

ARENA WARS



exdream
entertainment

SPIS TREŚCI

1	PRZEDMOWA/OPIS GRY	3
2	HISTORIA	3
3	INSTALACJA I URUCHOMIENIE GRY	4
4	MENU GŁÓWNE	5
5	OPCJE	5
6	STEROWANIE	6
7	BUDYNKI I ZASOBY	7
7.1.	BASE [BAZA]	7
7.2.	POWER PLANT [ELEKTROWNIA]	7
7.3.	UPGRADES [USPRAWNIENIA]	8
7.4.	WARP GATES [BRAMY TELEPORTACYJNE]	9
8	SPECIALS [CZYNNOŚCI SPECJALNE]	9
9	PRZEDMIOTY I MIEJSCA Z PRZEDMIOTAMI	9
10	PRZEGLĄD PRZEDMIOTÓW	10
10.1.	PRZEDMIOTY ZIELONE	10
10.1.1.	REGENERATION [REGENERACJA]	10
10.1.2.	HOLY ARMOR [ŚWIĘTY PANCERZ]	10
10.1.3.	INVINCIBILITY [NIETYKALNOŚĆ]	11
10.1.4.	FOG PROTECTION [OCHRONNA MGŁA]	11
10.2.	PRZEDMIOTY ŻÓŁTE	11
10.2.1.	QUAD DAMAGE [ZWIĘKSZ. ZNISZCZENIA]	11
10.2.2.	INVISIBILITY [NIEWIDZIALNOŚĆ]	11
10.2.3.	SPEED [PRZYSPIESZENIE]	11
10.2.4.	TOXIC MISSILE [POCISK TOKSYCZNY]	11
10.3.	PRZEDMIOTY CZERWONE	11
10.3.1.	WEAPON BLOCK [ZABLOKOWANIE BRONI]	11
10.3.2.	INSANITY [SZALEŃSTWO]	12
10.3.3.	SLOWDOWN [ZWOLNIENIE]	12
10.3.4.	HIGH VOLTAGE [WYSOKIE NAPIĘCIE]	12
10.4.	PRZEDMIOTY NIEBIESKIE	12
10.4.1.	VIRUS [WIRUS]	12
10.4.2.	TIME FREEZE [ZATRZYMANIE CZASU]	12
10.4.3.	ION CANNON [DZIAŁO JONOWE]	12
10.4.4.	ASTEROID ATTACK [ATAK ASTEROIDÓW]	12

11.	JEDNOSTKI	13
11.1.	THE BUGGY [ŁAZIK]	13
11.2.	SPIDER [PAJĄK]	13
11.3.	WALKER [ROBOT]	14
11.4.	DESTROYER [NISZCZYCIEL]	14
11.5.	BERSERKER [BERSERK]	15
11.6.	ARTILLERY [ARTYLERIA]	15
12.	TRYBY GRY	16
12.1.	ZDOBAŃ FLAGĘ	16
12.2.	NALOT BOMBOWY	17
12.3.	PODWÓJNA DOMINACJA	17
13.	TURNIEJE – GRA POJEDYNCZA	18
13.1. 1	JEDEN NA JEDNEGO – ZDOBAŃ FLAGĘ	18
13.2. 2	DWÓCH NA DWÓCH – ZESPOŁOWY – ZDOBAŃ FLAGĘ	18
13.3.	TURNIEJ NALOT BOMBOWY	18
13.4.	TURNIEJ PODWÓJNA DOMINACJA	18
13.5.	TURNIEJ ZWARIOWANY	18
13.6.	TURNIEJ SZALONY	18
14.	WŁASNE GRY [GRA POJEDYNCZA]	19
15.	MODUŁ SZKOLENIOWY [GRA POJEDYNCZA]	19
16.	REPLAYS [POWTÓRKI]	19
17.	EDITOR [EDYTOR]	20
18.	TRYB GRY WIELOOSOBOWEJ – LAN	20
19.	TRYB GRY WIELOOSOBOWEJ – INTERNET	21
19.1.	LOGOWANIE	21
19.2.	IKONY SERWERA	22
19.3.	GRY ON-LINE	23
19.4.	SYSTEM DRABINKOWY – RANKING GRACZY	23
19.5.	RANKING DRABINKOWY	25
20.	OBSŁUGA GŁOSU I KAMERY INTERNETOWEJ	25
21.	UPRAWNIENIA LICENCYJNE I GWARANCYJNE	26
	Pomoc techniczna w Polsce	26
22.	TWÓRCY GRY	27

1. PRZEDMOWA/OPIS GRY

Arena Wars [AW] to innowacyjna, trójwymiarowa gra strategiczna rozgrywana w czasie rzeczywistym, łącząca w sobie elementy gry i interfejsu tradycyjnych strategii czasu rzeczywistego oraz dynamicznych gier akcji rozgrywanych z perspektywy pierwszej osoby.

Arena Wars obsługuje tryb gry wieloosobowej, umożliwiając wspólną grę nawet ośmiu graczom, ale zawiera również tryb gry dla jednego gracza. W trybie wieloosobowym gracze z całego świata mogą walczyć między sobą lub tworzyć zespoły i toczyć zacięte walki za pośrednictwem serwerów gry. Tryb dla jednego gracza pozwala graczowi rozegrać dynamiczne misje przeciwko jednemu lub większej liczbie przeciwników kontrolowanych przez komputer.

Gra zawiera trzy różne tryby gry:

- **Capture the Flag – CTF** [zdobądź flagę]
- **Bombing Run – BR** [nalot bombowy]
- **Double Domination – DD** [podwójna dominacja]

Gra nie polega wyłącznie na zniszczeniu sił przeciwnika, ale – w zależności od wybranego trybu gry – również na zdobyciu flagi należącej do przeciwnika, umieszczeniu bomby w jego bazie lub na zajęciu i utrzymaniu punktów dominacji przez określony czas. Zwycięzcą zostaje ten gracz, który pierwszy zdobędzie określoną liczbę punktów (na przykład w trybie Capture the Flag z określonym limitem pięciokrotnego zdobycia flagi zwycięża ta osoba, która pierwsza pięć razy zdobędzie flagę przeciwnika i zanieśe ją do własnej bazy).

2. HISTORIA

Jest rok 2137. Na podstawie wojskowych symulacji szkoleniowych powstała nowa dziedzina sportu: Arena Wars (wojny na arenie). Zawody przyciągnęły najpotężniejsze umysły i najbogatsze syndykaty z całego świata. Dzięki własnej strategii, szybkości i grze zespołowej wszyscy pragną stać się legendą tych rozgrywek.

Tylko najlepsi mogą wygrać turniej i zyskać wieczną chwałę w nowym świecie Arena Wars.

