



STAR WARS
BATTLEFRONT II
EA

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	02	СЕТЕВАЯ ИГРА	12
УПРАВЛЕНИЕ	03	ПЕРСОНАЖИ И СПОСОБНОСТИ	13
МЕНЮ ИГРЫ	07	АРКАДА	18
ВОЗВРАЩЕНИЕ В BATTLEFRONT	09		

ВВЕДЕНИЕ

Уважаемые игроки!

Добро пожаловать в игру *Star Wars™ Battlefront™ II*! Приготовьтесь снова отправиться в далекую галактику. Если вы уже играли в *Battlefront*, мы рады, что вы снова с нами! А если это ваше первое знакомство с серией, добро пожаловать в нашу дружную семью! Всех нас объединяет любовь к «Звёздным Войнам». Возможность принять участие в создании этой игры — это мечта, ставшая для всех нас реальностью. Надеемся, в процессе игры вы испытаете такое же чувство благоговения, которое испытывали мы каждый день, работая над этой игрой.

Ну что, приступим? Бластеры, корабли, бойцы и герои ждут вас!

Да пребудет с вами Сила!

Команда разработчиков *Star Wars Battlefront II*



УПРАВЛЕНИЕ

УПРАВЛЕНИЕ НА ПК

В *Star Wars Battlefront II* для ПК вы можете использовать различные устройства управления. В данном руководстве Вы найдёте описание управления для беспроводного геймпада Xbox One, а также, если Вы привыкли играть на клавиатуре, *Star Wars Battlefront II* для ПК даёт возможность ознакомиться с раскладкой управления в игре и ниже в этом разделе.

ПЕШКОМ

Движение	W / S / A / D
Обзор	мышь
Прыжок	ПРОБЕЛ
Взаимодействие / Войти / Выйти / Взлом дроидом (кампания)	G
Охлаждение оружия	R
Пригнуться	X
Бег	Левый SHIFT
Ближний бой	V / средняя кнопка мыши (колёсико)
Использовать левую способность	Q
Использовать правую способность	F
Шокер дроида (кампания)	3
Использовать среднюю способность (сетевая игра) / способность дроида (кампания)	E
Огонь	левая кнопка мыши
Приближение / Альт. огонь	правая кнопка мыши
Эмоции (сетевая игра)	F2 / F3
Переключение камеры от 1/3 лица / Камера от левого или правого плеча	C
Сведения о способностях	F1
Таблица результатов (сетевая игра)	TAB
Меню «Настройки»	ESC

НАЗЕМНАЯ ТЕХНИКА

Управление	W / S / A / D
Обзор	мышь
Приближение	правая кнопка мыши / Левый SHIFT (удерживать)
Огонь	левая кнопка мыши / ПРОБЕЛ
Использовать левую способность	Q
Использовать правую способность	F
Использовать среднюю способность	E
Сведения о способностях	F1
Таблица результатов (сетевая игра)	TAB
Меню «Настройки»	ESC

ВОЗДУШНАЯ ТЕХНИКА

Газ / кувырок	W / S / A / D
Тангаж / рыскание	мышь
Приближение	правая кнопка мыши / Левый SHIFT (удерживать)
Огонь	левая кнопка мыши / ПРОБЕЛ
Использовать левую способность	Q
Использовать правую способность	F
Использовать среднюю способность	E
Цель	T
Сведения о способностях	F1
Задняя камера	F2
Вид из кабины	C
Таблица результатов (сетевая игра)	TAB
Меню «Настройки»	ESC









БЕСПРОВОДНОЙ ГЕЙМПАД XBOX ONE

ПРИМЕЧАНИЕ. Инструкции по командам управления в данном руководстве приведены в соответствии с конфигурацией беспроводного геймпада Xbox One.












ПЕШКОМ

Движение	
Обзор	
Прыжок	
Взаимодействие / Войти / Выйти / Охлаждение оружия / Взлом дроидом (кампания)	
Пригнуться	
Бег	
Ближний бой	
Использовать левую способность	
Использовать правую способность	
Шокер дроида (кампания)	 (удерживать)
Использовать среднюю способность (сетевая игра) / способность дроида (кампания)	
Огонь	
Приближение / Альт. огонь	
Эмоции (сетевая игра)	 / 
Переключение камеры от 1/3 лица / Камера от левого или правого плеча	 (удерживать) /  (нажать)
Сведения о способностях	
Таблица результатов (сетевая игра)	Кнопка «Просмотр» (удерживать)
Меню «Настройки»	Кнопка «Меню»

