



STAR WARS  
**BATTLEFRONT II**  
EA

# SPIS TREŚCI

WPROWADZENIE	02	TRYB ONLINE	12
STEROWANIE	03	POSTACI I ZDOLNOŚCI	13
EKRANY MENU GRY	07	ARCADE	18
WRÓC NA POLE WALKI	09		

# WPROWADZENIE

Drodzy gracze,

Z radością przedstawiamy Wam *Star Wars™ Battlefront™ II*! Raz jeszcze pragniemy Was zabrać na przygodę w odległej galaktyce. Jeśli graliście już w *Battlefront*, miło wiedzieć Was ponownie! Jeśli bawicie tu po raz pierwszy, witajcie w rodzinie. Łączy nas wspólna miłość: *Gwiezdne Wojny*. Możliwość uczestnictwa w powstawaniu tej gry to urzeczywistnienie naszych marzeń. Mamy szczerą nadzieję, że w trakcie gry będziecie Wam towarzyszyć to samo uczucie zachwytu będące nieodłącznym elementem naszej codziennej pracy nad oddawaną w Wasze ręce grą.

Zaczynamy więc! Wasz blaster, statek, żołnierz i bohater już na Was czekają.

Niech Moc będzie z wami. Zawsze!

Zespół *Star Wars Battlefront II*



# STEROWANIE

## STEROWANIE NA PC

*Star Wars Battlefront II* na komputery PC obsługuje wiele różnych urządzeń sterujących. Opis sterowania w niniejszej instrukcji zakłada, że korzystasz z kontrolera bezprzewodowego dla konsoli Xbox One. Jeśli wolisz korzystać z klawiatury, *Star Wars Battlefront II* na komputery PC może także wyświetlać ikony/klawisze w trakcie rozgrywki i poniżej.

### PIESZO

Poruszanie się	W / S / A / D
Rozglądanie się	Mysz
Skok	SPACJA
Interakcja / Wejdz / Wyjdz / Hakowanie droidem (kampania)	G
Chłodzenie broni	R
Kucnięcie (wł./wyt.)	X
Sprint (wł./wyt.)	lewy SHIFT
Atak wręcz	V / ŚPM
Aktywacja lewej zdolności	Q
Aktywacja prawej zdolności	F
Porażenie droidem (kampania)	3
Aktywuj środkową zdolność (online) / Zdolność droida (kampania)	E
Strzał	LPM
Przybliżenie / Alternatywny tryb ognia	PPM
Emotki (online)	F2 / F3
Kamera 3-os./1-os. / Kamera nad ramieniem lewym/prawym	C
Informacje o zdolnościach	F1
Punktacja (online)	TAB
Menu opcji	ESC

## POJAZDY LĄDOWE

Sterowanie	W / S / A / D
Rozglądanie się	Mysz
Przybliżenie	PPM / lewy <b>SHIFT</b> (przytrzymaj)
Strzał	LPM / <b>SPACJA</b>
Użycie lewej zdolności	<b>Q</b>
Użycie prawej zdolności	<b>F</b>
Użycie środkowej zdolności	<b>E</b>
Informacje o zdolnościach	<b>F1</b>
Punktacja (online)	<b>TAB</b>
Menu opcji	<b>ESC</b>

## POJAZDY LATAJĄCE

Przepustnica i przechylenie	W / S / A / D
Dziób góra-dół / Ster kierunku	Mysz
Przybliżenie	PPM / lewy <b>SHIFT</b> (przytrzymaj)
Strzał	LPM / <b>SPACJA</b>
Użycie lewej zdolności	<b>Q</b>
Użycie prawej zdolności	<b>F</b>
Użycie środkowej zdolności	<b>E</b>
Namierzenie	<b>T</b>
Informacje o zdolnościach	<b>F1</b>
Tylna kamera	<b>F2</b>
Widok z kokpitu	<b>C</b>
Punktacja (online)	<b>TAB</b>
Menu opcji	<b>ESC</b>

# KONTROLER BEZPRZEWODOWY DLA KONSOLI XBOX ONE

**UWAGA:** opcje sterowania przedstawione w niniejszej instrukcji dotyczą konfiguracji kontrolera bezprzewodowego dla konsoli Xbox One.












