

Fertigkeiten der Kapitäne [World of Warships]

Die Aufstellung zeigt alle Fertigkeiten die Eure Kapitäne durch den Einsatz der Fertigkeitpunkte in "World of Warships" erhalten können.

Es gibt da bei ein paar einfache "Regeln" zu beachten, eine Fertigkeit kostet soviele Fertigkeitpunkte wie ihre Stufe. Um die Fertigkeit "Beschussalarm" zu erlernen muss Eurer Kapitän somit 2 Fertigkeitpunkte ausgeben. Eine Fertigkeit kann zusätzlich jedoch erst dann erlernt werden, wenn mindestens in jeder vorhergegangenen Stufe eine Fertigkeit erlernt wurde. Um also "Beschussalarm" zu lernen müsst Ihr zuvor eine der Stufe 1 Fertigkeiten z.B. "Situationsbewusstsein" gelernt haben.

Stand der Angaben: Ende Juli 2015

Stufe	Artillerie	Sekundärbewaffung	Schiffsüberlebensfähigkeiten	Tarnung und Akquisition
	Ladeexperte <i>(Expert Loader)</i>	Schieß-Grundausbildung <i>(Basic Firing Training)</i>	Grundlagen der Überlebensfähigkeit <i>(Basics of Survivability)</i>	Situationsbewusstsein <i>(Situation Awareness)</i>
1	<ul style="list-style-type: none"> -30% Nachladezeit beim Wechsel des Granatentyps 	<ul style="list-style-type: none"> -10% Nachladezeit der Geschütze (<155mm kal.) +10% Flak-Effektivität 	<ul style="list-style-type: none"> -15% Zeit auf Reparatur, Brandbekämpfung und Wasserabpumpen 	<ul style="list-style-type: none"> Gibt ein optisches Warnsignal, wenn Ihr Schiff vom Feind entdeckt wurde.
	Eliteschütze <i>(Expert Marksman)</i>	Torpedobewaffnungskompetenz <i>(Torpedo Armament Expertise)</i>	Brandschutz <i>(Fire Prevention)</i>	Beschussalarm <i>(Incoming Fire Alert)</i>
2	<ul style="list-style-type: none"> +2,5 Grad/s Drehgeschwindigkeit der Geschütze (<155mm kal.) +0,7 Grad/s Drehgeschwindigkeit der Geschütze (>155mm kal.) 	<ul style="list-style-type: none"> -10% Nachladezeit der Torpedowerfer -10% Wartungszeit der Torpedobomber 	<ul style="list-style-type: none"> -7% Brandwahrscheinlichkeit nach Treffern 	<ul style="list-style-type: none"> Optische Warnanzeige für gegnerisches Langstrecken-Artilleriefeuer

			Höchste Alarmbereitschaft (High Alert)	Wachsamkeit (Vigilance)
3	<i>n. a.</i>	<i>n. a.</i>	<ul style="list-style-type: none"> -10% Nachladezeit des Schadensbegrenzungs-trupps 	<ul style="list-style-type: none"> +20% Erfassungsreichweite von gegnerischen Torpedos
	Sprengmeister (Demolition Expert)	Verbesserte Schießausbildung (Advanced Firing Training)	Mit letzter Anstrengung (Last Stand)	
4	<ul style="list-style-type: none"> +3% Brandwahrscheinlichkeit beim Ziel durch Bomben und Granaten 	<ul style="list-style-type: none"> +20% Reichweite der Geschütze (<155mm kal.) +20% Flak-Reichweite 	<ul style="list-style-type: none"> Das Schiff kann sich weiter bewegen, wenn Antrieb und Steuerung ausgefallen sind. 	<i>n. a.</i>
	Letzte Möglichkeit (Last Chance)		Präventive Maßnahmen (Preventive Maintenance)	Tarnungsmeister (Concealment Expert)
5	<ul style="list-style-type: none"> -9% Nachladezeit alle Bewaffnungstypen, wenn die TP des eigenen Schiffs <20% sind. 	<i>n. a.</i>	<ul style="list-style-type: none"> -34% Risiko Modulschäden zu erleiden 	<ul style="list-style-type: none"> -10% Erkennbarkeit durch gegnerische Zerstörer -12% Erkennbarkeit durch gegnerische Kreuzer -14% Erkennbarkeit durch gegnerische Schlachtschiffe -16% Erkennbarkeit durch gegnerische Flugzeugträger

P.S.: Bei der Benennung der einzelnen Fertigkeiten habe ich mich exakt an die Überstezungen aus "World of Warship" selbst gehalten. Dies dient primär der höheren Wiedererkennung im Spiel selbst, sollte Euch die ein oder andere Übersetzung etwas "sperrig" bzw. "unerwartet" erscheinen, so ist dies die Ursache.

P.P.S.: Auf Grund der Breite der Tabelle solltet ihr, um alle Spalten sehen zu können, die rechte Sidebar aufblenden.