

CyberMycha

i więźniowie Drappa

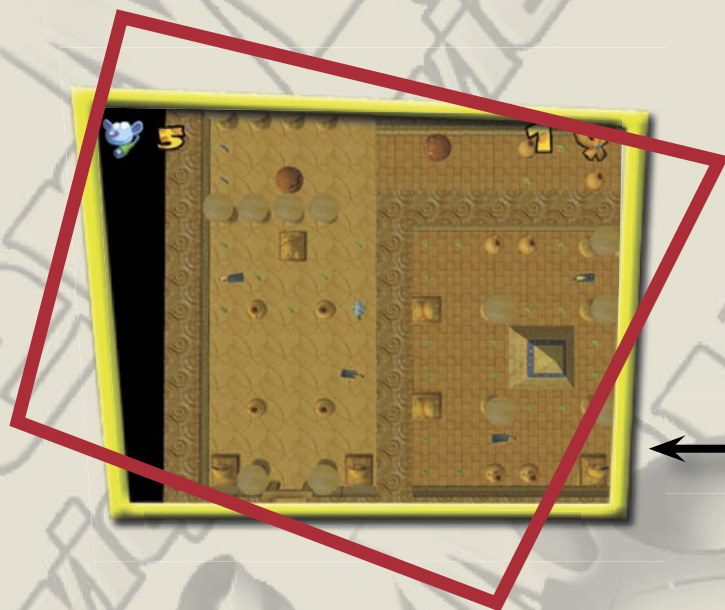
Poradnik do gry



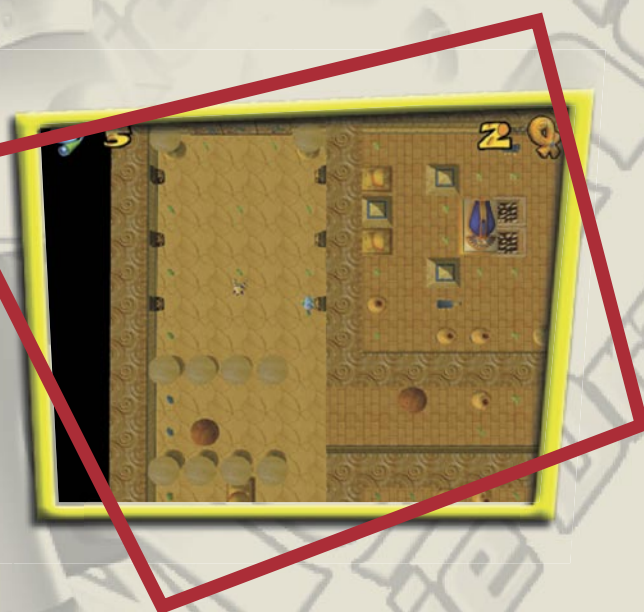
cz. 2
Angelina

POZIOM 1

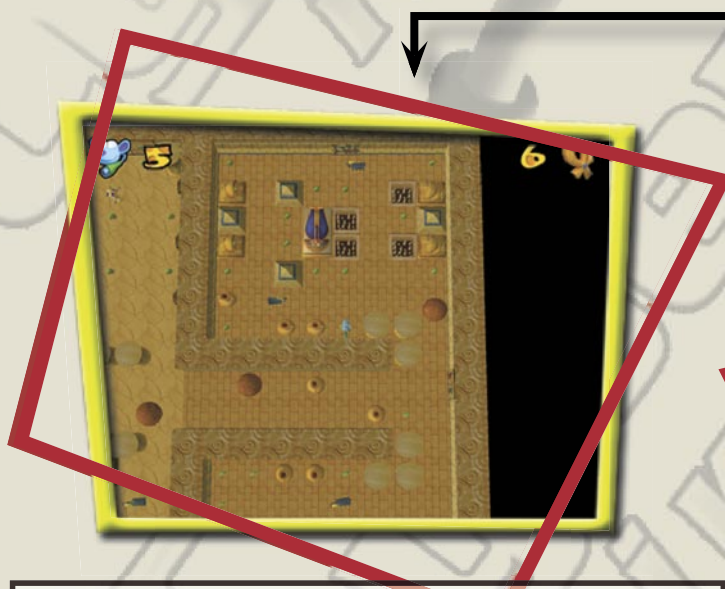
1 Omiń skorpiony-scalaki i zbierz wszystkie krzyże. By nie narazić się na spotkanie z nimi, możesz za nimi chodzić i odpoczywać w punktach nieosiągalnych dla skalaków.
2 Po wyjściu z pierwszej sali trafisz na kule. Idziesz zawsze tą stroną, po której kula jest dalej. Gdy się zbliży jedna, wchodzisz na tor drugiej. W ten sposób zbierasz niebieskie krzyże i przechodzisz na górę.



