

HT	Dowódca	Kierowca	Celowniczy	Ładowniczy	Radiooperator
1	Towarzysze Broni - Perk	Towarzysze Broni - Perk	Towarzysze Broni - Perk	Towarzysze Broni - Perk	Towarzysze Broni - Perk
2	Mentor - Umiejętność	Naprawa	Naprawa	Bezpieczny Skład - Perk i Intuicja - Perk	Naprawa
3	Naprawa	Król Bezdroży - Umiejętność	Pewne Ręce - Umiejętność	Naprawa	Świadomość sytuacyjna - Umiejętność
Ew. 4	Sokole oko - Umiejętność	As Gąsienic - Umiejętność	Maskowanie	Maskowanie	Maskowanie

#### **+ moduły dosyłacz, wentyl i optyka lub skupianie**

Umiejętność Towarzysze broni ma zapewnić bonusy zwłaszcza na początku bitwy. Ten etap gry często decyduje o powodzeniu lub porażce. Strata ew. załoganta w dalszym etapie gry nie jest już tak problematyczna.

Z uwagi na powyższe:

1. Dla HT pod CW wg mnie najważniejszy jest perk Towarzysze broni.
2. Kolejnym wyborem powinna być Naprawa.

Dla ładowniczego i dowódcy inny wybór wynika z tego, że dla ładowniczego są tylko perki, stąd lepiej jednego z nich wziąć na 2 miejscu, kiedy jest go łatwiej wyexpić. Średnia z załogantów na Naprawie i tak będzie docelowo na tym etapie w miarę wysoka (60%), a jeszcze będzie wzrastać, gdy ładowniczy i dowódca zaczną expić 3 umiejętność. Mentor dla dowódcy przyspieszy dodatkowo to szkolenie.

3. Na trzecim miejscu powinny być głównie umiejętności, ponieważ na efekty perków trzeba będzie czekać zbyt długo, stąd:
  - a. Król bezdroży dla kierowcy lub As gąsienic- wybrałem tego pierwszego, ponieważ wszystkim przyda się przyspieszenie. Obracanie może byłoby lepsze dla Mause i E100.
  - b. Pewne ręce dla celowniczego – Wybrałem go wychodząc z założenia, że na niektórych HT zdejmę stabilizator, a założę Optykę lub Skupianie.
  - c. Naprawa dla ładowniczego i dowódcy – dlaczego dopiero na 3 miejscu patrz pkt. 2.
  - d. Świadomość sytuacyjna – wg mnie najlepszy wybór dla HT, ponieważ zwiększa zasięg widzenia.
4. Na czwartym miejscu to już w zasadzie dowolność wyboru. Jednak najlepiej wybrać jak przy 3 wyborze, czyli umiejętności. Wynika to z tego, że niewielu osiągnie 4 perk na 100%, co wyklucza sensowność wyboru perka.

Wybrałem Sokole Oko (zwiększy zasięg widzenia) oraz As Gąsienic (obracanie się pojazdu) oraz Maskowanie (bo co miałem wybrać???)

MT	Dowódca	Kierowca	Celowniczy	Ładowniczy	Radiooperator
1	Towarzysze Broni - Perk.	Towarzysze Broni - Perk	Towarzysze Broni - Perk	Towarzysze Broni - Perk	Towarzysze Broni - Perk
2	Mentor - Umiejętność	Król Bezdroży - Umiejętność	Cel namierzony - Perk	Naprawa	Świadomość sytuacyjna - Umiejętność.
3	Sokole oko - Umiejętność	As Gąsienic - Umiejętność	Naprawa	Maskowanie	Radioamator - Umiejętność
4	Naprawa	Naprawa	Pewne Ręce - Umiejętność	Gaszenie	Naprawa

**+ moduły dosyłacz, wentyl i optyka**

Wybory pod MT zostały dokonane pod kątem zadań, które ostatnio są dedykowane Medom. MT ma szybko przemieścić się w konkretne miejsce, spotować i ew. uciec. Potrzebuje dobrego zasięgu widzenia i mobilności, a maskowanie – zwłaszcza przy nowych perkach- raczej schodzi na drugi plan.

Z uwagi na powyższe:

1. Pierwszym wyborem powinna być umiejętność Towarzysze broni.
2. Drugi wybór to już większe zindywidualizowanie:
  - a. Mentor dla dowódcy – ta umiejętność ma pomóc przyspieszyć szkolenie pozostałych umiejętności.
  - b. Król bezdroży dla kierowcy – zwiększa mobilność i przyspieszenie
  - c. Cel namierzony dla celowniczego – z uwagi na to, że to niestety perk, to musiałem go wstawić na 2 miejsce, a na 3 przesunąć Naprawę. Dłuższy czas podświetlania przeciwnika jest chyba wart tej zamiany.
  - d. Naprawa dla ładowniczego – przy 100% umiejętności 1-nego z 4-ech załogantów to zawsze 20% naprawy, a nie 0%.
  - e. Świadomość sytuacyjna dla radiooperatora – zwiększa zasięg widzenia.
3. Trzeci wybór to:
  - a. Sokole oko dla dowódcy – zwiększa zasięg widzenia
  - b. As gąsienic dla kierowcy – zwiększa zwrotność czołgu
  - c. Naprawa dla celowniczego – kolejny załogant szkolony w Naprawie powinien zwiększyć jej efektywność
  - d. Maskowanie dla ładowniczego – ten załogant ma tylko perki, stąd taki wybór.
  - e. Radioamator dla radiooperatora – zwiększa zasięg nadawania jego radia dla arty
4. Czwarte miejsce jest tylko wypełnieniem. Dlatego, głównie jest tam Naprawa.

