenfél tüzet nyitott a hajónkra amennyiben, a lövedék repülési ideje nagyobb, mint 6 mp. (Ha nagyon belefeledkeznénk a repülők irányításába...)



3-as szint:

-  Közelharc. (Dogfighting Expert) Növeli a harci teljesítményét a vadászgépeknek de csak ha azok lassabbak mint az ellenfél (Ez a skill, csak akkor működik, ha repülőink alacsonyabb tierűek, mint az ellenfél. Egyéb esetben nincs semmilyen hatása.)


Szóba jöhet még

-  Közelharc. (Vigilance) 20%-kal növeli az ellenséges torpedók felderítéséhez szükséges távolságot. (Vagyis ennyivel távolabbról fogjuk felderíteni őket, és mivel a csatahajók eléggé lassan fordulnak...)



4-es szint:

-  Repülőgép szerviz szakértője. (Aircraft Servicing Expert) 5%-kal növeli a repülők túlélését és 10%-kal csökkenti az összes típusú repülő javításának idejét,
-  Fejlesztett tüzér kiképzés. (Advanced Firing Training) 20%-kal növeli a 155mm vagy az alatti lövegek lő távját, illetve 20%-kal a légvédelmi fegyverek lő távját. (Főleg a légvédelem fogja jó hasznát venni)

Szóba jöhet még

-  Utolsó vérig. (Last Stand) A hajó részlegesen manőverezhető marad még akkor is, ha a motor vagy a kormány szerkezet működésképtelenné válik.

5-ös szint:

-  Légi fölény. (Air Supremacy) 1-el növeli a Vadász és Zuhanó bombázó századok gépeinek számát a századon belül. (A hajón lévő gépek össz számát nem változtatja)
-  Rejtőzködés szakértője. (Concealment Expert) Csökkenti a felderítéshez szükséges távolságot, rombolóknál 10%-kal, cirkálóknál 12%-kal, csatahajóknál 14%-kal és anyahajóknál 16%-kal. (Vagyis ennyivel kell az ellenfélnek közelebb kerülnie hozzánk, hogy láthatóvá váljunk.)

Ennél a hajóosztálynál 8 kombináció adódik. Íme:

4db 1-es szintű; 2db 2-es szintű; 1db 3-as szintű; 2db 4-es szintű;

3db 1-es szintű; 2db 2-es szintű; 1db 3-as szintű; 1db 4-es szintű; 1db 5-ös szintű;

3db 1-es szintű; 1db 2-es szintű; 2db 3-as szintű; 2 db 4-es szintű;

2db 1-es szintű; 3db 2-es szintű; 1db 3-as szintű; 2db 4-es szintű;

2db 1-es szintű; 1db 2-es szintű; 2db 3-as szintű; 1db 4-es szintű; 1db 5-ös szintű;

2db 1-es szintű; 1db 2-es szintű; 1db 3-as szintű; 3db 4-es szintű;

1db 1-es szintű; 2db 2-es szintű; 2db 3-as szintű; 2db 4-es szintű;

1db 1-es szintű; 1db 2-es szintű; 1db 3-as szintű; 2db 4-es szintű; 1 db 5-ös szintű;

Én úgy gondolom, hogy talán ez az az osztály, amelyiknél leginkább el fogunk gondolkodni az 5-ös szintű képzettség megszerzésén, mert a Légi fölény (Air Supremacy, megnöveli a repülők számát az egyes csoportokban) illetve a Rejtőzködés szakértője (Concealment Expert, csökkenti a felderítéshez szükséges távolságot) képzettségek által kapott előnyök igazán hasznosnak tűnnek, ellentétben a többi 5-ös képzettség hatásával az többi hajóosztályra nézve. Persze mint mondtam volt, ezt mindenki döntse el maga.

Természetesen, ha valaki úgy gondolja, hogy valamelyik hajóosztály, valamelyik szintjén nem annyi képzettséget tart fontosnak, mint amennyit én felsoroltam, (többet vagy kevesebbet...) akkor a lehetséges kombinációk száma változhat.

A fenti listát végigbogarászva feltűnhet, hogy vannak olyan kombinációk, melyek minden hajóosztályban alkalmazhatók. (5db) Ilyenek az alábbiak:

3db 1-es szintű; 2db 2-es szintű; 1db 3-as szintű; 1db 4-es szintű; 1db 5-ös szintű;

3db 1-es szintű; 1db 2-es szintű; 2db 3-as szintű; 2db 4-es szintű;

2db 1-es szintű; 1db 2-es szintű; 2db 3-as szintű; 1db 4-es szintű; 1db 5-ös szintű;

1db 1-es szintű; 2db 2-es szintű; 2db 3-as szintű; 2db 4-es szintű;

1db 1-es szintű; 1db 2-es szintű; 1db 3-as szintű; 2db 4-es szintű; 1db 1-ös szintű;

Most már nem maradt más hátra, mint a korábban felállított prioritások alapján eldönteni, hogy a megmaradt pár kombinációból melyik felel meg leginkább az adott hajónak, és a saját játéktílusunknak.

Azt is észre kell vegyük, attól, hogy egy bizonyos kombináció mellett döntünk, a konkrét képzettségek kiválasztásával lehetőségünk van egy adott hajóhoz jobban illeszkedő kapitányi képzettség kialakítására.

Remélem valóban tudtam segítséget nyújtani ezzel a kis gondolatmentettel.

Izgalmas és eredményes csatákat kívánok mindenkinek.