



WORLD OF TANKS™

INSTRUKCJA



WARGAMING.NET

LET'S BATTLE

© 2008-2013. WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEZONE.

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 nie-zdiagnozowaną 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	Minimapa	30
■ Na początek	6	Skargi	30
Wymagania systemowe	6	Opuszczenie bitwy	30
Instalacja	6	Tryby ostrzału.	31
Aktualizacje.	6	Tryb zręcznościowy	31
Ustawienia gry	7	Tryb snajperski	31
Gra	7	Tryb artyleryjski	31
Grafika	8	Wskaźniki celownika	32
Dźwięk	9	Zdobycie bazy	34
Sterowanie	10	Punkty zdobycia bazy	34
Celownik	11	Porady taktyczne	35
Znacznik	12	Czołgi ciężkie	35
Opis sterowania	13	Czołgi średnie	35
Tryb bitwy	13	Czołgi lekkie	35
Sterowanie kamerą	14	Niszczyciele czołgów	35
Minimapa	14	Działa samobieżne (artyleria)	35
Tryb czatu	14	Teren	35
Skróty czatu	14	Taranowanie drzew	35
Tryb powtórki	15	Po zniszczeniu	36
■ Podstawy.	16	Wyniki bitwy.	37
Garaż	16	Przebieg służby	38
Wybór czołgu	17	Nagrywanie bitew i powtórki	39
Rodzaje i typy pojazdów	18	Doświadczenie.	40
Rodzaje pojazdów	18	Wolne doświadczenie	41
Rodzaje pojazdów	18	Waluta w grze	42
Charakterystyki pojazdów	19	Kredyty	42
Werbowanie członków załogi	20	Złoto	42
Moduły.	21	Wymiana waluty	42
Montowanie modułów	21	■ Zaawansowane.	43
Amunicja	23	Konto premium.	43
Rodzaje pocisków	23	Prowadzenie badań nad pojazdami i modułami	44
Uzupełnianie amunicji	24	Prowadzenie badań nad modułami aktywnego	
Naprawy	25	pojazdu	44
W akcji. Bitwa losowa	26	Drzewo technologii	45
Bitwa standardowa	27	Wyposażenie i sprzęt eksploatacyjny	47
Szturm	27	Wyposażenie	47
Bitwa spotkaniowa	27	Montaż wyposażenia	48
Ekran bitwy.	28	Demontaż wyposażenia	48
Sterowanie w bitwie	29	Sprzęt eksploatacyjny	49
Poruszanie się	29	Załadunek sprzętu eksploatacyjnego	49
Ostrzał	29	Wyladunek sprzętu eksploatacyjnego	49
Automatyczne celowanie	29	Wygląd zewnętrzny pojazdu	50
Kamera	29	Kamuflaż	50
Pociski/Sprzęt eksploatacyjny	30	Emblematy i napisy	51
Menu rozkazów	30	Zarządzanie załogą.	52
		Koszary	53
		Przeniesienie czołgisty do koszar	53
		Rekrutacja czołgisty w koszarach	54

Zwolnienie czołgisty	54	Kupowanie pojazdów	69
Zmiana danych osobowych	55	Kupowanie modułów	71
Rozbudowa koszar	55	Kupowanie pocisków	72
Specjalizacje, Główna kwalifikacja i Szkolenie	56	Kupowanie wyposażenia i sprzętu eksploatacyjnego	73
Szkolenie załogi	56	Magazyn	74
Przyspieszanie szkolenia załogi	57	Sprzedawanie pojazdów	74
Przekwalifikowanie	57	Sprzedawanie modułów	76
Umiejętności i atuty czołgisty	58	Sprzedawanie pocisków	77
Wybór umiejętności lub atutu	58	Sprzedawanie wyposażenia i sprzętu eksploatacyjnego	78
Kasowanie umiejętności lub atutów	59	Kanały i czaty	79
Historia służby	59	Czat ogólny	79
Stopnie wojskowe	59	Czat bitewny	79
Osiągnięcia	59	Czat treningowy	79
Tryby bitwy	60	Czat plutonu	79
Bitwy treningowe	60	Czat kompanii	79
Dołączanie do pokojów treningowych	60	Czat głosowy	79
Tworzenie pokoju treningowego	61	Kanał systemowy	80
Modyfikacja pokoju treningowego	63	Kanały użytkowników	80
Usuwanie pokoju treningowego	63	Wyszukiwanie i dołączanie do kanałów użytkowników	80
Pluton	64	Tworzenie kanału użytkownika	80
Dołączanie do plutonu	64	Usuwanie kanału użytkownika	80
Opuszczenie plutonu	64	Lista kontaktów	81
Zarządzanie plutonem	65	Wyszukiwanie i dodawanie graczy do listy kontaktów	81
Rozwiązanie plutonu	65	Usuwanie graczy z listy kontaktów	81
Kompania	66	Poznanie szczegółów dot. graczy	82
Dołączanie do kompanii	66	Tworzenie prywatnych kanałów z graczami	82
Tworzenie kompanii	67		
Zarządzanie kompanią	68		
Rozwiązanie kompanii	68		
Sklep	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, Wielkiej Brytanii i 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 także działa samobieżne i niszczyciele czołgów.

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

Powodzenia i miłej zabawy!

Na początek

Wymagania systemowe

Instalacja gry zajmuje około **4 GB**. Upewnij się, że spełniasz poniższe wymagania systemowe i posiadasz najnowsze sterowniki do karty graficznej oraz karty dźwiękowej:

Minimalne wymagania systemowe:

- **System operacyjny:** Windows XP/Vista/7
- **Procesor:** Intel (2.2 GHz) lub porównywalny procesor AMD
- **RAM:** **1.5 GB** dla Windows 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:** **256 kb/sek.** lub szybsze

Zalecane wymagania systemowe:

- **System operacyjny:** Windows XP/Vista/7
- **Procesor:** Intel (**2.2 GHz**) lub porównywalny procesor AMD Athlon™ 64 x2 **5600+** **2.8 GHz**
- **RAM:** **4 GB** lub więcej
- **Wolne miejsce na dysku:** **9 GB** lub więcej
- **Grafika:** 260 / ATI HD4870 z **1 GB** pamięci RAM, DirectX 9.0c
- **Karta dźwiękowa:** kompatybilna z DirectX 9.0c
- **Łącze internetowe:** **1024 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 **Wejdz!**

! Aby odzyskać hasło, użyj funkcji [odzyskiwania hasła](#).
W razie jakichkolwiek problemów, skontaktuj się z [Pomocą Techniczną](#).



