



WORLD OF TANKS™

INSTRUKCJA



WARGAMING.NET

LET'S BATTLE

© 2008-2012. WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE

Ostrzeżenie przed epilepsją

Ważne ostrzeżenie medyczne związane z użytkowaniem z gier komputerowych

Pewna niewielka grupa osób jest narażona na wystąpienie ataków epileptycznych wskutek oglądania efektów wizualnych, w tym migoczących świateł lub ich kombinacji, które mogą pojawiać się w grach komputerowych.

Nawet osoby, które nigdy nie cierpiały z powodu ataków drgawek lub epilepsji, mogą mieć niezdiagnozowaną podatność na wystąpienie tych przypadłości podczas korzystania lub nawet tylko oglądania gier komputerowych.

Przypadłości te mogą się charakteryzować szeregiem objawów, w tym zawrotami głowy, zaburzeniami widzenia, tikiem oczu lub mięśni twarzy, drganiami lub drętwieniem kończyn, dezorientacją, rozstrojem lub chwilową utratą świadomości. Zdarza się, że ataki epilepsji wywołują również utratę przytomności lub konwulsje, które mogą prowadzić do poważnych obrażeń wskutek upadku i uderzenia o stojące blisko przedmioty.

W przypadku wystąpienia któregoś z powyższych objawów, należy niezwłocznie przerwać grę. Rodzice powinni bacznie obserwować dzieci lub pytać je, czy nie doświadczyły powyższych objawów - dzieci i młodzież są bowiem bardziej narażeni na ich wystąpienie niż osoby dorosłe.

Ryzyko wystąpienia ataków epileptycznych można zmniejszyć, stosując następujące środki ostrożności:

- Nie siadać zbyt blisko ekranu.
- W miarę możliwości korzystać z ekranów o mniejszej przekątnej.
- Unikać gry w stanach zmęczenia i niewyspania.
- Zadbać, aby pomieszczenie było dobrze oświetlone.
- Na każdą godzinę korzystania z gry komputerowej robić przynajmniej 10 -15 minut przerwy.

Spis treści

■ O grze World of Tanks.	5	Tryby ostrzału.	32
■ Na początek	6	Tryb zęcnościowy	32
Wymagania systemowe	6	Tryb snajperski	32
Instalacja	6	Tryb artyleryjski	32
Aktualizacje	6	Wskaźniki celownika	33
Ustawienia gry	7	Zdobycie bazy	34
Gra	7	Punkty zdobycia bazy	34
Grafika	8	Porady taktyczne	35
Dźwięk	9	Czołgi ciężkie	35
Sterowanie	10	Czołgi średnie	35
Celownik	11	Czołgi lekkie	35
Znacznik	12	Niszczyciele czołgów	35
Opis sterowania	13	Działa samobieżne (artyleria)	35
Tryb bitwy	13	Teren	35
Sterowanie kamerą	14	Taranowanie drzew	35
Minimapa	14	Po zniszczeniu	36
Tryb czatu	14	Przebieg służby	37
Skróty czatu	14	Nagrywanie bitew i powtórek	38
Tryb powtórek	15	Sterowanie powtórką	38
■ Podstawy.	16	Doświadczenie	39
Garaż	16	Wolne doświadczenie	40
Wybór czołgu	18	Waluta w grze	41
Rodzaje pojazdów	18	Kredyty	41
Charakterystyki pojazdów	19	Złoto	41
Werbowanie członków załogi	20	Wymiana waluty	41
Moduły	21	■ Zaawansowane.	42
Montowanie modułów	21	Konto premium.	42
Amunicja	23	Prowadzenie badań nad pojazdami i modułami	43
Rodzaje pocisków	23	Prowadzenie badań nad modułami	
Uzupełnianie amunicji	24	aktywnego pojazdu	43
Naprawy	25	Drzewo technologii	44
W akcji. Bitwa losowa	26	Wyposażenie i sprzęt eksploatacyjny	46
Bitwa standardowa	27	Wyposażenie	46
Szturm	27	Montaż wyposażenia	46
Bitwa spotkaniowa	27	Demontaż wyposażenia	47
Ekran bitwy	28	Sprzęt eksploatacyjny	47
Sterowanie w bitwie	30	Zaladunek sprzętu eksploatacyjnego	47
Poruszanie się	30	Wyladunek sprzętu eksploatacyjnego	48
Ostrzał	30	Wygląd zewnętrzny pojazdu	49
Automatyczne celowanie	30	Zarządzanie załogą	50
Kamera	30	Koszary	50
Pociski/Sprzęt eksploatacyjny	31	Przeniesienie czołgisty do koszar	50
Minimapa	31	Rekrutacja czołgisty w koszarach	51
Skargi	31	Zwolnienie czołgisty	51
Opuszczenie bitwy	31	Zmiana danych osobowych	52
		Rozbudowa koszar	52
		Specjalizacje, Główna kwalifikacja i Szkolenie	53
		Szkolenie załogi	53

Przyspieszanie szkolenia załogi	54	Kupowanie wyposażenia i sprzętu eksploatacyjnego	70
Przekwalifikowanie	54	Magazyn	71
Umiejętności i atuty czołgisty	55	Sprzedawanie pojazdów	71
Wybór umiejętności lub atutu	55	Sprzedawanie modułów	72
Kasowanie umiejętności lub atutów	56	Sprzedawanie pocisków	73
Historia służby	56	Sprzedawanie wyposażenia i sprzętu eksploatacyjnego	74
Stopnie wojskowe	56	Kanały i czaty	75
Osiągnięcia	56	Czat ogólny	75
Rodzaje bitew	57	Czat bitewny	75
Bitwy treningowe	57	Czat treningowy	75
Dołączanie do pokojów treningowych	57	Czat plutonu	75
Tworzenie pokoju treningowego	58	Czat kompanii	75
Modyfikacja pokoju treningowego	60	Czat głosowy	75
Usuwanie pokoju treningowego	60	Kanał systemowy	76
Pluton	61	Kanały użytkowników	76
Dołączanie do plutonu	61	Wyszukiwanie i dołączanie do kanałów użytkowników	76
Opuszczenie plutonu	61	Tworzenie kanału użytkownika	76
Zarządzanie plutonem	62	Usuwanie kanału użytkownika	76
Rozwiązanie plutonu	62	Lista kontaktów	77
Kompania	63	Wyszukiwanie i dodawanie graczy do listy kontaktów	77
Dołączanie do kompanii	63	Usuwanie graczy z listy kontaktów	77
Tworzenie kompanii	64	Poznanie szczegółów dot. graczy	78
Zarządzanie kompanią	65	Tworzenie prywatnych kanałów z graczami	78
Rozwiązanie kompanii	65		
Sklep	66		
Kupowanie pojazdów	66		
Kupowanie modułów	68		
Kupowanie pocisków	69		

O grze World of Tanks

World of Tanks to oparta na współpracy drużynowej sieciowa gra MMO poświęcona wojskom pancernym z połowy XX wieku. Gra daje ci niepowtarzalną szansę, by poczuć się jak prawdziwy dowódca czołgu biorący udział w zacieklej ofensywie pancernej!

Gra oferuje kilka rodzajów bitew, w których możesz mierzyć się z losowo wybranymi przeciwnikami o umiejętnościach zbliżonych do twoich, możesz formować drużyny i dowodzić swej wartości bojowej w starciach z innymi drużynami, możesz także trenować wspólnie z przyjaciółmi, szlifując swoje zdolności bojowe.

Wszystkie starcia odbywają się na szczegółowo opracowanych polach bitew, które nie tylko zapewniają imponujący spektakl, ale stanowią również taktyczne wyzwanie, które wymaga sprostania szeregowi uwarunkowań bojowych.

Swoją karierę czołgisty w grze World of Tanks zaczynasz od wyboru jednego z trzech oddanych do twojej dyspozycji podstawowych czołgów należących do różnych państw — Niemiec, USA, ZSRR, Francji, Anglii lub Chin. Wybierz czołg oraz rodzaj starcia, w jakim chcesz wziąć udział, i do dzieła! Twoim głównym celem jest zdobycie w bitwie możliwie jak największej ilości doświadczenia oraz kredytów.

Kredyty wykorzystujesz do naprawiania swoich czołgów, uzupełniania amunicji, szkolenia członków załogi oraz do podnoszenia osiągnięć swoich maszyn na polu walki poprzez montowanie w nich różnego dodatkowego wyposażenia oraz sprzętu eksploatacyjnego.

Doświadczenie służy do zdobywania przewagi w grze poprzez opracowywanie i instalowanie ulepszeń w czołgach i modułach, a także poprzez odblokowywanie bardziej zaawansowanych maszyn. Dzięki rozbudowanemu systemowi ulepszania i rozwijania czołgu, masz możliwość wypróbowania praktycznie wszystkich maszyn i broni wykorzystanych w grze! W skład oddanej do twojej dyspozycji potężnej pancernej floty wchodzi pojazdy historyczne: amerykańskie, niemieckie, francuskie, brytyjskie, chińskie i radzieckie czołgi lekkie, średnie oraz ciężkie, a prócz nich także działa samobieżne i niszczyciele czołgów, w tym wszystkie legendarne maszyny oraz najciekawsze prototypy.

Nic nie może cię zatrzymać w drodze do tytułu prawdziwego pancerneho asa!

Powodzenia i miłej zabawy!

Na początek

Wymagania systemowe

Instalacja gry zajmuje około 3 GB. Upewnij się, że spełniasz minimalne wymagania systemowe i posiadasz najnowsze sterowniki do karty graficznej oraz karty dźwiękowej:

- **System operacyjny:** Windows 2000/XP/Vista/7
- **Procesor:** Intel (2.2 GHz) lub porównywalny procesor AMD
- **RAM:** 1.5 GB dla Windows 2000/XP, 2 GB dla Windows Vista/7
- **Wolne miejsce na dysku:** 9 GB lub więcej
- **Grafika:** GeForce 6800GT z 256 MB pamięci RAM / ATI X800 z 256 MB pamięci RAM, DirectX 9.0c
- **Karta dźwiękowa:** kompatybilna z DirectX 9.0c
- **Łącze internetowe:** 128 kb/sek. lub szybsze

Instalacja

Przystąpienie do gry nie jest zbyt czasochłonne!

1. Po prostu zarejestruj się w grze World of Tanks na stronie <https://worldoftanks.eu/registration/pl/>.
2. Pobierz i uruchom grę.
3. Wprowadź **adres e-mail** oraz **hasło** podane przy rejestracji gry World of Tanks.
4. Naciśnij przycisk **Wejść!**



! Jeśli zapomnisz hasła, skorzystaj z funkcji [odzyskaj hasło](#). W przypadku wystąpienia jakichkolwiek problemów, skontaktuj się z [Obsługa Klienta](#).

Aktualizacje

Kiedy uruchomisz World of Tanks, twoim oczom ukaże się ekran startowy. Jest to twoja furka prowadząca do gry. Przy każdym uruchomieniu programu, ekran startowy sprawdzi dostępne aktualizacje i automatycznie je zainstaluje – koniec przeszukiwania internetu w pogoni za najnowszymi łatkami! Gdy tylko aktualizacje zostaną poprawnie zainstalowane, naciśnij przycisk **Zagraj**, by rozpocząć grę.

Ustawienia gry

W menu Ustawień możesz zmieniać parametry głośności, grafiki, dźwięku, sterowania, okienka czatu, celownika oraz znacznika.

Gra

Udaj się do zakładki Gra, aby zmienić ustawienia czatu, włączyć rozmowy głosowe, efekty dodawane w trybie Po Zniszczeniu, włączyć nagrywanie bitew oraz celownik serwerowy, jak również by zmienić wiele innych parametrów, w tym Gametrix JetSeat (jeśli jest podłączony), panel drużynowy oraz przezroczystość minimapy.



By zmienić ustawienia gry:

1. Kliknij Menu > Ustawienia > Gra.
2. Wprowadź żądane zmiany.
3. Kliknij **Zastosuj** > **OK**.

! Opcja "Włącz nagrywanie bitwy" pozwala ci na oglądanie powtórek starć, w których brałeś udział. Zalogowanie się do gry nie jest wymagane w celu obejrzenia powtórki. Więcej szczegółów w dziale [Nagrywanie bitew i powtórek](#).

! Wybierz opcję "Włącz celownik serwerowy", aby celować precyzyjniej. Celownik serwerowy wskazuje prawdziwą pozycję twojego działu w danym momencie.

Grafika

Skorzystaj z ustawień grafiki, by nadać jej odpowiednią jakość, wybrać rozdzielczość, włączyć tryb pełnoekranowy, synchronizację pionową oraz dostosować inne parametry do swoich potrzeb.



By zmienić ustawienia grafiki:

1. Kliknij Menu > Ustawienia > Grafika.
2. Dokonaj innych niezbędnych zmian.
3. Aby uzyskać lepszą wydajność programu, ustaw jakość grafiki na poziomie niskim lub średnim.
4. Kliknij **Zastosuj** > **OK**.

! Skorzystaj z Autodetekcji, aby automatycznie dostosować jakość grafiki do parametrów twojego systemu.

By ustawić optymalny poziom jasności:

1. Kliknij Menu > Ustawienia > Grafika.
2. Wybierz opcję wyświetlania gry na pełnym ekranie, w przeciwnym wypadku opcja ustawienia parametru gamma będzie nieaktywna.
3. Przesuń suwak gamma, aby zmienić ustawienia jasności.
4. Kliknij **Zastosuj** > **OK**.

! Wybierz opcję Alternatywnego zestawu kolorów, aby pozbyć się kolorów czerwonego i zielonego z palety używanej na ekranie Bitwy.

Dźwięk

W zakładce Dźwięk możesz zmieniać głośność muzyki, wiadomości tekstowych, odgłosów czołgów, efektów oraz otoczenia, a także ogólny poziom głośności gry. Możesz tu również uruchomić czat głosowy i zdefiniować jego ustawienia.



By zmienić ustawienia dźwięku:

1. Kliknij Menu > Ustawienia > Dźwięk.
2. Przesuń suwak przy wybranym parametrze, aby określić poziom jego głośności.
3. Kliknij **Zastosuj** > **OK**.

Sterowanie

W zakładce Sterowanie możesz przypisać kombinacje klawiszowe do niemal wszystkich działań w grze, wybierać różne tryby czułości myszy i zmieniać położenie kamery.



By zmienić ustawienia sterowania:

1. Kliknij Menu > Ustawienia > Sterowanie.
2. Wprowadź konieczne zmiany. Aby zobaczyć wszystkie dostępne ustawienia, użyj suwaka.
3. Kliknij **Zastosuj** > **OK**.

! Aby przywrócić ustawienia startowe, skorzystaj z opcji **Domyślnie**. Chcąc zapisać zmiany, kliknij najpierw **Zastosuj**, a następnie **OK**.

Celownik

W zakładce Celownik możesz wybierać i zmieniać rozmaite typy celowników i wskaźników zarówno w trybie zręcznościowym, jak i snajperskim.



By zmienić ustawienia celownika:

1. Kliknij Menu > Ustawienia > Celownik.
2. Z rozwijanego menu wybierz żądany rodzaj celownika oraz znaczniki.
3. Użyj odpowiednich suwaków, aby dostosować czułość wyświetlanego wskaźnika oraz znacznika. Wprowadź pozostałe potrzebne zmiany.
4. Kliknij **Zastosuj** > **OK**.

Znacznik

W zakładce Znacznik możesz zmieniać sposób wyświetlania rozmaitych parametrów znaczników pojazdów. Wybierz swoje ustawienia dla Trybu domyślnego i zdefiniuj też ustawienia w Trybie alternatywnym. Podczas bitwy przełączasz się między oboma trybami za pomocą klawisza **Alt**.



Aby zmienić ustawienia znacznika:

1. Kliknij Menu > Ustawienia > Znacznik
2. Dokonaj wszelkich niezbędnych zmian w polach Zwyczajny oraz Alternatywne.
3. Kliknij Zastosuj > OK.

Opis sterowania

Na polu bitwy masz niewielki margines błędu. Naucz się poniższych komend, tak by dobrze wryły się w pamięć i w razie potrzeby korzystaj z nich do kierowania swoim czołgiem.

Pamiętaj, że możesz skorzystać z menu [Sterowanie](#), by przypisać do niektórych funkcji wybrane przez siebie klawisze, ale możesz również używać zestawu domyślnego zaprezentowanego poniżej:

Tryb bitwy

F1	Naciśnij, aby wyświetlić okno pomocy podczas bitwy lub w Garażu
W, A, S, D	Jazda czołgiem: W: naprzód A: w lewo S: w tył D: w prawo
R, F	Włącz tempomat (szybciej/wolniej)
X	Działa samobieżne i niszcyciele czołgów: blokada kadłuba
LPM	Strzeł
PPM	Przytrzymaj: blokuj wieżyczkę przed śledzeniem celu Z celownikiem na celu: włącz autocelowanie Bez celownika na celu: wyłącz autocelowanie
E	Wyłącz autocelowanie
SPACJA	Zatrzymaj się i strzel
Klawisze 1-6 (górny rząd)	Przełącz pomiędzy rodzajami pocisków (1-3), użyj sprzętu eksploatacyjnego (4-6)
Q (przytrzymaj)	Włącz czat głosowy
C	Przeładuj zasobnik z amunicją
CTRL (przytrzymaj)	Wyświetl kursor
CTRL + LPM na minimapie	Ostrzeż drużynę, podświetlając kwadrat na minimapie
CTRL + PPM na minimapie (dla artylerii)	Skieruj artylerię na wybrany kwadrat na minimapie
Lewy Shift	Wł./wył. tryb snajperski (lub artyleryjski)
TAB + CTRL	Pokaż/ukryj listy drużyn
ALT	Przełącz między Zwykłym i Alternatywnym trybem wskaźnika
CTRL + PrtScn	Wykonaj zrzut ekranu i zapisz go
V	Ukryj interfejs Bitwy (Panele drużynowe, minimapa itd.)
ESC	Wróć do menu gry

Sterowanie kamerą

Kółko myszy lub klawisze PgUp/PgDn	Zbliż/oddal kamerę
Ruch myszą lub klawisze kierunkowe	Obróć wieżyczkę i/lub kamerę

Minimapa

CTRL=	Przybliż obraz na minimapie
CTRL-	Oddal obraz na minimapie
CTRL + M	Ukryj minimapę

Tryb czatu

ENTER	Wejdz do trybu czatu. Wyślij swoją wiadomość
TAB	Przełącz opcję wysyłania wiadomości do swojej drużyny lub wszystkich drużyn
ESC	Opuść tryb czatu

Skróty czatu

Najważniejsze wiadomości czatu:

F2	Do ataku!
F3	Do bazy!
F4	Za mną!
F5	Tak jest!
F6	Nie!
F7	Pomocy!
T z celownikiem na celu	Atakuję <nazwa gracza>!

Tryb powtórki

Strzałka w prawo	Przewiń do przodu o 20 sekund
Strzałka w lewo	Przewiń do tyłu o 20 sekund
Strzałka w górę	Zwiększ prędkość odtwarzania powtórki
Strzałka w dół	Zmniejsz prędkość odtwarzania powtórki
Shift	Zwiększ dwukrotnie prędkość przewijania (do przodu lub do tyłu)
End	Przeskocz do końca
Home	Przeskocz do początku
Spacja	Włącz/wyłącz pauzę
LPM	Przełączaj się pomiędzy swobodnym i stałym trybem kamery

Podstawy

Jeśli już nie możesz się doczekać akcji, pominiń ten rozdział, wybierz czołg, użyj przycisku **Bitwa!** i do dzieła! Jeśli chcesz się jednak dowiedzieć więcej, czytaj dalej.

W rozdziale tym przybliżymy ci wszystko, co musisz wiedzieć, rozpoczynając zabawę w World of Tanks. Jeśli to twój pierwszy kontakt z grą, poświęć kilka minut na przeczytanie rozdziału, a nauczysz się, jak przygotować swój czołg do walki: zwerbować załogę, montować moduły, uzupełniać amunicję i dokonywać napraw.

Gdy już sobie to wszystko przyswoisz, zwróć uwagę na rozdział o nazwie Zaawansowane, by dowiedzieć się jeszcze więcej o grze World of Tanks.



W tym rozdziale:

- [Garaż](#)
- [Wybór czołgu](#)
- [Charakterystyki pojazdów](#)
- [Werbowanie członków załogi](#)
- [Moduły](#)
- [Amunicja](#)
- [Naprawy](#)

Garaż

Po zalogowaniu zobaczysz ekran garażu. Poniżej opisane zostały jego główne elementy.



Menu. Dostęp do ustawień gry, rozłączenie z serwerem, wyjście z gry lub powrót do niej.

Liczba graczy online. Liczba aktualnie zalogowanych graczy online.

Menu Bitwa! Dołącz do wybranego rodzaju potyczki.

Aktualny serwer. Nazwa serwera, na którym aktualnie grasz.

Nazwa gracza. Twoje imię.

Rodzaj konta gracza. Typ twojego konta.

Kup/przedłuż konto premium. Wykup lub przedłuż konto premium. Patrz [Konto premium](#).

Kup złoto. Uzupełnij swoje zasoby złota. Patrz [Złoto](#).

Wymień złoto. Zamień złoto na kredyty. Patrz [Wymiana waluty](#).

Wymień doświadczenie. Zamień doświadczenie bojowe na wolne doświadczenie. Patrz [Wolne doświadczenie](#).

Badania nad aktualnym pojazdem. Opracuj nowe moduły do aktualnie wybranego pojazdu. Patrz [Prowadzenie badań nad pojazdami i modułami](#).

