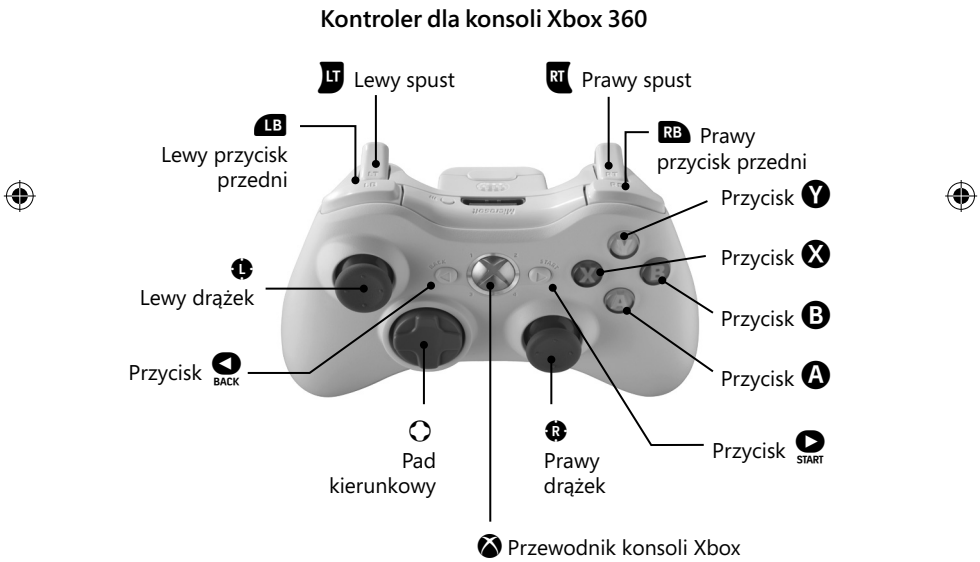


DISNEY EPIC MICKEY 2:

W grze *Disney Epic Mickey 2* wykorzystywał moc farby i rozcieńczalnika, aby stworzyć Pustkowie – świat zapomnianych kreacji Disneya – w którym rządzi Oswald, szczęśliwy króliczek. Jednak niespodziewana katastrofa na zawsze zmieniła dumną siedzibę zapomnianych animków, a porządek mogą przywrócić tylko połączone moce Mikiego i Oswalda. Czy Szalony Doktor stał się dobry? Czy można okiełznać żukotały? Uwolnij siłę dwóch bohaterów i zobacz to na własne oczy!

STEROWANIE



STEROWANIE MIKIM

Przycisk A	Skok / podwójny skok / interakcja z obiektami i postaciami	RB prawy przycisk przedni: naciśnij	Zmień szkic
RT prawy spust: stuknij	Chłapięcie farbą przy celowaniu wskaźnikiem	RB prawy przycisk przedni: przytrzymaj	Użyj szkicu
RT prawy spust: przytrzymaj	Strumień farby przy celowaniu wskaźnikiem	Przycisk B	Wezwij Oswalda / miotanie we współpracy
LB lewy przycisk przedni	Powrót kamery do pierwotnej pozycji	Przycisk Y	Widok pierwszoosobowy / tryb fotograficzny (gdy gracz ma aparat)
L lewy drążek	Poruszanie się	START przycisk START	Wyświetl menu pauzy
R prawy drążek	Poruszanie się	LT lewy spust: stuknij	Chłapięcie rozcieńczalnikiem przy celowaniu wskaźnikiem
Przycisk X	Poruszanie się	LT lewy spust: przytrzymaj	Strumień rozcieńczalnika przy celowaniu wskaźnikiem

STEROWANIE OSWALDEM

Przycisk A	Skok / podwójny skok / interakcja z obiektami i postaciami	R prawy drążek	Przeprogramuj w tym trybie
RT prawy spust	Ładunek/strumień elektryczny	R prawy drążek	Sterowanie kierunkiem kamery
LB lewy przycisk przedni	Ustaw/wyśrodkuj	Przycisk B	Wezwij Mikięgo / miotanie we współpracy
L lewy drążek	Poruszanie się	Przycisk Y	Widok pierwszoosobowy / tryb fotograficzny (gdy gracz ma już aparat)
Przycisk X	Atak obrotowy	START przycisk START	Wpadnięcie/ wypadnięcie