3... 2... 1... WALKA!

3. INSTALACJA I URUCHOMIENIE GRY

Umieść płytę z grą w napędzie CD-ROM komputera. Jeżeli funkcja autoodtwarzania jest aktywna, pojawi się menu startowe. Wystarczy, że klikniesz na opcji „Install”, aby rozpocząć instalację gry Arena Wars. Gdy funkcja autoodtwarzania nie jest aktywna, wówczas menu startowe możesz wywołać ręcznie, klikając na przycisku „Start”, który znajduje się na pasku zadań systemu Windows, a następnie wybierając „Uruchom...” i wpisując w oknie dialogowym polecenie „d:\autorun.exe” [z pominięciem znaku cudzysłowu na początku i na końcu], gdzie „d:\” oznacza napęd CD-ROM. Innym sposobem na ręczne wywołanie menu startowego jest otwarcie folderu „Mój komputer”, wyświetlenie zawartości płyty i dwukrotne kliknięcie na ikonie pliku „autorun.exe”.

Do gry w Arena Wars wymagane są: .NET Framework 1.1, DirectX 9.0b oraz kodeki multimedialne dla Microsoft Windows Media Player 9.

Procedura instalacji domyślnie sprawdza konfigurację twojego komputera i wyszukuje wcześniej zainstalowane wersje powyższych aplikacji. Wszystkie wymagane dane znajdują się na dysku z grą i zostaną zainstalowane, jeżeli gdzieś taka potrzeba.

Uwaga! Gra Arena Wars nie będzie działała prawidłowo bez wszystkich wymaganych aplikacji, dlatego też grę należy instalować z domyślnymi opcjami standardowymi [z zaznaczeniem instalacji .NET Framework 1.1, DirectX 9.0b i kodeków Windows Media Player 9].

Plik Readme zawiera ważne informacje techniczne oraz informacje o ostatnich zmianach. Zawartość pliku Readme można wyświetlić, klikając kolejno na: Start/Programy/Arena Wars.

Przed pierwszym uruchomieniem gry zostaniesz poproszony o wybranie imienia gracza, wersji językowej gry, ustawień grafiki oraz tekstur itd. Konfiguracja ta może być zmieniona w dowolnym momencie za pomocą menu Options [opcje].

4. MENU GŁÓWNE

Podczas pierwszego uruchomienia gry pojawi się menu główne. Dostępne są w nim następujące opcje:

Multiplayer Internet [tryb wieloosobowy przez Internet; rozdz. 19]

Połączenie z serwerem Arena Wars, dzięki któremu możesz zmierzyć się z innymi graczami, grając w trybie on-line.

Multiplayer LAN [tryb wieloosobowy w sieci lokalnej; patrz rozdz. 18]

Walka z innymi graczami w sieci lokalnej lub tworzenie zespołu i walczyć przeciwko przeciwnikom kontrolowanym przez komputer.

Single player [tryb dla jednego gracza; patrz rozdz. 13]

Tryb dla jednego gracza zawiera obszerny tutorial (moduł szkoleniowy). Możesz także tworzyć własne gry lub uczestniczyć w turniejach.

Replays [powtórki; patrz rozdz. 16]

Tutaj możesz obejrzeć powtórki z zapisanych gier.

Editor [edytor; patrz rozdz. 17]

Za pomocą edytora możesz tworzyć nowe mapy lub modyfikować istniejące.

Options [opcje; patrz rozdz. 5]

Tutaj możesz zmienić konfigurację i ustawienia gry, na przykład ustawienia grafiki lub swoje imię gracza.

Credits [twórcy gry; patrz rozdz. 22]

Tutaj znajdziesz informacje o projektantach i innych osobach, które przyczyniły się do powstania gry.

Exit [wyjście]

Wyjście z gry Arena Wars i powrót do systemu operacyjnego

5. OPCJE

Menu Options [opcje] pozwala na zmianę podstawowych ustawień gry, a także imienia oraz znaku gracza. Istnieje możliwość zmiany wielu różnych opcji dźwięku lub grafiki. Można również zmienić rozdzielczość lub jakość wyświetlanych efektów w celu poprawy wydajności gry.

6. STEROWANIE

Prawie wszystkie elementy w grze można kontrolować za pomocą myszy. Na przykład klikając lewym przyciskiem, wybierasz jednostki lub przedmioty, a klikając prawym przyciskiem wydajesz jednostkom rozkaz ruchu lub ataku. Jednak prawie każdej czynności jest przypisany klawisz skrót, co podczas walki ułatwia wydawanie rozkazów, takich jak tworzenie nowych jednostek, wykonywanie specjalnej czynności przez jednostkę itd.

Ważne klawisze skrótów [hotkeys]: wszystkie klawisze skrótów są wyświetlane na dole ekranu w sekcji tooltips [narzędzia] i mogą być zmieniane w menu opcji:

MENU GŁÓWNE:

- M = tryb wieloosobowy Internet
- L = tryb wieloosobowy LAN
- S = tryb dla jednego gracza
- R = powtórki
- E = edytor
- O = opcje
- C = twórcy gry
- X = wyjście

W GRZE:

- F1 = tworzenie Łazika
- F2 = tworzenie Pajaka
- F3 = tworzenie Robota
- F4 = tworzenie Niszczyciela
- F5 = tworzenie Berserka
- F6 = tworzenie Artylerii
- S = zatrzymanie jednostki
- H = zatrzymanie jednostki w aktualnej pozycji
- A = atak
- B = specjalna czynność Łazika – samozniszczenie
- X = specjalna czynność Pajaka – atak rakietowy
- W = specjalna czynność Robota – skok odrzutowy
- T = specjalna czynność Niszczyciela – teleportacja
- E = specjalna czynność Berserka – burza energetyczna
- R = rozstawienie Artylerii/tryby ruchu

Backspace

= wykonanie specjalnej czynności przez wszystkie wybrane jednostki

strzałka w lewo/J

= przesunięcie w lewo

strzałka w prawo/L

= przesunięcie w prawo

strzałka w górę/I

= przesunięcie w górę

strzałka w dół/K

= przesunięcie w dół

Q

= zmiana przedmiotów

POWTÓRKI:

F1

= zmiana widoku na gracza 1

od F2 do F8

= zmiana widoku na gracza od 2 do 8

F9

= widok obserwatora

P

= zatrzymanie gry

N

= prędkość domyślna

+

= zwiększenie prędkości

-

= zmniejszenie prędkości

7. BUDYNKI I ZASOBY

W Arena Wars nie musisz budować bazy i zbierać zasoby. Każdy gracz dysponuje kwotą 1000 dolarów, którą może przeznaczyć na tworzenie jednostek. Kiedy jednostka zostanie zniszczona, jej pieniężna równowartość wraca do puli i pieniądze te można od razu wydać na tworzenie nowych jednostek.

