

Botanicula

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Botanacula

autor: Mateusz „Boo” Bartosiewicz

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Producent Amanita Design, Wydawca Amanita Design, Wydawca PL CD Projekt
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Opis przejścia	5
Etap pierwszy – piórka	5
Etap drugi – klucze	10
Etap trzeci – życzenia	19
Etap czwarty – kasztanki	22
Etap piąty – kurczaki	32
Etap szósty – symbole żywiołów	45
Etap siódmy – nasionka	58
Lista kart	62
Etap I – piórka	62
Etap II – klucze	66
Etap III – życzenia	73
Etap IV – kasztanki	76
Etap V – kurczaki	84
Etap VI – symbole żywiołów	94
Etap VII – nasionka	106

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-Online.

www.gry-online.pl

Wprowadzenie

Poradnik do *Botaniculi* zawiera kompletny opis przejścia poszczególnych etapów gry łącznie z kartami-znajdkami. Dla ułatwienia nawigacji zastosowano następującą legendę:

pomarańczowy – postaci

brązowy – przedmioty potrzebne do ukończenia etapu

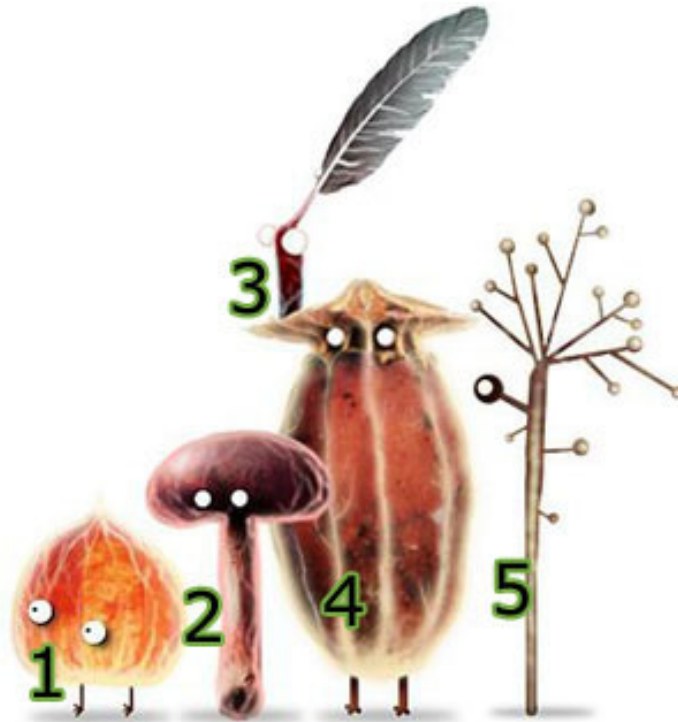
zielony – pozostałe przedmioty

niebieski – miejsca, które należy kliknąć

(cyfra) – odnośnik do znajdującej się powyżej tekstu ilustracji

[KARTA nr 0] – odnośnik do kart-znajdzek z działu *Lista kart*

Wszelkie oznaczenia umieszczone na ilustracjach będą wyjaśnione na bieżąco (w tekście poniżej obrazka); w przypadku pojawienia się danego oznaczenia ponownie, należy je interpretować analogicznie.



Zanim przejdziemy do części głównej poradnika, warto przyrzeć się bliżej piątce bohaterów *Botaniculi*. Każdy z nich posiada pewne cechy, które pomogą nam przebrnąć przez kolejne wyzwania na drodze do ukończenia przygody. Oto oni:

1. Pan Latarnia – pod swoją skorupą schował nasionko, które nasza drużyna chce uratować.
2. Pani Grzybek – jest na tyle gibka, że bez trudu wygra w pojedynkę mecz siatkówki!
3. Pan Piórko – jako jedyny z grupy potrafi latać, dzięki czemu może dostać się do miejsc nieosiągalnych dla pozostałej czwórki.
4. Pan Makówka – największy twardziej z całej ekipy, bez dwóch zdań.
5. Pan Gałązka – dzięki rozpuszczaniu swoich kończyn potrafi sięgnąć najdalej położone przedmioty.

Początek gry



Grę rozpoczyna filmik, który zatrzymuje się na kadrze przedstawionym na powyższej ilustracji. By rozpocząć przygodę, musimy **kliknąć** wszystkie **nasionka** znajdujące się na gałęziach (w dalszej części poradnika każde miejsce kliknięcia oznaczone będzie czarną strzałką z szarą oprawą). Gdy to zrobimy, filmik zakończy się i przejdziemy do pierwszego etapu.

Mateusz „Boo” Bartosiewicz (www.gry-online.pl)

Opis przejścia

E t a p p i e r w s z y - p i ó r k a



Grę rozpoczynamy od lokacji, gdzie znajduje się stworek, któremu brakuje trzech **piórek** (powinny się znaleźć w miejscach wskazanych przez czerwone strzałki na powyższej ilustracji) by mógł odlecieć, a tym samym umożliwić nam zejście na dół. Z braku innych możliwości, udajmy się w górę.



Choć w tej lokacji nie znajdziemy nic, co potrzebne jest nam do odnalezienia piór, to możemy tu odblokować kilka kart–znajdziek. W pierwszej kolejności kliknijmy **robaczka (1)**, który schowa się za jednym z **listków (2)**. Klikajmy w owe **listki** tak długo, aż w końcu **robaczek** wyjdzie z ukrycia niosąc **dynię**. Po dwukrotnym kliknięciu na nią wyleci z niej latający owad – w ten sposób pozyskamy **[KARTA nr 1]**. Następnie kliknijmy dwukrotnie na każdą z **gałązek (3)**, do których po rozwinięciu pąków zlecą się pszczoły. By zdobyć **[KARTA nr 2]**, będziemy musieli znaleźć pozostałe gałązki. Zanim jednak w tym celu udamy się do sąsiedniej lokacji, kliknijmy **zielonego ślimaka (4)**. Gdy wyjdzie z ukrycia, kliknijmy go ponownie – zje on wtedy listek, przeciąży się i spadnie na dół. Po powrocie do tej lokacji, otrzymamy **[KARTA nr 3]**. Następnie przejdźmy w lewo.



Znajdziemy tu pozostałe **gałązki (1)** potrzebne do zdobycia [**KARTA nr 2**] – wystarczy kliknąć je tyle razy, by wypuściły kwiaty. Za **listkiem (2)** chowa się mały **pająk**, dlatego kliknijmy na niego. Następnie kliknijmy **pająka** i **pociągnijmy** kursor tak, jak wskazuje niebieska strzałka. W ten sposób sprawimy, iż zacznie on się unosić dzięki **białej bańce**. Klikając ją **pająk** spadnie, a my zdobędziemy [**KARTA nr 4**]. Udajmy się w lewo.



By zdobyć chronione przez groźne stwory **piórko** (czerwona strzałka), wystarczy kliknąć **Pana Gałązkę** – wykorzystując swoje umiejętności bez trudu pozyska tak potrzebny nam przedmiot oraz [**KARTA nr 5**]. Cofamy się do poprzedniej lokacji, a następnie odbijmy do góry.



Gdy tu przybędziemy, kliknijmy na **kokon** a następnie wyjdźmy i wróćmy za moment do tego miejsca. Łodyga będzie pokryta **kokonami**, które będziemy mogli otworzyć – **[KARTA nr 6]** należy do nas.



Następnie wróćmy się do głównego skrzyżowania (tam, gdzie był zielony ślimak) i skręćmy do góry. Znajdziemy tam **krewniaków Pana Makówki**, którzy, gdy klikniemy każdego z osobna, wypuszczą pyłki i tym samym zdobędziemy **[KARTA nr 7]**. Wróćmy na dół.



Przejdźmy dwukrotnie w prawo (korzystając z górnego odgałęzienia) aż dojdziemy do zilustrowanego powyżej miejsca. Kliknijmy kilkakrotnie wskazany **listek**, aż nie wyleci zza niego duża pszczoła razem z kolejnym **piórkiem** – zostaniemy przeniesieni do lokacji znajdującej się poniżej, gdyż tam właśnie odfrunęła nasza zdobycz.