

# **CyberMycha** *i więźniowie Drappa*

## **Poradnik do gry**

.....



***cz. 1***  
***Simmus***

## POZIOM 1



- 1 Zbierz wszystkie diamenty po drodze do beczki. Gdy beczka przetoczy się w punkt na dół, zabierz fioletowy diament z góry i wróć do korytarza, z którego przyszedłeś. Gdy beczka znajdzie się na górze, przejdź na dół.
- 2 Wepnij CyberMychę w gniazdko MegaMychy i przepchnij skrzynię do ściany.
- 3 Wepnij CyberMychę w kolejne gniazdko MegaMychy przepchnij skrzynię [6] do ściany.
- 4 Po zebraniu diamentu z lewej wepnij się w gniazdko ElektroMychy i zbierz diamenty w prawym dolnym rogu.
- 5 Po zebraniu diamentów w okolicy dwóch beczek wepnij CyberMychę w gniazdko TurboMychy i pokonaj zapadnię.
- 6 Wywab przeciwników z korytarza. Wepnij się w gniazdko i zlikwiduj ich.
- 7 Zbierz diamenty ukryte w bocznym korytarzu i udaj się do wyjścia.

## POZIOM 2



- 1 Zbierz dostępne diamenty, uważając na zapadnię. Wepnij się w gniazdko MegaMychy i przesun skrzynię po lewej stronie jak najdalej na górę.

- 1 Zbierz wszystkie dostępne diamenty. Teraz korzystając z gniazdek, umieść skrzynie w prawy górnym rogu komnaty na polach z krzyżykami. Gdy to uczynisz, na górze otworzy się przejście do korytarza.

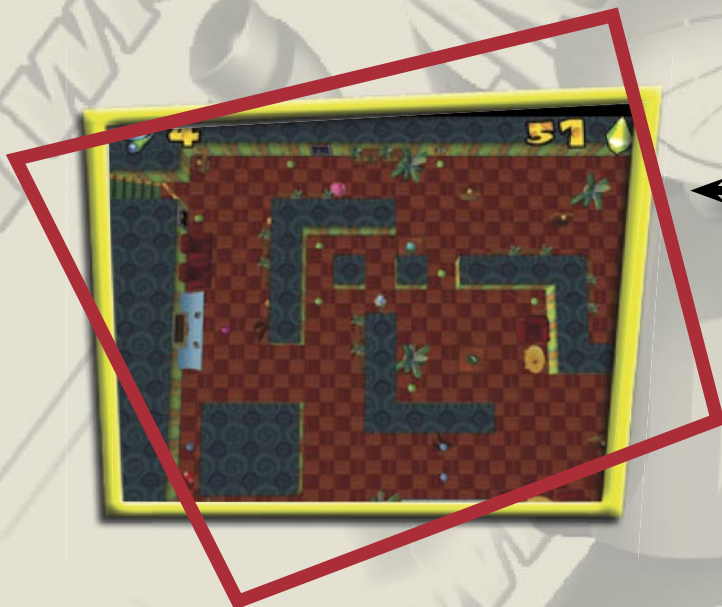




## POZIOM 2 - cd

1 Po wyjściu z korytarza idź na górę. Miniesz telewizory i lampę, zbierając po drodze diamenty. Wejdź do bocznego korytarza z prawej strony, gdy lampa zrobi to tuż przed Tobą. Jeśli straciłeś życie, tu je uzupełnisz. Lampa posuwa się szybko, więc dopadnij pola wyjścia do korytarza i odpocznij.

2 Przemknij się między telewizorami, zbierając przy okazji wszystkie diamenty. Na dole podczas brania niebieskich diamentów uważaj na kominek, stamtąd przejdź w lewo.



1 Zbierz diamenty z lewego bocznego korytarza, wchodząc do niego zaraz po tym, gdy telewizor też do niego wejdzie. Wtedy zdążysz opuścić przejście nim nadejdzie.

2 Podczas zbierania fioletowego diamentu uważaj na kominek rzucający drewnem.

3 Przy wyjściu z poziomu czeka telewizorek, który zaczyna Cię ścigać. Ponieważ porusza się wolno, wywab go na środek planszy, gdzie możesz go trafić, wpinając się do gniazdka ElektroMychy.

