

Alice: Madness Returns

Opis przejścia

PORADNIK DO GRY



Oficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Alice: Madness Returns (opis przejścia)

autor: Amadeusz „ElMundo” Cyganek

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	4
Rozdział 1 – Hatter’s Domain	5
Houndsditch Home	5
The Vale of Tears	7
Slug with a shell	10
The Crockery	18
Hatter’s Gate	22
Always Elevenes	29
About Face	36
Cranking Up & Pressing Down	39
Smelling & Regurgitating	50
Assemblage (Or Destruction)	63
Rozdział 2 – Deluded Depths	66
Billingsgate	66
Tundraful	67
Sliding toward Oblivion	72
HMS Gryphon	78
Naval Disaster	79
Barrelbottom	84
Inky Veil	91
Choral Coral	97
Oyster Garden: Beds Available	101
Lost Souls Locker	109
Barrelbottom Revisited	119
Rozdział 3 – Oriental Grove	124
Threeneedle Street	124
Vale of Doom	125
Scorched Earth	138
Scroll of Happy Times	152
Monastery Shelf Valley	162
Trunk	175
Scroll of Dark Skies	186
West Peak Prison Village	190
Hellish Hive	193
Scroll of Destiny	205
Peak Temple	208
Rozdział 4 – Queensland	209
Bow Street Lock-Up	209
Cardbridge	210
Least Wing	217
Waste Wing Part 1	228
Waste Wing Part 2	250
Labirynthine Revenge	256
Harder they Fall	260
Dark of Heartness	264

Rozdział 5 – Dollhouse	270
Rutledge Asylum	270
Hide Park	272
Fort Resistance	273
Frog's Way	280
Off With Her Head Part 1	300
Downtown Cellars	301
Dollgirl's Pursuit	316
Fort Resistance Delivered	320
Looking Glass Railway Station	326
Dollmaker Workshop	331
Rozdział 6 – Infected Train	335
Whitechapel	335
Infernal Train Carriage	336
Dollmaker	337
The End	339

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 gry *Alice: Madness Returns* zawiera kompletny opis przejścia głównego trybu fabularnego wraz z instruktażami filmowymi wyjaśniającymi najtrudniejsze momenty rozgrywki.

Pomarańczowym kolorem oznaczyłem wszystkie dodatkowe przedmioty, **zielonym** przeciwników, zaś **niebieskim** klawisze wymagane do wykonania danej czynności.



Osobny poradnik pomoże Ci odnaleźć wszystkie sekrety w grze.



Alice: Madness Returns to gra polegająca w głównej mierze na eksploracji otoczenia, nie sposób jednak nie zwrócić uwagi na fantastyczne kreacje poziomów, jakimi uraczyli nas projektanci ze studia Spicy Horse. Mowa tu przede wszystkim o niesamowicie wyglądającej lokacji w pełni zbudowanej z kart, czyli **Cardbridge**. Nie można pominąć także wyjątkowej i oryginalnej scenerii miasteczka **Barrelbottom** – podwodnej ostoji spokoju i towarzyskiego życia, wszak niedaleko znajduje się **Dreary Line Theater**, jedna z głównych lokacji w tym rozdziale. Rozgrywka w Alicji to jednak nie tylko beztrudne przeskakiwanie z platformy na platformę – to także wymagające pojedynki z różnorodnymi przeciwnikami. Do najtrudniejszych należą pojedynki z **Colossal Ruin** – ogromnym potworem zbudowanym z mazi, z kilkoma głowami, które musimy jak najszybciej wyeliminować. Sporo problemów sprawia także walka z większą ilością **Dollgirls** – ciężko skupić się na jednej z lalek, a ich atak w grupie jest trudny do powstrzymania. Paradoksalnie sporo szumu robią też **Samurai Ink Wasps** – małe, czarne pszczołki skutecznie uniemożliwiają ataki na innych przeciwników, dlatego tak ważne jest szybkie niszczenie ich siedlisk.

Amadeusz „ElMundo” Cyganek (www.gry-online.pl)

Rozdział 1 – Hatter's Domain

H o u n d s d i t c h H o m e



Grę zaczynamy w gabinecie doktora Rumby'ego. Po zakończeniu konsultacji i próby zwalczania powracających koszmarów z przeszłości opuszczamy budynek. Kierujemy się korytarzem w stronę schodów, przechodząc obok dzieci grających w klasy. Po zejściu na parter idziemy jedyną dostępną drogą, wchodzimy do salonu i wychodzimy na zewnątrz.



Po wyjściu z budynku skręcamy w lewo w stronę „Whitechapel Market”. Przechodzimy spokojnie przez targowisko do momentu, w którym spotkamy białego kota. Podążamy za nim. Dochodzimy do placu, w którym spotykamy się ze starszą panią i oglądamy jedną z wielu retrospekcji, jakie znajdziemy w trakcie całej gry.



Trafiamy na dach budynku. Przechodzimy przez drewniany mostek i podchodzimy do babci. Sprawy przybierają nieoczekiwany bieg – ziemia się rozstępuje, my zaś trafiamy wprost do Krainy Czarów.

The Vale of Tears



Idziemy ścieżką w górę – po chwili znajdujemy pierwsze **wspomnienie**. Podążamy dalej w górę, przeskakujemy przez małe urwisko.



Docieramy do trzech platform zbudowanych z kostek domina. By spokojnie przeskoczyć z miejsca na miejsce, wciskamy drugi raz spację w trakcie lotu lub przytrzymujemy spację, by dryfować w powietrzu. Po zeskoczeniu z urwiska znajdujemy kolejne **wspomnienie**.