7.1. BASE [BAZA]

Baza każdego gracza składa się z teleportera, w którym są tworzone jednostki. Gotowe jednostki zbierają się w punkcie zbornym, który jest oznaczony znakiem gracza.

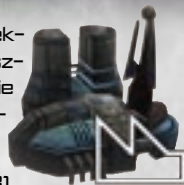
7.2. POWER PLANT [ELEKTROWNIA]

W zależności od wybranego trybu gry elektrownia spełnia inną funkcję. W trybie Capture the Flag (patrz podrozdział 12.1) dostarcza energię do bazy z flagą i do teleportera. Jeśli teleporter jest chroniony polem siłowym, to elektrownia nie ma żadnej osłony i można ją zniszczyć.

Zniszczona elektrownia powoduje ogromną eksplozję w bazie i zniszczenie wszystkich jednostek znajdujących się w pobliżu. Może to doprowadzić do utraty wszystkich lub prawie wszystkich jednostek graczy broniących flagi. Elektrownia odbuduje się automatycznie w ciągu kilku sekund, ale w tym czasie tworzenie nowych jednostek nie będzie możliwe.



W trybie Bombing Run (patrz podrozdział 12.2) elektrownia jest połączona ze strefą rzutu bomb. Zniszczenie elektrowni spowoduje eksplozję w strefie rzutu bomb i zniszczenie znajdujących się w pobliżu jednostek.



W trybie Double Domination (patrz podrozdział 12.3) musisz utrzymać pod kontrolą w tym samym czasie dwa różne punkty, a każdy z nich jest połączony z elektrownią. Jeżeli przeciwnik zajmie jeden z punktów dominacji, to możesz go odzyskać na dwa sposoby. Możesz go zdobyć i przejąć nad nim kontrolę lub zniszczyć elektrownię, z którą jest połączony – spowoduje to zmianę charakteru punktu dominacji na neutralny [eksplozja spowoduje zniszczenie wszystkich jednostek znajdujących się w pobliżu].

7.3. UPGRADES (USPRAWNIENIA)

Obiekty usprawniania (upgrade facilities) znajdują się w różnych punktach mapy. Możesz w nich usprawnić swoje jednostki i zwiększyć ich zdolności. Aby usprawnić jednostkę, należy umieścić ją w jednym z obiektów usprawniania.



Usprawnienie kosztuje 200 dolarów plus kwota wymagana do stworzenia jednostki. Odpowiednia suma musi się znajdować na twoim koncie, zanim rozpocznie się usprawnianie. Po zakończeniu usprawniania otrzymujesz pieniądze z powrotem, a usprawnieniu ulegają wszystkie jednostki należące do danego typu.

Obiekty usprawniania mogą być atakowane i niszczone. W takim wypadku usprawnienie zostanie stracone, a budynek stanie się ponownie neutralny. Usprawnione jednostki będą miały zmieniony wygląd i dołączoną żółtą gwiazdkę.

7.4. WARP GATES (BRAMY TELEPORTACYJNE)

Bramy teleportacyjne pozwalają skorzystać ze skrótów i szybciej poruszać się po mapie. Są szczególnie przydatne na mapach używanych w trybie wieloosobowym, umożliwiają bowiem dotarcie do innych, znajdujących się dalej graczy, a nie jedynie do tych, którzy są w pobliżu. Bramy działają tylko w jedną stronę.



8. SPECIALS (CZYNNOŚCI SPECJALNE)

Wszystkie jednostki mają swoje „czynności specjalne”, które umożliwiają im wykorzystanie dodatkowych zdolności przez pewien okres. Na przykład Niszczyciel może się teleportować, a Robot może latać. Kliknięcie prawym przyciskiem myszy na wybranej jednostce lub naciśnięcie klawisza skrótu spowoduje aktywację czynności specjalnej. Chcąc użyć czynność specjalną Łazika, Niszczyciela lub Berserka, będziesz musiał kliknąć po raz drugi, wskazując na mapie punkt docelowy. Do wykonania czynności specjalnej wymagana jest energia – jej ilość jest wyświetlana poniżej paska energii życiowej jednostki (poziom energii nieustannie się odnawia). Wykonanie czynności specjalnej jest możliwe, kiedy pasek zmieni kolor na niebieski.

- *Opis czynności specjalnych znajdziesz w rozdziale 11 („JEDNOSTKI”).*

9. PRZEDMIOTY I MIEJSCA Z PRZEDMIOTAMI

Przedmioty mogą zwiększać siłę jednostek lub dodawać im czynności specjalne, ale także wywoływać skutki negatywne. Przedmioty są zasobami – po zdobyciu przedmiotu otrzymasz losowo jeden z czterech efektów odpowiadających danemu kolorowi. Uzyskane przedmioty nie są używane w sposób natychmiastowy – na pasku po lewej stronie ekranu pojawia się ikona przedmiotu.

Możesz zebrać pięć przedmiotów, zanim zdecydujesz się użyć je na jednostce. Ostatni przedmiot, który zdobędziesz, pojawi się na górze paska.

Jeżeli będziesz chciał zabrać szósty przedmiot, to przedmiot znajdujący się na samym dole paska zostanie usunięty z listy. Na mapie można znaleźć różne miejsca z przedmiotami.

Zebrane przedmioty można użyć na dowolnej jednostce – własnej lub należącej do przeciwnika – odbywa się to przez kliknięcie lewym przyciskiem myszy na ikonie przedmiotu, a następnie prawym przyciskiem na wybranej jednostce. Po użyciu każdy przedmiot jest aktywny przez pewien okres. Kiedy jednak przedmiot zostanie użyty na jednostce niosącej flagę, bombę lub klucz dominacji, wtedy czas jego aktywności zostanie skrócony o połowę.

10. PRZEGLĄD PRZEDMIOTÓW



W odróżnieniu od akcji specjalnych, przedmioty mogą być używane przez jednostki niosące flagę, bombę lub klucz dominacji.

- Przedmioty zielone chronią jednostkę lub dostarczają jej energii
- Przedmioty żółte dają jednostkom czynności specjalne
- Przedmioty czerwone zadają jednostkom zniszczenia
- Przedmioty niebieskie wywołują efekty globalne

Przedmioty zielone i żółte powinny być używane na jednostkach własnych lub należących do sprzymierzeńców, a przedmioty czerwone i niebieskie – na jednostkach wrogich.

10.1. PRZEDMIOTY ZIELONE

10.1.1. Regeneration [regeneracja]

Jednostka regeneruje siły przez 30 sekund. W tym czasie otrzymuje również dodatkową energię specjalną, a liczba jej punktów trafienia ulega zwiększeniu o połowę.