Charakterystyka aktualnego pojazdu. Ogólna charakterystyka aktualnie wybranego czołgu. Patrz [Charakterystyki pojazdów](#).

Widok obecnego pojazdu. Widok aktualnie wybranego czołgu.

Wygląd zewnętrzny. Zmień wygląd zewnętrzny swojego pojazdu, nakładając na niego kamuflaż. Więcej szczegółów w dziale [Wygląd zewnętrzny pojazdu](#).

Panel pojazdów. Wszystkie dostępne w danej chwili pojazdy. Dalsze informacje znajdziesz w dziale [Wybór czołgu](#).

Kanał systemowy. Typ kanału, którym przesyłane są wiadomości systemowe. Patrz [Kanał systemowy](#).

Kanał zaproszeń. Typ kanału do odbierania i przeglądania zaproszeń.

Panel sprzętu eksploatacyjnego. Sprzęt eksploatacyjny obecnie zamontowany w twoim czołgu. Patrz [Sprzęt eksploatacyjny](#).

Panel pocisków. Rodzaj i liczba pocisków załadowanych do twojego obecnego czołgu. Patrz [Amunicja](#).

Panel wyposażenia. Wyposażenie obecnie znajdujące się w twoim czołgu. Patrz [Wyposażenie](#).

Czat kompanii. Stwórz kompanię, zaprosz graczy i wymieniajcie się wiadomościami w obrębie własnej jednostki. Patrz [Kompania](#).

Czat ogólny. Komunikator dostępny dla wszystkich graczy. Patrz [Czat ogólny](#).

Kontakty. Twoja lista kontaktów. Patrz [Lista kontaktów](#).

Kanały. Wyszukuj, zakładaj i przyłączaj się do kanałów. Patrz [Kanały użytkowników](#).

Panel modułów. Moduły zamontowane w obecnym pojeździe. Patrz [Moduły](#).

Obsługa. Napraw swój obecny czołg, uzupełnij i kup do niego amunicję oraz sprzęt eksploatacyjny. Patrz [Naprawy i Amunicja](#).

Status obecnego pojazdu. Status twojego obecnego pojazdu. Patrz [Wybór czołgu](#).

Panel załogi. Załoga twojego obecnego pojazdu. Patrz [Werbowanie członków załogi](#).

Aktualny typ czołgu. Nazwa i model twojego obecnego pojazdu.

Wybór czołgu

By przygotować się do bitwy, musisz najpierw wybrać swój wóz bojowy. Wszystkie dostępne maszyny możesz zobaczyć w panelu pojazdów.



Przewiń panel pojazdów, by obejrzeć wszystkie dostępne maszyny. Zauważ, że czołgi, które wybierasz, mogą mieć różne statusy. Jeśli lista wyświetlonych wyników jest za długa, można posortować pojazdy według państw, rodzajów maszyn oraz ich statusów.

■ **By wybrać pojazd**, kliknij LPM na wybraną maszynę w panelu czołgów. Wybrany pojazd pojawi się na ekranie głównym wraz ze swoimi charakterystykami i informacjami na temat załogi.

■ **By obrócić wybrany pojazd**, kliknij na niego LPM i nie puszczać przycisku, rusz myszą. Kółkiem myszy możesz przybliżać i oddalać kamerę.

■ **By ustawić pojazd jako podstawowy**, kliknij na niego PPM w panelu pojazdów i wybierz opcję **Zaznacz jako podstawowy**. Wybrany czołg zostanie przesunięty na początek twojego panelu.

Pamiętaj, że pojazd może nie zostać dopuszczony do bitwy w następujących przypadkach:

- jeśli załoga pojazdu jest niekompletna.
- jeśli pojazd został uszkodzony w poprzednim starciu. By móc ponownie walczyć tym pojazdem, napraw go. Patrz [Naprawy](#).

Rodzaje pojazdów

■ **Pojazd standardowy.** Standardowo skonfigurowany czołg dostępny jest dla wszystkich graczy od początku gry, po jednym egzemplarzu dla każdego państwa. Kiedy już opracujesz wszystkie dostępne moduły dla standardowego pojazdu, do zakupu zostanie udostępniona lepsza maszyna należąca do arsenału tego samego kraju.

Doświadczenie zdobyte w standardowych pojazdach przypisane jest wyłącznie do nich i może zostać wykorzystane tylko do badań nad tymi właśnie czołgami.

■ **Pojazd premium.** Można go kupić za złoto. Pojazdy premium nie wymagają dodatkowych badań, ale też nie można ich ulepszać. Zdobyte w nich doświadczenie może zostać przeznaczone na przyspiesze-

Podstawowe informacje o statusach pojazdów



Gotowy do bitwy. Twój aktualny pojazd musi być gotowy do bitwy, aby mógł wziąć udział w walce.



Czołg w bitwie. Ten status pojawi się, gdy opuścisz aktywną bitwę lub gdy twój czołg zostanie zniszczony. By wejść tą maszyną do nowej bitwy, musisz najpierw poczekać, aż skończy się obecna.



Napraw pojazd. Pojazd został uszkodzony w poprzedniej bitwie i wymaga naprawy, nim będzie ci wolno ponownie z niego skorzystać.



Twój **podstawowy pojazd** jest oznaczony żółtą wstążką. Zajmuje on zawsze miejsce na początku twojego panelu pojazdów.



Pojazdy elitarne oznaczone są specjalną ikoną. Taki status przyznawany jest pojazdowi wyposażonemu we wszystkie dostępne moduły i posiadającym opracowane wszystkie rozwiązania techniczne.



Ten pojazd czeka dziś na swoją **pierwszą bitwę**. Wygranie bitwy takim czołgiem przyniesie ci podwójną zdobycz w doświadczeniu i kredytach.



Załoga twojego pojazdu jest niekompletna. Aby wyruszyć na pole bitwy musisz najpierw skompletować załogę.

nie szkolenia załogi (patrz [Przyspieszanie szkolenia załogi](#)) lub wymienione na wolne doświadczenie (patrz [Wolne doświadczenie](#)).

■ **Pojazd elitarny.** Jest to czołg wyposażony we wszystkie dostępne moduły i w pełni opracowany pod kątem technicznym. Poza tym pojazd elitarny zachowuje wszystkie możliwości pojazdu premium.

Charakterystyki pojazdów

Wybierając pojazdy, przyjrzyj się ich charakterystykom, by ocenić, który lepiej pasuje do twojej strategii.

Ogólne charakterystyki pojazdu wyświetlane są w garażu tuż obok twojej aktualnie wybranej maszyny. Jeśli potrzebujesz więcej danych, w panelu pojazdów kliknij PPM na interesujący cię czołg i skorzystaj z funkcji Szczegóły pojazdu.

Aby obejrzeć krótkie podsumowanie parametrów pojazdu, przytrzymaj wskaźnik myszy nad pojazdem na panelu Pojazdów.

Parametry pojazdu zawierają:

Wytrzymałość. Określa odporność pojazdu na uszkodzenia.

Masa/limit obciążenia (t). Określa zwrotność pojazdu. Pod tym względem czołgi lekkie mają przewagę nad średnimi i ciężkimi.

Moc silnika (km). Określa, jakim przyspieszeniem charakteryzuje się dany czołg.

Maksymalna prędkość (km/h). Określa maksymalną prędkość danej maszyny.

Prędkość obrotu (stop./sek.). Określa szybkość obrotu pojazdu.

Pancerz kadłuba (przód/boki/tył, mm). Określa odporność poszczególnych elementów pojazdu na uszkodzenia.

Pancerz wieży (przód/boki/tył, mm). Określa odporność wieżyczki pojazdu na uszkodzenia.

Uszkodzenie pociskiem standardowym. Liczone w odniesieniu do wytrzymałości. Określone przez rodzaj działa oraz pocisków. Potężniejsze działa zadają większe uszkodzenia.

Penetracja pociskiem standardowym (mm). Określa maksymalną głębokość penetracji pancerza przy wykorzystaniu standardowego pocisku przeciwpancernego.

Szybkostrzelność armaty (strzały/min). Możliwość wystrzelenia określonej liczby pocisków na minutę. Działa z wyższym wskaźnikiem szybkostrzelności dają przewagę w walce na bliską odległość, podczas gdy działa o niższym wskaźniku najlepiej spisują się w walce na większy dystans i przy ostrzale snajperskim.

Prędkość obrotu wieży (stop./sek.). Wskaźnik szybkości, z jaką wieżyczka obraca się i pozwala wykryć cel.

Zasięg widzenia (m). Określa pole widzenia, jakie zapewnia wieżyczka.

Zasięg sygnału (m). Określa zasięg sygnału pomiędzy pojazdami.



Wartość	Opis
130	Wytrzymałość
7.94/9.5	Masa/limit obciążenia (t)
85	Moc silnika (k.m.)
36	Maksymalna prędkość (km/h)
40	Prędkość obrotu (stopni/sek)
14/12/12	Pancerz kadłuba (przód/boki/tył, mm)
14/14/14	Pancerz wieży (przód/boki/tył, mm)
27-45	Uszkodzenie pociskiem standardowym
30-50	Penetracja pociskiem standardowym (mm)
26.09	Szybkostrzelność armaty (strzałów/min)
39	Prędkość obrotu wieży (stopni/sek)
310	Zasięg widzenia (m)
265	Zasięg sygnału (m)

! Obecnie większość charakterystyk opisujących czołgi różni się od danych prawdziwych pojazdów. Niektóre (np. szybkostrzelność czy prędkość obrotu wieży) celowo zostały zmienione dla wszystkich pojazdów, aby poprawić dynamikę i działanie gry.

Werbowanie członków załogi

Każdy pojazd jest prowadzony przez załogę, w skład której może wchodzić dowódca, celowniczy, ładowniczy, radiooperator i kierowca. Pamiętaj, że skład załogi może się różnić w zależności od typu pojazdu.

Jeśli szukasz dalszych informacji na ten temat, zapoznaj się z rozdziałem [Zarządzanie załogą](#) znajdującym się w rozdziale Zaawansowane.

Nie możesz przystąpić do bitwy, mając niekompletną załogę. Jej skład dla aktualnie wybranego pojazdu wyświetlony jest w panelu załogi w garażu. Korzystaj z tej funkcji, by werbować lub zmieniać czołgistów.

By zwerbować czołgistę:

1. Kliknij na wybrane okno w panelu załogi.



2. Wybierz rekruta. Wyświetlone zostanie okno Rekrutuj członka załogi.

3. Wybierz żądany poziom wyszkolenia. Jeśli szukasz dalszych informacji, patrz [Szkolenie załogi](#).

4. Kliknij **Rekrutuj**. Nowy czołgista pojawi się w panelu załogi. Koszt wybranego szkolenia zostanie odjęty z twojego konta.

! Możesz również werbować członków załogi w koszarach. Patrz [Rekrutacja czołgisty w koszarach](#).

By wymienić członka załogi:

1. Kliknij LPM w panelu załogi na wizerunek czołgisty, którego chcesz zastąpić.
2. Wybierz innego czołgistę tej samej narodowości o podobnych umiejętnościach. Czołgiści zostali wymienieni, a poprzedni przeniósł się do koszar (patrz [Rekrutacja czołgisty w koszarach](#)).

Zobacz także:

- [Rekrutacja czołgisty w koszarach](#)
- [Szkolenie załogi](#)



Moduły

Moduły to wymienne elementy konstrukcyjne pojazdu, w skład których wchodzi działą, wieże, zawieszania, silniki i radia. Każdy moduł charakteryzuje się szeregiem funkcji, które mają wpływ na ogólną sprawność techniczną pojazdu na polu bitwy. Te funkcje to: prędkość, szybkostrzelność, czas celowania, zasięg widzenia, itd. Ulepszaj moduły, aby podnieść parametry swojego pojazdu.

Nie możesz przystąpić do bitwy czołgiem, w którym będzie brakowało jednego lub kilku modułów.



Zobacz także:

- [Prowadzenie badań nad modułami aktywnego pojazdu](#)
- [Kupowanie modułów](#)

! Każdy pojazd ma określoną masę. Masa całkowita wszystkich modułów zamontowanych w czołgu nie powinna przekraczać limitu obciążenia podwozia.

! Konstrukcja dział samobieżnych oraz niszczycieli czołgów składa się z czterech modułów: działą, silnika, zawieszania i radia. Wieży nie można wymieniać.



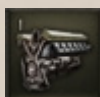
Działą. Działą różnią się pod względem możliwości penetracji celu, zadawanych uszkodzeń, celności i szybkostrzelności.



Wieża. Jej rodzaj decyduje o wytrzymałości pojazdu oraz o zasięgu widzenia.



Zawieszenie. Decyduje o mobilności pojazdu w terenie, szybkości wykonywania zwrotów oraz o limicie obciążenia.



Silnik. Decyduje o osiągnięciach dynamicznych pojazdu.



Radio. Określa zasięg sygnału radiowego.

Montowanie modułów

Pamiętaj, że przed zamontowaniem w pojeździe nowych modułów, musisz je najpierw opracować i kupić (patrz rozdziały [Prowadzenie badań nad pojazdami i modułami](#) oraz [Kupowanie modułów](#)).

Kiedy już kupisz moduł, pojawi się on w panelu modułów w garażu i będzie dostępny do zamontowania w aktualnie wybranym czołgu.



By przejrzeć listę ulepszeń dostępnych dla modułów twojego czołgu, kliknij LPM na wybrany element w panelu modułów.

Aby poznać wszystkie cechy aktualnego modułu, kliknij prawym przyciskiem myszy na żądanym module w panelu Moduły.

W oknie parametrów wyświetlane są następujące informacje:

- Parametry ogólne. Podstawowe właściwości każdego modułu, które mają wpływ na jego działanie.
- Kompatybilne moduły/pociski/pojazdy: elementy i pojazdy kompatybilne z obecnym modulem. Liczba kompatybilnych elementów może się zmieniać w zależności od rodzaju modułu.

Aktualny typ/model pojazdu oraz zainstalowane w nim moduły są oznaczone na zielono.

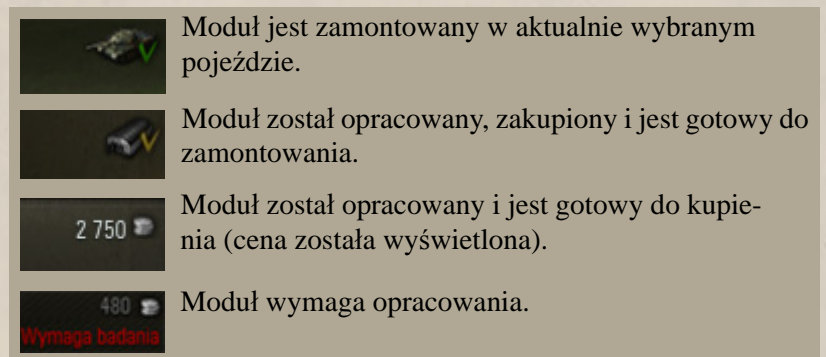
Aby uzyskać krótkie podsumowanie cech modułu, wskaż myszką moduł w panelu Moduły. Pokazujące się okienko zawiera następujące cechy modułu:

- Ogólne dane techniczne. Ogólne cechy charakterystyczne dla każdego modułu, które wpływają na jego efektywność.
- Liczba modułów. Liczba modułów obecnego typu, które zostały zakupione, są gotowe do zamontowania i czekają w Magazynie.
- Cena modułu. Cena zakupu modułu (dla opracowanych, ale nie zamontowanych modułów) i jego opracowania (dla modułów jeszcze nie opracowanych).
- Pojazd podstawowy. Nazwa pojazdu, na którym ten moduł został zamontowany (tylko dla zamontowanych modułów).

By zamontować moduł:

1. Kliknij na wybrany element w panelu modułów, by przejrzeć listę dostępnych ulepszeń.
2. By uzyskać więcej informacji, kliknij PPM na wybrany moduł.
3. Kliknij na moduł znajdujący się na liście możliwych ulepszeń. Upewnij się, że wybrany moduł jest dostępny do kupienia.
4. Kliknij Kup, aby potwierdzić wybór.

Wybrany moduł został zakupiony i zamontowany w aktualnym pojeździe. Informacja o skutecznym montażu zostanie wyświetlona w kanale systemowym. Koszt modułu zostanie odjęty od twojego konta.



Amunicja

Przed przystąpieniem do bitwy, upewnij się, że masz pełny zapas amunicji. Ilość pocisków, jaką można załadować do każdego czołgu, zależy od kalibru działa, aktualnie używanej wieży i masy całkowitej pojazdu.



Zobacz także:

- [Kupowanie pocisków](#)
- [Sprzedawanie pocisków](#)

Rodzaje pocisków

Do wyboru masz cztery rodzaje pocisków. Każdy służy innemu celom i przeznaczony jest do innych warunków bojowych. Pociski różnią się pod względem kalibru, możliwości penetracji pancerza i powodowanych uszkodzeń.



Przeciwpancerny (PP)

Wysoka penetracja pancerza, średnie uszkodzenia

Pocisk przeciwpancerny jest najbardziej powszechnym rodzajem amunicji w wojskach pancernych, ponieważ zapewnia większą szansę na "zniszczenie jednym strzałem" niż pociski kumulacyjne, zwłaszcza w przypadku celów chronionych przez mocne pancerze. Ze względu na wyższą prędkość wylotową (czyli prędkość, z jaką pocisk opuszcza lufę), pociski przeciwpancerne są również celniejsze od kumulacyjnych.



Odlamkowo-burzący (OB)

Niska penetracja pancerza, poważne uszkodzenia

Z bliskiej odległości, pociski te potrafią poważnie uszkodzić czołg, nie przebijając nawet jego pancerza (mogą łatwo zniszczyć gąsienice). Jednak solidnie opancerzone czołgi i działa samobieżne są dość odporne na ten rodzaj pocisków. Większość obrażeń zadawanych wrażliwym celom, takim jak nieosłonięta załoga, częściej jest spowodowana odlamkami pocisku niż samym wybuchem. Tym niemniej takie pociski o dużym kalibrze potrafią zadawać znaczne straty zarówno lekkim jak i ciężkim pojazdom.



Podkalibrowy (PK)

Wysoka penetracja z bliskiej odległości, mniejsze uszkodzenia

Ze względu na różnicę w prędkości wylotowej, nie można jednocześnie korzystać z pocisków podkalibrowych i kumulacyjnych. Pociski podkalibrowe wymagają dłuższych luf i dlatego znajdują zastosowanie tylko w przypadku niektórych typów dział. Mają one mniejszą wagę i są przez to szybsze, a energia kinetyczna strzału jest skoncentrowana w rdzeniu i stąd mniejsze pole rażenia, które jednak zwiększa szansę na przebicie pancerza. Z uwagi jednak na mniejszą wagę przy zachowanym standardowym rozmiarze pocisku, jego wydajność balistyczna jest mniejsza, a co za tym idzie, przy strzałach z większej odległości jego prędkość i celność ulegają obniżeniu.



Kumulacyjny (KU)

Wysoka penetracja, średnie uszkodzenia

Pociski kumulacyjne wymagają krótszych luf. Skuteczność pocisku nie jest uzależniona od jego prędkości i co za tym idzie również od zasięgu strzału. Pocisk jest tak samo skuteczny z odległości 1000 jak i 100 metrów. Z pocisków tych nie można korzystać jednocześnie z pociskami podkalibrowymi.

Uzupełnianie amunicji

By uzupełnić amunicję:

1. Udaj się do garażu.
2. Kliknij na wybraną ikonę w panelu pocisków lub skorzystaj z przycisku **Obsługa**, by otworzyć okno obsługi.



3. Za pomocą suwaków ustaw liczbę pocisków, jaką chcesz uzupełnić.

4. Kliknij **Uzupełnij**, by uzupełnić amunicję. Wyświetlona zostanie informacja o zakupie i załadunku pocisków. Koszt zakupu amunicji zostanie odjęty od twojego konta.

5. Zaznacz okienko "Uzupełnij automatycznie", a po każdej bitwie zasoby twojej amunicji będą automatycznie uzupełniane.

	Liczba pocisków każdego typu dostępna w magazynie (uprzednio zakupiona).
	Liczba i cena jednostkowa pocisków dostępnych za kredyty.
	Liczba i cena jednostkowa pocisków premium dostępnych za złoto.
	Liczba pocisków każdego typu załadowana do aktualnie wybranego pojazdu.

! By zastosować wszelkie zmiany w ilości amunicji i sprzętu eksploatacyjnego załadowanych do danego czołgu, kliknij **Akceptuj**, a następnie **OK**, aby potwierdzić.

! Pociski możesz również zakupić w sklepie. Patrz [Kupowanie pocisków](#).

Aby zobaczyć parametry pocisków, kliknij prawym przyciskiem myszy na pocisk w panelu Pocisków dostępnym w Garażu lub w oknie Obsługi.



Naprawy

Po bitwie może się okazać, że twój pojazd został uszkodzony lub zniszczony. Należy go naprawić, żeby ponownie nadawał się do użycia w walce. Do bitwy możesz przystąpić tylko w pełni sprawnym pojazdem.

By przeprowadzić konieczne naprawy:

1. Na ekranie garażu skorzystaj z przycisku Obsługa. Pojawi się odpowiednie okno.

OBSŁUGA

Naprawa 100% Naprawiaj automatycznie 0

Amunicja 420/420 Uzupełniaj automatycznie

(skrzynie amunicyjne na 12 szt.)

