

OPIS TREŚCI



PODSTAWY

Rozpoczęcie gry i wejście do akcji...



- 8** Ekran główny
- 10** Karnet ZadymiarSKI
- 12** Ulepsz Karnet ZadymiarSKI
- 14** Zadania
- 16** Waluty w Brawl Stars
- 18** Slang w Brawl Stars
- 20** Przyjaciele i gra drużynowa
- 22** Sterowanie w Brawl Stars



WYDARZENIA

Różne tryby gry zostały omówione wraz z poradami, jak zwyciężyć w każdym z nich...

- 26** Czym są Wydarzenia?
- 28** Bitwy dla znajomych
- 30** Zbiory klejnotów
- 32** Napad
- 34** Nagroda
- 36** Zadyma
- 38** Starcie
- 40** Starcia Drużynowe
- 42** Gorąca Strefa
- 44** Pojedynki
- 46** Likwidacja
- 48** Pojedynki
- 50** Porady bojowe
- 52** Mapy



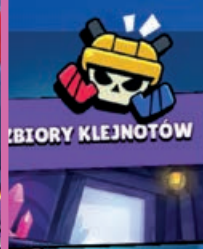
ZADYMIARZE

Każdy Superatak, Gadżet, Gwiezdna Moc i więcej dla każdego Zadymiarza zostało wyjaśnione...

- 56** Czołgi
- 64** Zabójcy
- 72** Wsparcie
- 78** Mistrzowie Kontroli
- 88** Maszyny Zniszczenia
- 98** Strzelcy wyborowi
- 104** Artyleria
- 108** Jak zwiększać poziom Zadymiarzy
- 110** Wyposażenie i Gwiezdne Moce
- 112** Hiperdoładowania
- 114** Skórki i przedmioty kosmetyczne



RANKINGOWY



NASTĘPNY KROK

Znasz już podstawy, teraz czas przejść do bardziej wymagających aspektów...

- 118** Kluby
- 120** Funkcje społecznościowe
- 122** Opanowanie Mistrzostwa
- 124** Edytor map
- 126** Odblokowywanie Zadymiarzy
- 128** Mecze rankingowe



EKRAN STARTOWY

WALUTY

Brawl Stars ma cztery waluty, a trzy z nich są widoczne na Ekranie Głównym. Dotknij danej waluty, aby zobaczyć więcej informacji.

MENU

Ustawienia, Twoja skrzynka odbiorcza, historia bitew, Supercell ID i więcej.

ZADYMIARZ

Dotknij postaci na środku ekranu lub przycisku Zadymiarze z boku, aby zobaczyć listę wszystkich Zadymiarzy dostępnych w grze. Dotknij Zadymiarza, aby zobaczyć informacje o nim i jego statystykach. Nad Twoim Zadymiarzem znajduje się aktualny Poziom Trofeów, Poziom Mocy oraz Wyposażenie i Gadżety. Z boku Twoich Zadymiarzy znajdują się dwie ikony. Medal pokaże poziom Mistrzowski Twojej postaci. Wieszak na ubrania otworzy menu, w którym możesz wybrać dostępne przebrania dla tego Zadymiarza.

WYDARZENIA

Tutaj wyświetlane jest aktualnie wybrane Wydarzenie. Dotknij, aby otworzyć menu z aktualnie dostępnymi wydarzeniami.

GRAJ

Dotknij tutaj, gdy będziesz gotowy rozpocząć mecz na podstawie wybranego wydarzenia. Następnie zostaniesz połączony z innymi graczami z całego świata. Nad żółtym przyciskiem znajduje się pasek z ikonami Gwiazdnych Nagród. Wygrywaj mecze, aby robić postępy na pasku i zdobyć swoją Gwiazdną Nagrodę.



PRZYJACIELE I GRA W DRUŻYNY

Dodawaj znajomych i dołączaj do ich gry.

Granie w Brawl Stars z przyjaciółmi wiąże się z wieloma korzyściami. Nie tylko masz okazję grać u boku kogoś, kogo znasz, ale także możesz zdobywać podwójne PD podczas wspólnej gry. Możesz zapraszać osoby ze swojej listy znajomych lub klubu i grać w przyjacielskie mecze, albo grać razem i rywalizować z innymi z całego świata. Będąc w drużynie, możesz komunikować się za pomocą wbudowanej funkcji szybkiego czatu, sugerować innym Zadymiarzy wartyh użycia i prosić o określone Wydarzenia.