4. Teraz pozostaje już tylko udać się do wyjścia w lewym górnym rogu.

## POZIOM 3

1. Zbieraj diamenty, uważając na otwierające się rytmicznie zapadnie i krążącą wokół nich lampę.

2. Wejdź do bocznego korytarza, by zdobyć wysoko punktowane diamenty, gdy górna beczka znajdzie się na samej górze. Jest od CyberMychy wolniejsza, więc jej nie dogoni. Gdy zbierzesz diamenty, idź krok w krok za beczką i wyjdź z korytarza, gdy stanie na górze.

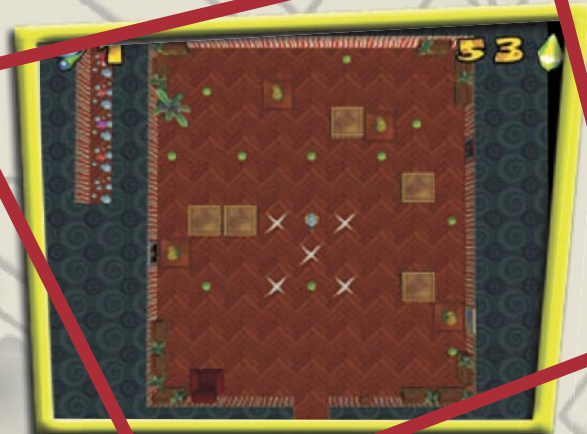




## POZIOM 3 - cd

1 W tej sali ustaw skrzynie na miejscach odpowiadających oznaczeniom skrzyni. Miejsce każdej skrzyni jest dowolne, a pokazane ustawienie jest przykładowe. Możesz opracować swój sposób.

2 Gdy skrzynie staną na swoich miejscach, na górze otworzy się przejście do następnej sali.



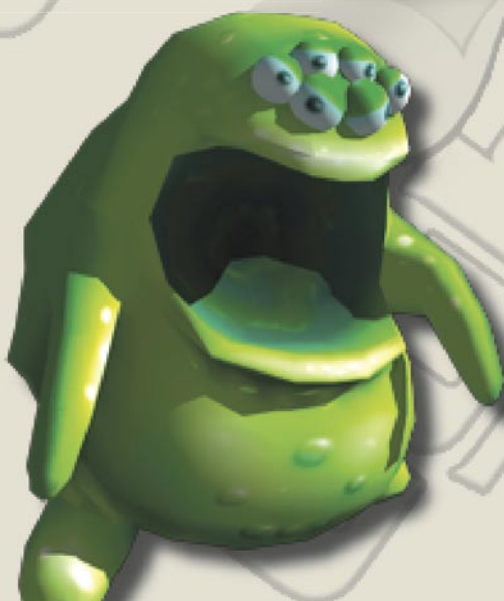
1 Po wyjściu z korytarza skróć w prawo, uważając na zapadnię. Zbierz diamenty z okolic kręcącej się lodówki.

2 Na górze stań na krzyżyku i sięgnij po dwa niebieskie diamenty strzeżone przez dwie pułapki. Pierwsza nie dochodzi do ściany po lewej stronie, więc mamy gdzie poczekać, gdy idzie druga.

3 Wróć się do pomieszczenia, gdzie ustawiałeś skrzynie.

1 Po lewej stronie otworzyło się tajne przejście. Zbierz wszystkie skarby i stań na polu z krzyżykiem. Otworzy się wyjście górną częścią korytarza. Idź w lewo.