1 Omijaj sarkofagi, bo mogą Cię trafić nawet wtedy, gdy stoisz na pozornie bezpiecznym polu.
2 Zbierz krzyże, omijając kota. Gdy będziesz przed górną ścianą, przełącz się na widok oczami pierwszej osoby (klawisz 2) i obejrzyj narysowane tam freski pokazujące życie codzienne staroegipskich myszy.
3 Po zebraniu wszystkiego przejdź korytarzem z kulami do drugiego górnej sali.



1 Posuwając się za skorpionami, zbierz wszystkie krzyże. To łatwe zadanie, bo zarówno przy ścianach jak i w środku są miejsca, gdzie możesz się schować i uniknąć pogoni.
2 Po zebraniu wszystkiego przejdź na dół, uważając na kulę.



1 Zadanie jest równie proste jak w poprzedniej sali. Posuwaj się zgodnie z ruchem wskazówek zegara za skorpionami i zbierz wszystkie krzyże nim dojdiesz do wyjścia.



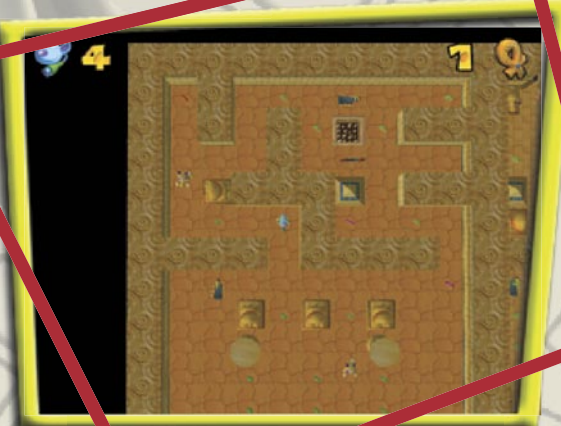
POZIOM 2

1 Bez trudu ominiesz pierwsze dwa skorpiony, zbierając pierwsze trzy krzyże.
2 Trudniejszym zadaniem jest uniknięcie mumii kotów, które są szybkie. Chowaj się przed nimi w miejsca, gdzie stoją krzyże.



1 Uniknięcie skorpionów jest proste. Miejsc, gdzie można przed nimi uciec masz mnóstwo. Najtrudniej zebrać krzyże ze środkowej części pilnowanej przez kota.
2 Po zebraniu wszystkich krzyży udaj się do przejścia na górze.

1 Zebranie krzyża jest niebezpieczne, ale mumia kota nie wchodzi ostatnie pole.
2 Diament w prawym górnym rogu zabierasz, zaczynając z pola po lewej stronie dołu z kolcami.



1 Przecinamy trasę kul, kiedy są pod przeciwległą ścianą. Ominięcie kul nie stanowi problemu, bo mamy gdzie przeczekać, gdy stają Ci na drodze. Miejsca te wskazują krzyże.
2 Jedynym trudniejszym momentem jest minięcie dwóch kul po prawej stronie. Wykonaj ten manewr, gdy kula jest pod przeciwległą ścianą, a mijana kula znajduje się na jednym z krańców swojej drogi. Tak jak kula w tej chwili.
3 Po zebraniu diamentów przechodzisz wyjścia, uważając na przetaczającą się tam kulę.

