

## **Na kłopoty Pantera**

Różowa Pantera znowu w akcji! Na obozie w Chilly Wa-Wa dzieją się bardzo dziwne rzeczy. Potrzebna jest pomoc specjalisty. Tylko Różowy poradzi sobie z tym bez kłopotu. Oto jego przygody.

### **Chilly Wa-Wa - dzień pierwszy**

Jesteś już w obozie? Wszystko wygląda tak pięknie... To tylko pozory, zatem zaczynamy śledztwo! Przy maszcie znajdziesz deskotkę, zabierz ją. Schowaj także hop-skoki (to ta czerwona deska na sprężynach). Kliknij na profesora von Główkę. Ojej! Wpadł do odkurzacza! Jak go stamtąd wyciągnąć? U góry ekranu znajduje się czerwony tunel. Gdy najedziesz na niego myszką, kursor zmieni się w strzałkę. To znak, że możesz zmienić lokację. Kliknij tam myszką i już jesteś na lotnisku. W prawym dolnym rogu ekranu leży żółta skrzynka. Wyciągnij z niej klucz - przyda się do wyciągnięcia profesorka z maszyny. Wróć do obozu i użyj klucza na odkurzaczu. No, po kłopotcie.

Uwolniony profesorek przekaże Ci klucz do składu oraz działanie pogodometru. Nagle pojawią się psy z BCB (Biuro Cierpliwych Biurokratów) - to właśnie ta banda stoi za całą tajemnicą obozu! Wysłuchaj ich cierpliwie, a potem daj im kolejno deskotkę i hop-skoka. I po kłopotcie. Teraz zapoznaj się z dziećmi przebywającymi na obozie.

Po powitaniu, za pomocą klucza, wejdź do składu. Zabierz stamtąd wędkę. Powinna się przydać, by rozweselić Nigela. Kliknij ją na małego Anglika, a zobaczysz przezabawną scenkę. Gdy klikniesz na skautów, zapadnie noc. Różowy nie byłby sobą, gdyby nie zauważył, że pod osłoną ciemności ktoś włamał się do składu. Wejdź tam, a zauważysz rękę robota, której z pewnością nie było tam wcześniej.

Porozmawiaj z von Główkem (jest w zielonym domku). Okazuje się, że coś

niedobrego dzieje się z małym Nigelem. Czeka Cię więc podróż na Wyspy Brytyjskie. Nim jednak tam polecisz, von Głównke wyposaży Cię w CAP-a (Cyfrowy Asystent Pantery), za pomocą którego będziecie się mogli kontaktować. Teraz idź na lotnisko (to ta lokacja, z której wcześniej zabrałeś klucz) i kliknij na samolot, który pomalowano w barwy Anglii.

W samolocie zapnij pasy i zrelaksuj się, oglądając film. Po chwili będziesz już w Londynie.

## **Anglia**

Jesteś już w Londynie? To przestań podziwiać krajobraz i kliknij na kosz na śmieci, który znajdziesz przy kiosku. O, znalazłeś skrzynkę! Może się przydać. Kliknij nią na piłkę (wisi sobie na drzewie) i zdejmij ją. Oddaj ją dwóm piłkarzom. W nagrodę dadzą Ci koszulkę Juskowiaka. Idź do kiosku i wymień się z handlarzem. Za koszulkę da Ci The Sun oraz komiks.

Najedź kursorem na prawą kraweź ekranu, a okaże się, że możesz zmienić lokację. No i jesteś w PUB-ie. Jeśli porozmawiasz z barmanką, ta zaproponuje Ci piwo. Oczywiście odmówisz, ale przy okazji pomożesz jej roznieść zamówienia. Policjantowi dasz piwo, listonoszowi jedzonko, swoje „co nieco” dostanie też adwokat.

Daj The Sun grupce staruszek, a poznasz pewna plotkę. Koniecznie zabierz ze stołu karteczkę! Już za chwilę będzie Ci potrzebna. Wróc na ulicę Londynu i daj karteczkę politykom. To wystarczy, by odeszli. Podejź do chłopca i porozmawiaj z nim. Okazuje się, że jest to przyjaciel małego Nigela! Wiesz już, że w PUB-ie musisz odnaleźć niejakiego Johnsona.

Z powrotem w knajpie? Daj małemu chłopcu komiks, a ten da Ci w nagrodę kielbasę. Kliknij nią na podpitego jegomościa, a kielbaska wpadnie mu za... pasek. To wystarczy, by sprowokować psa do ataku. Przepędzi drania, który

zastawia Ci drogę do Johnsona.