Aktualizacje

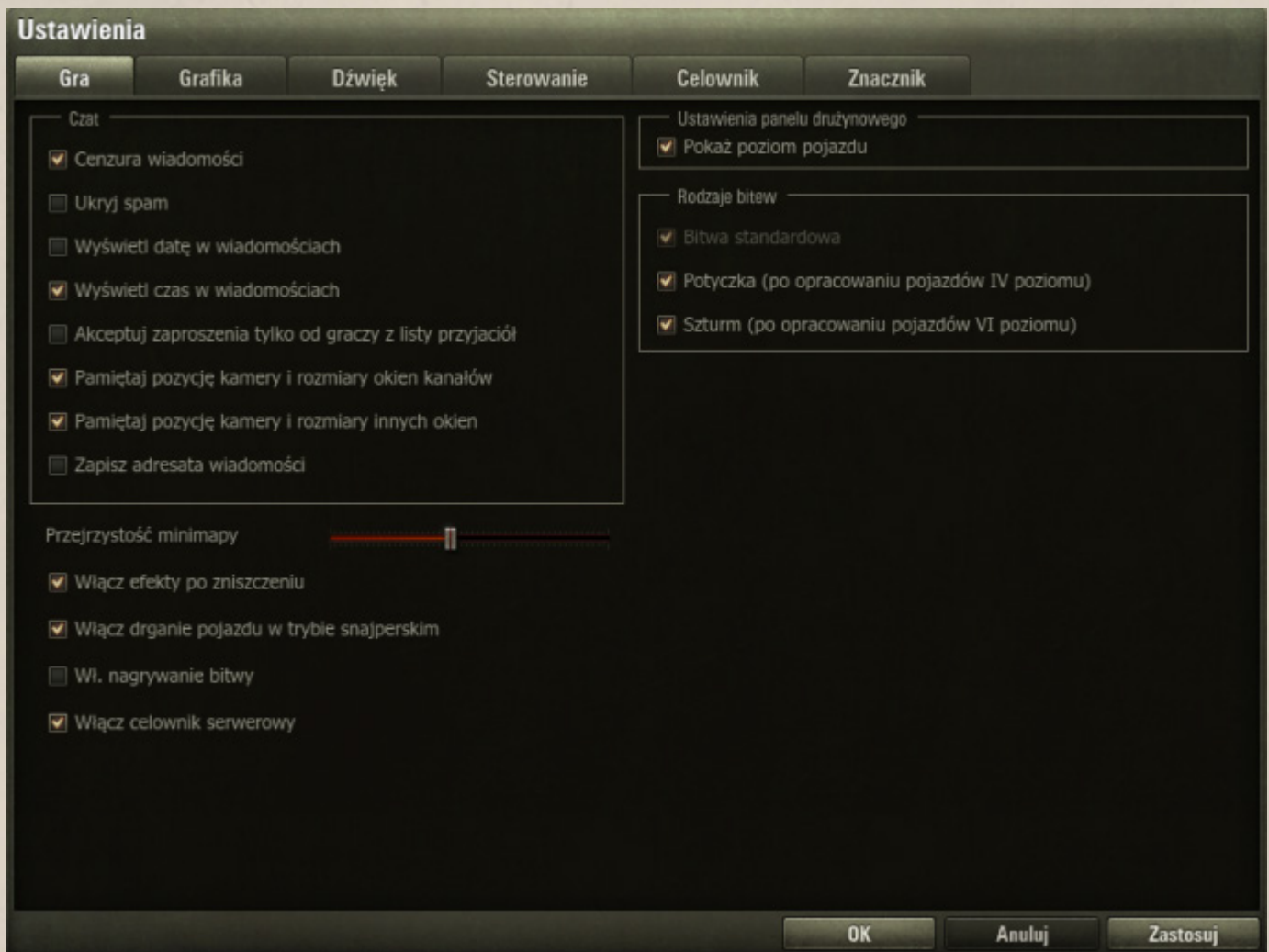
Kiedy uruchomisz World of Tanks, twoim oczom ukaże się ekran startowy. Jest to twoja furтка prowadząca do gry. Przy każdym uruchomieniu programu, ekran startowy sprawdzi dostępne aktualizacje i automatycznie je zainstaluje – koniec przeszukiwania internetu w pogoni za najnowszymi łatkami! Gdy tylko aktualizacje 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 i inne parametry, takie jak: panel drużynowy, Gametrix Jet-Seat (jeśli jest podłączony), przezroczystość minimap, efekty dodawane w trybie Po zniszczeniu, zapisy bitew, celownik serwerowy oraz zapisy klienta czatu bitewnego.



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.

Ustawienia

Gra
Grafika
Dźwięk
Sterowanie
Celownik
Znacznik

Monitor	1 - Generic PnP Monitor (primary)	<input type="checkbox"/> Tryb pełnoekranowy
Rozdzielczość ekranu	1191x808*	<input type="checkbox"/> Synchronizacja pionowa
Tryb szerokoekranowy	16:10	<input type="checkbox"/> Potrójne buforowanie
Antyaliasing	Wyłączony	<input type="checkbox"/> Alternatywny zestaw kolorów
Gamma (pełnoekr.)		

Jakość grafiki: Maksymalna Autodetekcja

Grafika	Poprawiona	Dodatkowa jakość efektów	Wysoka
Jakość tekstur	Maksymalna	Jakość post-procesingu	Maksymalna
Jakość oznaczeń	Maksymalna	Zasięg rysowania	Maksymalna
Jakość cieni	Maksymalna	Szczegółowość obiektów	Maksymalna
Jakość terenu	Maksymalna	Dodatkowe efekty w trybie snajperskim	Wysoka
Jakość wody	Maksymalna	<input checked="" type="checkbox"/> Wyświetlanie trawy w trybie snajperskim	
Jakość oświetlenia	Maksymalna	<input checked="" type="checkbox"/> Włącz efekty gąsienic	
Jakość drzew	Maksymalna	<input checked="" type="checkbox"/> Włącz ślad gąsienic	
Jakość trawy	Maksymalna		

OK
Anuluj
Zastosuj

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 pomarańczowego 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**.

Ustawianie rozmów głosowych:

1. Zaznacz „Włącz rozmowy głosowe”.
2. Wybierz swój mikrofon z listy urządzeń.
3. Wprowadź niezbędne poprawki.
4. Kliknij **Zastosuj** > **OK**.

! Naciśnij i przytrzymaj **Q**, żeby korzystać z rozmów głosowych i kontaktować się z kolegami z drużyny.

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 ustawienia trybu Domyślnego i dostosuj tryb ustawień Alternatywnych dla pojazdów sojuszniczych, wrogich i zniszczonych. 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 Zwykły 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 niszczycele 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
Z	Włącz menu rozkazów
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

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

Tryb czatu

ENTER	Wejść 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:

F4	Do bazy!
F5	Tak jest!
F6	Nie!
F7	Pomocy!
F8	Przeładowywanie!
T	Z celownikiem na sojuszniku: <nazwa gracza>, za mną! Z celownikiem na wrogu: Ostrzelać: <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, pomini ten rozdział, wybierzczołg, 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 swójczołg 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](#)
- [Wybórczołgu](#)
- [Charakterystyki pojazdów](#)
- [Werbowanie członków załogi](#)
- [Moduły](#)
- [Amunicja](#)
- [Naprawy](#)

Garaż

Po zalogowaniu zobaczysz ekran garażu. Poniżej opisane zostały jego główne elementy. W celu zapoznania się z opisem elementu interfejsu, ustaw kursor na wskazanym poniżej obszarze.



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 puszczając 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. Patrz [Werbowanie członków załogi](#).
- jeśli pojazd został uszkodzony w poprzednim starciu. By móc ponownie walczyć tym pojazdem, napraw go. Patrz [Naprawy](#).

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 pojawia się, gdy opuścisz aktywną bitwę lub gdy twój czołg zostanie zniszczony. By wejść tą maszyną do nowej bitwy, musisz najpierw zaczekać, 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.

Rodzaje i typy pojazdów

W World of Tanks możesz wybrać między różnymi rodzajami i typami pojazdów pancernych.

Rodzaje pojazdów

- **Pojazd wyjściowy.** Czołg podstawowy dostępny dla wszystkich graczy od początku gry. Każdy kraj posiada jeden pojazd wyjściowy. Są one darmowe i po każdej bitwie zostaną naprawione automatycznie. Po wynalezieniu wszystkich modułów dostępnych dla pojazdu wyjściowego, możesz odblokować i kupić bardziej nowoczesne pojazdy danego państwa.
- **Pojazd standardowy.** Pojazd w standardowej konfiguracji można kupić za kredyty po wynalezieniu niezbędnych modułów. Doświadczenie zdobyte na pojazdach standardowych, jest przypisane do tych czołgów i można przeznaczyć je tylko na badania nad tymi maszynami.
- **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 przyspieszenie 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.

Rodzaje pojazdów

- **Czołg lekki.** Szybki i wysoce manewrowy. Doskonali do zwiadu, ale niezwykle podatny na uszkodzenia.
- **Czołg średni.** To dobry kompromis między manewrowością i siłą ognia. Na polu bitwy może zostać użyty w bardzo zróżnicowany sposób, w zależności od stosowanej taktyki.
- **Czołg ciężki.** Ciężko opancerzony, wyposażony w potężne uzbrojenie, ale raczej powolny pojazd, o niewielkiej manewrowości.
- **Działo samobieżne.** Dysponujące potężnym działem, zdolnym razić przeciwnika niemalże z dowolnej pozycji, ale osłonięte cienkim pancerzem.
- **Niszczyciel czołgów.** Dysponuje dużą siłą ognia i słabym przednim pancerzem. Może razić dowolnego przeciwnika nawet na dużych dystansach, pozostając przez niego nieodkrytym.

