

Leitfaden für Kommandantenfertigkeiten in Clangefechten

Version 1.1

Patch 0.8.2

Datum: 2. April 2019

Autor: [PINUT]Khaba_Gandalf

Inhalt

Einleitung.....	3
Die erste Fähigkeit.....	3
Legendäre Kapitäne.....	3
Zerstörer.....	4
Shimakaze (20km Torps)	4
Harugumo.....	5
Gearing.....	5
Grozovoi	6
Z-52.....	6
Daring.....	7
Yueyang.....	7
Kreuzer	8
Zao.....	8
Des Moines und Salem.....	8
Worcester.....	9
Moskau und Stalingrad.....	9
Hindenburg.....	10
Minotaur.....	10
Henri IV.....	11
Schlachtschiffe.....	11
Yamato	11
Montana.....	12
Kurfürst.....	12
Conqueror	13
Republique	13

Einleitung

Was ist vorweg groß zu sagen? Der Leitfaden hat für mich nicht den Anspruch, alles abzudecken. Das ist in der Kürze der Zeit auch nicht möglich.

Ziel des Leitfadens ist es aber, jenen Spielern eine Orientierungshilfe an die Hand zu geben, die entweder generell sich beim Skillen von Kapitänen unsicher fühlen, oder die erst kürzlich ein neues 10er Schiff erforscht haben, bei dem Ihnen dann die Erfahrung in Clangefechten fehlt.

Zwei generelle Sachen möchte ich aber vorweg noch kurz anreißen, bevor es mit der Bilderflut losgeht:

Die erste Fähigkeit

Die Wahl der ersten Fähigkeit ist meiner Meinung nach eine ziemlich persönliche Sache, die sich von Spieler zu Spieler unterscheidet und bei der es kein Richtig oder Falsch gibt.

Um den Leitfaden nicht über Gebühr mit Grafiken aufzublähen, hab ich bei jedem Schiff nur eine Variante abgebildet. Vorrangiges Ziel bei Kreuzern und Schlachtschiffen, Präventive Maßnahme bei Zerstörern.

Wer dies bisher bei dem Schiff (und seinen Vorgängern) anders gehandhabt hat, soll er bitte doch dabei bleiben, es macht also keinen Sinn nach einem Grind hoch auf die Yamato z.B. von Präventive Maßnahme auf Vorrangiges Ziel zu wechseln und in Clangefechten Experimente zu betreiben, ob diese Version für einen nicht doch besser ist.

Legendäre Kapitäne

Hier gilt die einfache Faustformel: *Verbessert der Kapitän Fähigkeiten, die auf dem Schiff genutzt werden, ist er natürlich immer eine gute Wahl.*

Vorausgesetzt er hat genug Punkte, das man die wichtigen Fertigkeiten auch mitnehmen kann. Ein 15+ Punkte Des Moines Kapitän mit Funkortung ist für den Flottenkommandanten nützlicher als ein 10 Punkte John Doe, der sich zwischen Tarnmeister oder Funkortung entscheiden müsste.

Teilweise bieten sich bei diesen Kapitänen leichte Änderungen bei den Skillungen an. Auf diese gehe ich aber nicht ein, da dies den Rahmen des Leitfadens sprengen würde und eh in die Kategorie „Skillung für Fortgeschrittene“ fällt.

Zerstörer

Kurze Anmerkung vorweg: Die Fertigkeiten bei Deutschen, Amerikanern und Pan-Asiaten sind identisch verteilt.

Die Überlegung dahinter ist folgende: Inspekteur ist in Clangefechten mit Hinblick auf das Einnebeln von Teamkameraden (Gearing), Absicherung mit Hydro (Z-52) oder Radar (Option bei YueYang) die sichere Wahl. Vor allem wenn man bedenkt, dass man als Zerstörer primär erst mal nur aufklärt, bzw. Zonen einnimmt und die meisten Gefechte zwischen zwei Zerstörern in Clangefechten durch die Einmischung der anderen Spieler entschieden werden.

Wer hier mehr Schadenspotential haben möchte, kann alternativ die drei Punkte z.B. für Torpedobewaffnungskompetenz ausgeben oder für Schießgrundausbildung, um im Kampf Zerstörer gegen Zerstörer effektiver zu sein.

Shimakaze (20km Torps)

AUSDAUER	ANGRIFF	UNTERSTÜTZUNG	VIELSETTIGKEIT	
 1	 1	 1	 1	 Verteilte Punkte 19 Punkte 19 Nicht verteilte Punkte 0 Zurücksetzen
 2	 2	 2	 2	
 3	 3	 3	 3	
 4	 4	 4	 4	

Sollte man die Shimakaze mit den 12km Torpedos spielen, bietet es sich an mit den zwei Punkten von Torpedobeschleunigung entweder Eliteschütze oder Adrenalinrausch zu wählen.

