



Ну наконец-то всемирно известный розовый сыщик оторвался от своих мультипликационных дел и пожаловал на нашу приставку! На сей раз ему предстоит расследовать загадочные происшествия на детском международном конгрессе, проходящем в лагере «Звонкое Эхо-хо» Помогать ему в этом будут профессор фон Шляпен, портативный компьютер ПИК, ну и, соответственно, мы, сидящие по эту сторону монитора. Напомним, что сидение будет происходить не просто так, а с пользой. Ведь сама игра по жанру — мультипликационный квест с возможностью обучения.

РОЗОВАЯ ПАНТЕРА

Эта самая возможность реализована очень здорово, всеобъемлюще и доступно. Это значит, что вы имеете возможность, выбрав страну, в которую нелегкая занесла Пантеру, узнать много интересного о ее (страны, а не пантеры) природе, истории, культуре и даже кухне. Все эти данные оформлены в виде виртуального приборчика, называемого портативный информационный компьютер (или ПИК). Пользоваться им можно как во время игры, наведя мышку на интересующий предмет и нажав правую кнопку (правда, этот номер проходит далеко не со всеми вещами), или же войдя в меню ПИК-а. В меню достаточно легко разобратся, если не считать, что этому мешает слишком вызывающий и пестрый дизайн. Совместите круги со странами и темами, затем нажмите стрелку посередине. Появится текст, сопровождаемый фотоиллюстрациями. В левом нижнем углу этого окна всегда есть ссылки на три наиболее близких по теме статьи. В игре также присутствует что-то похожее на музыкальные клипы, то есть под музыку идет мультипликационный ролик, в котором рассказывается о каком-либо историческом событии или легенде. Музыкальное и звуковое оформление игры действительно выполнено на высоком уровне, а песни исполнены профессиональными музыкантами... Кстати, музыку можно послушать отдельно, войдя в меню «песни». На русский язык игра переведена очень профессионально, причем имеется в виду именно актерский профессионализм. Можно с уверенностью заявить, что герои стали нам доступны и понятны благодаря голосам, их озвучившим. Управление в игре максимально простое — D-pad и пара кнопок. Как квест игра достаточно несложная, но веселья здесь — хоть отбавляй, особенно если учесть, что при переводе на русский специфические американские

шуточки были более-менее разбавлены нашим родным юмором. Так что играть будет интересно всем — и детям, и взрослым: кто-то не будет вылезать из ПИК-а, кто-то предпочтет игру без обучающих наворотов, кому-то просто по душе будет послушать музыку... В этом и состоит, собственно, цель каждой игры — быть интересной для всех. Осталось только добавить, что компания «Wanderlust Interactive» уже готовит к выпуску продолжение приключений Розовой Пантеры — ждите от нас новостей по этому поводу!

Прохождение

Лагерь «Звонкое эхо-хо!»

