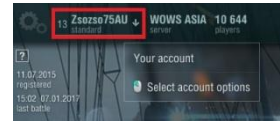


Kapitányi képzettségek 2.0

A World of Warships-ben, hajóink tulajdonságainak javítására, több megoldás is kínálkozik. Az egyik ilyen, a hajó kapitányának fejlesztése új képzettségek megtanításával.

Amikor kezdő játékosként csatáról-csatára haladunk a játékban, mi magunk is, vagy is inkább játékos profilunk is szintet lép. Aktuális szintünket a játékban, a bal felső sarokban található, nevünk melletti szám jelzi.



A szintlépések, a csatákban nyújtott teljesítményünk után kapott tapasztalati pontok gyűjtésével történik. Ezek a tapasztalati pontok az egyes hajókon külön-külön halmozódnak kapcsolódva így az adott hajóhoz. Az alap tapasztalati pontok fedezik azután az adott hajó különböző moduljainak, illetve a fejlesztési ágon, a soron következő hajónak a kifejlesztését. Miután ezeket kifejlesztettük, lehetőségünk van megvásárolni őket, javítva ezzel hajóink adottságait, illetve hozzájutni egy új hajóhoz.

- Free XP

Minden egyes alkalommal, amikor profilunk szintet lép, újabb lehetőségek nyílnak meg előttünk. Az 5. szinttől kezdődően, az alap tapasztalati pontjaink mellé a csaták során, kapunk szabad tapasztalati pontokat is (Free XP). Ezek alap esetben, az alap tapasztalati pont 5%-a. A szabad tapasztalati pontok annyiban különböznek az alaptól, hogy nem kapcsolódnak hajóhoz, és a játékban nagyon sok helyen, sok célra szabadon felhasználhatók. Szabad tapasztalati pontjainkat számos módon gyarapíthatjuk, és számos helyen költhetjük el. A teljesség igénye nélkül nézzünk pár példát:

Beszerezés:

- A hajókra felhelyezhető festések és zászlók,
- Különböző jutalmak, (konténerek, küldetések, stb.)
- Az Elit és a Prémium hajókon halmozódó XP átváltása Free XP-re Dublon felhasználásával. (Más néven arany, a játék egyik fizető eszköze, melyet alapesetben, valódi pénzért vásárolhatunk)
- Az „Elit Kapitányi XP”-k átváltása Free XP-re szintén Dublon segítségével. (Lásd bővebben az Elit Kapitányi XP-nél.)

Elköltés:

- Meglévő hajóink moduljainak kifejlesztésére,
- Egy másik, a fejlesztési sorban soron következő hajó kifejlesztésére,
- Kapitányunk gyorsított képzése, (Lásd később.)

Tovább haladva a fejlődés rögzös útján, előbb-utóbb profilunk eléri az 7. szintet, és ezzel megnyílik a lehetőség arra, hogy kapitányokat ültessünk minden egyes hajóink parancsnoki székébe.

- A fejlődésről általában:

A kapitányok, a számukra kijelölt hajóval indulnak a csatába, ahol ők is tapasztalati pontokat gyűjtenek. Alaphelyzetben a kapitány is ugyan annyi XP-t zsebel be, mint amennyit az adott hajó a csatában gyűjt. Bizonyos mennyiségű tapasztalati pont megszerzése után, aztán kapitányunk is szintet lép. Az ezekhez a szintekhez szükséges tapasztalati pont mennyiségét a jobb oldali táblázat mutatja.

Minden ilyen szintlépés automatikusan megtörténik és minden ilyen szintlépés alkalmával, kapitányunk hozzájut, egy elkölthető képzettség ponthoz, melynek segítségével új képzettséget taníthatunk meg vele. Ezeknek a képzettségeknek a segítségével, hatékonyabbá tehetjük hajónkat.

Mint ahogyan az a táblázatból is látható, minden kapitány, maximum a 20. szintig fejlődhet, és ezzel 19 képzettségpontot kap, melyet tanítására költhetünk. A táblázat harmadik oszlopa azt az XP mennyiséget mutatja, amelyet az adott szinten a kapitányunknak össze kell gyűjtenie ahhoz, hogy a következő szintre eljusson. A jobb szélső oszlopból pedig azt olvashatjuk ki, hogy amikor az adott szintre eljut a kapitány, addig összesen, mennyi XP-t gyűjtött a játékban.

Kapitányi szint	Elkölthető képzettség pont	A következő szintlépéshez szükséges XP	Az összes XP mennyiség amellyel a kapitány rendelkezik az adott szintre lépéskor
1	0	1 500	0
2	1	2 500	1 500
3	2	4 000	4 000
4	3	6 000	8 000
5	4	9 000	14 000
6	5	14 000	23 000
7	6	21 000	37 000
8	7	30 000	58 000
9	8	41 000	88 000
10	9	54 000	129 000
11	10	69 000	183 000
12	11	87 000	252 000
13	12	108 000	339 000
14	13	132 000	447 000
15	14	159 000	579 000
16	15	189 000	738 000
17	16	222 000	927 000
18	17	259 000	1 149 000
19	18	300 000	1 408 000
20	19		1 708 000

A kapitányok a szintlépések alakalmával nem csak képzési pontokhoz jutnak, hanem ahogy az a tengerészetenél szokás, újabb tengerészeti rangokat is szereznek. A játékban szereplő nemzetek mindegyike saját hangzatos ragjait a következő táblázat mutatja.

Skill Points	USA	Japan	USSR	UK & Commonwealth	Germany	France	Poland	Pan-Asia
0	Ensign	Kaigun Shōi Kōhosei	Mladshiy Leytnant	Warrant Officer	Leutnant zur See	Aspirant	Chorąży Marynarki	Xue Yuan
1-2	Lieutenant Junior Grade	Kaigun Shōi	Leytenant	Sub-Lieutenant	Oberleutnant zur See	Enseigne de deuxième classe	Starszy Chorąży Marynarki	Shao Wei
3-4	Lieutenant	Kaigun Chūi	Starshiy Leytenant	Lieutenant	Kapitänleutnant	Lieutenant de vaisseau	Podporucznik Marynarki	Zhong Wei
5-6	Lieutenant Commander	Kaigun Daii	Kapitan-Leytenant	Lieutenant Commander	Korvettenkapitän	Capitaine de corvette	Porucznik Marynarki	Shang Wei
7-8	Commander	Kaigun Shōsa	Kapitan 3 Ranga	Commander	Fregattenkapitän	Capitaine de frégate	Kapitan Marynarki	Shao Xiao
9-10	Captain	Kaigun Chūsa	Kapitan 2 Ranga	Captain	Kapitän zur See	Capitaine de vaisseau	Komandor Podporucznik	Zhong Xiao
11-12	Commodore	Kaigun Daisa	Kapitan 1 Ranga	Commodore	Konteradmiral	Chef de division	Komandor Porucznik	Shang Xiao
13 - 14	Rear Admiral	Kaigun Shōshō	Kontr-Admiral	Rear Admiral	Vizeadmiral	Contre-Amiral	Komandor	Dao Xiao
15 - 16	Vice Admiral	Kaigun Chūjo	Vitse-Admiral	Vice-Admiral	Admiral	Vice-Amiral d'escadre	Kontradmirał	Shao Jiang
17 - 18	Admiral	Kaigun Taisho	Admiral	Admiral	Generaladmiral	Amiral	Wiceadmirał	Zhong Jiang
19	Fleet Admiral	Gensui	Admiral Flota	Admiral of the Fleet	Großadmiral	Amiral de la flotte	Admirał	Shang Jiang

- Elit Kapitányok és Elit Kapitányi XP

Ha elegendően kitartóak vagyunk, előbb-utóbb az egyik kapitányunk el fogja érni a legmagasabb, azaz a 20-as szintet, és ezzel Elit kapitánnyá válik. Az elit kapitányok mivel elérték fejlődésük csúcsát, tovább már nem fejlődnek, de az elkövetkező csatáik során ugyan úgy megkapják tapasztalati pontjaikat. Az Elit Kapitányok által termelt tapasztalati pontokat, Elit Kapitányi XP néven, egy közös pontgyűjtőben jegyzi a játék (hasonlóan a Free XP-hez). A későbbiekben ezeket a pontokat a többi, alacsonyabb szintű kapitányunk pályafutásának egyengetéséhez használhatunk fel. (Lásd lejjebb)

- Kapitányok beszerzése:

Amikor egy új hajó kerül a tulajdonunkba, lehetőségünk van eldönteni, hogy azt kapitány nélkül, vagy egy új kapitánnyal vesszük birtokba. Amennyiben úgy döntünk, hogy új hajónkba kapitányt is kérünk, három megoldás közül választhatunk.

1. Dönthetünk úgy, hogy egy teljesen tapasztalatlan, alapkiképzéssel rendelkező kapitányt ültetünk a kapitányi székbe. Ebben az esetben semmiféle költségünk nem lesz, viszont kapitányunk semmilyen tapasztalattal sem rendelkezik majd. Képzését a nulláról kell kezdenünk. (Basic Training)
2. A másik lehetőségünk az, hogy a tengerészeti akadémiáról származó kapitányt fogadunk fel, aki a kiképzésnek hála, már 2. szintű lesz, és ebből kifolyólag rendelkezik 1 képzettség ponttal is, melyet azonnal elkölthetünk egy számunkra szimpatikus képzettségre. Az előzőtől eltérően, ez a megoldás már nem ingyenes, és jó pár ezer kreditet (a játékban lévő, alap fizetőeszköz) kell a képzésére áldoznunk.
3. A harmadik megoldásként egy tapasztalt kapitányi kurzust végzett kapitányt is választhatunk, aki már elérte a 4. szintet és ezért 3 képzettség ponttal rendelkezik. Ezért a megoldásért már, valódi pénzért is kapható, Dublonnal (Arany) kell fizetnünk.



