

# Bayonetta

PORADNIK DO GRY



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

# **Bayonetta**

**autor: Michał „Kwiść” Chwistek**

**GRYOnline.pl**

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

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

Producent PlatinumGames, Wydawca SEGA, Wydawca PL CD Projekt  
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>Opis przejścia</b>	<b>4</b>
<b>Prologue: The Vestibule</b>	4
<b>Chapter I: The Angel's Metropolis</b>	8
<b>Chapter II: Vigrd, City of Deja Vu</b>	12
<b>Chapter III: The Burning Ground</b>	17
<b>Chapter IV: The Cardinal Virtue of Fortitude</b>	23
<b>Chapter V: The Lost Holy Grounds</b>	25
<b>Chapter VI: The Gates of Paradise</b>	30
<b>Chapter VII: The Cardinal Virtue of Temperance</b>	35
<b>Chapter VIII: Route 666</b>	37
<b>Chapter IX: Paradiso A Remembrance of Time</b>	39
<b>Chapter X: Paradiso - A Sea of Stars</b>	45
<b>Chapter XI: The Cardinal Virtue of Justice</b>	50
<b>Chapter XII: The Broken Sky</b>	53
<b>Chapter XIII: The Cardinal Virtue of Prudence</b>	57
<b>Chapter XIV: Isle Del Sol</b>	59
<b>Chapter XV: A Tower of Truth</b>	62
<b>Chapter XVI: The Lumen Sage</b>	69
<b>Epilogue: Requiem</b>	72
<b>Bonusy</b>	<b>79</b>
<b>Alfheimy</b>	79
<b>Moon Pearls i Witch Hearts</b>	85
<b>Long Plays</b>	101
<b>Sekrety</b>	103

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 *Bayonetta* został podzielony na dwie obszerne części składowe. Pierwsza z nich to kompletny opis przejścia prologu, szesnastu etapów właściwych oraz epilogu. Zawiera porady dotyczące walki z większością przeciwników, a także szczegółowe taktyki wykorzystywane w potyczkach z bossami.

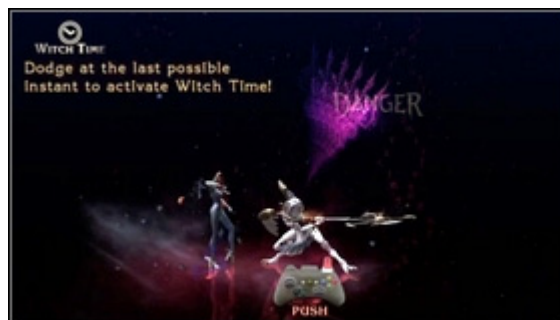
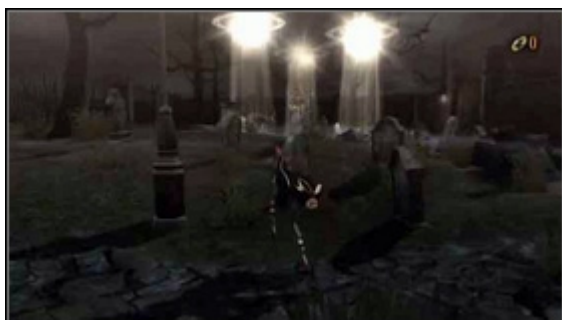
W grze występuje olbrzymia ilość różnego rodzaju znajdziek. Ich lokalizacja również została uwzględniona w tekście, a także należycie zilustrowana. Druga część składowa poradnika jest w całości poświęcona temu elementowi gry. Witch Hearts, Moon Pearls, Alfheimy i Long Plays, zostały chronologicznie uporządkowane i opisane. Znalazło się również miejsce na zawarte w grze sekrety oraz odblokowujące je kody. Można dowiedzieć się m.in. w jaki sposób zdobyć grywalną postać Jeanne i Zero.

W poradniku zastosowano szereg oznaczeń, dzięki którym szybciej znajduje się interesujące informacje. Obrazki występujące w opisie przejścia, zostały przyporządkowane dwóm znakom - [1] (lewy) oraz [2] (prawy). Wszelkie znajdziki opisane są **pomarańczową**, przeciwnicy **brązową**, a umiejętności **zieloną** czcionką. Co jakiś czas pojawia się skrót **QTE**. Oznacza on **quick time event**, czyli etap gry polegający na wciskaniu w odpowiednim momencie odpowiednich przycisków na padzie. Niektóre z nich muszą być wciśnięte bardzo szybko, dlatego w nawiasie zostały podane wymagane kombinacje.