Kamerdyner Johnson gra sobie w lotki. Porozmawiaj z nim, a zabierze Cię do domu Nigela.

Przed bramą zabaw się w rymowanki ze szczerbatym chłopcem. Następnie klikaj na kosz, by wybrać sobie jak najlepszy strój. Za czwartym razem znajdziesz w końcu ten, którego szukasz. Zamienisz się w dostojnego lorda Panthertona, zaś Johnson zaprowadzi Cię do ojca Nigela.

Po tradycyjnej herbatce lord powróci na polowanie, a Ty będziesz miał nieco czasu, by przeszukać jego pomieszczenie.

Ze stołu zabierz list od Nigela. Przy kominku, po lewej stronie znajdziesz pogrzebacz, weź go koniecznie. Teraz obejrzyj wszystkie portrety. Za pomocą pogrzebacza odchyl środkowy obraz i wyciągnij z niego schowaną tam maskotkę. Zabierz też lusterko, które leży sobie bezpiecznie po prawej stronie kominka. Teraz czeka Cię wyprawa do słynnego Stonehenge.

Klikaj na rabusiów Twojej skóry tak długo, aż narysują na kamieniu serce. Teraz kliknij myszka po lewej stronie ekranu, a Pantera wychyli się i przestraszy dowcipnisiów. Za pomocą lusterka oślepi ich i zabierz swą skórę! Dobra robota. Teraz lecisz do Egiptu!

## **Egipt**

No i jesteś pod piramidami! W podróży może Ci pomóc jedynie przezabawny Złotousty. Niestety, ma swoje wymagania. Na początek poprosi Cię o coś do jedzenia. Kliknij myszką na lewą krawędź ekranu i już jesteś w miasteczku.

Sprzedawca kebabu zaproponuje Ci pewną wymianę. Da Ci jedzenia w zamian za dywan. Podejź do mężczyzny pykającego fajkę, a ten zaprosi Cię na kawę. Idź teraz do sprzedawcy dywanów i wymień kawę na kobierzec. Zanieś go

do straganu z jedzeniem i już masz kebab. Wróć do Złotoustego i nakarm go. Niestety, to nie koniec jego żądań. Tym razem egipski kapitalista zażąda od Ciebie dywanu. Wróć do miasta i pogadaj z handlarzem żywnością. Z chęcią odda Ci kobierzec, bo przestał mu się podobać, ale w zamian zażąda kawy. Sprzedawca dywanów odda Ci napój, twierdząc, że jest chłodny. Teraz bez przeszkód zdobędziesz dywan.

Złotousty ucieszy się Twą zaradnością, ale będzie miał jeszcze jedno życzenie. Tym razem zapragnie picia. Cóż, sprzedawca kebabu zwróci Ci kawę, gdyż i jemu nie będzie smakowała. Skorzystaj teraz z wolnej chwili i porozmawiaj ze wszystkimi napotkanymi osobami (nie pomini też osła).

Po napejaniu, Złotousty z radością weźmie Cię na brzeg Nilu. Tu wdasz się w sprzeczkę z nienasyconym przewoźnikiem i będziesz musiał wrócić do Kairu (kliknij wielbłąda po lewej stronie ekranu). W Kairze porozmawiaj z przyjacielem Złotoustego, który wręczy Ci prezent -Oko Horusa. Wróć na brzeg Nilu i daj ów przedmiot przewoźnikowi. W zamian otrzymasz złotego skarabeusza. Złotousty zażąda od Ciebie prezentu dla Lucy - trójnożnej oślicy. Czeka Cię jeszcze jedna podróż do Kairu. Tam pogadaj z osłem i zabierz od niego kwiaty. Teraz Lucy z pewnością Ci pomoże. Kliknij na łódź, a Lucy Cię na nią „wykopie”.

No i jesteś na wsi. Weź motykę i wykop za jej pomocą dziurę. Pogadaj z dziewczynką, a następnie kliknij na palmę daktylową. W ten sposób uzyskasz pokarm, za pomocą którego nakarmisz ptaki. Po tej czynności wróć do kobiety. Nagle pojawi się znana Ci już brygada BCB. Zabierz sałatkę, która leży na jednym z okien i wrzuc ją do dołu. Brygada da się skusić i wskoczy za pożywieniem. Tymczasem Pantera zakopie dołek, zaś jego nowa przyjaciółka podleje grządkę i w ten sposób pozbędzie się natrętów.