UMIEJĘTNOŚCI MIKIEGO

Farba i rozcieńczalnik to na Pustkowieu potężne narzędzia. Używaj farby do wypełniania obiektów i zaprzyjaźniania się z innymi postaciami, a rozcieńczalnika, żeby wymazywać obiekty i walczyć z przeciwnikami.

UŻYWANIE FARBY W SPRAYU

Stuknij prawy spust, celując za pomocą prawego drążka, żeby szybko chlusnąć farbą. Farba w sprayu ma potężne działanie, ale ograniczony zasięg. Jeśli nie zostanie wycelowana, wystrzeli wprost przed Mikim.

UŻYWANIE STRUMIENIA FARBY

Jeśli Miki musi użyć farby na obiekcie, który jest dalej lub wymaga użycia większej ilości, przytrzymaj prawy spust w trakcie celowania prawym drążkiem. Ostrożnie – w ten sposób bardzo szybko zużywa się dużo farby!

UŻYWANIE ROZCIEŃCZALNIKA W SPRAYU

Stuknij lewy spust, celując prawym drążkiem, żeby szybko i mocno chlusnąć rozcieńczalnikiem.

UŻYWANIE STRUMIENIA ROZCIEŃCZALNIKA

Przytrzymaj lewy spust, celując prawym drążkiem, aby wypuścić strumień rozcieńczalnika.

FARBA I ROZPUSZCZALNIK W TRAKCIE SKOKU

Naciśnij prawy lub lewy spust w trakcie skoku, aby wystrzelić farbę lub rozpuszczalnik bezpośrednio pod Mikięgo. Z tego manewru można skorzystać w nieco trudniejszych sytuacjach.

UMIEJĘTNOŚCI OSWALDA

Oswald może chodzić, biegać, skradać się, skakać, uderzać i kopać. Może również chwytać się krawędzi i robić zdjęcia w trybie widoku pierwszoosobowego. Jego pilot posiada różnego rodzaju funkcje niezwykle przydatne na Pustkowieu, czyli ładunek i promień elektryczny.

HELIKOPTER

Oswald może wykorzystywać swoje uszy jako śmigła, żeby szybować w dół z wysokich platform i współpracować z Mikim.

BUMERĘK

Oswald może używać swoich rąk do unieruchamiania przeciwników. Jeśli uderzy w rozcieńczzonego animatronika, rzut bumerękiem jest zaliczony jako trafienie. Bumeręk można również wykorzystać do aktywowania przełączników na odległość.



PRZEPROGRAMOWYWANIE

(minigra w niewielkiej odległości od unieruchomionego żukolaza lub mechanicznego urządzenia)

Mechaniczne potwory, stworzone przez Szalonego Doktora ze starych animatronicznych elementów zapomnianych atrakcji, niemal nie odczuwają wpływu farby i rozcieńczalnika. W przypadku unieruchomienia żukolaza Oswald może dostroić częstotliwość swojego pilota tak, aby przeprogramować istotę, aktywując tym samym minigrę, w której przejmuje się kontrolę nad żukolazem.

MIKI I OSWALD W TRYBIE WSPÓŁPRACY

CHWYCENIE GRACZA I RZUCENIE NIM

Funkcją przydatna w tych momentach, kiedy bez cienia wątpliwości wiesz, że musisz wyrzucić swoją postać w powietrze. Aby się o to upomnieć, przytrzymaj przycisk współpracy. Nad głową twojego towarzysza pojawi się prosta ikona oznaczająca, że chcesz zostać rzucony. Jeśli ikona zrobi się kolorowa, oznacza to, że znajdujecie się w swoim zasięgu (w przeciwnym razie będzie szara). Wtedy twój towarzysz może przytrzymać przycisk skoku i rzucić tobą wysoko w powietrze. Ten manewr można wykonać w trakcie biegu, a przebywając w powietrzu, wyrzucona postać ma do pewnego stopnia kontrolę (przykładowo, Oswald może w locie aktywować swoje helikopterowe uszy).

