

Rozwiązanie autorstwa Karoliny Przybyłowicz  
**„Hokus Pokus Różowa Pantera”**

**NIEWIELKIE PORADY PRZED ROZPOCZĘCIEM GRY:**

Porada nr 1:

Kursor przedstawia rękę z wyciągniętym palcem wskazującym.

Jeżeli naokoło palca pojawiły się białe kreski to znaczy, że z tą postacią lub przedmiotem można coś zrobić (np. porozmawiać lub wziąć). Kiedy kursor jest strzałką to znak, że w danym kierunku można się udać.

Porada nr 2:

Aby wyjąć coś z kieszeni, (np. po to żeby komuś coś dać) kliknij na Różowego. Żeby zobaczyć dalszy przedmiot znajdujący się w kieszeni, wystarczy kliknąć na jedną z różowych łapek wskazującą jeden z kierunków.

**ROZWIĄZANIE GRY:**

Drzwi przed którymi stoi Różowa Pantera są zamknięte, a za toaletę trzeba zapłacić. Idź więc schodami w dół, które znajdują się po prawej stronie korytarza. Teraz udaj się do pomieszczenia za niebieską kotarą po lewej stronie i kliknij na obraz wiszący obok brązowych drzwi, przy których pojawi się niezbyt miła, ale za to bardzo hojna pani o różowych włosach. Da Ci napiwek. Wróć do miejsca przed schodami i przejdź za niebieską kotarę po prawej stronie ekranu. Jeśli chcesz możesz rozmawiać ze wszystkimi, jednak niezbędna jest spinka która wypadnie mężczyźnie w granatowym garniturze, podczas zachwalania „Super Szczęk”. Weź ją i wyjdź z pokoju. Później, idź schodami na górę. Daj panu, stojącemu przed toaletą, napiwek, a wpuści Cię do WC.

Więc, udaj się w to miejsce. Otwórz szafkę wiszącą nad umywalką. Pantera zabierze stamtąd „Wspomagacz Uśmiechu”. Wyjdź z toalety (wyjście

jest po lewej stronie). Teraz wyciągnij z kieszeni spinkę i otwórz nią drzwi znajdująca się na końcu korytarza. Mały Magik przedstawi Ci propozycję; musisz pomóc mu uwolnić Violet, a wtedy on odczaruje i odda Ci Twoją księgę. Kliknij na zasłonę z brązowym sznurkiem, jest ona za kociołkiem z zielonym płynem. Malec odsłoni zasłonę i opowie o Wiadernym. Udaj się przez okno przed pustelnię Wiadernego. Kliknij na nią. Wielki Mag poszedł na spacer. Teraz można działać. Wejdź do środka i weź księgę z zaklęciami odczarowującymi, znajduje się ona obok garnka z zieloną wodą. Masz problem; Wiaderny wrócił wcześniej.

Uciekając wpadłeś do czarnej dziury, a ona odczytała z księgi skład wywaru potrzebnego do odczarowania Violet. Musisz znaleźć i wrzucić do kociołka jedyną żyjącą rzecz w najbardziej słonym morzu świata i szeroki uśmiech który poznał dotkliwie zimno. Dzięki czarnej dziurze można przemieszczać się w krótkim czasie. Wystarczy wybrać jedną z opcji podróży, a pierwsza z nich to (od lewej) Syberia, druga to rezydencja rodziny Szczękobłysków, a trzecia znajdująca się na dole ekranu ikonka prowadzi nad Morze Martwe. Najpierw udaj się nad Morze Martwe i weź z stamtąd bryłę soli, leżącą za Różowym. Wyjmij z kieszeni czarną dziurę i połóż ją gdziekolwiek (w taki sposób zawsze będziesz podróżować za pomocą czarnej dziury). Teraz wybierz ikonę przedstawiającą tygrysa szblożębnego w bryle lodu. To Syberia. O! Różowy znalazł kilka brakujących kart księgi wiedzy. Weź bukłak z mlekiem zgubiony przez renifera. Możesz zajrzeć to okrągłego przerębla lub porozmawiać z klaunem. Idź w lewo. Weź paznokcia obciętego przez Babkę i satelitę stojącą przed wejściem do namiotu po lewej stronie. Wejdź do namiotu. Spotkasz tam chłopca o imieniu Sasza, który opowie Ci o programie telewizyjnym pt: "Morsio". Weź garnek z gorącą wodą stojący na piecu i połóż tam bukłak z mlekiem (znajdziesz go w kieszeni). Zabierz maniakowi filmów, trzy kasety Video z jego kolekcji, stoją one na półce po lewej stronie wyjścia. Wyjdź stamtąd i zrób odcisk w zaspie śnieżnej znajdującej się między