- Tartalékos állomány:

A játék folyamán, előbb-utóbb minden játékos életében elő fog fordulni olyan eset, amikor ugyan egy adott hajót nem, de a hozzá tartozó kapitányt szeretné megtartani, hogy majd a későbbiekben, egy másik hajónál újra használhassa. Ilyenkor a hajó eladásánál a kapitányt tartalékos állományba küldhetjük, vagy ha jobban tetszik, a „barakkba”. Amikor megnyílik a lehetőség a kapitányok menedzselésére, tartalékos férőhelyeink száma erősen korlátozott. Kezdetben 4 hellyel rendelkezünk, de ezt később tovább bővíthetünk különböző módokon. Kapitányunkat tartalékos állományba úgy küldhetjük, hogy a neve mellett lévő lefelé mutató nyílra kattintunk és kiválasztjuk a Tartalék/Reserve opciót. A rendelkezésre álló férőhelyek számát a kapitányok képernyő jobb alsó részén találjuk (Vacant places in Reserve). Az alatta lévő ikonnal pedig, némi Dublon elköltése keretében, növelhetjük a lehetséges férőhelyek számát.

- Átképzés egy másik hajóra:

Egy olyan hajóval, mely nem rendelkezik kapitánnyal, nem is mozdulhatunk ki a kikötőből. Ezért előbb-utóbb, valahonnan szereznünk kell hozzá egyet. Amikor kiválasztjuk azt a hajót melynek éppen nincs kapitánya, a képernyő jobb oldalán, két csoportból válogathatunk kapitány jelöltek közül.

- Az egyik csoport a tartalékosok (From Reserve),
- A másik, közvetlenül egy másik hajó. (From Other Ships)

Mindkét csoport esetében ilyenkor, felsorolásra kerülnek azok a kapitányok, melyek rendelkezésre állnak és felhasználhatunk az adott hajóhoz. Természetesen csak azok, akik nemzetisége megegyezik az adott hajóéval. Ezen kapitányok közül aztán, kedvünkre válogathatunk. A kapitányok neve és fotója mellett, egy összesítés látható a meglévő képzettségeikről és a hajó nevével, amelyre jelen kiképzésük szól.



Kézenfekvő dolognak tűnhet, a korábban a „barakkba” küldött tapasztaltabb kapitányunkat, beleültetni ennek a hajónak az első székébe. Mint ahogy az a jobb felső képen is látható, az 5 kapitányból 1 nem rendelkezik képzettséggel, 3-nál sárga, 1-nél pedig fehér ikonok jelzik a megtanult képzettségeket. A sárga szín ebben az esetben azt jelzi, hogy ezeknél a kapitányoknál, átképzésre van szükség az adott hajóhoz.

Az átképzés azáltal történik meg, hogy az elkövetkező csaták alkalmával, egy előre meghatározott mennyiségű tapasztalati pontot kell a kapitánynak összegyűjtenie, mely azonban nem fordítódik a kapitány fejlődésére. Ezeknek a pontoknak a mennyiségét a jobb oldali táblázatban gyűjtöttük össze.

Képzettség pont	Szükséges pont az átképzéshez
0	0
1	1.000
2	1.500
3	2.000
4	3.500
5	5.000
6	7.500
7	10.000
8	15.000
9	20.000
10	25.000
11	30.000
12	40.000
13	50.000
14	75.000
15	100.000
16	125.000
17	150.000
18	175.000
19	250.000

Amikor kiválasztottuk a nekünk szimpatikus kapitányt, a rendszer 3 megoldást ajánl az átképzésére.

1. Az új kapitányok beszerzéséhez hasonlóan, kapunk egy ingyenes lehetőséget. Ebben az esetben a kapitány, az aktuális szintjén eddig elért tapasztalati pontokat elveszíti. Továbbá az eddig megtanult képzettségek hatásaira 50% büntetést kap. Miután az átképzés megtörtént, a büntetések hatása megszűnik, és folytatódik tovább a kapitány fejlődése az adott szint elejéről.
2. A következő lehetőség a tengerészeti akadémia. Itt, a kapitány nem veszít tapasztalati pontot, és az átképzéshez szükséges XP mennyiségének csak a felét kell összegyűjtenie. A megtanult képzettségek természetesen ebben az esetben sem használhatók az átképzés ideje alatt 100%-os hatékonysággal. Ugyanakkor, ebben az esetben, valamennyi kredit elköltése is szükséges. Az átképzés befejeztével pedig, kapitányunk onnan folytatja fejlődését, ahol abbahagyta.
3. Az utolsó megoldás a tapasztalt kapitányi kurzus. Ez esetben semmiféle büntetés nem sújtja a kapitányt. Az átképzés azonnal megtörténik, és minden képzettség hatása 100%-ban érvényesül a csaták alatt. Továbbá a megszerzett tapasztalati pontok is a fejlődésére fordíthatók. Ennél a



változatnál szintén fizetnünk kell a képzésért, amelyhez több fizetőeszközből is választhatunk. Ez első, hogy valódi pénzért vásárolható Dublonnal fizetnünk. Második fizetőeszköznek választhatjuk az „Elit Kapitányi XP”-t, és végül dönthetünk úgy is, hogy a szabad tapasztalati pontjainkat, azaz Free XP-t áldozunk fel a képzés oltárán.

Itt, az átképzéseknél kell megemlítenünk a prémium hajókban használt kapitányokat is. Amikor egy prémium hajó kerül a kikötőnkbe, a többi hajóhoz hasonlóan itt is választhatunk, hogy honnan kívánunk kapitányt szerezni hozzá. Az egyik megoldás, amikor egy meglévő kapitányt használunk fel a hajóba. Ez esetben teljesen mindegy, hogy a tartalékosok közül, vagy egy meglévő hajóból hozzuk a kapitányt, mert a prémium hajóknál nincs szükség átképzésre. Vagyis amikor a kapitány elfoglalja a prémium hajó székét, minden addig megszerzett tapasztalati pontja megmarad, és a megtanult képzettségeit is azonnal használhatja büntetés nélkül. Mivel a prémium hajók bónuszt biztosítanak a csatákban gyűjtött tapasztalati pontok és kredithozam terén, jó alternatíva a kapitányok fejlődésének gyorsítására is. Miután úgy döntünk, hogy az adott kapitányt nem kívánjuk tovább használni a prémium hajóban, újból visszaülthetjük abba a hajóba, amelyből elhoztuk. De csak abba, mert ha egy másik, nem prémium hajóba akarjuk átültetni, értelemszerűen, az ide vonatkozó szabályok lépnek életbe.

A másik lehetőség, egy új kapitány beszerzése. (Lásd a „Kapitányok beszerzése” részt) Annyit érdemes megjegyezni, hogy amikor egy olyan kapitányt küldünk át egy nem prémium hajóba, aki pályafutását a prémium hajónkban kezdte, az átküldésnél megint csak az átképzés oda vonatkozó szabályai lépnek életbe, mivel kapitányunk még nincs kiképezve egy hajóra sem. Tehát meglehetősen úgy tűnik majd, hogy kétszer kell fizetnünk. (Már ha azt a lehetőséget választjuk/választottuk) Először amikor „megvesszük” a kapitányt, másodsor amikor átképezzük. Persze valójában az történik, hogy az első esetben az induló többlet tudását fizettük meg (1-3 skill pont), a második esetben pedig, magát az átképzést.

- Fejlődés gyorsítás:

Most hogy tisztában vagyunk azzal, hogy hogyan is fejlődik kapitányunk, nézzük meg, hogy milyen lehetőségeink vannak arra, hogy fejlődését meggyorsítsuk. Erre, több különböző lehetőség is kínálkozik, mindegyiket felsorolni kissé hosszadalmas lenne, továbbá a játék fejlődésével ezek száma és fajtája is változhat. Itt most, a teljesség igénye nélkül, pár fontosabbat említünk.

1. Először is kezdjük azzal, amivel legelőször találkozhatunk a játékban. Ez pedig a minden hajóval elérhető napi első győztes csaták extra bónuszai. Itt arról van szó, hogy minden olyan hajóval, amely a kikötőnkben horgonyozik, minden nap, a nap első győztes csatájában szerzett tapasztalati pontra, egy meghatározott mértékű bónuszt kapunk, tehát kapitányunk is megkapja azt.
2. Egy másik féle lehetőséget biztosítanak a hajókra felhelyezhető álcafestések és jelzőzászlók egyike-másikja. Vannak olyanok, mely a csatákban megszerzett XP-k teljes összegére vannak hatással, és vannak olyanok, amelyek csak a kapitányi XP-t növelik.
3. A második megoldás a prémium account/fiók, mely minden egyes lejátszott csata után +50% tapasztalati pont és kredit bevételt jelen. A prém fiók a beinvestált összegtől függően egy meghatározott ideig szól, de ameddig él, biztosítja ezeket a bónuszokat is.

4. Egy, az előzőhöz hasonló megoldást nyújtanak a prémium hajók. Azonban a Prémium fióktól eltérően, szavatossága nem jár le, és ameddig nem adjuk el, addig felhasználható gyorsított kapitányfejlesztésre is. Ugyanakkor azt is meg kell jegyezni, hogy a prémium hajók is, csak a hajóval megegyező nemzet kapitányaival használhatók, más nemzetből származó kapitány nem ültethető beléjük. A prémium hajók használata mellett szól még az az érv is, hogy használatukkor a kapitányt, nem terheli az átképzés költsége. (Lásd az átképzéseknél)
5. Végül ott van nekünk a „Gyorsított Képzés” lehetősége. A „Gyorsított Képzés” során, amit a kapitány adatlapján, a tapasztalati pontjait jelző csík mellett található „+” jellel hívhatunk elő, lehetőségünk nyílik arra, hogy képzettség pontokat és ezzel új szintet vásároljunk kapitányunknak. A vásárlás során, az addig összegyűjtött „Elit Kapitányi XP”-ből levonásra kerül az a tapasztalati pontmennyiség, amely a jelenlegi szint és az új szint közötti ugráshoz a kapitányunknak eredetileg is szükséges lett volna összegyűjtenie. Amennyiben nem áll rendelkezésre elegendő „Elit Kapitányi XP”, lehetőségünk adódik szabad tapasztalati pontjaink/Free XP-k felhasználására a különbség fedezésére.

Itt fontos még azt is megjegyeznünk, hogy a csaták során felhasznált különböző extrák és szorzók hatása, összeadódik. Tehát egy prém fiók 50%-a, egy prém hajó 50%-a, egy álcafestés és a különböző jelzőszínek XP szorzó bónuszai, a napi első csata bónusza mind-mind összeadódnak. Ezért lehet, hogy olykor-olykor egy csata után, akár 10.000 XP-t is bezsebel a játékos.