ZNAJDOWANIE PRZYJACIÓŁ

Istnieje kilka sposobów na zdobycie przyjaciół w Brawl Stars. Jeśli masz znajomych, którzy grają w tę grę, możesz ich wyszukać w grze i wysłać prośbę o dodanie do znajomych. Na Ekranie Startowym znajduje się menu Znajomi, a po jego dotknięciu zobaczysz zielony przycisk „Dodaj znajomych”. Wpisz identyfikator gracza, a zostanie wysłana prośba. Jeśli grasz w grę drużynową i uważasz, że dobrze współpracowało Ci się z członkami drużyny, po zakończeniu gry dotknij ikony „+” obok ich nazw, a pojawi się opcja wysłania prośby.



WYDARZENIA

- 26** CZYM SĄ WYDARZENIA?
- 28** BITWY DLA ZNAJOMYCH
- 30** ZBIORY KLEJNOTÓW
- 32** NAPAD
- 34** NAGRODA
- 36** ZADYMA
- 38** STARCIE
- 40** STARCIA DRUŻYNOWE
- 42** GORĄCA STREFA
- 44** NOKAUT
- 46** BATALIA
- 48** POJEDYNKI
- 50** PORADY BOJOWE
- 52** MAPY



WYDARZENIA

NAPAD

Tryb łączący atak, obronę i potrzebę dobrej strategii.

W tym Wydarzeniu każda drużyna otrzymuje sejf. Musisz chronić swój sejf, jednocześnie atakując sejf przeciwnika. Pierwsza drużyna, która zniszczy sejf przeciwnika, wygrywa. Jeśli żaden sejf nie zostanie zniszczony przed upływem czasu, to zwycięża ta drużyna, której sejf ma więcej zdrowia (każdy sejf ma pasek zdrowia, podobny do Zadymiarza). Jako drużyna musicie współpracować, aby atakować sejf wroga, obniżając jego zdrowie, jednocześnie upewniając się, że Wasz pozostaje chroniony. W rogu ekranu znajdują się dwa paski zdrowia pokazujące zdrowie każdego sejfów w procentach. Warto oszczędzać Superataki do użycia na wrogich Zadymiarzach, a następnie atakowanie sejfów przed wycofaniem się. Jeśli Twój Superatak może być użyty jednocześnie na sejf i wrogów, to tym lepiej.

KONTROLA
KLUCZEM DO
SUKCESU

Gdy tylko rozpocznie się mecz, udaj się na środek mapy i spróbuj przejąć kontrolę nad tym obszarem. Drużyna przeciwna będzie pędzić do Twojego sejfów, a spotkanie ich na środku uniemożliwi im zdobycie jakiegokolwiek przewagi. Będąc na środku, walcz o kontrolę nad tą częścią mapy. Jeśli wygrasz walkę, ruszaj na ich sejf. To sprawi, że przeciwni Zadymiarze będą musieli podjąć decyzję – bronić swojego sejfów czy pozwolić na jego atak.



POZSĄDNIE WYBIERZ ZADYMIARZY

Jeśli grasz z przyjacielem, powinniście skoordynować swoich Zadymiarzy tak, aby się wzajemnie uzupełniać. Czołg i Wsparcie dobrze ze sobą współpracują, podobnie jak Kontroler i Strzelec Wyborowy. Potrzebujesz dwóch Zadymiarzy, którzy pokrywają swoje słabości. Zadymiarze wsparcia są zawsze pomocni w Starciach Drużynowych, ponieważ wzmacniają siebie i swoich sojuszników, ułatwiając walkę i utrudniając życie przeciwnikom.

STARCIA DRUŻYNOWE



TRZYMAJCIE SIĘ RAZEM

Próba walki w pojedynkę to pewny sposób na wyeliminowanie – a pozostawienie sojusznika samego również spowoduje jego śmierć. Zawsze trzymaj się swojego sojusznika, koordynując ruchy i ataki. Nie powinno to być jednak sztywną zasadą, ponieważ możesz wykorzystać jednego sojusznika do zwabienia wrogów, gdy inny Zadymiarz czeka w krzakach, aby ich zaskoczyć. W tym miejscu gra z kimś, kogo znasz i z kim możesz się komunikować, może naprawdę przynieść korzyści.