namiotami. Wylej w niego wodę będącą w garnku, a otrzymasz swojego lodowego brata bliźniaka. Aby pomóc Saszy musisz ustawić wysoko antenę, buda psa jest wysoko, więc ustaw ją tam, ale przed tym daj rozwścieczonemu psu bułkę z mlekiem, wtedy zaśnie. Ustaw Zdzicha (lodową panterę) na dachu budy i daj mu "do potrzymania" antenę satelitarną. Sasza już będzie mógł oglądać swój ulubiony program. Teraz, obcinającej paznokcie babce daj, bryłę soli z Izraela. Kiedy pójdzie z Jasitem do namiotu, weź zgubionego przez nią meteoryta. Gdy Babka wróci dowiesz się od niej czegoś ważnego; ludzie w tych stronach wierzą, że trzęsienia ziemi są wywoływane przez gigantyczne szczury żyjące pod ziemią. Teraz wróć do klauna i daj mu Wspomagacz Uśmiechu, co go bardzo uszczęśliwi. Wyciągnij z kieszeni aerodynamicznego paznokcia i strąć nim sople wiszące nad Olkiem. Wejdz po utworzonych stopniach, ponieważ tam kryje się kraina szczurów. Przed wejściem niedowiarki zadadzą Ci kilka pytań, na które odpowiadaj następująco:

Pytanie nr. 1. Odpowiedź: pchła (jest w środku pod lupą).

Pytanie nr. 2. Odpowiedź: nie może się zestarzeć (obrazek pierwszy po prawej stronie).

Pytanie nr. 3. Odpowiedź: dowolna (trzy możliwości)

Gdy znajdziesz się wśród szczurów, porozmawiaj z dużym, zielonym gryzoniem (stoi on po lewej stronie monitora) i rozmawiaj z nim do chwili w której sobie pójdzie. Zagadaj też do barmana, który ciągle czyści blat baru i pytaj go do momentu w którym zada Ci zagadkę, na którą odpowiedź to niebieski szczur. Za udzielenie poprawnej odpowiedzi barman podaruje Ci kanapkę. Teraz weź gwóźdź którym przypiął szczura w bordowej koszulce, duży i zielony głodomór. Połóż kanapkę na kiju leżącym na dużym kamieniu w pobliżu dwóch niebieskich szczurków na środku ekranu, przybij kanapkę gwoździem i stań na drugim końcu kija. Zapach kanapki zwabi ciężkiego i głodnego szczura, który gwałtownie wskoczy na kijek pożerając kanapkę i jednocześnie wystrzeliwując Różowego na górę urwiska skalnego. Król nie

potrafi zmusić poddanych do ruchu, możesz mu w tym pomóc. Daj władcy szczurów, kasety Video, z namiotu Saszy jedna z kaset prezentuje aerobik. Oglądając ją szczury zaczną ćwiczyć i wywołają kolejne trzęsienie ziemi. Wyjdź z krainy gryzoni, wyjściem pomiędzy dwoma szczurami (na ekranie wygląda to jakby wyjście było ponad głową króla).

Udaj się do Izraela za pomocą. Weź szczypce leżące na kocu w dole monitora. Wejdź do jaskini która jest w skale z lewej strony ekranu. Jest za ciemno, musisz rozświetlić mrok za pomocą meteorytu (połóż go na prawo od Różowego na kawałku brązowej skały. Weź kolejne ze znalezionych kartek i daj pani archeolog, małe szczypce. Porozmawiaj z nią, a ona wtedy znajdzie to czego szukała i gdzieś pobiegnie. Ty weź porzucone przez nią szczypce i okulary. Wyjdź z jaskini i daj okulary mężczyźnie, który leży na wodzie i czyta gazetę. Szczypcami zabierz grzyba znajdującemu się w ukryciu. Jest on na żółtej stertce kamyków w pobliżu morza z prawej strony ekranu. Masz już jeden ze składników na odczarowanie Violet!