Każdy rodzaj pojazdów wykorzystuje specjalny znacznik. Pojawia się on jako symbol na minimapie, na ekranie bitwy, a także w Garażu, Sklepie i Magazynie.

Wyświetlany znacznik może zostać odpowiednio dobrany. Istnieje możliwość wyboru jego wersji alternatywnej. W celu modyfikacji ustawień każdego z trybów (standardowego lub alternatywnego) należy udać się do Menu > Ustawienia > Znacznik. Przełączanie się między tymi dwoma trybami w trakcie bitwy jest możliwe, dzięki użyciu klawisza **Alt**. Więcej informacji znajduje się w rozdziale [Znacznik](#).

Znaczniki pojazdów



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.

Czołg lekki Leichttraktor

Czołg lekki Leichttraktor
W latach 1930-1934 wyprodukowano 4 prototypy o różnym uzbrojeniu, liczebności załogi, masie i właściwościach trakcyjnych.

Charakterystyki	Konfiguracja	Załoga
130	Wytrzymałość	
7,91/9,5	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)	
8-14	Uszkodzenie pociskiem standardowym	
17-29	Penetracja pociskiem standardowym (mm)	
128,57	Szybkostrzelność armaty (strzałów/min)	
39	Prędkość obrotu wieży (stopni/sek)	
310	Zasięg widzenia (m)	
265	Zasięg sygnału (m)	

Zamknij

! 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.



Zobacz także:

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

! 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](#).



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.



Zobacz także:

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

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

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

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



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](#)).

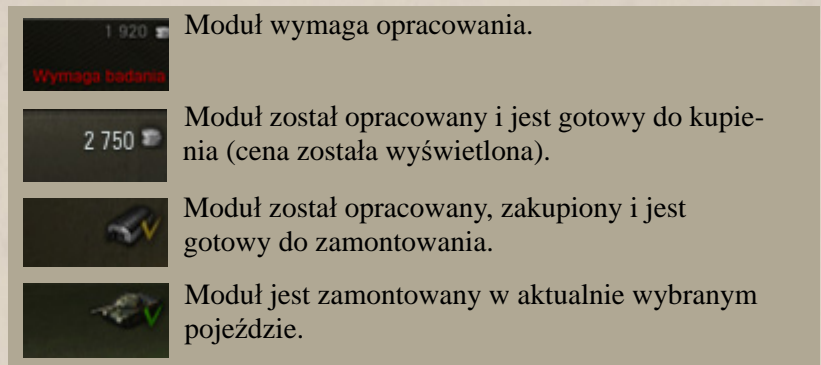
Kiedy już kupisz moduł, pojawi się on w panelu modułów w garażu i będzie dostępny do zamontowania w aktualnie wybranym czołgu.

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



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.



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 pociski/pojazdy: elementy i pojazdy kompatybilne z obecnym modułem. 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).

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. K Zaznacz okienko “Uzupełnij automatycznie”, a po każdej bitwie zasoby twojej amunicji będą automatycznie uzupełniane.

5. Kliknij **Uzupełnij**, by uzupełnić amunicję. Koszt zakupu amunicji zostanie odjęty od twojego konta.

Układ slotów pocisków nie jest stały, możesz dowolnie zmieniać ułożenie pocisków (patrz: [Uzupełnianie amunicji](#) i [Pociski/Sprzęt eksploatacyjny](#)).

W magazynie 36	Liczba pocisków każdego typu dostępna w magazynie (uprzednio zakupiona).
Kup 2 x 0	Liczba i cena jednostkowa pocisków dostępnych za kredyty.
0 x 2	Ilość i koszt każdego pocisku Premium, które dostępne są za złoto lub kredyty. Sumaryczny koszt jest wyświetlony w linii Łącznie.
72	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.



Amunicja		W magazynie	Kup	Cena
	76mm przeciwpancerny UBR-354A Penetracja: 85-108 mm Uszkodzenia: 83-138	33	14	0 x 56
	76mm podkalibrowy UBR-354MP Penetracja: 77-128 mm Uszkodzenia: 83-138	9	0	9 x 5 = 45
	76mm odłamkowo-burzący UOF-354 Penetracja: 29-48 mm Uszkodzenia: 117-195	18	0	6 x 56 = 336
				45 = 336

Sprzęt eksploat.		W magazynie	Kup	Cena
	Ręczne gaśnice Po aktywacji pożar zostaje zgaszony	0	1 x 3 000	3 000
	Duży zestaw naprawczy +10% do szybkości naprawy modułów	0	1 x 50	50
	Mała apteczka Leczenie ранnego czołgisty	0	1 x 3 000	3 000
				50 = 6 000

Łącznie: 95 6 336 Akceptuj 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 szlifowania umiejętności dowódcy w losowych bitwach, następujących rodzajów:

- Bitwa standardowa
- Szturm
- Bitwa spotkaniowa.

Każdy rodzaj bitwy ma swoją specyfikę, dzięki czemu gra jest jeszcze bardziej emocjonująca.

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. Przed bitwą wyświetlane jest lobby, po nim ekran bitwy z losowo wybranego rodzaju bitwy.



W tym rozdziale:

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



Na ekranie znajdują się następujące informacje:

- Nazwa rodzaju bitwy.
- 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

Standardowy rodzaj bitwy to dwie drużyny przeciwne, broniące swoich baz.

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

Szturm to dwie drużyny przeciwne i jedna baza, należąca do drużyny, która się broni.

Aby zwyciężyć:

- Drużyna broniąca: musi utrzymać bazę lub zniszczyć wszystkie atakujące ją pojazdy.
- Drużyna atakująca: musi zdobyć bazę lub zniszczyć wszystkie broniące jej pojazdy.

! Jeśli atakującym nie udaje się zająć bazy albo zniszczyć wszystkich pojazdów wroga przed upływem czasu bitwy - wygrywa obrońca.

Bitwa spotkaniowa

Bitwa spotkaniowa to dwie drużyny przeciwne i jedna baza neutralna, znajdująca się między pozycjami początkowymi 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

! Aby wyłączyć niektóre rodzaje bitew, wejdź do Menu > Ustawienia > Gra. Więcej szczegółów znajdziesz w rozdziale [Gra](#).

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 o rodzaju bitwy losowej. Standardowy ekran bitewny wygląda następująco. Kiedy zmieniasz tryby ostrzału (np. ze snajperskiego na zrzęčnościowy), kamera pozostaje skupiona na tym samym celu.



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 działa oraz otaczające go znaczniki celności, by sprawdzić, gdzie działo 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.

Menu rozkazów

- Naciśnij i przytrzymaj **Z**, aby wyświetlić menu rozkazów.
- Wybierz rozkaz za pomocą klawisza skrótów lub myszy.

Minimapa

- Naciśnij **=**, aby przybliżyć obraz na minimapie.
- Naciśnij **-**, aby oddalić obraz na minimapie. Ta opcja jest dostępna tylko wtedy, gdy już przybliżyłeś obraz na minimapie.
- Naciśnij **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.

! Każdy z graczy może zgłosić do 5 skarg dziennie.

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 (np. ze snajperskiego na zręcznościowy), 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).

Ikona pojazdu. Ikona pojazdu-celu.

Poziom pojazdu. Poziom celu.

Pojazd / Nazwa gracza. Imię przeciwnika i model jego pojazdu.

Wskaźnik wytrzymałości. Stan celu.

Wytrzymałość celu (%/PW pozostało/ogółem). Wytrzymałość celu w PW lub procentach.

Wskaźnik typu pojazdu. Typ celu. Zobacz też [Znacznik](#).

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

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

Liczba pocisków. Ilość amunicji pozostająca jeszcze w przedziale amunicyjnym twojego pojazdu.

Celownik. Środek celownika służy do mierzenia z działa. Kiedy cel jest obrysowany, może zostać trafiony strzałem bezpośrednim.