## PIESZO

Poruszanie się	
Rozglądanie się	
Skok	
Interakcja / Wejdz / Wyjdz / Chłodzenie broni / Hakowanie droidem (kampania)	
Kucnięcie (wł./wyt.)	
Sprint (wł./wyt.)	
Atak wręcz	
Aktywacja lewej zdolności	
Aktywacja prawej zdolności	
Porażenie droidem (kampania)	(przytrzymaj)
Aktywuj środkową zdolność (online) / Zdolność droida (kampania)	+
Strzał	
Przybliżenie / Alternatywny tryb ognia	
Emotki (online)	
Kamera 3-os./1-os. / Kamera nad ramieniem lewym/prawym	(przytrzymaj) /  (stuknij)
Informacje o zdolnościach	
Punktacja (online)	Przycisk <b>Podglądu</b> (przytrzymaj)
Menu opcji	Przycisk <b>Menu</b>

## POJAZDY LĄDOWE

Sterowanie	
Rozglądanie się	
Przybliżenie	 (przytrzymaj)
Strzał	
Użycie lewej zdolności	
Użycie prawej zdolności	
Użycie środkowej zdolności	
Informacje o zdolnościach	
Punktacja (online)	Przycisk <b>Podglądu</b> (przytrzymaj)
Menu opcji	Przycisk <b>Menu</b>

## POJAZDY LATAJĄCE

Przepustnica i przechylenie	
Dziób góra-dół / Ster kierunku	
Przybliżenie	 (przytrzymaj)
Strzał	
Użycie lewej zdolności	
Użycie prawej zdolności	
Użycie środkowej zdolności	
Namierzenie	
Informacje o zdolnościach	
Tylna kamera	
Widok z kokpitu	
Punktacja (online)	Przycisk <b>Podglądu</b> (przytrzymaj)
Menu opcji	Przycisk <b>Menu</b>

# EKRANY MENU GRY

01 00 000000

## MENU GŁÓWNE

### START

Zapoznaj się z aktualnościami, takimi jak najnowsze wiadomości i wydarzenia związane z grą. Możesz tu również sprawdzić, czy czekają na ciebie jakieś skrzynie.

### GRAJ

Poznaj spektakularną kampanię dla jednego gracza, dołącz do porywających bitew wieloosobowych dla 8-40 graczy lub zanurz się w trybie arcade i wykonuj szereg różnych celów i scenariuszy.

### KOLEKCJA

Dostosuj klasy żołnierskie i bohaterów, zmieniając ich wygląd i używane gwiazdne karty. Możesz także wybierać emotki i zwycięskie pozy.

### KARIERA

Wyświetl swój postęp w realizacji kamieni milowych z całej gry oraz sprawdź swoją rangę online.

### OPCJE

Dostosowuj opcje dotyczące sterowania, rozgrywki, obrazu, dźwięku oraz konta EA. Możesz tu także obejrzeć listę twórców gry.

# MENU PAUZY

Naciśnij podczas rozgrywki przycisk Menu, aby przejść do menu pauzy. W trybach gry dla jednego gracza można tu zobaczyć bieżące cele. W trakcie gier online menu pauzy wyświetla opis bieżącego trybu gry.

## WZNÓW

Wyjdź z menu pauzy i powróć do rozgrywki.

## WCZYTAJ PUNKT KONTROLNY

(tylko w kampanii) Wznów misję od ostatniego punktu kontrolnego.

**ZRESTARTUJ MISJĘ** (tylko w kampanii) Rozpocznij bieżącą misję od nowa.

## ODRODZENIE

Postać zostaje natychmiast pokonana i następuje powrót do ekranu odradzania.

## USTAWIENIA

Dostosuj opcje dotyczące sterowania, rozgrywki, obrazu, dźwięku oraz konta EA. Możesz tu także obejrzeć listę twórców gry.

## WYJDŹ DO MENU GŁÓWNEGO

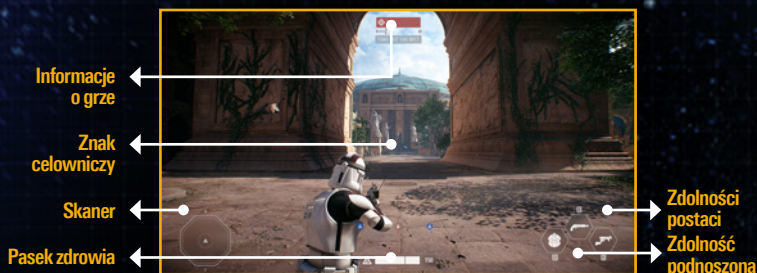
Powrót do menu głównego. W trybie kampanii postęp jest zapisywany na ostatnim punkcie kontrolnym.