	W magazynie	Kup	Cena
2cm przeciwpancerny Pzgr 39 Penetracja: 23-38 mm Uszkodzenia: 8-14	276	410	0 x 4
2cm podkalibrowy Pzgr 40 Penetracja: 35-59 mm Uszkodzenia: 8-14	144	0	144 x 1
			144 <input type="button" value="Uzupelnij"/>

Sprzęt eksploat. 3/3 Uzupełniaj automatycznie

	W magazynie	Kup	Cena
Czekolada +10% do wszystkich umiejętności całej załogi do końca bitwy	0	1 x 50	50
Mały zestaw naprawczy Naprawa uszkodzonego modułu	0	1 x 3,000	3,000
100-oktanowa benzyna +5% do mocy silnika i szybkości obrotu wieży	0	1 x 5,000	5,000
			50 <input type="button" value="Uzupelnij"/>
Łącznie:		194	8,000 <input type="button" value="Akceptuj"/>
<input type="button" value="Zamknij"/>			

2. W polu Naprawa kliknij Napraw. Wytrzymałość pojazdu zostanie przywrócona do 100%, a pasek zmieni kolor na zielony. Maszyna została naprawiona. Koszt wykonanych napraw został odliczony z twojego konta.

3. Zaznacz okienko “Naprawiaj automatycznie”, by od razu wysłać pojazd do naprawy po każdej bitwie.

4. Kliknij **Akceptuj** > **Zamknij**, aby wprowadzić zmiany.

Okna obsługi możesz także użyć do:

- uzupełnienia amunicji w czołgu.
- kupowania sprzętu eksploatacyjnego dla aktualnie wybranego wozu.



Zobacz także:

- [Uzupełnianie amunicji](#)
- [Kupowanie pocisków](#)
- [Załadunek sprzętu eksploatacyjnego](#)

W akcji. Bitwa losowa

Gdy już wybrałeś swój pojazd i jest on gotowy do bitwy (zobacz rozdział [Wybór czołgu](#)), zaprezentuj swe umiejętności doświadczonym pancerniakom w standardowej bitwie. World of Tanks daje ci możliwość doszlifowania swoich zdolności przywódczych w losowej bitwie wybieranej spośród następujących trzech typów starć:

- Bitwa standardowa
- Szturm
- Bitwa spotkaniowa.

Każdy z typów bitew posiada charakterystyczne cechy, dzięki którym przeżyjesz wiele ekscytujących chwil na polu walki.

W losowej bitwie mapa, rodzaj bitwy i gracze dobierani są (jak sama nazwa wskazuje) w sposób losowy.

By rozpocząć losową bitwę, kliknij przycisk **Bitwa!** lub wybierz “Bitwa losowa” z menu dostępnego w garażu. Twoim oczom ukaże się poczekalnia przed bitwą, a następnie ekran bitwy losowej, który jest taki sam dla wszystkich rodzajów starć.



W tym rozdziale:

- [Bitwa standardowa](#)
- [Szturm](#)
- [Bitwa spotkaniowa](#)
- [Ekran bitwy](#)
- [Sterowanie w bitwie](#)
- [Tryby ostrzału](#)
- [Wskaźniki celownika](#)
- [Zdobycie bazy](#)
- [Porady taktyczne](#)
- [Po zniszczeniu](#)
- [Przebieg służby](#)



Na ekranie znajdują się następujące informacje:

- Tytuł oraz widok startowy mapy, która została losowo wybrana do tego starcia.
- Warunki zwycięstwa.
- Listy dwóch rywalizujących ze sobą drużyn z nazwami graczy oraz oznaczeniem pojazdów biorących udział w starciu.
- Pasek wczytywania bitwy. Gdy wczytywanie dobiegnie końca, pojawi się ekran bitwy. Starcie rozpoczyna się 30 sekund po tym, jak dołączą do niego wszyscy gracze.
- Losowe podpowiedzi dotyczące taktyki bojowej.

Bitwa standardowa

W tym trybie walczą ze sobą dwie przeciwne drużyny. Każda z drużyn ma swoją bazę, której musi bronić.

Bitwa trwa do momentu, w którym wszystkie wrogie czołgi są zniszczone lub jedna z baz zostanie zajęta.

Bitwa standardowa kończy się remisem, jeśli żadna z drużyn nie zajęła bazy wroga ani nie zniszczyła jego wszystkich pojazdów.

Szturm

W tym trybie walczą ze sobą dwie przeciwne drużyny, na polu znajduje się również baza, należąca do zespołu prowadzącego obronę.

Warunki zwycięstwa:

- Drużyna broniąca utrzymuje swoją bazę lub niszczy wszystkie pojazdy wroga.
 - Drużyna atakująca zajmuje bazę lub niszczy wszystkie pojazdy drużyny broniącej się.
- ! Jeśli atakującym nie udaje się zająć bazy albo zniszczyć wszystkich pojazdów wroga przed upływem czasu bitwy - wygrywa obrońca.

Bitwa spotkaniowa

W tym trybie walczą ze sobą dwie przeciwne drużyny, na polu walki znajduje się również neutralna baza, leżąca mniej więcej w połowie odległości dzielącej punkty startowe obu drużyn. Ten neutralny obiekt nie należy do żadnej z drużyn.

Bitwa trwa tak długo, aż jedna z drużyn straci wszystkie czołgi lub zajmie neutralną bazę.

Zajęcie bazy wymaga zgromadzenia 100 punktów przejścia. Punkty przejścia neutralnej bazy naliczane są według tych samych zasad, które dotyczą punktów przejmowania zwykłych baz. (Więcej szczegółów w rozdziale [Zdobycie bazy](#))

! Jeśli pojazdy obu drużyn znajdą się w obrębie bazy neutralnej, punkty przejścia bazy przestają być naliczane aż do chwili, w której dowolna z drużyn nie odzyska niepodzielnej dominacji w jej obszarze. Liczba punktów przejścia pozostaje na tym samym poziomie i nie jest zerowana.

Ekran bitwy

Po rozpoczęciu walki pojawi się ekran bitwy. To przy nim spędzisz większość czasu poświęconego na grę.

Ekran bitwy może wyglądać nieco inaczej w zależności od rodzaju losowej bitwy.

Standardowy ekran bitewny wygląda następująco:



Ustawienia panelu drużyny. Za pomocą tego panelu możesz zmienić sposób wyświetlania panelu drużyny lub ten panel ukryć. Aby przełączać się pomiędzy oboma trybami, przytrzymaj **CTRL** i kliknij na przycisk wymaganego trybu.

Pasek zajęcia bazy. Postęp w przejmowaniu bazy.

Wynik bitwy. Liczba pojazdów zniszczonych przez każdą z drużyn. Pamiętaj, że zniszczenie pojazdu z własnej drużyny będzie skutkowało obniżeniem ogólnego wyniku.

Zobacz także:

- [Zdobycie bazy](#)
- [Wskaźniki celownika](#)
- [Sterowanie w bitwie](#)

Znacznik pojazdu. Wszystkie cele na polu bitwy są opatrzone znacznikami właściwymi dla różnych modeli pojazdów. Pojazdy wroga oznaczone są na czerwono, pojazdy twoich sojuszników na zielono. Znaczniki zniszczonych pojazdów ciemnieją. Wyświetlanie znaczników zależne jest od wybranego trybu znaczników.

! Możesz wybrać pomiędzy domyślnym i alternatywnym trybem wyświetlania znaczników pojazdów. Aby zmienić ustawienia dla każdego z trybów, przejdź do Menu > Ustawienia > Znaczniki. Aby przełączać się podczas bitwy pomiędzy tymi trybami, naciśnij klawisz **Alt**.

Pozostały czas bitwy. Odliczanie czasu bitwy. Może ona trwać do 15 minut. Jeśli po upływie tego czasu na placu boju wciąż będą się znajdowały maszyny obu drużyn, starcie zakończy się remisem.

Panel drużyny. Znajdują się w nim członkowie obu rywalizujących ze sobą drużyn wraz z krótką informacją na temat każdego gracza: jego nazwą, liczbą zdobytych fragów i ikoną pojazdu.

Doniesienia z placu boju. Informacje na temat różnych zdarzeń w trakcie walki.

Minimapa. Mapa pola walki. Zapewnia ci ona ogólny widok na cały plac boju. Widać na niej teren, twój pojazd (biała kropka), pojazdy sojuszników (zielone kropki), pojazdy nieprzyjaciół (czerwone kropki) oraz bazy obu drużyn.

Panel amunicji i sprzętu eksploatacyjnego. Wyświetla informację o ilości oraz rodzajach dostępnych pocisków, jak również o sprzęcie eksploatacyjnym zainstalowanym w pojeździe. Aktualnie wybrane pociski podświetlone są na zielono. Tuż nad tym panelem wyświetlane będą informacje o uszkodzonych i naprawionych modułach oraz o rannych i uleczonych członkach załogi. Patrz także [Pociski/Sprzęt eksploatacyjny](#).

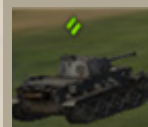
Panel stanu pojazdu. Wyświetla informacje na temat prędkości pojazdu oraz pozostałych punktach wytrzymałości, uszkodzonych i nie działających modułach, rannych członkach załogi, itd. Uszkodzone moduły (podświetlone na pomarańczowo) działają z ograniczoną wydajnością. Moduły, które zostały trwale uszkodzone, przybierają kolor czerwony i nie działają, póki nie zostaną naprawione.

! Zderzając się z innymi pojazdami, uszkodzasz swój czołg. Ilość obrażeń zależy od konkretnych okoliczności.

Znaczniki pojazdów



Czołg lekki



Czołg średni



Czołg ciężki



Działo samobieżne



Niszczyciel czołgów

Czat bitewny. Będąc już w grze, otwórz czat, by rozmawiać na żywo z innymi graczami. Zobacz także [Czat bitewny](#).

Celownik. Celownika używasz, by nakierować działo na cel. Szczegółowe informacje na ten temat znajdziesz w dziale [Wskaźniki celownika](#). Jeśli chcesz dostosować ustawienia celownika do własnych potrzeb, patrz [Celownik](#).

! Kliknij Menu > Ustawienia > Grafika > Tryb dla daltonistów, aby przełączyć się w tryb dla daltonistów. W tym trybie ekran bitwy nie opiera się na kontraście między kolorem zielonym i czerwonym.

Sterowanie w bitwie

By przemieszczać pojazd, celować, strzelać i wykonywać inne działania na polu bitwy, korzystaj z opisanych poniżej funkcji sterowania. Ich kompletną listę możesz znaleźć w dziale [Opis sterowania](#).



Zobacz także:

- [Sterowanie](#)
- [Opis sterowania](#)

!Naciśnij i przytrzymaj **F1**, aby wyświetlić okno pomocy podczas bitwy.

Poruszanie się

- Do przemieszczania pojazdu używaj klawiszy **W, A, S, D**.
- Naciśnij **R/F**, by włączyć tempomat.
- Naciśnij dwa razy **R**, by włączyć całą naprzód.
- Naciśnij dwa razy **F**, by włączyć całą wstecz.

Ostrzał

- By strzelić, naciśnij **LPM**.
- Naciśnij **Spację**, by w trakcie jazdy zatrzymać się i oddać strzał.

Automatyczne celowanie

- Kliknij na cel **PPM**, by włączyć autoceLOWanie.
- Kliknij **PPM** poza celem lub naciśnij **E**, by wyłączyć autoceLOWanie.

Kamera

- By kontrolować kamerę, rusz myszą lub użyj klawiszy kursorów.
- By zbliżyć/oddalić kamerę, użyj kółka myszy lub klawiszy **PgUp/PgDn**.
- Przytrzymaj **PPM**, by powstrzymać wieżyczkę przed obracaniem się w ślad za celownikiem.

!Wieżyczka oraz działo twojego pojazdu będą podążały za przesuwaną kamerą, tyle że z niewielkim opóźnieniem. Obserwuj na ekranie wskaźnik położenia działła oraz otaczające go znaczniki celności, by sprawdzić, gdzie działło jest wymierzone.

Pociski/Sprzęt eksploatacyjny

- By zmieniać rodzaje pocisków, używaj klawiszy **1-3**.
- By wybierać sprzęt eksploatacyjny, korzystaj z klawiszy **4-6**. Wskaż uszkodzony moduł lub rannego członka załogi, by dokonać naprawy uszkodzenia lub uleczyć czołgistę.

!Pamiętaj, że jednokrotne naciśnięcie klawisza zmiany amunicji spowoduje najpierw wystrzelenie z działa aktualnie załadowanego pocisku i dopiero wtedy przełączenie na jego nowy typ. Naciśnij klawisz dwa razy, a natychmiast przystąpisz do ładowania nowego typu pocisku (czas załadowania pozostaje bez zmian) bez konieczności wystrzeliwania poprzedniego.

!Sprzęt eksploatacyjny, który uruchamia się automatycznie lub działa przez całą bitwę, wyświetlany jest bez przypisanego numeru.

Minimapa

- Naciśnij **CTRL =**, aby przybliżyć obraz na minimapie.
- Naciśnij **CTRL -**, aby oddalić obraz na minimapie. Ta opcja jest dostępna tylko wtedy, gdy już przybliżyłeś obraz na minimapie.
- Naciśnij **CTRL+M**, aby ukryć/wyświetlić minimapę.

Skargi

Jeśli uważasz, że jakiś gracz łamie zasady gry lub zachowuje się obraźliwie w jakiś sposób, możesz taką sytuację zgłosić.

Aby złożyć skargę podczas bitwy:

1. Podczas bitwy naciśnij i przytrzymaj klawisz **CTRL**.
2. Kliknij prawym przyciskiem myszy imię gracza na panelu drużyny.
3. Wybierz taki rodzaj skargi, który najlepiej pasuje do danej sytuacji.

Opuszczenie bitwy

Możesz opuścić bitwę w dowolnej chwili. W takim wypadku jednak twój pojazd zostanie zniszczony pod koniec bitwy, nawet jeśli w momencie twojego wyjścia był nienaruszony.

Aby opuścić bitwę:

1. Naciśnij **Esc**.
2. Następnie kliknij **Wyjdź z bitwy > Tak**.

Tryby ostrzału

By ostrzelać cel, wykorzystaj jeden z trzech trybów strzeleckich występujących w grze: zręcznościowy, snajperski lub artyleryjski. Wybieraj zawsze ten tryb, który najlepiej pasuje do warunków bojowych lub do twojej strategii.

! Kiedy zmieniasz tryby ostrzału, kamera pozostaje skupiona na tym samym celu.

Tryb zręcznościowy

To standardowy tryb dostępny dla wszystkich pojazdów. Najlepiej sprawdza się podczas dynamicznych starć na krótkim i średnim dystansie.

Tryb snajperski

Tryb snajperski dostępny jest dla wszystkich pojazdów za wyjątkiem dział samobieżnych. Korzystaj z niego, by trafić w cele z dużej odległości.

By przejść na tryb snajperski, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Przesuń kółko myszy o trzy kliknięcia do przodu.
- Naciśnij lewy **Shift**.

By wyjść z trybu snajperskiego, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Przesuń kółko myszy o trzy kliknięcia do tyłu.
- Naciśnij lewy **Shift**.

Tryb artyleryjski

Ten tryb jest dostępny tylko dla dział samobieżnych.

- By przejść na tryb artyleryjski, naciśnij lewy **Shift**.
- By wyjść z trybu artyleryjskiego, naciśnij lewy **Shift**.

By ostrzelać określony kwadrat na minimapie, musisz kliknąć na niego PPM, przytrzymując jednocześnie klawisz **CTRL**. Mapa zostanie wyśrodkowana tak, aby wybrany kwadrat znalazł się w samym jej centrum.



Wskaźniki celownika

W centralnym punkcie ekranu bitwy znajduje się celownik. Korzystaj z niego, by mierzyć do celu, sprawdzić związane z nim informacje itd.

Jeśli chcesz dostosować ustawienia celownika do własnych potrzeb, zajrzyj do działu [Celownik](#).



Odległość do celu. Dystans między tobą a celem (innym pojazdem lub elementem krajobrazu).

Ładowanie. Wskazuje postęp w ładowaniu działa. Po oddaniu strzału musisz poczekać, aż dział zostanie załadowane, i dopiero wtedy możesz ponownie strzelać.

Nazwa celu. Nazwa twojego przeciwnika i model jego pojazdu.

Wytrzymałość celu. Stan twojego przeciwnika.

Wskaźnik celu. Centralny punkt celownika służący do wskazywania celu. By obejrzeć informacje na temat innego pojazdu, skieruj na niego celownik. Pojazd zostanie podświetlony, a na ekranie pojawi się jego szczegółowy opis (nazwa gracza, model pojazdu i pozostała wytrzymałość).

Kierunek ognia. Wskazuje kierunek, z którego ostrzeliwany jest twój pojazd.

Pozostałe pociski. Ilość amunicji pozostająca jeszcze w przedziale amunicyjnym twojego pojazdu.

Wytrzymałość gracza. Stan twojego pojazdu i liczba pozostałych punktów wytrzymałości.

Celność. Celność ogniowa twojego działa. Parametr zmniejsza się, gdy: pojazd jest w ruchu, obraca się wieżyczka, zostało uszkodzone działło lub celowniczy odniósł obrażenia.

Ustawienie działa. Pokazuje aktualną pozycję, w jakiej ustawione jest działło.



Zobacz także:

- [Celownik](#)
- [Tryby ostrzału](#)

Zdobycie bazy

Na początku bitwy twoja drużyna pojawia się w pobliżu własnej bazy, której środek oznaczony jest wciągniętą na maszt flagą. Baza nieprzyjaciela oraz jego drużyna znajdują się na przeciwległym krańcu mapy...

! Warunki zwycięstwa, podobnie jak i położenie bazy, uzależnione są od trybu walki. Zapoznaj się z informacjami dotyczącymi: [Bitwa standardowa](#), [Szturm](#), [Bitwa spotkaniowa](#).

Punkty zdobycia bazy

Jeśli okupujesz bazę nieprzyjaciela, otrzymujesz punkty zdobycia bazy. Pamiętaj, że im więcej sojuszniczych pojazdów okupuje bazę przeciwnika, tym szybciej przebiega proces jej zajęcia.

Zajmując bazę, pamiętaj też, że:

- jeśli okupujący pojazd opuści bazę nieprzyjaciela, postępy w jej zajmowaniu zostaną wyzerowane;
- jeśli okupujący pojazd zostanie uszkodzony podczas zajmowania bazy, postępy w zajmowaniu zostaną wyzerowane, ale zajmowanie będzie kontynuowane;
- jeśli okupujący pojazd zostanie zniszczony podczas zajmowania bazy, postępy w zajmowaniu zostaną wyzerowane, a zajmowanie nie będzie kontynuowane;
- możesz zająć nieprzyjacielską bazę nawet wtedy, gdy w jej obrębie pojawi się wrogi czołg (o ile zdołasz odeprzeć atak i przetrwać dostatecznie długo).



! W trybie dla daltonistów flaga wskazująca bazę wroga wyświetlana jest w odcieniu koloru niebieskiego. Więcej szczegółów w dziale [Grafika](#).

Porady taktyczne

Zwycięstwo w bitwie można osiągnąć tylko dzięki wspólnemu wysiłkowi wszystkich członków drużyny, z których każdy będzie realizował na polu walki swoje zadania. Osłaniaj swoje działa samobieżne, nie pozwalając przeciwnikowi przełamać szyków własnej drużyny. Niszcz wroga artylerię, wykrywaj nieprzyjacielskie pojazdy i przejmuj bazy. Atakuj zespołowo i obmyślaj różne strategie. I cały czas strzeż swojej bazy! Poniżej znajdziesz podstawowe porady dla różnych modeli pojazdów.

Czołgi ciężkie

Ruszaj naprzód, ostrzeliwując cele i likwidując średnie i lekkie maszyny nieprzyjaciela. Osłaniaj własne działa samobieżne lub zostań w tyle, by w razie potrzeby zapewnić wsparcie swoim towarzyszom.

Czołgi średnie

Atakuj nieprzyjacielskie czołgi ciężkie i niszczyciele czołgów, prowadząc ostrzał z boków i z tyłu lub skoncentruj się na likwidowaniu czołgów lekkich. Wbij się głęboko w szeregi wroga i zniszcz nieprzyjacielskie działa samobieżne, albo zapewnij osłonę własnej artylerii.

Czołgi lekkie

Lekkie pojazdy to uszy i oczy całej drużyny. Używaj ich do wykrywania i neutralizowania nieprzyjacielskiej artylerii i podsyłaj namiary na nią własnym działom samobieżnym. Największą przewagą lekkiego czołgu jest jego zwrotność. Nękać przeciwników w walce na krótkim dystansie. Jeśli dopisze ci szczęście, możesz nawet przejąć nieprzyjacielską bazę.

Niszczyciele czołgów

Niszczyciele czołgów to pojazdy stworzone do działania z zasadzki. Ukryj się w zaroślach, przejdź na tryb snajperski i czekaj na łatwy łup. Ale miej się na baczności! W przypadku jakiegokolwiek zagrożenia, natychmiast zmieniaj pozycję.

Niszczyciele czołgów są również idealne do osłaniania innych pojazdów. Ich działa są potężne, a przedni pancerz bardzo gruby, przez co niełatwo je zniszczyć.

Działa samobieżne (artyleria)

Działa samobieżne są powolne i cięższe, ale dysponują potężną siłą ognia. Korzystaj z ich wyjątkowej możliwości prowadzenia ostrzału artyleryjskiego, by zniszczyć cele znajdujące się w dowolnym kwadracie na mapie.

Działa samobieżne wystrzeliwiają pociski po trajektorii parabolicznej, co pozwala im prowadzić ostrzał zza osłony. Jedyne, co musisz zrobić, to zająć dobrą pozycję i mieć nadzieję, że przeciwnik cię nie wykryje. Korzystanie od czasu do czasu z trybu ognia bezpośredniego może ocalić artylerię nawet w starciu na krótkim dystansie.