Wytrzymałość. Stan twojego pojazdu i liczba pozostałych punktów wytrzymałości.

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

Marker pozycji działa. Pokazuje aktualną pozycję, w jakiej ustawione jest działko.



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 i położenie bazy zależą od rodzaju bitwy. 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).

! Wybierz Menu > Ustawienia > Grafika > Alternatywny zestaw kolorów. W tym trybie, barwy w ekranie bitewnym nie bazują na kolorach niebieskimi i czerwonym, a flaga wskazująca bazę wroga wyświetlana jest w odcieniu koloru niebieskiego. Więcej szczegółów znajdziesz 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 zasadki. 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 i między drzewami.
- Pojazd może zostać zniszczony, gdy spadnie z dużej wysokości albo znajdzie się w głębokiej wodzie.

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 poprzedniego sojusznika.
- Naciskają **CTRL** i klikając lewym przyciskiem myszy na sektorze mapy wysyłasz wiadomość ostrzegawczą do swoich kolegów z drużyny.
- Naciśnij i przytrzymaj **CTRL** i kliknij lewym przyciskiem myszy na nazwie gracza w panelu drużyny, aby obserwować bitwę z jego pojazdu.
- Naciśnij klawisz **Esc** > **Przejdź do garażu** > **Tak**, aby wrócić do Garażu.

Wyniki bitwy

Ekran wyników bitwy pojawia się po zakończeniu starcia. Na tym ekranie widać twoje indywidualne i drużynowe osiągnięcia, ilość kredytów i doświadczenia zdobytych w tej bitwie (patrz: [Doświadczenie](#) oraz [Kredyty](#)), a także listę wykrytych, uszkodzonych i zniszczonych pojazdów wroga oraz zdobyte nagrody.

Wyniki bitwy
Wynik indywidualny
Wynik drużynowy
Raport szczegółowy

Zwycięstwo!

Wszystkie nieprzyjacielskie pojazdy zniszczone

2.359
☼

226
★

Lakeville - Bitwa treningowa
Skuteczność bitewna

TEV
06/03/2013 18:52

Leichttraktor Udało ci się przetrwać

	Bez premium	Z premium
Kredyty	2.359 ☼	3.539 ☼
Doświadczenie (x2 za 1-sze zwycięstwo)	226 ★	339 ★

Nie wykryto i nie zniszczono żadnych pojazdów.

Raport szczegółowy

Przejdź do zakładki Szczegółowego raportu, aby zapoznać się ze szczegółowymi statystykami bitwy, takimi jak: liczba strzałów i trafień, uszkodzenia zadane przeciwnikom i sojusznikom, punkty za zdobycie bazy i inne przydatne dane.

Wyniki bitwy
Wynik indywidualny
Wynik drużynowy
Raport szczegółowy

Statystyki	Kredyty	Z premium	
Oddane strzały	Otrzymano	2.359 ☼	3.539 ☼
trafienia bezpośrednie	Grzywna (sojusznicy)	0 ☼	0 ☼
uszkodzenia zadane przez pociski burzące	Rekompensata (sojusznicy)	0 ☼	0 ☼
przebicia	Autom. naprawa pojazdu	0 ☼	0 ☼
Uszkodzenie	Autom. uzupełnianie amunicji	0 ☼	0 ☼
Otrzymane trafienia	Autom. uzupełnianie sprzętu	0 ☼	0 ☼
Potencjalne otrzymane obrażenia	Łącznie:	2.359 ☼	0 ☼
Uszkodzenia zadane sojusznikom		3.539 ☼	0 ☼
(zniszczonych/PZ)			
Wykryci przeciwnicy			
Uszkodzeni przeciwnicy			
Zniszczeni przeciwnicy			
Uszkodzenia po wykryciu			
Nieprzyjacielska baza została zajęta			
Punkty obrony bazy			
Pokonany dystans			
0,68 km			
Czas	Doświadczenie		
Czas rozpoczęcia	Otrzymano	113 ★	10 ★
Długość bitwy	za 1-sze zwycięstwo każdego dnia	x2 ★	x2 ★
Czas zniszczenia	Grzywna (sojusznicy)	0 ★	0 ★
	Łącznie:	226 ★	10 ★
		339 ★	15 ★

Przebieg służby

Gra śledzi twoje osiągnięcia bojowe. Więcej informacji o twoich dokonaniach w boju, znajdziesz przechodząc do Garażu i klikając na opcji Przebieg służby.

Przebieg służby
Ostatni raz był w bitwie
27 kwietnia 2012 14:49:29
Zarejestrowany
26 kwietnia 2012 16:01:41

Tev1

		Bitwy	Zwycięstwa	
Wyniki ogólne		110	56%	
	T-50-2	40	68%	
	GW Typ E	7	57%	
	IS-4	6	67%	
	PzKpfw II	6	33%	
	AMX 50B	5	80%	
	T-50	5	80%	
	Leichttraktor	5	0%	
	Maus	4	75%	
	T1 Cunningham	4	25%	
	MS-1	4	0%	

Wyniki ogólne

Stoczone bitwy: 110

Zwycięstwa: 62 (56%)

Przeegrane: 6 (5%)

Przetrwane bitwy: 63 (57%)

Efektywność w bitwie

Zniszczone czołgi: 214

Najwięcej zniszczono: 33 **AMX50B**

Procent trafień: 63%

Uszkodzenia: 82 442

Doświadczenie:

Doświadczenie ogólne: 54 475

Średnie doświadczenie na bitwę: 495

Najwięcej doświadczenia: 8 578 **Maus**

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. Najedź kursorem myszy na medal, żeby zobaczyć jego opis.

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.

Wszystkie zapisane bitwy znajdują się w katalogu Replays, który umieszczony jest w folderze z grą na twoim komputerze. Katalog jest tworzony automatycznie, gdy tylko dobiega końca zapis rozgrywki. Wówczas pojawia się w nim plik z rozszerzeniem *.wotreplay. Standardowo nazwa pliku zawiera nazwę mapy i pojazdu z którego korzystałeś.

Aby obejrzeć powtórkę bitwy:

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

Powtórka zostanie uruchomiona automatycznie. W trybie Powtórki nie jest wymagana rejestracja. Zapis bitwy rozpocznie się wraz z ekranem wczytywania, a zakończy 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.

! Informacje o sterowaniu powtórkami znajdziesz w [Tryb powtórki](#).

Doświadczenie

 18 796 ☆ 

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. Wolne doświadczenie stanowi również do 5% ogólnego doświadczenia bojowego zdobywanego w bitwach przez pojazdy standardowe.

! Podczas prowadzenia badań nad modułami i pojazdami, wolne doświadczenie jest wykorzystywane jako ostatnie.

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. Informacja o ilości pobranych kredytów pojawia się na kanale systemowym i w oknie wyników bitwy.

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.

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.



W tym rozdziale:

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



Zobacz również:

- [Złoto](#)
- [Rodzaje i typy 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 kupić nowych, wysokopoziomowych pojazdów bez przeprowadzenia badań lub przejścia na drzewka technologii innych krajów.

! 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](#)

Czołg lekki Leichttraktor

3,7 cm KwK 38 L/46.5 2 cm Breda

Turm Schwedisch Bofors Verbesserter Turm

2 cm KwK 38 L/55

Flagi sygnałowe FuG 2

Krupp M301 Krupp M311

Leichttraktorketten Leichttraktorketten Ausf. B Maybach HL 38 TR

Pz. I (120 ★)

Pz35t (3.600)

PzII (374 ★)

Bison (3.500)

PzJg I (3.200)

1.239 ★ LTraktor

Doświadczenie 1.239

Wolne doświadczenie 9.112.875

Suma 9.114.114

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

3. Kliknij LPM na zielonej tabliczce modułu albo kliknij PPM na module i wybierz badania. Pojawi się okno potwierdzenia wykonania badań.

4. Kliknij **Tak**. Z twojego konta zostaje pobrana odpowiednia liczba punktów doświadczenia.

Aby kupić wynaleziony moduł i zamontować go na aktualnym pojeździe:

1. Kliknij LPM na żółtej tabliczce wynalezionego modułu.
2. Kliknij na **Kup** w oknie potwierdzenia, żeby kupić i zamontować moduł w aktualnym pojeździe. Podana suma kredytów zostanie pobrana z twojego konta.