Wtedy pojawi się Wiaderny i osuszy morze. Porozmawiaj ze strusiem stojącym daleko, bo aż na drugim brzegu wyschniętego morza. Ofiaruje Ci on wielkie jajo. Z pomocą czarnej dziury na Syberię. Wepchnij strusie jajo do trąby mamuta, to rozsadzi lód i zwierzę stanie się wolne. Aby dotrzeć do mamuta musisz kolejno przechodzić po lodowych krach. UWAGA!!! Nie stawaj na małe kry, ponieważ one toną i można się nieco zamrozić, a na większych krach podchodź od jednej krawędzi do drugiej, a dopiero później przechodź na następną. Gdy dotrzesz na ląd na którym stoi mamut, weź go do kieszeni, w czym pomoże Ci klaun.

Teraz pozostaje tylko wrócić do domu Szczękobłysków za pomocą czarnej dziury. Jeśli stoisz przed drzewem pojedź na linie do rezydencji i wrzuć do kociołka grzyba i ... mamuta. Magik będzie próbował wywołać u niego szeroki uśmiech lecz tylko Violet zdołała go rozśmieszyć i to nieświadomie! To

jednak nie koniec eliksiru trzeba znaleźć jeszcze element ninja. Idź korytarzem, później schodami w dół do pokoju po prawej stronie. Tam na fotelu (w lewym dolnym rogu ekranu) leży czarny pas, weź go i wróć do pokoju małego Magika. Wrzuć pas do kociołka. Dzięki temu zadziała zakęcie a Violet stanie się kim chciała. Jednak teraz pojawił się nowy problem i potrzeba nowych składników eliksiru: nośnika ludzkiej duszy i błagań czerwonej głowy.

Wybierasz się w kolejną podróż czarną dziurą, teraz masz do wyboru (od lewej) Indonezję, dom Szczękobłysków i Kenię. Jako pierwszą wybierz Indonezję. Tam trafisz na jacht tubylców polujących na rekiny. Wskocz do wody (lewy dolny róg ekranu) w tym miejscu, na dnie znajduje się rekin bez płetw i ogona, musisz zabrać je tubylcom i oddać właścicielowi. Zdrap skorupiaki ze spodu łodzi (prawy górny róg ekranu). Teraz wyjdź z powrotem na pokład i do czarnego garnka znalezione skorupiaki, wtedy rybacy zajmą się spożywaniem zupy, więc wykorzystaj ich nieuwagę i zabierz płetwy rekina oraz worek wiszący obok. Oddaj rekinowi jego płetwy a będzie Ci bardzo wdzięczny i będziesz mógł na nim podróżować po wyspach Indonezji. Przed tym jednak schowaj węża w biało-czarne paski do worka. W prawym dolnym rogu ekranu jest dużo morskich koralowców, kliknij miejsce pomiędzy fioletowym a dużym różowym koralowcem, a wynurzy się straszliwa murena, aby ją nakarmić musisz znaleźć coś twardego do jedzenia. Czarną dziurą udaj się do Kenii. Tam Różowy znajdzie kolejne brakujące karty książki. Idź w lewo. Weź dziób tukana, leżący obok prawej stopy Różowej Pantery i pomarańczowy owoc rosnący na drzewie obok węża. Wróć do Indonezji z pomocą Transfusia (czarnej dziury).

Jeśli jesteś w wodzie, wyjdź na łódź i popłyn rekinem na wyspę która znajduje się w lewym górnym rogu ekranu. To wyspa smoków. Idź w prawo drogą między palmami. Znalazłeś kolejne karty książki wiedzy. Kliknij na drogowskaz przedstawiający warana (prawa strona ekranu). Aby wystraszyć zielonego smoka połóż na ziemi (a właściwie na waranie) węża morskiego, znajdującego się w worku w Twojej kieszeni. Dzik, w nagrodę za uwolnienie go z tarapatów

