

# Devil May Cry 3: Dante's Awakening

## PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Devil May Cry 3**

**autor: Rafał „WLQ” Wilkowski**

**GRYOnline.pl**

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

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

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.  
należą do ich prawowitych właścicieli.

## SPIS TREŚCI

<b>Wstęp</b>	<b>3</b>
<b>Podstawy</b>	<b>4</b>
<b>Style</b>	<b>6</b>
<b>Broń</b>	<b>13</b>
<b>Broń biała [Devil Arms]</b>	<b>13</b>
<b>Broń palna</b>	<b>18</b>
<b>Opis przejścia</b>	<b>21</b>
<b>Misja #1</b>	<b>21</b>
<b>Misja #2</b>	<b>22</b>
<b>Misja #3</b>	<b>23</b>
<b>Misja #4</b>	<b>25</b>
<b>Misja #5</b>	<b>27</b>
<b>Misja #6</b>	<b>31</b>
<b>Misja #7</b>	<b>34</b>
<b>Misja #8</b>	<b>38</b>
<b>Misja #9</b>	<b>41</b>
<b>Misja #10</b>	<b>45</b>
<b>Misja #11</b>	<b>47</b>
<b>Misja #12</b>	<b>50</b>
<b>Misja #13</b>	<b>52</b>
<b>Misja #14</b>	<b>55</b>
<b>Misja #15</b>	<b>58</b>
<b>Misja #16</b>	<b>62</b>
<b>Misja #17</b>	<b>65</b>
<b>Misja #18</b>	<b>68</b>
<b>Misja #19</b>	<b>70</b>
<b>Misja #20</b>	<b>72</b>
<b>Secret Mission #1</b>	<b>74</b>
<b>Secret Mission #2</b>	<b>75</b>
<b>Secret Mission #3</b>	<b>76</b>
<b>Secret Mission #4</b>	<b>77</b>
<b>Secret Mission #5</b>	<b>78</b>
<b>Secret Mission #6</b>	<b>79</b>
<b>Secret Mission #7</b>	<b>80</b>
<b>Secret Mission #8</b>	<b>81</b>
<b>Secret Mission #9</b>	<b>82</b>
<b>Secret Mission #10</b>	<b>83</b>
<b>Secret Mission #11</b>	<b>84</b>
<b>Secret Mission #12</b>	<b>85</b>
<b>Dodatki</b>	<b>86</b>

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)



## Wstęp

Poradnik został napisany do gry *Devil May Cry 3: Dante's Awakening* na konsolę PlayStation 2. Całość została opisana w Normal Mode, jednak radzę początkującym zacząć od łatwiejszego trybu (musisz trzy razy zginać w normalnym trybie, żeby go odblokować). W poradniku znajdziesz szczegółowe informacje dotyczące stylów walki, broni białej i palnej oraz umiejętności, które możesz zdobyć podczas przechodzenia gry. Zanim przejdziesz do opisu misji, przeczytaj przynajmniej dział „Podstawy”. Walka z normalnymi demonami została przedstawiona powierzchownie gdyż nie jest ona specjalnie trudna (choć zdarzają się wyjątki, o których przeczytasz potem). Szczególny nacisk został położony na walkę z bossami. Znajdziesz w nich opis ataków, których możesz spodziewać się od wroga jak również strategię na unik i sposób na unicestwienie. Żeby było łatwiej w misjach wykorzystuję styl Trickster i przyjmuję, że będziesz cały czas go używać. Kiedy przejdziesz grę za jego pomocą i poznasz zasady rządzące walką czy to ze zwykłymi przeciwnikami czy to z tymi mocniejszymi, sam już będziesz wiedział jak najlepiej wykorzystać pozostałe style. Mam nadzieję, że czytając wszystko poniżej znajdziesz odpowiedź na każde pytanie, które nasunie Ci się podczas przechodzenia gry.

## Podstawy

Zanim rozpoczniesz grę zapoznaj się z tekstem w tym dziale. Opisałem w nim różne praktyczne porady dotyczące rozgrywki jak i nazwy różnych rzeczy, których użyłem w tekście.