Harugumo

AUSDAUER	ANGRIFF	UNTERSTÜTZUNG	VIELSEITIGKEIT	
 1	 ✓ 1	 1	 1	 Verteilte Punkte 19 Punkte 19 Nicht verteilte Punkte 0 Zurücksetzen
 2	 2	 2	 2	
 3	 ✓ 3	 3	 3	
 4	 4	 ✓ 4	 4	
 1	 1	 1	 1	
 2	 2	 2	 2	
 3	 ✓ 3	 3	 3	
 4	 4	 ✓ 4	 4	

Die drei Punkte für Schießgrundausbildung kann man alternativ auch für Inspekteur oder Sprengmeister ausgeben. Ist eine Frage des persönlichen Geschmacks.

Gearing

AUSDAUER	ANGRIFF	UNTERSTÜTZUNG	VIELSEITIGKEIT	
 1	 ✓ 1	 1	 1	 Verteilte Punkte 19 Punkte 19 Nicht verteilte Punkte 0 Zurücksetzen
 2	 2	 2	 2	
 3	 ✓ 3	 3	 3	
 4	 4	 ✓ 4	 4	
 1	 1	 1	 1	
 2	 2	 2	 2	
 3	 ✓ 3	 3	 3	
 4	 4	 ✓ 4	 4	

Grozovoi

AUSDAUER	ANGRIFF	UNTERSTÜTZUNG	VIELSEITIGKEIT	
 1	 1	 1	 1	 Verteilte Punkte 19 Punkte 19 Nicht verteilte Punkte 0 Zurücksetzen
 2	 2	 2	 2	
 3	 3	 3	 3	
 4	 4	 4	 4	

Bei der Grozovoi gibt es vereinfacht gesagt zwei Varianten wie man sie spielen kann. Entweder wie oben abgebildet als Kanonenboot mit der Möglichkeit deutlich außerhalb der Reichweite eines Moskau oder Stalingrad-Radars auf Schiffe wirken zu können, oder sie wie einen klassischen DD zu spielen. In dem Fall würde man anstelle der verbesserten Schießausbildung wie bei den anderen Zerstörern die Funkortung mitnehmen.

Z-52

AUSDAUER	ANGRIFF	UNTERSTÜTZUNG	VIELSEITIGKEIT	
 1	 1	 1	 1	 Verteilte Punkte 19 Punkte 19 Nicht verteilte Punkte 0 Zurücksetzen
 2	 2	 2	 2	
 3	 3	 3	 3	
 4	 4	 4	 4	

Daring

AUSDAUER	ANGRIFF	UNTERSTÜTZUNG	VIELSEITIGKEIT	
 ✓ 1	 ✓ 1	 ✓ 1	 ✓ 1	 Verteilte Punkte 19 Punkte 19 Nicht verteilte Punkte 0 Zurücksetzen
 ✓ 2	 ✓ 2	 ✓ 2	 ✓ 2	
 ✓ 3	 ✓ 3	 ✓ 3	 ✓ 3	
 ✓ 4	 ✓ 4	 ✓ 4	 ✓ 4	

Aufgrund des geringen Kalibers ist die Daring auf Trägheitszünder angewiesen, weswegen hier die Punkte dafür bei Inspekteur und Adrenalinrausch eingespart wurden.

Yueyang

AUSDAUER	ANGRIFF	UNTERSTÜTZUNG	VIELSEITIGKEIT	
 ✓ 1	 ✓ 1	 ✓ 1	 ✓ 1	 Verteilte Punkte 19 Punkte 19 Nicht verteilte Punkte 0 Zurücksetzen
 ✓ 2	 ✓ 2	 ✓ 2	 ✓ 2	
 ✓ 3	 ✓ 3	 ✓ 3	 ✓ 3	
 ✓ 4	 ✓ 4	 ✓ 4	 ✓ 4	

Ist es seitens der Flottenkommandeure nicht vorgesehen die YY mit Radar zu spielen, kann anstelle von Inspekteur auch z.B. die Torpedobewaffnungskompetenz gewählt werden, da die YY auch so über ausreichend viele Nebelladungen verfügt. Beim Spielen mit Radar ist der Inspekteur hingegen quasi Pflicht.

Kreuzer

Zao

AUSDAUER	ANGRIFF	UNTERSTÜTZUNG	VIELSEITIGKEIT	
 1	 1	 1	 1	 Verteilte Punkte 19 Punkte 19 Nicht verteilte Punkte 0 Zurücksetzen
 2	 2	 2	 2	
 3	 3	 3	 3	
 4	 4	 4	 4	

Des Moines und Salem

AUSDAUER	ANGRIFF	UNTERSTÜTZUNG	VIELSEITIGKEIT	
 1	 1	 1	 1	 Verteilte Punkte 19 Punkte 19 Nicht verteilte Punkte 0 Zurücksetzen
 2	 2	 2	 2	
 3	 3	 3	 3	
 4	 4	 4	 4	

Worcester

AUSDAUER	ANGRIFF	UNTERSTÜTZUNG	VIELSEITIGKEIT	
 ✓ 1	 1	 1	 1	 Verteilte Punkte 19 Punkte 19 Nicht verteilte Punkte 0 Zurücksetzen
 2	 2	 2	 2	
 3	 3	 3	 3	
 4	 4	 ✓ 4	 4	

Moskau und Stalingrad

AUSDAUER	ANGRIFF	UNTERSTÜTZUNG	VIELSEITIGKEIT	
 ✓ 1	 1	 1	 1	 Verteilte Punkte 19 Punkte 19 Nicht verteilte Punkte 0 Zurücksetzen
 2	 2	 ✓ 2	 2	
 3	 3	 3	 3	
 4	 4	 4	 4	

Ich hab Stalingrad und Moskau in einen Topf geworfen, da nicht jeder sich für erstere einen eigenen 19er Kapitän leistet und wer dazu in der Lage ist, dem muss ich nichts über Skillung dieses Schiffen erklären.

