

# Braid

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Braid**

**autor: Artur „Arxel” Justyński**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

Producent Number None Inc., Wydawca Microsoft Game Studios, Wydawca PL CITY interactive  
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.  
należą do ich prawowitych właścicieli.

## Spis treści

<b>Wprowadzenie</b>	<b>4</b>
<b>Garść porad</b>	<b>5</b>
<b>World 2</b>	<b>6</b>
Three Easy Pieces	6
The Cloud Bridge	7
Hunt!	8
Leap of Faith	9
Układanka	12
<b>World 3</b>	<b>13</b>
The Pit	13
There and Back Again	14
Phase	15
The Ground Beneath Her Feet	17
Tight Channels	19
Irreversible	20
Lair	22
A Tingling	24
Układanka	27
<b>World 4</b>	<b>28</b>
The Pit	28
Jumpman	29
Just Out of Reach	31
Hunt	35
Movement By Degrees	38
Movement, Amplified	42
Fickle Companion	44
Układanka	48
<b>World 5</b>	<b>49</b>
The Pit	49
So Distant	50
Trzecie drzwi	51
Crossing The Gap	53
Window of Opportunity	55
Lair	57
Fragile Companion	59
Układanka	60
<b>World 6</b>	<b>61</b>
The Pit?	61
There and Back Again	62
Phase	63
Cascade	64
Impassable Foliage	67
Elevator Action	69
In Another Castle	73
Układanka	75
<b>World 1</b>	<b>76</b>
Czwarte drzwi	76
Trzecie drzwi	77
Drugie drzwi	78
Braid	80
<b>Epilog</b>	<b>85</b>

<b>Alternatywne zakończenie</b>	<b>88</b>
<b>Wprowadzenie</b>	88
<b>Mieszkanie</b>	89
<b>The Cloud Bridge</b>	91
<b>Movement by Degrees</b>	93
<b>Fickle Companion</b>	95
<b>Crossing the Gap</b>	98
<b>Impassable Foliage</b>	101
<b>Elevator Action</b>	104
<b>Braid</b>	108

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](http://www.gry-online.pl)



## Wprowadzenie

Poradnik do gry *Braid* zawiera ilustrowany opis przejścia całej linii fabularnej wraz z filmami instruktażowymi nieco trudniejszych fragmentów. Wersja tekstowa posiada rysunki okraszone liniami pomocniczymi wskazującymi mniej więcej opisane ruchy, jakie należy wykonać, natomiast filmy wzbogacone są o komentarze. Dodatkowo znajdziesz opis pozwalający uzyskać alternatywne zakończenie gry.

Kolorem **niebieskim** oznaczone wszelką manipulację czasem. Odwołania do zdjęć oznaczone zostały kolorem brązowym, **#1** – zdjęcie po lewej, **#2** – zdjęcie po prawej. W większości przypadków zastosowano tylko jeden obrazek.

**Artur „Arxel” Justyński ([www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl))**

# Garść porad

- zarówno stwory jak i króliki występujące w grze możesz zabić po prostu na nie skacząc;
- po wciśnięciu klawisza [**Shift**] odpowiedzialnego za cofanie czasu możesz zmieniać prędkość strzałkami w górę (przewijanie czasu do przodu) bądź w dół (przewijanie czasu do tyłu) maksymalnie do prędkości **x8**;
- w każdym ze światów stosowany jest różny sposób manipulacji czasem;
- **world 2**: wciskając klawisz **cofania czasu** po prostu cofasz czas, mechanika gry pozostaje bez zmian;
- **world 3**: pojawiają się przedmioty z zieloną poświatą – puzzle, stwory, ogniste kule itd., które są niewrażliwe na cofanie czasu;
- **world 4**: czas płynie do przodu w momencie kiedy Ty poruszasz się w prawo, natomiast czas cofa się kiedy idziesz w lewo;
- **world 5**: po wykonaniu jakiejś akcji, a następnym cofnięciu czasu, pojawia się Twój cień, który odtwarza Twoje ruchy; w poradniku ruchy, które powinieneś wykonać, a następnie cofnąć czas (czyli te, które odtworzy Twój cień) oznaczone zostały kolorem **niebieskim** w całości;
- **world 6**: pojawia się **kula spowalniająca czas** aktywowana klawiszem strzałki w dół; im bliżej środka kuli tym czas leci wolniej, dezaktywacja odbywa się tylko będąc bardzo blisko środka;
- **world 1**: w całym świecie czas się cofa, oprócz Twoich ruchów;

## Speed Runs

Tuż po ukończeniu głównego wątku fabularnego w menu aktywuje się opcja wyzwania, która polega na ukończeniu odpowiednich etapów w wyznaczonym czasie. Prócz pięciu pojedynczych plansz znajduje się również wyzwanie polegające na ukończeniu całej gry poniżej 45 minut.

Prócz dotarcia do drzwi wyjściowych musisz zebrać wszystkie puzzle dostępne na danej planszy. W przypadku kompletnej gry musisz dodatkowo złożyć wszystkie układanki, by odblokować drogę do świata 1 – podczas układania czas nie upływa.