# WRÓĆ NA POLE WALKI

01 00 000000

## EKRAN GRY – PIESZO



### INFORMACJE DOTYCZĄCE ROZGRYWKI

Górna część ekranu jest zarezerwowana dla informacji dotyczących rozgrywki, takich jak – w zależności od trybu – liczba punktów, czas lub pozostałe życia.

### ZNAK CELOWNICZY

Znak celowniczy pośrodku ekranu wskazuje punkt, w który celujesz. Wygląd znaku jest uzależniony od wyekwipowanej broni.

## WSKAŹNIK TEMPERATURY

Gdy strzelasz z blastera, pod znakiem celowniczym pojawia się wskaźnik temperatury. Prowadzenie ciągłego ognia sprawia, że wskaźnik wypełnia się i nabiera czerwonej barwy. Przerwanie na krótko ognia automatycznie zmniejsza nagrzewanie się broni. Możesz także chłodzić broń ręcznie, naciskając **X**. Zbyt długie prowadzenie ognia kończy się przegrzaniem blastera, który musi następnie ostygnąć. Gdy twoja broń się przegrzeje, zostanie uruchomiona sekwencja aktywnego chłodzenia. Aby schłodzić broń, naciśnij **X**, gdy opadająca kropka znajdzie się na obszarze koloru żółtego. Jeśli osiągniesz drugi obszar wskaźnika, broń zostanie natychmiast schłodzona i nie będzie się nagrzewać przez kilka sekund.

## ZDOLNOŚCI POSTACI

Pokazuje obecnie używane zdolności postaci. Tło zdolności po jej użyciu staje się przezroczyste i stopniowo się napełnia w miarę upływu czasu odnowienia. Niektóre zdolności mają ograniczoną liczbę użyć, podczas gdy inne można aktywować i dezaktywować. Zdolności postaci można modyfikować i ulepszać za pomocą gwiazdnych kart.

## ZDROWIE

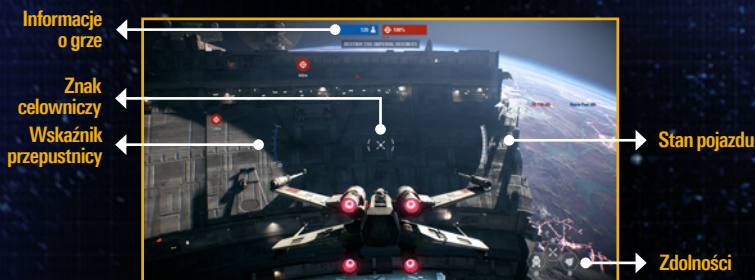
Zdrowie żołnierzy i jednostek specjalnych: Gdy wróg zadaje ci obrażenia, poziom twojego zdrowia spada. Jeśli przez jakiś czas uda ci się unikać nieprzyjacielskiego ognia, zdrowie zacznie się regenerować. Szybkość regeneracji zdrowia jest uzależniona od klasy żołnierza.

Zdrowie bohaterów: Gdy wróg zadaje ci obrażenia, poziom twojego zdrowia spada. Jeśli przez jakiś czas uda ci się unikać nieprzyjacielskiego ognia, zdrowie każdego bohatera będzie regenerować się w określonej ilości.

## SKANER

Skaner pokazuje lokalizację wrogów i sojuszników. Niebieskie punkty to sojusznicy, a czerwone to siły nieprzyjaciela. Sekcja skanera migająca na czerwono wskazuje kierunek, z którego wróg oddał strzał. Gdy nieprzyjaciel się zbliża, migające sekcje przesuwają się ku centralnej części skanera. Cele na skanerze oznaczone są kolorem niebieskim lub czerwonym w zależności od tego, który zespół wchodzi z nimi w interakcję. Na skanerze wyświetlają się również bohaterowie oraz cele neutralne.

