

## DISNEY EPIC MICKEY 2: DVOJITÝ ZÁSAH

Ve hře Epic Mickey od Disneyho používá myšák Mickey svých schopností malovat a ředidlem zmizikovat, aby znovu vybudoval Pustiny. V těchto končinách, jimž vládne šťastný králík Oswald, přebývají zapomenuté disneyovské postavičky. Jednou však na tuto zemi dopadne strašlivá pohroma, která ji navždy změní. Mickey a Oswald musí spojit své síly a učinit z tohoto kraje opět šťastný domov zapomenutých animáků. Že by se ze šíleného doktora stal dobrák? Dají se zkrotit strašliví robobrouci? Vyzkoušejte, co dvojice hlavních hrdinů dokáže, a uvidíte!

## OVLÁDÁNÍ

Ovladač pro Xbox 360



## OVLÁDÁNÍ MICKEYHO

<b>Tlačítko A</b>	Skok/dvojité skok/interakce s předměty a postavami	<b>RB Právě přední tlačítko: stisknout</b>	Listovat nákresy
<b>RT Prává spoušť: stisknout</b>	Cáknutí barvou (zaměřit ukazatelem)	<b>RB Právě přední tlačítko: přidržit</b>	Seslat nákres
<b>RT Prává spoušť: přidržit</b>	Proud barvy (zaměřit ukazatelem)	<b>Tlačítko B</b>	Přivolání Osvalda/ společné vyhazování
<b>LB Levé přední tlačítko</b>	Návrat kamery na původní pozici	<b>Tlačítko Y</b>	Pohled z první osoby/ fotografický režim (pokud máte fotoaparát)
<b>Levá páčka</b>	Pohyb	<b>Tlačítko START</b>	Nabídka pozastavené hry
<b>Prává páčka</b>	Ovládání směru kamery	<b>LT Levá spoušť: stisknout</b>	Cáknutí ředidlem (zaměřit ukazatelem)
<b>Tlačítko X</b>	Útok z otočky	<b>LT Levá spoušť: přidržit</b>	Proud ředidla (zaměřit ukazatelem)

## OVLÁDÁNÍ OSVALDA

<b>Tlačítko A</b>	Skok/dvojité skok/interakce s předměty a postavami	<b>Prává páčka</b>	Přeprogramování, je-li v tomto režimu
<b>RT Prává spoušť</b>	Elektrický výboj/elektrický proud	<b>Prává páčka</b>	Ovládání směru kamery
<b>LB Levé přední tlačítko</b>	Zaměření/vystředění	<b>Tlačítko B</b>	Přivolání Mickeyho/ společné vyhazování
<b>Levá páčka</b>	Pohyb	<b>Tlačítko Y</b>	Pohled z první osoby/ fotografický režim (pokud máte fotoaparát)
<b>Tlačítko X</b>	Útok z otočky	<b>Tlačítko START</b>	Vejít/odejít

## **MICKEYHO SCHOPNOSTI**

V Pustinách jsou vašimi mocnými spojenci barva a ředidlo. Pomocí barvy vybarvujete předměty a děláte z postav spojence. Ředidlo naopak předměty maže a lze s ním bojovat proti soupeřům.

### **SPRŠKA BARVY**

Pokud míříte na soupeře, můžete na něj pomocí pravé spouště vyslat spršku barvy. Ta je velice mocná, ale má omezený dosah. Jestliže zrovna na nikoho namíříte, sprška bude směřovat přímo před Mickeyho.

### **PROUD BARVY**

Jestliže Mickey potřebuje použít barvu na předmět, který od něj leží dál nebo je na něj třeba více barvy, zaměříte pravou páčkou cíl a pak přidržte pravou spoušť. Ale pozor – barva se v takovém případě rychle vyčerpá.

### **SPRŠKA ŘEDIDLA**

Když pravou páčkou umístíte kurzor na cíl a stisknete levou spoušť, vypustíte krátkou, ale silnou spršku ředidla.