POZIOM 2 - cd



- 1 Bezpiecznie jest w środku, gdzie leżą krzyże, oraz na gniazdku TurboMychy. W tych miejscach stań, gdy chcesz się rozejrzeć.
- 2 Po zebraniu wszystkich krzyży na sali wepnij się w gniazdko MegaMychy i przepchnij blok na pole. Odśloni się przejście do tajnego korytarza.

- 1 Wepnij się w gniazdko MegaMychy i przesuń skrzynię w lewo miejsce. Po zebraniu wszystkich krzyży udaj się do wyjścia.
- 2 Gdy mumia przy wyjściu minie piramidy, zacznij za nią iść. Skręć, gdy będziesz mógł wejść na pola lub gdy mumia ponownie stanie w punkcie, zakończ poziom przez wyjście z niego.

POZIOM 3



- 1 Zbieraj krzyże naprzeciw wejścia, chowając się przed hieroglifem we wnękach przy ścianach. Uważaj na rytmicznie otwierające się sarkofagi.
- 2 Stań na granicy zasięgu kul. Gdy zaczynają zawracać, idź do gniazdek specjalnych i się wepnij. Gdy kule przetoczą się w kierunku wejścia, wyjdź z ukrycia i wędruj po skarby.

- 1 Dokładnie wylicz, komu i co możesz zabrać, by nie okazało się, że nie masz gdzie uciekać.
- 2 Po zebraniu wszystkich krzyży udaj się do wyjścia, bo odwiedzić kolejną salę



POZIOM 3 - cd

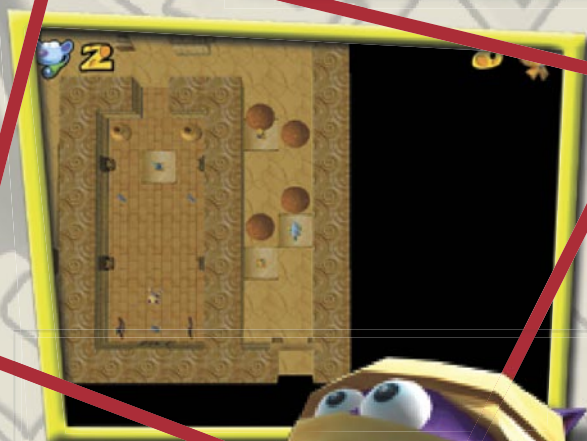
- 1 Najtrudniejszym elementem w tej sali jest przejście kul po prawej stronie. Na szczęście musimy przejść tylko parę, by przedostać się na drugą stronę i zebrać wszystkie krzyże. Stań przed torem kuli. Gdy kula będzie w trzech czwartych swej trasy, porusz się do przodu, natychmiast w tył i w prawo. Jesteś w bezpiecznym punkcie.
- 2 Pamiętaj, by w tej sali zbierać krzyże z góry do dołu, a dopiero potem z prawa na lewo. W ten sposób nie będziesz się musiał wracać przez trudne miejsca do pozostawionych krzyży.
- 3 Na koniec idź do przejścia.



- 1 Wpinając się w gniazdko, przesuwasz kolejno skrzynie w najbliższe miejsca oznaczone krzyżem.
- 2 Otworzy się tajne przejście. Zbierz skarby i udaj się do wyjścia.



POZIOM 4



- 1 Gdy tylko kula po prawej stronie opuści gniazdko specjalne, wepnij się w nie. Poczekaj, aż minie Cię, kierując się do punktu startu.
- 2 Wypnij się. Poczekaj aż kula po lewej stronie dojdzie do szczytowego punktu na górze i wepnij się w drugie gniazdko. Gdy Cię minie, wypnij się z gniazdko.
- 3 Nie daj się zabić przez kulę toczącą się w poziomie. Ukryj się na górze.
- 4 Zabierz cenne krzyże ankh z krypty po lewej stronie od punktu startu. Koniecznie stań na krzyżku. Jest on jednym z kluczy do otwarcia tajnego przejścia.