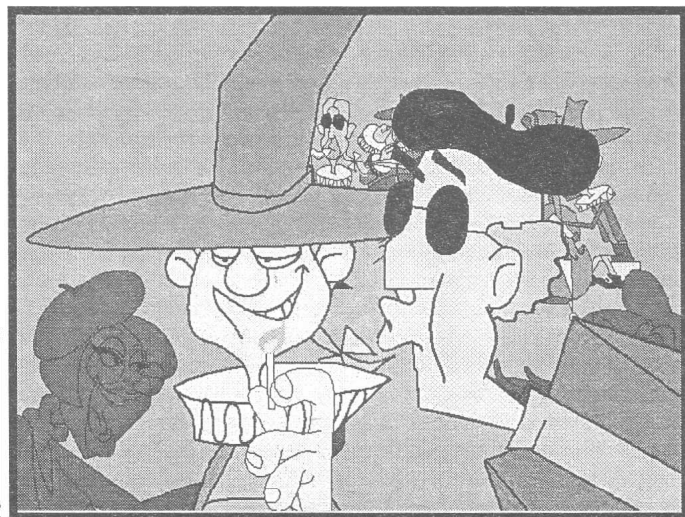
Первый день

Итак, благодаря недрогнувшей руке инспектора, вы оказываетесь на месте... Выслушав птичку, не торопитесь с выводами о состоянии ее здоровья — просто она намекает вам на возможность посетить одно местечко... Подберите лежащие рядом лежащую доску и башмаки на пружинках и поболтайте с администратором. Попробуйте завести разговор с профессором фон Шляпеном, а потом... Ну вот, опять незадачливый изобретатель попал в беду! Попытки вытрясти его из пылесоса ни к чему не приведут, поэтому вспомните о птичке и направьтесь в ангар с самолетами. Улететь нам пока никуда не дадут — щелкнув на каждом самолете указателем, вы узнаете о море проблем, свалившихся на экипажи, зато в углу ангара найдется необходимый инструмент. Скорее возвращайтесь к профессору и, используя гаечный ключ, освободите его. Расставьте все избушки по своим местам (для этого достаточно щелкнуть на каждой из них), и узнаете о новых изобретениях фон Шляпена. Попробуйте себя

в регулировке погоды, возьмите у профессора шифр к замку и приготовьтесь к неприятностям! В лагерь пожаловали старые знакомые, вездесущие (и свои носы сующие) псы. Не бойтесь, этих мнимых инспекторов на этот раз погубит собственное любопытство: если уж они так хотят проверить на себе изобретения фон Шляпена... Ну что ж, они сами напросились! Дайте им сперва доску (один готов), а потом башмаки (второго унесло...). После того как ваши собеседники оставят вас одного, используйте шифр (враги подсмотрели-таки код — быть неприятностям...) и спуститесь в подвал. Забрав удочку, вернитесь наверх и познакомьтесь с разноцветным населением лагеря. Каждый из них знает много всего про свою страну и расскажет о происхождении своего имени. Обидно, но ребят из нашей страны здесь нет... Можно только догадываться, чем мы им не угодили. Ладно, не будем о грустном — вы уже поболтали со всеми, кроме стеснительного Найджела. Чтобы завести с ним разговор, используйте удочку. Окажется, что маленький пацифист ненавидит убивать бедных рыбок.

Да-а, серьезный повод для любителей рыбалки, чтобы поразмышлять... Впрочем, много ли найдется людей, ни разу в жизни не пробовавших уху? Слушая разговор двух обитателей лагеря, наш розовый сыщик не заметил, как коварный пес, воспользовавшись темной, пробрался в подвал! Утром зайдите в подвал. Здесь явно что-то произошло! Щелкнув указателем на запчасти от устаревшей модели терминатора, вы убедитесь в ее неразговорчивости (и то правда — чем ей разговаривать!?). На полу есть незакрепленная доска, но под ней вы ничего не найдете. Как только вы выйдете из подвала, послушайте профессора и бегите в один из домиков наверху. С Найджелом действительно беда — он вдруг резко возненавидел весь лагерь и его обитателей! Выслушав профессора и Найджела, можно будет воспользоваться ПИК-ом, чтобы получить интересную информацию о Шекспире и Оксфорде. Впрочем, ПИК можно использовать в любое время, открыв его окно с помощью главного игрового меню. Выйдя из домика и получив тот самый компьютер от профессора, можно отправляться в Англию за любимой игрушкой Найджела...

Прежде чем спешить в ангар на самолет, поговорите с девочкой из Индии. Теперь уже точно ясно, что не только Найджел так изменился! В ангаре выберите самолет, на носу которого некое подобие Британского флага, поднимитесь на борт и не забудьте пристегнуть ремни. После набора высоты и просмотра сто шестой серии мыльной оперы «Санта-Барбарис» надевайте парашют и смело прыгайте вниз! (Доигрались — во-первых, уже рифмами пишем, а во-вторых, куда же еще прыгать, как не вниз!). Конечно, можно дожидаться посадки, но какой уважающий себя сыщик откажется от хорошей десантной тренировки?



