MR. PROPER

VBXE



INSTRUKCJA GRACZA

ATARI 8-BIT • VBXE

ILUSTROWANY PRZEWODNIK

Mr. Proper VBXE

Instrukcja gracza



40 poprawionych plansz

Zbieraj jedzenie, otwieraj wyjścia i zdobywaj punkty. Ten przewodnik opisuje zasady gry, sterowanie i menu oraz pokazuje wszystkie 40 plansz z poprawionego projektu.

PLANSZE	ŻYCIA NA START	CZAS
40	3	999 sekund

Zasady 1 Sterowanie 2 Ekran i przedmioty 3
Menu i rekordy 4 Atlas plansz 5-44

Atari 8-bit • 64 KB RAM • VBXE 512 KB

Rozmieszczenie wyjść pozostaje do odkrycia w grze.

Zasady gry

Prowadź Propera po platformach, zbieraj jedzenie i słodycze, a następnie wejdź w widoczny obrazek drzwi. Każdy zebrany przedmiot daje 15 punktów.

Otwieranie wyjścia

Zwykle drzwi pojawiają się po zebraniu wszystkich przedmiotów na planszy. Zebranie klucza odsłania je wcześniej, nawet gdy część jedzenia nadal czeka na półkach.

Drzwi mogą znajdować się wysoko lub pośrodku planszy. Zanim staną się widoczne, ich miejsce wygląda jak otoczenie. Jeśli jest tam pusta przestrzeń, można przez nią przejść i spaść.

Energia i życia

Zaczynasz z trzema życiami i pełną energią. Kontakt z potworkiem albo kolcami odbiera jedną z pięciu części energii. Po trafieniu przez krótką chwilę działa ochrona przed kolejnymi obrażeniami.

Gdy energia spadnie do zera, tracisz życie i rozpoczynasz bieżącą planszę ponownie. Serce zwiększa liczbę żyć, a przedmiot z literą E uzupełnia jedną część energii.

Czas na planszę

Licznik rozpoczyna od 999 sekund. Gdy dojdzie do zera, tracisz życie. Podczas pauzy czas stoi, ale muzyka nadal gra.

Koniec rozgrywki

Utrata ostatniego życia kończy grę komunikatem GAME OVER. SPACE pozwala wrócić do menu. Po przejściu ostatniej, czterdziestej planszy pojawia się zakończenie gry; nie trzeba wcześniej przejść poziomów pominiętych za pomocą kodu.

Sterowanie

Joystick podłącz do portu 1. Lewo i prawo poruszają bohaterem, a góra lub FIRE wywołują skok. Skos w górę pozwala skakać w bok.

KLAWISZ	DZIAŁANIE
← / →	Ruch w lewo i w prawo.
↑ lub SHIFT	Skok.
↓	Polecenie w dół, jak na joysticku.
FIRE / SPACE	Start z menu; wznowienie po pauzie.
P	Włączenie pauzy.
M	Muzyka włączona lub wyłączona.
ESC	Przerwanie gry i powrót do menu.
1-8	Zmiana tła podczas gry.
SELECT	Wpisywanie kodu w menu.
HELP	Hall of Fame w menu.
OPTION	Credits w menu.

Skok na ukos z klawiatury

Przytrzymaj kierunek ← albo → i naciśnij SHIFT. Trzymaj kierunek również podczas lotu. SHIFT pozwala połączyć skok z ruchem w bok.

Pauza

Po naciśnięciu P pojawia się PAUSE. FIRE lub SPACE wznawia rozgrywkę, a ESC wraca do menu. Muzyka może grać przez cały czas.

Klawisze z oznaczeniami kursorów działają również z CTRL. Podczas wpisywania kodu lub nazwy gracza M wpisuje literę i nie wycisza muzyki.

Ekran i przedmioty



LIVES to pozostałe życia, TIME to czas, LEVEL oznacza numer planszy, a SCORE pokazuje wynik łączny. Sześcioznakowy CODE pozwala później rozpocząć grę od tego poziomu.

Pasek E przy prawej krawędzi pokazuje energię. Pełny pasek odpowiada pięciu częściom. Każde trafienie zabiera jedną część, a E przywraca jedną, do pełnego zapasu.

PRZEDMIOT	EFEKT	PUNKTY
Jedzenie 	Znika po zebraniu.	+15
Litera E 	Uzupełnia energię o jedną część.	+15
Serce 	Dodaje jedno życie.	+15
Klucz 	Odsłania drzwi przed zebraniem wszystkiego.	+15