НАЗЕМНАЯ ТЕХНИКА

Управление	
Обзор	
Приближение	 (удерживать)
Огонь	
Использовать левую способность	
Использовать правую способность	
Использовать среднюю способность	
Сведения о способностях	
Таблица результатов (сетевая игра)	Кнопка «Просмотр» (удерживать)
Меню «Настройки»	Кнопка «Меню»

ВОЗДУШНАЯ ТЕХНИКА

Газ / кувырок	
Тангаж / рысканье	
Приближение	 (удерживать)
Огонь	
Использовать левую способность	
Использовать правую способность	
Использовать среднюю способность	
Цель	
Сведения о способностях	
Задняя камера	
Вид из кабины	
Таблица результатов (сетевая игра)	Кнопка «Просмотр» (удерживать)
Меню «Настройки»	Кнопка «Меню»

МЕНЮ ИГРЫ

© EA GAMES

ГЛАВНОЕ МЕНЮ

ДОМОЙ

Ознакомьтесь с новостями и событиями игры. Проверьте, нет ли у вас ящиков, которые можно открыть.

ИГРАТЬ

Пройдите эпическую одиночную кампанию, поучаствуйте в захватывающих сетевых баталиях для 8–40 игроков или испытайте себя в непростой «Аркаде» с разными целями и сценариями.

КОЛЛЕКЦИЯ

Настройте бойцов и героев, изменив их внешний вид или используемые звездные карты. Здесь также можно выбрать эмоции и победные стойки.

КАРЬЕРА

Взгляните на свои успехи в прохождении этапов игры и узнайте свой ранг в сетевой игре.

НАСТРОЙКИ

В этом разделе можно настроить элементы управления, механики игры, изображения и звука, а также параметры учетной записи EA. Здесь также можно посмотреть, сколько кредитов вы заработали.

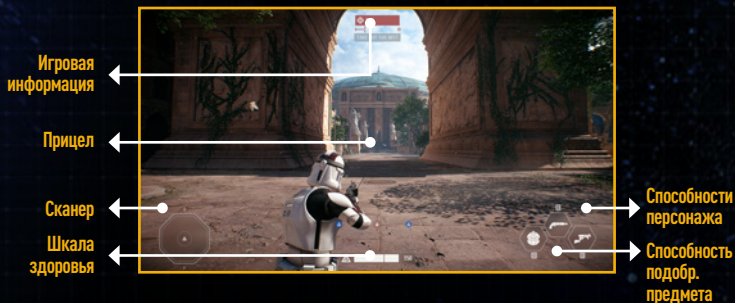
МЕНЮ ПАУЗЫ

Чтобы открыть меню паузы, нажмите кнопку Меню во время игры. В одиночных режимах игры здесь показывается текущая задача. В сетевых матчах в меню паузы отображается описание текущего режима игры.

- | | |
|------------------------------|--|
| ПРОДОЛЖИТЬ | Закрывает меню паузы и возвращает к игре. |
| С КОНТРОЛЬНОЙ ТОЧКИ | (только кампания) Перезапускает задание с последней контрольной точки. |
| ПЕРЕЗАПУСТИТЬ ЗАДАНИЕ | (только кампания) Перезапускает задание с самого начала. |
| ВОЗРОДИТЬСЯ | Убивает своего персонажа и возвращается на экран возрождения. |
| НАСТРОЙКИ | В этом разделе можно настроить элементы управления, механики игры, изображения и звука, а также параметры учетной записи EA. Здесь также можно посмотреть, сколько кредитов вы заработали. |
| ВЫЙТИ В ГЛАВНОЕ МЕНЮ | Возвращает в главное меню. В режиме кампании прогресс в игре сохраняется на момент последней достигнутой контрольной точки. |

ВОЗВРАЩЕНИЕ В BATTLEFRONT

ЭКРАН ИГРЫ — ПЕШКОМ



ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Верхняя часть экрана зарезервирована для вывода важной игровой информации: счета, времени, оставшихся жизней и т. д., в зависимости от режима игры.

ПРИЦЕЛ

По прицельной метке в центре экрана можно определить, куда вы целитесь. Ее внешний вид зависит от используемого оружия.