Англия

Парламентская площадь

Ну что ж, вот мы и в Англии. Десантник из Пантеры вышел бы классный — умудрился приземлиться точно в центре Лондона! Поговорите с одним из трех джентльменов, перекрывших дорогу налево. Убедившись, что дальше налево вам не пройти, загляните в корзину справа, рядом с газетчиком. (Кстати, если щелкнуть на корзине нужной кнопкой, вам расскажут кое-что о Лондоне). Ящик, найденный в корзине, используйте для того, чтобы достать с дерева мяч. Как только мимо в очередной раз пробежит двое футболистов, отдайте им мяч. Взамен получите футболку, которую можно обменять у газетчика на свежий выпуск «Дейли» и журнал комиксов... Уф-ф... Ни одной бескорыстной личности. Все только за бартер! Да еще оказалось, что не в меру разговорчивого сэра Болди этой газетой не отвлечь. Придется пойти в противоположную сторону, в пивную «Гадкий утенок».

«Гадкий утенок»

В пивной много посетителей, и Пантере придется немного поработать официантом (в интересах следствия, разумеется). Подойдите для этого к хозяйке бара. После того как вы разнесете несколько заказов, не перепутав при этом клиентов, можно будет заняться поиском чего-нибудь, способного отвлечь сэра Болди от его нескончаемой речи. Все знают, что подслушивать нехорошо, но здесь особый случай... Подойдите к трем пожилым леди и прислушайтесь к их разговору. После того как завяжется разговор, предложите им газету. Взамен одна из дам признается в том, что неравнодушна к сэру Болди, и положит на стол письмо. Возьмите его, и пусть вас не терзают муки совести: вы поможете им обоим найти друг друга. Перед уходом поинтересуйтесь, кто это в углу пивной так упорно скрывается за газетами. Несмотря на наивные попытки замаскироваться под англичан, вы, конечно же, узнали помощников своего заклятого врага, так что будьте настороже — хвост вам обеспечен... Возвращайтесь на площадь и отдайте письмо джентльменам.

Снова площадь

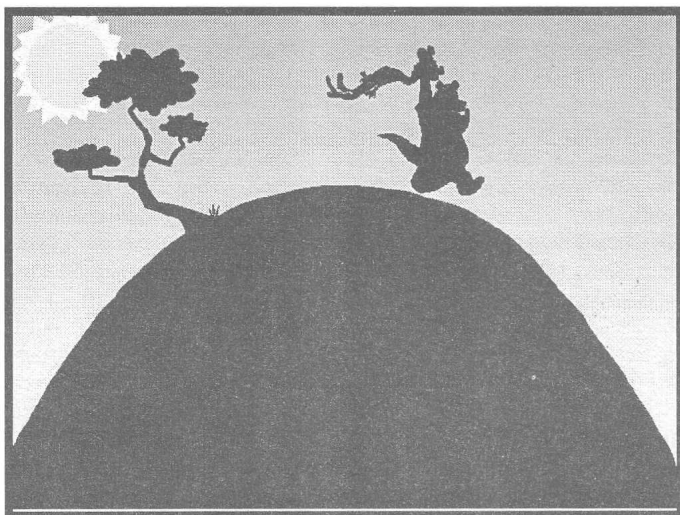
Путь свободен. Поговорите с парнем, который окажется другом Найджела, и опять идите в «Гадкий утенок».

«Гадкий утенок»

Обменяйте у мальчишки за стойкой комиксы на сосиску и используйте ее на вредном громиле, мешающем поговорить с дворецким. После разговора с дворецким Джексон, во время которого выяснится, что англичане и пантеры одинаково ловко метают дротики, он споет вам песню про Гая Фокса. О том, кто это такой, и еще о большинстве посетителей пивной можно узнать подробнее при помощи нужной кнопки (или включив ПИК). Дворецкий отвезет вас к загородному дому, где и оставит на произвол судьбы.

Загородный дом

Немало хлопот и большую порцию смеха вам принесет мальчишка с корзиной одежды. Он будет доводить сыщика до белого каления, пока не получит правильные ответы на все



вопросы. После того как избавитесь от него, загляните в корзину (опять корзина!) и подберите подходящую одежду, чтобы пробраться в замок. Вроде бы задача выполнена, но как опрометчиво поступил наш сыщик, оставив свой розовый комбинезон висеть на ограде! Через пару минут его украдут те самые псы, сидевшие в баре...