Nagrody za wynik

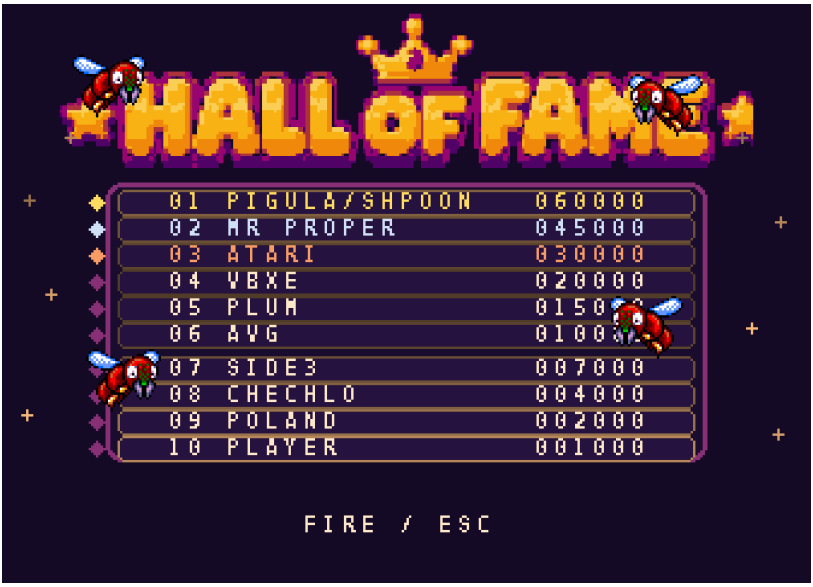
Dodatkowe serce pojawia się co 1000 punktów, a klucz co 2000 punktów. Trzeba je zebrać, aby skorzystać z ich działania. Przedmioty ustawione na mapie są dostępne niezależnie od tych progów.

Kolory tła

Klawisze 1-8 wybierają tło. Ostatni wybór jest pamiętany po powrocie do menu. Tło ilustracji w atlasie odpowiada podglądowi zapisanemu przez autora w projekcie.

Menu i Hall of Fame

FIRE, SPACE lub START rozpoczyna grę. SELECT: kod poziomu, OPTION: credits, HELP: Hall of Fame.



Kod poziomu

Wpisz sześć liter A-Z lub cyfr 0-9 i zatwierdź RETURN. Kod odczytasz w panelu gry albo przy danej planszy w atlasie. BACKSPACE usuwa znak, ESC wraca do menu.

Własny rekord

Po GAME OVER lub ukończeniu gry wynik kwalifikujący się do pierwszej dziesiątki otwiera wpis nazwy do 15 znaków. RETURN zatwierdza, BACKSPACE usuwa znak, ESC anuluje wpis.

W podglądzie wyników FIRE, SPACE, RETURN, ESC lub HELP wraca do menu. Rekordy z rozgrywki pozostają w RAM do ponownego wczytania gry.

01 Górskie półki



Mapa terenu z punktem startowym. Drzwi i ruchomi przeciwnicy nie są pokazani.

PRZEDMIOTY	PUNKTY Z MAPY	POLA KOLCÓW
25	375	1

Kod poziomu PLUM01 Tło podglądu 1

Orientacja w terenie

Krótkie półki pośrodku łączą grupy platform przy obu ścianach. Start znajduje się ponad środkową częścią planszy.

Przed skokiem

Przed zejściem na podłogę sprawdź boczne półki. Pojedyncze pole kolców leży przy dolnych przedmiotach.

Łącznie 40 map zawiera 1022 przedmioty za 15 330 punktów. Zestawienie nie uwzględnia nagród pojawiających się za progi punktowe.

02 Trzy kolczaste filary



Mapa terenu z punktem startowym. Drzwi i ruchomi przeciwnicy nie są pokazani.

PRZEDMIOTY	PUNKTY Z MAPY	POLA KOLCÓW
19	285	3

Kod poziomu PLUM02 Tło podglądu 1

Orientacja w terenie

Trzy stalowe filary rozdzielają dolną część mapy. Nad nimi wiszą półki z jedzeniem, a najwyższe przejścia prowadzą wzdłuż boków.

Przed skokiem

Wierzchołki filarów są zakończone kolcami. Ląduj na sąsiednich półkach i nie pomijaj przedmiotów przy prawej krawędzi.

03 Ceglane Piętra



Mapa terenu z punktem startowym. Drzwi i ruchomi przeciwnicy nie są pokazani.

PRZEDMIOTY	PUNKTY Z MAPY	POLA KOLCÓW
27	405	2

Kod poziomu PLUM03 Tło podglądu 1

Orientacja w terenie

Ceglane pomosty tworzą kilka pięter. Niewielkie półki i wolne przestrzenie między nimi wymagają dokładnego ustawienia skoku.

Przed skokiem

Podziel zbieranie na górę i dolne półki. Dwa pola kolców znajdują się przy najniższych przedmiotach.

04 Podniebne okruszki



Mapa terenu z punktem startowym. Drzwi i ruchomi przeciwnicy nie są pokazani.