POZIOM 4 - cd



- 1 Zbierz życie. Uwważaj na wysuwające się rytmicznie bolce.
- 2 Koniecznie stań na krzyżyku. Odsuniesz kolejny blok, który zagradza wejście do tajnej krypty ze skarbami.
- 3 Uwważaj, by podczas przechodzenia obok sera nie było w pobliżu kuli. Śmierdzący ser powoduje chwilowy paraliż i możesz nie zdążyć uciec.

- 1 Zbierz niebieskie krzyże ankh, unikając kotów. Podczas przechodzenia obok sera uważaj, aby w pobliżu nie było kota.
- 2 Udaj się do krypty na górę.



- 1 Trudny moment. Musisz tak szybko wpiąć się w gniazdka i skakać, by umknąć kotom. Dopiero przy ścianie masz dwa bezpieczne miejsca.
- 2 Koniecznie stań na krzyżyku. Odsunie się ostatni blok przegradzający przejście do tajnej krypty.
- 3 Przeskocz przeszkody i umknij kotom. Po opróżnieniu tajnej krypty udaj się do wyjścia. Wygrana jest Twoja!



POZIOM 5

Zbieraj krzyże ankh. Jeśli musisz stanąć przy serze, który Cię zatrzymuje, rób to, gdy kula lub przeciwnik dopiero co Cię minęły.

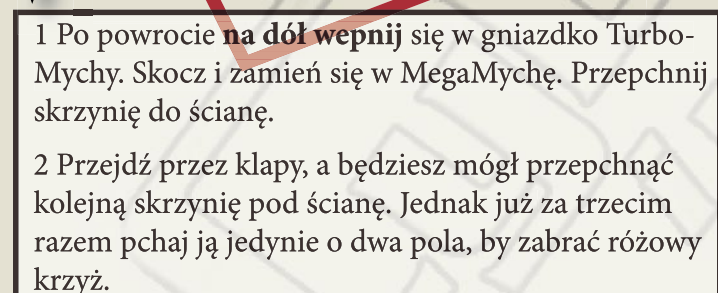


1 W górnej części tego pomieszczenia mijaj ser tak, by mijać go w pionie. Zbierz życie. Uważając na kłapy, wysuwające się ze ściany kołki i piły zbierz krzyże o dużej wartości punktowej. Uważaj na kłapę od sarkofagu.
2 Uniknij uderzenia kłapą i wepnij się w gniazdko TurboMychy.

1 Wepnij się w kolejne dwa gniazdko TurboMychy. Po przeskoczeniu nad ostatnią przepaścią zbierz życie.
2 Gdy miniesz słupy na dole, idź na górę. Znajdziesz tam kolejne życie i wiele skarbów, które możesz obejrzyć na poprzednim obrazku.



1 Po powrocie **na dół wepnij** się w gniazdko TurboMychy. Skocz i zamień się w MegaMychę. Przepchnij skrzynię do ścianę.
2 Przejdź przez kłapy, a będziesz mógł przepchnąć kolejną skrzynię pod ścianę. Jednak już za trzecim razem pchaj ją jedynie o dwa pola, by zabrać różowy krzyż.

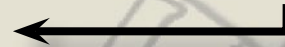


Po zdobyciu wszystkich premii udaj się do wyjścia. Wygrana!

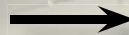


POZIOM 6

CyberMycha musi wskoczyć do środka. Po zebraniu krzyży z rogów sali przechodź wyżej.



To pomieszczenie podobne jest do poprzedniego. Tym razem jednak wepnij się w gniazdko MegaMychy i odsuń pudło blokujące wejście do środka..



Zgarnij skarby leżące koło grobowca Pingaona. Do wyjścia idź przez górną klapę w podłodze. Inaczej spotkasz się z kotem, czyli giniesz.