KOSTKI MOCY W STARCACH DRUŻYNOWYCH

Jeśli jeden Zadymiarz zbierze Kostkę Mocy, wszyscy członkowie drużyny otrzymują korzyść z jej zebrania. Jednak, jak wspomniano wcześniej, gdy Zadymiarz zostanie pokonany, upuszcza swoje Kostki Mocy. Sojusznik może je podnieść i stać się potężniejszy lub może poczekać na odrodzenie drugiego gracza, a następnie zebrać kostki. Jednaka wiąże się to z ryzykiem, że inni gracze je zgarną.

ZADYMIARZE

- 
- 
- 56** CZOŁGI
 - 64** ZABÓJCY
 - 72** WSPARCIE
 - 78** MISTRZOWIE KONTROLI
 - 88** MASZYNY ZNISZCZENIA
 - 98** STRZELCY WYBOROWI
 - 104** ARTYLERIA
 - 108** ULEPSZANIE ZADYMIARZY
 - 110** WYPOSAŻENIE
I GWIEZDNE MOCE
 - 112** HIPERDOŁADOWANIA
 - 114** SKÓRKI I PRZEDMIOTY
KOSMETYCZNE

ZADYMIARZE

CZOŁGI

Przewodnik po każdej postaci z klasy Czołgu w Brawl Stars – ich atakach, zdolnościach i wielu innych cechach.

Czołgi to zadymiarze, którzy zazwyczaj mają więcej zdrowia niż standardowa postać, a także mogą zadawać dużo obrażeń. Czołgi są dobre, gdy trzeba podejść bardzo blisko. Ich wadą jest brak ataków dalekiego zasięgu – większość Czołgów musi zbliżyć się do celu, aby

użyć swoich ataków lub Superataku. Te postacie są dobre do kontrolowania linii. Dzięki dużej ilości zdrowia mogą przyjąć więcej obrażeń niż inni zadymiarze, przewyższając ich w walce jeden na jednego. Wykorzystaj to do kontrolowania linii, uniemożliwiając wrogom dotarcie do ich celów.

ASH

RZADKOŚĆ: EPICKI

ZDROWIE: 5400

PRĘDKOŚĆ RUCHU: 720

ATAK

Porządki – Ash atakuje w dół w linii prostej, trafiając każdego wroga na swojej drodze. Pod ich paskiem zdrowia znajduje się miernik wściekłości Asha, reprezentowany przez żółty pasek w trzech etapach. Kiedy trafisz wroga lub zostaniesz trafiony, ten pasek wzrośnie. Każdy wzrost etapu daje Ashowi premię do obrażeń jego zwykłych ataków, a gdy pasek jest pełny, jego prędkość ruchu wzrasta.

SUPERATAK

Mali Pomocnicy – zrzucając pudełko, z którego wyłania się pięć robotycznych szczurów. Będą one szarżować na najbliższego wroga i eksplodować przy dotknięciu, ale wrogowie mogą strzelać i zabijać te szczury, zanim trafią. Jeśli szczury skutecznie trafią wroga, miernik wściekłości Asha znacznie wzrośnie.

ASH
ATAK

GADŻETY

Pigułka na uspokojenie – miernik wściekłości służy do leczenia Asha. Ilość przywróconego zdrowia zależy od jego poziomu.

Zgniły Banan – po użyciu Ash traci 10% maksymalnego zdrowia, ale natychmiast zyskuje 40% swojego miernika wściekłości.

GWIEZDNA MOC

Pierwsze uderzenie – jeśli miernik ataku Asha jest pełny, to jego pierwszy trafiony atak zyska o 200% więcej wściekłości.

Wściekły jak diabeł – twoja prędkość przeładowania ataku wzrasta w zależności od tego, jak pełny jest miernik wściekłości. Im więcej wściekłości, tym szybciej przeładowuje się atak.

HIPERDOŁADOWANIE

Szczurzy Król – Atak Mali Pomocnicy tworzy pięć dodatkowych szczurów. Ash otrzymuje również tymczasowy wzrost prędkości o 25%, premię do obrażeń o 5% i dodatkową obronę o 25%.

ŁADYMIARZE

EL PRIMO

RZADKOŚĆ: RZADKI

ZDROWIE: 6300

PRĘDKOŚĆ RUCHU: 770

CECHA

Kiedy zostanie trafiony przez wrogów lub ich pomagierów, jego miernik Superataku się ładuje.