Гостиная в загородном доме

После чашки чая в обществе Найджелова папы, когда он уйдет, подойдите к столу и поверните письменный прибор (наведя указатель на стол). Если верить карте, то любимая игрушка Найджела где-то поблизости... Рассматривайте каждую из трех картин, пока дворецкий не уйдет.

Теперь вернитесь к средней, с епископом. Возьмите стоящую рядом с камином кочергу, используйте ее на гербе за картиной и заберите Гая Фокса. Да, захватите еще и зеркало, выпавшее из канделябра... Можно считать, что ваша миссия в Англии выполнена, но Пантере еще надо вернуть свой комбинезон. А вот и похитители. Вперед, в погоню! Как только окажетесь в загадочном Стоунхедже (опять-таки есть смысл включить ПИК), попытайтесь подобраться к ним в обход, затем послушайте их разговор и, когда взойдет солнце, примените на него зеркало. Вот и все, комбинезон снова на Пантере. Теперь внимательно прослушайте сообщение профессора — и вперед, в Египет! В самолете сделайте то же, что в прошлом полете (сто шестую серию фильма можно не смотреть).

Египет

Пустыня

Поговорите с погонщиком и, выслушав жутковатую песенку о мумификации, уговаривайте его подвезти вас, пока он не согласится.

После этого отправляйтесь в Каир за едой для обмена.

Каир

Здесь придется немного побегать, чтобы получить желаемое. Поговорив с продавцом кебаба, присядьте за столик к курильщику. Чашку кофе, которой он вас угостит, отдайте продавцу ковров, а ковер — продавцу кебаба. Поговорите с родителями маленькой Чион и несите кебаб погонщику.

Пустыня

Нет, ну вы подумайте — его накормили, а он! Придется снова идти в Каир, за ковром.

Каир

Торговец (он же шашлычник-кебабчик) просто так ковер не отдаст — опять нужна чашка кофе! Пока Пантера раздумывает, как ее раздобыть, поговорите с... осликом. Подойдите к торговцу коврами и заберите у него чашку уже остывшего кофе, которым угостите кебабника... кебабчика... Неважно! Да-а, жарковато здесь...

Пус-ты-ня!

Погонщик — сволочь. Теперь ему кофе подавай!!! А что делать? Не бросать же бедную девочку на произвол судьбы!

Ну опять, опять Каир!

Как хорошо, что шашлычнику не нравится холодный кофе... Заберите его, и не мешкая — обратно!

Место, где много песка, но не пляж

И как здорово, что погонщику холодный кофе в самый раз! Наконец-то в путь.

Берег Нила

Перевезти на тот берег вас никто не захочет. Кроме крокодила. Но боюсь, что у него могут возникнуть несколько другие намерения... Так что по верблюдам — и в Каир.

Каир

Если Пантеру лет через пятьдесят разбудить и спросить, как проехать в столицу Египта, то дорогу он вам покажет с закрытыми глазами, стоя на голове и жонглируя чашками с холодным кофе... Ладно, не будем отвлекаться — в городе, кажется, появился новый персонаж. Поговорите с ним и, забрав амулет, возвращайтесь к Нилу.

Нил

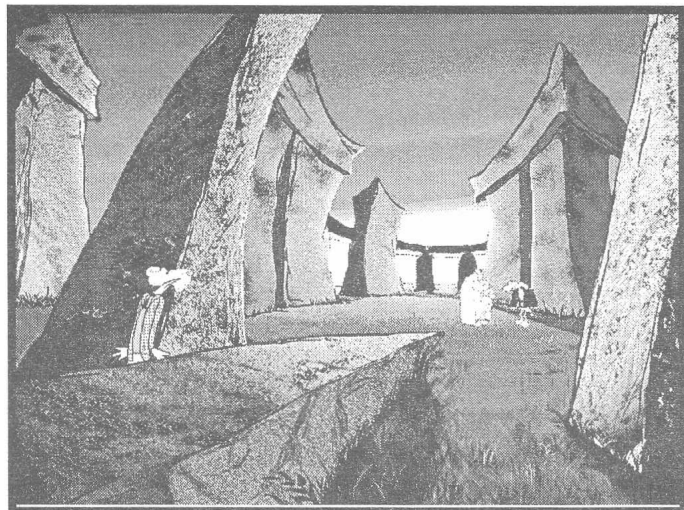
Вы погонщику — амулет, он вам — скарабея. Опять в город?!