- Képzettségi pontok újraelosztása:

Kapitányunk, fejlődése során egyre-másra sajátítja majd el az újabbnál-újabb képzettségeket saját elképzelésünknek megfelelően. Azonban pályafutásunk során számos eset fordulhat elő, ami arra készíthet minket, hogy megváltoztassuk előzetes elképzelésünket. Így szükségessé válhat, hogy egy magasabb szintű kapitányunkat akár, egy teljesen más irányba specializáljunk a képzettségek segítségével, mint tettük azt korábban. Ilyen esetben lehetőségünk van, kapitányaink megtanul képzettségeit úgymond elfelejteni vele, hogy az újra felszabadult képzettségpontjainkat egy más elképzelés és szisztéma szerint akár egy teljesen más irányba vagy hajótípusra specializáljuk.

Ezt kapitányunk adatlapján található „REDISTRIBUTE/Újraelosztás” gombbal tehetjük meg. Természetesen a pontok újraosztásáért fizetnünk is kell. Itt is, a már jól ismert lehetőségek adódnak. Fizethetünk Dublonnal, „Elit Kapitányi XP”-vel és természetesen Free XP-vel is.

Fontos azt megjegyezni, hogy az újraelosztás költsége arányosan változik a kapitányunk szintjével illetve pontjainak számával. Tehát egy 4 pontos kapitánynál ez jóval kedvezőbbé kerül, mint egy 14 pontos kapitány esetén. Érdemes tehát jól átgondolni, hogy hogyan osztjuk el őket újra.

- Kapitányok elbocsátása:

Kapitányaink tárolására szolgáló „Tartalék” férőhelyek száma alapesetben, erősen limitált. Amikor ez az állomány betelik, további kapitányok beszerzése nem lehetséges. Ilyen esetekben jöhet jól, hogy a kisebb tapasztalattal rendelkező kapitányainkat elbocsássuk. Ezt, szintén a kapitányunk adatlapján, a neve mellett található lefelé mutató nyíl által megnyitható menü

Elküldés/Leszerezés/Dismiss opció kiválasztásával indítványozhatjuk. Amikor kapitányunkat elbocsátjuk, az elbocsátás nem azonnal történik meg. Egy biztonsági időkeretet kapunk, amelyen belül még szabadon visszavonhatjuk döntésünket. Amennyiben ez az időkeret lejár, a kapitány véglegesen elhagyja flottánkat.

Képzettségek

Ha már ennyi szó esett a kapitányi képzettségekről, akkor időszerű lenne a velük való megismerkedés is.

A játékban jelenleg, 32 kapitányainknak megtanítható képzettség közül választhatunk kedvünkre. Ezek mindegyike, elsajátításuk pillanatától kezdve 100%-ban kifejti előnyös és esetlegesen, hátrányos tulajdonságait. A képzettségek 4 csoportra és ezeken belül négy szintre vannak osztva. A különböző szintek egyben azt is meghatározzák, hogy az adott képzettséghez hány pontért juthatunk.

Mint ahogy az tudjuk, a játékban jelenleg 4 hajóosztály található. (Romboló, Cirkáló, Csatahajó, Repülőgép hordozó) A jelenlegi 32 képzettségről, általánosságban elmondható, hogy vannak olyanok, melyek minden osztály számára tartogatnak bónuszokat, és vannak olyanok, amelyek csak egy, vagy két osztály számára. De vannak olyanok is, amelyek csak bizonyos adottságokkal, tulajdonságokkal rendelkező hajóknál (osztálytól és szinttől függetlenül) fejtik ki hatásukat. És természetesen vannak olyanok is, amelyek egy bizonyos tulajdonság, bizonyos értéke alatt kisebb, míg felette nagyobb bónuszt adnak. Ezáltal könnyen belátható, hogy minden képzettség, minden egyes hajó számára eltérő fontosságú és értékű lehet. Természetesen, ezzel párhuzamosan az is igaz, hogy más-más játéktípus, és a játékban felvállalt szerep is befolyásolhatja a képzettségek fontosságát az egyes játékos számára.

Tekintettel a képzettségek eltérő mértékű hatásaira és használhatóságára, általánosságban elmondható, hogy a fejlesztők, a képzettségek elrendezésekor igyekeztek azokat úgy pozícionálni a táblázatban, hogy a több gyakorlati előnnyel és haszonnal rendelkező képzettségek a magasabb szinteken, míg a kevésbé értékesek, az alacsonyabb szinteken legyenek elérhetőek.

A következőkben, sorra vesszük a táblázatban szereplő minden egyes képzettséget és azoknak a különböző osztályoknál várható hatásait. Továbbá, igyekszünk az egyes hajóosztályok szempontjából némi segítséget és támpontot nyújtani a kezdő játékosoknak a használhatóságukat illetően.

	ENDURANCE		ATTACK		SUPPORT		VERSATILITY	
1								
2								
3								
4								

Az egyes csoportok:

- Endurance ((Ellen)Állóképesség, Kitartás)
- Attack (Támadás)
- Support (Támogatás)
- Versatility (Sokoldalúság, változékonyság)

Nézzük meg, hogy az egyes szinteken milyen képzettségek találhatóak és azok, milyen hatást gyakorolnak hajónkra. Menjünk a táblázatban balról jobbra és fentről lefelé, vagyis az 1-es szinttől a 4-es szint felé.

1-es szintűek:

- **Priority Target:** After this skill is mastered, the Situation Awareness ('DETECTED') indicator will show the number of your opponents in the enemy team that are currently aiming at your ship with main battery guns. This skill will not work during retraining.

(Célkeresztben: Ezen képzettség kifejlesztésével a "helyzetfelismerés" vagy 'DETECTED' ikon, (mely feltűnik a képernyőn mindaddig, amíg hajónk látható bármely ellenfelünk számára) ezután megmutatja azon ellenfelek számát is, amelyek éppen a hajónra céloznak a fő ágyúikkal. A képzettség nem működik az átképzés alatt.)

Használhatóság:

- o Romboló: Rombolóknál nem tűnik olyan hasznosnak, mint cirkálóknál, mivel ha a hajó látható, úgy is a környék összes ellenfele minket akar majd mielőbb hullámsírba küldeni.
- o Cirkáló: Jól jöhet, csak hogy tudjuk, hány ellenfélre kell odafigyelnünk. Összevetve az "Incoming Fire Alert/Ellenséges Tűz" képzettséggel, nehéz igazságosan eldönteni melyik a hasznosabb. Nem véletlenül hívják az utóbbit „Most Fordulj!” lámpának. Biztos vannak olyanok, akik ebben látnak több fantáziát, és vannak, akik a másokban. A kettő közül az egyik ajánlott, főleg, hogy csak 1 pont.
- o Csatahajó: Itt is elmondható ugyan az, ami a cirkálóknál. Egyik a két képzettség közül, véleményem szerint az egyik szükséges.

- Hordozó: Nem hiszem, hogy sok haszna lenne. Amíg nem látnak, nem is lőnek ránk. A legtöbb esetben, ha már célba vettek, akkor a túlélési esélyünk erősen konvergál a nullához.



- **Preventive Maintenance:** Reduce the risk of ship modules becoming incapacitated. -30% to the risk of incapacitation of modules.

(Megelőző karbantartás: 30%-kal csökkenti az esélyét annak, hogy a hajó moduljai egy találat következtében működésképtelenné váljanak.)

Használhatóság:

- Romboló: Náluk gyakran előfordul, hogy egy-egy találat kiüti valamely modult, nem ritkán motort, kormánylapátot, torpedót. Ha növelhető ezek állóképessége, akkor az bizony hasznos és jó szolgálatot tehet.
- Cirkáló: Hajója válogatja, hogy mennyire ellenálló a modulok, de végül is, itt is jól jöhet.
- Csatahajó: Náluk, inkább a fő ágyúk sérülése és a kormánylapát működésképtelensége okozhat időnként fejfájást, ami sok esetben sok HP veszteséget képes generálni, ezért itt is van létjogosultsága ennek a képzettségnek. Bár ez náluk is hajó függő.
- Hordozó: Nem hiszem, hogy sok haszna lenne. Ha a hajót észreveszik, nem az egyes modulok túlélése jelenti majd a megmenekülésünk kulcsát.



- **Expert Loader:** Accelerates shell types switching if all main battery guns are loaded. -50% to reload time when shell type is switched

(Rutinos Töltő: 50%-kal megnöveli a másik fajta lövedék betöltését a főágyúba lövedék váltáskor, ha a fő ágyúk mindegyike töltve van.)

Használhatóság:

- Romboló: Mivel a rombolók az esetek nagy többségében HE lövedéket használnak, illetve a fő ágyúk újratöltése is elég gyors, ritka az a szituáció amikor ennek igazi hasznát vennék.
- Cirkáló: Ezeknél a hajóknál már sokkal inkább előfordul, hogy egy hirtelen felbukkanó romboló miatt célpont, és ezért lőszertípust váltás szükséges. Bár szerintem egyszerűbb ilyenkor a betöltöttekkel megajándékozni a jövevényt és aztán cserélni. Ez a képzettség inkább olyan cirkálóknál tűnik hasznosabbnak, amelyeknél nagyobb az újratöltési idő.
- Csatahajó: Hát, azt hiszem itt is elmondhatjuk, hogy nem igazán ők a célközönsége ennek a képzettségnek, lévén még így is túl hosszú a fő ágyúk újratöltési ideje, de azért nem teljesen haszontalan. És azért ki tudja, amikor egy alattomos, sunyi romboló próbál a közelünkbe „szompolyogni”...
- Hordozó: Teljesen használhatatlan.



- **Aircraft Servicing Expert:** Increases servicing speed and HP for carrier-based aircraft. +5% to HP of carrier-based aircraft. -10% to servicing time of carrier-based aircraft.

(Repülőgép karbantartó: 5%-kal megnöveli a hordozókról indított repülő HP-ját és 10%-kal csökkenti, ugyan ezen repülő felkészítési idejét)

Használhatóság:

- Hordozó: Az egyedüli haszonélvezői ennek a képzettségnek. Mindig jól jön, ha repülőink hamarabb válnak újra bevethető állapotba, illetve, ha kicsit izmosabbak. Az 5% HP bónusz nem tűnik soknak, ugyanakkor a 10%-os felkészítési idő csökkenés már jobban érezhető, és végül is, csak 1 pontba kerül.