Wynalezione moduły można też kupić w Sklepie i w panelu modułów w Garażu (Patrz [Montowanie modułów](#) i [Kupowanie modułów](#)).

! Kliknij prawym przyciskiem myszy na module i wybierz jego charakterystykę, aby poznać szczegóły dot. urządzenia.

Pojazd z wynalezionymi wszystkimi modułami zyskuje status elitarne. Więcej informacji znajdziesz w dziale [Rodzaje i typy pojazdów](#).

Franklin (40 stars) - Nie można zbadać modułu.

Renault M26 (30 stars) - Można wynaleźć moduł. Potrzebne do tego doświadczenie jest widoczne na zielonej tabliczce.

Franklin (330 credits) - Można kupić wynaleziony moduł. Potrzebna kwota kredytów jest widoczna na żółtej tabliczce.

Renault - Moduł został zbadany.

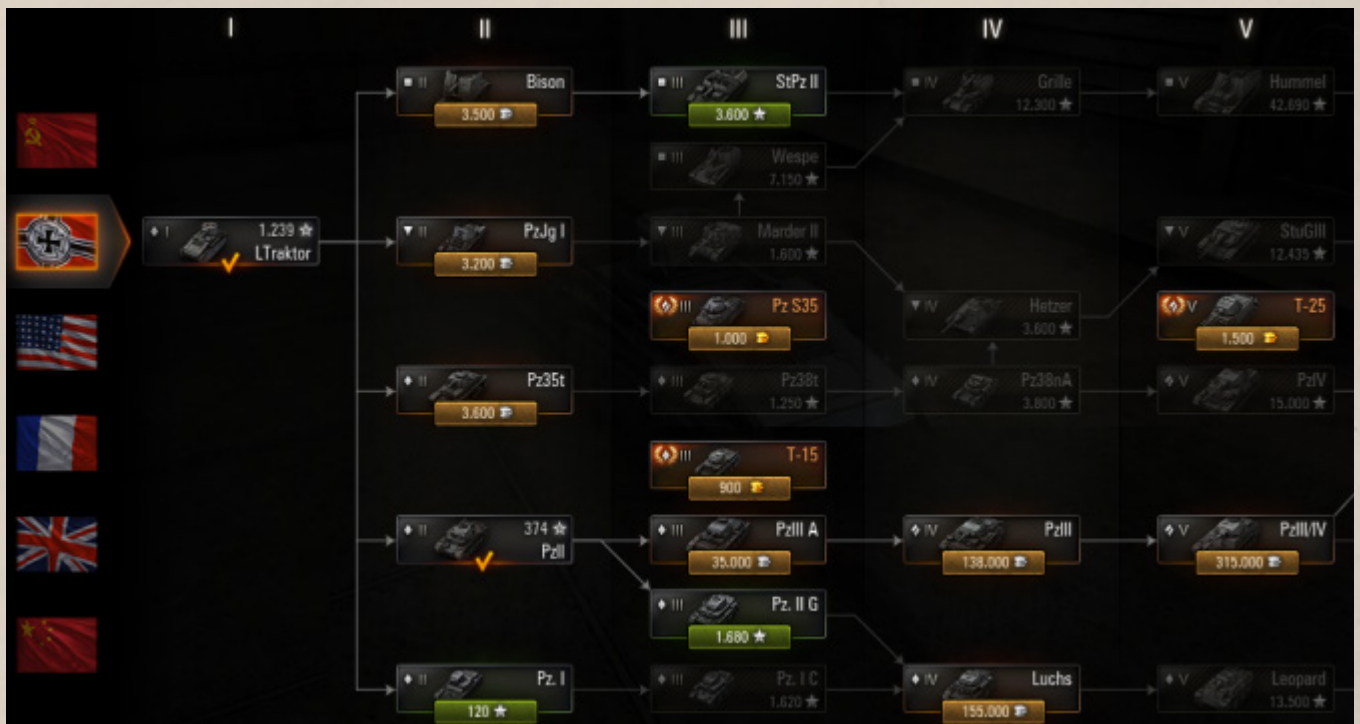
Renault - Moduł zostaje wynaleziony i montuje się go na pojeździe.

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.

Żeby wynaleźć moduł pojazdu z drzewka technologii:

1. Otwórz drzewo technologii.



2. Aby zobaczyć drzewo technologii każdego z narodów, wybierz ZSRR, Niemcy, USA, Francję, Wielką Brytanię lub Chiny. Pojazdy dostępne do badania są tutaj podświetlone na zielono. Kliknij prawym przyciskiem myszy na pojazd, aby zobaczyć jego charakterystyki.
3. Kliknij LPM na pojeździe, żeby otworzyć okno badania modułów. Moduły, które można wynaleźć zaznaczono zielonymi tabliczkami z podaną ilością doświadczenia potrzebnego na dane badania.
4. Kliknij LPM na zielonej tabliczce na module albo kliknij PPM na module i wybierz badania.
5. Kliknij **Tak**, aby potwierdzić. Moduł zostaje zbadany i od teraz można go kupić (Więcej w dziale [Kupowanie modułów](#)).
6. Aby kupić i zamontować moduł, kliknij LPM na żółtej tabliczce na module.
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](#).

! Aby szybko przenieść się do drzewa technologii tej nacji, kliknij na fladze wybranego kraju.

Do prowadzenia badań i zakupu pojazdów może służyć też drzewko technologii.

Żeby wynaleźć jakiś pojazd za pomocą drzewka technologii:

1. Kliknij na fladze ZSRR, Niemcy, USA, Francję, Wielką Brytanię lub Chiny, żeby otworzyć drzewko technologii każdego z tych krajów. Pojazdy, które można wynaleźć są zaznaczone zielonymi tabliczkami.
2. Kliknij PPM na pojeździe i wybierz badania lub kliknij LPM, żeby wynaleźć pojazd.
3. Kliknij **Tak**. Pojazd zostanie wynaleziony i będzie można go kupić. Podane doświadczenie zostanie pobrane z twojego konta.
4. Żeby kupić wynaleziony pojazd, kliknij LPM na żółtej tabliczce na pojeździe.
5. Kliknij na **Kup**, w oknie dialogowym, żeby kupić pojazd. Podana ilość kredytów zostanie pobrana z twojego konta. Zapoznaj się też z rozdziałem [Kupowanie pojazdów](#).

Wyposażenie i sprzęt eksploatacyjny

Mądrzy dowódcy pancerni wyposażają swoje maszyny znacznie lepiej niż ich przeciwnicy. To oznacza polepszenie charakterystyki i osiągow 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.



W tym rozdziale:

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

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).



Zobacz również:

- [Kupowanie pocisków](#)

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.

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

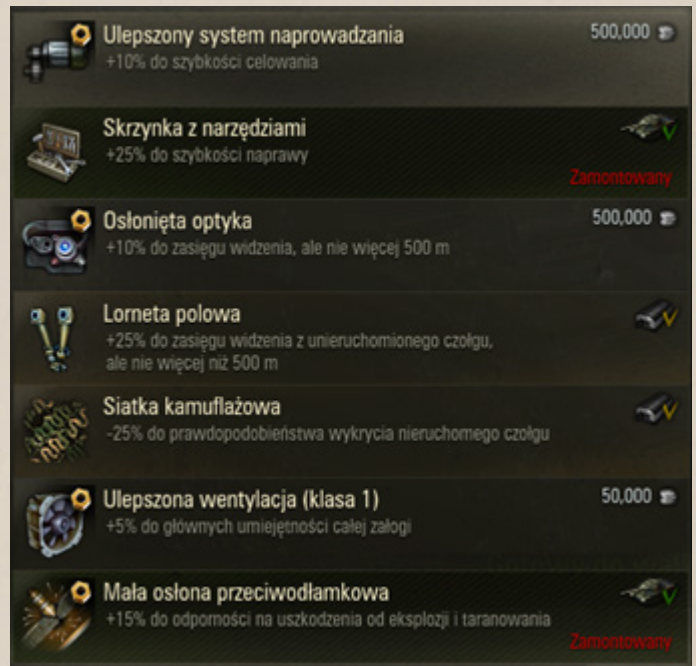
Montaż wyposażenia

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 pożądaną 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.