PRZEDMIOTY	PUNKTY Z MAPY	POLA KOLCÓW
22	330	0

Kod poziomu PLUM04 Tło podglądu 1

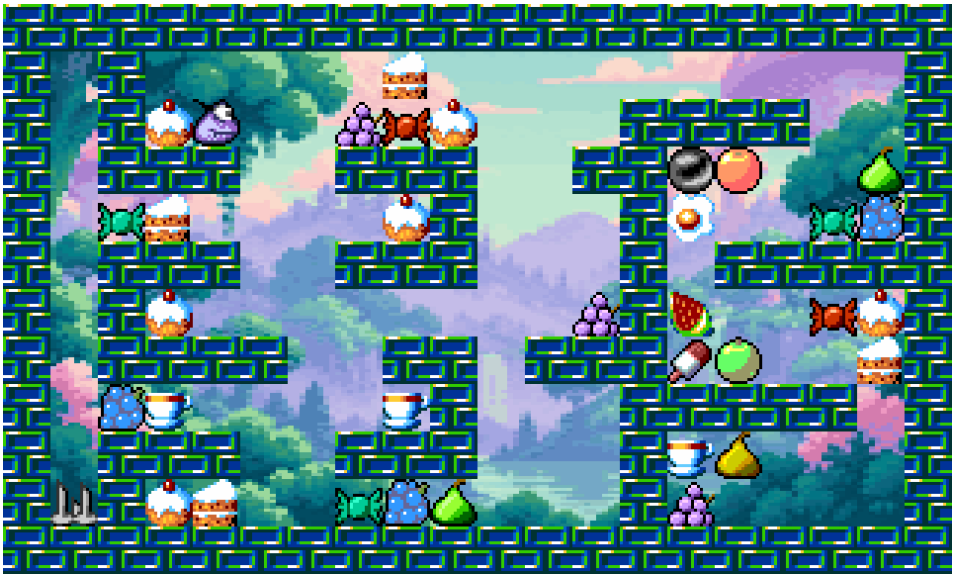
Orientacja w terenie

Małe, odseparowane półki zajmują głównie lewą i środkową część planszy. Po prawej znajdują się niewielkie miejsca do lądowania.

Przed skokiem

Zanim zejdziesz niżej, obejrzyj przedmioty pozostawione nad głową. Wąskie podesty wymagają spokojnego podejścia do krawędzi.

05 Zielone zakamarki



Mapa terenu z punktem startowym. Drzwi i ruchomi przeciwnicy nie są pokazani.

PRZEDMIOTY	PUNKTY Z MAPY	POLA KOLCÓW
33	495	1

Kod poziomu PLUM05 Tło podglądu 2

Orientacja w terenie

Zielone mury dzielą planszę na krótkie korytarze. Wiele przedmiotów leży w narożnikach i na małych odcinkach platform.

Przed skokiem

Czyść kolejne zakamarki, zanim przejdziesz do następnego korytarza. Przy schodzeniu obserwuj pojedyncze pole kolców.

06 Owocowa galeria



Mapa terenu z punktem startowym. Drzwi i ruchomi przeciwnicy nie są pokazani.

PRZEDMIOTY	PUNKTY Z MAPY	POLA KOLCÓW
34	510	2

Kod poziomu PLUM06 Tło podglądu 2

Orientacja w terenie

Długie półki przeplatają się z filarami i krótkimi podestami. Szczególnie dużo przedmiotów zgromadzono po prawej stronie u góry.

Przed skokiem

Odwiedź osobno lewą stronę, środek i prawą galerię. Nie ląduj na zakończeniu środkowego filaru z kolcami.

07 Wiszący ogród



Mapa terenu z punktem startowym. Drzwi i ruchomi przeciwnicy nie są pokazani.

PRZEDMIOTY	PUNKTY Z MAPY	POLA KOLCÓW
21	315	1

Kod poziomu PLUM07 Tło podglądu 2

Orientacja w terenie

Środkowy pomost i dwie górne grupy półek porządkują trasę. Pojedyncze przedmioty są rozrzucone również przy bocznych ścianach.

Przed skokiem

Zajrzyj pod główny pomost i na małe boczne platformy. Kolce znajdują się w dolnej części planszy.

08 Jaskinia przysmaków



Mapa terenu z punktem startowym. Drzwi i ruchomi przeciwnicy nie są pokazani.

PRZEDMIOTY	PUNKTY Z MAPY	POLA KOLCÓW
24	360	1

Kod poziomu PLUM08 Tło podglądu 8

Orientacja w terenie

Stalowa rama otacza krótkie półki, środkowy pomost i dolne przejście. Przedmioty leżą na kilku oddalonych od siebie wysokościach.

Przed skokiem

Sprawdź oba górne narożniki przed zejściem.

09 Leśna serpentyna



Mapa terenu z punktem startowym. Drzwi i ruchomi przeciwnicy nie są pokazani.

PRZEDMIOTY	PUNKTY Z MAPY	POLA KOLCÓW
20	300	4

Kod poziomu NEW001 Tło podglądu 2

Orientacja w terenie

Ceglane półki układają się naprzemiennie po obu stronach planszy.

Przed skokiem

Sprawdź półki po obu stronach planszy. Cztery pola kolców przy podłodze utrudniają szybkie przejście dołem.

10 Kryształowe wyspy



Mapa terenu z punktem startowym. Drzwi i ruchomi przeciwnicy nie są pokazani.

PRZEDMIOTY	PUNKTY Z MAPY	POLA KOLCÓW
16	240	4

Kod poziomu NEW002 Tło podglądu 3

Orientacja w terenie

Małe zielone wyspy wiszą na różnych wysokościach, z szerokimi przerwami między nimi.

Przed skokiem

Ustaw skok na następny podest, zanim opuścisz obecny. Przy podłodze znajdują się cztery pola kolców.

11 Ruiny trzech komnat



Mapa terenu z punktem startowym. Drzwi i ruchomi przeciwnicy nie są pokazani.

PRZEDMIOTY	PUNKTY Z MAPY	POLA KOLCÓW
14	210	5

Kod poziomu NEW003 Tło podglądu 5

Orientacja w terenie

Wysokie filary podtrzymują kilka ceglanych pięter. Przedmioty i platformy tworzą osobne grupy w lewej, środkowej i prawej części.

Przed skokiem

Sprawdzaj półki przy szczytach filarów. Kolce na dole wypełniają część przerw między podporami.

12 Słodka piramida



Mapa terenu z punktem startowym. Drzwi i ruchomi przeciwnicy nie są pokazani.