10.1.2. Holy Armor [święty pancerz]

Ten przedmiot zwiększa dwukrotnie liczbę punktów trafienia. Można go zastosować dwa razy na jedną jednostkę lub raz na dwie różne jednostki.



10.1.3. Invincibility (nietykalność)

Jednostka zostaje otoczona tarczą i nie można jej nic zrobić przez 15 sekund. Jest również odporna na działanie innych przedmiotów.



10.1.4. Fog Protection (ochronna mgła)

Jednostkę otacza mgła, ochroniając ją i pobliskie jednostki przed bezpośrednimi trafieniami przez 20 sekund. Atak o rozszerzonym polu działania (na przykład atak asteroidów) spowoduje zniszczenia jednostki.



10.2. PRZEDMIOTY ŻÓŁTE

10.2.1. Quad Damage (zwiększone zniszczenia)

Jednostka w ciągu 20 sekund będzie zadawać cztery razy większe zniszczenia niż zwykle.



10.2.2. Invisibility (niewidzialność)

Jednostka staje się niewidzialna przez 25 sekund, przeciwnicy nie widzą jej i nie mogą jej atakować.



10.2.3. Speed (przyspieszenie)

Prędkość jednostki zwiększa się o 50%, efekt trwa 20 sekund.



10.2.4. Toxic Missile (pocisk toksyczny)

Jednostka będzie strzelała pociskami toksycznymi. Można oddać pięć kolejnych trafień w tę samą jednostkę i zwiększyć poziom toksyczności: pierwszy poziom powoduje zniszczenia w wysokości 100 punktów trafienia przez 15 sekund, poziom piąty powoduje zniszczenia w wysokości 500 punktów trafienia przez 15 sekund.



10.3. PRZEDMIOTY CZERWONE

10.3.1. Weapon Block (zablokowanie broni)

Przez 15 sekund jednostka będzie doznawać obrażeń, jeśli odda strzał.



10.3.2. Insanity (szaleństwo)

Właściciel traci kontrolę nad jednostką. Jednostka porusza się w sposób przypadkowy i losowo może zaatakować nawet jednostki sprzymierzone. Efekt trwa przez 10 sekund.



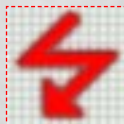
10.3.3. Slowdown (zwolnienie)

Prędkość jednostki zostaje zmniejszona o 50%. Jednostka podczas ruchu traci punkty trafienia. Przedmiot można zastosować dwukrotnie, efekt trwa przez 16 sekund.



10.3.4. High Voltage (wysokie napięcie)

Jednostka i wszystkie jednostki znajdujące się w pobliżu otrzymują zniszczenia powodowane wysokim napięciem. Efekt trwa 15 sekund.



10.4. PRZEDMIOTY NIEBIESKIE

10.4.1. Virus (wirus)

Gracz zainfekowany wirusem nie może tworzyć jednostek i traci widok minimapy przez 16 sekund. Ponadto wirus anuluje działanie przedmiotów zielonych i żółtych.



10.4.2. Time Freeze (zatrzymanie czasu)

Czas dla gracza biegnie dwa razy wolniej przez 8 sekund. Oznacz to, że tworzenie jednostek trwa dwa razy dłużej i że poruszają się one dwa razy wolniej itd.



10.4.3. Ion Cannon (działo jonowe)

Działo jonowe możesz wycelować w dowolny punkt na mapie. W obszarze działania spowoduje ciężkie zniszczenia. Po krótkim czasie ładowania działa można użyć po raz drugi i trzeci.



10.4.4. Asteroid Attack (atak asteroidów)

Asteroidy będą spadały na wybrany obszar przez 25 sekund, powodując ciężkie zniszczenia.



11. JEDNOSTKI

11.1. The Buggy (Łazik)

Łazik jest szybką, lekko opancerzoną jednostką, która jest w stanie spowodować nieznaczne zniszczenia. Sprawdza się znakomicie przeciwko Artylerii, ale należy uważać, ponieważ Artyleria zadaje największe zniszczenia Łazikom. Ze względu na dużą prędkość jest bardzo przydatny podczas misji typu Capture the Flag i do zbierania przedmiotów.



Specjalna czynność: Self-destruct (samozniszczenie, kamikaze). Łazik zamienia się w rakietę, a jego eksplozja obejmuje duży obszar i powoduje znaczne zniszczenia. W momencie aktywacji specjalnej czynności Łazik traci połowę punktów trafienia, dlatego może ulec zniszczeniu, zanim trafi w cel.

Usprawnienie: Usprawniony Łazik jest szybszy, ma nieco mocniejszy pancerz, zadaje większe zniszczenia, a efekty jego czynności specjalnej są silniejsze.

Koszt: 50 dolarów

11.2. Spider (Pająk)

Pająk jest małym mechanoidem poruszającym się na czterech nogach. Ma duży zasięg i dlatego nadaje się jako jednostka wsparcia. Znakomicie sprawdza się przeciwko Robotom, ale jest podatny na ataki Berserków.



Specjalna czynność: Mass Rockets (atak raketowy). Pająk może załadować do 15 rakiet i jednocześnie je wystrzelić.

Usprawnienie: Usprawniony Pająk jest szybszy, ma mocniejszy pancerz, a jego rakiety powodują większe zniszczenia. Czas trwania czynności specjalnej jest wydłużony, a zniszczenia zadawane w jej wyniku – bardzo duże.

Koszt: 75 dolarów

11.3. Walker (Robot)

Robot jest mechatoidem wyposażonym w średniej mocy pancerz i broń laserową. Jest niezwykle efektywny w starciu z Niszczycielem, ale bywa podatny na ataki Pająków. Znakomicie się nadaje do przejmowania flagi wroga ze względu na kombinację dobrego pancerza, szybkości i czynności specjalnej.



Specjalna czynność: Jump Jet (skok odrzutowy). Robot ma dysze, które umożliwiają mu latanie. Podczas latania może strzelać do jednostek naziemnych. Robota w czasie lotu mogą trafić tylko rakiety Pajaka.

Usprawnienie: Usprawnienie nieznacznie zwiększa pancerz i prędkość. Dodatkowo Robot zostaje wyposażony w działo plazmowe, które powoduje dużo większe zniszczenia i ma większy zasięg. Zwiększa się również prędkość lotu Robota.

Koszt: 100 dolarów

11.4. Destroyer (Niszczyciel)

Niszczyciel jest ciężko opancerzonym, wolno się poruszającym czołgiem wyposażonym w olbrzymią siłę ognia. Znakomicie sprawdza się przeciwko Berserkom, ale ma niewielkie szanse w starciu z Robotem.