**Michał „Kwiś” Chwistek**

# Opis przejścia

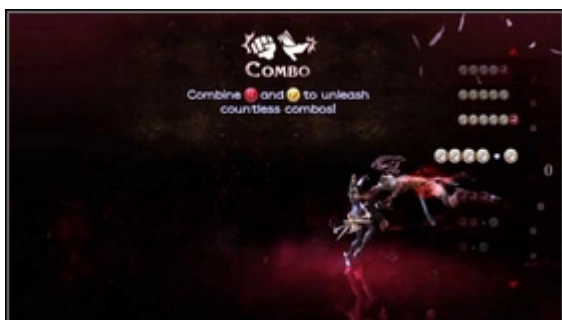
## Prologue: The Vestibule



Przygodę z *Bayonettą* rozpoczynamy na opuszczonym cmentarzu [1]. Czekają nas tutaj trochę walki z aniołami, ale jest to raczej rozbudowany samouczek, a nie prawdziwy rozdział. W trakcie jego trwania, jesteśmy co jakiś czas przenoszani do miejsca treningowego [2], gdzie poznajemy podstawy sterowania i mechanikę walki.



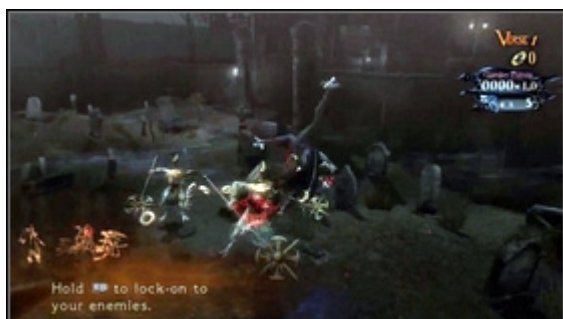
Pierwsza lekcja dotyczy podstawowych ciosów. Ataki pięścią zadajemy **Y** [1], a kopnięcia **B** [2].



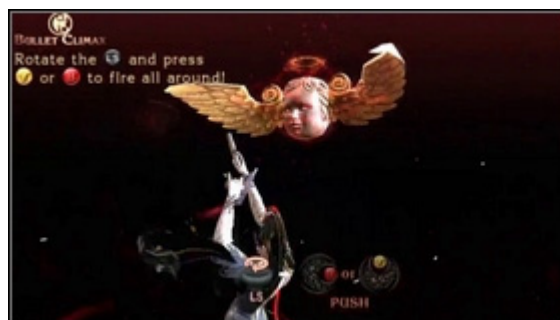
Stosując różne kombinacje tych dwóch przycisków, wykonujemy ciosy specjalne. Należy pamiętać, że duże znaczenie ma czas pomiędzy wciśnięciami. Instrukcja wykonania ataków specjalnych pojawia się po prawej stronie ekranu [1]. Kolejną ważną umiejętnością jest **Evade**, czyli po prostu unik [2]. Używamy go wciskając przycisk **RT**.



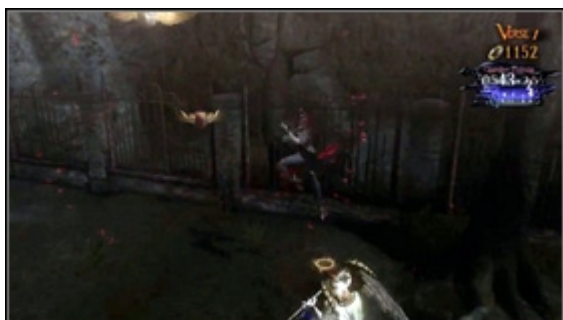
Oprócz uniknięcia obrażeń, **Evade** ma również inną bardzo ważną cechę. Przy jego pomocy, możemy aktywować na kilka sekund tryb zwany **Witch Time**. Działa on podobnie, jak znany z innych gier Bullet Time - ruchy przeciwników zostają spowolnione, a nasza bohaterka może bez problemu klepać im twarze. Żeby go włączyć, musimy w ostatnim momencie uniknąć ataku przeciwnika, używając **Evade**. Jest to dość ryzykowne, ale gdy zadziała bardzo ułatwia zabawę.



