

# Alice: Madness Returns

## Sekrety

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry**

# **Alice: Madness Returns** **(sekrety)**

**autor: EIMundo**

**GRYOnline.pl**

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

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

ISBN 978-83-8055-185-5

Producent Spicy Horse, Wydawca Electronic Arts Inc., Wydawca PL Electronic Arts Polska  
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>3</b>   |
| <b>Ulepszanie broni</b>        | <b>4</b>   |
| <b>Snouts – świńskie ryjki</b> | <b>5</b>   |
| Rozdział 1 – Hatter’s Domain   | 5          |
| Rozdział 2 – Deluded Depths    | 12         |
| Rozdział 3 – Oriental Grove    | 20         |
| Rozdział 4 – Queensland        | 26         |
| Rozdział 5 – The Dollhouse     | 32         |
| <b>Memories – wspomnienia</b>  | <b>36</b>  |
| Rozdział 1 – Hatter’s Domain   | 36         |
| Rozdział 2 – Deluded Depths    | 49         |
| Rozdział 3 – Oriental Grove    | 57         |
| Rozdział 4 – Queensland        | 67         |
| Rozdział 5 – Dollhouse         | 76         |
| <b>Bottles – butelki</b>       | <b>84</b>  |
| Rozdział 1 – Hatter’s Domain   | 84         |
| Rozdział 2 – Deluded Depths    | 94         |
| Rozdział 3 – Oriental Grove    | 102        |
| Rozdział 4 – Queensland        | 111        |
| Rozdział 5 – Dollhouse         | 120        |
| <b>Radula Rooms</b>            | <b>126</b> |
| Rozdział 2 – Deluded Depths    | 126        |
| Rozdział 3 – Oriental Grove    | 128        |
| Rozdział 4 – Queensland        | 130        |
| Rozdział 5 – Dollhouse         | 132        |

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 stanowi uzupełnienie opisu przejścia *Alice: Madness Returns*, zawiera lokalizacje wszystkich sekretów występujących w grze. Znajdziecie tu opis miejsc, w których odszukacie **Snouts** (świńskie ryjki), **Memories** (wspomnienia), **Bottles** (butelki) oraz **Radula Rooms**, wraz ze zdjęciami lokacji. Poradnik zawiera także garść porad dotyczących ulepszania broni.

Warto zbierać jak najwięcej napotkanych po drodze zębów – rozwijanie broni w grze jest bardzo ważne i pozwala nam na szybsze likwidowanie przeciwników. Znajdziemy je praktycznie wszędzie – podczas skoków, w jaskiniach czy we wszelakiego rodzaju skrzynkach. Poniżej możecie znaleźć garść porad odnośnie ulepszania osiągnięć naszego oręża.



**Do niniejszej gry dostępny jest również poradnik, w którym znajduje się opis zadań (questów).**



*Alice: Madness Returns* to gra w dzisiejszych czasach wyjątkowa, stworzona według starszokolnych, klasycznych wzorców. Przed nami niepowtarzalna podróż po zakręconych okolicach, po krainie, w której nic nie jest normalne, i cały czas doświadczamy niespodziewanych zwrotów akcji. Z niniejszym poradnikiem ta przygoda stanie się jeszcze bardziej fascynująca, a wszelkie przeszkody i niejasności nie będą już problemem!