Teren

Różnorodne ukształtowanie terenu w grze może wpływać na prędkość twojego pojazdu:

- Po asfalcie i po drogach pojazdy poruszają się z pełną prędkością.
- Po trawie, miękkiej ziemi oraz po gruntach ornych pojazdy poruszają się ze średnią prędkością.
- Po bagnach i mokradłach pojazdy poruszają się z niską prędkością.

Taranowanie drzew

- Skuteczność w powalaniu drzew zależy od masy twojego pojazdu.
- Taranowanie drzew nie powoduje uszkodzeń pojazdu (podobnie jak kolizje ze zniszczonymi maszynami).
- Pojazdy nie mogą taranować zarośli.
- Powalone drzewa nie wpływają na mobilność pojazdu ani na zasięg widzenia.

Podstawowe porady taktyczne:

- Im większa jest twoja prędkość, tym gorzej z celnością.
- Pancerz pojazdu jest cieńszy na bokach i z tyłu.
- Im bliżej celu, tym łatwiej przebić jego pancerz.
- Czołg stojący w miejscu jest trudniejszy do wykrycia, ale strzelając, ujawniasz swoją pozycję.
- Budynki i zniszczone pojazdy stanowią dobrą osłonę przed ogniem wroga, w przeciwieństwie do drzew i zarośli.
- Jeśli chcesz, by było trudniej wykryć twój czołg, kryj się w zaroślach.

Po zniszczeniu

Jeśli twój czołg zostanie zniszczony lub uszkodzony w bitwie, masz do wyboru dwie możliwości: wrócić do garażu i rozpocząć kolejne starcie (pamiętaj, że nie możesz skorzystać z tego czołgu, który już bierze udział w bitwie lub jest uszkodzony, patrz [Wybór czołgu](#)) albo zostać na polu walki i obserwować do końca, jak walczą twoi towarzysze.

Tryb obserwacji pola walki po zniszczeniu włącza się natychmiast, gdy tylko twój pojazd ulegnie destrukcji. Efekty pojawiające się po zniszczeniu możesz aktywować w ustawieniach gry (patrz [Gra](#)). Jeśli zostaną one włączone, to po unieszkodliwieniu twojego pojazdu ekran stanie się nieco ciemniejszy.



W tym trybie nadal możesz korzystać z czatu oraz minimapy i na przykład wysyłać drużynie komunikaty ostrzegawcze, podświetlając odpowiednie kwadraty na minimapie.

- Za pomocą prawego przycisku myszy przełączasz się pomiędzy pozostałymi na polu walki sojusznikami. Dzięki temu możesz obserwować bitwę z ich punktu widzenia.
- Za pomocą lewego przycisku myszy wracasz do resztek swojego pojazdu.
- Naciskając **CTRL** i klikając lewym przyciskiem myszy na sektorze mapy, wysyłasz wiadomość ostrzegawczą do swoich kolegów z drużyny.
- Naciśnij klawisz **Esc** > **Przejdź do garażu** > **Tak**, aby wrócić do garażu.

Przebieg służby

Ekran statystyk wyświetlany jest po zakończeniu bitwy. Możesz tu przejrzeć drużynowe i osobiste osiągnięcia, jak również sprawdzić, kto został bohaterem bitwy. Jest tu również informacja o ilości doświadczenia i liczbie kredytów zdobytych w walce (patrz [Doświadczenie](#) oraz [Kredyty](#)).

Osiągnięcia drużyny				Osiągnięcia osobiste			
Zwycięstwo! Wszystkie nieprzyjacielskie pojazdy zniszczone.							
Gracz	Pojazdy	Stan	Zniszczył	Gracz	Pojazdy	Stan	Zniszczył
Anton1123	KW	w bitwie	3	Monster1993	KW	zniszczony	0
Drjunden	KW	w bitwie	3	RuFuSsS	KW	zniszczony	1
ILIA_46_rus	T-34	w bitwie	3	Vitaminys1973[_BTB_]	KW	zniszczony	1
bondserg79	T-34	w bitwie	0	marik_bk	KW	zniszczony	1
piłby	Pz38nA	w bitwie	1	3aDpoka	SU-85	zniszczony	2
Makclatyshev	T-28	w bitwie	1	abr_kadabr	T-34	zniszczony	0
leksus99	SU-26	w bitwie	0	sqrte	Grille	zniszczony	0
TEV_1984	Pz S35	w bitwie	0	COBA73	M5	zniszczony	0
777Yurik777	KW	zniszczony	0	HABBAPA1	Pz38nA	zniszczony	0
Mupas	SU-85	zniszczony	1	dudaev_84	PzIII	zniszczony	1
1sa	T-34	zniszczony	0	757E7R7G7	M2 MT	zniszczony	0
bezcurt	Hetzer	zniszczony	1	ZooZilk	Pz38t	zniszczony	0
Gvozdodor1	T-50	zniszczony	1	KratosGOW777	SU-76	zniszczony	1
AnatoliyAN2	SU-26	zniszczony	1	RaITNeS	SU-76	zniszczony	0
karopuz001	SU-76	zniszczony	0	195kart97	T-46	zniszczony	0
TEV_1984						Doświadczenie (x2):	486
						Kredyty:	7,369
						Naprawa:	0
Naciśnij Esc, aby wyjść do garażu...							

Dodatkowe informacje na temat swojej postawy znajdziesz w zakładce Przebieg służby.

PRZEBIEG SŁUŻBY			
Tev1		Ostatni raz był w bitwie 27 kwietnia 2012 14:49:29	Zarejestrowany 26 kwietnia 2012 16:01:41
		Bitwy Zwycięstwa	
	Wyniki ogólne	39	36%
	PzKpfw S35 739 (f)	13	54%
	MS-1	11	27%
	Leichttraktor	9	33%
	Matilda	4	25%
	T1 Cunningham	2	0%
		Wyniki ogólne	
Stoczone bitwy:		39	
Zwycięstwa:		14 (36%)	
Przegrane:		25 (64%)	
Przetrwane bitwy:		12 (31%)	
		Efektywność w bitwie	
Zniszczone czołgi:		6	
Najwięcej zniszczono:		2	PzKpfw S35 739 (f)
Procent trafień:		48%	
Uszkodzenia:		931	
		Doświadczenie:	
Doświadczenie ogólne:		3,337	
Średnie doświadczenie na bitwę:		86	
Najwięcej doświadczenia:		325	PzKpfw S35 739 (f)

Ekran ten zawiera szczegółowe podsumowanie twoich wyników bojowych, tak ogólnych jak i z podziałem na poszczególne pojazdy. Na wyniki składa się liczba stoczonych oraz przetrwanych bitew, stosunek zwycięstw i porażek, a także ilość zdobytego doświadczenia.

Medale i osiągnięcia zdobyte w bitwach wyświetlone są w panelu odznaczeń. By się po nim poruszać, użyj kółka myszy. Jeśli chcesz zobaczyć opis danego medalu, wskaż go, klikając PPM.

Nagrywanie bitew i powtórki

Funkcja nagrywania bitew i odtwarzania powtórek pozwala ci na analizowanie potyczek, dzielenie się swoim doświadczeniem albo po prostu ponowne przeżywanie swojego zwycięstwa. Niezależnie od powodu, który tobą kieruje, dzięki funkcji nagrywania możesz:

- Oglądać wielokrotnie powtórkę bitwy.
- Przyspieszać odtwarzanie powtórki do prędkości x16.
- Pauzować odtwarzanie powtórki.
- Przełączać się pomiędzy swobodną kamerą a ujęciem danego pojazdu.
- Wybrać prędkość odtwarzania powtórki.

Aby nagrać bitwę kliknij Menu > Ustawienia > Gra > Włącz nagrywanie bitwy.

Po zakończeniu bitwy w folderze z grą na twoim komputerze znajdziesz folder nazwany Replays. Ten folder zawiera nagraną bitwę oraz jej dziennik w formacie .txt. Nazwa pliku z nagraniem zawiera nazwę mapy oraz model pojazdu.

Aby obejrzeć powtórkę bitwy:

1. Po zakończeniu bitwy wyjdź z gry.
2. Odszukaj folder Replays.
3. Otwórz plik .wotreplay.

Gra uruchomi się automatycznie. Natychmiast – bez logowania się – zobaczysz ekran ładowania bitwy. Powtórka bitwy zacznie się natychmiast odtwarzać i zatrzyma się w momencie pojawienia się ekranu podsumowania bitwy.

Podczas odtwarzania powtórki możesz się przełączać pomiędzy dwoma rodzajami ujęć:

- Ujęcie pojazdu, za sterami którego brałeś udział w bitwie.
- Swobodna kamera, która pozwala ci na zmianę kąta ujęcia.

Sterowanie powtórką

- Naciśnij klawisz **Strzałka w prawo**, aby przewinąć do przodu o 20 sekund.
- Naciśnij klawisz **Strzałka w lewo**, aby przewinąć do tyłu o 20 sekund.
- Naciśnij klawisz **Strzałka w górę**, aby zwiększyć prędkość odtwarzania powtórki.
- Naciśnij klawisz **Strzałka w dół**, aby zmniejszyć prędkość odtwarzania powtórki.
- Naciśnij klawisz **Shift**, aby dwukrotnie zwiększyć prędkość przewijania do przodu/do tyłu.
- Naciśnij klawisz **End**, aby natychmiast przeskoczyć na koniec powtórki.
- Naciśnij klawisz **Home**, aby natychmiast przeskoczyć na początek powtórki.
- Naciśnij klawisz **Spacja**, aby włączyć i wyłączyć pauzę odtwarzania powtórki.
- Klikaj lewym przyciskiem myszy, aby przełączać się pomiędzy swobodnym i stałym trybem kamery.

Doświadczenie



Informacja o twoim doświadczeniu wyświetlona jest w garażu, tuż obok przycisku badań.

Praktycznie wszystko, co robisz na polu bitwy — niszczenie wrogich pojazdów, ostrzeliwanie celów, zdobywanie osiągnięć itd. — przynosi ci punkty doświadczenia (PD). Zdobywasz je nawet za przegrane starcia, o ile tylko walczysz do końca!

Doświadczenie potrzebne jest do ulepszania modułów oraz pojazdów, a także do czynienia postępów w grze (patrz [Prowadzenie badań nad pojazdami i modułami](#)).



W tym rozdziale:

- [Doświadczenie](#)
- [Wolne doświadczenie](#)

! Doświadczenie bojowe związane jest z pojazdem, w którym zostało zdobyte, i może zostać rozdysponowane wyłącznie na ulepszenia do tego konkretnego pojazdu.

! Użytkownicy posiadający konto premium otrzymują za każdą bitwę o 50% więcej doświadczenia, co pozwala im rozwijać się szybciej. Szczegółowe informacje znajdziesz w dziale [Konto premium](#).

Ilość doświadczenia, jaką otrzymujesz za każdą bitwę, jest uzależniona od różnych czynników, między innymi:

- od ogólnej postawy twojej drużyny w bitwie;
- od tego, czy twój pojazd przetrwa starcie;
- od twojej aktywności bojowej: czynnego atakowania celów i odpierania ataków nieprzyjaciela;
- od liczby wykrytych celów (działa samobieżne otrzymują za to więcej doświadczenia niż zwykłe czołgi);
- od liczby zniszczonych celów (uwzględniając różnicę poziomów między twoim a nieprzyjacielskim pojazdem);
- od ilości zadanych krytycznych obrażeń (uwzględniając różnicę poziomów);
- od liczby pozyskanych punktów zdobycia bazy. Dodatkowe informacje na ten temat znajdziesz w dziale [Zdobycie bazy](#).

Wolne doświadczenie

567 ★

Informacja o twoim wolnym doświadczeniu wyświetlana jest w garażu, tuż obok przycisku Wymień doświadczenie.

Doświadczenie zdobyte w bitwach pojazdami elitarnymi oraz pojazdami premium może zostać przekształcone na wolne doświadczenie, które w odróżnieniu od zwykłego doświadczenia bojowego nie jest związane z konkretnym modelem czołgu i może zostać wykorzystane do odblokowywania modułów oraz pojazdów. Podczas prowadzenia badań nad modułami i pojazdami, wolne doświadczenie jest wykorzystywane jako ostatnie.

Wolne doświadczenie stanowi również do 5% ogólnego doświadczenia bojowego zdobywanego w bitwach przez pojazdy standardowe. Możesz w ten sposób gromadzić sobie wolne doświadczenie przy wykorzystaniu w bitwach zwykłych czołgów, ale możesz też zainwestować w pojazd premium i tym sposobem znacznie przyspieszyć opracowywanie swoich ulepszeń.

! Wolnego doświadczenia możesz też używać do przyspieszania szkolenia załogi. Jednakże tryb ten jest zarezerwowany tylko dla pojazdów elitarnych i pojazdów premium. Całe doświadczenie zdobyte w bitwach tymi właśnie maszynami może zostać zainwestowane w szkolenie załogi. Patrz [Przyspieszanie szkolenia załogi](#).

By wymienić doświadczenie na wolne doświadczenie:

1. Kliknij **Wymień doświadczenie**.
2. Zaznacz pojazdy, których doświadczenie chcesz wymienić.
3. Wprowadź ilość doświadczenia, jaka ma zostać wymieniona.
4. Kliknij **Wymień > Wymień**, aby potwierdzić wymianę. Określona ilość doświadczenia zostanie przekształcona w wolne doświadczenie. Z twojego konta zostanie odprowadzona odpowiednia kwota w złocie.



Waluta w grze



W grze World of Tanks funkcjonują dwa rodzaje waluty: kredyty oraz złoto. Dostępne na twoim koncie kwoty w obu walutach widoczne są w prawym górnym rogu każdego ekranu.



W tym rozdziale:

- [Kredyty](#)
- [Złoto](#)
- [Wymiana waluty](#)

Kredyty

Główną walutę w grze możesz zdobywać w bitwach, otrzymywać ze sprzedaży pojazdów oraz modułów, a także nabywać za złoto. Kredyty są ci potrzebne do naprawiania maszyn, kupowania modułów i nowych czołgów, a także do innych celów w toku gry.

Liczba kredytów, jaką otrzymujesz za każdą bitwę, jest uzależniona od różnych czynników, w tym między innymi:

- od wyniku bitwy (zwycięstwo przynosi większe zyski niż porażka);
- od poziomu twojego pojazdu (czołgi na wyższych poziomach zarabiają więcej kredytów);
- od ilości uszkodzeń zadanych przeciwnikowi;
- od ilości wykrytych celów (działa samobieżne otrzymują za to większe kwoty niż zwykle czołgi).

! Jeśli uszkodzisz lub zniszczysz sojuszniczy pojazd, z twojego konta zostanie odjęta określona kwota kredytów. Informację o dokładnej wysokości tej opłaty otrzymasz za pośrednictwem kanału systemowego.

Złoto

To dodatkowa waluta w grze służąca do kupowania kont, pocisków oraz pozostałej zawartości premium. Złoto nabywane jest za prawdziwe pieniądze i można je wymienić na kredyty.

Kliknij **Kup złoto**, by dokonać zakupu za pośrednictwem strony internetowej World of Tanks. By uzupełnić swoje saldo, postępuj zgodnie z instrukcjami na stronie.

Wymiana waluty

Nie martw się, jeśli zaczyna ci brakować kredytów. W każdej chwili możesz je łatwo pozyskać, wymieniając złoto.

1. Kliknij **Garaż > Wymień złoto**.
2. Określ ilość złota, jaką chcesz zamienić na kredyty.
3. Kliknij **Wymień > Wymień**. Informacja o udanej wymianie pojawi się w kanale systemowym, a twoje saldo zostanie zasilone określoną kwotą kredytów.



Nie możesz kupować złota za kredyty.



Nie możesz używać złota nigdzie poza grą World of Tanks, nie możesz go też wymieniać na żadną prawdziwą ani wirtualną walutę.



Zaawansowane

Jeśli zapoznałeś się już z podstawami World of Tanks i czujesz, że jesteś gotów bardziej zagłębić się w grę, zapraszamy do dalszej lektury, aby poznać jej ekscytujące możliwości.

W tej sekcji dowiesz się, jak prowadzić badania nad pojazdami i modułami, jak zarządzać załogą, w jaki sposób brać udział w bardziej zaawansowanych typach bitew, jak kupować i sprzedawać pojazdy oraz ich części i wreszcie – jak używać czatu i kanałów.



W tym rozdziale:

- [Konto premium](#)
- [Prowadzenie badań nad pojazdami i modułami](#)

Konto premium

Aby szybciej awansować w grze i odblokowywać bardziej rozbudowane pojazdy, rozważ kupno konta premium. Takie konto daje o połowę więcej kredytów i doświadczenia za każdą bitwę, jak również pozwala na kupowanie rozmaitych elementów premium, które znacznie uprzyjemniają rozgrywkę. Konto premium kupuje się za złoto (więcej w rozdziale [Złoto](#)).

Aby kupić konto premium:

1. Kliknij na opcję Kup Premium.
2. Wybierz, na jaki okres chcesz kupić konto:
 - Na 12 miesięcy (360 dni)
 - Na 6 miesięcy (180 dni)
 - Na 1 miesiąc (30 dni)
 - Na 1 tydzień (7 dni)
 - Na 3 dni (72 godziny)
 - Na 1 dzień (24 godziny)
3. Kliknij na **Kup > Kup**. Na kanale systemowym wyświetlone zostanie powiadomienie informujące o udanym zakupie konta Premium wraz z datą jego wygaśnięcia. Koszt kupna konta zostaje odjęty od twojego salda.

Gdy konto Premium wygasa, przedłuż je albo graj dalej przy użyciu standardowego konta. Aby przedłużyć konto Premium, kliknij na **Przedłuż Premium** i powtórz kroki wymienione powyżej.



Zobacz również:

- [Złoto](#)
- [Rodzaje pojazdów](#)

Prowadzenie badań nad pojazdami i modułami

Aby rozwijać się w grze i poszerzać swoją flotyllę pojazdów – a dzięki temu mieć więcej możliwości na polach bitew i lepiej się bawić – musisz prowadzić badania nad nowymi pojazdami i modułami. Zaawansowane moduły i pojazdy odblokowujesz za pomocą punktów doświadczenia (Więcej w dziale [Doświadczenie](#)).

Istnieją dwie metody prowadzenia badań nad pojazdami:

- **Badanie modułów dla aktywnego pojazdu.** Aby ulepszyć wybrany pojazd, odblokuj i kup zaawansowane wersje modułów.
- **Badaj pojazdy, sukcesywnie przesuając się w dół Drzewka technologii od jednego pojazdu do drugiego.** Drzewko technologii przedstawia wszystkie możliwe sekwencje ulepszeń pojazdów. W tym wypadku odblokowujesz pojazdy jeden po drugim.

! Nie możesz kupować nowych, wysokopoziomowych pojazdów bez przeprowadzenia badań. Nie wolno też przesuwać się na drzewo technologii innych nacji, nawet jeśli na różnych drzewach znajdują się pojazdy tego samego poziomu.

! Podstawowe moduły konfiguracyjne to moduły, które są zamontowane na pojeździe w momencie kupna. Moduły podstawowe nie wymagają badań i nie mogą być sprzedawane osobno. Takie moduły są oznaczone w magazynie jako zarezerwowane.

Prowadzenie badań nad modułami aktywnego pojazdu

Aby prowadzić badania nad modułami aktywnego pojazdu:

1. Kliknij na Garaż > **Badania** albo kliknij prawym przyciskiem myszy na pojazd na panelu pojazdu i wybierz opcję Badania. Wyświetlone zostanie okienko badania modułów. W tym okienku znajdziesz informacje na temat wszystkich dostępnych ulepszeń dla obecnych modułów zamontowanych w pojeździe, jak również pojazdów znajdujących się na kolejnej gałęzi drzewa technologii.

Zobacz również:

- [Kupowanie modułów](#)
- [Montowanie modułów](#)



2. Kliknij prawym przyciskiem myszy na moduł i wybierz opcję Charakterystyki, aby zobaczyć szczegóły modułu.

3. Kliknij na moduł lewym przyciskiem myszy, albo kliknij prawym przyciskiem myszy i wybierz Bada-
nia. Pojawi się okno potwierdzenia wykonania
badań.

4. Kliknij **Tak**, aby potwierdzić. Moduł zostaje zba-
dany i od teraz można go kupić (Więcej w dziale
[Kupowanie modułów](#)). Z twojego konta zostaje
pobrana odpowiednia liczba punktów doświadcze-
nia.

5. Kliknij na **Kup** w oknie potwierdzającym zakup i
zamontuj moduł na wybranym pojeździe. Z twojego
konta zostaje pobrana odpowiednia liczba punktów
doświadczenia.

Pojazd, w którym zbadano wszystkie moduły, osiąga status jednostki elitarniej.

Drzewo technologii

Drzewo technologii to hierarchiczne, wizualne przedstawienie wszystkich możliwych ścieżek ulepszeń pojazdów, dostępnych za pośrednictwem badań. W drzewie znajdują się wszystkie gałęzie technologii każdej nacji, widać tu również ogólny postęp badań.

Aby zbadać pojazd na ekranie drzewa technologii:

1. Otwórz drzewo technologii.



2. Wybierz ZSRR, Niemcy, Francja lub USA, aby zobaczyć drzewo technologii każdego z narodów. Pojazdy dostępne do badania są tutaj podświetlone.

3. Kliknij prawym przyciskiem myszy na pojazd, aby zobaczyć jego charakterystyki.

4. Kliknij lewym przyciskiem myszy na pojazd, aby otworzyć okno badania modułów. Moduły dostępne do badania zostają podświetlone, wyświetlona jest również liczba punktów doświadczenia wymagana do zbadania każdego z nich.