Specjalna czynność: Teleport (teleportacja). Niszczyciel może się teleportować dwukrotnie na ograniczony zasięg. Akcja ta kompensuje negatywne efekty jego powolności i pozwala na wykonywanie ataków z zaskoczenia.

Usprawnienie: Usprawnienie powoduje znaczne wzmocnienie pancerza, jednostka zostaje wyposażona w podwójne działo o zwiększonej sile rażenia. Niszczyciel może się teleportować trzy razy.

Koszt: 125 dolarów

11.5. Berserker (Berserk)

Ciężko opancerzonym mechanoid, zdolny do zadawania ciężkich zniszczeń kilku jednostkom równocześnie przez wystrzeliwanie w ich kierunku specjalnych kolców. Jego umiejętności sprawdzają się najlepiej przeciwko Pająkom, ale jest podatny na ataki Niszczyciela. Jego prędkość i ciężki pancerz są szczególnie przydatne podczas misji typu Capture the Flag.



Specjalna czynność: Energy Storm (burza energetyczna). Berserk emituje kilka strzał energetycznych powodujących ciężkie zniszczenia wśród jednostek znajdujących się w obszarze działania.

Usprawnienie: Zwiększa się prędkość Berserka i jego pancerz, jego akcja specjalna ma zwiększone pole działania, ponadto Berserk wystrzeliwuje kolce w promieniu w kształcie litery „V”, zamiast w linii prostej.

Koszt: 150 dolarów

11.6. Artillery (Artyleria)

Artyleria musi być rozstawiona (deploy mode), zanim będzie mogła strzelać. Ma największy zasięg strzału ze wszystkich jednostek i zadaje największe zniszczenia. Ze względu na zasięg znakomicie nadaje się do obrony flagi i atakowania przeciwników na odległość. Artyleria jest niezwykle efektywna przeciwko Łazikom, musi jednak uważać na szybko zbliżające się Łaziki, ponieważ mogą one z łatwością uniknąć jej strzałów na dużą odległość.



Specjalna czynność: Healing Aura (aura lecznicza). Artyleria może leczyć pobliskie jednostki, zarówno przyjazne, jak i wrogie. Akcja leczenia jest trzy razy silniejsza, kiedy Artyleria jest ruchoma (mobile mode), ale wtedy nie może leczyć samej siebie.

Usprawnienie: Artyleria porusza się szybciej i ma zwiększony pancerz. Znacznie ważniejszym usprawnieniem są dokładniejsze i szybciej oddawane strzały ze zwiększonym jeszcze zasięgiem. Aura lecznicza jest mocniejsza trzykrotnie.

Koszt: 175 dolarów

12. TRYBY GRY

12.1. Capture the Flag – CTF [Zdobądź flagę]

Każdy gracz ma bazę, w której znajduje się flaga.

Celem gry jest zabranie flagi przeciwnika i zanieśenie jej do własnej bazy. Każda flaga doniesiona do bazy oznacza zdobycie jednego punktu. Gracz, który pierwszy zdobędzie wyznaczony limit punktów, wygrywa grę.



Jednostka przenosząca flagę porusza się wolniej niż zwykle i nie może wykonywać czynności specjalnych. Efekt działania każdego przedmiotu użyty na jednostce z flagą będzie trwał połowę normalnego czasu.

Flaga, która została pozostawiona w dowolnym punkcie mapy, może zostać podniesiona przez jednostkę należącą do właściciela flagi lub przez jednostkę przeciwnika. Kiedy flaga zostanie podniesiona przez jednostkę właściciela flagi, flaga zostaje automatycznie zwrócona do bazy. Ułatwia to odzyskiwanie własnych flag, które znalazły się daleko od bazy.

Aby podnieść flagę znajdującą się w bazie przeciwnika, twoja jednostka musi się znaleźć na granicy zewnętrznego pierścienia otaczającego bazę. Twoja jednostka automatycznie podniesie flagę. Aby podnieść flagę w dowolnym punkcie mapy, wystarczy, że jednostka znajdzie się na zajmowanym przez flagę polu.

Każdy gracz posiada również elektrownię, która dostarcza energię do bazy. Jeśli teleporter jest chroniony polem siłowym, to elektrownia nie ma żadnej osłony i można ją zniszczyć.

Zniszczona elektrownia powoduje ogromną eksplozję w bazie i zniszczenie wszystkich znajdujących się w pobliżu jednostek. Może to doprowadzić do utraty wszystkich lub prawie wszystkich jednostek gracza broniącego flagi. Elektrownia odbuduje się automatycznie w ciągu kilku sekund, ale w tym czasie tworzenie nowych jednostek nie będzie możliwe, dzięki czemu zabranie flagi jest dużo łatwiejsze.

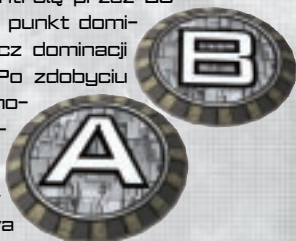
12.2. Bombing Run – BR (Nalot bombowy)

Musisz umieścić bombę w strefie rzutu bombowego [drop zone] przeciwnika. Kiedy bomba eksploduje, dostajesz punkt. Bomby są neutralne i może je podnieść jednostka należąca do dowolnego gracza. Od momentu umieszczenia bomby w strefie rzutu do jej eksplozji mija maksymalnie 20 sekund. Usunięcie bomby ze strefy rzutu przed jej eksplozją powoduje zatrzymanie odliczania. [Uwaga: bomby eksplodują tylko w strefach rzutu.] W momencie ponownego umieszczenia bomby w strefie rzutu odliczanie zostanie wznowione, bomba będzie więc bardziej niebezpieczna i trudniejsza do usunięcia.



12.3. Double Domination – DD (Podwójna dominacja)

Na mapie znajdują się dwa punkty dominacji – A i B. Gracz musi zdobyć oba punkty i utrzymać nad nimi kontrolę przez 20 sekund, żeby zaliczyć misję. Aby zdobyć punkt dominacji, musisz zabrać ze swojej bazy klucz dominacji i przenieść go do wybranego punktu. Po zdobyciu punktu dominacji klucz wraca do bazy i może zostać wykorzystany do zajęcia drugiego punktu.



Jeżeli przeciwnik zajmie jeden z punktów dominacji, to możesz go odzyskać na dwa sposoby. Możesz go zdobyć i przejąć nad nim kontrolę lub zniszczyć elektrownię, z którą jest połączony. Eksplozja spowoduje zniszczenie wszystkich jednostek znajdujących się w pobliżu i zmianę charakteru punktu dominacji na neutralny.