Idź za okładami scalonymi aż dojdiesz do gniazdko MegaMychy. Wepnij się i przesun skrzynię blokującą dalszą drogę.



POZIOM 6 - cd

Idź za okładami scalonymi aż dojdiesz do gniazdka MegaMychy. Wepnij się i przesunij skrzynię blokującą dalszą drogę.



Po prostym minięciu kul i skorzystaniu z gniazdka TurboMychy przechodzisz na kolejny poziom!



POZIOM 7



1 Uciekasz przed kotem, najlepiej idąc po jego śladach. Wpinasz się w gniazdko i masz dostęp za darmo do świata.
2 Przechodzisz do pomieszczenia z dwoma scalakami. Krzyże są porzucane pod ścianami, więc nabiegasz się po krypcie nim zgromadzisz **wszystkie skarby**.



Unikasz hieroglify, chowając się we wnękach i chodząc w tym samym kierunku co on. Wygarnij skarby z górnego korytarza i stań na polu z krzyżykiem w lewym górnym rogu.

POZIOM 7 - cd

Bardzo prosta plansza, na której bez trudu zdobywa się wszystkie punkty. Przed hieroglifami chroni przystawanie wokół piramidy lub stawianie CyberMychy w drzwiach.



- 1 Omiń hieroglify, idąc za nimi. Zbierz wszystkie krzyże.
- 2 Wejdź do komnaty po lewej stronie. Idź tam, dokąd prowadzi rząd kolumn. Widać przy okazji wyjście do kolejnego poziomu. Masz jednak jeszcze trochę do zrobienia na tej planszy – musi zatem poczekać.
- 3 Zbierz krzyże i wejdź do krypty przez opuszczoną ścianę.

Miń układ scalony. Przez klapy podejź do kotów i omiń je. Zbierz wszystkie skarby, pamiętając przede wszystkim o czerwonych krzyżach, które są rozstawione wrogach i w środku pomieszczenia.