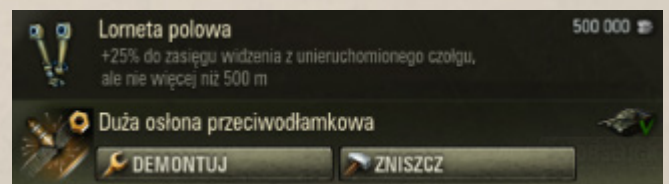
Aby zdemontować wyposażenie podstawowe:

1. Wybierz element w panelu wyposażenia w garażu.
2. Kliknij na **Demontuj > Demontuj**. Ta część wyposażenia zostaje zdemontowana i umieszczona w magazynie. Koszt operacji zostaje potrącona z twojego konta.



Aby zdemontować nieusuwalny element wyposażenia:

1. Wybierz nieusuwalny element wyposażenia w panelu wyposażenia w garażu.
2. Kliknij na **Zniszcz > 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 > 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 Obsługa 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.

	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 czolgisty	3,000

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.



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.
4. Kliknij na **Akceptuj**, aby zatwierdzić. Sprzęt zostanie przeniesiony do magazynu.

Wygląd zewnętrzny pojazdu

Możesz dostosować wygląd zewnętrzny pojazdu za pomocą Kamuflażu, Emblematów i Napisów.

Kamuflaż

Zastosowanie kamuflażu wpłynie na zredukowanie widzialności twojego pojazdu. Istnieją trzy typy kamuflażu: zimowy, letni i pustynny, które są dostępne dla każdego pojazdu i mogą być użyte na odpowiadających im mapach. Możesz stosować kamuflaż przez krótki czas albo na stałe.

Kiedy otworzy się okno wyglądu zewnętrznego, ekran garażu dostosuje się tak, by wyświetlać twój pojazd w wybranym kamuflażu!

Aby zastosować kamuflaż:

1. W Garażu kliknij na **Wygląd**.
2. Wybierz typ kamuflażu: zimowy, letni albo pustynny.
3. Wybierz konkretny kamuflaż.
4. Określ czy kamuflaż ma być używany czasowo, czy na stałe.
5. Kliknij na **Akceptuj** > **Kup**, aby zatwierdzić zmiany i powrócić do trybu standardowego Garażu.

Żeby usunąć kamuflaż:

1. W garażu kliknij na **Wygląd** zewnętrzny.
2. Kliknij „x” na podglądzie aktualnego kamuflażu.
3. Kliknij na **Usuń** > **Zamknij**.



Emblematy i napisy

Na swoim pojeździe możesz umieszczać różne emblematy i napisy. W przeciwieństwie do kamuflażu, nie dają ci żadnych premii, ale pozwalają nadać pojazdowi wyjątkowy wygląd.

Żeby umieścić oznaczenie lub napis:

1. W Garażu kliknij na **Wygląd**.
2. Przejdź do zakładki Emblemat 1, Emblemat 2, Napis 1 lub Napis 2.
3. Wybierz dany emblemat lub napis.
4. Określ, czy ma pojawić się na stałe, czy tymczasowo.
5. Kliknij **Akceptuj** > **Kup**, żeby wprowadzić zmiany i wrócić do zwykłego trybu Garażu.

! Dostępne napisy zależą od kraju, do którego należy pojazd.

! Wszystkie kraje mają te same dostępne emblematy.

Żeby usunąć emblemat albo napis:

1. W Garażu kliknij na **Wygląd**.
2. Przejdź do zakładki oznaczenia lub napisu, który chcesz usunąć.
3. Kliknij „x” na podglądzie aktualnego napisu lub oznaczenia.
4. Kliknij **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.



W tym rozdziale:

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



100% — Poziom kompetencji

— Specjalizacja

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

— Ranga

2% — 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](#)

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](#)).

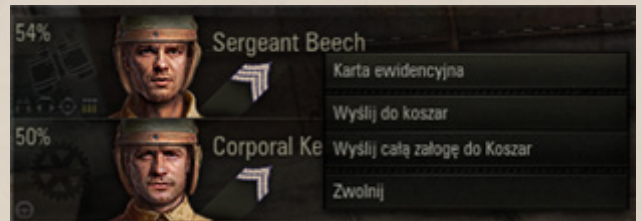
Koszary

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.

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



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

Aby zwolnić czołgistę z poziomu panelu załogi w garażu:

1. Kliknij prawym przyciskiem myszy na czołgistę w panelu załogi.
2. Wybierz **Zwolnij**.
3. 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:

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. Kliknij na zakładkę Dokumenty.
3. Wybierz inny portret, imię i nazwisko.
4. Kliknij na **Zmień dane personalne**.
5. Kliknij na **Zmień**, aby potwierdzić. Dane personalne wybranego czołgisty zostaną zmienione. Z twojego konta pobrana zostanie wskazana ilość złota.

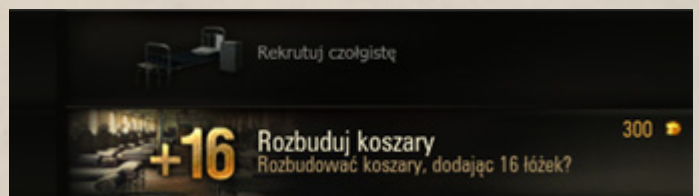


Rozbudowa koszar

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:

1. Udaj się do koszar.
2. Przewiń w dół listę czołgistów.
3. 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](#).

Historia służby | **Szkolenie** | Umiejętności | Dokumenty

Szkolenie wpływa tylko na podstawowe kwalifikacje.
Przekwalifikowanie na nowy typ pojazdu powoduje zmniejszenie poziomu podstawowych kwalifikacji

Typ pojazdu: [Tank] [Tank] [Tank] [Tank] [Tank]

Pojazd: PzII Obecny czołg

	Akademia Pancerna Wyszkol do poziomu:	100%	200
	Szkoła pułkowa Wyszkol do poziomu:	75%	20 000
	Kursy przyspieszone Wyszkol do poziomu:	50%	Darmowe

Trenuj

Przyspieszanie szkolenia załogi

Ten tryb szkolenia dotyczy wyłącznie pojazdów elitarnych i premium (więcej w rozdziale [Rodzaje i typy pojazdów](#)). W tym trybie wszystkie punkty doświadczenia przeznaczone 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.

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.

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.



Kasowanie umiejętności lub atutów

Pancerniak szkoli się w jednej danej umiejętności/atucie na raz. Możesz anulować wybraną umiejętność/atut, zanim żołnierz zostaje w pełni w niej wyszkolony. Później możesz przywrócić tę umiejętność/atut na uprzednio zdobytym poziomie. Czołgista może uczyć się po kolei dowolnej liczby umiejętności/atutów.

! Pancerniak posiadający wiele umiejętności/atutów może usunąć tylko ich część.

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

Stopnie wojskowe

Wszyscy czołgisti 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

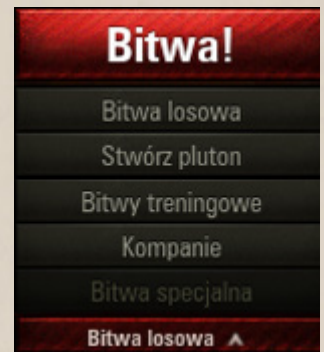
Aby zobaczyć osiągnięcia czołgisty:

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 utworzyć jego Kartę ewidencyjną.
2. Cała historia bitew i wszystkie osiągnięcia wybranego czołgisty znajdują się w zakładce Historia służby. Więcej szczegółów w rozdziale [Przebieg służby](#).