- **Direction Center for Catapult Aircraft:** When the Catapult Fighter or Spotting Aircraft consumable is activated, an additional aircraft is launched. However, the airspeed of catapult aircraft is decreased. +1 catapult aircraft and -20% to the airspeed of catapult aircraft. This skill will not work during retraining. (Repülés Irányító: Amikor a hajón (nem hordozón) lévő felderítő repülőt vagy vadászgépet elindítjuk, vele együtt egy másik, ugyan olyan repülő is felszáll, így két repülőnk lesz a levegőben, egy időben. Cserébe viszont, a repülő(k) sebessége 20%-kal csökken. A képzettség nem működik az átképzés ideje alatt.)

Használhatóság:

- o Romboló és Hordozó: Használhatatlan.
- Cirkáló és Csatahajó: Mivel a gépek ellentétes irányba köröznek a hajó fölött, kisebb olyan területet jelent, amelyet egy repülő éppen nem lát be így kisebb a hajó körüli felderítetlen holt tér. A vadászgépek esetében, azok hamarabb léphetnek kontaktusba és támadhatják az ellenséges repülőrajt, továbbá két repülő nagyobb pusztításra is képes ezért nő a légvédelme az adott hajónak.



- **Dogfighting Expert:** Increases the attack power of fighters while in combat against higher-tier aircraft. The greater the difference between tiers, the greater the increase. +10% to average damage per second of fighters for each tier of difference between them, +10% to fighters of ammunition. (Közelharc: Megnöveli a támadóerejét a hajó vadászgépeinek, amíg magasabb tierbeli repülőkkal harcolnak. A növekedés annál nagyobb, minél nagyobb a szintbeli különbség. 10%-kal növeli minden egyes szintkülönbség után a vadászok átlagsebességét, és 10%-kal a vadászok lőszer mennyiségét.)

Használhatóság:


- o Általánosan: A tier szint különbség, csak a repülőkre szól és nem a hordozókra, amelyhez tartoznak. A kettő nem feltétlenül tartozik össze. Gondoljunk csak a Grumman F4F-4 vadászokra, melyek megtalálhatók a Bogue-on és az Independence-n is, bár a két hajó eltérő tierbe tartozik.
- o Romboló: Mivel ezek a hajók nem rendelkeznek repülővel, így náluk ez a képzettség használhatatlan.
- o Cirkáló és Csatahajó: Jól jöhet, amikor az ellenséges hordozó minket szemelt ki következő áldozatának. Ha ilyen irányba akarunk egy hajót fejleszteni, kombinálhatjuk a Direction Center for Catapult Aircraft/ Repülés Irányító képzettséggel is a nagyobb hatékonyság érdekében.
- o Hordozó: Ennek a képzettségnek, Ők az elsőszámú célközönsége. Olyan kapitányoknál jön jól, amelyeket nem specifikusan 10-es szintű hordozókba képzünk, mivel azok magasabb szintű ellenféllel nem találkoznak. Hogy ez kinek mennyi hasznot jelent, mindenki döntse el maga. Viszont csak 1 pontba kerül...





- **Incoming Fire Alert:** A warning about the risk of exposure to long-range artillery fire is displayed (when shells are fired at you with a flight time longer than 6 seconds). Indicator of long-range artillery fire. (Ellenséges tűz alatt: Egy figyelmeztető jelzés jelenik meg a képernyőn (hasonlóan a 'Detected' jelzéshez) amennyiben egy ellenfél tüzet nyitott a hajónkra nagy távolságból, amikor a lövedék repülési ideje legalább 6 mp)

Használhatóság:

- o Romboló: Ezekre a hajókra, a jó manőverező képességük és rejtőzködő képességük miatt leginkább, a közlelő érkező lövések jelentik a legnagyobb veszélyt, mert a kisebb távolságból eredően, kevesebb reakcióidőt hagynak a játékosnak. Tehát nem igazán ezek a hajók az elsődleges élvezői ennek a képzettségnek.
- o Cirkáló: Ennél az osztálynál már sokkal több hasznát lehet venni, mert a csatahajók szívesen vadásznak rájuk. Mivel egyes szintű képzettség ezért jó választás lehet.

- Csatahajó: Leginkább, ezek a hajók lesznek ennek a képzettségnek a hasznélvezői a limitált manőverező képességük és a nagy lő távjuk miatt.
 - Hordozó: A hordozók, a rombolókhöz hasonlóan a láthatatlanságból profitálnak a legtöbbet. Ha már felfedezték őket, hamarosan a lövések is érkezni fognak. Talán a magasabb szintű hordozóknál lehet hasznosabb, mivel itt a hajók felderítési távolsága is nagyobb, ezért az ellenfél már messzebről nyithat tüzet. De itt is igaz az, hogy addig jó, amíg nem látnak.
-  **Evasive Maneuver:** Decreases the airspeed of strike aircraft, but also reduces their detectability and increases their HP when returning to the carrier. -20% to detectability of strike aircraft when returning to the carrier, +75% to HP of strike aircraft when returning to the carrier, -30% to airspeed of strike aircraft when returning to the carrier.
- (Kitérő manőver: A képzettség 20%-kal lecsökkenti a felderíthetőségét, 75%-kal növeli az életerejét, cserébe viszont 30%-kal csökkenti a sebességét, a repülőgép hordozó csapásmérő gépeinek, amikor azok visszatérnek a hordozóra.)
- Használhatóság:
- Hordozó: Egyértelműen csak nekik szól ez a képzettség. A visszatérő gépek túlélését segíti. Mivel felderíthetőségük csökken, életerejük pedig nő, ezért az ellenfél hajói és vadászai nehezebben veszik majd észre őket. Ezzel együtt, hajónk visszakövetése is nehezebb lesz. Ugyanakkor viszont 30 %-kal lassabban érnek majd vissza a hordozóra. Tehát újra bevetetőségük ennyivel később történik majd meg. Továbbá az ellenséges vadászok nagyobb eséllyel érik utol és vadásszák le a rajt.

2-es szintűek:

-  **High Alert:** Reduces reload time of Damage Control Party. -10% to reload time of the Damage Control Party consumable.
- (Riadókészültség: 10%-kal csökkenti a "Javító csomag" újratöltődési idejét.)
- Használhatóság:
- Romboló, cirkáló és csatahajó: Náluk gyakran előfordul, hogy javítani kell egy-egy modult. Nagyon nem mindegy, hogy milyen hamar tehetik ezt meg újra. Tehát meglehetősen hasznosnak tűnik náluk.
 - Hordozó: Időnként jól jöhet. De addig jó, amíg nem látnak, addig nem is lesz rá szükség.
-  **Jack of All Trades:** Reduces reload time of consumables. -5% to reload time of all consumables. During retraining, a 50% penalty is applied to the effect of this skill.
- (Ezermeister: 5%-kal csökkenti a különböző felszerelések újratöltődési idejét. Az átképzés alatt a képzettség 50%-os büntetést kap, azaz hatása csak 2.5% lesz.)
- Használhatóság:
- Romboló, cirkáló, csatahajó: Sok olyan felszerelésük van, amelyet a csaták során intenzíven és rendszeresen használnak. Ezért mielőbbi újra használhatóságuk létkérdés lehet. Bár az 5% gyorsítás, nem sokat hoz a konyhára. De sok kicsi, sokra mehet...
 - Hordozó: Talán ennél az osztálynál a leg elhanyagolhatóbb a hozama, mivel náluk alig van használható felszerelés.



- **Expert Marksman:** Increases traverse speed of the guns. +2.5 deg/s to the traverse speed of guns with a caliber of up to 139 mm, +0.7 deg/s to the traverse speed of guns with a caliber above 139 mm. (Szakképzett lövés: Megnöveli a lövegtornyok forgási sebességét. 2.5 fok/mp-el a 139 mm-es, és az alatti lövegekét, és 0.7 fok/mp-el a 139 mm fölöttiekét.)

Használhatóság:

- o Romboló: Ennek a képzettségnek, ők az egyik legnagyobb haszonélvezői a viszonylag kis kaliberű fegyverek miatt. Főleg azoknál a hajóknál lehet hasznos, amelyek inkább az ágyúikkal operálnak.
- o Cirkáló: Itt elég vegyes a kép, mivel a toronyforgási sebességek elég nagy szórást mutatnak és a kaliber miatt, a bónusz „csak” 0.7 fok/mp. A forgási sebesség, a cirkálók legtöbbjénél, 5 és 8.5 fok/mp között van, így a növekmény 7 és 14 % között változik, persze itt is vannak kivételek. Összegezve, inkább a lassabb toronyforgatással rendelkező cirkálóknál lehet értelme használni ezt a képzettséget.
- o Csatahajó: Bár a 0.7 fok/mp nem tűnik soknak, de ne felejtjük el, hogy ezeknél a hajóknál a lövegtornyok forgási sebessége 3 fok/mp és 5.5 fok/mp között van, tehát a százalékos növekedés, ezeknél a hajóknál a legnagyobb (14% - 25%).
- o Hordozó: Használhatatlan.



- **Torpedo Acceleration:** Increases the speed of torpedoes launched from both ships and aircraft by reducing torpedo range. +5 knots to torpedo speed. -20% to torpedo range. (Torpedógyorsítás: Megnöveli a torpedó sebességét 5 csomóval, de cserébe, lecsökkenti a hatótávolságát 20%-kal. Hatással van a hajókról és a repülőkről indított torpedókra egyaránt.)

Használhatóság:

- o Romboló: Főleg azoknál a hajóknál használható nagyobb előnnyel, ahol a csökkent torpedó hatótáv még mindig meghaladja a hajó észlelési távolságát. Így, még mindig meglepetés szerűen lehet őket eregetni, de a növelt sebesség következtében kevesebb ideje marad az ellenfélnek az elkerülésükre.
- o Cirkáló: Ennél az osztálynál a leg vitatottabb ennek a képzettségnek a hasznossága. Leginkább az egyén játéktípusa, illetve a torpedó paraméterei döntenek el, hogy az adott játékosnak megéri-e erre költeni. Azért azt ne felejtjük el, hogy a cirkálókon lévő torpedók, csak másodlagos fontosságúak.
- o Csatahajó: Bár vannak a játékban olyan csatahajók, melyek rendelkeznek torpedókkal, de bátran kijelenthető, hogy fontosságuk lényegesen kisebb, mint más hajóosztályoknál. Ha nagyon nincs más, amire költhetünk, és ha egy olyan hajóra specializáljuk a kapitányt, ahol van torpedó, akkor esetleg... (De túl sok a ha!)
- o Hordozó: Na, ez az a hajóosztály, aminél nagyon sokat hozhat a konyhára a nagyobb sebesség. Mint tudjuk, a torpedókat lehet manuális és automatikus dobással is célba juttatni. Amennyiben kényelmesebbek, vagy kevésbé rutinosak vagyunk és autódobást használunk, a képzettség használata javasolt, mivel nagyobb a dobási távolság. Így a növelt sebesség miatt a célpont nehezebben tud kifordulni a torpedók elöl, ebből kifolyólag nagyobb a találat, és a többszörös találat esélye is. A manuális dobást használók ennek a képzettségnek, talán kicsivel kisebb hasznát vehetik, bár amikor egy fürge, jól manőverező hajó a célpont, nekik is hasznos lesz.