# EKRAN GRY – POJAZD



## INFORMACJE DOTYCZĄCE ROZGRYWKI

Górna część ekranu jest zarezerwowana dla informacji dotyczących rozgrywki, takich jak – w zależności od trybu – liczba punktów, czas lub pozostałe życia.

## ZNAK CELOWNICZY

Znak celowniczy pośrodku ekranu wskazuje punkt, w który celujesz. Naciśnij **A** lub wystrzel w cel, aby go oznaczyć. Oznaczony cel będzie uzupełniony o dodatkowy wskaźnik pokazujący, gdzie wycelować, aby trafić w szybko przemieszczający się cel. Znak celowniczy różni się w zależności od tego, za sterami jakiego pojazdu zasiadasz.

## WSKAŹNIK TEMPERATURY

Gdy strzelasz z broni głównej, pod znakiem celowniczym pojawia się wskaźnik temperatury. Prowadzenie ciągłego ognia sprawia, że wskaźnik wypełnia się i nabiera czerwonej barwy. Przerwanie na moment ognia powoduje automatyczny spadek temperatury. Zbyt długie prowadzenie ognia kończy się przegrzaniem broni, która musi następnie ostygnąć.

## ZDOLNOŚCI

Te ikony reprezentują unikatowe zdolności ofensywne i defensywne twojego pojazdu. Tło zdolności pojazdu po jej użyciu staje się przezroczyste i stopniowo się napełnia w miarę upływu czasu odnowienia. Zdolności można modyfikować i ulepszać za pomocą gwiazdnych kart. Zdolności aktywuje się naciskając **LB**, **RB** lub kombinację **LB** + **RB**. Zdolności działające w oparciu o rakietę, przypisane do **RB**, wymagają namierzenia – utrzymuj cel na widoku i naciśnij **RB** ponownie, aby wystrzelić raketę po namierzeniu celu.

## STAN POJAZDU

Gdy wróg zadaje ci obrażenia, poziom odporności twojego pojazdu spada. Jeśli przez jakiś czas uda ci się unikać nieprzyjacielskiego ognia, odporność zacznie się regenerować. Szybkość regeneracji odporności jest uzależniona od typu pilotowanego pojazdu.

## WSKAŹNIK PRZEPUSTNICY

Kontroluj szybkość pojazdu za pomocą **S**. Przy mniejszych prędkościach myśliwce będą w stanie wykonać manewr pod większym kątem.

3EVR07V17

## TRYB ONLINE

Graj przez sieć przeciw innym graczom, uczestnicząc w ekscytujących, pełnych akcji bitwach *Star Wars*. Aby rozpocząć, wybierz ONLINE w karcie GRAJ.

# POSTACI I ZDOLNOŚCI

## KLASY

Możesz wybierać spośród czterech różnych klas żołnierskich, cechujących się wyjątkowymi zdolnościami i stylem gry, oraz personalizować je. Zdolności każdej klasy można modyfikować i ulepszać za pomocą gwiazdnych kart.

### **ŻOŁNIERZ SZTURMOWY**

Wszechstronny żołnierz, bardzo skuteczny na krótkim i średnim dystansie. Żołnierze szturmowi oczyszczają drogę pozostałym członkom oddziału i przebijają się przez linie wroga.

### **CIEŻKI STRZELEC**

Niszczycielska siła w ofensywie jak i defensywie. Polega na ponadprzeciętnej wytrzymałości i tarczy bojowej.

### **OFICER**

Klasa wsparcia posiadająca zdolności poprawiające potencjał bojowy pobliskich sojuszników.

### **SPECJALISTA**

Harcownicy na polu bitwy. Stosują pułapki, przekazują towarzyszom dane z pola walki i posługują się bronią długodystansową, aby eliminować przeciwników ogniem snajperskim.

Możesz wybierać spośród trzech różnych typów myśliwców, cechujących się wyjątkowymi zdolnościami i stylem gry, oraz personalizować je. Zdolności każdego typu można zmieniać i ulepszać za pomocą gwiazdnych kart.

### **MYŚLIWIEC**

Myśliwiec wielozadaniowy sprawdzający się w działaniach ofensywnych jak i defensywnych.

### **MYŚLIWIEC PRZECHWYTUJĄCY**

Szybki i zwrotny, ale niezbyt wytrzymały. Sprawdza się zwłaszcza w walkach kołowych.