Tryby bitwy

W World of Tanks każdy znajdzie tryb bitwy, który mu najbardziej odpowiada. Wybieraj je, korzystając z menu o nazwie Bitwa!:



- **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](#).
- **Bitwa specjalna.** Ten tryb jest wykorzystywany w Wojnach Klanów, stanowi bazujący na przeglądarce, militarny ale i geopolityczny element składowy World of Tanks.

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.

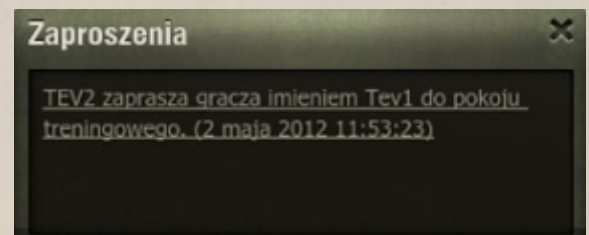
Są dwa sposoby na dołączenie do pokoju treningowego stworzonego przez innego gracza:

- 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.




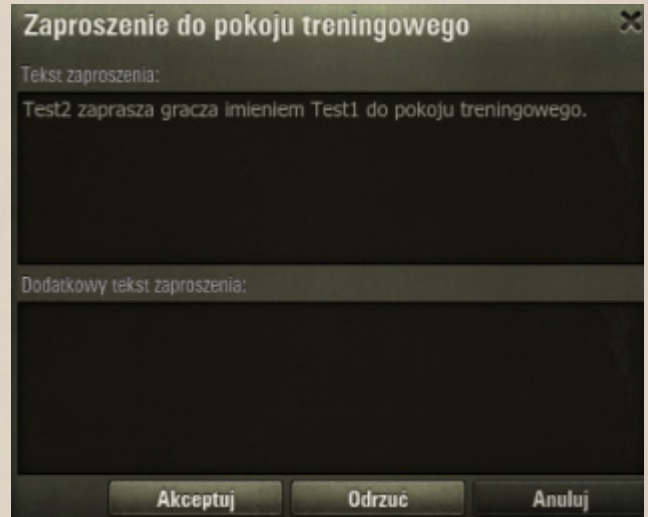
W tym rozdziale:

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



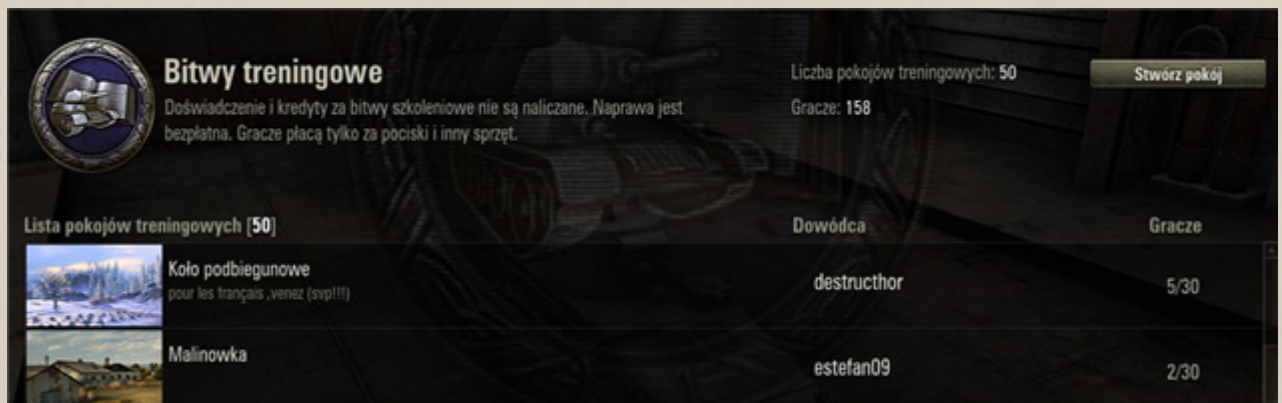
Aby dołączyć do pokoju na zaproszenie:

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.

! 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.

Pamiętaj, że gracze posiadający konto standardowe, mogą stworzyć pluton złożony z maksymalnie 2 pancerniaków. Gracze z kontem premium mogą utworzyć pluton składający się z maksymalnie 3 stalowych bestii. Więcej szczegółów w rozdziale [Konto premium](#).

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 zostaje 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 „Nie gotowy!”.

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

Opuszczenie plutonu

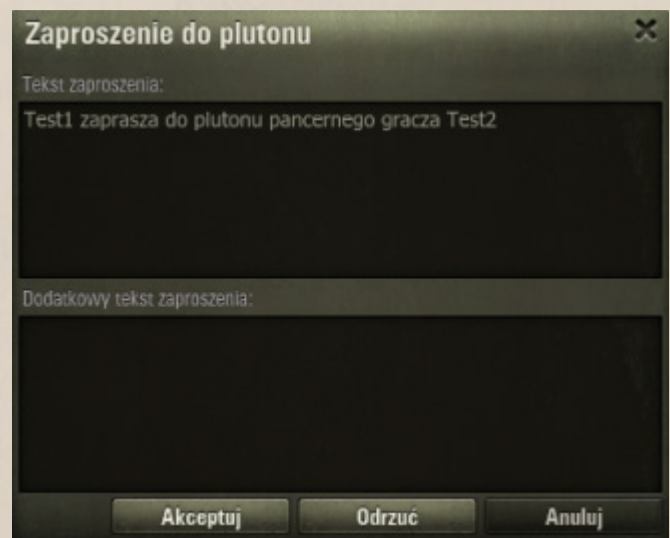
Aby opuścić pluton:

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



W tym rozdziale:

- [Dołączanie do plutonu](#)
- [Opuszczenie plutonu](#)
- [Zarządzanie plutonem](#)
- [Rozwiązanie 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: 20-40. Najwyższy poziom czołgów wynosi IV, a najwyższy poziom czołgów lekkich, dział pancernych i niszczyteli czołgów wynosi III.
- **Seniorska.** Całkowity poziom: 40-60. Najwyższy poziom czołgów wynosi VI, a najwyższy poziom dział pancernych i czołgów lekkich wynosi IV.
- **Mistrzowska.** Całkowity poziom: 60-90. Najwyższy poziom pojazdów wynosi VIII, a najwyższy poziom dział pancernych wynosi VI.
- **Kadrowa.** Całkowity poziom: 90-150. 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.



W tym rozdziale:

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

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.
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.



W celu przywrócenia okna zaproszenia do kompanii:

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 navigation options: 'Kraj', 'Wszystkie nacje', 'Pojazdy', 'Typ pojazdu opancerzonego' (with radio buttons for 'Wszystkie typy', 'Czołgi lekkie', 'Czołgi średnie', 'Czołgi ciężkie', 'Niszczyciele czołgów', 'Działa samobieżne'), 'Wyświetl:' (with checkboxes for 'Niezbadane pojazdy' and 'Pojazdy w garażu'), 'Moduły', 'Pociski', 'Wyposażenie', and 'Sprzęt eksploatacyjny'. The main area displays a list of tanks under the heading 'Wszystkie Czołgi średnie: 13'. Each entry includes a tank icon, its name, technical specifications, and price in gold or credits.

Level	Tank Name	Weight	Armor	Gun	Price
VIII	Czołg średni PzKpfw IV Schmalturn	29,89/32 t	Pancerz: do 80/30/20 mm	Działo: 75 mm	3 750
VII	Czołg średni VK 3002 (DB)	34,92/36,7 t	Pancerz: do 80/45/40 mm	Działo: 75 mm	1 369 000
VIII	Czołg średni Panther-M10	45,96/49 t	Pancerz: do 85/50/40 mm	Działo: 75 mm	5 750
II	Czołg średni T2 Medium Tank	11,92/15,6 t	Pancerz: do 22/22/22 mm	Działo: 37 mm	3 500
V	Czołg średni Ram II	27,06/31 t	Pancerz: do 76/63/38 mm	Działo: 57 mm	1 750

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

- Według nacji: wybierz wszystkie nacje — ZSRR, USA, Niemcy, Francja, Anglia 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: T2 Medium Tank



Czołg średni T2 Medium Tank

Eksperymentalny czołg średni. Projektowany i testowany od 1930 do 1932 roku. Nie był produkowany seryjnie.