- **Smoke Screen Expert:** Expands the smoke screen area. +20% to the radius of the smoke screen. (Füst szakértő: megnöveli a füst kiterületi területét 20%-kal)

Használhatóság:

- Általánosan: Ennek a képzettségnek az előnyeit, nem kimondottan az adott játékos fogja élvezni, hanem inkább a csapattársak, mivel a nagyobb füsttel borított terület, több mögötte/benne álló baráti hajót rejthet el az ellenfél ártó szemei elől. Nem mellékesen nekünk is több fedett mozgásteret ad.
- Romboló: Mivel, szinte mindegyik romboló rendelkezik füst generátorral, és mert részben az egyik elvárt szerepük a csatában az, hogy fedezéket nyújtsanak a csapattársaknak, mindenképpen hasznos képzettség ez nekik.
- Cirkáló: Itt is elmondható az, ami a rombolóknál, annyi kiegészítéssel, hogy azoknál a hajóknál érdemes csak használni, ahol van füstgenerátor.
- Csatahajó és Hordozó: Mivel ezeknek a hajóknak nincs füstgenerátoruk, így ezeknél használhatatlan.



- **Expert Rear Gunner:** Increases efficiency of self-defense armament for aircraft with rear gunners. +10% to average damage per second of self-defense armament for aircraft with rear gunners. (Képzett hátsó lövész: 10%-kal megnöveli az önvédelmi fegyverek másodpercenkénti átlagsebzését a hordozók bombázóin és torpedóvető gépein.)

Használhatóság:

- Hordozó: Ezt, csak a hordozók tudják kihasználni a zuhanó és torpedó bombázóknál. Megnövelheti a túlélési esélyüket az ellenfél vadászainak támadásakor.



- **Adrenalin rush:** Increases reload speed of all armament as the ship HP is reduced. - 0.2% to reload time of all type of armament for each 1% of lost HP. This skill will not work during retraining. (Adrenalin löket: A hajó minden egyes elveszített életerő százaléka, 0.2%-kal csökkenti a hajó fegyvereinek újratöltési idejét. Átképzés ideje alatt ez a képzettség nem működik)

Használhatóság:

- Általánosan: Minél hosszabb egy fegyver újratöltési ideje, hatása annál jobban érvényesül az adott fegyvernél. A maximális 20%-os növekedést akkor közelítjük meg a legjobban, ha a hajónk elveszítette életerejének a 99.9%-át. Tehát fél lábbal már a sírban, vagy inkább, a hullámok alatt van. Itt rendszerint már egy találat is elég. Ugyanakkor az is fontos lehet, hogy egy közelharc során az életerő csökkenést valamelyest kompenzálja a gyorsabb újratöltés.
- Romboló: Rombolóknál a leglassabb újratöltéssel a torpedók rendelkeznek. A bónusz itt maximum 12 - 24 mp. A fő ágyúknál ez nagyjából, 0.6 - 1.2 mp-et jelent maximálisan.
- Cirkáló: Ezeknek a hajóknak a torpedóinál, maximum 12 - 20 mp, a fő ágyúknál pedig, 1.2 - 3 mp-es növekedést eredményez.
- Csatahajó: Leginkább a fő ágyúk töltésére van leginkább értelme koncentrálni, amikor döntünk. Ezeknél a fegyvereknél kb 5 – 7 mp közötti a gyorsulás. A másodlagos fegyverek esetében a növekedés, a rombolók elsődleges fegyvereivel vetekszik.
- Hordozó: Amennyiben ez a képzettség hatást gyakorol a repülők feltöltési idejére is, akkor ez a növekedés 2 – 4 mp-nél nem jelent majd többet. A másodlagos fegyverekre ugyan az vonatkozik, mint a csatahajóknál.



- **Last Stand:** When the engine or steering gears are incapacitated, they continue to operate but with a penalty. The ship remains able to move and maneuver while the engine or steering gears are incapacitated.

(Életben maradni: Amikor a motor vagy a kormánylapát működésképtelenné válik, ennek a képzettségnek köszönhetően tovább képesek működni, de csökkent teljesítménnyel és kapacitással.)

Használhatóság:

- Romboló: Mivel a leg sérülékenyebb hajók a rombolók, és rendszerint az első sorokban harcolnak, ez a képzettség számukra életmentő lehet.
- Cirkáló: Ennek a képzettségnek, ennél az osztálynál a leg vegyesebb a megítélése, mivel eléggé hajó függő az említett modulok sérülékenysége. A képzettség hasznát viszont, a játékstílus nagyban meghatározhatja. Aki szeret az események sűrűjében „lubickolni”, azok számára hasznosabb lehet, mint azok számára, akik sunyin és alattomosan hátulról dobálnak kővel.
- Csatahajó: Ezeknél a monstrumoknál, a páncélozottságuk miatt viszonylag ritka, amikor ezek közül a modulok közül valamelyik beadja a kulcsot egy találat miatt. A motorok szinte soha, de a kormánylapátnál azért időnként előfordulhat, és ilyenkor ez jól jöhet. Bár ez meglehetősen hajó függő.
- Hordozó: Nem mondhatnánk, hogy teljesen haszontalan, de azt sem, hogy nélkülözhetetlen ezeknél a hajóknál. A játék stílus miatt, itt kevésbé értékes képzettség, mint a többi hajóosztálynál.

3-as szintűek:



- **Basics of Survivability:** Accelerates repairs to modules, firefighting, and recovery from flooding. - 15% to time of repair, firefighting, and recovery from flooding.

(Túlélés alapjai: 15%-kal gyorsítja a tüzek oltását, a süllyedés és a sérült modulok helyreállítását. (Nem a javítócsomag használatára, hanem az automatikus javításokra és tűzoltásra vonatkozik))

Használhatóság:

Érdeemes lehet feleleveníteni a hajókon keletkező tüzekkel kapcsolatos ismereteinket annak érdekében, hogy el tudjuk dönteni, az adott hajónál meg éri e erre költeni. Ezen ismereteket ennek az írásnak a végén gyűjtöttük össze. Most, hogy értjük a tüzek működését nem kérdés, hogy ezt a képzettséget miért hasznosíthatja közel egyforma haszonnal mindegyik osztály képviselője.



- **Survivability Expert:** Increases a ship's HP +350 HP for each ship tier.
(Túlélés mestere: Megnöveli a hajó életerejét, szintenként 350 HP-val úgy, hogy a hajó annyiszor 350HP-t kap, ahányadik tier szintű. Például egy Tier 5-ös hajó, így $5 \cdot 350 = 1750$ HP életpont növekedést kap.)

Használhatóság:

- Romboló: Mivel ez a hajóosztály rendelkezik a legkevesebb HP-val a játékban, ezért ennek a képzettségnek a hozama, náluk jelent a legnagyobb százalékos pluszt. Továbbá a szintek emelkedésével, emelkedik a százalékos bónusz is.
- Cirkáló: Ezeknél a hajóknál már nem jelent akkora extra pluszt, mint a rombolók esetében, de azoknál a cirkálóknál, amelyek kicsit sérülékenyebbek, néha bizony jól jöhet az extra életerő.
- Csatahajó: Hát azt hiszem, megállapíthatjuk, hogy ez a kapitányi képzettség nem igazán nekik lett kitalálva. Arányaiban itt jelenti a legkisebb százalékos bónuszt. Esetleg, egy-egy vékonyabb páncélzattal rendelkező hajónál lehet hasznosabb.
- Hordozó: Hasonlóan a cirkálókhöz, itt sem jelent sokat, de azért előfordul olyan szituáció, amikor jól jön.



- **Torpedo Armament Expertise:** Reduces reload time of torpedo tubes and servicing time of torpedo bombers. -10% to reloading time of torpedo tubes, -20% to servicing time of torpedo bombers.

(Torpedófelelős: 10%-kal csökkenti a hajó torpedóinak újratöltődési idejét és a 20%-kal a torpedóbombázó repülők felkészítési idejét.)

Használhatóság:

- Rombolók és hordozók: Ez a képzettség egyértelműen nekik szól.
- Cirkáló és csatahajó: Ezeknél az osztályoknál a torpedók általában, csak kiegészítő szerepet töltenek be. Az előbbieknél, leginkább a hajó és a választott játéktípus válogatja, hogy megéri e. Talán a nagy hatótávú torpedókkal ellátott cirkálók vehetik nagyobb hasznát ennek a képzettségnek. De mivel 3 pontba kerül...



- **Emergency takeoff:** Makes it possible to launch and recover the aircraft while the ship is on fire. +100% to aircraft servicing time when the carrier is on fire. This skill will not work during retraining. (Vészhelyzeti indítás: Lehetségessé teszi, hogy a hordozó akkor is indítson és fogadjon repülőket, amikor a fedélzeten tűz van, de cserébe 100%-kal, vagyis duplájára nő a repülők felkészítési ideje a tűz alatt. Az átképzés alatt a képzettség nem működik.)

Használhatóság:

- Hordozó: Az „Aircraft Servicing Expert/Repülőgép karbantartó” képzettséghez hasonlóan, ez is csak nekik szól. Amennyiben nem sok tűzoltással kapcsolatos felszerelést és fejlesztést használunk a hajón, hasznos lehet, ha nem kell megvárni, míg a tűz magától elalszik, mert közben is indíthatunk és fogadhatunk gépeket, bár a kétszeres felkészítési idő miatt nem fogunk sokat nyerni a dolgon. Mint tudjuk, a hordozóval az a legjobb, ha az ellenfél nem tudja, hogy hol vagyunk, mert akkor nem is tud tüzet okozni így nem is lesz rá szükség.