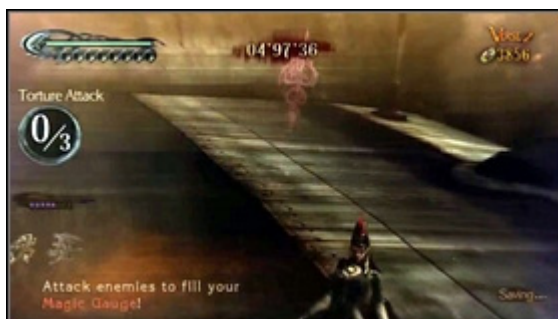
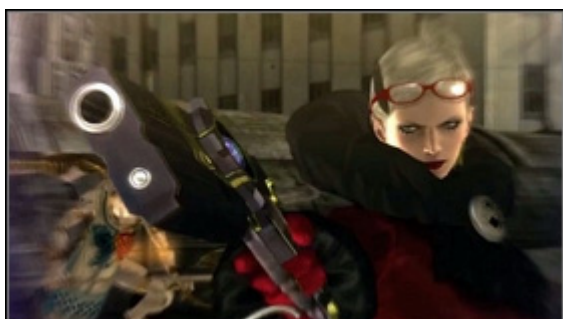
Przyszedł czas na praktykę. Naszym zadaniem jest pokonanie grupki aniołów [1]. Jeżeli dobrze wykorzystaliśmy wcześniejszy trening, to nie powinniśmy mieć żadnych problemów w tym starciu. Gdy walka się skończy, na cmentarz wleczą małe kule ze skrzydełkami [1]. Po zabicu pierwszej z nich, znowu zostaniemy przeniesieni do samouczka.



Teraz nauczymy się posługiwać bronią palną. Podstawowe strzały wykonujemy przytrzymując jeden z przycisków ataku (**Y** albo **B**) [1]. W ten sposób bardzo szybko pozbywamy się słabych latających wrogów. Bardziej zaawansowana kombinacja wymaga użycia analoga. Kręcimy lewą gałką tzw. młynka i wciskamy szybko **Y** lub **B** [2]. Gdy kamera zmieni swoje położenie, tak ruszamy analogiem, żeby strzelać w wybranych przez nas przeciwników (cały czas wciskając przycisk ataku).



Ukończywszy samouczek ponownie zostajemy przeniesieni na cmentarz. Tym razem walka będzie nieco trudniejsza, a przeciwników dużo więcej. Chodzące anioły zabijamy z bliska, a latające wykorzystując rewolwery. Po walce przechodzimy przez dziurę w ogrodzeniu [1] i używamy **Dubble Juma**, wciskając dwukrotnie **A**.



Na dole czeka nas kolejna walka, a następnie długa cut-scenka, w której poznamy tajemniczą blond wiedźmę [1]. Gdy filmik się skończy, zostaniemy przeniesieni w sam środek potyczki. Nie musimy się jednak niczego obawiać - większość walki spędzimy w permanentnym **Witch Time**.



Teraz poznamy kolejny ważny element gry – kule magii i ataki tortury. Pokonując hordy przeciwników ładujemy pasek magii (na górze po lewej stronie), który niestety zeruje się jak zostaniemy trafieni. Po co nam ta cała magia? Do wykonywania ataków specjalnych, zwanych torturami.



Używamy ich wciskając jednocześnie **Y+B** [1]. Działa to tylko wtedy, gdy nasz pasek kul magicznych jest pełen. Bayonetta wykonuje krótką animację, nasz przeciwnik otrzymuje olbrzymie obrażenia, a my możemy zdobyć bonusowe **Halos**. Ich liczba zależy od tego jak szybko wciskaliśmy wyświetlony na ekranie guzik [2].



Podczas walki, naszym zadaniem jest użycie trzech takich tortur. Mamy na to tylko kilka minut, więc warto się pośpieszyć. Po wykonaniu zadania etap się skończy, a my będziemy mogli rozpocząć prawdziwą przygodę.