Hindenburg

AUSDAUER	ANGRIFF	UNTERSTÜTZUNG	VIELSEITIGKEIT	
1	1	1	1	Verteilte Punkte
				19
2	2	2	2	Punkte
				19
3	3	3	3	Nicht verteilte Punkte
				0
4	4	4	4	Zurücksetzen

Minotaur

AUSDAUER	ANGRIFF	UNTERSTÜTZUNG	VIELSEITIGKEIT	
1	1	1	1	Verteilte Punkte
				19
2	2	2	2	Punkte
				19
3	3	3	3	Nicht verteilte Punkte
				0
4	4	4	4	Zurücksetzen

Bei der Minotaur ergeben sich noch diverse andere mögliche Varianten, letztendlich hat man hier den Komfort das man relativ wenig Punkte (14) wirklich braucht und der Rest dann nur noch Füllmaterial ist. Beispielsweise kann man auch zum Selbstschutz im Nebel die Wachsamkeit anstelle der Torpedobewaffnungskompetenz wählen, oder den Nebelwandexperten und präventive Maßnahme nehmen.

Henri IV

AUSDAUER	ANGRIFF	UNTERSTÜTZUNG	VIELSEITIGKEIT					
								 Verteilte Punkte 19 Punkte 19 Nicht verteilte Punkte 0 Zurücksetzen
1	1	1	1	1	1	1	1	
2	2	2	2	2	2	2	2	
3	3	3	3	3	3	3	3	
4	4	4	4	4	4	4	4	

Schlachtschiffe

Bei den Schlachtschiffen sind alle bis auf die Kurfürst komplett auf Überlebensfähigkeit getrimmt, wer Torpedos mehr als Brände fürchtet kann z.B. hier auch Wachsamkeit mitnehmen.

Yamato

AUSDAUER	ANGRIFF	UNTERSTÜTZUNG	VIELSEITIGKEIT					
								 Verteilte Punkte 19 Punkte 19 Nicht verteilte Punkte 0 Zurücksetzen
1	1	1	1	1	1	1	1	
2	2	2	2	2	2	2	2	
3	3	3	3	3	3	3	3	
4	4	4	4	4	4	4	4	

Montana

AUSDAUER	ANGRIFF	UNTERSTÜTZUNG	VIELSEITIGKEIT	
				 Verteilte Punkte 19 Punkte 19 Nicht verteilte Punkte 0 Zurücksetzen
1	1	1	1	
2	2	2	2	
3	3	3	3	
4	4	4	4	

Kurfürst

AUSDAUER	ANGRIFF	UNTERSTÜTZUNG	VIELSEITIGKEIT	
				 Verteilte Punkte 19 Punkte 19 Nicht verteilte Punkte 0 Zurücksetzen
1	1	1	1	
2	2	2	2	
3	3	3	3	
4	4	4	4	

Alternativ kann man mit Blick auf die Clangefechte einen GK auch wie die anderen Schlachtschiffe auf Überlebensfähigkeit ausrichten. Dafür sprächen zwei Argumente: Zum einen kommt man recht selten in Clangefechten groß in so eine Nahkampfdistanz, zum anderen spielt sich so ein GK auch deutlich anders als andere Schlachtschiffe. Hier bietet es sich definitiv an **vor dem Umskillen** mit einem der Flottenkommandanten Rücksprache zu halten.

Conqueror

AUSDAUER	ANGRIF	UNTERSTÜTZUNG	VIELSETTIGKEIT	
 1	 1	 1	 1	 <p>Verteilte Punkte 19 Punkte 19 Nicht verteilte Punkte 0 Zurücksetzen</p>
 2	 2	 2	 2	
 3	 3	 3	 3	
 4	 4	 4	 4	
 3	 3	 3	 3	
 4	 4	 4	 4	
 3	 3	 3	 3	
 4	 4	 4	 4	

Republique

AUSDAUER	ANGRIF	UNTERSTÜTZUNG	VIELSETTIGKEIT	
 1	 1	 1	 1	 <p>Verteilte Punkte 19 Punkte 19 Nicht verteilte Punkte 0 Zurücksetzen</p>
 2	 2	 2	 2	
 3	 3	 3	 3	
 4	 4	 4	 4	
 3	 3	 3	 3	
 4	 4	 4	 4	
 3	 3	 3	 3	
 4	 4	 4	 4	