- **Basic Firing Training:** Improves effectiveness of main guns with a caliber up to and including 139mm and secondary guns and AA mounts. -10% to reload time of main battery guns with a caliber up to and including 139mm and all secondary battery guns. +20% to average damage per second of AA defense. (Alap tüzér kiképzés: 10%-kal csökkenti az újratöltődési idejét a 139 mm és annál kisebb fő ágyúknál, illetve bármely másodlagos lövegnél, valamint 20%-kal növeli az átlagsebzését a légvédelmi fegyvereknek.)

Használhatóság:

- Romboló: Hasonlóan az „Expert Marksman/Szakképzett lövész” képzettséghez, ők az egyik olyan osztály, akik jó hasznát vehetik ennek a képzettségnek, főleg elsődleges lövegeik miatt.
- Cirkáló: Tekintettel, az ezeken a hajókon használt fő ágyúk úrméretére és a másodlagos fegyverzet számára, leginkább a légvédelmi fegyverzet javítása az, ami meghatározó lehet a döntésben. Leginkább azoknál a cirkálóknál jöhet jól, amelyek jelentős légvédelmi fegyverzettel rendelkeznek. Így ezeknél a hajóknál a 20%-os átlagsebzés növekedés ezekre a fegyverekre, mindenképpen pozitív. Persze itt is a játéktípus vagy a felvállalt szerep dönti el, hogy megéri e.
- Csatahajó: A másik olyan hajóosztály, ami a legtöbbet profitálhat ebből a képzettségből. Méretük, és viszonylagos lomhaságuk miatt ezek a hajók kiemelt célpontjai a repülőknak, ezért a rajtuk található légvédelmi fegyverzet, olykor tekintélyes mennyiségű. A jelentős számú másodlagos fegyverzetnek, pedig egy óvatlanul közel kerülő másik hajó elleni közelharc során fontos szerep juthat. Tehát, az erősebb fegyverek, egy-egy szituációban, életmentőek lehetnek. És ne feledjük, hogy minél jelentősebbek ezek a fegyverek a hajón alapból, annál több pluszt jelent majd a képzettség.
- Hordozó: Ennél a hajóosztálynál is, akár csak a csatahajóknál, ezeknek a fegyvereknek a feljavítása, egy-egy közel merészkedő repülőraj vagy romboló esetén nagyon jó szolgálatot tehet.



- **Superintendent:** Increases capacity of consumables +1 additional charge to all consumables mounted on a ship.

(Felügyelő: Megnöveli 1-el a felhasználhatóságát a hajón lévő felszereléseknek.)

Használhatóság: Azt hiszem, nem kell külön kifejteni, hogy miért is olyan hasznos ez a képzettség minden osztály számára. Gondoljunk csak arra, hogy milyen jól jön, ha egy füst áldásos hatását, vagy mondjuk az életerő visszatöltést a sérülések után nem 3-szor, hanem 4-szer tudjuk használni. Természetes itt is elmondható az, hogy ez is leginkább a hajó és a játéktílus alapján kinek jobban, kinek kevésbé lehet fontos és hasznos.



- **Demolition Expert:** Increases the chance of setting an enemy ship on fire. +2% to chance of fire on target caused by a main battery shell, a secondary batter shell or a bomb.

(Gyújtogató: 2%-kal megnöveli az esélyét annak, hogy a főágyú, a másodlagos fegyverzet, vagy bombák tüzet okozzanak az ellenfél hajóján.)

Használhatóság:

- o Általánosan: Amennyiben nem emlékeznénk rá, hogy hogyan is működik a tűzgyújtás a játékban, érdemes lehet felrészíteni erre vonatkozó tudásunkat ennek az írásnak a végén található ide vonatkozó résszel.
- o Romboló: A rombolók fő ágyúinak űrmérete és páncélatütése viszonylag kicsi, így elsősorban HE lövedéket használnak, amelyek segítségével, főleg a nagyobb és lassabb hajókon, előszeretettel okoznak tüzeket. Nem mellékesen ezekkel a tüzekkel okozott sebzés jó pénzt is hoz a konyhára, tehát ha növelhető az esélye annak, hogy tüzet okozunk a célponton, az igen csak hasznos számukra.
- o Cirkáló: A cirkálóknál is felsorolhatóak emellett a képzettség mellett azok az előnyök, amelyek a rombolóknál. Tehát ezeknél a hajóknál is igen csak hasznos lehet.
- o Csatahajó: A csatahajók, leginkább AP lövedékeket használnak az elsődleges fegyvereiknél. Bár egy közelharcnál, a másodlagos ágyú, egyes hajóknál elég sok járulékos sebezést tudnak okozni. Ha ezt még megfejelhetjük azzal, hogy nagyobb eséllyel borítják lángba a célpontot, az csak hasznos lehet. Bár azért nem szabad elfelejteni, hogy csatahajókkal sem a közelharc az elsődleges cél.
- o Hordozó: Főleg az olyan hordozóknál jöhet jól, ahol leginkább a bombázó rajokat használjuk elsődleges csapásmérésre.



- **Vigilance:** Extends torpedo acquisition range. +25% to the detection range of enemy torpedoes.

(Éberség: Ezzel a képzettséggel 25%-kal távolabbról lesznek észrevehetőek az ellenséges torpedók.)

Használhatóság:

- o Romboló: Jó manőverező képességüknek köszönhetően, e képzettség nélkül is, marad elegendő idejük a feljűk közeledő torpedók elkerülésére. Tehát náluk nem olyan fontos pláne, hogy mindezért 4 pontot kell feláldozni.
- o Cirkáló: A cirkálók már kicsit nehezebben manővereznek, mint a rombolók. A lomhábban reagáló és forduló cirkálóknál hasznos lehet. De itt is az adott hajó, és a játéktílus a leginkább meghatározó.
- o Csatahajó: Tekintettel arra, hogy ezek a hajók kiemelt célpontjai a rombolóknak, és viszonylag lassan fordulnak, számukra sokkal nagyobb előnyt jelent a nagyobb reakcióidő. És azért a négy pont is kicsit soknak tűnik érte...
- o Hordozó: Nem igazán nekik szól ez a képzettség. Pláne, hogy 4 pontba kerül.

4-es szintűek:



- **Manual Fire Control for Secondary Armament:** Secondary guns only open fire at targets designated by the player. This way, the firing efficiency is significantly increased. -15% to the maximum dispersion of shells for the secondary armament of Tier I-VI ships. -60% to the maximum dispersion of shells for the secondary armament of Tier VII-X ships.

(Másodlagos lövegek manuális célzása: A másodlagos lövegek csak a játékos által kiválasztott célra nyitnak tüzet. (CTRL + LMB a célpontra, Ha nincs kiválasztva célpont, a lövegek nem tüzelnek.) A hatékonyságuk a következők miatt növekszik. Tier I – VI-ig 15%-kal javul a másodlagos lövegek pontossága, míg Tier VII – X-ig lévő hajóknál, a pontosság növekedés 60%.)

Használhatóság:

- o Romboló: Használhatatlan, mivel nincsenek másodlagos lövegek.
- o Cirkáló: Ezeknél a hajóknál már vannak ugyan másodlagos fegyverek, de azért ne feledjük, hogy ezeknek a fegyvereknek, mind a számuk, mind a lőtávolságuk eléggé limitált. Tehát túl sokat nem fogunk profitálni belőle. És pláne, hogy mindez 4 pont...
- o Csatahajó: Na, ez az a hajóosztály, amely ennek a képességnek a legnagyobb használója lesz. Ezekben a hajókon, főleg a magasabb osztályokban, már tekintélyes mennyiségű másodlagos fegyverzet csücsül, melyek lő távja és sebése, közelharcban nem elhanyagolható tényezőt jelenthet. Ha ezt még tovább fokozható, az mindenképpen előnyös. Itt is igaz az, hogy minél több a másodlagos fegyverek száma és azok lőtávolsága az adott hajón, annál jobban érezhető a képzettség hatása, ezért döntésünk előtt tájékozódjunk az adott hajóval kapcsolatban.
- o Hordozó: Hasonlóan a cirkálóhoz kevés számú és limitált lőtávú másodlagos fegyverzet van ezeken a hajókon. Továbbá a játék stílus miatt is elég ritka, hogy a másodlagos fegyvereknek jelentős szerep jut. Tehát ezeknél a hajóknál sem kimondottan tűnik hasznosnak.



- **Fire Prevention:** Reduces the risk of fire and maximum damage caused by fire by decreasing the number of potential fire sources. -10% to the risk of fire, the maximum number of fire sources on a ship is reduced to three.

(Tűz megelőzés: Csökkenti a fedélzeti tűz kialakulásának esélyét 10%-kal, továbbá csökkenti a hajón kialakuló egyidejű tüzek számát 4-ről 3-ra.)

Használhatóság:

- o Általánosan: Ahhoz, hogy értsük, hogy ez a képzettség, hogyan fejti ki hatását érdemes lehet átismételni a tüzek keletkezésére és a tűz ellenállásra vonatkozó ismereteinket. Tekintettel, hogy ez egy hosszabb rész, ezért ez az összefoglaló jelen cikkünk végén található.
- o Romboló: Ennél a hajóosztálynál nem sok értelmét látom, hiszen náluk nem a tűz jelenti a fő pusztítást.
- o Cirkáló: Ennél az osztálynál már nagyobb hasznát vehetjük, mert sokszor a cirkálók is HE lőszert használnak egymás ellen, így nem ritka a fedélzeti tűz.
- o Csatahajó: Ezt a képzettséget, ennél az osztálynál van értelme a leginkább használni, mivel a többi osztály hajói, előszeretettel lobbantják lángra szerelmünk tárgyát. Már 3 fedélzeti tűz is komoly károkat okoz a hajóban, 4 pedig maga a pokol. Ezért ha eggyel csökkenthetjük a számukat, és kialakulásuk esélyét, már megérte.
- o Hordozó: A másik olyan osztály, akit szívesen gyújtogatnak az ellenfelek, hiszen amíg lángol a fedélzet, a hordozó nem képes a repülőket bevetésére. Bár a 4 pont ennél az osztálynál, kicsit soknak tűnhet érte.



- **Inertia Fuse for HE shells**: Increases the armor penetration capacity of HE shells fired from both main and secondary battery guns at the expense of decreasing the chance of setting the enemy ship on fire. +30% to the armor penetration capacity of HE shells, -3% to chance of fire on target caused by HE shells.