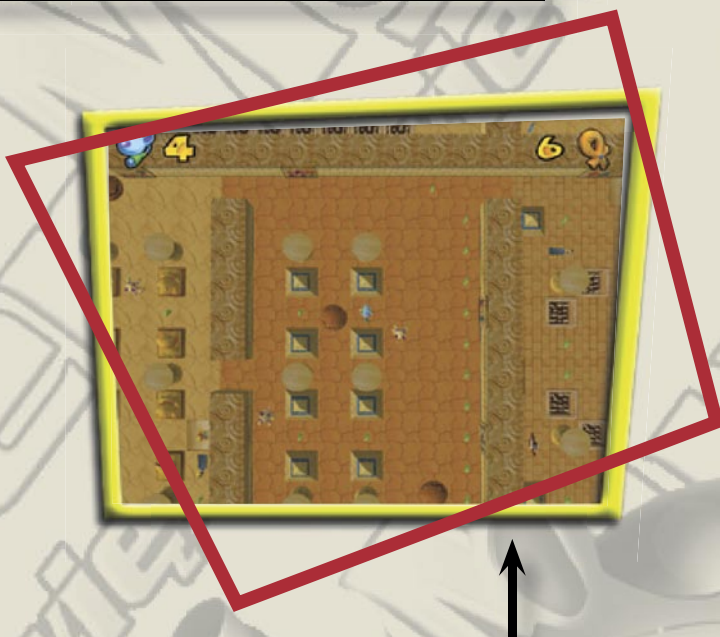
POZIOM 8



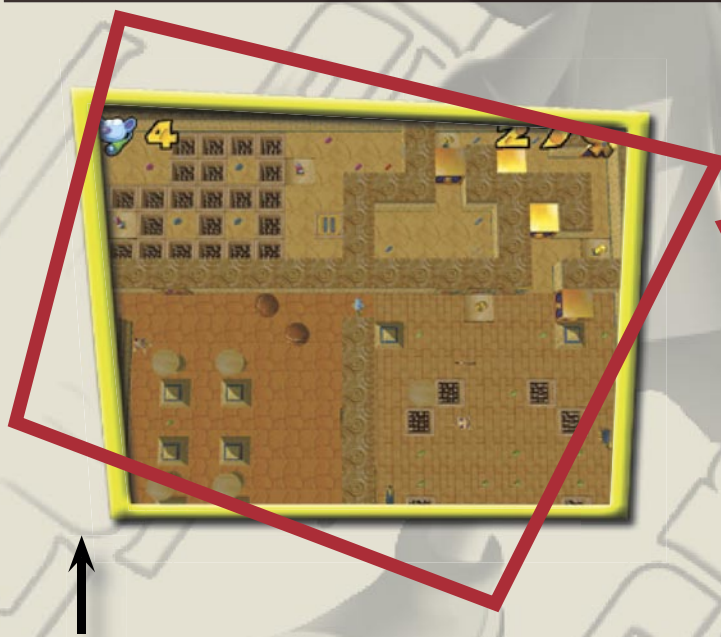
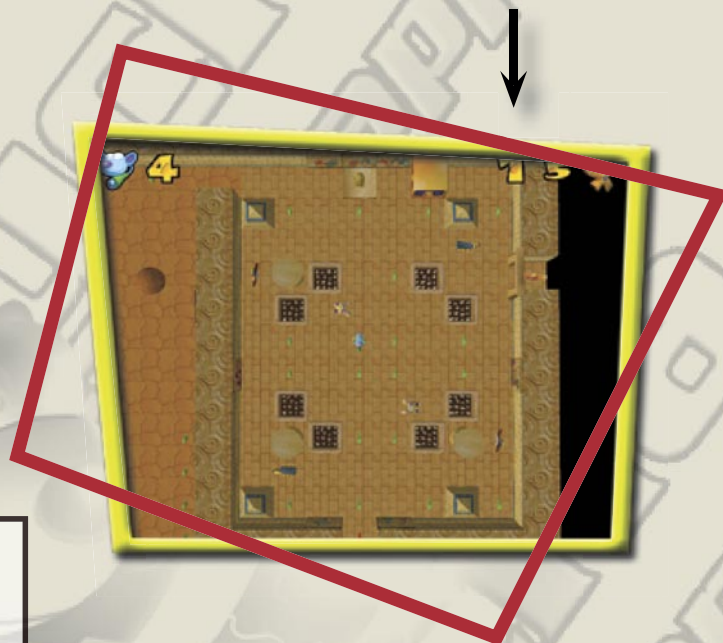
Zbierz wszystkie krzyże, co jest dość proste. Pójdź wzdłuż dolnej ściany w lewo. Omiń koty. Uważaj mają zmienną ścieżkę. Mijaj je prawą stroną. Lewą chodzą szybkie scalaki. Używanie gniazd specjalnych jest możliwe, ale niekonieczne. Po zebraniu krzyży skręć w prawo.

POZIOM 8 - cd

Kolejną komnatę pokonujesz, uciekając przed kotami lub kulami. Chowaj się między piramidami. Dzięki temu łatwo unikniesz spotkania z wrogiem.



1 Zbierz krzyże. Zejdź na dół i także zbierz, co się da.
2 Wepnij się w gniazdko MegaMychy i przesunij blok. Odsłonisz drogę do tajnego skarbca.