Tymczasem z Chilly Wa-Wa przyleci do Ciebie gołębica z wiadomością. Jednak nim przeczytasz informację, będziesz musiał jakoś przekupić zalotnego

paka. Daj jej skarabeusza, a otrzymasz wiadomość. Hieroglify przetłumaczy Ci mała dziewczynka.

Tymczasem von Głównie wezwie Cię za pomocą CAP-a. Przyśle po Ciebie samolot i po chwili znowu będziesz w Chilly Wa-Wa.

## **Chilly Wa-Wa - dzień drugi**

Porozmawiaj z profesorem. Okaze się, że coś niedobrego dzieje się z dziećmi. Są bardzo rozdrażnione. W dodatku poginęły wszystkie deskolotki i jedzenie. Pamiętasz ile trudu poświęciłeś, by zdobyć dla Nigela maskotkę Gaya? Okaze się, że chłopcu wcale nie sprawi to radości. Coś więc tu jest nie tak.

Zejdź do składziku i w skrytce pod podłogą umieść kartki, które przywiozłeś z podróży. Choć na chwilę zostałeś uwięziony pod ziemią, nie przejmuj się, von Głównie z pewnością Cię wyratuje z opresji.

Za chwilę dowiesz się, że gdzieś zginęła Yung Li. Udaj się do pierwszej chaty od prawej i kliknij myszką pod łóżkiem, a zguba się znajdzie. Teraz udaj się na lotnisku i w drogę. Lecisz do Chin.

## **Chiny**

No i znalazłeś się w chińskim teatrze. Kliknij na szafę, a otrzymasz strój. Peruczka zrobi Ci świetny makijaż. Teraz kliknij na parkiet w pobliżu publiczności, a zobaczysz jak pięknie różowy potrafi śpiewać. Gdy po występie klikniesz kota, pojawia się znani Ci prześladowcy z BCB. I znowu trzeba ich przechytrzyć!

Najpierw czeka Cię walka karate. Teraz chwyć miecz (znajdziesz go nad drzwiami) i kliknij nim na lampę. Ale się działa... Teraz spróbuj jeszcze raz

zaznaczyć peruczkę, a potem grubaska. W efekcie wylądujesz na proszonej kolacji.

Jak zrobić sobie miejsce przy stole? To proste! Porozmawiaj z kucharką, a potem wypuść z klatki ptaszka. No, teraz możesz już usiąść i najeść się do syta. Teraz musisz zwabić kota do klatki. Nie powinieneś mieć z tym kłopotu. Kliknij też na obrazek, przy którym siedział zwierzak, a potem skorzystaj z roweru!

No i jesteś na wsi. Pogadaj z gościem w żółtej koszulce. Biedaczek tak się przestraszy, że ucieknie mu panie. Musisz mu pomóc, ale po kolei... Najpierw utnij sobie pogawędkę z gościem obierającym ziemniaki (kliknij na obierki i zabierz kilka do kieszeni) i z kolegą w żółtym kapeluszu. Kapelusznik potrzebuje kadzidełka. Możesz mu je załatwić.

Kliknij łupinkami na ptaszka i już masz zgubą. Teraz wróc rowerem do swoich gospodarzy i oddaj ptaka, w zamian dostaniesz potrzebne Ci kadzidło. Wróc na wieś i daj je kapelusznikowi. W zamian da Ci swoje nakrycie głowy, które możesz wykorzystać jako łódź, by wyciągnąć spodnie piorącego. No i udało się. Teraz jeszcze tylko pogawędka z dziadkiem Yung Li i...

W Twoim CAP-ie zgłasza się von Główkę. Nie ma dobrych wieści. Mała Hinduska prosi Cię o przysługę. Aby ją wykonać, profesorek przysłała samolot.

Okazuje się, że to pułapka. W samolocie czekają na Ciebie psy z BCB! Ale są tak naiwni, że bez problemu ich przechytrzysz. W odpowiednim momencie kliknij na spadochron i... Zamiast w Indiach lądujesz w Bhutanie, a Twoi przeciwnicy po raz kolejnym mają pecha. Rozbijają się samolotem.

## **Bhutan**

No i wmieszałeś się w konkurs łuczniczy. Najpierw porozmawiaj z błękitnymi, a potem z brązowymi. Nie zapomnij zagadać też dziadka. Pójdzie „rozprostować kości”, ale zostawi gazetę, którą powinieneś schować.