USZATY DŹWIG POWIETRZNY

Gdy Oswald przemierza przestworza dzięki swym helikopterowym uszom, Miki może polecieć razem z nim. Wystarczy, że skoczy w stronę Oswalda, przytrzymując jednocześnie przycisk współpracy, żeby złapać się swojego towarzysza. Każdy z graczy może zdecydować o rozdzieleniu się bohaterów, naciskając przycisk ataku obrotowego/wręcz.

KRZYŻOWANIE STRUMIENI

Jeśli Miki i Oswald skrzyżują strumienie farby/rozcieńczalnika i elektryczności, w miejscu ich przecięcia zacznie się formować pole siłowe. Będzie ono zwiększać swój rozmiar w stałym tempie dopóty, dopóki utrzymywane jest połączenie. Gdy jeden z graczy je zerwie, pole siłowe wykona natarcie. Stopień zniszczeń, jakich dokona, zależy od jego wielkości przed wystrzeleniem. Kierunek pola siłowego zależy od kąta, pod jakim skrzyżowane są strumienie. Ten manewr jest szczególnie efektywny w starciu z żukolazami.

SZCZĘŚCIE OSWALDA

Zatrząś się kontrolerem Mikiiego, kiedy Oswald włoży kostium gremlina.

OŻYWIANIE

Jeśli gracz straci całe zdrowie, jego postać będzie oszołomiona i przez krótki czas pozostanie na danym obszarze. Wtedy drugi gracz ma możliwość przywrócenia go do życia, zanim obaj powrócą do ostatniego punktu odrodzenia. Po ożywieniu oszołomiony gracz odzyska część zdrowia. Miki do pomocy oszołomionemu Oswaldowi może użyć farby. Oswald zaś poratuje Mikiiego prądem ze swojego pilota.



STRAŻNICY

Te mistyczne (i bardzo przydatne) istoty z Pustkowie są przyciągane przez Mikię i Oswalda. Gdy strażnicy znajdą się w pobliżu, zaczną się obracać wokół twojej postaci, gotowi w każdej chwili pomóc!

RODZAJE STRAŻNIKÓW

BARWIAKI są niebieskie. Strażnicy zdobywani przez użycie farby do przywracania obiektów i zaprzysiężania się z nieprzyjaciółmi na Pustkowie. Użycie barwiaka na przeciwniku zamienia go w przyjaciela Mikię.

TERPENCIAKI są zielone. Strażnicy, którzy pojawiają się przy używaniu rozcieńczalnika do wymazywania obiektów lub wrogów na Pustkowie. Użycie terpeciaka na przeciwniku może wymazać go całkowicie lub – w przypadku większych okazów – tylko częściowo.

ATAKI STRAŻNIKÓW

Jeśli masz strażnika, naciśnij prawy drążek, aby postać go do walki z wrogiem.

SZKICE

Miki może zamieniać szkice w autentyczne obiekty na Pustkowie. Szkice można znaleźć właśnie tam lub przynieść ze sklepu.