PRZEDMIOTY	PUNKTY Z MAPY	POLA KOLCÓW
16	240	4

Kod poziomu NEW004 Tło podglądu 7

Orientacja w terenie

Złote podesty tworzą szeroką podstawę i coraz węższe piętra.

Przed skokiem

Nie odkładaj planowania wejścia na górę na ostatnią chwilę. Kolce zajmują środkowy odcinek podłogi.

13 Wielkie schody



Mapa terenu z punktem startowym. Drzwi i ruchomi przeciwnicy nie są pokazani.

PRZEDMIOTY	PUNKTY Z MAPY	POLA KOLCÓW
20	300	1

Kod poziomu NEW005 Tło podglądu 4

Orientacja w terenie

Ceglane schody i długie pomosty prowadzą przez środek ku wyższej prawej stronie. Dolne półki zawierają osobne grupy jedzenia.

Przed skokiem

Zbierz przedmioty na niższych stopniach, zanim przejdziesz wyżej. Pojedyncze pole kolców znajduje się na długim pomoście po lewej.

14 Galerie z nawrotami



Mapa terenu z punktem startowym. Drzwi i ruchomi przeciwnicy nie są pokazani.

PRZEDMIOTY	PUNKTY Z MAPY	POLA KOLCÓW
32	480	0

Kod poziomu NEW006 Tło podglądu 6

Orientacja w terenie

Trzy długie galerie przecinają planszę niemal na całej szerokości. Krótkie podesty ułatwiają przechodzenie między piętrami.

Przed skokiem

Przejdź każdą galerię do końca. Przy prawym górnym narożniku zostaw miejsce na skok pod ostrym sufitem.

15 Wieża nad przepaścią



Mapa terenu z punktem startowym. Drzwi i ruchomi przeciwnicy nie są pokazani.

PRZEDMIOTY	PUNKTY Z MAPY	POLA KOLCÓW
24	360	4

Kod poziomu NEW007 Tło podglądu 8

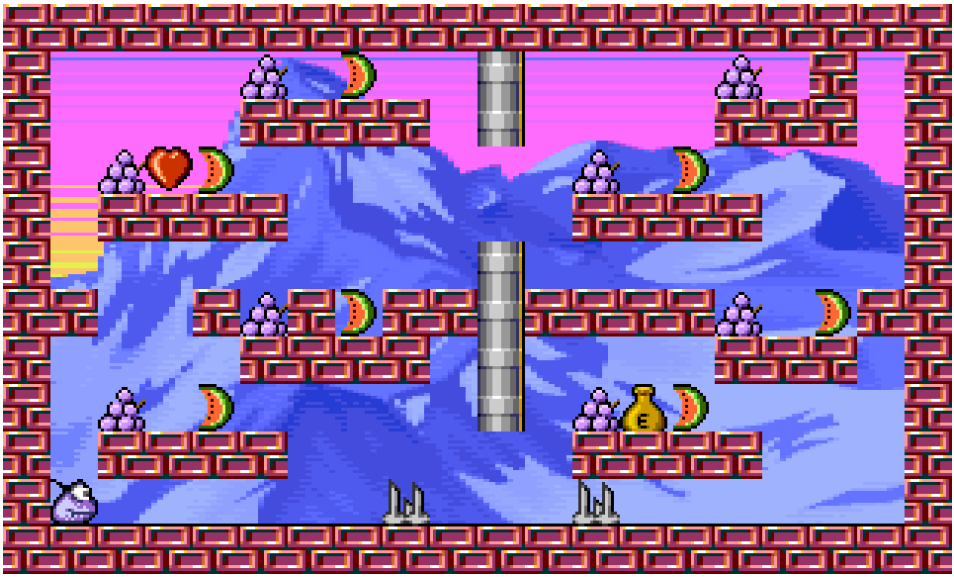
Orientacja w terenie

Wysoki stalowy rdzeń rozdziela dwie grupy złotych półek.

Przed skokiem

Sprawdź obie strony wieży. Przy jej podstawie znajdują się cztery pola kolców, więc ostrożnie wybieraj miejsce lądowania.

16 Dom czterech komnat



Mapa terenu z punktem startowym. Drzwi i ruchomi przeciwnicy nie są pokazani.

PRZEDMIOTY	PUNKTY Z MAPY	POLA KOLCÓW
17	255	2

Kod poziomu NEW008 Tło podglądu 1

Orientacja w terenie

Ceglana rama i centralne podziały tworzą cztery części planszy. Krótkie pomosty leżą po obu stronach środkowej podpory.

Przed skokiem

Dwa pola kolców utrudniają ruch przy podłodze.

17 Dolina owocowych tarasów



Mapa terenu z punktem startowym. Drzwi i ruchomi przeciwnicy nie są pokazani.

PRZEDMIOTY	PUNKTY Z MAPY	POLA KOLCÓW
13	195	0

Kod poziomu NEW009 Tło podglądu 2

Orientacja w terenie

Ceglane tarasy rosną po obu stronach środkowego prześwitu.

Przed skokiem

Po zejściu na dolne półki zachowaj drogę powrotną na górę. Przedmioty leżą również pod centralnym prześwitem.

18 Kręte podziemne galerie



Mapa terenu z punktem startowym. Drzwi i ruchomi przeciwnicy nie są pokazani.

PRZEDMIOTY	PUNKTY Z MAPY	POLA KOLCÓW
32	480	0

Kod poziomu NEW010 Tło podglądu 3

Orientacja w terenie

Równoległe zielone galerie są gęsto obsadzone przedmiotami.