Brazowi zaproponują Ci układ. Jeśli zaczarujesz błękitnych, by spudłowali, otrzymasz kaptur, dzięki któremu wejdiesz do Dzongu. No to odprawiasz czary. Niestety, błękitni strzelają prosto w środek tarczy. Podejdź do niej i wyciągnij strzałę. Zaproponuj brązowym, że wystąpisz jako łucznik w ich drużynie. Kaptur otrzymasz, ale potrzebujesz jeszcze łuku, by wykonać zadanie.

Idź do sąsiedniej wioski i wymień się z kucharką. Daj jej gazetę, a otrzymasz kurczaka. Porozmawiaj z uśmiechniętą sklepikarką, a zamienisz strzałę na łuk. Wróc do Thimphu i strzel kurą do tarczy. Oczywiście strzał będzie doskonały i na spotkaniu zaprosi Cię sam król Buthanu. Ten podaruje Ci wspaniały strój. Już niedługo Ci się przyda.

Król pomógłby Ci w Twojej podróży do Indii, ale z samolotu zginęło śmigło. Jeśli je odnajdziesz, z pewnością opuścisz Buthan.

Idź do wioski i pohandluj z uśmiechniętą. Wymień strój na miejscowy specjał. Nim wrócisz do Thimphu, utnij też pogawędką z garbatą wieśniaczką.

No dobra. Czas wysmarować posąg tą dziwną mazią, którą dostałeś od handlarki. Posąg da Ci podpowiedź. Użyj kaptura na mnichu (jest po lewej stronie), a dostaniesz ciasto. Weź je i wróc do wioski. Rzuć nim w garbatą, a zagubione śmigło się odnajdzie. Oddaj je pilotowi i już jesteś w Indiach.

## **Indie**

Teraz okaże się, jaki z Ciebie zaklinacz węży. Okazuje się, że kiepski. Wąż uciekł, a Ty musisz go znaleźć. Idź do lokacji, do której wejście znajduje się po prawej krawędzi ekranu.

Najpierw kliknij studnię, a potem porozmawiaj z dziećmi. No i niezły z Ciebie podrywacz. Oczarowałaś kobrę do tego stopnia, że z ochotą wróci z Tobą do Bombaju.

Oddaj zaklinaczowi zgubę i idź do jego żony po obiecaną nagrodę z kwiatów (to ta kobieta w czerwonym stroju). W rogu stoi sprzedawca przypraw, weź od niego troszeczkę proszku, bo zaraz się przyda. Teraz kliknij na worek z żółtym proszkiem, a poznasz zwariowanego ptaka. Zostawi piórko, które musisz zabrać.

Połaskocz sprzedawcę owoców piórkiem, a dostaniesz gruszkę. Pogawędź też z małą dziewczynką, która zaprowadzi Cię na pociąg.

Ojej! Nikt nie chce z Tobą rozmawiać, bo masz nieświeży oddech. Kliknij dwa razy na drzewo, a umyjesz zęby jego gałęziami. Teraz porozmawiaj z garncarzem. Daj mu owoc, a obieca Ci przysługę.

Teraz porozmawiaj sobie z magiczną dziewczynką oraz świętą krową. Chce się jej pić. Idź do garncarza a dostaniesz swoją nagrodę. Napełnij gar woda i podaj krowie. Dostaniesz zadanie. Musisz wydoić święte zwierze. Wykorzystaj do tego garnek.

Z wdzięczności otrzymasz zaproszenie na obiad. Musisz jednak pomóc gospodyni. Potrzebuje: wodę, przyprawy i ryż. Przyprawy już masz, ryż zdobędziesz wkładając rękę do garnka przy drugim domku. Poproś garncarza o jeszcze jeden gar i napełnij go w studni. Ot, i obiad gotowy.

No to jesteś w Varnassi. Najpierw porozmawiaj z pielgrzymem kąpiącym się w świętej rzece. Zabierz też kij. Teraz zagadaj wszystkich po kolei, a dowiesz się kilku rzeczy o tym świętym miejscu. Wrzuć kij do wody, a przyleci gołąb. Teraz czeka Cię rozmowa z mnichem. Kliknij na klasztor. Gdy pojawi się łysy chłopiec, nie omieszkaj z nim porozmawiać. Wrzuć kwiaty do wody, a okaże się, że nie jest to potrzebny Ci jaśmin. Musisz wrócić do Bombaju.