Каир

Заберите у ослика цветы.

Нил

И подарите их Люси. Способ, которым она переправит Пантеру, не самый лучший, но что делать... Лодочники, пожалуй, единственные персонажи игры, которые ничего не потребуют с вас за перевозку. Однако будьте настороже — псы по-



прежнему следят за вами. Вот когда пригодился бы крокодил, не дававший Пантере уплыть!

Ферма

Возьмите кирку рядом с печкой и салат в доме — пригодятся. Надо бы исполнить просьбу женщины и покормить птичек. Щелкните на пальме и возьмите корм для них. Всех оделили, каждый пернатый что-то о себе поведал, фермерша ничего ни о чем не знает, да еще и псы пожаловали! Ну да не беда, найдем на них управу... Используйте кирку на середине двора, а в получившуюся яму киньте салат.

Кто же знал, что не один погонщик вечно голодный! Луи и его напарника подвела на этот раз собственная жадность. Так что куда их унес орел, туда им и дорога! Выслушайте голубя и отдайте ему скарабея. Письмо переведет дочка фермерши, а потом — возвращаемся в лагерь!

Лагерь «Звонкое эхо-хо!»

Второй день

Узнайте мнение профессора о своих находках, спрячьте их под доской в подвале и, выполняя просьбу фон Шляпена, найдите маленького китайца. Он в первом домике справа, под кроватью. Кстати, именно здесь раздолье для использования ПИК-а. В каждом домике есть много предметов, о каждом из которых расскажет компьютер. (Значок в левом нижнем углу экрана.) Ну а теперь — опять в путь! Направляйтесь в ангар и садитесь на самолет, занимающий на экране больше всего места. Все действия в самолете остались прежними — пристегнуть ремни, отстегнуть ремни, десантироваться навстречу очередным приключениям или спокойно сидеть, ожидая кофе и места назначения.

Китай

Опера

Если уж заставляют петь, то лучше загримироваться и надеть национальную одежду (иначе помидорами закидают!). Для этого щелкните указателем на шкаф и э-э-э... на пуховку. В общем, на то, чем пудрятся. Выйти на сцену надо точно, а вот петь совершенно не обязательно. С этой задачей успешно справится кот, лежащий неподалеку. Наступите на его хвост — и он блес-

тяще исполнит народную китайскую арию. Но что это! Псы опять добрались до нас, причем хваленый охранник ничего не смог сделать, а остальные вообще спрятались под стол! Так что Пантере снова придется все делать самому. Что ж, пришел момент показать свое боевое искусство.

Возьмите со стены меч и рубаните по шнуру от лампы — Луи получит легкую электрическую встряску. После этого щелкните на пуховку — режиссер (или это продюсер?) подбросит ее вам. С ее помощью вы расправитесь со вторым налетчиком! Прodelав такую блестящую работу, любой уважающий себя сыщик не откажется пообедать. Особенно — если приглашают...

В гостях

Заговорите с хозяйкой, готовящей еду. Она приглашает поесть, но за столом что-то не видно пустых мест. Не беда, выпустите птичку из клетки, и одно из мест освободится. Поев (а точнее, только попробовав) блюдо национальной кухни, возьмите из миски кусочек чего-то, очень любимого котятами. Положите его в клетку, и кот окажется запертым в ней. Возьмите с тумбочки портрет Юнг Ли и послушайте, что вам скажут. Прихватив велосипед, отправляйтесь в деревню.