**Kasa.** Pieniędźmi w DMC3 są czerwone kule (orby) porzucane w sporej ilości pomieszczeń, zostawiają je też zabite demony. Jeśli pozbywasz się ich z finezją (czytaj korzystasz z różnych kombosów) otrzymujesz więcej kul, aniżeli robiąc to jedynym ciosem. Podczas eksploracji napotkasz też czerwone kryształy, które dają dużo więcej „kasy”. Ważną rzeczą jest to, że podczas gry możesz zapisywać stan kul, restartować misje i znów je pozbierać. Niestety nie dotyczy to kryształów. Do zbierania kul polecam poziomy szybkie do przejścia, z dużą ilością łatwych przeciwników (np. misja 3, w której szybko możesz zarobić 5000-6000 orbów).

Straconą energię życiową możesz odnawiać za pomocą zielonych kul. Im większa kula, tym więcej energii. Tak jak czerwone orb'y znajdziesz je w pomieszczeniach lub po zabitych potworach. To samo tyczy się białych kul, które odnawiają pasek magii.

Devil Trigger to umiejętność, dzięki której Dante może przemieniać się na chwilę w demona. Uzyskujesz ją po pierwszej walce w Vergilem. Długość przebywania w tej postaci zależy od ilości magii którą posiadasz. Zmianę możesz przeprowadzać przy minimum trzech pełnych kulkach na pasku.

Przed każdą misją możesz zakupić różne rzeczy (możesz też to czynić w grze przy złotych statuach). Pamiętaj, że po zakupie jakiegoś przedmiotu jego cena wzrasta. Jednak po jakimś czasie cena ustaje. Jeśli grasz pierwszy raz, przed każdą walką z bossem staraj się zaopatrzyć w dwie Vital Star L. Oto lista możliwych do kupienia rzeczy i ich zastosowanie:

**Vital Star S i L** – gwiazdki odnawiające życie. „S” odnawia około 3 kreski, „L” całość.

**Devil Star** – służy do napełniania energii magicznej (dostępne dopiero kiedy uzyskasz dostęp do Devil Triggera).

**Holy Water** – używając święconej wody ranisz wszystkie demony w pobliżu. Działa również na bossów.

**Blue Orb** – zwiększa o jedną kreskę pasek energii życiowej. W grze możesz znaleźć fragmenty niebieskiego orb. Zebranie czterech daje ten sam efekt.

**Purple Orb** – kiedy uzyskasz dostęp do Devil Trigger zainwestuj w te kule. Każda zwiększa pasek magii o jedną kulkę. Dzięki temu będziesz mógł dłużej korzystać ze wszystkich magicznych mocy.

**Yellow Orb** – te kule pozwalają na kontynuowanie zabawy kiedy umrzesz. Po użyciu jej rozpoczniesz tam gdzie zginąłeś.

W opisie misji znajdziesz często słowo reaktor. Nazwałem tak urządzenie (przypominające ster na statku), które po kilkukrotnym uderzeniu z broni białej uruchamia zazwyczaj coś w pomieszczeniu. Urządzenie to nie reaguje z bronią palną.

Jumpady to po prostu małe płonące kręgi na podłodze służące do wybicia.

Kombometr to pasek, który pojawia się w prawym górnym rogu kiedy zaczynasz wykonywać ciosy na potworach. Jeśli stosujesz różne kombinacje, kombometr zacznie wskazywać coraz wyższe poziomy. Najwyższym jest SSStylish i po jego osiągnięciu z zabitych przeciwników wyleci największa ilość czerwonych kul. Jeśli masz problemy z dojściem do niego skorzystaj z kilku rad. Najważniejsze nie możesz otrzymywać obrażeń. Każdy cios od demona przerywa ciągłość i musisz zaczynać od nowa. Sprawa niemniej ważna to stosowanie bardzo zróżnicowanego ataku. Ciągłe używanie jednego kombosa słabo się sprawdza. Najlepiej korzystać na przemian z kombosów, dwóch broni i przy okazji także z ich specjalnych umiejętności. Osiągnięcie maksymalnego poziomu ułatwi Ci również duża ilość przeciwników (doskonale sprawdza się umiejętność Nevan - Jam Session). Pamiętaj też żeby przerwy między atakami nie były zbyt długie. Jeśli następny przeciwnik stoi dalej użyj np. Ebony&Ivory do powstrzymania spadku na kombometrze.