Przed skokiem

Odwiedź każdy poziomy odcinek i sprawdzaj jego końce. Najwięcej drobnych przedmiotów leży na środkowych i dolnych półkach.

19 Kamienny ogród wież



Mapa terenu z punktem startowym. Drzwi i ruchomi przeciwnicy nie są pokazani.

PRZEDMIOTY	PUNKTY Z MAPY	POLA KOLCÓW
10	150	4

Kod poziomu NEW011 Tło podglądu 5

Orientacja w terenie

Kamienne wieże o różnej wysokości podtrzymują niewielkie ceglane podesty.

Przed skokiem

Skacz przez kolejne podpory zamiast szukać jednego długiego przeskoku. Cztery pola kolców ograniczają przejścia przy podłodze.

20 Bliźniacze wyspy



Mapa terenu z punktem startowym. Drzwi i ruchomi przeciwnicy nie są pokazani.

PRZEDMIOTY	PUNKTY Z MAPY	POLA KOLCÓW
13	195	0

Kod poziomu NEW012 Tło podglądu 7

Orientacja w terenie

Dwie schodkowe wyspy z licznymi wnękami łączą się przy podstawie.

Przed skokiem

Obejrzyj wnęki po obu stronach każdej wyspy. Niewielka liczba przedmiotów nie zwalnia z odwiedzenia różnych wysokości.

21 Owocowy wiadukt



Mapa terenu z punktem startowym. Drzwi i ruchomi przeciwnicy nie są pokazani.

PRZEDMIOTY	PUNKTY Z MAPY	POLA KOLCÓW
23	345	2

Kod poziomu NEW013 Tło podglądu 4

Orientacja w terenie

Długi ceglany wiadukt wspierają stalowe kolumny. Pod nim znajdują się odrębne półki i prześwity z kolejnymi przedmiotami.

Przed skokiem

Sprawdź przestrzeń pod mostem, zanim zakończysz zbieranie na górze. Dwa pola kolców leżą na dolnej trasie.

22 Twierdza łasucha



Mapa terenu z punktem startowym. Drzwi i ruchomi przeciwnicy nie są pokazani.

PRZEDMIOTY	PUNKTY Z MAPY	POLA KOLCÓW
28	420	2

Kod poziomu NEW014 Tło podglądu 8

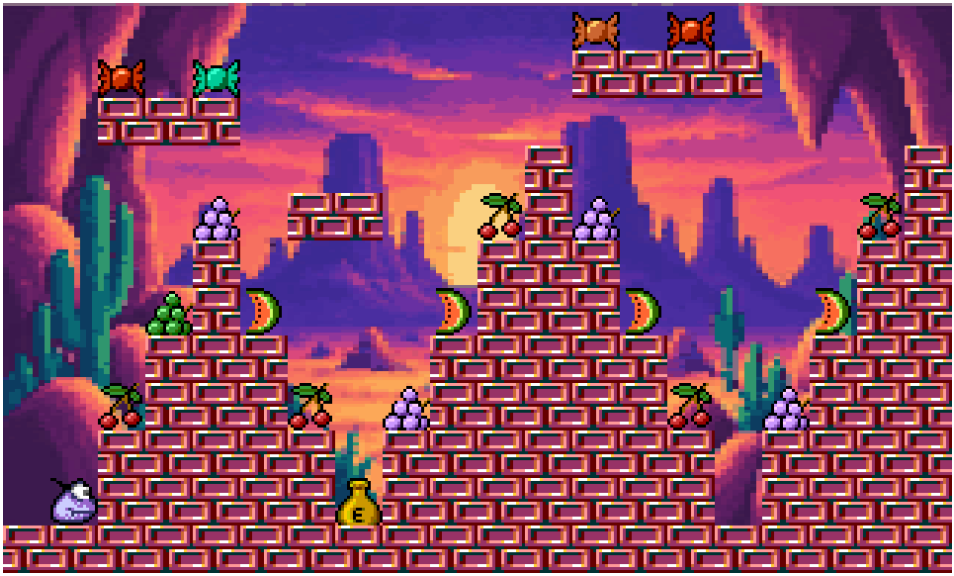
Orientacja w terenie

Złote korytarze i stalowe wstawki tworzą zamknięte galerie. Przejścia prowadzą między zewnętrznymi ścianami a środkiem planszy.

Przed skokiem

Zwracaj uwagę na połączenia między galeriami. Dwa pola kolców przy dole utrudniają przechodzenie pod konstrukcją.

23 Zębate wzgórza



Mapa terenu z punktem startowym. Drzwi i ruchomi przeciwnicy nie są pokazani.

PRZEDMIOTY	PUNKTY Z MAPY	POLA KOLCÓW
19	285	0

Kod poziomu NEW015 Tło podglądu 7

Orientacja w terenie

Ceglane zbocza mają wiele drobnych stopni i krótkich półek.

Przed skokiem

Sprawdź niewielkie platformy nad głównymi zboczami. Zostaw sobie wygodne ustawienie do skoku na ostatnią prawą półkę.

24 Grota wiszących skał



Mapa terenu z punktem startowym. Drzwi i ruchomi przeciwnicy nie są pokazani.

PRZEDMIOTY	PUNKTY Z MAPY	POLA KOLCÓW
22	330	3

Kod poziomu NEW016 Tło podglądu 3

Orientacja w terenie

Kamienne półki wiszą na kilku wysokościach. Proper zaczyna na podeście po lewej, ponad podłogą; po prawej pod sufitem widać ostre nawisy.

Przed skokiem

Sprawdź półki nad punktem startowym, zanim zejdziesz niżej. Trzy pola kolców przy podłodze utrudniają powrót po pominięte przedmioty.

25 Dziedziniec zegarmistrza



Mapa terenu z punktem startowym. Drzwi i ruchomi przeciwnicy nie są pokazani.

PRZEDMIOTY	PUNKTY Z MAPY	POLA KOLCÓW
32	480	0

Kod poziomu NEW017 Tło podglądu 8

Orientacja w terenie

Drobne złote podesty otaczają szeroki środkowy prześwit. Przedmioty leżą zarówno przy brzegach, jak i na pojedynczych półkach wewnątrz.

Przed skokiem

Nie skupiaj się wyłącznie na zewnętrznym obwodzie.

26 Dwupoziomowa śluza



Mapa terenu z punktem startowym. Drzwi i ruchomi przeciwnicy nie są pokazani.

PRZEDMIOTY	PUNKTY Z MAPY	POLA KOLCÓW
27	405	0

Kod poziomu NEW018 Tło podglądu 5

Orientacja w terenie

Dwie zielone galerie i wewnętrzne zakręty dzielą układ na kilka przejść.

Przed skokiem

Zbieraj przedmioty w kolejnych korytarzach i zapamiętuj połączenia między nimi. Sprawdź także krótkie środkowe odnogi.

27 Korona trzech wież



Mapa terenu z punktem startowym. Drzwi i ruchomi przeciwnicy nie są pokazani.

PRZEDMIOTY	PUNKTY Z MAPY	POLA KOLCÓW
27	405	0

Kod poziomu NEW019 Tło podglądu 7

Orientacja w terenie

Ceglane wieże i szeroki środkowy pomost tworzą układ z wieloma krótkimi stopniami.

Przed skokiem

Sprawdź boczne półki, zanim wejdziesz na najwyższy pomost.

28 Podwójny ślimak



Mapa terenu z punktem startowym. Drzwi i ruchomi przeciwnicy nie są pokazani.

PRZEDMIOTY	PUNKTY Z MAPY	POLA KOLCÓW
36	540	0

Kod poziomu NEW020 Tło podglądu 3

Orientacja w terenie

Kamienne galerie skręcają do wnętrza planszy i układają się w dwie przeplatające się pętle. Na półkach leży aż 36 przedmiotów.

Przed skokiem

Zapamiętuj odwiedzone odnogi. Dokładne obejrzenie końców galerii oszczędzi powrotu przez cały układ po jedną pominiętą rzecz.

29 Most z otwartą bramą



Mapa terenu z punktem startowym. Drzwi i ruchomi przeciwnicy nie są pokazani.

PRZEDMIOTY	PUNKTY Z MAPY	POLA KOLCÓW
32	480	0

Kod poziomu NEW021 Tło podglądu 2

Orientacja w terenie

Ceglane półki wiszą nad otwartymi prześwitami. Środkowe podpory i boczne podesty tworzą kilka możliwych kierunków wspinaczki.

Przed skokiem

Sprawdź krótkie odcinki po obu stronach środka.

30 Wstęga nad doliną



Mapa terenu z punktem startowym. Drzwi i ruchomi przeciwnicy nie są pokazani.

PRZEDMIOTY	PUNKTY Z MAPY	POLA KOLCÓW
25	375	0

Kod poziomu NEW022 Tło podglądu 6

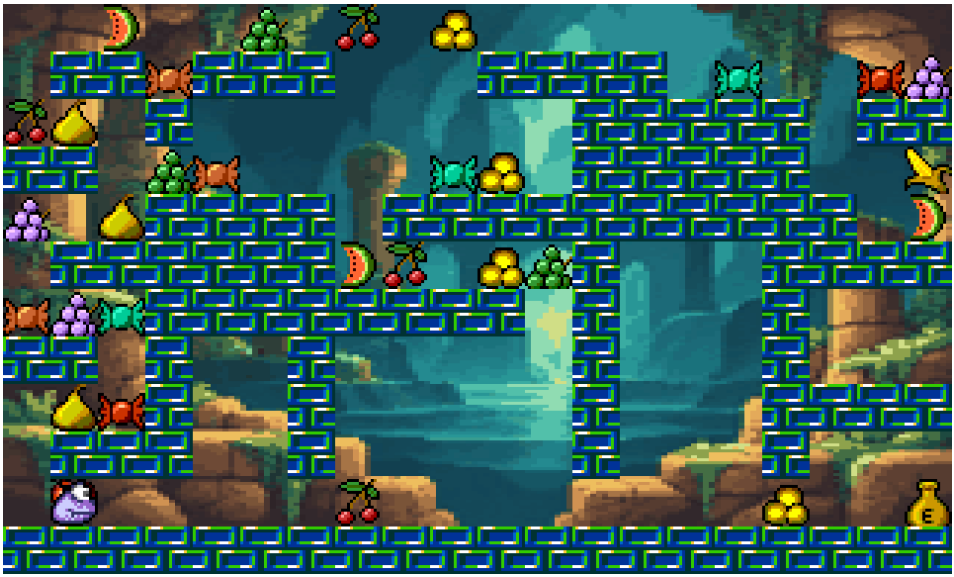
Orientacja w terenie

Krótkie ceglane półki tworzą wijącą się trasę przez środek i górną część planszy. Przedmioty są rozłożone wzdłuż całej wstęgi.

Przed skokiem

Planuj następujące po sobie skoki, zamiast przeskakiwać kilka półek naraz.

31 Złamany akwedukt



Mapa terenu z punktem startowym. Drzwi i ruchomi przeciwnicy nie są pokazani.

PRZEDMIOTY	PUNKTY Z MAPY	POLA KOLCÓW
31	465	0

Kod poziomu NEW023 Tło podglądu 5

Orientacja w terenie

Zielone pomosty są poprzerywane i łączą się z pionowymi podporami. Wiele drobnych przedmiotów leży na krótkich odcinkach po lewej.

Przed skokiem

Obejrzyj miejsca poniżej głównej trasy. Po zebraniu dolnych przedmiotów pozostaw sobie możliwość wejścia na prawą górną galerię.

32 Tunel pod ogrodem



Mapa terenu z punktem startowym. Drzwi i ruchomi przeciwnicy nie są pokazani.

PRZEDMIOTY	PUNKTY Z MAPY	POLA KOLCÓW
32	480	2

Kod poziomu NEW024 Tło podglądu 4

Orientacja w terenie

Szeroki środkowy pomost i krótsze półki dzielą otwartą przestrzeń.

Przed skokiem

Sprawdź dolne przedmioty, zanim wejdziesz na prawą górną platformę. Dwa pola kolców stoją na podłodze, a sufit ogranicza miejsce do skoku.

33 Wachlarz skalnych półek



Mapa terenu z punktem startowym. Drzwi i ruchomi przeciwnicy nie są pokazani.

PRZEDMIOTY	PUNKTY Z MAPY	POLA KOLCÓW
27	405	0

Kod poziomu NEW025 Tło podglądu 7

Orientacja w terenie

Środkowa ceglana wieża rozchodzi się w szerokie półki i boczne odnogi. Metalowe słupy przy ścianach zamykają część przejść.

Przed skokiem

Sprawdź obie strony głównej wieży, a następnie krótkie górne podesty. Przy prawym górnym rogu uważaj na ostre nawisy.

34 Schodkowe podziemia



Mapa terenu z punktem startowym. Drzwi i ruchomi przeciwnicy nie są pokazani.

PRZEDMIOTY	PUNKTY Z MAPY	POLA KOLCÓW
31	465	2

Kod poziomu NEW026 Tło podglądu 3

Orientacja w terenie

Kamienne galerie są przesunięte względem siebie. Krótki drewniany podest pomaga pokonać przerwę w dolnej części planszy.

Przed skokiem

Przed zmianą piętra obejrzyj koniec bieżącej galerii. Dwa pola kolców na dole utrudniają zejścia na skróty.

35 Sześć wiszących balkonów



Mapa terenu z punktem startowym. Drzwi i ruchomi przeciwnicy nie są pokazani.

PRZEDMIOTY	PUNKTY Z MAPY	POLA KOLCÓW
32	480	0

Kod poziomu NEW027 Tło podglądu 1

Orientacja w terenie

Sześć głównych balkonów i mniejsze odcinki wiszą nad dużą wolną przestrzenią.

Przed skokiem

Nie schodź z wysokiego balkonu bez obejrzenia jego krańców. Powrót po drobny przedmiot wymaga ponownego wejścia na kilka półek.

36 Tajemnica dwóch studni



Mapa terenu z punktem startowym. Drzwi i ruchomi przeciwnicy nie są pokazani.

PRZEDMIOTY	PUNKTY Z MAPY	POLA KOLCÓW
38	570	0

Kod poziomu NEW028 Tło podglądu 5

Orientacja w terenie

Rozbudowane ceglane korytarze otaczają dwa pionowe prześwity. Na wielu zakrętach ukryto w sumie 38 przedmiotów.

Przed skokiem

Odwiedzaj osobno korytarze po obu stronach prześwitów.

37 Bramy czterech pór



Mapa terenu z punktem startowym. Drzwi i ruchomi przeciwnicy nie są pokazani.

PRZEDMIOTY	PUNKTY Z MAPY	POLA KOLCÓW
28	420	2

Kod poziomu NEW029 Tło podglądu 4

Orientacja w terenie

Ceglane przejścia tworzą szeroką ramę z wewnętrznymi odnogami. Dół planszy pozwala przechodzić między stronami konstrukcji.

Przed skokiem

Po zebraniu górnych przedmiotów sprawdź dolne korytarze. Jedno pole kolców jest na górnym pomoście, drugie przy podłodze po prawej.

38 Owocowa klepsydra



Mapa terenu z punktem startowym. Drzwi i ruchomi przeciwnicy nie są pokazani.

PRZEDMIOTY	PUNKTY Z MAPY	POLA KOLCÓW
35	525	0

Kod poziomu NEW030 Tło podglądu 8

Orientacja w terenie

Złote półki zwężają przejście przy środku, a po bokach otwierają szersze galerie. Przedmioty leżą także w małych wnękach.

Przed skokiem

Sprawdzaj obie połowy klepsydry. Obejrzyj skrajne półki, zanim przejdziesz przez środkowe przewężenie.

39 Kładki nad szachownicą



Mapa terenu z punktem startowym. Drzwi i ruchomi przeciwnicy nie są pokazani.