**Amadeusz „ElMundo” Cyganek ([www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl))**

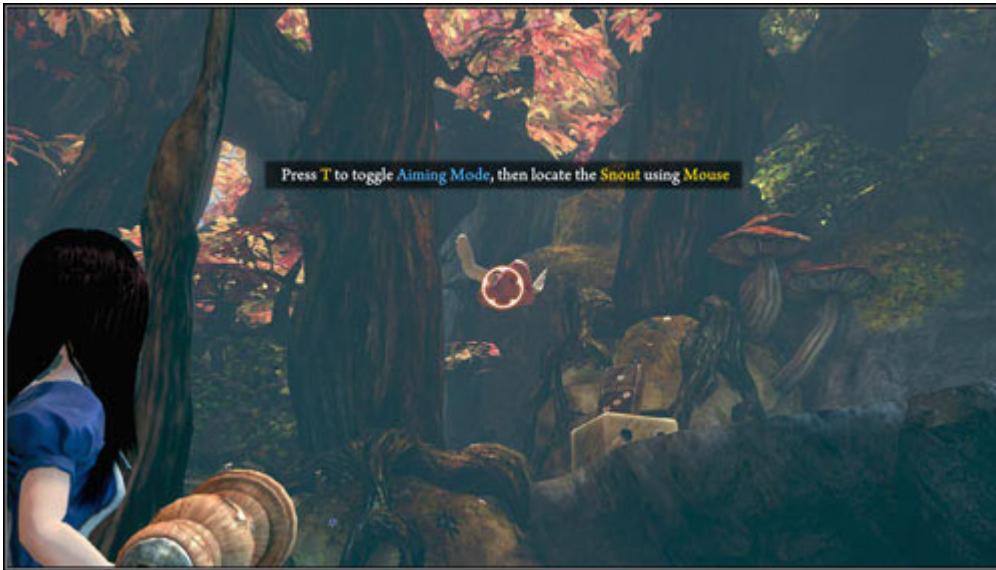
# Ulepszanie broni



W grze dostępna jest możliwość ulepszania oręża – każdą broń możemy ulepszyć czterokrotnie, korzystając ze zgromadzonych w trakcie rozgrywki zębów. W menu **Weapons** widzimy aktualnie posiadane bronie, ich poziom oraz ilość zębów potrzebna nam do wykonania kolejnej modyfikacji. Warto inwestować zgromadzone środki w bronie, które wykorzystujemy najczęściej – oczywistym wyborem wydaje się polepszenie osiągniętych **Pepper Grindera** – naszej głównej broni dystansowej. Co do oręża wykorzystywanego w walce w zwarcu – tutaj wszystko zależy od naszych indywidualnych preferencji w tym względzie. Ulepszenia **Hobby Horse** wpływają głównie na siłę potężnych uderzeń, z kolei jeśli chodzi o **Vorpall Blade** – tutaj poprawia się głównie zwinność i szybkość wyprowadzanych ciosów. W razie nagłej potrzeby ulepszenia broni (np. wówczas, gdy nie radzimy sobie z coraz silniejszymi przeciwnikami), by szybko ulepszyć swój arsenał, możemy odpalić dowolny epizod z ukończonych już rozdziałów – wtedy zęby na nowo dopisują się do naszego konta.

# Snouts – świnińskie ryjki

## R o z d z i a ł 1 – H a t t e r ' s D o m a i n



1 – The Vale of Tears – Po pierwszej walce z **Bolterflies**, w powietrzu nad polaną.



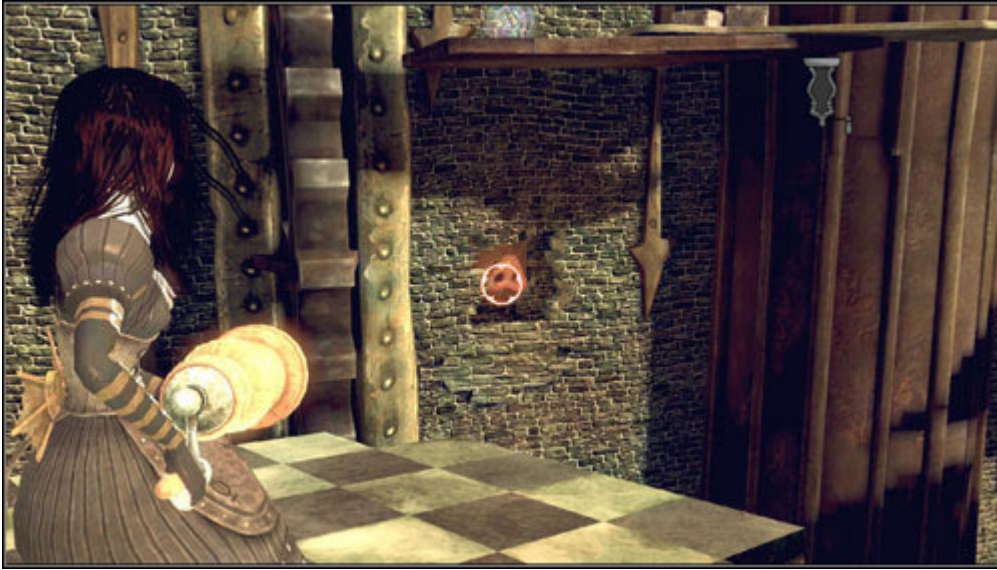
2 – The Vale of Tears – po wyjściu przez myszą dziurkę z kuchni, pomiędzy dwoma półkami skalnymi.



3 – The Vale of Tears – po wyjściu na półkę skalną po prawej, na jej końcu, tuż po drugim ryjku.



4 – The Crockery – po przejściu przez niewidzialną ścieżkę tuż po znalezieniu butelki, po lewej stronie koło urwiska.



5 – Hatter’s Gate – tuż na początku eksploracji kolejnej lokacji, po prawej stronie, w dziurze w murze



6 – Hatter’s Gate – po dwóch walkach z **Madcapami**, w komnacie, do której dojdziemy dzięki dziurze w murze.