(HE lövedék fenék gyújtóval: Megnöveli a HE lövedékek páncél átütő képességét mind a fő, mind a másodlagos ágyúknál, ugyanakkor csökkenti a tűz okozás esélyét a célponton. 30%-kal nő a páncél átütés ezeknél a lövedékeknél, de 3%-kal csökken a tűz okozásának esélye.)

Használhatóság:

- o Általánosan: Érdeemes lehet feleleveníteni a HE lőszer páncélatütésének működését a játékban. A HE lövedékek többségénél az orr gyújtó, a lövedék becsapódásának pillanatában detonál. Amennyiben a lövedék átüti a páncélatütést, az adatlapján feltüntetett maximális sebzés 1/3-ával (33%-kal) sebzí a célpontot. Amennyiben nem üti át, akkor nem is sebez. De ha a citadellát sikerül átütnie, a teljes sebzését leadja. Ezen lövedékeknél a maximálisan átüthető páncélvastagság, a lövedék űrméretének az 1/6-a, természetesen égesszámba kerekítve. Vagyis egy 203 mm-es lövegnél, ez nagyjából 34 mm-t jelent. Továbbá, a HE lövedékek előszeretettel ütnek ki az ellenfél valamely modulját átmenetileg vagy véglegesen. A képzettség bónuszát az jelenti, hogy 30%-kal megnöveli a HE lövedék páncélatütését, így nagyobb eséllyel tudunk a célpontnak nagy sebzést adni. Ez a citadella átütésével, motor vagy kormánylapát leállást, illetve akár egy „vicces” lőszerrekesz robbanást is okozhat.
Az előbbi példánál maradva, a bónusszal ugyan az a lövedék már 44 mm-es páncél átütéssel bír.
- o Romboló: Tekintettel arra, hogy ezek a hajók szinte kivétel nélkül, HE lövedéket használnak, illetve arra, hogy viszonylag kis űrméretű fegyverek vannak, minden esetben jól jön egy kis plusz átütés. Tehát, azoknál a hajóknál, amelyek főleg az ágyúikkal osztják ki a sebzésük nagy részét, nagyon jó szolgálatot tehet. De ne felejtjük, hogy cserébe viszont 3%-kal csökken a tűzgyújtási esélyünk.
- o Cirkáló: Ezeknél a hajóknál, a rendszeresített fegyverek űrmérete, a különböző hajók, különböző páncélvastagságai miatt, nem árt tisztában lennünk, hogy mely hajók ellen tudjuk a HE lövedékeket a leghatékonyabban használni, és melyek ellen hatásosabb az AP. Ez a képzettség sok hajónál jól szolgálatot tehet, amikor egy másik cirkáló ellen harcolunk.
- o Csatahajó: Ez inkább, a nagyobb számú HE lövedéket használó másodlagos lövegekkel rendelkező hajóknál lehet előnyösebb egy közelharcban. De 4 pontért valószínűleg, találunk hasznosabbat is.
- o Hordozó: Hatása csak a másodlagos fegyverekre korlátozódik, így használhatósága a semmi és a valami határán mozog. Négy pontért, itt sem tűnik jó választásnak.



- **Air Supremacy**: Changes number of aircraft in squadrons. +1 fighter per squadron. +1 bomber per squadron.

(Légi fölény: Megnöveli a hordozók vadászainál és bombázóinál az egy rajban lévő gépek számát 1-el. Nem növeli azonban, a hordozható gépek össz számát, és nincs hatással a torpedóbombázó rajokra sem.)

Használhatóság:

- o Hordozó: Szintén csak nekik szól. Bár megoszlanak a vélemények ennek hasznosságáról, de azért ne felejtjük el, hogy minden éremnek két oldala van. Az egyik oldalon az lehet, hogy több vadászgép, nagyobb pusztítást okoz az ellenfél rajaiban. Továbbá, egy növelt számú bombázó rajnál, ellenséges légvédelmi tűzben, több gép is fog eljutni a célponthoz, ezáltal ez több ledobott bombát és nagyobb találati valószínűséget jelent. Az érem másik oldalán viszont az lehet, hogy a növelt számuk miatt egy-egy ellenséges vadásztámadás után, amikor a teljes raj megsemmisül

hamarabb is veszíthetjük el utánpótlás gépeinket, amelyek viszont a csata vége felé jól jöttek volna. Tehát ez az a képzettség, amelyet mindenkinek saját magának kell eldöntenie, hogy mennyire illeszkedik a játéktílusához.



- **Advanced Firing Training:** Extends firing range of main battery guns with a caliber up to and including 139mm and all secondary battery guns. Also increases range of all AA guns. +20% to firing range of main battery guns with a caliber up to and including 139mm and all secondary battery guns. +20% to AA defense firing range.

(Emeltszintű tüzérképzés: Megnöveli a lő távját a 139 mm-es és az alatti fő lövegeknek, valamint minden másodlagos és légvédelmi fegyverzetnek. A lő táv növekedés 20%-os az említett fegyvereknél.)

Használhatóság:

- o Romboló: Hasonlóan az „Basic Firing Training/Alap tüzér kiképzés”-hez, ők az egyik olyan osztály, akik jó hasznát fogják venni ennek a képzettségnek, főleg a lövegekre vonatkozó bónusz miatt.
- o Cirkáló: Ez a képzettség is főleg azoknál a cirkálóknál jön jól, amelyek jelentős légvédelmi fegyverzettel rendelkeznek. De ne feledjük, a játéktílus és a felvállalt szerep is döntő.
- o Csatahajó: A legjelentősebb és leg inkább érezhető javulást, a több ilyen fegyverzettel rendelkező hajóknál fogjuk érezni. Tehát ezeknél a hajóknál szinte kötelező ez a képzettség.
- o Hordozó: Bizony itt is jól jön, ha már távolabbról szórhatjuk meg az ellenfél közel merészkedő repülő raját.



- **Manual Fire Control for AA Armament:** Significantly improves the efficiency of large-caliber AA guns firing at priority targets designated by the player. +100% to average damage per second of AA guns with a caliber exceeding 85mm against a designated target.

(Légvédelmi lövegek manuális célzása: A 85 mm-nél nagyobb légvédelmi fegyverek csak a játékos által kijelölt célpontot támadják, viszont cserébe 100%-kal nő a másodpercenkénti átlagsebzés potenciáljuk. Ha nincs kijelölve célpont, a lövegek nem lőnek, hasonlóan a „Manual Fire Control for Secondary Armament/Másodlagos lövegek manuális célzása” képzettséghez.)

Használhatóság:

- o Általánosan: Arra figyeljünk, hogy ez a képzettség csak a 85mm feletti fegyverekre gyakorol hatást. Vagyis, az ezen úrméret alattiak, melyek a légvédelmi fegyverek jelentős részét teszik ki a hajókon, semmilyen mértékben nem hat. Tehát mielőtt döntenénk, tájékozódjunk a megcélzott hajó e fegyvereit illetően.
- o Romboló: Rombolóknál sok esetben csak a magasabb osztályokban lévőknél fordul elő nagyobb kaliberű légvédelmi ágyú, bár számuk erősen korlátozott. Ezt is, és a választott játéktípust figyelembe véve döntsünk a képzettség fontosságát illetően. Ne feledjük azt sem, hogy a rombolók általában többet profitálnak abból, ha nem is látszanak.
- o Cirkáló: Megint a sablon szöveg. Az „Advanced Firing Training/Emeltszintű tüzérképzés”-hez hasonlóan, a több és hatékonyabb alap AA fegyvernél jobban érezhető a bónusz. És megint csak az a fránya játéktílus és szerep...
- o Csatahajó: A magasabb osztályokban lévő hajókon, több 85mm feletti légvédelmi fegyver van, tehát ezeknél a hajóknál több értelme van ennek a képzettségnek, mint az alacsonyabb osztályokban lévőknél. De ezt is hajója válogatja. Viszont mivel kiemelt célpontjai a hordozóknak...
- o Hordozó: Ezen fegyverek mennyisége, főleg a 10-es hajóknál számottevőbb. Ezért, a növekedés hatása ezeknél a hajóknál a legintenzívebb. Persze a hordozók elsődleges célpontjai egymásnak, tehát még ha kevesebb ilyen fegyver is található a hajón, előbb-utóbb szükség lesz rájuk.



- **Radio Position Finding:** After this skill is mastered, the player will see the direction to the nearest enemy ship. The enemy player will be alerted that a bearing was taken on their ship. This skill will not work if a player is playing with an aircraft carrier. This skill will not work during retraining.

(Rádiós pozíció meghatározás: Megmutatja a játékosnak a hozzá legközelebbi ellenséges hajó irányát. Az ellenfél játékosja azonban tájékoztatást kap arról, hogy irányát bemérték. A képzettség, a repülőgép hordozóknál és az átképzés ideje alatt nem működik.)

Használhatóság:

- o Általánosan: Az irányjelző, csak megközelítőleg mutatja az irányát az ellenfél hajójának. Hasonlóan az elszendvedett találatok irányának jelzésére használt indikátorhoz. (Piros körív) Az ellenfél játékosának értesítése arról, hogy pozícióját bemérték, hasonlóan történik ahhoz, mint amikor hajója láthatóvá vált az ellenfél egyik járműve számára. „Detected”
- o Romboló: Mindig jól jön egy kis segítség a macska-egér játékban. Segítségével csapdába csalhatunk egy ellenfelet, vagy pont ellenkezőleg, segítségével könnyebben elmenekülhetünk egy ránk vadászó cirkáló elől. Vagy akár egy sunnyogó anyahajó megtalálásában. Iránymutatást ad arról, hogy nagyjából merre keressük őket. Természetesen lesznek olyan játékosok, akik számára nélkülözhetetlen és lesznek, akik számára nélkülözhető a használata. Tehát itt is érvényes az arany szabály: Játékstílus a döntő.
- o Cirkáló: A cirkálók az egyik olyan osztály, amely ennek a képzettségnek nagy hasznát veheti a rombolók elleni harcban. Főleg azok, amelyek nem rendelkeznek valamilyen felderítő berendezéssel ehhez. Segíthet rájönni, hogy ellenfelünk merre bujdosik, és mi lehet a szándéka.
- o Csatahajó: Vannak olyan szituációk, amikor jó hasznát vehetik főleg inkább a játék elején, illetve a végjátékban. De mivel 4 pontos képzettségről beszélünk, nem biztos, hogy megéri.
- o Hordozó: Náluk nem működik.