Kupujesz czołg T2 Medium Tank 3 500

Dodatkowe miejsce w garażu 300

Załaduj standardową amunicję 0

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%

Kup czołg bez załogi

Łącznie: 0 3 500

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 'Kraj', 'Pojazdy', 'Moduły', 'Typ modułu', 'Wyświetl', 'Pociski', 'Wyposażenie', and 'Sprzęt eksploatacyjny'. The main area displays a list of modules with their icons, names, stats, and prices. The modules listed are:

Moduł	Statystyki	W pojazdach / w magazynie	Cena
Działo: 37 mm B-3	24-26,1 strzałów/min; Średnie uszkodzenia: 36/36/40; Średnia penetracja: 40/64/19 mm	0 0	1 950
Działo: 45 mm WT-42	26,09 strzałów/min; Średnie uszkodzenia: 49/49/63; Średnia penetracja: 75/95/23 mm	0 0	20 540
Wieża MS-1 zmodernizowany	Pancerz: 18/16/16 mm; Obrót: 35 stopni/sek; Zasięg widzenia: ok. 280 m	0 0	250
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
Radio: 71-TK-1	Zasięg sygnału: do 205 m	0 0	180
Działo: 3,7 cm KwK 36 L/46.5	26,09 strzałów/min; Średnie uszkodzenia: 36/36/42; Średnia penetracja: 40/74/18 mm	0 1	0
Działo: 2 cm KwK 30 L/55	112-121 strzałów/min; Średnie uszkodzenia: 11/11; Średnia penetracja: 23/46 mm	0 1	2 130

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 pojawią 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.

The screenshot shows the 'Sklep' (Shop) window with the 'Pociski' (Ammunition) tab selected. The left sidebar contains filters for 'Kraj' (Country), 'Pojazdy' (Vehicles), 'Moduły' (Modules), and 'Pociski' (Ammunition). Under 'Pociski', there are options to filter by 'Pasują do:' (Fits to:), 'Typ pocisków:' (Ammunition type), and 'Wyposażenie' (Equipment). The main area displays a list of ammunition types with their respective damage ranges, quantities in the inventory, and prices in gold. The items listed are:

Typ pocisku	Uszkodzenia	W magazynie	Cena
37mm przeciwpancerny UBRT1	23-38	0	0
45mm przeciwpancerny UBR-240A	35-59	0	14
76mm przeciwpancerny UBR-354A	83-138	0	56
45mm podkalibrowy UBR-240PA	35-59	0	2 lub 800
76mm podkalibrowy UBR-354MP	83-138	0	5 lub 2000
37mm kumulacyjny BPT1	23-38	0	1 lub 400
37mm odłamkowo-burzący UOT1	27-45	0	8
45mm odłamkowo-burzący UOF-240A	47-78	0	14

2. Za pomocą filtrów posortuj listę pocisków.

3. Wybierz pociski pasujące do:
 - Obecnego działła (aby wyświetlić pociski pasujące do działła 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.



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 sprzedać 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. W oknie sprzedaży pojazdu, możesz wykonać następujące czynności:

- Wysłać załogę do koszar lub zwolnić jej wszystkich członków.
- Zdemontować nieusuwalne wyposażenie za złoto i sprzedać je lub umieścić w magazynie.
- Sprzedać lub przenieść do magazynu bieżącą amunicję i wyposażenie pojazdu.

5. Kliknij na **Sprzedaj**, aby potwierdzić. Wybrany pojazd zostaje sprzedany i usunięty z magazynu.

! Ilość otrzymanych kredytów jest wyświetlona pod hasłem Łącznie > Otrzymano.

! Ilość wydanych kredytów jest wyświetlona pod hasłem Łącznie > Wydano.



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.

Aby sprzedać moduł:

1. Udaj się do Magazynu i wybierz zakładkę Moduły.

Kraj	Działa, Wieże, Silniki, Zawieszenie, Radia dla moich czołgów : 7	W pojazdach / w magazynie	Cena
Wszystkie nacje	Działo: 3,7 cm KwK 36 L/46.5 26,09 strzałów/min; Średnie uszkodzenia: 36/26/42 Średnia penetracja: 40/74/18 mm	0 1	0 ₪
Pojazdy	Działo: 2 cm KwK 30 L/55 112-121 strzałów/min; Średnie uszkodzenia: 11/11 Średnia penetracja: 23/46 mm	0 1	1 065 ₪
Moduły	Wieża Turm Schwedisch Bofors Pancerz: 14/12/12 mm; Obrót: 44 stopni/sek Zasięg widzenia: ok. 260 m	0 1	0 ₪
Pasują do:	Silnik: Krupp M301 Moc: 51 k.m. Prawdopodobieństwo powstania pożaru przy trafieniu: 20%	0 1	0 ₪
<input type="radio"/> RenaultFT	Zawieszenie: Leichttraktorketten Prędkość obrotu: do 36 stopni/sek Masa, obciążenie: 9,2t	0 1	0 ₪
<input checked="" type="radio"/> Moich pojazdów	Radio: Flagi sygnałowe Zasięg sygnału: do 90 m	0 1	0 ₪
<input type="radio"/> Nie pasują do moich pojazdów	Działo: 37 mm półautomatyczne działo M1924 30-39 strzałów/min; Średnie uszkodzenia: 30/30/36 Średnia penetracja: 33/53/19 mm	0 1	950 ₪
Typ modułu:			
<input checked="" type="checkbox"/> Działa			
<input checked="" type="checkbox"/> Wieże			
<input checked="" type="checkbox"/> Silniki			
<input checked="" type="checkbox"/> Zawieszenie			
<input checked="" type="checkbox"/> Radia			
Wyświetl:			
<input type="checkbox"/> Na pojazdach			
Pociski			
Wyposażenie			
Sprzęt eksploatacyjny			

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).



Zobacz również:

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

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.

Sprzedawanie pocisków

Aby sprzedać pociski:

1. Udaj się do Magazynu i wybierz zakładkę Pociski.



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).

Magazyn		Wyposażenie dla moich czołgów : 13	W pojazdach / w magazynie	Cena
	Mała osłona przeciwłamkowa +15% do odporności na uszkodzenia od eksplozji i taranowania	1	0	25 000
	Ulepszone drążki skrętne klasy 1 t Zwiększona o 10% nośność zawieszania; zwiększona wytrzymałość	3	0	50 000
	Mechanizm dosyłający dla dział średniego kalibru -10% do czasu przeładowania	3	0	100 000
	Średnia osłona przeciwłamkowa +15% do odporności na uszkodzenia od eksplozji i taranowania	1	0	100 000
	Duża osłona przeciwłamkowa +15% do odporności na uszkodzenia od eksplozji i taranowania	2	0	250 000
	Lorneta polowa +25% do zasięgu widzenia z unieruchomionego czołgu, ale nie więcej niż 500 m	4	0	250 000
	Mechanizm dosyłający dla dział dużego kalibru -10% do czasu przeładowania	2	0	250 000
	Oslonięta optyka +10% do zasięgu widzenia, ale nie więcej 500 m	8	0	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 pokojów 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](#).

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.

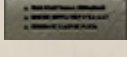


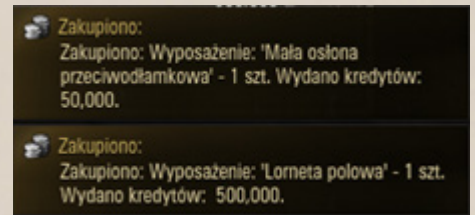
W tym rozdziale:

- [Czat ogólny](#)
- [Czat bitewny](#)
- [Czat treningowy](#)
- [Czat plutonu](#)
- [Czat kompanii](#)
- [Czat głosowy](#)
- [Kanał systemowy](#)
- [Kanały użytkowników](#)
- [Lista kontaktów](#)

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.

Aby opuścić kanał, kliknij na przycisk "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 opuścić kanał prywatny, kliknij na przycisk "x" na zakładce kanału.

- Kanał prywatny zostaje zamknięty 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.