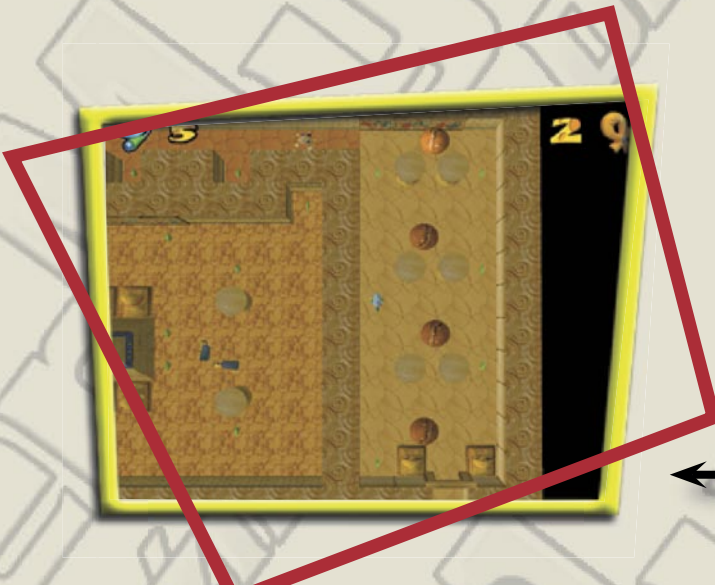


1 Wpinaj się w kolejne gniazda MegaMychy i przesuwaj klocki do ściany, W ten sposób dojdiesz do krzyżyka.
2 Stań na nim, a otworzy się jeszcze tajniejsze przejście.




1 Wepnij się w gniazdko TurboMychy. Skacz: lewo, dół, lewo, lewo. Wepnij się do następnego gniazdko i skocz na górę po skarby. Najcenniejsze są schowane.
2 Wyjdź z komnaty, tak jak wszedłeś, i udaj się do zakończenia poziomu.

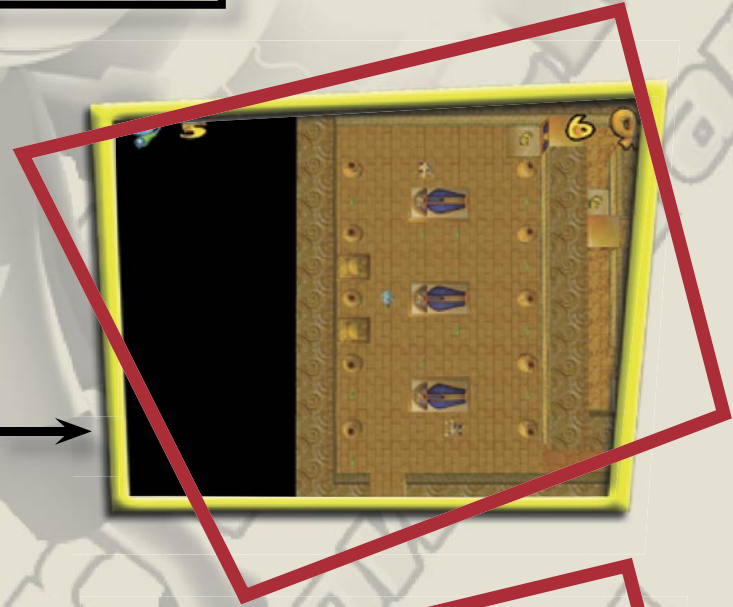
POZIOM 9




Bez trudu ominiesz kule. Po zebraniu krzyży wejdź w korytarz po lewej. Uważaj na koty pilnujące korytarza. Mają zmienną długość ścieżki, dlatego warto się przed nimi chować we wnękach w ścianach.




Po wyjściu z korytarza idź w dół. Koty mijaj, chowając się w miejsca dla nich niedostępnych. Na dole skręć w prawo. Zbierz wszystkie żetony i wracaj. Scalaki nie stanowią poważnego zagrożenia.



Idź na górę. Pójdź za kotami, dzięki czemu zadanie stanie się banalne. Wepnij się do gniazda MegaMychy i przepchnij blok zagrażający do wejścia wysoko premiowanych skarbów.



W odsuwaniu bloków jest **tylko jeden** haczyk: trzeci trzeba usunąć w dół, a nie w prawo, bo zablokujesz się. Kulę miniesz, gdy będzie oddalała się od Ciebie, uważaj na jej zmienną ścieżkę.