13. TOURNAMENTS [TURNIEJE – TRYB GRY POJEDYNCZEJ]

Wszystkie turnieje składają się z dziesięciu misji/poziomów. Początkowo przeciwnicy są mało wymagający, ale w trakcie turnieju poziom trudności gry wzrośnie. Za każdym razem, kiedy ukończysz poziom, uzyskasz „skalp” – znak przeciwnika, który od tego momentu możesz sam wykorzystywać. Po pokonaniu wszystkich przeciwników otrzymasz nagrodę w postaci ikony oznaczającej, że ten turniej zakończył się twoim powodzeniem.

13.1. 1 vs. 1 Tournament Capture the Flag (Jeden na jednego – turniej Zdobądź flagę)

Musisz ukończyć dziesięć misji zdobywania flagi przeciwko jednemu przeciwnikowi kontrolowanemu przez komputer.



13.2. 2 vs. 2 Tournament / Cooperative Tournament Capture the Flag (Dwóch na dwóch – turniej/turniej zespołowy Zdobądź flagę)

Musisz ukończyć dziesięć misji zdobywania flagi, działając w zespole z komputerem przeciwko dwóm przeciwnikom kontrolowanym przez komputer.



13.3. Bombing Run Tournament (Turniej Nalot bombowy)

Musisz ukończyć dziesięć misji nalotu bombowego przeciwko przeciwnikowi kontrolowanemu przez komputer.



13.4. Double Domination Tournament (Turniej Podwójna dominacja)

Musisz ukończyć dziesięć misji podwójnej dominacji przeciwko przeciwnikowi kontrolowanemu przez komputer.



13.5. Fun Tournament (Turniej zwiariowany)

Musisz ukończyć dziesięć misji w różnych trybach gry. Wszystkie poziomy są trochę zwiariowane, na przykład: jeden przeciwko czterem przeciwnikom, bardzo małe mapy, bardzo duża liczba dostępnych przedmiotów, nie-zrównoważone poziomy.



13.6. Insane Tournament (Turniej szalony)

Musisz ukończyć dziesięć misji w różnych trybach gry. Jednak poziom trudności jest co najmniej... „szalony”.



14. TWORZENIE WŁASNYCH GIER (TRYB GRY POJEDYNCZEJ)

Na wszystkich mapach trybu wieloosobowego możesz grać, tworząc zespoły z jednym (lub większą liczbą) sprzymierzeńcem kontrolowanym przez komputer przeciwko jednemu (lub większej liczbie) przeciwnikowi kontrolowanemu przez komputer. Poziom trudności (inteligencja komputera) może być zmieniany, da się również nałożyć pewne ograniczenia na przeciwników kontrolowanych przez komputer. W ten sposób możesz symulować i ćwiczyć gry prowadzone w trybie wieloosobowym.

Możliwe jest również przetestowanie zmodyfikowanych lub własnoręcznie stworzonych map. Możesz także pozwolić komputerowi na granie przeciwko sobie i oglądać pojedynki w charakterze obserwatora.

15. TUTORIAL (MODUŁ SZKOLENIOWY – TRYB DLA JEDNEGO GRACZA)

Moduł szkoleniowy pozwala zapoznać się z podstawami gry Arena Wars. W prosty sposób są tutaj omówione zasady, interfejs i wszystkie pozostałe elementy gry. Udań zakończenie modułu szkoleniowego oznacza, że poznałeś i zrozumiałeś wszystkie elementy potrzebne do wykonania normalnych misji. Podczas wczytywania poziomów gry na ekranie pojawia się dodatkowa pomoc, zawierająca dalsze wyjaśnienia, wskazówki i podpowiedzi. Pomoc jest również dostępna z poziomu menu w trybie dla jednego gracza.

16. REPLAYS (POWTÓRKI)

Każda gra Arena Wars może zostać zapisana i potem odtworzona jako powtórka. Podczas powtórki możesz zmieniać prędkość gry i perspektywę. Wszystkie akcje strony kontrolowanej przez człowieka można obejrzeć w widoku gracza, co oznacza, że podczas powtórki widzimy dokładnie to samo, co gracz w trakcie gry.

Gracze mogą się z łatwością wymieniać powtórkami. Do obejrzenia powtórki wymagana jest kopia gry Arena Wars, ponieważ pliki nie są zapisywane jako pliki wideo, tylko jako pliki z danymi gry.

17. EDITOR [EDYTOR]



Edytor umożliwia tworzenie własnych map i poziomów. Do wyboru dostępne są trzy krajobrazy: zalesiony, pustynny i wulkaniczny. Intuicyjny interfejs edytora pozwala kontrolować wszystkie elementy za pomocą myszy, do tworzenia własnych poziomów nie jest wymagana wiedza z zakresu programowania.

Wszystkie krajobrazy mogą być indywidualnie zmieniane przez umieszczanie tekstur i obiektów. Można również zmienić natężenie oświetlenia terenu i symulować w ten sposób słońeczny dzień, wschód lub zachód słońca.

Mapę można przetestować po umieszczeniu na niej wszystkich ważnych elementów gry, takich jak teleportery, flagi, elektrownie itd.

Komputer jest w stanie przyjąć wszystkie rodzaje map i nie są potrzebne żadne zmiany w ustawieniach. W celu wykrycia ewentualnych problemów, jakie mogą powstać po użyciu nowej mapy, warto poobserwować pojedynek toczony między dwoma przeciwnikami kontrolowanymi przez komputer.

18. MULTIPLAYER LAN [TRYB GRY WIELOOSOBOWEJ – LAN]

W Arena Wars możesz grać w sieci lokalnej. Jednocześnie może być podłączonych maksymalnie dwunastu graczy, jednak tylko ośmiu z nich może brać udział w grze, pozostali uczestniczą w charakterze obserwatorów. Gracz rozpoczynający grę sieciową ustawia serwer gry. Jeżeli gracz ten opuści grę, inny gracz zajmuje jego miejsce.

W grach sieciowych do wypełnienia miejsc w zespołach można wykorzystać dodatkowych przeciwników kontrolowanych przez komputer.

19. MULTIPLAYER INTERNET (TRYB GRY WIELOOSOBOWEJ – INTERNET)

Tryb Multiplayer Internet pozwala graczom spotykać się, czatować, tworzyć zespoły lub grać w pojedynkę przeciwko innym, przez Internet. Arena Wars oferuje dedykowany serwer gry, który umożliwia prowadzenie zarówno czatu, jak i rozgrywek.

Serwer zarządza grami, ale te są również prowadzone na komputerach graczy. Każdy gracz otrzymuje miejsce rankingowe zależne od liczby rozegranych gier. Ranking można obejrzeć, korzystając z opcji Ladder Ranking dostępnej na serwerze. Dzięki opcji Friends List możliwe jest również przechowywanie listy przyjaciół wraz z dotyczącymi ich informacjami.