5. Kliknij lewym przyciskiem myszy na wybrany moduł, albo kliknij na niego prawym przyciskiem myszy i wybierz opcję Badania.

6. Kliknij **Tak**, aby potwierdzić. Moduł zostaje zbadany i od teraz można go kupić (Więcej w dziale [Kupowanie modułów](#)).

7. Kliknij na **Kup** w okienku potwierdzającym, aby kupić i zamontować moduł na pojeździe. Z twojego konta zostaje pobrana odpowiednia liczba punktów doświadczenia.



Zobacz również:

- [Kupowanie pojazdów](#)
- [Kupowanie modułów](#)
- [Montowanie modułów](#)

! Aby zamontować moduł na pojeździe, najpierw go przebadaj i kup. Więcej w rozdziale [Kupowanie modułów](#).

! Aby użyć przebadanego pojazdu, musisz go najpierw kupić. Więcej w rozdziale [Kupowanie pojazdów](#).

Wyposażenie i sprzęt eksploatacyjny

Mądrzy dowódcy pancerni wyposażają swoje maszyny znacznie lepiej niż ich przeciwnicy. To oznacza polepszenie charakterystyki i osiągnięć twojego pojazdu na polu bitwy poprzez montowanie w nim rozmaitego wyposażenia i sprzętu eksploatacyjnego. Wybierz taki rodzaj wyposażenia lub sprzętu, który najlepiej pasuje do kłopotów, jakich oczekujesz – albo jakie sam chcesz sprawić.

Wyposażenie

Wyposażenie poprawia rozmaite cechy pojazdu. Wyposażenie nie może zostać zbadane i nie podlega wymianie handlowej.

Wyposażenie może zostać sklasyfikowane jako należące do grupy podstawowej lub nieusuwalnej. Wyposażenie podstawowe może być montowane i demontowane na pojazdach bez żadnych kosztów. Wyposażenie nieusuwalne ulega zniszczeniu, gdy zostaje zastąpione innym.

Wyposażenie permanentnie zmienia cechy pojazdów. Niektóre z elementów wyposażenia wymagają do działania spełnienia konkretnych warunków (na przykład, aby można było użyć siatki kamuflażowej lub lornetki polowej, czołg musi stać w miejscu).

Każdy z pojazdów ma listę dostępnego wyposażenia. Jej zawartość zależy od tego, jakiej produkcji jest dana maszyna, jakiego jest typu, jaki poziom reprezentuje i do jakiej grupy modeli należy.

W tym rozdziale:

- [Wyposażenie](#)
- [Sprzęt eksploatacyjny](#)

Zobacz również:

- [Kupowanie pocisków](#)

! Pojazdy wyższych poziomów mają dostęp do bardziej zaawansowanych rodzajów wyposażenia.

Montaż wyposażenia

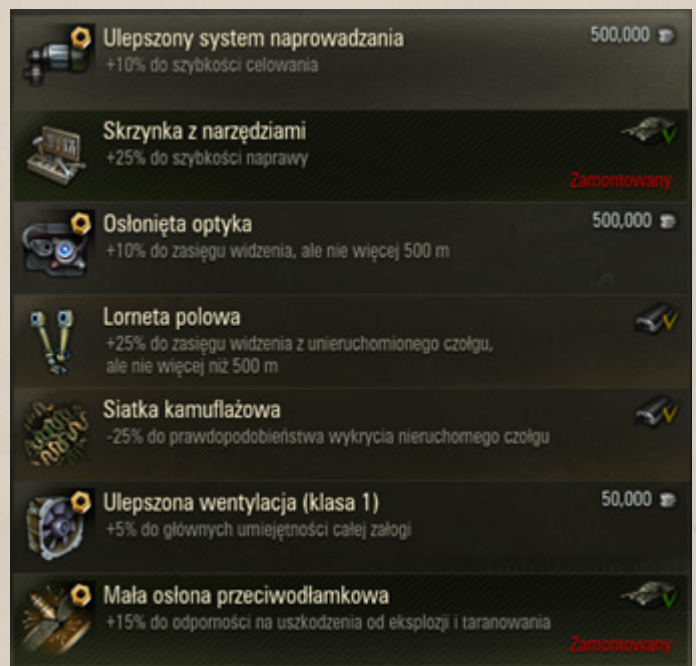
Wyposażenie można montować tylko na w pełni naprawionych pojazdach. Każdy pojazd ma trzy sloty przeznaczone do jego montażu.

Wyposażenie kupuje się w sklepie lub za pośrednictwem panelu wyposażenia w garażu, płacąc złotem lub kredytami.

Aby kupić wyposażenie i zamontować je na wybranym pojeździe:

1. Wejść do garażu.
2. Wybierz slot w panelu wyposażenia. Wyświetlona zostanie lista dostępnych rodzajów wyposażenia.
3. Wybierz z listy pożądany przedmiot.
4. Kliknij na **Kup**, aby potwierdzić. Wybrany element wyposażenia zostaje zakupiony i zamontowany w twoim pojeździe. Cena zakupu zostaje odjęta od twojego salda.

! Zobacz również [Kupowanie pocisków](#).



! Jeśli zamontujesz wyposażenie nieusuwalne, w okienku potwierdzającym kliknij na **Montuj** > **Kup**. Robiąc tak, zgadzasz się na zamontowanie wyposażenia, które zostanie zniszczone podczas demontażu lub wymiany na inne, albo trafi do magazynu, gdy specjalista zdemontuje je w zamian za złoto.

Demontaż wyposażenia

Niektóre elementy wyposażenia można do woli demontować, ale niektóre są nieusuwalne. Taki rodzaj wyposażenia może być zdemontowany jedynie przez specjalistów w zamian za złoto.

Aby zdemontować wyposażenie podstawowe:

1. Wybierz element w panelu wyposażenia w garażu
2. Kliknij na **Demontuj**. Wyposażenie zostaje zdemontowane i umieszczone w magazynie.

Aby zdemontować nieusuwalny element wyposażenia:

1. Wybierz nieusuwalny element wyposażenia w panelu wyposażenia w garażu.
2. Kliknij na **Zniszcz**.
3. Kliknij na **Zniszcz**, aby potwierdzić.



Aby zdemontować nieusuwalny element wyposażenia, płacąc za to złotem specjalistcie:

1. Wybierz nieusuwalny element wyposażenia w panelu wyposażenia w garażu.
2. Kliknij na **Demontuj**.
3. Kliknij na **Demontuj**. Ta część wyposażenia zostaje zdemontowana i umieszczona w magazynie.

! Zarówno sprzęt usuwalny, jak i nieusuwalny można szybko zdemontować podczas sprzedaży pojazdu. Więcej informacji znajduje się w dziale [Magazyn](#).

Sprzęt eksploatacyjny

Sprzęt eksploatacyjny podnosi rozmaite parametry załogi lub pojazdu. Tego rodzaju sprzętu można użyć tylko jednokrotnie. Aby poznać więcej szczegółów dotyczących korzystania ze sprzętu eksploatacyjnego podczas bitwy, zajrzyj do rozdziału [Pociski/Sprzęt eksploatacyjny](#).

Każda z nacji dysponuje inną listą sprzętu eksploatacyjnego. Natomiast każdy rodzaj sprzętu eksploatacyjnego dostępny jest we wszystkich pojazdach danej nacji, niezależnie od ich poziomu czy modelu. Sprzęt eksploatacyjny nie wymaga badań i nie może być przedmiotem wymiany handlowej.

Załadunek sprzętu eksploatacyjnego

Każdy pojazd ma trzy sloty przeznaczone na sprzęt eksploatacyjny.

Sprzęt eksploatacyjny kupuje się za kredyty lub złoto w oknie Obsługi albo w sklepie.


Aby kupić i zamontować sprzęt eksploatacyjny:

1. Udaj się do garażu.

2. Kliknij na slot w panelu sprzętu eksploatacyjnego lub kliknij na opcję **Obsługa**, aby otworzyć okno.
3. Kliknij na jeden z trzech slotów w polu sprzętu eksploatacyjnego, aby przejrzeć listę dostępnych urządzeń.
4. Wybierz pożądany sprzęt eksploatacyjny.
5. Kliknij na **Uzupełnij**, aby kupić i zamontować wybrany sprzęt. Jego cena zostanie odjęta od twojego salda.
6. Zaznacz opcję “Uzupełniaj automatycznie”, aby automatycznie montować ten sprzęt eksploatacyjny, którego używałeś w poprzedniej bitwie lub odnawiać jego zasoby.

Możesz zmieniać kolejność montowanego sprzętu eksploatacyjnego, aby podczas bitwy wygodniej przełączać się pomiędzy jego rodzajami.

Aby zmienić kolejność sprzętu eksploatacyjnego, kliknij na slot i wybierz ten sprzęt eksploatacyjny, który ma się znaleźć w tym slotcie. Sprzęt zamienia się miejscami w miarę przyporządkowywania go do slotów. Możesz zmieniać kolejność tylko tego sprzętu eksploatacyjnego, który został zamontowany.

	Duży zestaw naprawczy +10% do szybkości naprawy modułów	50
	Duża apteczka +15% do ochrony załogi przed ranami krytycznymi	50
	Czekolada +10% do wszystkich umiejętności całej załogi do końca bitwy	50
	Automatyczny system gaśniczy -10% do prawdopodobieństwa wystąpienia pożaru	50
	105-oktanowa benzyna +10% do mocy silnika i obrotu wieży	50
	100-oktanowa benzyna +5% do mocy silnika i szybkości obrotu wieży	5,000
	Ręczne gaśnice Po aktywacji pożar zostaje zgaszony	3,000
	Mały zestaw naprawczy Naprawa uszkodzonego modułu	3,000
	Mała apteczka Leczenie ранnego czolowisty	3,000



Zobacz również:

■ [Kupowanie pocisków](#)

Wyładunek sprzętu eksploatacyjnego

Możesz do woli montować i demontować sprzęt eksploatacyjny.

Aby zdemontować sprzęt eksploatacyjny:

1. Kliknij na sprzęt eksploatacyjny w panelu sprzętu eksploatacyjnego lub kliknij na opcję **Obsługa**, aby otworzyć okno obsługi.
2. Kliknij prawym przyciskiem myszy na sprzęt eksploatacyjny, który chcesz zdemontować.
3. Kliknij na “Wyślij do magazynu”, aby rozładować sprzęt eksploatacyjny.

Wygląd zewnętrzny pojazdu

Możesz zmieniać wygląd zewnętrzny swojego pojazdu poprzez nakładanie kamuflażu. Masz szeroki wybór kamuflaży w dwuodcieniowych i wieloodcieniowych kamuflażach. Kamuflaż możesz nakładać na krótki okres czasu lub na stałe.

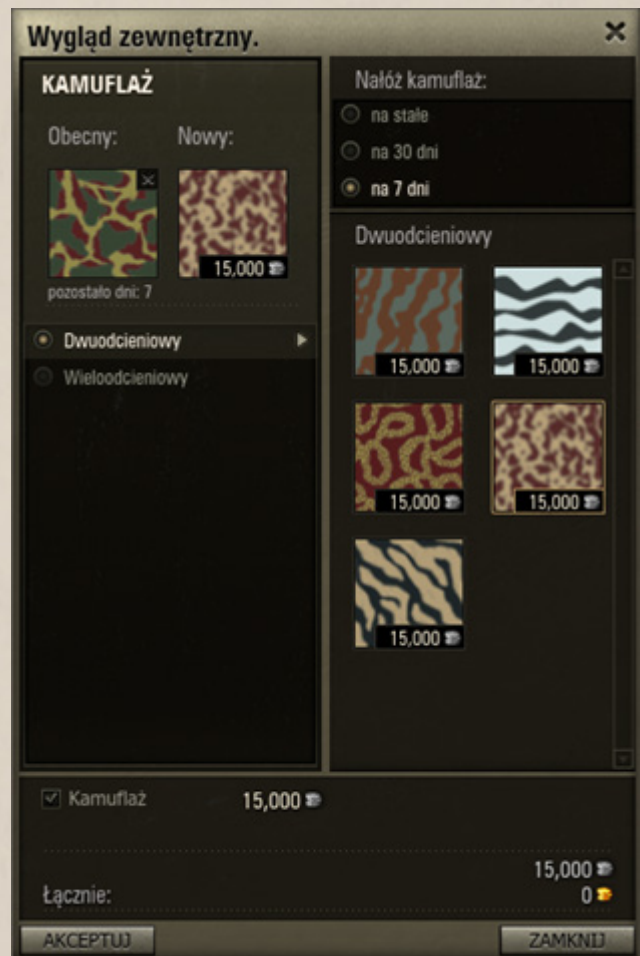
W trybie zmiany wyglądu zewnętrznego pojazdu ekran Garażu zmienia się, aby pokazać ci, jak twój pojazd będzie wyglądał z wybranym przez siebie kamuflażem.

Aby zmienić wygląd zewnętrzny pojazdu:

1. Kliknij na **Wygląd** w Garażu.
2. Wybierz rodzaj kamuflażu. Możesz zdecydować się na dwuodcieniowy lub wieloodcieniowy kamuflaż.
3. Wybierz kamuflaż.
4. Kliknij na **Akceptuj** > **Kup**, aby zatwierdzić zmiany i powrócić do trybu standardowego Garażu.

Aby usunąć kamuflaż:

1. W garażu kliknij **Wygląd**.
2. Kliknij "x" na miniaturze aktualnego kamuflażu.
3. Kliknij na **Usuń** > **Zamknij**.



Zarządzanie załogą

Każdy pojazd obsługiwany jest przez załogę, na którą mogą składać się dowódca, celowniczy, ładowniczy, radiooperator oraz kierowca-mechanik. Rozmiar załogi zależy od typu pojazdu, dlatego też różne pojazdy są obsadzone różną liczbą czołgistów.

Załoga dba o odpowiednią funkcjonalność pojazdu, co przekłada się na jego osiągi techniczne. Aby zwiększyć charakterystykę pojazdu, podnieś poziom załogi w którejś ze specjalizacji albo wybierz dodatkowe umiejętności (więcej informacji w rozdziałach [Specjalizacje, Główna kwalifikacja i Szkolenie](#) oraz [Umiejętności i atuty czołgisty](#)).

Tak może wyglądać panel załogi doświadczonego gracza. Każdy slot członka załogi daje szybki dostęp do danych osobowych czołgisty.



— Poziom kompetencji



— Specjalizacja



— Czołgista osiągnął stuprocentowy poziom kompetencji i może zostać wyszkolony w danej Umiejętności/atucie



— Ranga



— Umiejętność lub atut czołgisty

Możesz również zaznaczyć opcję “Przyspiesz szkolenie załogi”, aby wszystkie punkty doświadczenia zdobyte w tym pojeździe były zużywane na szkolenie załogi.

- Podczas bitew członkowie załogi mogą zostać ranni lub ogłuszeni, w takim wypadku premie za ich kwalifikacje przestają mieć wpływ na zachowanie pojazdu.
- Jeśli wszyscy członkowie załogi zostają ranni, pojazd uznaje się za unieruchomiony bez względu na jakiegokolwiek inne okoliczności.
- Aby leczyć członków załogi, używaj sprzętu eksploatacyjnego (na przykład apteczek). Więcej informacji zawarto w następnych rozdziałach.



Zobacz również:

- [Specjalizacje, Główna kwalifikacja i Szkolenie](#)
- [Umiejętności i atuty czołgisty](#)

Koszary

Na ekranie koszar znajdują się wszyscy dostępni czołgiści. Tutaj możesz wykonywać dowolne czynności związane z dowolnym członkiem załogi każdego z twoich pojazdów – w tym rekrutować i zwalniać czołgistów, przeglądać ich dane osobowe i tak dalej.

Przeniesienie czołgisty do koszar

Aby przenieść czołgistę z pojazdu do koszar:

1. Udaj się do garażu i wybierz pojazd.
2. Kliknij prawym przyciskiem myszy na interesującego cię czołgistę w panelu załogi i wybierz opcję **Wyślij do Koszar**. Wybrany członek załogi zostanie przeniesiony do koszar.



Aby przenieść czołgistę do koszar z poziomu ekranu danych osobowych:

1. Kliknij prawym przyciskiem myszy na czołgistę.
2. Wybierz Karta ewidencyjną.
3. Kliknij na opcję **Wyślij do koszar**. Wybrany członek załogi zostanie przeniesiony do koszar.

Aby przenieść całą załogę do Koszar:

1. Kliknij prawym przyciskiem myszy na czołgistę w panelu Załogi.
2. Wybierz opcję “Wyślij całą załogę do Koszar”.

Cała załoga zostaje przeniesiona do Koszar. Pod wizerunkiem aktualnego pojazdu, w Garażu, wyświetlona zostanie informacja, że załoga jest niekompletna. Zauważ, że bez kompletnej załogi nie można dołączyć do bitwy. Zwerbuj czołgistów, aby dołączyć do bitwy w aktualnym pojeździe.

Rekrutacja czołgisty w koszarach
Aby rekrutować czołgistę w koszarach:

1. Udaj się do koszar.
2. Kliknij na wolny slot. Wyświetlone zostanie okno rekrutacji czołgisty.



3. Aby przefiltrować czołgistów według nacji, miejsca, rodzaju pojazdu i kwalifikacji, klikaj na odpowiednie przyciski po lewej stronie.
4. Wybierz poziom, do którego chcesz wyszkolić nowego czołgistę. Więcej szczegółów w rozdziale [Specjalizacje, Główna kwalifikacja i Szkolenie](#).
5. Kliknij na **Rekrutuj**. Nowy czołgista pojawi się w koszarach. Koszt wyszkolenia go do wskazanego poziomu zostaje odjęty od twojego salda.

Zwolnienie czołgisty
Aby zwolnić czołgistę:

1. Udaj się do koszar.

- Odszukaj czołgistę za pomocą filtrów. Wybierz wymaganą nację, miejsce, specjalizację i kwalifikację. Lista dostępnych czołgistów zostaje przefiltrowana według zadanych parametrów.
- Kliknij na opcję **Zwolnij** znajdującą się obok czołgisty, którego chcesz usunąć.



- Kliknij na **OK**, aby potwierdzić. Czołgista zostaje na zawsze usunięty z koszar.

Aby zwolnić czołgistę z poziomu panelu załogi w garażu:

- Kliknij prawym przyciskiem myszy na czołgistę w panelu załogi.
- Wybierz **Zwolnij**.
- Kliknij na **OK**, aby potwierdzić.

Aby zwolnić czołgistę z ekranu jego Karty ewidencyjnej, kliknij **Zwolnij** > **OK**.

Zmiana danych osobowych

Możesz zmienić portret, imię oraz nazwisko każdego czołgisty:

- Kliknij prawym przyciskiem myszy na wymaganego czołgistę w panelu załogi i wybierz opcję Karta ewidencyjna lub kliknij prawym przyciskiem myszy na czołgistę w Koszarach, aby otworzyć jego Kartę ewidencyjną.
- Kliknij na zakładkę Dokumenty.
- Wybierz inny portret, imię i nazwisko.
- Kliknij na **Zmień dane personalne**.
- Kliknij na **Zmień**, aby potwierdzić. Dane personalne wybranego czołgisty zostaną zmienione. Z twojego konta pobrana zostanie wskazana ilość złota.

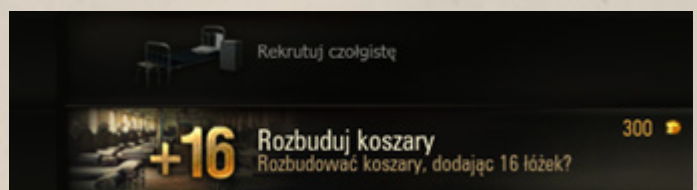


Rozbudowa koszar

Wszyscy czołgiści w koszarach mają swoje łóżka. Gdy skończą ci się wolne łóżka, nie możesz rekrutować nowych członków załogi. Usuń kilku czołgistów, żeby zwolnić łóżka, albo rozbuduj swoje koszary, kupując dodatkowe.

Aby kupić dodatkowe łóżka w koszarach:

- Udaj się do koszar.
- Przewiń w dół listę czołgistów.
- Kliknij na **Rozbuduj koszary** > **Rozbuduj**, aby potwierdzić zakup. W koszarach pojawi się 16 dodatkowych łóżek. Z twojego konta pobrana zostanie wskazana ilość złota.



Specjalizacje, Główna kwalifikacja i Szkolenie

Każdy z członków załogi ma specyficzne kompetencje i specjalizację. Kompetencje określają zdolność czołgisty do obsługiwanego konkretnego typu pojazdu.

Kompetencja ustalana jest podczas rekrutacji, ale można ją potem zmienić tak, aby czołgista potrafił obsługiwać inny czołg. Więcej szczegółów na ten temat w rozdziale [Przekwalifikowanie](#).

Specjalizacja określa rolę czołgisty w załodze i zależy od liczby punktów doświadczenia zdobytych przez niego podczas bitew. Poziom specjalizacji ma ogromny wpływ na efektywność pojazdu na polu walki. Jeśli członek załogi pełni dodatkowe obowiązki (na przykład, Dowódca jest jednocześnie Strzelcem lub Kierowcą), efektywność pozostałych kwalifikacji zależy od poziomu głównej kwalifikacji.

Zwróć uwagę, że jeśli członek załogi wykonuje kilka obowiązków, jego efektywność zależy od poziomu specjalizacji.

Domyślny poziom specjalizacji wynosi 50%, ale może zostać podniesiony podczas bitew. Więcej szczegółów w rozdziałach [Szkolenie załogi](#) oraz [Przyspieszanie szkolenia załogi](#).