Podczas opisywania zwykłych misji, wspominam gdzie znajdują się ukryte misje. Jednak sposób na przejście każdej z nich znajdziesz w osobnych działach. Pamiętaj, że za wykonanie każdej otrzymasz fragment niebieskiego orb.

Przy opisie akcji czasem przeczytasz o wciskaniu odpowiedniego guzika na padzie. Wykorzystałem do tego standardowe ustawienia gry więc jak nic nie zmieniałeś w opcjach to wszystko będzie się zgadzać.

To chyba wszystko co powinieneś wiedzieć przed rozpoczęciem gry. Więc zjedź kilka storn niżej i zacznij zabawę. Powodzenia.

## Style

Przed każdą misją możesz wybrać jeden z dostępnych stylów walki. W poradniku większość opisanych misji opiera się na Trickster. Jest to zdecydowanie najlepsze rozwiązanie przy pierwszym przechodzeniu gry. Poniżej znajdziesz zestawienie wszystkich, którymi będziesz mógł walczyć. Dodatkowo oprócz cech, które charakteryzują dany styl opisałem ich rozwój i wpływ na broń. Niszcząc demony zyskujesz doświadczenie, a co za tym idzie podnoszenie stylu na wyższe poziomy (max 3). Więc dobra rada: zabijaj wszystko co zobaczysz.



**Trickster** – styl ten nadaje się zarówno do walki jak i eksploracji pomieszczeń. Jak pisałem wyżej, polecam go do przejścia gry po raz pierwszy. Jest prosty do opanowania, a dzięki trikom łatwiej poradzisz sobie z bossami.

### Poziom 1:

**Dash** – akcja pozwalająca na szybkie przemieszczenie się w danym kierunku na odległość około 2-3 metrów. Bardzo przydatne podczas wykonywania uników.

**Wall Run** – dzięki temu możesz biegać po ścianie. Raczej nie wykorzystywane w grze jednak jak ktoś lubi może sobie w ten sposób jakoś uatrakcyjnić walkę.

### Poziom 2:

**Double Dash** – to co wyżej tyle, że teraz możesz wykonać dwa dashe zaraz po sobie.

**Sky Ster** – umiejętność podobna do Dash'a tyle, że w powietrzu. W połączeniu z Air-Hike'm (patrz broń biała) tworzy jeden z najczęściej stosowanych uników podczas walk z bossami.

### Poziom 3:

**Triple Dash** – zwykły dash x3, bez przerw.

**Air Trick** – bardzo przydatna akcja. Umożliwia bardzo szybkie przemieszczenie się do danego wroga znajdującego się w sporej odległości. Szczególnie przydatna podczas walk z głównymi demonami, a najbardziej podczas finałowego pojedynku z Vergilem.



**Swordmaster** – ten styl pozwoli na lepsze wykorzystanie wszystkich Devil Arms. Niestety nie posiada żadnej akcji służącej do uników więc zalecam grając nim jako drugorzędną broń wybrać coś z Air-Hike'm. W nawiasie podałem jakiej broni dotyczy dana akcja.

#### Poziom 1:

**AerialRave** (Rebellion) – dzięki temu wykonasz w powietrzu mały kombos. Przydatne jeśli musisz zawisnąć na chwilę w powietrzu jak również kiedy wróg znajduje się wyżej niż Ty.

**PropShredder** (Rebellion) – niezbyt mocny atak. Najbardziej przydatny do podbijania wrogów i kombometra.

**Flicker** (Cerberus) – Dante zatacza bronią dwa kółka prawie prostopadle do podłogi. Mając sporo wrogów blisko siebie możesz trochę uszkodzić każdego z nich.

**SkyDance** (Agni&Rudra) – kolejny kombos, który rozpoczynasz w powietrzu i kończysz mocnym cięciem na ziemi. Przydatne zarówno do atakowania wrogów znajdujących się wyżej jak i tych na ziemi.

**CrossedSwords** (Agni&Rudra) – bardzo mocny cios o szerokim polu rażenia (ok. 160 stopni). