

Alice: Madness Returns

Sekrety

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Alice: Madness Returns **(sekrety)**

autor: ElMundo

GRYOnline.pl

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

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.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	3
Ulepszanie broni	4
Snouts – świńskie ryjki	5
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
Memories – wspomnienia	36
Rozdział 1 – Hatter’s Domain	36
Rozdział 2 – Deluded Depths	49
Rozdział 3 – Oriental Grove	57
Rozdział 4 – Queensland	67
Rozdział 5 – Dollhouse	76
Bottles – butelki	84
Rozdział 1 – Hatter’s Domain	84
Rozdział 2 – Deluded Depths	94
Rozdział 3 – Oriental Grove	102
Rozdział 4 – Queensland	111
Rozdział 5 – Dollhouse	120
Radula Rooms	126
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



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)

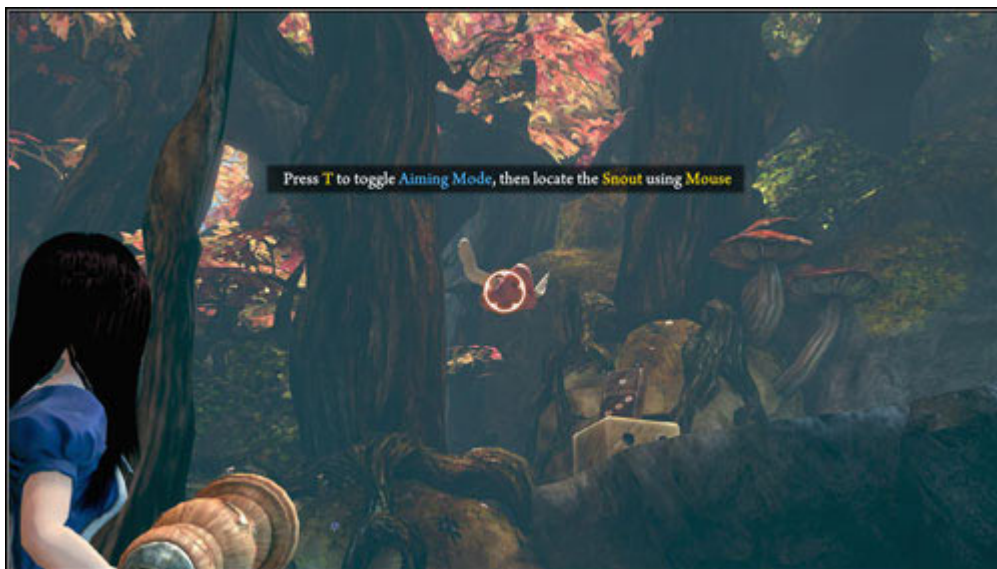
Ulepszanie broni



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 polepszanie osiągnięć **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 **Vorpai 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 mysia 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.