ATAK

Pięści furii – Cztery ciosy zadawane w krótkich odstępach czasu. Ten atak ma bardzo krótki zasięg, ale zadawane obrażenia nie zmieniają się w zależności od odległości.

SUPERATAK

Spadający łokieć – El Primo wyskakuje w powietrze, a następnie ląduje, zadając obrażenia, odrzucając przeciwników i niszcząc przeszkody w promieniu ataku. Będąc w powietrzu, El Primo nie może być bezpośrednio ranny.

GADŻETY

Wzmocniacz suplesu – El Primo chwytą najbliższego przeciwnika i przerzuca go przez głowę. Nie zadaje to obrażeń, ale anuluje większość Superataków i działa jak ośłuszenie.

Pas Asteroid – meteor spada na najbliższego przeciwnika, zadając obrażenia i niszcząc wszelkie pobliskie przeszkody.

GWIEZDZNA MOC

El Fuego – wszyscy wrogowie trafieni Spadającym Łokciem zostają podpaleni, zadając dodatkowe 1440 punktów obrażeń przez cztery sekundy.

Fala meteorytów – prędkość ruchu El Primo wzrasta na cztery sekundy po Spadającym Łokciu.

HIPERDOŁADOWANIE

Skok grawitacyjny – Spadający Łokieć przyciągnie wrogów, którzy zostali trafieni atakiem. Otrzymuje również wzrost prędkości o 25%, premię do obrażeń o 5% i dodatkową obronę o 25%.



AMBER

RZADKOŚĆ: LEGENDARNY

ZDROWIE: 3200

PRĘDKOŚĆ RUCHU: 720

ATAK

Smoczy Oddech – przytrzymaj przycisk ataku, a Amber będzie strzelać ciągłym stożkiem ognia.

SUPERATAK

Ognia! – Amber rzuca butelkę z płynem zapalającym, który rozlewa się po uderzeniu w podłoże. Użyj Smoczego Oddechu na płynie, a wszystko naraz zajmie się ogniem, zadając obrażenia.

GADŻETY

Zarzewie – przez trzy sekundy Amber może poruszać się szybciej, strzelając swoim Smoczym Oddechem.

Tańczące Płomienie – trzy płomienie będą krążyć wokół Amber przez pięć sekund, a jeśli trafią wroga, to zadadzą mu 945 obrażeń.

MITYCZNE WYPOSAŻENIE

Lepki Olej – płyn zapalający z Ognia! spowolni prędkość ruchu wrogów o 10%.

GWIEZDNA MOC

Dzikie Płomienie – możesz mieć dwie kałuże płynu zapalającego na ziemi jednocześnie, a jeśli stoisz w oleju, Superatak Amber będzie się ładował.

Wysysacz Płomieni – kiedy Amber jest blisko kałuży płynu zapalającego, jej atak przeladowuje się o 50% szybciej.



CHARLIE

RZADKOŚĆ: MITYCZNY

ZDROWIE: 3500

PRĘDKOŚĆ RUCHU: 720

ATAK

Jojo – Charlie wystrzeliwuje swoje jojo w stronę wroga. Gdy wróci do Charlie, może użyć go ponownie.

SUPERATAK

Kokon – wystrzeliwany jest pocisk, który jeśli trafi celnie, owija wroga w kokon. Zadymiarz pozostaje uwięziony, niezdolny do ruchu lub ataku przez pięć sekund lub do momentu otrzymania obrażeń.

GADŻETY

Pajaki – trzy pajaki są przywoływane przez Charlie, które podążają za nią, dopóki wróg nie znajdzie się w zasięgu. Pajaki pobiegają i zaatakują wszystkich pobliskich przeciwników.

Przestrzeń Osobista – Charlie wchodzi w kokon. Nie może

się poruszać ani atakować przez pięć sekund, ale po tym czasie zostanie wyleczona o 50% swojego zdrowia.

GWIEZDNA MOC

Trawienie – wrogowie złapani w kokonach tracą 25% swojego aktualnego zdrowia.

Maż – Superatak Kokon pozostawia za sobą ślad na pięć sekund, który zmniejsza prędkość ruchu wroga.

HIPERDOŁADOWANIE

Plaga – kiedy wróg jest w kokonie, wokół niego pojawiają się trzy pajaki, które atakują najbliższych wrogów. Charlie otrzymuje również 26% wzrost prędkości, 25% wzmocnienie obrażeń i dodatkowe 5% obrony.