SZKICOWNIK

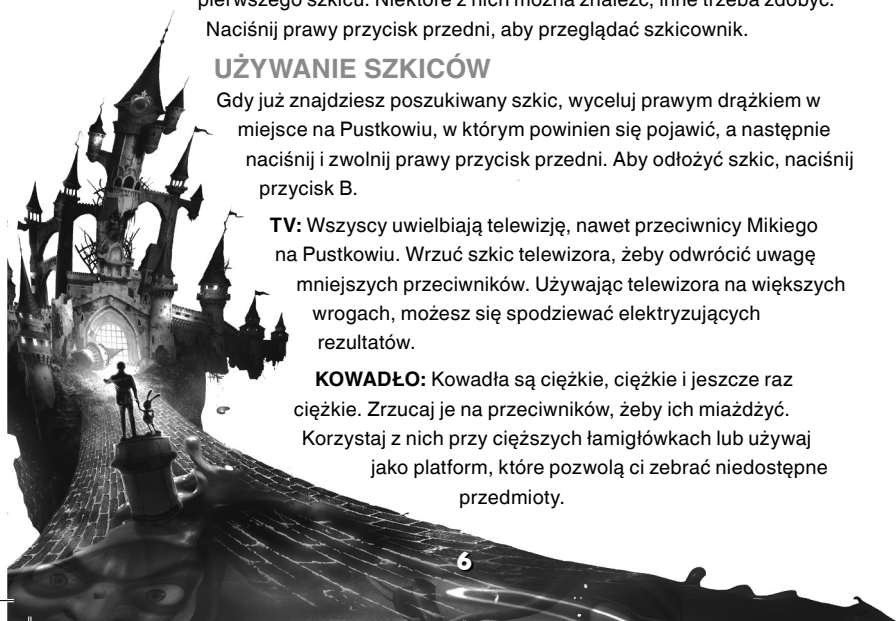
Szkicownik w lewym górnym rogu ekranu zawiera rozmaite szkice, które Miki znajduje na Pustkowie. Zauważ, że pojawi się dopiero po tym, jak Miki wejdzie w posiadanie pierwszego szkicu. Niektóre z nich można znaleźć, inne trzeba zdobyć. Naciśnij prawy przycisk przedni, aby przeglądać szkicownik.

UŻYWANIE SZKICÓW

Gdy już znajdziesz poszukiwany szkic, wyceluj prawym drążkiem w miejsce na Pustkowie, w którym powinien się pojawić, a następnie naciśnij i zwolnij prawy przycisk przedni. Aby odłożyć szkic, naciśnij przycisk B.

TV: Wszyscy uwielbiają telewizję, nawet przeciwnicy Mikię na Pustkowie. Wrzuć szkic telewizora, żeby odwrócić uwagę mniejszych przeciwników. Używając telewizora na większych wrogach, możesz się spodziewać elektryzujących rezultatów.

KOWADŁO: Kowadła są ciężkie, ciężkie i jeszcze raz ciężkie. Zrzucaj je na przeciwników, żeby ich miażdżyć. Korzystaj z nich przy cięższych łamigłówkach lub używaj jako platform, które pozwolą ci zebrać niedostępne przedmioty.



ZEGAREK: Zegarki nie tylko odmierzają czas na Pustkowie, ale także go kontrolują. Wykorzystaj szkic zegarka, żeby wyprzedzić przeciwników lub wykiwać spowolnioną maszynę.

WRÓŻKA: Ten szkic wprowadza do świata wróżkę, która oprósza wszystkie cele pod sobą, pozwalając danemu obiektowi lub nieprzyjacielowi na lekkie unoszenie się w powietrzu. Skorzystaj z tej opcji, gdy chcesz wyeliminować przeciwników z walki.

PODRÓŻ PRZEZ PUSTKOWIE

FOTOGRAFIA

Fotografuj Mikich i Oswaldów na Pustkowie lub używaj aparatu do zadań specjalnych.

KAŁAMARZE

Przemierzając Pustkowie, możesz się natknąć na kałamarze. Dzięki nim uzyskasz możliwość czasowego doładowania. Jeśli przywracasz okolicę, wskoczenie do kałamarza sprawi, że pokryjesz się niewidzialnym atramentem, przez co twoja postać będzie trudniejsza do wykrycia. Wskoczywszy do kałamarza w trakcie rozcieńczania okolicy, pokryjesz się atramentem nie do starcia, który tworzy tymczasowy pancerz ochronny.

ROZMOWA Z POSTACIAMI W GRZE

Rozmawiając z mieszkańcami Pustkowie, uzyskasz informacje, które przydadzą ci się w trakcie podróży.

Uwaga: Stan gry jest zapisywany automatycznie w trakcie rozgrywki.