

# Alice: Madness Returns

## Opis przejścia

PORADNIK DO GRY



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

# **Alice: Madness Returns**

## **(opis przejścia)**

**autor: ElMundo**

**GRYOnline.pl**

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

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

ISBN 978-83-8055-187-9

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>4</b>   |
| <b>Rozdział 1 – Hatter’s Domain</b> | <b>5</b>   |
| 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         |
| <b>Rozdział 2 – Deluded Depths</b>  | <b>66</b>  |
| 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        |
| <b>Rozdział 3 – Oriental Grove</b>  | <b>124</b> |
| 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        |
| <b>Rozdział 4 – Queensland</b>      | <b>209</b> |
| 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        |

|                                    |            |
|------------------------------------|------------|
| <b>Rozdział 5 – Dollhouse</b>      | <b>270</b> |
| 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        |
| <b>Rozdział 6 – Infected Train</b> | <b>335</b> |
| 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](http://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](http://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**.