Specjalizacje:



Dowódca wpływa na zasięg pola widzenia. Umiejętności dowódcy wpływają na umiejętności całej załogi, czyli im wyższy poziom wyszkolenia dowódcy, tym wyższa efektywność całej załogi.



Celowniczy wpływa na celność pojazdu i prędkość celowania. Zdolny celowniczy dokładniej mierzy.



Radiooperator wpływa na zasięg sygnału pojazdu. Kompetentny radiooperator potrafi komunikować się na większą odległość.



Kierowca-mechanik wpływa na prędkość pojazdu. Zdolny kierowca-mechanik efektywniej korzysta z mocy silnika.



Ładowniczy wpływa na prędkość ładowania danego pojazdu. Doświadczony ładowniczy zmniejsza czas przeładowania działa.

Szkolenie załogi

Aby zwiększyć efektywność pojazdu podczas bitwy, podnieś poziom specjalizacji jego załogi. Podczas rekrutowania czołgistów możesz od razu wyszkolić ich na poziom 50%, 75% lub 100% w ich specjalizacji.

Aby wyszkolić czołgistę na wyższy poziom:

1. Kliknij prawym przyciskiem myszy na wymaganego czołgistę w panelu załogi i wybierz opcję Karta ewidencyjna.
2. Wybierz zakładkę Szkolenie.
3. Wybierz rodzaj pojazdu, jego model oraz poziom, do którego chcesz wyszkolić czołgistę.
4. Kliknij na **Trenuj**. Charakterystyka czołgisty zmieni się zgodnie z wybranymi parametrami. Koszt szkolenia zostanie odjęty z twojego salda.

! Osiągnięcie poziomu 100% w specjalizacji odblokowuje kwalifikacje dodatkowe, umiejętność lub atut. Więcej w rozdziale [Umiejętności i atuty czołgisty](#).

Przyspieszanie szkolenia załogi

Ten tryb szkolenia dotyczy wyłącznie pojazdów elitarnych i premium (więcej w rozdziale [Rodzaje pojazdów](#)). W tym trybie wszystkie punkty doświadczenia przeznaczane są na szkolenie załogi. Wyłącz przyspieszenie szkolenia załogi, aby wrócić do gromadzenia punktów doświadczenia.

Szkolenie załogi można przyspieszyć na dwa sposoby: z panelu załogi w garażu lub z ekranu drzewa technologii.

Przyspieszanie szkolenia załogi dla pojazdu aktualnie znajdującego się w garażu:

1. W panelu pojazdów w garażu wybierz pojazd elitarny lub premium.
2. W panelu załogi wybierz opcję “Przyspiesz szkolenie załogi”.
3. Kliknij **WŁĄCZONE**, aby potwierdzić. Wszystkie punkty doświadczenia zdobywane przez ten pojazd w kolejnych bitwach będą wydawane na szkolenie załogi.



Przyspieszanie szkolenia załogi na ekranie drzewa technologii:

1. Włącz drzewo technologii.
2. Wybierz elitarny pojazd.
3. Zaznacz opcję “Przyspiesz szkolenie załogi”.
4. Kliknij **WŁĄCZONE**, aby potwierdzić. Wszystkie punkty doświadczenia zdobywane przez ten pojazd w kolejnych bitwach będą wydawane na szkolenie załogi.

Przekwalifikowanie

Nie możesz wprawdzie zmienić specjalizacji, ale można dowolnie zmieniać kompetencje poprzez przekwalifikowanie członka załogi innego pojazdu.

Aby przekwalifikować czołgistę:

1. Kliknij prawym przyciskiem myszy na wymaganego czołgistę w panelu załogi i wybierz opcję Karta ewidencyjna lub kliknij prawym przyciskiem myszy na czołgistę w Koszarach, aby otworzyć jego Kartę ewidencyjną.
2. Przełącz się na zakładkę Szkolenie.
3. Wybierz typ i model pojazdu, do obsługi którego chcesz przekwalifikować czołgistę.
4. Wybierz pożądaną poziom wyszkolenia.
5. Kliknij na **Przekwalifikuj**. Cechy czołgisty zmienią się zgodnie z wybranymi parametrami.



! Czołgistę można przekwalifikować wyłącznie do obsługi uprzednio przebadanych i zakupionych pojazdów.

! Przekwalifikowanie do obsługi nowego pojazdu zmniejsza poziom specjalizacji. Co więcej, umiejętności lub atuty czołgisty przestają działać aż do momentu odzyskania stuprocentowego poziomu specjalizacji.

Umiejętności i atuty czołgisty

Poza kwalifikacjami czołgista może posiadać również rozmaite umiejętności i atuty, które stają się dostępne po rozwinięciu podstawowego poziomu na 100%.

Zarówno umiejętności, jak i atuty stopniowo rosną wraz z każdą bitwą. Umiejętności zaczynają działać od samego początku szkolenia, zaś atuty – dopiero po osiągnięciu poziomu 100%.

Czołgista może mieć dowolną liczbę umiejętności/atutów. Inne umiejętności/atuty stają się dostępne po tym, jak czołgista w pełni wyszkoli uprzednio wybraną umiejętność/atut.

Lista dostępnych umiejętności i atutów zależy od kwalifikacji czołgisty. Jednak w grze występują też 4 ogólne umiejętności dostępne dla wszystkich czołgistów niezależnie od ich kwalifikacji. Jeśli pancerniak pełni jednocześnie kilka funkcji – na przykład jest dowódcą i kierowcą – może przyjąć dowolną umiejętność lub atut z puli dostępnych dla dowódcy i kierowcy.

Ikona umiejętności/atutu pojawia się na polu Umiejętności i Atuty w oknie Karty ewidencyjnej.

Ogólne umiejętności dostępne dla wszystkich czołgistów:



Gaszenie pożaru

W miarę rozwijania tej umiejętności zwiększa się zdolność gaszenia pożarów w pojeździe.



Naprawa

Przyspiesza naprawę uszkodzonych modułów.



Kamuflaż

W miarę wzrostu tej umiejętności twój pojazd będzie coraz mniej widoczny.



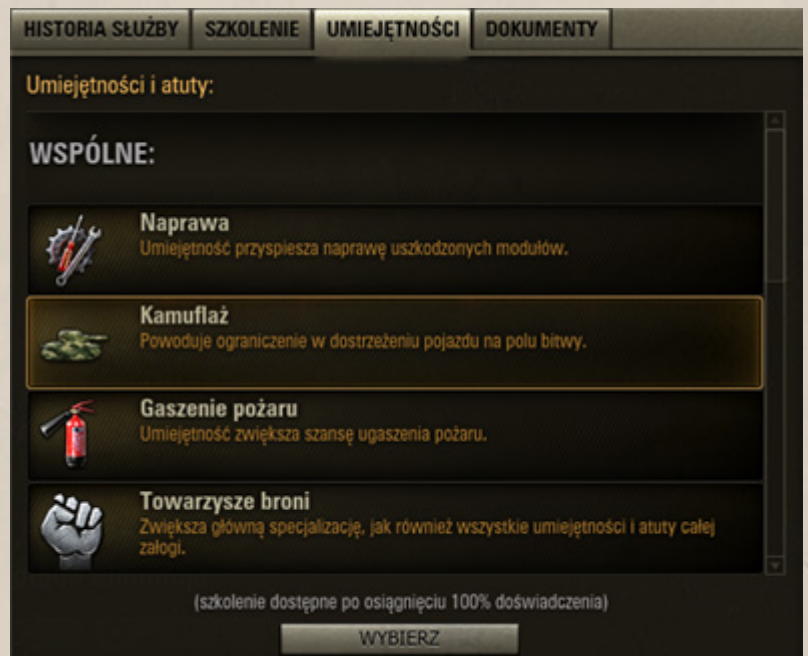
Towarzysze broni

Zwiększa główną specjalizację, jak również wszystkie umiejętności i atuty całej załogi.

Wybór umiejętności lub atutu

Aby wybrać kwalifikację dodatkową:

1. Kliknij prawym przyciskiem myszy na wymaganego czołgistę w panelu załogi i wybierz opcję Karta ewidencyjna lub kliknij prawym przyciskiem myszy na czołgistę w Koszarach, aby otworzyć jego Kartę ewidencyjną.
2. Otwórz zakładkę Umiejętności.
3. Wybierz jedną z dostępnych kwalifikacji dodatkowych.
4. Kliknij na **Wybierz**. Rozpocznie się szkolenie wybranej umiejętności. Ikona umiejętności/atutu pojawia się na polu Umiejętności i Atuty w oknie Karty ewidencyjnej.



Kasowanie umiejętności lub atutów

Pancerniak szkoli się w danej umiejętności/atucie w określonej kolejności - jedna umiejętność/jeden atut jednocześnie. Możesz anulować wybraną umiejętność/atut, zanim żołnierz zostaje w pełni wyszkolony w danej umiejętności/atucie. Później możesz przywrócić tę umiejętność/atut na uprzednio wyszkolonym poziomie.

Aby skasować umiejętność/atut:

1. Otwórz Kartę ewidencyjną czołgisty.
2. Wybierz opcję **Skasowania umiejętności i atutów**.
3. Wybierz pożądany poziom w oknie usuwania umiejętności i atutów.
4. Kliknij **Usuń** > **Usuń**. Umiejętność/atut zostaje skasowany. Wskazany koszt (o ile występuje) zostaje odjęty od twojego salda.

Aby przywrócić umiejętność/atut, wykonaj kroki analogiczne do wybierania umiejętności/atutów. Dana umiejętność/atut zostanie przywrócona na takim poziomie, jaki wybrałeś podczas kasowania tej umiejętności/atutu.

Historia służby

Twoi czołgiści mogą otrzymywać rozmaite medale oraz osiągnięcia za nadzwyczajne wyczyny na polu bitwy. Czołgiści mają również stopnie wojskowe i mogą awansować. Więcej szczegółów znajdziesz w rozdziale [Przebieg służby](#).

Stopnie wojskowe

Wszyscy czołgiści w grze posiadają określone stopnie wojskowe i mogą awansować. Początkowy stopień zależy od specjalizacji czołgisty.

Członek załogi otrzymuje awans za podniesienie poziomu wyszkolenia specjalizacji lub kwalifikacji dodatkowej.



Osiągnięcia

Aby zobaczyć osiągnięcia czołgisty:

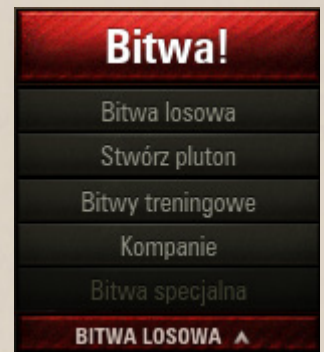
1. Kliknij prawym przyciskiem myszy na wymaganego czołgistę w panelu załogi i wybierz opcję Karta ewidencyjna lub kliknij prawym przyciskiem myszy na czołgistę w Koszarach, aby otworzyć jego Kartę ewidencyjną.
2. Cała historia bitew i wszystkie osiągnięcia wybranego czołgisty znajdują się w zakładce Historia służby. Więcej szczegółów w rozdziale [Przebieg służby](#).



Rodzaje bitew

World of Tanks zawiera szeroki wybór rodzajów bitew – każdy znajdzie tu coś dla siebie. Wybierz rodzaj bitwy z menu Bitwy.

- **Bitwa losowa.** Bitwa trwa aż do zniszczenia wszystkich czołgów wroga lub do zajęcia jego bazy. Mapy i gracze dobierani są losowo. Więcej w rozdziale [W akcji. Bitwa losowa](#).
- **Bitwy treningowe.** W tym trybie możesz wybierać mapy i zapraszać przyjaciół do walki, w ten sposób wspólnie szlifujecie swoje umiejętności bojowe. Zauważ, że w trybie bitew treningowych nie zarabiasz kredytów ani punktów doświadczenia, oraz że naprawy (za wyjątkiem uzupełnienia pocisków i wyposażenia) są darmowe. Więcej szczegółów w rozdziale [Bitwy treningowe](#).
- **Stwórz pluton.** Inaczej niż w standardowej walce, w tym trybie możesz stworzyć drużynę składającą się maksymalnie z 3 graczy. Więcej szczegółów w rozdziale [Pluton](#).
- **Kompanie.** To bardziej rozbudowany tryb drużynowy, w którym brać może udział do 15 graczy. W tym trybie możesz również wybrać poziom kompanii pancernej odpowiadający poziomowi twojego pojazdu. Więcej szczegółów w rozdziale [Kompania](#).



Bitwy treningowe


Bitwy treningowe stanowią dobrą okazję dla ciebie i dla twoich towarzyszy – możecie razem doszlifować swoje umiejętności bojowe. Inaczej niż w standardowych walkach, nie są tu przyznawane punkty doświadczenia, kredyty ani osiągnięcia, a naprawy (za wyjątkiem uzupełnienia pocisków i wyposażenia) są darmowe.

Dołączanie do pokoiów treningowych

Możesz dołączać do już stworzonych pokoiów treningowych albo założyć swój własny. Przed dołączeniem do pokoiów treningowych innych osób musisz najpierw usunąć swój pokój.

Każdy pokój treningowy możesz opuścić w dowolnym momencie (na przykład po to, żeby wybrać w garażu inny czołg). Jeśli wyjdiesz z pokoju, a następnie wrócisz przed zakończeniem bitwy, trafisz do jednej z drużyn w następnej bitwie.

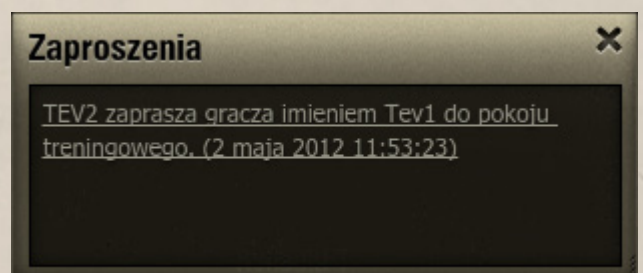
Są dwa sposoby na dołączenie do pokoju treningowego stworzonego przez innego gracza:

- Przyjęcie od innego gracza zaproszenia do zamkniętego pokoju treningowego. Wszystkie zaproszenia są wysyłane na kanale Zaproszeń. Gdy dostępne jest jakieś zaproszenie, przycisk oznaczający kanał Zaproszeń  zostaje podświetlony.
- Dołączenie do otwartego pokoju treningowego — w takim wypadku nie jest potrzebne zaproszenie.




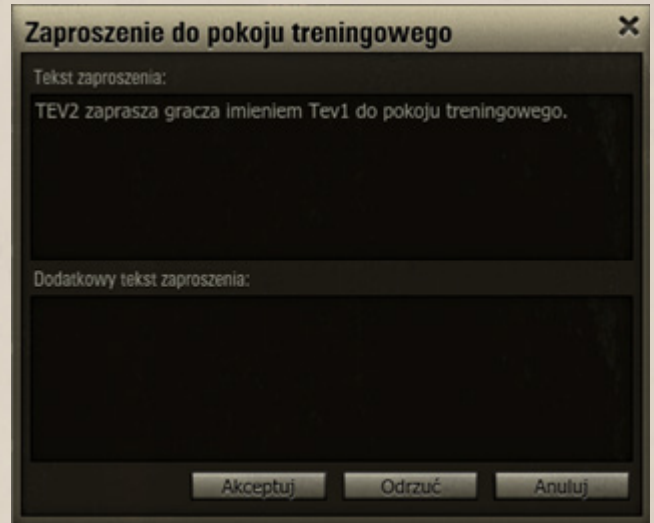
W tym rozdziale:

- [Dołączanie do pokoiów treningowych](#)
- [Tworzenie pokoju treningowego](#)
- [Modyfikacja pokoju treningowego](#)
- [Usuwanie pokoju treningowego](#)



Aby dołączyć do pokoju na zaproszenie:

1. Po otrzymaniu zaproszenia kliknij na . Pojawi się okno z linkiem zapraszającym.
2. Kliknij na link, aby zobaczyć treść zaproszenia.
3. Kliknij na **Akceptuj**, aby dołączyć do pokoju treningowego. Po dołączeniu do pokoju trafisz na listę nieprzydzielonych graczy. Poczekaj, aż dowódca przydzieli cię do jakiejś drużyny, po tym kroku rozpocznie się bitwa.
4. Aby odrzucić zaproszenie, kliknij na **Odrzuć**.



Aby dołączyć do otwartego pokoju treningowego:

1. Wybierz opcję Bitwy treningowe w menu Bitwa! Pojawi się ekran Bitew treningowych, zawierający listę wszystkich aktualnych bitew treningowych oraz ich uczestników.
2. Wybierz pokój z listy. Po dołączeniu do pokoju trafisz na listę nieprzydzielonych graczy. Poczekaj, aż dowódca przydzieli cię do jakiejś drużyny, po tym kroku rozpocznie się bitwa.



Tworzenie pokoju treningowego

Stwórz własny pokój treningowy i zaproś swoich przyjaciół, żeby ćwiczyć razem! Gdy stworzysz już swój pokój, zostaniesz jego dowódcą. Dowódca rozdziela graczy do drużyn i zmienia ustawienia pokoju. Dowódca może również podzielić się swoimi przywilejami z innymi graczami w pokoju.

Aby stworzyć pokój treningowy:

1. Wybierz opcję Bitwy treningowe z menu Bitwa!
2. Kliknij na **Stwórz pokój**. Wyświetli się okno tworzenia pokoju. Ustaw za jego pomocą parametry swojego pokoju.
3. Wybierz mapę z listy. Wybrana mapa wyświetlana jest po prawej stronie.
4. Określ czas trwania bitwy.

5. Wybierz opcję “tylko zaproszeni” jeśli chcesz, aby twój pokój był dostępny wyłącznie dla zaproszonych graczy.




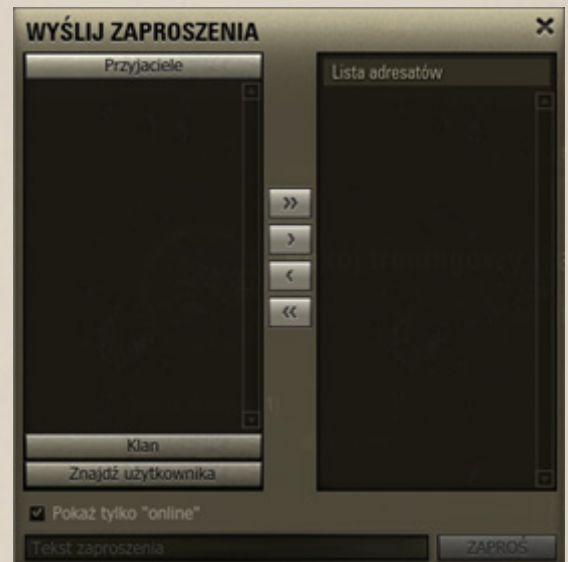
6. Wprowadź krótki opis (na przykład określ, które umiejętności będziecie ćwiczyć).


7. Kliknij na **Stwórz**. Jeśli pokój został stworzony, wyświetlony zostanie odpowiedni ekran.



Teraz nadszedł czas, aby zaprosić graczy! Zapraszaj graczy ze swojej listy kontaktów albo znajdź i zaproś dowolnych innych graczy, będących aktualnie online. Warunek – nie mogą znajdować się na twojej liście ignorowanych.

8. Kliknij na **Zaproś...**
9. Aby zaprosić gracza ze swojej listy kontaktów, otwórz listę kontaktów, wybierz gracza i kliknij na .
10. Aby znaleźć i zaprosić graczy, których nie ma na twojej liście kontaktów, kliknij na opcję **Znajdź użytkownika**.
11. Wpisz pierwsze litery albo pełną nazwę gracza, którego chcesz zaprosić i kliknij na **Szukaj**.
12. Za pomocą strzałek dodajesz graczy do listy zaproszeń lub ich z niej usuwasz.
13. Aby dodać więcej graczy, powtórz kroki 11-12.
14. Wpisz tekst zaproszenia.
15. Kliknij na **Zaproś**. Zaproszenia zostają wysłane do wszystkich wybranych graczy.



! Aby usunąć gracza z listy zaproszeń, kliknij na .

Gracze, którzy przyjęli twoje zaproszenie, pojawiają się na liście nieprzydzielonych zawodników. Tylko gracze przydzieleni do drużyn mogą brać udział w bitwach.

16. Aby przypisać zawodników do drużyn, przeciągaj ich imiona do odpowiednich oddziałów, aż rozdzielisz w ten sposób wszystkich graczy.
17. Kliknij na **Rozpocznij bitwę**, aby dołączyć do bitwy. Więcej w rozdziale [W akcji. Bitwa losowa](#).

Modyfikacja pokoju treningowego

Aby zmienić ustawienia pokoju treningowego:

1. Kliknij na **Ustawienia pokoju**.
2. Wybierz inną mapę. Wybrana mapa wyświetlana jest po prawej stronie.
3. Zmień czas trwania bitwy.
4. Zaznacz opcję "tylko zaproszeni", aby zmienić pokój na prywatny. Usuń zaznaczenie, jeśli chcesz, aby pokój był dostępny dla wszystkich graczy.

Usuwanie pokoju treningowego

Każdy pokój treningowy istnieje przez określony czas. Jeśli bitwa nie rozpocznie się po upływie tego czasu, pokój treningowy zostanie automatycznie usunięty.

! **Uwaga:** aby dołączyć do pokoju treningowego stworzonego przez innego gracza, będziesz musiał najpierw skasować swój własny!

Aby usunąć pokój treningowy, kliknij na **Usuń pokój** > OK.