Деревня

Подберите немного обрезков (картофельных?) и их с помощью поймите птичку. Кстати, не совсем ясно, почему птичка обращала ноль внимания на целую кучу обрезков, а попала на маленькую горсточку? Возвращайтесь в дом и отдайте птицу мальчишке, а палочку благовоний привезите растерянному крестьянину. Шляпа, которую он даст Пантере, понадобится, чтобы выловить штаны, уплывшие у женщины... Ошибочка, они еще не уплыли. Поговорите с ней. Вот теперь все верно: используйте шляпу, чтобы достать штаны и поговорите с появившимся папой Юнг Ли. После сеанса связи с профессором нас ждет очередной перелет. Но не в Индию, как задумал фон Шляпен, а в Бутан, благодаря кретином-псам, укравшим самолет. Здесь можно (и даже нужно) не слушать их, а поскорее прыгать с парашютом!

Бутан

Тхимпху

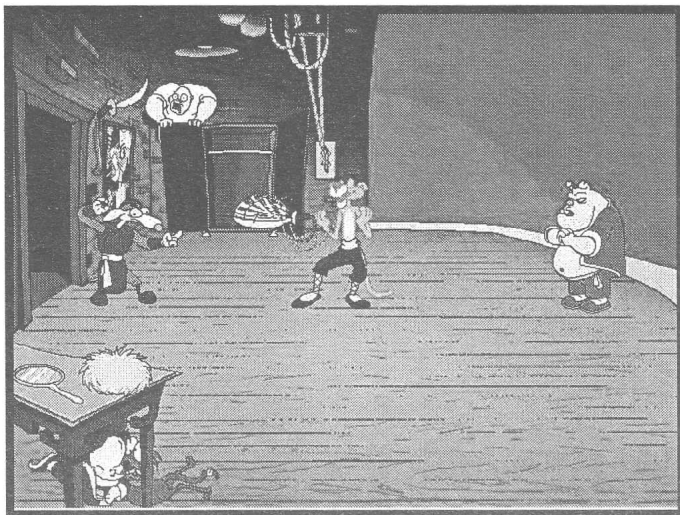
Щелкните на человека с газетой и заберите ее, когда он уйдет. Поговорите с обеими командами стрелков из лука и выполните просьбу одной из них. За это вы получите нечто, напоминающее покрывало, а также возможность вытащить из мишени стрелу. Поговорите с женщиной, стоящей у статуи, и отправляйтесь в деревню.

Бутанская деревня

Обменяйте газету на курицу у жительницы деревни, варящей еду. Обменяйте у торговки стрелу на лук (не волнуйтесь, вам найдется, чем стрелять). Возвращайтесь в Тхимпху.

Тхимпху

Как только появится король, переговорите с командой лучников справа и стреляйте в мишень — курицей! Птичку, конечно, жалко, но чего не сделаешь ради детей... Возьмите у короля подарок и идите в деревню.



Деревня

Обменяйте у торговки подарок короля на жир (знал бы король, наверное, не подарил бы) и вновь возвращайтесь в Тхимпху.

Тхимпху

Используйте жир, чтобы поговорить со статуей. Обратившись к слуге в дзонге, поднимайтесь к нему при помощи покрывала. Получив тесто, идите в деревню. (Какая маленькая страна! Тхимпху — деревня, деревня — Тхимпху...).

Деревня

Запустите тестом в горбуна, точнее... уже не горбуна, а одного из маленьких жителей Бутана (слабо сказать — «бутанят»? Или «бутанчиков»?!), и пропеллер ваш. Все, здесь нам делать больше нечего, разве что послушать песенку о перспективе превращения Бутана в Диснейленд... Отправляемся в Индию!

Индия

Бомбей

Народу здесь много, пообщаться интересно со всеми... Впрочем, чтобы надолго не задерживаться, стоит начать с заклинателя змей. Когда он предложит вам попробовать себя в заклинательстве, согласитесь... Не беда, что змея уползла, отправляйтесь в деревню.

Индийская деревня

Поищите ее сперва в колодце, ну а потом подойдите к дому с детьми и не волнуйтесь. Пантера уговорит змею вернуться, только щелкните на ней (змее!) указателем.