ШКАЛА НАГРЕВА

При стрельбе из бластера под прицельной меткой появляется шкала нагрева. По мере ведения огня шкала заполняется и краснеет. При кратковременном прекращении огня бластер естественным образом остывает. Вы также можете охладить оружие вручную, нажав **X**. От долгой стрельбы бластер перегреется и перестанет стрелять, и вам придется ждать, пока он остынет. Перегретое оружие можно принудительно охладить. Для этого нажмите **X**, когда опускающаяся точка достигнет желтого участка шкалы. Вы также можете нажать эту кнопку при достижении полоской второго участка шкалы: оружие моментально охладится и в последующие несколько секунд не будет нагреваться при стрельбе.

СПОСОБНОСТИ ПЕРСОНАЖА

Здесь представлены используемые способности персонажа. Фоновый рисунок способности персонажа «опустошается» при ее использовании, а затем постепенно «заполняется» по мере ее перезарядки. Одни способности можно использовать лишь несколько раз, а другие можно включать и выключать. Способности персонажей можно изменить или усилить с помощью звездных карт.

ЗДОРОВЬЕ

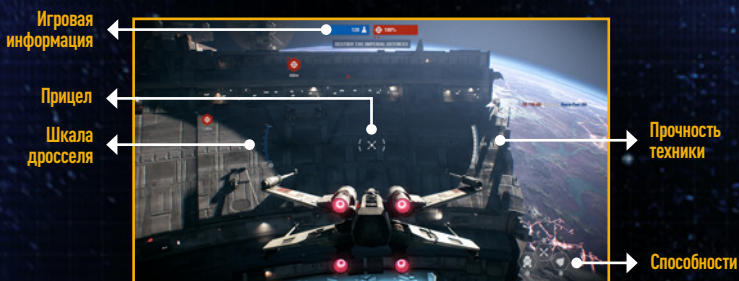
Здоровье бойца и особых боевых единиц: снижается при получении урона от вражеских атак. При отсутствии урона в течение некоторого времени она восстанавливается. Скорость восстановления здоровья зависит от класса бойца.

Здоровье героя: снижается при получении урона от вражеских атак. При отсутствии урона в течение некоторого времени оно постепенно восстанавливается.

СКАНЕР

На сканере показано местоположение врагов и союзников. Союзники обозначаются синим, а враги — красным. Если какой-то сектор сканера мигает красным, это означает наличие стреляющего врага в данном направлении. По мере приближения врага к вам красные сектора сдвигаются к центру сканера. Цели окрашиваются синим или красным цветом в зависимости от принадлежности к команде (союзник или противник). На сканере также отображаются герои и нейтральные объекты.

ЭКРАН ИГРЫ — ТЕХНИКА



ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Верхняя часть экрана зарезервирована для вывода важной игровой информации: счета, времени, оставшихся жизней и т. д., в зависимости от режима игры.

ПРИЦЕЛ

По прицельной метке в центре экрана можно определить, куда вы целитесь. Нажмите **A** или выстрелите в цель для ее выбора. У выбранной цели будет отображаться индикатор упреждения, показывающий, куда целиться, чтобы поразить быстро движущуюся цель. Внешний вид метки зависит от вида техники, которой вы управляете.

ШКАЛА НАГРЕВА

При стрельбе из основного оружия под прицельной меткой появляется шкала нагрева. По мере ведения огня шкала заполняется и краснеет. При кратковременном прекращении огня оружие естественным образом остывает. От долгой стрельбы оружие перегреется и перестанет стрелять, и вам придется ждать, пока оно не остынет.

СПОСОБНОСТИ

Эти значки соответствуют атакующим и защитным способностям техники. Фоновый рисунок способности «опустошается» при ее использовании, а затем постепенно «заполняется» по мере ее перезарядки. Способности можно изменить или усилить с помощью звездных карт. Для активации способностей одновременно нажмите **LB**, **RB** или **LB** + **RB**. Способности, связанные с использованием ракет (**RB**), требуют захвата цели: удерживайте цель в поле зрения и повторно нажмите **RB**, чтобы выпустить ракету после захвата цели.

ПРОЧНОСТЬ ТЕХНИКИ

Прочность снижается при получении урона от вражеских атак. При отсутствии урона в течение некоторого времени она восстанавливается. Скорость восстановления прочности зависит от класса техники.

ШКАЛА ДРОССЕЛЯ

Регулируйте скорость движения техники с помощью **☯**. Управляя звездным истребителем, сбросьте скорость, чтобы сделать крутой разворот.

ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

СЕТЕВАЯ ИГРА

Играйте по сети против других игроков и принимайте участие в захватывающих битвах во вселенной «Звёздных Войн». Для начала игры выберите на вкладке «ИГРАТЬ» пункт «СЕТЕВАЯ ИГРА».