Porozmawiaj z żoną zaklinacza. Ta będzie potrzebowała potwierdzenia Twej prawdziwości. Kliknij na worek z żółtą przyprawą, a znajomy ptak - wróżbita uwierzytelni Twe żądania. Masz już jaśmin? To wracaj nad brzeg świętej rzeki i



wrzuć kwiaty do wody.

## **Chilly Wa-Wa - dzień trzeci**

Po powrocie do Chilly Wa-Wa nie możesz się nadziwić. Wciąż leje deszcz, zaś krajobraz zmienił się nie do poznania. Winny jest pogodomat. Ktoś go przeprogramował. Porozmawiaj z profesorkiem, ale jak sam widzisz - to nic nie daje.

Kliknij na psa z brygady BCB, a wyjaśnią się plany zbrodniczej szajki. Czas temu przeciwdziałać!

Zejdź do składu i zabierz łom. Użyj go na pogodomacie. To wystarczy, by ustabilizować klimat. Zauważyłeś już dziwne ślady przy maszcie? Von Głównie nie chce o tym słuchać? Uparcie powiedz mu o tym kilka razy, a przy śladach kursor zmieni się w końcu w strzałkę. No i jesteś na lotnisku. Czeka Cię ostatnia, ale bardzo daleka podróż. Wybierasz się do słonecznej Australii.

## **Australia**

Podczas lotu nie omieszkaj przeczytać kilku informacji zapisanych na niedbale porzuconej kartce. Czeka Cię oczywiście skok na spadochronie, bowiem za sterami samolotu siedzą przyjaciele z BCB. Małe kliknięcie na spadochron i już jesteś w słonecznej Australii.

Wylądowałeś na pustkowiu. Rozejrzyj się troszkę i do dzieła. Potrzebujesz liść eukaliptusa, kliknij więc na najbardziej zielone drzewo. Teraz czeka Cię pogawędka z tubylcem. Gdy skończycie rozmawiać pojawią się zwierzęta.

Nakarm koalę liśćmi eukaliptusa, a w zamian otrzymasz niezwykle przydatny kij. Użyj kija w krzakach w prawym dolnym rogu ekranu, a wygrzebieasz

kilka pędraków. Przejdź do sąsiedniej lokacji i daj Aborygenowi robaki. Okazuje się, że potrzebujesz swego prywatnego instrumentu. Wróć na pustkowie i podnieś kij. Kliknij na żółwia, a pojawi się tajemnicza kobieta, która wyjaśni Ci parę spraw. Pogadaj z mrówkolwem... no dobra. Wykorzystasz go troszkę. Gdy ten naję się termitami, użyj go na kiju i w ten sposób otrzymasz swoje prywatne digeridzu (czyli wspomniany instrument).

Użyj instrumentu na starym aborygenie, potem kliknij na krokodyla i znowu jesteś w Chilly Wa-Wa.

### **Chilly Wa-Wa Dzień Czwarty**

No, to już końcówka gry. Teraz musisz udowodnić psom ich wstrętne postęпки. Najpierw kliknij na dzieci. Okazuje się, że są to roboty! Zbierz kawałek papieru z przęsła podpierającego dach oraz zabierz flagę psów z masztu. Wejdź do składziku i wyciągnij spod podłogi włożone wcześniej skarby. Kliknij na domek, a zobaczysz przerażająca scenkę. Coś trzeba z tym zrobić.

Idź na lotnisko i wyciągnij młotek z żółtej skrzynki. Wróć do składziku i za pomocą narzędzia rozbij drewnianą łatkę w ścianie. Z wnętrki wyjmij dwie głowy robotów.

Wróć do domku i pokaż psu dowody! No i się porobiło. BCB zaczyna na Ciebie niezłą nagonkę. Ucieknij do składziku! Aby rozjaśnić, włóż głowę do gniazdka. Zabierz odkurzacz i spróbuj podłączyć go do prądu. Nie starczy kabla? Połącz go z przedłużaczem, który wisi n ścianie. Teraz możesz już stanąć do otwartej walki.

Wyjdź na zewnątrz i wciągaj wrogów do maszyny. Schowali się? Nie ma problemu. Pierwszego znajdziesz w kominie domku von Główekgo, drugi czai się w błocie, trzeci kryje się pod schodami, zaś ostatni schował się za maszt. Masz ich wszystkich? Wrzuć odkurzacz do błota i w ten sposób rozwiązałeś zagadkę obozu

Chilly Wa-Wa.

Jeśli chcesz wiedzieć jaka to tajemnica, koniecznie zagraj!