Sporo plansz pokonasz w miarę szybko posługując się poradnikiem, jednakże w niektórych przypadkach, prócz dozy szczęścia, potrzebujesz również idealnego rozegrania niektórych elementów, odpowiedniej kolejności w zbieraniu puzzli, a także odrobiny umiejętności i samozaparcia.



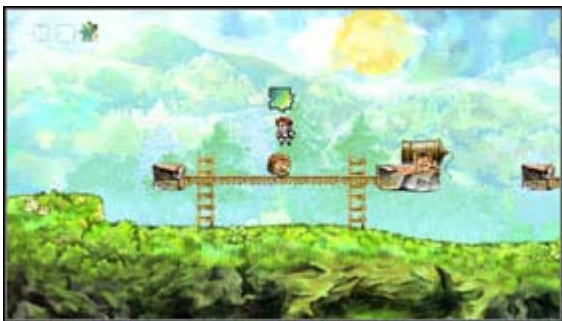
# World 2

## Three Easy Pieces

Ilość puzzli: 3



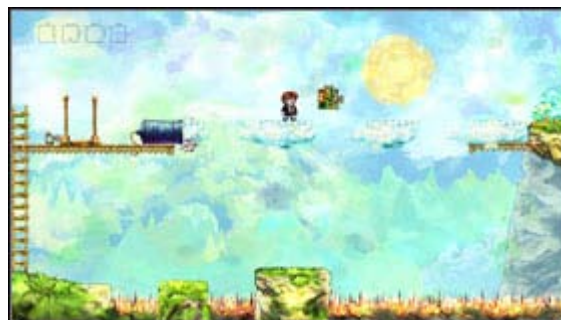
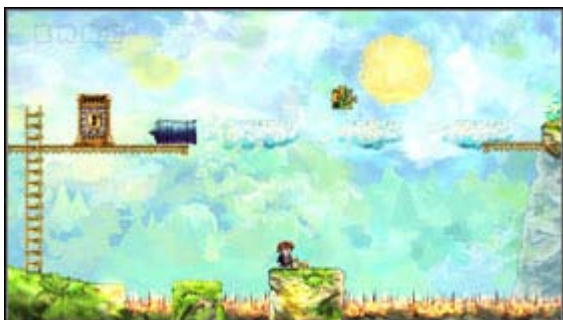
W pierwszym etapie zapoznasz się z podstawowymi elementami mechaniki gry, czyli sterowaniem oraz cofaniem czasu. Idź cały czas w prawo, po dotarciu do drewnianego płotka wyjdź po nim na górę. W przypadku drugiego musisz wdrapać się w prawy górny róg **#1**, tuż pod strzałkę. Przeskocz kamień i zeskocz niżej, zdobędziesz pierwszego **puzzla #2**.



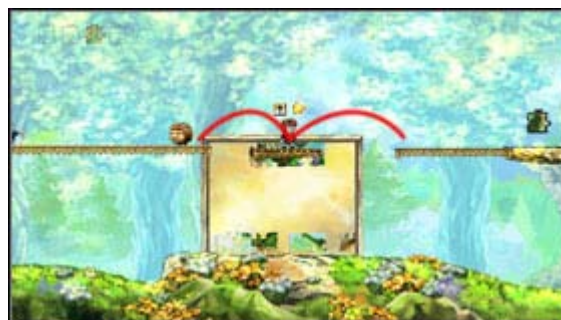
Nieco dalej natrafisz na pierwszego stwora – gdy na niego skoczysz wybijesz się w powietrze. W ten sposób musisz zdobyć kolejny element układanki, odczekaj pod **puzzlem** aż zbliży się stwór, wskocz na niego i wybij się w powietrze **#1**. Kawałek dalej sytuacja jest podobna – ustaw się pod **puzzlem**, musisz mieć stwory po obu stronach **#2**. Wskocz na pierwszego (tego po prawej), a gdy opadniesz drugi (ten po lewej) powinien znaleźć się tuż pod Tobą. Udaj się do drzwi wyjściowych.

## The Cloud Bridge

Ilość puzzli: 4



Nim wejdziesz po drabinie, przeskocz po klucz po prawej **#1**. Powróć, wdrap się na górę i otwórz drzwi. Wskocz na chmurę by zdobyć **puzzle #2**.



Kolejne chmury przesuwają się w lewa stronę, musisz więc w miarę szybko przeskakiwać z jednej na drugą, nad armatą znajdziesz kolejny **puzzle #1**.

Aby zdobyć dwa kolejne musisz wpiery zdobyć dwa fragmenty na następujących planszach:

### [World 2] Hunt!

#### [World 2] Leap of Faith (pierwszy puzzle)

Uzyskane dwa fragmenty przedstawiające platform wykorzystaj, układając je w taki sposób, by móc przeskoczyć na drugą stronę **#2**. Możesz je połączyć bądź też nie, zdobędziesz **puzzle**.



Następnie ponownie ustaw platformę w taki sposób, by powstało przedłużenie lewej platformy **#1**, na którą wejdzie stwór. Gdy tylko to zrobi, przestaw puzzle w inne miejsce, by stwór spadł na ziemię. Udaj się za nim na prawo i skocz na niego by doskoczyć do **puzzle #2**.