### **BOMBOWIEC**

Mniej zwrotny w porównaniu z innymi typami myśliwców, ale nadrabia to potencjałem ofensywnym.

# JEDNOSTKI SPECJALNE

Możesz wybierać pomiędzy dwoma odmiennymi rodzajami jednostek specjalnych. Każdy posiada zestaw zdolności dostosowany do jego stylu gry. Podobnie jak w przypadku klas żołnierskich, zdolności każdego rodzaju jednostek można modyfikować i ulepszać za pomocą gwiazdnych kart.

## **ŻOŁNIERZE POWIETRZNI**

Formacja żołnierzy powietrznych, takich jak skoczkowie raketowi Ruchu Oporu czy droidy raketowe B2-RP, jest w stanie błyskawicznie przemieszczać się po polu walki.

## **EGZEKUTORZY**

Formacja wyspecjalizowana w przełamywaniu kluczowych punktów oporu, mogąca przyjąć oraz zadać znaczne obrażenia. Do egzekutorów należą zarówno wojownicy Wookieech, jak i szturmowcy śmierci.

# BOHATEROWIE

Wybieraj pomiędzy różnymi kultowymi bohaterami z uniwersum *Gwiezdných Wojen* dysponującymi zdolnościami, które czynią z nich potężnych przeciwników. Ich sama obecność jest w stanie przechylić szalę zwycięstwa na twoją stronę. Podobnie jak w przypadku innych grywalnych postaci, ich zdolności można ulepszać za pomocą gwiazdnych kart.

# GWIEZDNE KARTY I ZDOLNOŚCI

Gwiezdne karty reprezentują różne zdolności i wyposażenie, z których możesz korzystać w trakcie walki. Każda klasa, typ myśliwca i bohater posiada trzy aktywne zdolności. Zdolności żołnierzy, bohaterów, jak również pojazdów i jednostek specjalnych, można ulepszać za pomocą gwiezdnych kart.

Aby przeglądać i zmieniać gwiezdne karty, przejdź do menu kolekcji, wybierz klasę lub bohatera, a następnie WYPOSAŻ I STWÓRZ KARTY. Zaznacz kartę, aby poznać efekty jej działania oraz koszt ewentualnego ulepszenia.

Zdolności w walce wykorzystywać można wielokrotnie – ogranicza je jedynie czas odnawiania oraz liczba ładunków.

Unikalne zdolności wzmacniające poszczególnych klas żołnierzy są zawsze aktywne.

## RZADKOŚĆ

Każda gwiezdna karta dostępna jest w czterech poziomach rzadkości: zwykłym (kolor szary), niepospolitym (zielony), rzadkim (niebieski), heroicznym (purpurowy). Im wyższy poziom karty, tym lepsze daje premie. W zależności od zdolności może to oznaczać skrócony czas odnowy, większe obrażenia lub rozleglejszy obszar działania.

## ODBŁOKOWYWANIE GWIEZDNYCH KART

Gwiezdne karty zdobywa się otwierając skrzynie, które otrzymuje się z kolei za kredyty – przyznawane za wykonywanie celów w grze – lub kryształy, które nabywać można za prawdziwe pieniądze. Gwiezdne karty można również tworzyć.

## TWORZENIE

Zasoby służące do tworzenia zdobywa się otwierając skrzynie. Są też przyznawane automatycznie w przypadku otrzymania duplikatu gwiezdnej karty. Za ich pośrednictwem możesz podnosić rzadkość gwiezdnych kart, jak też tworzyć nowe karty, uzbrojenie oraz modyfikacje broni.

# TWORZENIE SKŁADU ONLINE

Wybierz ikonę znajdującą się w lewym górnym rogu ekranu menu, aby wyświetlić listę znajomych będących online. Zaznacz osoby, które chcesz zaprosić do składu online. Skład online może zawierać do 20 graczy.

## EKRAN ODRADZANIA

Przed rozpoczęciem każdej gry – lub po poniesionej śmierci – możesz wybrać klasę żołnierza, bohatera czy jednostkę specjalną z ekranu odradzania. Niektóre opcje mogą być niedostępne ze względu na tryb gry.