- **Concealment Expert:** Reduces ship delectability range. -10% to the detection radius of destroyers. -12% to the detection radius of cruisers. -14% to the detection radius of battleships. -16% to the detection radius of aircraft carriers.

(Rejtőzködési szakértő: Lecsökkenti a hajó észlelhetőségi távolságát. A hatás rombolóknál +10%, cirkálóknál +12%, csatahajóknál +14% és hordozóknál +16%.)

Használhatóság:

- o Romboló: A rombolók elsődleges fegyvere és előnye a jó rejtőzködő képesség, ezért náluk, ez a 4 pontos képzettségek között, valószínű, az első helyen lesz a listában.
- o Cirkáló: Mivel ez a leg változatosabb és leg sokrétűbb osztály, ezért itt fogja a legnagyobb vita tárgyát képezni. Mint azt már korábban többször is említettem, itt is leírom. Leginkább játékstílus és a hajó paraméterei segíthetnek a döntésben, hogy megéri e, vagy sem. De ne feledjük, hogy a cirkálók is profitálnak a láthatatlanságból.
- o Csatahajó: Mivel a csatahajók felszíni felderíthetőségi távolsága 14 és 18 km van a légi pedig 9.5 és 18 km között mozog, még ezzel a képzettséggel sem jelent a csökkenés, pár kilométernél többet általánosságban. Ugyanakkor viszont azt is el kell mondani, hogy vannak olyan csatahajók amelyeknél, egyéb más dolgokkal együtt használva, nagymértékben le lehet csökkenteni az adott hajó felderíthetőségét. Ennek használhatósága is erősen játékos és játékstílus függő. Tehát összefoglalva, bár a csatahajóknak is jól jön az észrevétlenség, azért ez a képesség 4 pontért, nem kimondottan nekik lett kitalálva.

- Hordozó: A hordozók legtöbbje, meglepő módon, relatíve nagy felderíthetőségi távolsággal rendelkezik, főleg a magasabb osztályokban. Tekintettel arra, hogy náluk is a legfontosabb a láthatatlanság, a rombolók után ők látják a legnagyobb hasznát ennek a képzettségnek.

A hajókon keletkező tüzekről és a tűz ellenállásról általánosságban.

A tüzek a World of Warshipsben hosszú távú sebzéseket okoznak a hajókon. Ezek a tüzek származhatnak egy ellenséges hajó nagy robbanóerejű lövedékeitől (HE), illetve ellenséges repülőgépek bombáitól. Minden egyes tűz, bizonyos mennyiségű sebzést okoz a hajónak időegységenként. Minden hajó teste 4 zónára van osztva mely mindegyike külön felgyújtható. Egy időben ezért több tűz is kialakulhat egy hajón, és minden egyes tűz növeli az időegység alatt okozott elszennvedett sebzést. A cirkálókon, a csatahajókon és a hordozókon egy időben akár mind a 4 zóna tüzet foghat, míg a rombolókon egy időben maximum csak 3 zóna éghet.

Minden hajótest rendelkezik egy tűz ellenállási együtthatóval melyet az alábbi táblázat mutat.

Mielőtt rátérnénk a képletre, mely alapján meghatározhatjuk, hogy minden egyes lövedék/bomba milyen eséllyel okoz tüzet a célponton, nézzük át azokat a változókat és értéküket, amelyek a képletben még szerepelnek.

Hajó Tier szintje	Tűz ellenállási együttható az alap törzsen	Tűz ellenállási együttható a leg fejlettebb törzsen
Tier I	1.000	
Tier II		
Tier III	1.000	0.9667
Tier IV	0.9334	0.9001
Tier V	0.8668	0.8335
Tier VI	0.8002	0.7669
Tier VII	0.7336	0.7003
Tier VIII	0.6670	0.6337
Tier IX	0.6004	0.5671
Tier X	0.5338	0.5005

- Sérülés Javító modul 1/Damage Control Modul I: Amennyiben aktív ez a fejlesztés a csata idején az adott hajón, akkor az értéke 0.05, ha nem akkor értéke 0.

- Tűz megelőzés/Fire Prevention képzettség: Amennyiben a csata alatt ez a parancsnoki képzettség aktív, az értéke 0.1 , amennyiben nem, akkor 0.

- Lövedék/Bomba tűzgyújtási alapértéke: Ezt a változót, lövedékek esetében, a lövedék adatlapján találjuk. Bombáknál ez egy fix érték melyet a bomba mérete és típusa határoz meg, értéke pedig 1.10 (Langley, 250 fontos bomba), 1.62 (Essex és Midway, 1000 fontos bomba) közötti érték lehet.

- Gyújtogató képzettség: Értéke 0.03 amennyiben a képzettség aktív az adott kapitánynál, egyébként 0.

- Zászlók: A Victor Lima és India X-Ray zászlók növelik az esélyét a tűzgyújtásnak.

Tehát maga a képlet:

Tűz esélye = (Tűz ellenállási együttható) X (1 – Sérülés Javító modul I - Tűz megelőzési képzettség) X (Lövedék/Bomba tűzgyújtási alapértéke + Gyújtogató képzettség + Zászlók)

A jobb érthetőség kedvéért, nézzünk egy példát: Vegyünk két Tier 8-as hajót, az egyik egy Benson romboló, melynek kapitánya használja a Gyújtogató képzettséget és a hajón felszerelésre került mindkét fent említett zászló (Victor Lima és India X-Ray). A másik, legyen egy Bismarck, amely a B testtel van felszerelve és fejlesztésként a Sebzés Javító modul I-t, viszont parancsnoka nem rendelkezik a Tűz megelőzési képzettséggel.

(A Bismarck „B” testének Tűz ellenállási együtthatója 0.6337) X (1 – Sérülés Javító modul I 0.05 - Tűz megelőzési képzettség 0) X (A Benson HE Lövedékének tűzgyújtási alapértéke 0.05 + Gyújtogató képzettség 0.02 + Zászlók 2 X 0.005) = 0.0481 vagyis, a Benson minden egyes HE találata 4.81%-os valószínűséggel okoz tüzet a Bismarckon.

Nézzük meg azt, hogy mi történik, ha a Bismarck kapitányán aktív a Tűz megelőzés képzettség:

(A Bismarck „B” testének Tűz ellenállási együtthatója 0.6337) X (1 – Sérülés Javító modul I 0.05 - Tűz megelőzési képzettség 0.1) X (A Benson HE Lövedékének tűzgyújtási alapértéke 0.05 + Gyújtogató képzettség 0.02 + Zászlók 2 X 0.005) = 0.0430 vagyis, 4.3%.

És végül nézzük meg, hogy hogyan alakulnak a számok, ha a Benson kapitánya nem használja a Gyújtogató képzettséget és a zászlók sincsenek a hajón.

(A Bismarck „B” testének Tűz ellenállási együtthatója 0.6337) X (1 – Sérülést javító modul I 0.05 - Tűz megelőzési képzettség 0.1) X (A Benson HE Lövedékének tűzgyújtási alapértéke 0.05 + Gyújtogató képzettség 0 + Zászlók 0) = 0.0269 Vagyis, 2.69%-ra esik vissza az esélye annak, hogy a Benson egy HE lövedék találata tüzet okoz a Bismarckon.

Tűzek által okozott károk:

Minden egyes tűz a hajótesten, alap esetben, 60 mp-ig ég, ennyi idő után automatikusan elalszik. Ez azért érdekes, mert minden egyes tűz a fedélzeten, a hajó teljes életerejének 0.3%-át sebzi mp-ként. Így a 60 mp alatt, ez a teljes életerő 18%-a. Ez alól a hordozók kivételt képeznek, ugyanis náluk 0.4% az érték, és ezért a teljes életerő 24%-át veszítik 60 mp alatt. Ne feledjük, hogy ez csak 1 tűz, értelem szerűen több egyidejű tűz, ennek többszörösét adja. Természetesen a Karbantartók/Damage Control Party használatával, azonnal is el lehet oltani őket.

Azt se feledjük, hogy amíg hajónk ég, felderíthetősége is csorbát szenved. Ez minden hajónál azonos érték vagyis, felszínen 3.0 km-rel, míg levegőből 2.0 km-rel nő a hajó alap felderíthetőségi értéke.

Tűzek oltása:

Mint ahogy azt már említettünk, a hajókon keletkező tüzek, két módon alszanak ki. Az egyik, hogy használjuk a Karbantartókat, ekkor azonnal, illetve amikor megvárjuk, hogy magától elaludjon. Ez utóbbi ideje alapesetben 60 mp, melyet különböző eszközökkel lehetőségünk van csökkenteni.

Ezek a következők lehetnek:

- A Karbantartók 2/Damage Control Party 2 felszerelés mely 15%-kal csökkenti az időt,
- A „A túlélés alapjai” kapitányi képzettség szintén 15%-kal csökkenti ezt az időt,
- Az „India Yankee” zászló, amely 20%-os csökkenést okoz,

Amennyiben mindhárom használatban van a tűz ideje alatt, akkor a következő képen alakul a tűz kialakulásának ideje:

60 mp * (1 - Fejlesztett Javítócsomag/100) X (1 - A túlélés alapjai/100) X (1 - India Yankee/100)

Számszerűen: 60 mp X (1 - 0.15) X (1 - 0.15) X (1 - 0.2) = 34.68 mp

Az alábbi táblázat a lehetséges kombinációk hatásait mutatja.

Módosítók	1 tűz okozta teljes sebzés a rombolóknál,	1 tűz okozta teljes sebzés a hordozóknál	Tűz időtartama
-----------	---	--	----------------

	cirkálóknál, csatahajóknál		
Nincs módosító	A teljes életerő 18%-a	A teljes életerő 24%-a	60 másodperc
1 db 15%-os módosító	A teljes életerő 15.3%-a	A teljes életerő 20.4%-a	51 másodperc
1 db 20%-os módosító	A teljes életerő 14.4%-a	A teljes életerő 19.2%-a	48 másodperc
2 db 15%-os módosító	A teljes életerő 13.005%-a	A teljes életerő 17.34%-a	43.35 másodperc
1 db 15%-os + 1 db 20%-os módosító	A teljes életerő 12.24%-a	A teljes életerő 16.32%-a	40.8 másodperc
2 db 15%-os + 1 db 20%-os módosító	A teljes életerő 9.792%-a	A teljes életerő 13.056%-a	34.68 másodperc