### **PROUD ŘEDIDLA**

Pokud levou páčkou zaměříte kurzor na cíl a přidržíte levou spoušť, vypustíte proud ředidla.

### **SKOK S BARVOU ČI ŘEDIDLEM**

Pokud během skákání stisknete pravou či levou spoušť, vyšlete přímo pod Mickeyho spršku barvy nebo ředidla, jež vás může v kritickém okamžiku zachránit.

## **OSVALDOVY SCHOPNOSTI**

Osvald může chodit, běhat, plížit se, skákat, dávat rány a kopat. Tak se může zachytit římsy a v pohledu z první osoby pak fotografovat. Jeho dálkový ovladač má různé schopnosti, aby mu pomohl překonat Pustiny – je to elektrický výboj a elektrický paprsek.

### **VRTULNÍK**

Osvald si může udělat vrtulku z uší a plachtit tak z vysokých plošin, případně různým způsobem spolupracovat s Mickeym.

### **BOMBAMERANG**

Osvald může na soupeře vrhnout jednu ze svých paží, která nepřítele omráčí a pak se opět vrátí k majiteli. Zasáhne-li vyzmizíkováného animatronika, počítá se to jako zásah. S pomocí této zbraně lze také na dálku aktivovat různé spínače.





## PŘEPROGRAMOVÁNÍ

(minihra, pokud se přiblížíte k omráčenému robobroukovi nebo mechanickému zařízení)

Tyto mechanické obludy vytvořil šílený doktor ze starých, dávno zapomenutých animatronických dílů. Barva a ředidlo na ně pramálo účinkují, a proto se vyplatí je omráčit a pak na ně poslat Osvalda. Ten může změnit frekvenci svého dálkového ovladače tak, že příslušnou obludu přeprogramuje a aktivuje minihru, při které budete daného robobrouka ovládat.

## KOOPERATIVNÍ HRA MICKEYHO A OSVALDA

### ZACHYCENÍ A VYHOZENÍ HRÁČE

Občas nastane chvíle, kdy potřebujete, aby vás kamarád vyhodil do vzduchu. Chcete-li o to požádat, přidržte tlačítko pro spolupráci. Nad hlavou vašeho společníka se pak objeví jednoduchá ikona naznačující vaši žádost. Je-li barevná, pak se nacházíte v dosahu (zašedlá ikona znamená, že stojíte příliš daleko). Spoluhráč pak může přidržením tlačítka pro skok vašeho hrdinu vyhodit vysoko vzhůru. To lze provést za běhu a vyhozená postava může svůj let mírně korigovat (například Osvald si může udělat vrtulku z vlastních uší).

### KRÁLÍČEK VRTULNÍČEK

Když se Osvald vznáší pomocí vrtulky z vlastních uší, Mickey se ho může přidržením tlačítka pro kooperaci chytit. Ve vzduchu se pak může kterýkoli hráč pomocí útoku z otočky či zblízka od svého druha oddělit.

### KŘÍŽENÍ PROUDŮ

Pokud Mickey zkříží svůj proud barvy či ředidla s Osvaldovým elektrickým paprskem, začne se kolem daného místa utvářet silové pole stvořené z obou elementů. Toto pole poroste stabilní rychlostí tak dlouho, dokud budou paprsky propojeny. Jestliže některý z hráčů kontakt přeruší, silové pole se vymrští jako útočná vlna. Její účinnost závisí na tom, jak velké pole před jejím vypuštěním bylo. Směr úderu se pak řídí úhlem, jaký oba proudy při překřížení svíraly. Tento manévr je zvlášť účinný v případě, že čelíte robokaňkám.

### OSVALDOVO ŠTĚSTÍ

Pokud má Osvald na sobě kostým gremlina, Mickeyho herní ovladač dostane jaksepatří zabrat.

### OŽIVENÍ

V případě, že přijdete o všechno zdraví a nacházíte se na pevné zemi, nakrátko ještě na světě setrváte. Váš spoluhráč tak bude mít možnost vrátit vás zpět, aniž byste se museli oživovat sami a běžet pak k němu až od nejbližšího kontrolního bodu. Po oživení budete mít pouze část zdraví. Mickey může Osvalda křísit pomocí barvy, Osvald zase k tomuto účelu používá šok ze svého dálkového ovladače.