ZADYMIARZE

ULEPSZANIE ZADYMIARZY

Ulepszanie Zadymiarzy jest kluczowe, aby nie tracić przewagi.

Im dłużej grasz w Brawl Stars, tym częściej będziesz spotykać graczy z taką samą postacią co Ty, ale będą mieli więcej punktów zdrowia lub będą używać zdolności, których Twoja postać nie ma. Dzieje się tak, ponieważ ulepszyli swoich Zadymiarzy i odblokowali niektóre korzyści wynikające z wyższego poziomu.

Każdy Zadymiarz może zostać ulepszony do maksymalnie 11. poziomu. Z każdym poziomem ulepszenia punkty zdrowia, siła ataku i moc Superataku Zadymiarza są stopniowo zwiększane. Dodatkowo na określonych poziomach można za dodatkową opłatą odblokować nowe zdolności.

Jeśli posiadasz Karnet Zadymiarzski, ulepszanie Zadymiarza może odbywać się częściej, ponieważ będziesz mieć więcej waluty. Możliwe jest jednak ulepszanie wielu Zadymiarzy bez wydawania ani grosza – wymaga to tylko grania.

PUNKTY MOCY

Ulepszanie Zadymiarza wymaga dwóch walut: Punktów Mocy i Monet. O Monetach porozmawiamy, gdy będziemy omawiać Wyposażenie, więc teraz skupimy się na Punktach Mocy. Ta fioletowa waluta może być zdobywana w Alei Pucharów, w ramach Karnetu, w Codziennych Prezentach, z Dropów Starr, Mistrzostw Zadymiarzy oraz ze Sklepu. Jeśli rozpaczliwie potrzebujesz Punktów Mocy lub Monet, to zawsze je znajdziesz w ofercie Sklepu. Nie są one jednak tanie, więc zalecamy, abyś poczekał na zniżki, jeśli musisz je już kupić. Gdy masz już trochę Punktów Mocy i Monet, jesteś gotowy, by je wydać.

ZADYMIARZE 9



NASTĘPNY KROK

- 118** KLUBY
- 120** FUNKCJE SPOŁECZNOŚCIOWE
- 122** OPANOWANIE MISTRZOSTWA
- 124** EDYTOR MAP
- 126** ODBLOKOWYWANIE
ZADYMIARZY
- 128** MECZE RANKINGOWE



Tryb wstawiania: Odbicie po przekątnej



NAPÓJ ENERGETYCZNY

Jeśli jesteś samotny, w pobliżu może pojawić się napój energetyczny. Złap go, a twój Zadymiarz na chwilę stanie się szybszy i będzie zadawać większe obrażenia!

WŁ.

WYŁ.



PRZECHYLENIE

Podłoga przechyla się, przyspieszając lub zwalniając ruch, zależnie od kierunku ruchu!

WŁ.

WYŁ.



SUPERDOŁADOWANIE

Szybsze ładowanie superataków!

WŁ.

WYŁ.

WYBÓR ZADYMIARZE

EDYCJA

Możesz przenieść już umieszczony element, dotykając go i przeciągając w nowe miejsce. Jeśli chcesz zacząć od nowa, dostępny jest przycisk Wyczyść wszystko. Nie bój się edytować swojej mapy, próbuj nowych rzeczy, a jeśli nie działają – po prostu je zmień.

UTWÓRZ NOWĄ MAPĘ

NAZWA MAPY

Bez nazwy

GORĄCA STREFA

Bez nazwy

UTWÓRZ

EDYTUJ

ZMIEN NAZWĘ

USUŃ

WYŚLIJ

INFORMACJE O STATUSIE

BITWA DLA ZNAJOMYCH

TESTOWANIE I PUBLIKOWANIE MAPY

Kiedy będziesz gotowy, dotknij ikony Wyjdź, a zostaniesz przeniesiony do menu Kreatora Map. Nie martw się, Twoje dzieło zostanie zapisane po wyjściu. Wybierz swoją mapę, a następnie wybierz Przyjacielska potyczka. Stąd możesz grać przeciwko botom lub zaprosić znajomych, aby mogli w nią zagrać i przekazać Ci swoje uwagi. Po wprowadzeniu wszystkich poprawek i gdy będziesz zadowolony z mapy, możesz wybrać opcję Opublikuj. Mapa zostanie przetestowana... i kto wie? Może pewnego dnia ludzie na całym świecie będą grać na mapie, którą stworzyłeś.