Opcja Friends List umożliwia podgląd obecnych on-line znajomych (jakiś czynności podejmują na serwerze), dzięki temu łatwo ich odnaleźć i nawiązać kontakt.

19.1. Logowanie

Aby się zalogować na serwer Arena Wars i aktywować swoje konto, musisz posiadać ważny klucz aktywacji (activation key). Klucz ten jest wysyłany do ciebie pocztą elektroniczną. Podczas logowania się po raz pierwszy będziesz musiał wprowadzić numer seryjny znajdujący się na ostatniej stronie okładki niniejszej instrukcji.



Po zalogowaniu się uzyskujesz szansę stworzenia nowego profilu gracza. Możesz stworzyć dowolną liczbę profili gracza, ale pamiętaj, że okresowo nieaktywne profile graczy i ich konta są usuwane. Jeżeli chcesz utrzymać swoje konto i profile graczy, to musisz z nich korzystać.

19.2. Ikony serwera

Jednocześnie może być wyświetlanych kilka różnych ikon. Ikona „Ignoruj” będzie się zawsze pojawiała przed pozostałymi ikonami.

Poniżej przedstawione są ikony serwera:



To jest standardowa ikona Arena Wars dla graczy.



Tryb tekstowy: Gracze mogą korzystać z czatu, ale nie mogą grać. [Aby porozmawiać z graczem, uruchom „AWOnly-Chat.exe”.]



Tryb demonstracyjny: Konto jest ważne przez określony okres i możesz grać tylko na wybranych mapach.



Operator kanału (tylko prywatny czat): Gracz może usuwać lub blokować graczy oraz zmieniać temat.



Tryb chodź ze mną: Kiedy gracz przyłączy się do gry lub do kanału czatowego, ty również tam się pojawisz.



Przyjaciel on-line: Ta ikona pojawia się na liście Friends [przyjaciele].



Ignoruj: Ignorujesz tego gracza.



Przyjaciel off-line: Ta ikona pojawia się na liście Friends [przyjaciele].

Poniższe ikony oznaczają prędkość połączenia i są wyświetlane obok nazwy gracza:

[Brak ikony] Ping poniżej 100 ms (bardzo dobrze)



Ping do 250 ms (dobrze)

Ping do 500 ms (grywalny)

Ping powyżej 500 ms (bardzo źle)

19.3. Gry on-line

Jeżeli chcesz hostować grę, kliknij na przycisku „Games” (gry), a następnie na „Create Game” (utwórz grę). W ten sposób inni gracze będą mogli przyłączać się do twojej gry.

Aby przyłączyć się do gry, kliknij na „Join Game” (dołącz do gry) lub dwukrotnie kliknij na wybranej nazwie gry.

19.4. Ladder System (system drabinkowy – ranking graczy)

Gra, która jest prowadzona na serwerze, zawsze może być uznana za grę rozegraną w systemie drabinkowym. Każdy gracz otrzymuje punkty za wszystkie rozegrane bitwy, nawet za przegrane. Ranking przedstawia listę graczy, którzy zajmują na niej pozycje adekwatne do ich dotychczasowych osiągnięć. Specjalna formuła oceny jest używana do określania liczby punktów, jaką gracz może otrzymać w systemie drabinkowym.

Formuła oceny:

Każdy gracz otrzymuje jeden punkt za każdą rozegraną grę. Za przegraną bitwę uzyskuje jeden punkt, za wygraną bitwę można dodatkowo otrzymać od 1 do 9 punktów, w zależności od współczynnika umiejętności:

Skill factor (współczynnik umiejętności):

1 (wartość minimalna): Zwycięzca ma 200 punktów więcej niż przegrany

5 (wartość średnia): Zwycięzca i przegrany mają tę samą liczbę punktów

9 (wartość maksymalna): Zwycięzca ma 200 punktów mniej niż przegrany

Przykład: kiedy gracz A wygrywa z innym graczem B mającym 200 punktów więcej:

Gracz A otrzymuje 10 punktów rankingowych [ladder points] – 1 punkt podstawowy oraz 9 punktów wynikających ze współczynnika umiejętności.

Liczba posiadanych punktów rankingowych jest aktualizowana zaraz po ukończeniu gry. Ranking drabinkowy jest aktualizowany co pięć minut.

Nie chcemy jednak, żeby ranking rósł w nieskończoność, każdy gracz powinien mieć szansę na dogonienie najlepszych graczy, dlatego też każdego dnia ogólna liczba punktów posiadanych przez graczy będzie redukowana o 1% [zaokrąglając do góry]. W ten sposób zostanie zachowana spójność rankingu, jeżeli na przykład masz mniej niż 100 punktów to nic nie stracisz, w przedziale od 101 do 199 tracisz 1 punkt, mając 550 punktów, stracisz ich 5 itd. Oznacza to, że jeżeli chcesz utrzymać się na wysokiej pozycji i zachować sumę 550 punktów, to musisz codziennie zdobyć co najmniej 5 punktów, wygrywając z równym sobie przeciwnikiem.

Ranking jest aktualizowany co pięć minut, redukcja liczby punktów następuje co 24 godziny.

Podobny system jest wykorzystywany w grach wieloosobowych, w których bierze udział więcej niż dwóch graczy lub kilka zespołów walczących przeciwko sobie. W grach zespołowych liczba punktów zdobyta przez poszczególnych graczy należących do jednego zespołu jest sumowana, a następnie dzielona przez liczbę graczy w zespole i porównywana z liczbą punktów rankingowych zespołu przeciwnego [każdy gracz w pokonanym zespole zdobywa jeden punkt]. W grze typu FFA [dostępna dla wszystkich, każdy gracz przeciwko pozostałym] punkty dla każdego gracza są sumowane, dzielone przez liczbę przeciwników, a następnie porównywane z liczbą punktów rankingowych zwycięzcy.

Gra, żeby była zaliczona do rankingu, musi trwać przynajmniej trzy minuty. Mecze trwające krócej niż trzy minuty nie będą brane pod uwagę.

Obserwatorzy nie mogą wygrać lub przegrać, obserwacja meczu lub oglądanie powtórki nie wpływa na pozycję w rankingu.

19.5. Ranking drabinkowy

Światowy ranking gier on-line jest zawsze interesujący i ekscytujący, aby się na nim znaleźć, należy się wykazać odpowiednimi umiejętnościami. Każda gra zakończona zwycięstwem daje punkty rankingowe, dzięki którym można się wspinać do góry po drabinie rankingu.

Rankingi on-line można znaleźć na stronie www.ArenaWars.net.