Pluton

Stwórz grupę maksymalnie trzech przyjaciół, sformuj pluton i weźcie razem udział w dowolnych bitwach! Inaczej niż podczas walki standardowej, możesz wybrać graczy, którzy mają dołączyć do twojej drużyny, poprzez zaproszenie ich do swojego plutonu. Ale jednocześnie nie masz wpływu na mapę ani rywali.

Zauważ, że zwykli użytkownicy mogą tworzyć pluton składający się maksymalnie z dwóch graczy. Użytkownicy z kontem premium mogą stworzyć pluton składający się maksymalnie z trzech graczy. Więcej szczegółów w rozdziale [Konto premium](#).




W tym rozdziale:

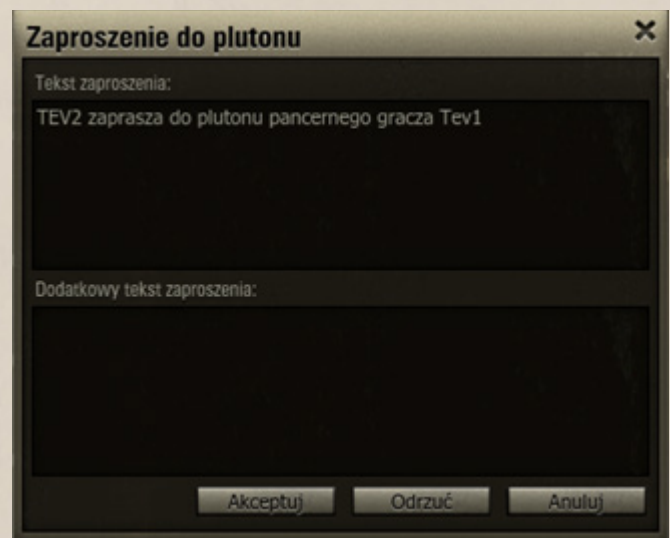
- [Dołączanie do plutonu](#)
- [Opuszczenie plutonu](#)
- [Zarządzanie plutonem](#)
- [Rozwiązanie plutonu](#)

Dołączanie do plutonu

Możesz dołączyć do plutonu po otrzymaniu zaproszenia od innego gracza.

Aby dołączyć do plutonu po otrzymaniu zaproszenia:

1. Gdy dostaniesz zaproszenie, kliknij . Wyświetlone zostanie okno zawierające link zapraszający.
2. Kliknij na link, aby zobaczyć treść zaproszenia.
3. Kliknij na opcję **Akceptuj**, aby dołączyć do plutonu. Dołączyłeś właśnie do plutonu. Na ekranie pojawia się czat plutonu (więcej szczegółów w rozdziale [Czat plutonu](#)).
4. Aby odrzucić zaproszenie, kliknij na **Odrzuć**.



Aby dołączyć do bitwy jako członek plutonu:

1. Kliknij na zakładkę **Pluton**, aby otworzyć czat plutonu.
2. Ustal swój status na "Gotowy!". Weźmiesz udział w bitwie za sterami swojego aktualnego pojazdu. Aby wybrać inny pojazd lub w inny sposób przygotować się do bitwy, zmień swój status na „Niegotowy!”.

Bitwa rozpoczyna się, gdy wszyscy członkowie plutonu ustawią swoje statusy na Gotowy!, a dowódca plutonu kliknie na **Bitwa!>Rozpocznij bitwę**.

Opuszczenie plutonu

Aby opuścić pluton:

- Wybierz opcję Opuść pluton w menu Bitwa!
- Kliknij na **Opuść pluton** w oknie czatu plutonu.



Zarządzanie plutonem

Jako dowódca możesz tworzyć, przygotowywać i rozwiązywać swój pluton.

Aby stworzyć pluton:

1. Wybierz opcję **Stwórz pluton** z menu **Bitwa!**. Pojawi się okno zaproszeń do plutonu oraz czatu plutonu.
2. Ze swojej listy kontaktów wybierz graczy, których chcesz zaprosić, albo użyj narzędzia **Znajdź użytkownika**, aby odszukać graczy, których nie masz na swojej liście kontaktów.
3. Wpisz pierwsze litery albo pełną nazwę gracza, którego chcesz zaprosić, i kliknij na **Szukaj**. Zaznacz opcję **Pokaż tylko "Online"**, aby odszukać graczy, którzy są online.
4. Dodawaj i usuwaj graczy ze swojego plutonu za pomocą strzałek.
5. Wpisz tekst zaproszenia.
6. Kliknij na **Zaproś**, aby wysłać zaproszenia do plutonu do wszystkich wybranych graczy.



Aby przygotować swój pluton do bitwy:

1. Poczekaj, aż wszyscy zaproszeni gracze przyjmą twoje zaproszenie i zmienią swój status na "Gotowy!".
2. Zmień swój status na "Gotowy!".
3. W garażu kliknij na **Bitwa!** > **Rozpocznij bitwę**, aby razem ze swoimi towarzyszami z plutonu dołączyć do losowej bitwy.

Rozwiązanie plutonu

Aby rozwiązać swój pluton:

- Z menu **Bitwa!** wybierz opcję **Rozwiąż pluton**.
- Kliknij na opcję **Rozwiąż pluton** w czacie plutonu.



Kompania

Kompania to grupa graczy składająca się maksymalnie z 15 członków. Zauważ, że całkowity poziom wszystkich pojazdów należących do kompanii zależy od jej poziomu. Całkowity poziom nie może być jednak niższy niż 20.

Kompanie pancerne mogą mieć następujące poziomy:

- **Juniorska.** Całkowity poziom pojazdów zawarty jest w przedziale od 20 do 40. Najwyższy poziom czołgów wynosi IV, a najwyższy poziom czołgów lekkich, dział pancernych i niszczycieli czołgów wynosi III.
- **Seniorska.** Całkowity poziom pojazdów zawarty jest w przedziale od 40 do 60. Najwyższy poziom czołgów wynosi VI, a najwyższy poziom dział pancernych i czołgów lekkich wynosi IV.
- **Mistrzowska.** Całkowity poziom pojazdów zawarty jest w przedziale od 60 do 90. Najwyższy poziom pojazdów wynosi VIII, a najwyższy poziom dział pancernych wynosi VI.
- **Kadrowa.** Całkowity poziom pojazdów zawarty jest w przedziale od 90 do 150. Najwyższy poziom wszystkich rodzajów pojazdów wynosi X.

Kompanie mogą tworzyć jedynie gracze z kontem premium (więcej w rozdziale [Konto premium](#)). Możesz stworzyć swoją własną kompanię albo dołączyć do już istniejącej.

Dołączanie do kompanii

Aby dołączyć do kompanii:

1. Wybierz opcję o nazwie Kompanie z menu Bitwa! Wyświetlone zostanie okno kompanii. To świetne narzędzie służące zarówno dowódcom kompanii, jak i tym, którzy chcą do nich dołączyć. W tym oknie widzisz listę wszystkich dostępnych kompanii, możesz tu też znaleźć oddział poszukujący nowych członków.



2. Aby znaleźć pożądaną kompanię, użyj narzędzia wyszukiwania lub przewiń listę. Zaznacz opcję "Nie w bitwie", aby wyświetlić jedynie te kompanie, które obecnie nie toczą bitew. Wybierz Wszystkie, Juniorska, Seniorska, Mistrzowska lub Kadrowa, aby przefiltrować listę kompanii czołgowych.
3. Kliknij na wybraną kompanię. Wyświetlone zostanie okno z listą wszystkich członków danego oddziału.



W tym rozdziale:

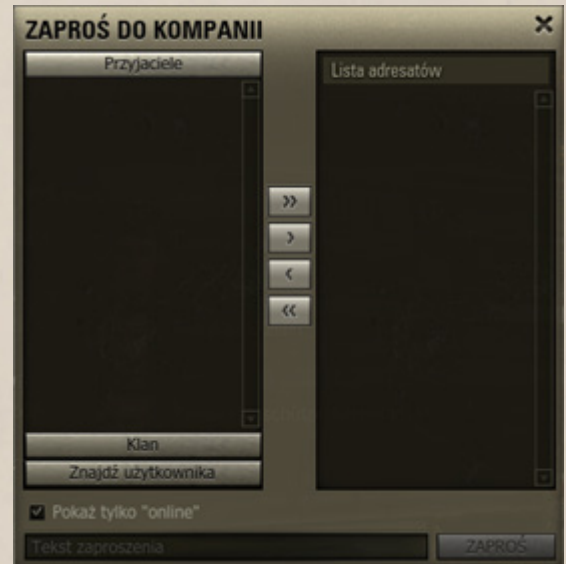
- [Dołączanie do kompanii](#)
- [Tworzenie kompanii](#)
- [Zarządzanie kompanią](#)
- [Rozwiązanie kompanii](#)

4. Kliknij, aby dołączyć. Wyświetlone zostanie okno kompanii. Poczekaj, aż dowódca wybierze cię do następnej bitwy, zmień swój status na "Gotowy!" i dołącz do bitwy jako członek wybranej kompanii.
5. Aby opuścić kompanię, wybierz opcję **Opuść kompanię**.

Tworzenie kompanii

Aby stworzyć kompanię:

1. Wybierz opcję Kompanie z menu Bitwa! albo kliknij na przycisk Kompanie znajdujący się na dole okna garażu. Wyświetli się okno kompanii.
2. Kliknij na opcję **Stwórz kompanię**. Pojawi się okno zapraszania do kompanii oraz okno twojej kompanii.
3. Wybierz ze swojej listy kontaktów tych graczy, których chcesz zaprosić do swojej kompanii. Jeśli chcesz zaprosić osoby spoza swojej listy kontaktów, skorzystaj z funkcji Znajdź użytkownika.
4. Wpisz pierwsze litery albo pełną nazwę gracza, którego chcesz zaprosić, i kliknij na **Szukaj**. Zaznacz opcję „Pokaż tylko „online””, aby zobaczyć wyłącznie tych graczy, którzy są obecnie online.
5. Dodawaj i usuwaj graczy za pomocą strzałek.
6. Wpisz tekst zaproszenia.
7. Kliknij na **Zaproś**, aby wysłać zaproszenia do wszystkich wybranych graczy. Okno zaproszenia do kompanii pojawia się automatycznie.



Jeśli przypadkowo je zamknąłeś albo chcesz zaprosić innego gracza do kompanii, możesz postępować według następujących kroków:

1. Kliknij na guzik czatu **kompanii**, który pojawia się po stworzeniu kompanii. Pojawia się wówczas okno twojej kompanii.
2. Kliknij na przycisk **Zaproś**, znajdziesz go pod listą dostępnych graczy.

Zarządzanie kompanią

Możesz sprawić, że do twojej kompanii wstęp będzie otwarty dla wszystkich graczy lub tylko dla tych, którzy otrzymają zaproszenie. Możesz też dodać krótki opis jednostki i przygotować ją do bitwy.

Aby przygotować kompanię do bitwy:

1. Kliknij na opcję **Kompania**, aby otworzyć okno kompanii.



2. Zaznacz opcję "Otwarta kompania", aby była ona dostępna dla wszystkich graczy, albo użyj przycisku **Zaproś**, aby zaprosić wybranych graczy.
3. Z listy członków kompanii wybierz tych graczy, którzy będą brali udział w następnej bitwie. Dodajesz i usuwasz graczy za pomocą strzałek.
4. Zmień swój status na „Gotowy!”.
5. Gdy wszyscy gracze wybrani do następnej bitwy zmienią swój status na „Gotowy!”, kliknij na **Bitwa!** w oknie garażu. Kompania dołączy do losowej bitwy. Wszyscy jej członkowie zostaną przydzieleni do jednej drużyny.

Rozwiązanie kompanii

Kliknij na **Rozwiąż** w oknie kompanii, aby rozwiązać swoją kompanię.

Sklep

W sklepie za kredyty kupujesz pojazdy, moduły, pociski oraz wyposażenie, a za złoto – pojazdy i pociski premium.

Kupowanie pojazdów

Zauważ, że przed kupnem pojazdu musisz go najpierw opracować (więcej w rozdziale [Prowadzenie badań nad pojazdami i modułami](#)). Pojazdy premium kupuje się za złoto, nie wymagają one badań.



W tym rozdziale:

- [Kupowanie pojazdów](#)
- [Kupowanie modułów](#)
- [Kupowanie pocisków](#)
- [Kupowanie wyposażenia i sprzętu eksploatacyjnego](#)

! Aby kupić pojazd, wymagane jest przynajmniej jedno wolne miejsce w Garażu. Jeśli nie masz już wolnych slotów, gra zapyta cię, czy chcesz kupić nowe miejsce postojowe.

Aby kupić nowy slot:

1. Kliknij na **Kup miejsce** - opcja ta znajduje się w panelu pojazdu w garażu.
2. Kliknij na **Kup**, aby potwierdzić wybór. W panelu czołgu pojawia się dodatkowy slot, a jego koszt zostaje odjęty od twojego salda.

Możesz również kupić pojazd równocześnie z dodatkowym slotem. W oknie kupowania zaznacz opcję „dodatkowy slot w garażu”, aby kupić miejsce razem z nowym pojazdem.

Aby kupić pojazd:

1. Kliknij na “Kup czołg” w panelu pojazdów na ekranie garażu, albo wybierz Sklep > Pojazdy. Wyświetlony zostanie sklep razem ze wszystkimi dostępnymi pojazdami.

The screenshot shows the 'SKLEP' (Store) interface. On the left is a sidebar with filters for 'POJAZDY' (Vehicles), 'MODUŁY' (Modules), 'POCISKI' (Shells), 'WYPOSAŻENIE' (Equipment), and 'SPRZĘT EKSPLOATACYJNY' (Operational Equipment). The main area displays a list of tanks with their names, stats, and prices in gold.

Typ pojazdu opancerzonego:	Wyświetl:	Wszystkie Czołgi lekkie, Czołgi średnie, Czołgi ciężkie, Niszczyciele czołgów, Działa samobieżne: 183	Cena
<input checked="" type="radio"/> Wszystkie typy	<input checked="" type="checkbox"/> Niezbadane pojazdy	Czołg lekki PzKpfw 35 (t) 10.03/11 t; Pancierz: do 25/16/16 mm; Działo: 37 mm	3,600
<input type="radio"/> Czołgi lekkie	<input type="checkbox"/> Pojazdy w garażu	Czołg lekki PzKpfw 38 (t) 9.34/9.9 t; Pancierz: do 25/15/15 mm; Działo: 37 mm <i>Wymaga badania</i>	33,000
<input type="radio"/> Czołgi średnie		Czołg lekki PzKpfw III Ausf. A 14.65/15.45 t; Pancierz: do 15/15/15 mm; Działo: 37 mm	35,000
<input type="radio"/> Czołgi ciężkie		Czołg lekki PzKpfw II Luchs 11.87/12.25 t; Pancierz: do 30/20/20 mm; Działo: 20 mm	39,000
<input type="radio"/> Niszczyciele czołgów		Czołg lekki T-15 10.49/12.2 t; Pancierz: do 30/20/12 mm; Działo: 37 mm	900
<input type="radio"/> Działa samobieżne			

2. Aby znaleźć pożądaną pojazd, użyj filtrów do przesortowania listy za pomocą następujących parametrów:

- Według nacji: wybierz wszystkie nacje — ZSRR, USA, Niemcy, Francja lub Chiny w menu nacji.
- Po typie pojazdu: zaznacz pożądaną typ na liście typów pojazdów.
- Zaznacz w polu wyświetlania opcję “Niezbadane pojazdy”, aby na liście pojawiały się również pojazdy, których badań jeszcze nie przeprowadziłeś.
- Zaznacz opcję “Pojazdy w garażu”, aby na liście dostępnych pojazdów wyświetlać również pojazdy z twojego panelu czołgów.

3. Kliknij lewym przyciskiem myszy na pożądaną pojazd, aby otworzyć okno zakupu. Razem z kupnem pojazdu możesz również:

- Kupić dodatkowy slot w garażu na swój nowy pojazd.
- Załadować do nowego pojazdu amunicję standardową.
- Wybrać poziom wyszkolenia czołgistów w nowym pojeździe albo kupić pojazd bez załogi.

4. Kliknij na **Kup**. Zakupiony pojazd pojawi się w panelu pojazdów w garażu i w magazynie. Koszt pojazdu zostanie odjęty od twojego salda.



Zobacz również:

- [Prowadzenie badań nad pojazdami i modułami](#)
- [Sprzedawanie pojazdów](#)

Zakup: PzKpfw 35 (t) ✕

Czołg lekki PzKpfw 35 (t)



Był produkowany w latach 1935-1938 na potrzeby armii czechosłowackiej. Po zajęciu tego kraju w 1938 roku, Wehrmacht przejął 202 pojazdy, które były wykorzystywane jeszcze przez 3

Kupujesz czołg PzKpfw 35 (t)	3,600
<input type="checkbox"/> Dodatkowe miejsce w garażu	300
<input type="checkbox"/> Załaduj standardową amunicję	1,008
Szkolenie załogi [Załoga: 3]	
	Akademia Pancerna Szkolenie do poziomu: 100% 600
	Szkoła pułkowa Szkolenie do poziomu: 75% 60,000
	Kursy przyspieszone Szkolenie do poziomu: 50%
<input type="checkbox"/> Kup czołg bez załogi	
Łącznie:	0 3,600

▲ ZMINIMALIZUJ
KUP
ANULUJ

Kupowanie modułów

Kupuj moduły i montuj je bezpośrednio na obecnie używanym czołgu (więcej w rozdziale [Montowanie modułów](#)) lub kupuj je w sklepie i montuj później na dowolnym ze swoich pojazdów. Przed zakupem każdego modułu musisz go najpierw opracować (więcej w rozdziale [Prowadzenie badań nad pojazdami i modułami](#)).

Aby kupić moduł w sklepie:

1. Udaj się do Sklepu i wybierz zakładkę Moduły.

The screenshot shows the 'SKLEP' (Store) interface. On the left is a sidebar with filters for 'POJAZDY' (Vehicles), 'MODUŁY' (Modules), 'POCISKI' (Ammunition), 'WYPOSAŻENIE' (Equipment), and 'SPRZĘT EKSPLOATACYJNY' (Maintenance). The 'MODUŁY' section is active, with filters for 'Pasują do:' (Fits to:), 'Typ modułu:' (Module type), and 'Wyświetl:' (Display). The main area shows a list of modules with their icons, names, descriptions, and prices. The top of the store window indicates 'Działa, Wieże, Silniki, Zawieszenie, Radia dla moich czołgów : 61' and 'W pojazdach / w magazynie' (In vehicles / in inventory).

Moduł	W pojazdach	W magazynie	Cena
Działo: 23 mm WJa 249-296 strzałów/min; Średnie uszkodzenia: 12/12 Średnia penetracja: 30/42 mm	0	0	2.750
Wieża MS-1 sześciokątna Pancerz: 18/16/16 mm; Obrót: 39 stopni/sek Zasięg widzenia: ok. 240 m	1	0	120
Wieża MS-1 zmodernizowany Pancerz: 18/16/16 mm; Obrót: 35 stopni/sek Zasięg widzenia: ok. 280 m	0	0	250
Silnik: MS-1 Moc: 43 k.m. Prawdopodobieństwo powstania pożaru przy trafieniu: 20%	1	0	260
Silnik: GAZ-M1 Moc: 55 k.m. Prawdopodobieństwo powstania pożaru przy trafieniu: 20%	0	0	310
Silnik: AMO-3 Moc: 70 k.m. Prawdopodobieństwo powstania pożaru przy trafieniu: 20%	0	0	340
Zawieszenie: MS-1 Prędkość obrotu: do 34 stopni/sek Maks. obciążenie: 4,89t	1	0	240
Zawieszenie: T-18 Prędkość obrotu: do 38 stopni/sek Maks. obciążenie: 6,5t	0	0	480

2. Za pomocą filtrów posortuj listę modułów.
3. Za pomocą jednej z poniższych metod wybierz pojazd, dla którego chcesz kupić moduł:

- Wybierz jeden ze swoich pojazdów w menu Pasują do.
- Wybierz opcję Moich pojazdów (aby zobaczyć listę modułów pasujących do wszystkich twoich pojazdów).
- Wybierz opcję Wszystkich pojazdów (aby zobaczyć listę modułów pasujących do wszystkich pojazdów).

4. Kliknij na wybrany moduł.

5. Ustal, ile sztuk chcesz kupić, i kliknij na **Kup**. Zakupione moduły pojawiają się w magazynie, ich koszt zostanie odjęty od twojego salda.



Zobacz również:

- [Prowadzenie badań nad pojazdami i modułami](#)
- [Montowanie modułów](#)
- [Sprzedawanie modułów](#)

Kupowanie pocisków

Amunicję możesz kupować podczas odnawiania zasobów danego pojazdu (więcej w rozdziale [Amunicja](#)) albo wybierając ją w sklepie na zapas. Pociski nie wymagają badań przed zakupem.

Aby kupić pociski w sklepie:

1. Udaj się do Sklepu i wybierz zakładkę Pociski.

Wszystkie nacje	Pociski do wszystkich moich dział: 23	W magazynie	Cena
	37mm przeciwpancerny UBRT1 Uszkodzenia: 23-38	0	0
	76mm przeciwpancerny UBR-354A Uszkodzenia: 83-138	0	56
	76mm podkalibrowy UBR-354MP Uszkodzenia: 83-138	0	5
	37mm kumulacyjny BPT1 Uszkodzenia: 23-38	0	1
	37mm odłamkowo-burzący UOT1 Uszkodzenia: 27-45	0	8
	76mm odłamkowo-burzący UOF-354 Uszkodzenia: 117-195	0	56
	3.7cm przeciwpancerny Pzgr 36 Uszkodzenia: 27-45	0	0
	2cm przeciwpancerny Pzgr 39 Uszkodzenia: 8-14	418	4

2. Za pomocą filtrów posortuj listę pocisków.

3. Wybierz pociski pasujące do:
 - Obecnego działu (aby wyświetlić pociski pasujące do działu obecnie wybranego pojazdu).
 - Wszystkich moich dział (aby wyświetlić wszystkie pociski pasujące do dział wszystkich twoich pojazdów).
 - Wszystkich dział (aby wyświetlić wszystkie pociski pasujące do wszystkich dział).