## PUNKTY BITEWNE

Punkty bitewne zdobywa się w trakcie gry za pokonanie przeciwników lub wykonanie celu misji. Można je przeznaczyć na grę bohaterem lub złoczyńcą, czy też na wezwanie zabójczych jednostek specjalnych: pojazdów lub członków słynnych formacji.

Koszt w punktach bitewnych widoczny jest na ikonie postaci na ekranie odradzania.

## FALA ODRODZENIA

Fala odrodzenia umożliwia czterem graczom pojawienie się na mapie grupą, tak aby nie musieli stawiać czoła przeciwnikowi w pojedynkę. Graczy zachęca się do wspólnej gry – mogą w ten sposób otrzymywać dodatkowe punkty za współpracę.



# TRYBY ROZGRYWKI DLA WIELU GRACZY

Rzuć się prosto w wir akcji, wybierając dowolny tryb gry.

## GALAKTYCZNY SZTURM

Weź udział w wieloetapowych bitwach na najbardziej rozpoznawalnych światach galaktyki *Gwiezdnych Wojen*. Współpracuj z innymi członkami zespołu, by jako atakujący lub obrońca realizować zadania i wygrywać bitwy w spektakularnym trybie 20 na 20.

## NATARCIE MYŚLIWCÓW

Weź udział w niesamowitych bitwach kosmicznych i zasiądź za sterami klasycznych statków z każdej ery uniwersum *Gwiezdnych Wojen* w tym opartym na realizacji celów trybie.

## BOHATEROWIE I ZŁOCZYŃCY

W tym trybie 4 na 4 graczy wybiera swojego bohatera lub złoczyńcę i wraz z innymi członkami zespołu poluje na wskazaną wrogą postać. Pierwszy zespół, który dziesięciokrotnie pokona cel, wygrywa.

## UDERZENIE

Istnieją dwa warianty tego trybu gry 8 na 8. W obu wersjach zespół atakujących stara się wykonać cele misji, obrońcy zaś próbują ją powstrzymać. W trybie tym nie ma bohaterów ani pojazdów, jedynie żołnierze i jednostki specjalne.

## POTYCZKA

Potyczka to klasyczna walka aż do śmierci bez konkretnych celów. Odbywa się na arenie 10 na 10. Wygrywa zespół, który pierwszy zdobędzie 100 punktów lub będzie miał ich więcej w chwili, gdy upłynie czas rozgrywki.

# ARCADE

Zostań mistrzem walk w trybie arcade. Ścieraj się z żołnierzami kontrolowanymi przez SI i zdobywaj nagrody, ucząc się gry z wykorzystaniem wszystkich bohaterów, uzbrojenia i zdolności. Korzystaj z tej samej kolekcji gwiazdnych kart, co w grze wieloosobowej, i zdobywaj nowe nagrody, by rozwijać swoje postaci.

## SCENARIUSZE BITEW

Scenariusze bitew to seria klasycznych bitew toczących się we wszystkich erach uniwersum *Star Wars*. Ukończ je wszystkie, by zdobyć wyjątkowe nagrody, które pomogą ci dołączyć do grona potężnych wojowników.

## WŁASNE ARCADE

Stwórz własną, idealną rozgrywkę arcade, modyfikując zasady i ustawienia gry. Zdobądź kredyty i testuj zdolności, rzucając wyzwanie legendarnym postaciom z uniwersum *Star Wars Battlefront*.

## TRYBY GRY ARCADE

### NATARCIE

Natarcie to ostateczny sprawdzian siły i szybkości. Czy zdołasz wyeliminować wrogich żołnierzy w wyznaczonym czasie? Każdy wyeliminowany przeciwnik to dodatkowy czas.

### BITWA ZESPOŁÓW

Bitwa zespołów to starcie dwóch stron prowadzone aż do wyniszczenia jednej z nich. Pierwszy zespół, który wyeliminuje wszystkich żołnierzy wroga, wygrywa.

## ZDOBYWAJ NAGRODY

Rozwijaj swoją kolekcję, zdobywając kredyty i stawiając czoła wyzwaniom. Zdobądź kredyty za rozgrywane codziennie rundy w trybie arcade (każdego dnia możesz zdobyć 5 nagród w formie kredytów). Ukończone wyzwania możesz wymienić na nagrody na stronie kariery. Do odbierania kredytów i nagród niezbędne jest połączenie z siecią.