Dodatkowo w twoim profilu gracza w trybie internetowym będą wyświetlane następujące ikony, odpowiadające liczbie zdobytych punktów:

0-9 punktów:	Łazik
10-24 punktów:	Pająk
25-49 punktów:	Robot
50-99 punktów:	Niszczyciel
100-149 punktów:	Berserk
150-199 punktów:	Artyleria
200-249 punktów:	Elektrownia
250-349 punktów:	Obiekt usprawniania
350-499 punktów:	Usprawniony Łazik
500-699 punktów:	Usprawniony Pająk
700-999 punktów:	Usprawniony Robot
1000-1499 punktów:	Usprawniony Niszczyciel
1500-2499 punktów:	Usprawniony Berserk
od 2500 punktów:	Usprawniona Artyleria

20. OBSŁUGA GŁOSU I KAMERY INTERNETOWEJ

Arena Wars obsługuje przekazywanie głosu w czasie rzeczywistym i obrazu z kamery internetowej podczas gier on-line. W ten sposób możesz na żywo oglądać obraz i widzieć, czy przeciwnik jest zadowolony czy też zły. Możesz również zapisać dane z kamery internetowej i obejrzeć je w powtórkach.

21. UPRAWNIENIA LICENCYJNE I GWARANCYJNE EGZEMPLARZA OPROGRAMOWANIA

1. Właścicielowi niniejszego egzemplarza gry przysługuje licencja na korzystanie z zakupionego programu. Obejmuje ona wyłącznie korzystanie z niniejszego oprogramowania na jednej stacji roboczej (komputerze) oraz korzystanie z instrukcji obsługi i innych materiałów dołączonych do niniejszego egzemplarza oprogramowania. Właścicielowi nie przysługują żadne inne specjalne prawa, w szczególności prawo do nieautoryzowanego powielania oprogramowania i materiałów do niej dołączonych, wprowadzania tzn. instalowania i kopiowania całości lub części oprogramowania do pamięci więcej niż jednego komputera oraz umieszczania oprogramowania ani żadnej jego części lub dokumentacji w sieci Internet.
2. Cenega Poland Sp. z o.o. udziela właścicielowi niniejszego produktu gwarancji na okres 90 dni począwszy od daty zakupu, obejmującej wady materiałowe lub produkcyjne nośnika oprogramowania (płyty CD-ROM/DVD) oraz dołączonej do niej dokumentacji i opakowania. Gwarancja nie dotyczy oprogramowania ani wad nośnika spowodowanych w jakikolwiek sposób działaniem właściciela egzemplarza gry.
3. W celu wykonania uprawnień gwarancyjnych, właściciel egzemplarza gry zgłasza pisemnie wadę sprzedawcy, od którego oprogramowanie nabył, bądź bezpośrednio dystrybutorowi/wydawcy programu w Polsce – Cenega Poland Sp. z o.o. na adres: CENEGA Poland Sp. z o.o., ul. Działkowa 37, 02-234 Warszawa-Włochy; telefonicznie pod numer: (22) 868 52 61; faksem pod numer: (22) 868 52 60; bądź za pomocą poczty elektronicznej na adres serwis@cenega.pl – opisując rodzaj problemu, oraz podając swój adres i numer telefonu oraz datę zakupu egzemplarza oprogramowania.
4. W terminie 7 dni od zgłoszenia reklamacji towaru, przedstawiciel firmy Cenega Poland Sp. z o.o. skontaktuje się telefonicznie lub za pomocą poczty elektronicznej ze zgłaszającym w celu omówienia szczegółów dotyczących problemu i ustalenia sposobu przekazania reklamowanego egzemplarza oprogramowania do Cenega Poland Sp. z o.o.
5. W terminie 14 dni od otrzymania reklamowanego egzemplarza oprogramowania wraz z dowodem zakupu, Cenega Poland Sp. z o.o. sprawdzi produkt i w przypadku uznania reklamacji prześle zgłaszającemu, na własny koszt, wolny od wad egzemplarz programu.

Pomoc techniczna w Polsce

W Polsce pomocy technicznej udziela firma Cenega Poland Sp. z o.o.

W przypadku problemów zadzwoń pod numer telefonu (22) 868 52 61. Możesz też opisać problem i przestać tę informację faksem: (22) 868 52 60 lub przestać e-mail na adres: serwis@cenega.pl

Adres do korespondencji pocztowej: Dział Pomocy Technicznej,
Cenega Poland Sp. z o.o., ul. Działkowa 37, 02-234 Warszawa.

22. TWÓRCY GRY

exDream entertainment

PROJEKT GRY & POZIOMÓW

exDream entertainment:

Leif Griga – GRAFIK

Boje Holtz – GRAFIK

Benjamin Nitschke – PROGRAMOWANIE

Karsten Wysk – EFEKTY, SIEĆ

MUZYKA

Marcus Franke i Marco Richter „Work in Progress”

ASCARON ENTERTAINMENT

PRODUCENT

Ingo Mohr

GŁÓWNY TESTER KONTROLI JAKOŚCI

Lars Berenbrinker

KIEROWNIK KONTROLI JAKOŚCI

Torsten Allard

KONTROLA JAKOŚCI

Rozgrywka

Ramses Schiller

Dennis Rehbock

Roman Grow

Mastering

Torsten Allard

Nadzór nad techniczną kontrolą jakości

Markus Reiser

INSTRUKCJA & OKŁADKA

Projekt

Jürgen Venjakob

Alan Wild

Tekst

exDream entertainment

Edytor

Torsten Allard

KIEROWNIK LOKALIZACJI

Tim Plöger

DYREKTOR MARKETINGU

Christian Franke

DYREKTOR

Holger Flöttmann

ASCARON ENTERTAINMENT UK

DYREKTOR (międzynarodowy)

Roger Swindells

Kierownik produktu (międzynarodowy)

Alan Wild

AGENCJA PR

Between Us!

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA SKŁADAMY...

...naszym betatesterom: Manuel

Nitschke (Netfreak), Imke Stiemert, Tim

Oetting (Bunsen Burner), Stefan

Schwarzien, Felix Politt, Marion

Kronenberg, Daniele Gasparini, Daniel

Kress (ViperDK), Stephan Braun

(DeSert-Fox), Helga, Wickesy, Wayne,

Andiell, briandclifford ("The Bear"),

nick_s, Ad_the_Lad, Pest Control

...Radio SAW za niektóre głosy

...Island Games (trzymajcie się)

...betatesterom Arena Wars, którzy wykazali się ogromną determinacją i włożyli sporo wysiłku w betatesty

... Stefan „MrRenz” Renz aka

„Dosenbier rockt” za piosenkę Arena Wars