PRZEDMIOTY	PUNKTY Z MAPY	POLA KOLCÓW
28	420	0

Kod poziomu NEW031 Tło podglądu 6

Orientacja w terenie

Ceglane kładki i krótkie podpory tworzą rozległy układ z wieloma przerwami. Startujesz przy samej lewej krawędzi planszy.

Przed skokiem

Zwróć uwagę na małe półki między głównymi pomostami.

40 Pałac ostatnich drzwi



Mapa terenu z punktem startowym. Drzwi i ruchomi przeciwnicy nie są pokazani.

PRZEDMIOTY	PUNKTY Z MAPY	POLA KOLCÓW
37	555	0

Kod poziomu NEW032 Tło podglądu 8

Orientacja w terenie

Złote galerie otaczają rozległe wnętrze pałacu. Rozłożono tu 37 przedmiotów w korytarzach, wnękach i przy bocznych brzegach.

Przed skokiem

Obejrzyj cały obwód oraz wewnętrzne półki. Drobne prześwity mogą ukrywać ostatni pominięty przedmiot.

To ostatnia plansza. Wejście do otwartych drzwi uruchamia zakończenie gry.

MR. PROPER

KOD ORYGINALNEJ GRY

Aleksander Martin

DWUPOZIOMOWE DEMO VBXE

Tebe / Madteam — Tomasz Biela

KOD ROZWINIĘTEJ WERSJI VBXE

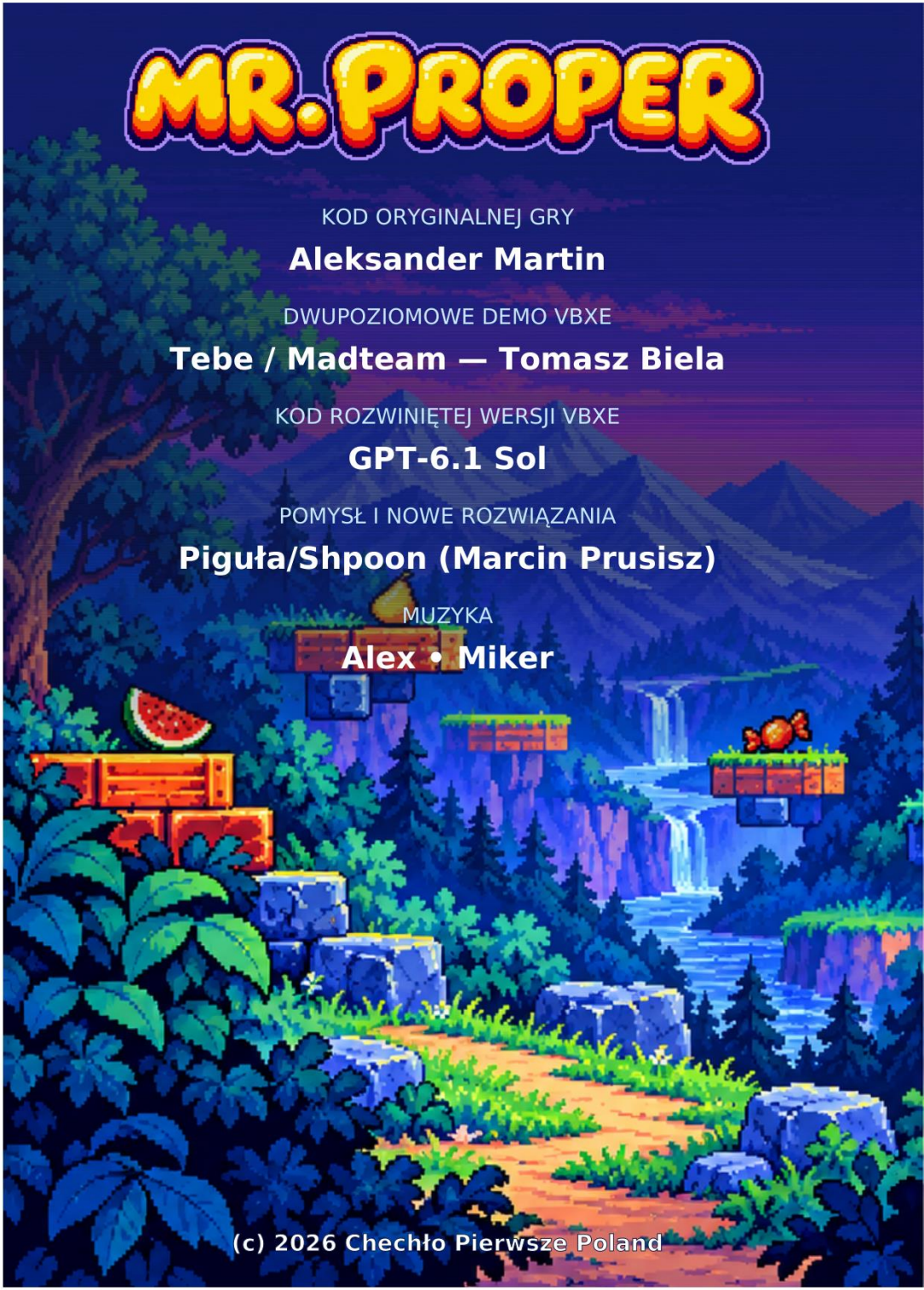
GPT-6.1 Sol

POMYSŁ I NOWE ROZWIĄZANIA

Piguła/Shpoon (Marcin Prusisz)

MUZYKA

Alex • Miker



(c) 2026 Chechło Pierwsze Poland