2 Wracając z góry, masz bezpieczne przejście pod ścianą.



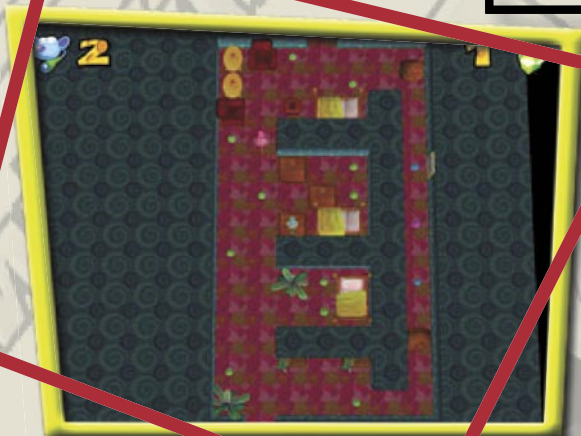


# POZIOM 4

- 1 Uniknij dwóch agresywnych sedesów i zabierz sprzed nich diamenty.
- 2 Idąc wzdłuż ściany po prawe stronie uważaj na beczkę przy ścianie – toczy się niemal wzdłuż całej jej długości i może Cię zaskoczyć.
- 3 Resztę diamentów z tej części planszy z łatwością zbierzesz, pamiętając o bieganiu za pilnującymi Cię telewizorkami.



- 1 Idź na górę, gdzie wszystko wygląda podobnie z jednym zastrzeżeniem. Na górze znajduje się korytarz, który przejdziesz, znajdując rytm opadania klap.



- 1 Z góry kieruj się środkowym korytarzem w dół, zbierając sporo diamentów.
- 2 Przejdź do komnaty w lewym dolnym rogu. Wykorzystaj to, że potwory nie chodzą tyralierą i można się między nimi przemknąć, ale także to, że możesz odpocząć na dolnym pasku komnaty. Jeśli straciłeś życie, teraz je odzyskasz.
- 3 Kieruj się do zalanego korytarza kuchennego. Na ostatnich odcinkach pierwszego korytarza wpadasz w poślizg. Tak jest niemal w całym pomieszczeniu.



- 1 Przemieszczając się po mokrych korytarzach, zwracaj uwagę na rytm otwierania się klap. Zawsze przyjrzyj się, jak długo pozostają zamknięte i rozpocznaj ruch, gdy tylko się zamkną. Gdy kłapa jest w większej odległości od punktu startowego, zaczynaj ruch, gdy kończy się domykać.
- 2 Na mapce zostały zaznaczone punkty, w których się zatrzymasz. Uwzględniają one zebranie wszystkich diamentów. Zebranie ich nie jest jednak obowiązkowe.
- 3 Gdy punkt lądowania wypada na kłapie, pamiętaj, że sam musisz przesunąć mysz o dwa pola. Inaczej wpadniesz w zapadnię.
4. Docierasz do gniazdka i pokonujesz kłapy, które nigdy się nie zamykają.
- 4 Najtrudniejszy etap jest na końcu, kiedy zaraz po zamknięciu kłap w kilku miejscach musisz przebiec całą drogę aż do wyjścia.





## POZIOM 5



1 W pierwszej sali nie ma większych problemów z zebraniem kompletu diamentów. Górne trzy zbierzesz posuwając się za telewizorem.  
2 Potem wchodzisz do łącznika z mnóstwem zapadni. Wystarczy, że wyczujesz rytm otwierania, by nie mieć problemu z pokonaniem tej przeszkody.

1 Po przejściu do drugiej sali trafisz na ścigające Cię telewizory. Ścigają Cię powoli, ale aby przestały być denerwujące korzystasz z gniazdka ElektroMychy i razisz je prądem.  
2 W sali z lodówkami uważaj na ich kłapanie. Jeśli masz mało zdrowia, zbierz życie.



1 Po stanięciu na polu z krzyżykiem, otwiera się tajne przejście wiodące do skarbcza. Warto tam zajrzeć ze względu na mnóstwo drogich diamentów i dwa serduszka poprawiające zdrowie CyberMychy.  
2. Ze skarbcza wydostajemy się tajnym wyjściem, które otwiera się po najechaniu na pole z krzyżykiem.

1 Wepnij się w gniazdko ElektroMychy i zestrzel lampy po drugiej stronie ciągu zapadni. Inaczej nie przejdiesz dalej po przejściu przez zapadnię.  
2 Po wpięciu się w gniazdko TurboMychy zbierz diament.  
3 Wepnij się w kolejne gniazdko i przeskocz nad rzędem zapadni.  
4 Zbierz diamenty i wepnij się w gniazdko. Na łyżwach przejdź do punktu. Potem dojdź do wyjścia na dół.