Бомбей

Верните змею владельцу. Возьмите у его жены букет жасмина и отдайте старику. Он, наверное, мудрец, но больше смахивает на нищего. Хотя бывают и нищие мудрецы. И мудрые нищие. Подойдите к продавцу специй и заговорите с ним. Когда он

ответит и даст вам банку специй, не поленитесь присмотреться и к тем пряностям, которые он продает. Выслушав предсказание попугая, заберите его перо и пощекочите им торговца фруктами. Попасть на поезд в Варанаси поможет девочка у лотка с едой.

Деревня

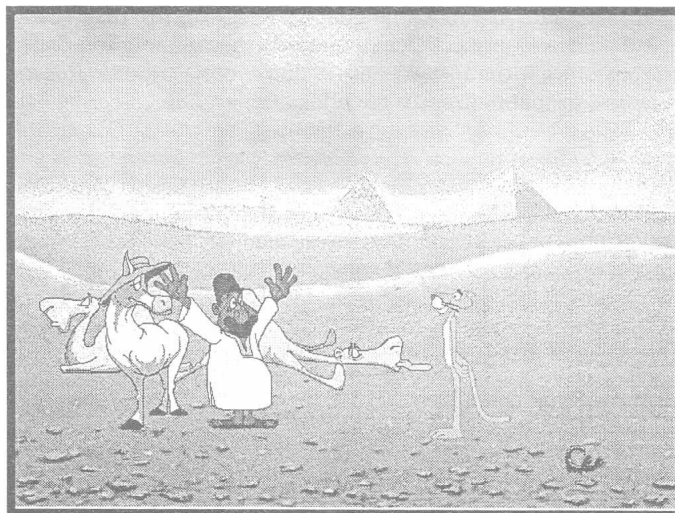
Как все хорошо начиналось! А проклятые псы опять напортили — просто взяли и скинули Пантеру с поезда... Да еще и разговаривать в деревне никто не хочет... Впрочем, это дело поправимое — поговорите с деревом, и от запаха изо рта обьевшего розового сыщика не останется и следа. Поговорите с горшечником и дайте ему поесть плод, напоминающий грушу. Спросите у двойняшек в окне, как проехать в Варанаси. Подойдите к кувшину у колодца и возьмите из него горсточку риса. Нажмите на дом слева и поговорите с девочкой, которая из него выйдет. Возьмите у гончара горшок. Напείτε корову при помощи горшка, набрав в него воды из колодца. Еще раз возьмите горшок у гончара и подоите в него корову. (Да-а, нелегко день индийского крестьянина.) Окончательно достав гончара, возьмите у него еще один горшок, снова наберите воды в колодец и отдайте женщине воду, специи и рис. Самое обидное, что попробовать все это Пантере не дадут и, послушав очередной хит на тему «что такое каста и с чем ее едят», придется на голодный желудок ехать в Варанаси.

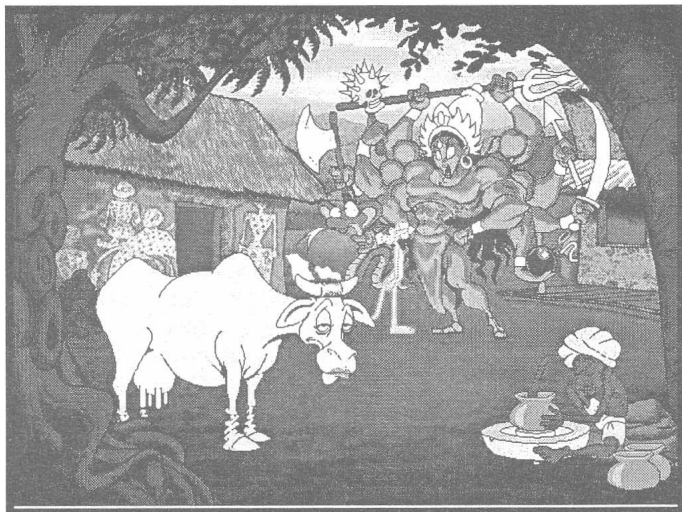
Варанаси

Странное местечко... Впрочем, не страннее, чем, например, какая-нибудь наша местная речка, в которой еще и не такое увидишь... Поговорив со старичком, медитирующим в реке, вы услышите, пожалуй, самую удачную песню в игре — о происхождении Тадж Махала. Подберите из реки палку и зашвырните ее обратно. Выслушайте дальнюю родственницу нью-йоркской птички. Поговорите со слегка недобримым (или недобрым?) мальчиком. Возьмите у жреца из храма фиалки и бросьте их в реку. Ошибочка вышла: бритый парень вам объяснит, что нужны не фиалки, а бархатцы! Так что возвращайтесь в Бомбей...