4. Kliknij na wybrany pocisk.

5. Ustal, ile sztuk pocisków chcesz kupić, i kliknij na **Kup**. Zakupione pociski pojawią się w magazynie, ich koszt zostanie odjęty od twojego salda.



Zobacz również:

- [Amunicja](#)
- [Uzupełnianie amunicji](#)
- [Sprzedawanie pocisków](#)

Kupowanie wyposażenia i sprzętu eksploatacyjnego

Kupuj wyposażenie/sprzęt eksploatacyjny i montuj go wprost na pojeździe wybranym w garażu (więcej w rozdziałach [Montaż wyposażenia](#) oraz [Załadunek sprzętu eksploatacyjnego](#)) lub kupuj je w sklepie i zamontuj je w późniejszym terminie na dowolnym ze swoich pojazdów.

Aby kupić w sklepie wyposażenie lub sprzęt eksploatacyjny:

1. Udaj się do Sklepu i wybierz zakładkę Wyposażenie lub Sprzęt eksploatacyjny.



The screenshot shows the 'SKLEP' (Store) interface. On the left, there are navigation tabs: 'POJAZDY', 'MODUŁY', 'POCISKI', 'WYPOSAŻENIE', and 'SPRZĘT EKSPLOATACYJNY'. The 'WYPOSAŻENIE' tab is selected. Below it, there are filters for 'Pasują do:' (Fits to:) with options 'Lowe', 'Moich pojazdów' (selected), and 'Wszystkich pojazdów'. There is also a 'Wyświetl:' (Display:) section with a checked box for 'Na pojazdach' (On vehicles). The main area displays a list of equipment items with their icons, descriptions, and prices. The items are:

Wyposażenie / Sprzęt	Opis	W pojazdach	w magazynie	Cena
Wzmocnione resory	Zwiększona o 10% nośność zawieszania; zwiększona wytrzymałość	0	0	20,000
Mała osłona przeciwdławkowa	+15% do odporności na uszkodzenia od eksplozji i taranowania	0	0	50,000
Ulepszona wentylacja (klasa 1)	+5% do umiętności całej załogi	0	0	50,000
Siatka kamuflażowa	-25% do prawdopodobieństwa wykrycia nieruchomego czołgu	0	0	100,000
Ulepszona wentylacja (klasa 2)	+5% do umiętności całej załogi	1	0	150,000
Mechanizm dosyłający dla dział średniego kalibru	-10% do czasu przeładowania	0	0	200,000
Mokry magazyn amunicyjny (klasa 1)	+50% do wytrzymałości magazynu amunicyjnego	0	0	200,000
Średnia osłona przeciwdławkowa	+15% do odporności na uszkodzenia od eksplozji i taranowania	1	0	200,000

2. Za pomocą filtrów posortuj listę wyposażenia/sprzętu eksploatacyjnego.

3. Wykonaj jedną z następujących czynności, aby wybrać pojazd, do którego chcesz kupić wyposażenie/sprzęt eksploatacyjny:

- Wybierz jeden ze swoich pojazdów w menu Pasują do.
- Wybierz opcję Moich pojazdów (aby zobaczyć wyposażenie/sprzęt eksploatacyjny pasujące do wszystkich twoich pojazdów).
- Wybierz opcję Wszystkich pojazdów (aby zobaczyć wyposażenie/sprzęt eksploatacyjny pasujące do wszystkich pojazdów).

4. Kliknij na wybrane wyposażenie/sprzęt eksploatacyjny.

5. Ustal, ile elementów chcesz kupić, i kliknij na **Kup**. Zakupione wyposażenie/sprzęt eksploatacyjny pojawią się w magazynie, ich koszt zostanie odjęty od twojego salda.

 **Zobacz również:**

- [Sprzedawanie wyposażenia i sprzętu eksploatacyjnego](#)
- [Wyposażenie](#)
- [Sprzęt eksploatacyjny](#)

Magazyn

W magazynie możesz sprzedawać pojazdy, moduły, pociski, wyposażenie i sprzęt eksploatacyjny. Sprzedawanie pojazdów i elementów przyniesie ci wyłącznie kredyty, nawet jeśli kupiłeś je za złoto.

Możesz sprzedawać maksymalnie 5 pojazdów dziennie.

Sprzedawanie pojazdów

Pojazdy, których nie potrzebujesz albo których nie używasz, możesz sprzedawać w magazynie lub z poziomu panelu czołgów w garażu.

Aby sprzedać pojazd w magazynie:

1. Udaj się do Magazynu i wybierz zakładkę Pojazdy.



2. Za pomocą filtrów posortuj pojazdy na liście.

3. Kliknij na pojazd, który chcesz sprzedać.

4. Wybierz wymagane opcje w oknie Sprzedaży pojazdu. W wyskakującym oknie możesz zdecydować, czy chcesz sprzedać pojazd bez załogi i usuwalnego sprzętu, jak również szybko zdemontować sprzęt nieusuwalny. Całkowita liczba zarobionych kredytów wyświetlana jest w linii Otrzymano.

5. Kliknij na **Sprzedaj**, aby potwierdzić. Wybrany pojazd zostaje sprzedany i usunięty z magazynu. Twoje konto zostaje zasilone wskazaną sumą kredytów.



W tym rozdziale:

- [Sprzedawanie pojazdów](#)
- [Sprzedawanie modułów](#)
- [Sprzedawanie wyposażenia i sprzętu eksploatacyjnego](#)
- [Sprzedawanie pocisków](#)

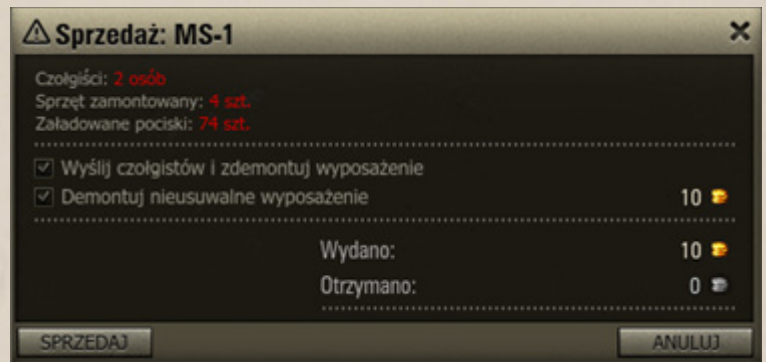


Zobacz również:

- [Prowadzenie badań nad pojazdami i modułami](#)
- [Kupowanie pojazdów](#)

Aby sprzedać pojazd z panelu czołgów:

1. Kliknij prawym przyciskiem myszy na pojazd, który chcesz sprzedać, i wybierz opcję **Sprzedaj**.
2. Wybierz wymagane opcje w oknie Sprzedaży pojazdu. Całkowita suma zarobionych kredytów wyświetlana jest w linii Otrzymano.
3. Kliknij na **Sprzedaj**, aby potwierdzić. Wybrany pojazd zostaje sprzedany i usunięty z panelu czołgów. Twoje konto zostaje zasilone wskazaną sumą kredytów.



Sprzedawanie modułów

Nie można sprzedawać modułów podstawowych, czyli tych, które były zamontowane na pojeździe w momencie jego kupna. Takie moduły oznaczone są w magazynie napisem „Zarezerwowane” i nie można ich sprzedać niezależnie od pojazdu.

Aby sprzedać moduł:

1. Udaj się do Magazynu i wybierz zakładkę Moduły.



2. Posortuj listę dostępnych modułów za pomocą filtrów.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności, aby wybrać pojazd z zamontowanym modułem, który chcesz sprzedać:
 - Wybierz jeden ze swoich pojazdów w menu Pasują do.

- Wybierz opcję Moich pojazdów (aby zobaczyć moduły zamontowane na wszystkich twoich pojazdach).

- Wybierz opcję Nie pasują do moich pojazdów (aby zobaczyć listę modułów nie pasujących do żadnego z twoich pojazdów).

4. Wybierz moduł.

5. Ustal ilość sprzedawanych elementów i kliknij na **Sprzedaj**. Wybrane moduły zostają sprzedane i usunięte z magazynu. Twoje konto zostaje zasilone wskazaną sumą kredytów.



Zobacz również:

- [Moduły](#)
- [Kupowanie modułów](#)

Sprzedawanie pocisków

Aby sprzedać pociski:

1. Udaj się do Magazynu i wybierz zakładkę Pociski.

MAGAZYN		Pociski do wszystkich moich dział: 5	W magazynie	Cena
	2cm przeciwpancerny Pzgr 39 Uszkodzenia: 8-14	418	2	
	10.5cm przeciwpancerny Pzgr 39 L1 Uszkodzenia: 240-400	22	515	
	2cm podkalibrowy Pzgr 40 Uszkodzenia: 8-14	14	200	
	3.7cm odłamkowo-burzący Sprgr 18 Uszkodzenia: 32-53	16	3	
	10.5cm odłamkowo-burzący Sprgr L1 Uszkodzenia: 315-525	7	325	

2. Posortuj listę dostępnych pocisków za pomocą filtrów.

3. Kliknij lewym przyciskiem myszy na pocisk, który chcesz sprzedać.

4. Ustal ilość sprzedawanych elementów i kliknij na Sprzedaj, aby potwierdzić. Wybrane pociski zostają sprzedane i usunięte z magazynu. Twoje konto zostaje zasilone wskazaną sumą kredytów.



Zobacz również:

- [Amunicja](#)
- [Kupowanie pocisków](#)

Sprzedawanie wyposażenia i sprzętu eksploatacyjnego

Aby sprzedać wyposażenie lub sprzęt eksploatacyjny:

1. Udaj się do Magazynu i wybierz zakładkę Wyposażenie (lub Sprzęt eksploatacyjny).

The screenshot shows the 'MAGAZYN' (Magazine) interface. On the left, there is a sidebar with navigation options: 'POJAZDY', 'MODULY', 'POCISKI', and 'WYPOSAŻENIE'. Under 'WYPOSAŻENIE', there are filters for 'Pasują do:' (RenaultFT, Moich pojazdów, Nie pasują do moich pojazdów) and 'Wyświetl:' (Na pojazdach). The main area displays a list of equipment items for sale, with columns for 'W pojazdach / w magazynie' and 'Cena'. The items listed are:

Wyposażenie	W pojazdach	W magazynie	Cena
Ulepszona wentylacja (klasa 2) +5% do umiejętności całej załogi	1	0	75,000
Średnia osłona przeciwdławkowa +15% do odporności na uszkodzenia od eksplozji i taranowania	1	0	100,000
Lorneta polowa +25% do zasięgu widzenia z unieruchomionego czołgu, ale nie więcej niż 500 m	2	0	250,000
Oslonięta optyka +10% do zasięgu widzenia, ale nie więcej 500 m	1	0	250,000
Skrzynka z narzędziami +25% do szybkości naprawy	1	0	250,000
Ulepszone drążki skrętne klasy 5+ t Zwiększona o 10% nośność zawieszenia; zwiększona wytrzymałość	0	3	250,000

2. Posortuj listę dostępnego wyposażenia/sprzętu eksploatacyjnego za pomocą filtrów.

3. Kliknij na przedmiot, który chcesz sprzedać.

4. Ustal ilość sprzedawanych elementów i kliknij na Sprzedaj, aby potwierdzić. Wybrane wyposażenie/sprzęt eksploatacyjny zostaje sprzedane i usunięte z magazynu. Twoje konto zostaje zasilone wskazaną sumą kredytów.



Zobacz również:

- [Wyposażenie](#)
- [Sprzęt eksploatacyjny](#)
- [Kupowanie pocisków](#)

Kanały i czaty

Kanały i czaty to specyficzna odmiana pokoiów do czatowania. Za ich pośrednictwem komunikujesz się z innymi graczami, oglądasz szczegóły ich profilu, jak również otrzymujesz zaproszenia i powiadomienia.

Aby zmienić ustawienia czatu, zajrzyj do rozdziału [Gra](#).



W tym rozdziale:

- [Kanały i czaty](#)
- [Kanał systemowy](#)
- [Kanały użytkowników](#)
- [Lista kontaktów](#)

Czat ogólny

Czat ogólny jest dostępny dla wszystkich graczy zaraz po zalogowaniu się do gry.

- Aby używać czatu ogólnego, kliknij na **Ogólny**.
- Aby wysłać wiadomość, wpisz ją i kliknij na **Wyślij** lub naciśnij **ENTER**.
- Aby uruchomić okno pomocy z najczęściej pojawiającymi się pytaniami, naciśnij **F1**.

Czat bitewny

Za pomocą czatu bitewnego porozumiewasz się ze swoimi towarzyszami broni podczas bitew.

- Naciśnij **ENTER**, by uruchomić czat. Naciśnij **ENTER**, aby wysłać wiadomość.
- Naciśnij **TAB**, aby wysłać wiadomość do swojej drużyny. Naciśnij **TAB** ponownie, aby wysłać wiadomość do wszystkich graczy.
- Naciśnij **ESC** lub kliknij LPM poza oknem czatu, by opuścić ten tryb.

Czat treningowy

Czat treningowy uruchamia się automatycznie po stworzeniu lub dołączeniu do pokoju treningowego. Za pomocą tego czatu możesz rozmawiać ze swoimi towarzyszami w pokoju treningowym.

Czat plutonu

Zakładka Czatu plutonu pojawia się automatycznie na ekranie Garażu, gdy tylko stworzysz lub dołączysz do plutonu. Za pomocą Czatu plutonu porozumiewasz się z innymi członkami twojego plutonu. Zapraszaj nowych graczy do plutonu, klikając na **Zaproś**.

Czat kompanii

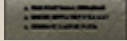
Zakładka Czatu kompanii pojawi się, gdy stworzysz lub dołączysz do Kompanii. Za jej pomocą otwierasz okno Czatu kompanii, za pośrednictwem którego porozumiewasz się z innymi członkami twojej kompanii.

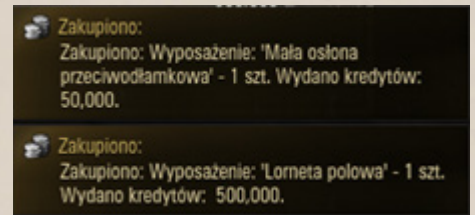
Czat głosowy

Gdy zostaniesz już członkiem jakiejś drużyny (więcej w rozdziałach [Pluton](#) oraz [Kompania](#)), możesz porozumiewać się z towarzyszami za pomocą czatu głosowego, o ile tylko podłączyłeś do swojego komputera mikrofon i uaktywniłeś funkcję czatu głosowego w ustawieniach gry. Przytrzymaj **Q** podczas bitwy, aby włączyć czat głosowy.

Kanał systemowy

Ten kanał używany jest do otrzymywania i przeglądania powiadomień systemowych związanych z różnymi wydarzeniami w grze. Wyniki twoich ostatnich bitew również pojawiają się na kanale systemowym.

Aby otworzyć kanał systemowy, kliknij na . Przycisk miga, jeśli masz jakieś nieprzeczytane powiadomienia.



Kanały użytkowników

Kanały użytkowników służą jako alternatywa wobec czatu ogólnego. Za ich pomocą porozumiewasz się z zamkniętymi grupami użytkowników. Możesz dołączyć do istniejącego kanału albo założyć swój własny.

Wyszukiwanie i dołączanie do kanałów użytkowników

1. Wybierz **Kanały** > Szukaj i dołącz.
2. Wpisz pierwsze litery lub pełną nazwę kanału, do którego chcesz dołączyć, a następnie kliknij na **Szukaj** lub naciśnij **ENTER**. Wyniki wyszukiwania pokazywane są w oknie obok.
3. Wybierz kanał i kliknij na **Dołącz**. Właśnie dołączyłeś do wybranego kanału, jego zakładka pojawiła się obok zakładki czatu ogólnego.



Tworzenie kanału użytkownika

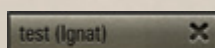
1. Wybierz **Kanały** > Stwórz kanał.
2. Wpisz nazwę kanału.
3. Aby wpisać hasło swojego kanału, zaznacz opcję „Wymaga hasła”.
4. Wpisz i potwierdź hasło.
5. Kliknij na **Stwórz**. Nowy kanał wyświetlony zostanie obok zakładki czatu ogólnego.



Usuwanie kanału użytkownika

Kanały użytkowników są automatycznie usuwane, jeśli nikt w nich nie rozmawiał przez ostatnie 24 godziny. Mogą być również usunięte ręcznie przez właściciela kanału.

Aby usunąć kanał, kliknij na znak “x” na zakładce kanału.



Lista kontaktów

Używaj listy kontaktów, aby wiedzieć, co robią twoi znajomi. Kliknij na **Kontakty**, aby otworzyć okno kontaktów, w którym zarządzasz swoimi przyjaciółmi oraz listami graczy ignorowanych, przeglądasz informacje o graczach i tworzysz prywatne kanały razem z innymi graczami.

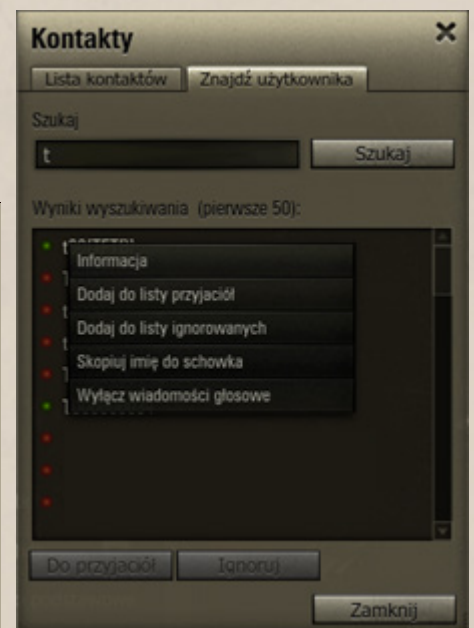
Wyszukiwanie i dodawanie graczy do listy kontaktów

Aby znaleźć i dodać gracza do twojej listy przyjaciół lub listy ignorowanych:

1. Kliknij na **Kontakty** > Znajdź użytkownika.
2. Wpisz pierwsze litery lub całe imię gracza i kliknij na **Szukaj**. Wyniki wyszukiwania pojawiają się w polu poniżej.
3. Kliknij na gracza, a następnie na **Do przyjaciół** lub **Ignoruj**. Alternatywnie możesz kliknąć na gracza prawym przyciskiem myszy, a następnie wybrać opcję **Dodaj gracza do listy przyjaciół** lub **Dodaj gracza do listy ignorowanych**. Wybrany gracz zostaje dodany do twojej listy przyjaciół lub listy graczy ignorowanych.

! Możesz również dodawać graczy do listy przyjaciół bądź ignorowanych za pomocą następujących sposobów:

- Gdy oglądasz szczegóły dot. gracza, kliknij na **Do przyjaciół/Do ignorowanych**.
- Gdy czatujesz z kimś, kliknij prawym przyciskiem myszy na gracza i wybierz opcję **Dodaj do listy przyjaciół** lub **Dodaj do listy ignorowanych**.
- Podczas bitwy kliknij prawym przyciskiem myszy imię gracza w panelu drużyny i wybierz **Dodaj do listy przyjaciół** albo **Dodaj do listy ignorowanych**.



Usuwanie graczy z listy kontaktów

Aby usunąć gracza z listy przyjaciół:

1. Kliknij na **Kontakty** > Lista kontaktów > Przyjaciele.
2. Kliknij prawym przyciskiem myszy na wybrany kontakt.
3. Wybierz opcję **Usuń z listy przyjaciół**. Gracz zostaje z niej usunięty.

Aby usunąć gracza z listy ignorowanych:

1. Kliknij na **Kontakty** > Lista kontaktów > Ignorowani.
2. Kliknij prawym przyciskiem myszy na wybrany kontakt.
3. Wybierz opcję **Usuń z listy ignorowanych**. Gracz zostaje z niej usunięty.



Poznanie szczegółów dot. graczy

Aby poznać szczegółowe informacje o graczu, kliknij na niego prawym przyciskiem myszy i wybierz opcję **Informacja**.

Możesz również tworzyć kanały prywatne podczas zapoznawania się z informacjami o graczu.

Tworzenie prywatnych kanałów z graczami

Kanał prywatny to sposób komunikacji między dwoma graczami. Każdy gracz może stworzyć kanał prywatny z inną osobą. W tym wypadku kanał „Gracz A – Gracz B” tworzony jest automatycznie i obaj gracze są do niego podłączeni. Kanał prywatny zostanie otwarty w nowym oknie.

Aby stworzyć kanał prywatny:

1. Kliknij na **Kontakty**.
2. Kliknij prawym przyciskiem myszy na gracza ze swojej listy przyjaciół i wybierz opcję **Stwórz prywatny** kanał. Zostaje stworzony kanał prywatny z wybranym użytkownikiem.

Aby skasować kanał prywatny, kliknij na przycisk **X** na zakładce kanału.

- Kanał prywatny zostaje usunięty w momencie, w którym opuści go ostatni gracz (zamknięte zostaje okno kanału).
- Nie możesz stworzyć kanału prywatnego z użytkownikiem znajdującym się na twojej liście ignorowanych.
- Nie możesz stworzyć kanału prywatnego z użytkownikiem, który znajduje się w trybie offline.