## POZIOM 6

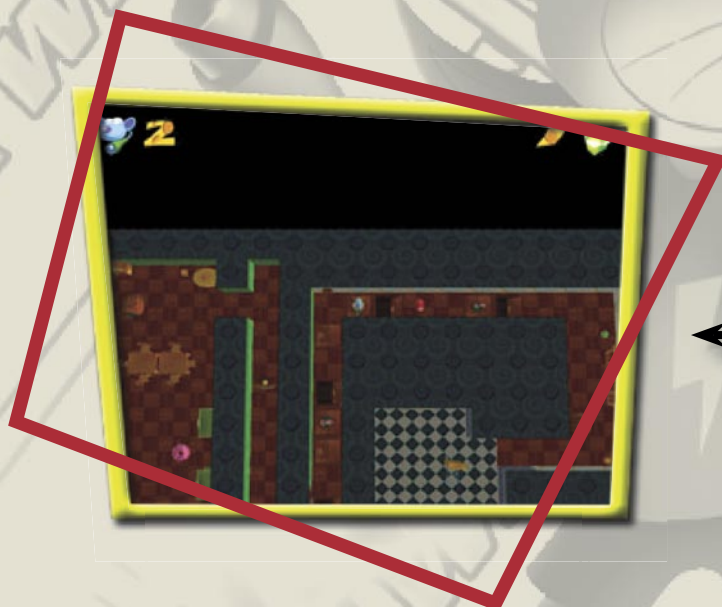
1 Po wejściu okaże się, że niewiele miejsc w tym pokoju jest bezpiecznych. Staraj się chodzić za potworami, to nie będą miały szansy, by zrobić Ci krzywdę. Zbierz cenne diamenty i udaj się do wyjścia, uważając na beczkę.

2 Omiń lampy, zbierz diamenty i udaj się do korytarza na dole. Uważaj na beczkę.



1 Przejdź korytarz, uważając na kłapy, wpinając się w kolejne gniazdko i zbierając życie.

2 Po wyjściu odwiedź pomieszczenie z łapkami i zabierz stamtąd diamenty.



1 Przepchnij skrzynie do ścian, by dostać się do diamentów i krzyżyka w lewym górnym rogu. Gdy na nim staniesz, otworzy się tajne przejście.

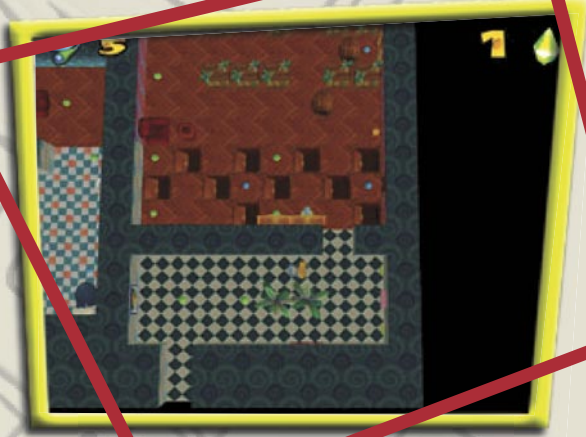
2 Po zebraniu skarbów udaj się do wyjścia.





## POZIOM 7

- 1 Omiń łapkę. Spomiędzy zapadni wydobądź diamenty i miń beczki.
- 2 Wejdź w korytarz po lewej stronie i omijając beczki zbierz cztery żetony.



- 1 Spomiędzy beczek zabierz cenne diamenty. Wykorzystaj do tego przerwy w ogrodzeniach. Stań w przerwie między kwiatami. Minie Cię beczka, ruszaj do niebieskiego diamentu. Nim przetoczy się w Twoją stronę, wróćisz w miejsce, z którego wyruszyłeś.
- 2 Wepnij się w gniazdko TurboMychy i przeskocz nad dziurą, gdy kłapa jest zamknięta.
- 3 Wepnij się w gniazdko MegaMychy i przepchnij pudło aż do ściany.



- 1 Wejdź na krzyżyk. Otworzy się tajne przejście z lewej strony. Przejdź przez mokrą podłogę, gdy kłapa będzie zamknięta.
- 2 Wejdź na krzyżyk na górze. Otworzy się tajny schowek z bonusową gwiazdką.
- 3 Wyjdź, przepychając pudło do ściany z zegarem i kukłką. Przepchnij pudło na górze, by dostać się do diamentu na górze. Najpierw do ściany, wpinając się w gniazdko MegaMychy. Potem znów wepnij się w gniazdko MegaMychy i przepchnij pudło do ściany.
- 4 Wyjdź przez otwarte tajne przejście.