Бомбей

Попросите у цветочницы букет бархатцев. Она вам не поверит. Попросите попугая из специй быть вашим адвокатом. С цветами поезжайте обратно в Варанаси.





Варанаси

Бросьте цветы в реку и спешите к профессору, в лагерь!

Лагерь «Звонкое эхо-хо!»

День третий

Поговорив с профессором и выяснив черные замыслы по устройству «песбургерной», спуститесь в подвал и заберите лом (против него, как известно, нет приема). При помощи его освободите заклинивший переключатель. Странно как-то себя ведут и фон Шляпен, и администратор... Обратите внимание на мокрые следы рядом с домом и идите по ним, поговорив со странно равнодушным к такой улике профессором. Следы приведут вас в ангар, не мешкайте и садитесь в самолет! Перед тем как выпрыгнуть с парашютом, не забудьте захватить с собой журнал. Наивные псы вновь попытаются остановить вас, но слушать их не стоит и в этот раз... Прыгайте и приготовьтесь к новым приключениям!

Австралия

Лес

Расспросите аборигена обо всех деревьях, растущих рядом. Чтобы выполнить его просьбу, сначала достаньте для коалы пару листиков эвкалипта и возьмите у него палку. Черепаха на камне — это что-то вроде дверного звонка, так что не стесняйтесь, позвоните... Выслушав совет австралийской бабушки, используйте палку на земле под кустом справа. Достав личинок, отправляйтесь в поселок аборигенов.

Поселок аборигенов

Отдайте личинки аборигену. Выслушав его рассказ об инструменте, возвращайтесь в лес.

Лес

Еще раз поговорите с бабушкой, затем возьмите муравьеда, до отказа набитого термитами, и используйте его на палке. Заберите получившийся инструмент и идите обратно в поселок.

Поселок

Покажите инструмент аборигену и послушайте его песню об австралийской мифологии. Пантера даже немного подыграет ему. После разговора с духом Кьюмакена, принявшего вид крокодила, немедленно возвращаемся в лагерь!

Лагерь «Звонкое эхо-хо!»

День четвертый

События развиваются стремительно. Теперь уже наконец стало ясно, что же все-таки произошло в лагере. Попробуйте поговорить с кем-нибудь из детей... Кругом уже не дети, а железные болваны! Теперь понятно, откуда взялась в подвале железная рука тогда, в первый день. Медлить нельзя! Подберите карту, снимите флаг и возьмите молоток из сундука в ангаре. Спуститесь в подвал, заберите из тайника улики и при помощи молотка отдерите доски. Несмотря на страх Пантеры, дважды покопайтесь в проломе. Взяв запчасти от железных детишек, наберитесь храбрости и смело входите в дом — улики против псов у вас теперь предостаточно! Предъявите их главарю, а как только появятся его подручные, не думайте, как бы их обхитрить, просто положитесь на быстрые ноги и жмите на выход. Нет, так не пойдет — чтобы сыщик бегал от преступников! Спуститесь в подвал, ввинтите железную башку вместо пропавшей лампочки и наденьте суперпоглотитель профессора. Не хватает провода — возьмите удлинитель, и вперед, на охоту! Горе — преступники, увидев Пантеру, в ужасе попрячутся кто куда, но найти их будет несложно: Луи и его напарник в печной трубе и в грязи под мостом, администратор и шеф — под крыльцом и за флагштоком... Да и детей найти будет просто — направьте поглотитель на грязный пруд. Вот и все! Еще одно задание сыщик Розовая Пантера выполнил блестяще!!! Все дети спасены, а псы проведут очень много времени на севере, в исправительно-трудовых собачьих упряжках...