ПЕРСОНАЖИ И СПОСОБНОСТИ

КЛАССЫ

Вы можете выбрать и настроить один из четырех классов бойцов, каждый из которых имеет уникальные способности и подходит под определенный стиль игры. Способности класса можно изменить или усилить, применяя и улучшая звездные карты.

- СТРЕЛОК** Это универсальный боец, весьма эффективный на ближней и средней дистанциях. Он непреклонно продвигается вперед, прокладывая путь для товарищей.
- ТЯЖЕЛЫЙ БОЕЦ** Благодаря прочной броне и боевому щиту он чрезвычайно эффективен как в обороне, так и в нападении.
- ОФИЦЕР** Это представитель класса поддержки, который с помощью своих способностей повышает эффективность всех союзников, сражающихся рядом с ним.
- СПЕЦИАЛИСТ** Это поистине виртуоз на поля боя. Он расставляет на поле боя смертоносные ловушки, снабжает товарищей разведанными и издалека уничтожает врагов.

Вы можете выбрать и настроить один из трех классов звездных истребителей, каждый из которых имеет уникальные способности и подходит под определенный стиль игры. Способности класса можно изменить или усилить, применяя и улучшая звездные карты.

- ИСТРЕБИТЕЛЬ** Такие звездные истребители хороши как в нападении, так и в обороне.
- ПЕРЕХВАТЧИК** Это быстрые и маневренные, но уязвимые корабли. Они отлично подходят для космических боев.
- БОМБАРДИРОВЩИК** Такие корабли уступают другим звездным истребителям в маневренности, зато обладают большой огневой мощностью.

ОСОБЫЕ БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ

Вы можете выбрать и настроить один из двух классов особых боевых единиц. Каждый класс имеет уникальные способности и подходит под определенный стиль игры. Как и в случае классов бойцов, способности класса подкрепления можно изменить или усилить, применяя и улучшая звездные карты.

ЛЕТАЮЩИЕ БОЙЦЫ

Это высококомобильные боевые единицы, такие как летающий боец Сопrotивления или реактивный дроид B2-RP.

ГОЛОВОРЕЗЫ

Такие бойцы, например воин вуки и штурмовик смерти, способны пробиться через узкие проходы, полные врагов. Головорезы способны как выдерживать, так и наносить огромный урон.

ГЕРОИ

Выберите любого знаменитого героя «Звёздных Войн» и используйте его уникальные способности для победы в бою. Одно его присутствие способно переломить ход сражения в вашу пользу. Способности героя можно изменить или усилить, применяя и улучшая звездные карты.

ЗВЕЗДНЫЕ КАРТЫ И СПОСОБНОСТИ

Звездные карты представляют разные способности и снаряжение, которые можно взять в бой. У каждого класса и героя есть три активные способности. Способности бойцов, героев, техники и особых боевых единиц можно усилить с помощью звездных карт.

Чтобы просмотреть или изменить звездные карты, откройте меню «Коллекция», выберите класс или героя и затем — пункт «ВЫБОР И СОЗДАНИЕ КАРТ». При выборе звездной карты отображаются ее действие и стоимость улучшения (если это возможно).

Как правило, способности можно использовать в бою многократно; единственное ограничение — длительность перезарядки или количество зарядов.

Усиливающие способности, уникальные для каждого класса бойцов, всегда активны.

РЕДКОСТЬ

Существует четыре категории редкости звездных карт: обычные (серые), необычные (зеленые), редкие (синие) и эпические (фиолетовые). Чем выше редкость, тем сильнее боевой эффект карты. В зависимости от способности это может означать ускорение перезарядки способности, увеличение наносимого урона или увеличение области действия.

ПОЛУЧЕНИЕ ЗВЕЗДНЫХ КАРТ

Звездные карты можно получить, открывая ящики, которые доступны для покупки за кредиты (зарабатываются путем выполнения разных боевых задач) или кристаллы (можно купить за реальные деньги). Звездные карты также можно создать.

СОЗДАНИЕ ЗВЕЗДНЫХ КАРТ

Компоненты для создания звездных карт можно получить, открывая ящики. Вы также получите эти компоненты, если вам достанется повторная звездная карта. С помощью компонентов можно: повысить редкость звездной карты; создать новую звездную карту; новое оружие или новую модификацию оружия.