- 1 Omiń telewizory, idąc po ich trasach. W łazience zbierz diamenty, unikając sedesów i łapki. Musisz wyczuć rytm sedesowego kłapania.
- 2 W środkowym pokoju zbierz wartościowy diament. Idź tropem łapki.
3. W pokoju przy wyjściu zbierz diamenty, chodząc za lampą i kryjąc się między fotelami. Zwycięstwo!





## POZIOM 8

- 1 Wepnij się w gniazdko TurboMychy i przeskocz nad kłapami. Wyskakuj nad kolejną po wylądowaniu. Przejdź do pomieszczenia łazienkowego.
- 2 Zbierz diamenty i życie. Przejdź do pomieszczenia na dół.



Omiń lampy, chowając się za łózkami i zbierz diamenty. Przejdź do pokoju nad łazienkowym.



Wepnij się gniazdko MegaMychy. Przesuń stojące obok niego fotele tak, by znalazły się na krzyżykach. W pokoju łazienkowym otworzy się tajne przejście do skarbów.



Zbierz życie i żetony. Uważając na lodówkę i kredens, z którego wypada co jakiś czas pięść. Przejdź do pomieszczenia niżej.





## POZIOM 8 - cd

- 1 Wepnij się w gniazdko ElektroMychy. Wykończ wszystkie potwory z rzędem klap, a przy okazji łapkę po Twojej stronie.
- 2 Wepnij się w gniazdko TurboMychy i przeskocz na klapę, gdy będzie zamknięta. Szybko podejdź do przodu.
3. Wepnij się w kolejne gniazdko CyberMychy, zrób krok na pole, gdzie leży niebieski diament i skocz.

Zbierz wszystkie diamenty i wepnij się w gniazdko ElektroMychy. Skocz, zbierz wszystkie diamenty i udaj się do wyjścia.

## POZIOM 9



- 1 Niebieski diament w pierwszym pomieszczeniu zbierasz, gdy łapka jest przy lewej ścianie. Uciekasz od razu do góry.
- 2 Niebieski diament z korytarza po prawej stronie zabierasz, gdy telewizor jest na górze. Możesz poczekać w miejscu, gdzie leżą diamenty – wróg ich nie sięga.

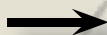


Możesz wpiąć się w gniazdko specjalne, ale przy odrobinie zręczności dasz sobie radę bez niego. Zbierz życie i diamenty, uważając na kłapy lodówek i pięści kredensów. Przejdź w dół.

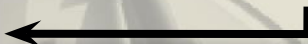


## POZIOM 9 - cd

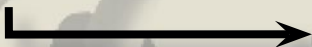
- 1 Wepnij się w gniazdko MegaMychy i przepchnij skrzynię aż do ściany. Mijając beczki, zbierz diamenty.
- 2 Wepnij się w kolejne gniazdko MegaMychy i przepchnij pudło do ściany. Po drodze zbierzesz życie.
- 3 Przejdź przez klapy, czekając aż każda z nich się zamknie. Wepnij się w kolejne gniazdko MegaMychy. Przepchnij pudło do ściany.
- 4 Prześlizgnij się po wodzie i zbierz diamenty.



- 1 Omijając łapkę i dwa sedesy, zbierz wartościowe diamenty. Przejdź do pomieszczenia obok.
- 2 Wepnij się w gniazdko MegaMychy i przepchnij skrzynię na pole z krzyżykiem. Przy wejściu do tego pomieszczenia otworzy się tajne przejście do skarbów.
- 3 Zbierz diamenty z tajnego korytarza, a potem z komnaty, skąd przeszedłeś. Skorzystaj z faktu, że większość łapek porusza się w jednej linii. Przejdź na dół.



Wepnij się w gniazdko i zniszcz wszystkie łapki, nim Cię dopadną. Przejdź na dół.



Omiń łapki zbierając diamenty. W ostatnim pomieszczeniu idź za telewizorem i skręć do wyjścia.