## STRÁŽCI

Tito tajemní (a velice užiteční) obyvatelé Pustin mohou k Mickeymu či Oswaldovi přijít, točit se kolem nich a pomáhat jim.

### DRUHY STRÁŽCŮ

**BARVÍCI** jsou modří. Přidají se k vám, pokud v Pustinách pomocí barvy obnovujete předměty a získáváte protivníky na svou stranu. Barvík dokáže vaše soupeře proměnit v přátele.

**TERPENTÝNI** jsou zelení. Objeví se, když v Pustinách pomocí ředidla zmizikujete předměty nebo nepřátele. Pokud na svého soka vyšlete terpentýna, můžete tak menšího nepřítele vymazat zcela, většího pak částečně.

### ÚTOK STRÁŽCŮ

Jestliže se k vám připojí nějaký strážce, pravou páčkou jej vyšlete proti soupeřům.

## NÁKRESY

Nákresy lze najít různě v Pustinách, nebo je zakoupit v obchodech. Mickey pak může s jejich pomocí měnit to, co je na nich namalováno, ve skutečnost.

### NÁČRTNÍK

Jakmile Mickey nalezne první nákras, objeví se v levém horním rohu obrazovky náčrtník. Zde se budou ukládat i všechny další nákresy, které hlavní hrdina v Pustinách získá. Některé z těchto obrázků lze nalézt, jiné je třeba si zasloužit. Jednotlivými motivy lze listovat pomocí pravého předního tlačítka.

### POUŽÍVÁNÍ NÁKRESŮ

Nejprve si vyberte nákras a pravou páčkou zamiřte tam, kde se má zhmotnit. Poté stiskněte a pusťte pravé přední tlačítko. Chcete-li celý proces zrušit a přivolaný obrázek odstranit, stiskněte tlačítko B.

**TELEVIZOR:** Na televizi kouká každý rád, dokonce i Mickeyho nepřátelé v Pustinách. Menší soupeře použitím tohoto nákresu odlákáte, ti větší dostanou ránu elektrickým proudem.

**KOVADLINA:** Kovadliny jsou těžké, přetěžké. V případě potřeby s nimi můžete rozmačkat nepřátele, anebo jejich váhy využít při řešení těžších hlavolamů. Případně si z nich můžete vyrobit stupátka a dostat se tak i tam, kam byste jinak nedosáhli.

**HODINKY:** V Pustinách hodinky čas nejen měří, ale i ovládají. S jejich pomocí lze tedy předstihnout nepřátele, anebo zpomalit různé stroje a tak na ně vyzrát.





**VÍLA:** Tento nákres přivolá na svět vilu, která může kohokoliv pod sebou posypat magickým práškem. Ten způsobí, že se příslušný předmět nebo postava odlehčí a začne se vznášet. Jistě ji oceníte, když budete potřebovat nepřítele vyřadit z boje.

## **CESTOVÁNÍ PUSTINAMI**

### **FOTOGRAFIE**

Fotografujte v Pustinách ukryté Mickeye a Osvaldy, nebo fotoaparátem zvěčňte jiné zvláštní hosty.

### **KALAMÁŘE**

Na své pouti Pustinami můžete občas narazit na „inkoustové studánky“, které vám poskytnou dočasnou posilu. Pokud do nějaké skočíte ve chvíli, kdy obnovujete zemi, pokryje vás neviditelný inkoust a váš hrdina bude na chvíli skryt před všemi nenechavými zraky. Jestliže do takové studny skočíte při zmizikování země, ulpí na vaší postavě inkoust nesmazatelný, jenž ji načas ochrání před veškerým nebezpečím.

### **ROZHOVORY S HERNÍMI POSTAVAMI**

Hovorem s obyvateli Pustin lze získat užitečné informace, které vám na cestách pomohou.



Poznámka: Během hraní se váš postup ukládá automaticky.



**7**