TD	Dowódca	Kierowca	Celowniczy	Ładowniczy	Radiooperator
1	Towarzysze Broni - Perk	Towarzysze Broni - Perk	Towarzysze Broni - Perk	Towarzysze Broni - Perk	Towarzysze Broni - Perk
2	Mentor - Umiejętność	Maskowanie	Cel namierzony - Perk	Maskowanie	Maskowanie
3	Maskowanie	As Gąsienic - Umiejętność	Maskowanie	Naprawa	Świadomość sytuacyjna - Umiejętność
4	Sokole oko - Umiejętność	Król Bezdroży - Umiejętność	Naprawa	Gaszenie	Radioamator - Umiejętność

**+ moduły dosyłacz, wentyl i lornetka**

TD w CW to z założenia - o ile ktoś go bierze - pojazd do obrony. Temu służyć ma dobór umiejętności oraz modułów. Można założyć na TD siatkę i wybrać umiejętności zwiększające zasięg widzenia lub odwrotnie. Efekt powinien być raczej podobny. Wybrałem to drugie rozwiązanie, czyli szkolenie umiejętności Maskowania i założenie lornetki.

Z uwagi na powyższe:

1. Pierwszym wyborem powinna być umiejętność Towarzysze broni.
2. Drugi wybór to głównie Maskowanie.

Dla celowniczego wybrałem jednak perk Cel namierzony, ponieważ to perk i na 3 m-cu byłoby go trudniej wyexpić na 100%. Jest to perk wg mnie dosyć istotny, zwłaszcza dla TD, ponieważ im dłużej widzisz cel tym lepiej.

Mentor dla dowódcy ma przyspieszyć expienie kolejnych perków. Utrata kilkunastu % maskowania na 2 etapie powinna zostać szybciej zniwelowana przez expienie Maskowania na 3 etapie.

3. Trzeci wybór to:
  - a. Maskowanie dla dowódcy i ładowniczego - dopełniamy braki z 2 etapu
  - b. As gąsienic dla kierowcy - dla TD obracanie jest ważniejsze niż przyspieszenie.
  - c. Naprawa dla ładowniczego - ten załogant ma tylko perki, stąd taki wybór.
  - d. Świadomość sytuacyjna dla radiooperatora - zwiększa zasięg widzenia
4. Czwarty wybór to jak zwykle zapełnienie.

A	Dowódca	Kierowca	Celowniczy	Ładowniczy	Radiooperator
1	Towarzysze Broni - Perk	Towarzysze Broni - Perk	Towarzysze Broni - Perk	Towarzysze Broni - Perk	Towarzysze Broni - Perk
2	Szósty zmysł - Perk	Maskowanie	Cel namierzony - Perk	Maskowanie	Przekaźnik - Umiejętność
3	Mentor - Umiejętność	As Gąsienic - Umiejętność	Maskowanie	Naprawa	Maskowanie
4	Maskowanie	Król Bezdroży - Umiejętność	Naprawa	Gaszenie	Naprawa

**+ moduły ramer, skupianie i siatka**

Arta jest specyficzna i jej efektywność zależy w dużej mierze od pojazdów ze swojego teamu. Ma szybko i celnie strzelać. Ma uważać by nie zostać wysportowanym, a maskowanie traci na znaczeniu, ponieważ i tak musi się ruszać przed kontrowaniem.

Z uwagi na powyższe:

1. Pierwszym wyborem powinna być umiejętność Towarzysze broni.
2. Drugim wyborem powinno być:
  - a. Szósty zmysł dla dowódcy – w pozostałych typach pojazdów wybierałem tym miejscu Mentora, ale ten perk informujący o tym, czy zostałeś wykryty jest wręcz bezcenny dlaarty.
  - b. Maskowanie dla kierowcy i ładowniczego
  - c. Cel namierzony dla celowniczego – im dłużej widzisz cel tym lepiej.
  - d. Przekaźnik dla radiooperatora – arta z tego żyje
3. Trzecim wyborem powinny być:
  - a. Mentor dla dowódcy – szkoli szybciej
  - b. As gąsienic – lepsza zwrotność
  - c. Maskowanie dla celowniczego i radiooperatora – mimo wszystko musi się chować
  - d. Ładowniczy – jedyny wybór na 3 etapie
4. Czwarty wybór to jak zwykle wypełnienie