## POZIOM 10

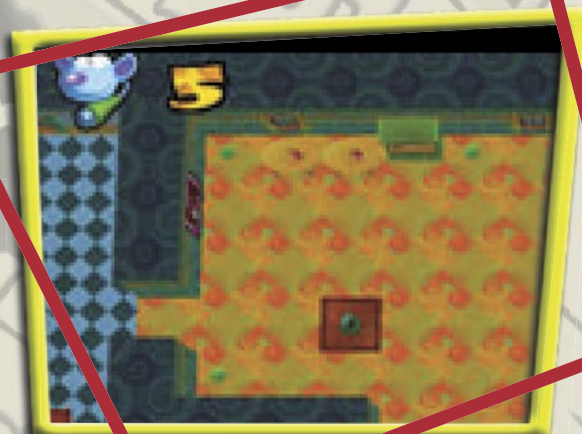


Miń telewizory idące w szeregu i udaj się na górę.



Wepnij się w gniazdko ElektroMychy i zastrzel kogo Ci się uda. Telewizory trzeba zwabić w okolice gniazdka. Gdy podejdziesz, zaczną Cię ścigać. Wtedy podchodzisz do gniazda, wpinasz się i je likwidujesz.

Idź do łapek i zwab je w kierunku gniazdka ElektroMychy. Potem się wepnij i zlikwiduj wrogów. Zbierz diamenty i wybierz się na dół lewą stroną. Po zebraniu diamentów, wróć i skieruj się w prawo przejściem koło lodówki. Omijając ją poruszaj się w tę samą stronę co ona.



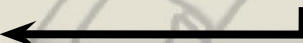
Zbierz życie, uważając na kominek. Wepnij się w gniazdko MegaMychy i przepchnij fotele namiejsca zaznaczone krzyżykami. Otworzy się tajne przejście w pokoju poniżej. Idź do niego.



## ***POZIOM 10 - cd***



- 1 Zbierz wszystkie diamenty, omijając łapki.
- 2 Wejdź w tajny korytarz i zbierz skarby.
- 3 Stań na krzyżyku, a po drugiej stronie korytarza otworzy się tajne wyjście.



- 1 Wyjdź, zbierz żetony, omijając łapkę dzięki chowaniu się we wnękach.
- 2 Omiń lodówkę, obracając się wraz z nią.



- 1 Zbierz wszystkie diamenty, omijając łapki.
- 2 Wejdź w tajny korytarz i zbierz skarby.
- 3 Stań na krzyżyku, a po drugiej stronie korytarza otworzy się tajne wyjście.

## ***POZIOM FINAŁOWY***

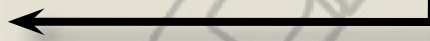




## POZIOM FINAŁOWY - cd



Omini łąpki, chodząc za nimi. Ostatnia na górze ma dość ciekawą trasę, więc uważaj.



1 Idąc labiryntem, chowaj się we wnękach między skrzyniami. Uważaj, bo niektórzy przeciwnicy mają trasy o zmiennej długości i w jednej turze mogą Cię nie sięgnąć, a w następnej już tak.  
2 Jeśli chcesz zebrać wszystkie diamenty, musisz uważać na beczki. Z wnęk między skrzyniami wyskakuj zaraz po tym jak Cię miną. Przejdź w prawo.



1 Skocz w dół, a potem trzy razy w prawo. Wepnij się w kolejne gniazdko.  
2 Stań na brzegu pokoju z blobami, wepni się w gniazdko ElektroMychy i poczekaj aż do Ciebie podejda. Zastrzel je. Potem zwabiaj kolejne w kierunku gniazdka, wpinaj się w nie i likwiduj wrogów. Zwyciężyłeś w pierwszej części walki z DRAPPem!



1 Wepnij się w gniazdko TurboMychy i przeskocz kolejno zapadnie aż do lewej ściany  
2 Wepnij się w gniazdko. Skocz w dół, potem w prawo, do kolejnego gniazdka. Wepnij się w gniazdko. Skocz w prawo, dół i dół. Podejdź do następnego gniazdka.  
3 Wepnij się w gniazdko. Skocz dwa razy w lewo.  
4 Wepnij się w gniazdko. Skocz dwa razy w lewo i raz w dół.



## Gratulacje!!!