da ci kanapkę z szynką. Wróć nad morze ścieżką między z lewej strony i popłyń rekinem na wyspę znajdującą się w lewym górnym rogu monitora, ta wyspa nazywana jest Dżunglą Borneo. Idź ścieżką w lewo (znajduje się na wysokości ogona Różowego). Kliknij na dwa małe księżyce, będące pod nogami Różowej Pantery i daj kanapkę z szynką, głodnej kobiecie, która wygląda z dziury niedaleko drzewa. Pokaż dziób tukana pisklętom, siedzącym w dziupli. Gdy tukan wyleci z gniazda, daj mu pomarańczowy owoc. Ten ptak to nośnik ludzkiej duszy, więc zdobyłeś już jeden ze składników potrzebnych do odczarowania Violet. Udaj się czarną dziurą do domu Szczękobłysków. Idź drzwiami w prawo i schodami na dół. Kotarą w lewo udaj się do sali w której odbywa się przyjęcie. Zabierz ciastko ze sterty obok drzwi i sałatką stojącą na stole. Udaj się do Indonezji za pomocą czarnej dziury. Wyjdź z dżungli i popłyń na łódź, Którą widać na horyzoncie. Teraz wskocz do wody i daj twarde ciastko, zielonej murenie. Ona złamie sobie ząb, który od tej pory należy do Ciebie. Wróć na łódź rybacką i popłyń na wyspę po prawej stronie. Idź ścieżką w lewo i daj zęba tubylcowi trzymającemu korzeń (lewy dolny róg monitora), jego kolega zrobi mu tatuaż, a on podaruje Ci złotą obręcz. Odbądź podróż do Kenii za pomocą czarnej dziury. Jeśli jesteś wśród zwierząt, idź do balonu będącego za wodopojem i daj złotą obręcz pilotowi, aby mógł pokazać turystom, krajobrazy Kenii. W zamian dostaniesz szampana. Teraz czarną dziurą udaj się do domu Szczękobłysków i porozmawiaj z mężczyzną w czarnym garniturze, siedzącym obok pani w brązowym ubraniu. Później daj mu trunek. Dostań się czarną dziurą do Kenii. Z miejsca w którym stał balon idź do wodopojem, Później do plemienia Masajów, ścieżką z lewej strony słonia. Daj wątróbkę człowiekowi podpierającemu się na kij. Masjowie dadzą Ci błagalne mowy czerwonej głowy. Wróć więc do domu Szczękobłysków, wyjdź z pomieszczenia i idź schodami na górę. Teraz wejdź przez drzwi na końcu korytarza. Do kociołka wrzuć; tukana, błagalne mowy i sałatkę grecką. Violet zamieniła się w coś innego, aby dowiedzieć w co wcieliła się tym razem mała dziewczynka, idź do

sali w której odbywa się przyjęcie, ale przed tym weź pozostałości po sałatce leżące na tacy na tacy blisko kociołka. Gdy znajdziesz się w sali pełnej gości, zabierz z różowej torebki, stojącej na stole, koło brązowych drzwi, następujące rzeczy: perfumy i lusterko. Zabierz też aparat fotograficzny wiszący na krześle kobiety w brązowym ubraniu.

Na górę Olimp możesz wybrać się jedynie przez czarną dziurę. Różowy znalazł tu kolejne brakujące karty księgi. Afrodycie, która ma niebieski włosy, daj perfumy . Zwabi to Zeusa. Lecz najpierw pojawi się Posejdon, dzięki któremu usłyszysz wiele interesujących opowieści o Echidnie. Weź trójząb boga morza i uderz nim w głowę Zeusa. Wyjdzie z niej Atena. Później Pan Olimpu powierzy Ci misję. Zadanie polega na, pokonaniu dwóch gorgon, którym nie wolno patrzeć w oczy, gdyż czynność ta zamienia istoty w kamienie. Pojedź na Pegazie, stoi on za Bogiem Wina. Teraz kiedy stoisz przed gorgonami, możesz je pokonać jedynie bez rozlewu krwi. Grubej, w niebieskiej sukience, daj sałatkę, a szczupłej lusterko, obydwie zamienią się w kamienie. Przed powrotem na Olimp zrób im zdjęcie aparatem fotograficznym. Zdanie wykonane, wróc do bogów. Użyj w tym celu skrzydlatego konia, stojącego między drzewami z lewej strony ekranu. Pokaż zdjęcie Zeusowi. Teraz czeka Cię odpowiadanie na pytania, odpowiadaj tak:

Pytanie nr.1. Odpowiedź: zielone węże (z lewej strony chmurki)

Pytanie nr.2. Odpowiedź: drzewko oliwne ( z prawej strony)

Pytanie nr.3. Odpowiedź: źródło (z lewej strony)

Pytanie nr.4. Odpowiedź: Zeus (z lewej strony)

Odpowiedziałeś na wszystkie pytania. Przenieś się do rezydencji państwa Szczękobłysków za pomocą czarnej dziury.

Wszystko dobrze się skończyło, ponieważ Violet wyzdrowiała.