СОЗДАНИЕ ГРУППЫ СЕТЕВОЙ ИГРЫ

Выберите панель друзей в левом верхнем углу экрана меню, чтобы открыть список друзей, находящихся в сети. Для приглашения друзей в группу выберите их имена. Одновременно в группе сетевой игры может состоять не более 20 человек.

ЭКРАН ВОЗРОЖДЕНИЯ

Перед началом каждой игры или после гибели вашего героя можно выбрать класс бойца, героя или особой боевой единицы на экране возрождения. В зависимости от текущего режима игры некоторые варианты могут быть недоступны.

БОЕВЫЕ ОЧКИ

Боевые очки зарабатываются в ходе матча путем уничтожения врагов или выполнения боевых задач. Их можно потратить на героя или злодея либо на призыв смертоносных особых боевых единиц, таких как боевая техника или знаменитые персонажи.

Стоимость каждого варианта, выраженная в боевых очках, отображается на соответствующем значке на экране возрождения.

ВОЛНА ВОЗРОЖДЕНИЯ

«Волна возрождения» позволяет 4 игрокам появиться одновременно в одном вместе, чтобы никому не пришлось в одиночку сражаться с врагами. Рекомендуем играть в составе отряда: это позволит вам заработать дополнительные очки.

РЕЖИМЫ СЕТЕВОЙ ИГРЫ

Можно сразу вступить в бой, выбрав предпочитаемый режим игры.

ГАЛАКТИЧЕСКАЯ БИТВА

Бейтесь в эпических многоэтапных битвах в знаменитых местах галактики «Звёздных Войн». Нападая или обороняясь, действуйте слаженно с товарищами по команде, чтобы выполнить боевые задачи и переломить ход сражения в эпическом режиме игры 20 на 20.

БИТВЫ ЗВЁЗДНЫХ ИСТРЕБИТЕЛЕЙ

Примите участие в эпических баталиях в космосе и пилотируйте самые разные космические корабли из «Звёздных Войн» в этом ориентированном на выполнение боевой задачи режиме.

ГЕРОИ ПРОТИВ ЗЛОДЕЕВ

В этом режиме игры 4 на 4 игроки сначала выбирают себе героев или злодеев, а затем, вместе с товарищами по команде, пытаются уничтожить героев или злодеев выбранных командой соперника. Побеждает команда, которая первой уничтожит 10 целей.

ПРЕВОСХОДСТВО

Существует два варианта этого режима игры 8 на 8. В обоих случаях команда нападающих стремится выполнить боевую задачу, в то время как команда защитников пытается этому помешать. В этом режиме игры нет ни героев, ни транспортных средств. Есть лишь бойцы и особые боевые единицы.

СХВАТКА

«Схватка» — классический бой двух команд по 10 игроков на выживание без определенной цели. Выигрывает команда, первой набравшая 100 очков или убившая больше противников до истечения времени.

АРКАДА

Станьте мастером боя в режиме «Аркада». Сражайтесь с управляемыми ИИ бойцами и зарабатывайте награды, изучая героев, оружие и способности. Используйте тот же набор звездных карт, что и в сетевом режиме, чтобы заработать новые награды для повышения уровня персонажей.

СЦЕНАРИИ БИТВ

В режиме «Сценарии битв» вы сможете принять участие в серии классических сражений из всех эпох «Звёздных Войн». Пройдите их все, чтобы получить уникальные награды и стать могучим бойцом.

СВОЯ «АРКАДА»

Создайте свой матч «Аркады», изменив правила и настройки игры. Заработайте кредиты и опробуйте новые способности, играя за легендарных персонажей *Star Wars Battlefront*.

РЕЖИМЫ ИГРЫ «АРКАДЫ»

ШТУРМ

Штурм — это испытание скорости и силы. Сможете ли вы уничтожить вражеских бойцов за отведенное время? За каждого убитого врага вы получите дополнительное время.

КОМАНДНЫЙ БОЙ

Командный бой позволяет двум командам сразиться не на жизнь, а на смерть. Побеждает команда, которая первой уничтожит всех вражеских бойцов.

ЗАРАБОТАЙТЕ НАГРАДЫ

Пополните свою коллекцию, зарабатывая кредиты и проходя испытания. Зарабатывайте кредиты за каждый раунд, ежедневно играя в режиме «Аркада» (в день можно заработать до 5 наград с кредитами). Награды за пройденные испытания можно получить в меню «Карьера». Чтобы забрать кредиты и награды, требуется подключение к Интернету.