Wróć do komnaty z trzema sarkofagami i wejdź w górny korytarz. W nim ostrożnie postępuj z kotami. Wystarczy ominąć teraz kule i zapadnie, by dojść do celu.

POZIOM 10

Używając gniazdek MegaMychy, ustaw bloki skalne na polach z krzyżykami. Pójdź w lewo i na górę.



Zbierz wartościowe krzyże i znów skorzystaj z gniazdek MegaMychy do ustawiania sześciokątów na polach oznaczonych krzyżykami.

W razie potrzeby rozepchnij przylegające bloki skalne wzdłuż ściany, by dostać się do tych, które można przepchnąć na wyznaczone miejsce.



Po ustawieniu wszystkich bloków skalnych na swoich miejscach przejdź na środek, gdzie pootwierają się ściany. Wejdiesz do tajnego skarbca. Korytarz prowadzi także do wyjścia na następny poziom.


POZIOM FINAŁOWY



Miń kłapy, a potem ser. Ser mijaj, gdy przed chwilą przeszły skalaki. Inaczej wpadniesz. Podobnie jest z kotami, tyle że te są szybsze. Zabierz życie.

Zbierz życie i omiń skalaki z kotami. Stań na krzyżyku w prawym dolnym rogu. Otworzy się tajne przejście.



Wepnij się do gniazdka TurboMychy. Poczekaj aż zamknie się kłapa, skocz i od razu idź bokiem w prawo) (klawisz ). Przejdź przez kłapę, wepnij się w gniazdko, skocz w prawo. Zabierz mumii kota wszystkie krzyże i skocz do góry.



Wepnij się w to gniazdko. Skocz dwa pola do przodu i podejź do kolejnego gniazdka TurboMychy. Podłącz się do gniazdka, skocz raz do przodu i raz w prawo. Podłącz się do kolejnego gniazdka i skocz raz w górę, raz w prawo. Omiń kota i skieruj się do krzyżyka, który otworzy tajne przejście. Stań na nim.



POZIOM FINAŁOWY - cd

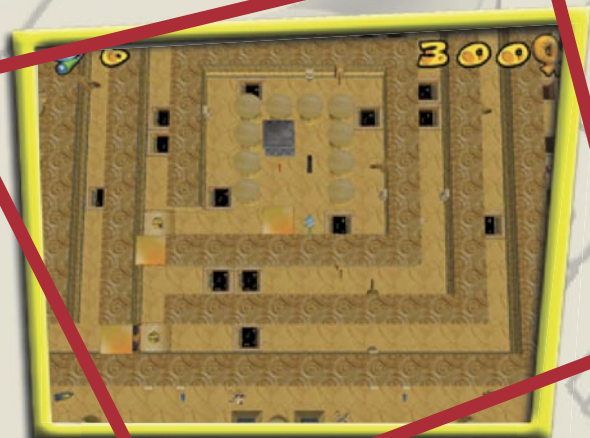
Idź prosto i mijaj kule. Zabierz dodatkowe życie. Pójdź w sam róg i stań na krzyżyku. Kolejne tajne przejście stanie otworem. Zbierz życie.



Wyjdź na spotkanie blobom. Gdy Cię zobaczą, zaczynają gonić. Wróć wtedy do gniazodka ElektroMychy na poprzednim ekranie.



Wepnij się w gniazdko MegaMychy i przesunij skrzynię o dwa pola. Każdą kolejną też trzeba przesunąć o 2 pola.. Wejść w korytarz prowadzący na górę.



Idąc do środka, uważaj na kłapy oraz liczne piły i kołki. Najlepiej byłoby, gdybyś przystawał przez każdą przeszkodą i krótko poobserwował ich sposób działania. Nigdy nie odwracaj się do przeszkody tyłem – inaczej zawsze zahaczysz warkoczem CyberMychy. Pamiętaj, by ostatnie pudło przesunąć w miejsce pokazane na obrazku lub jedno bliżej. Inaczej nie uda się zakończyć gry.

Gratulacje!!!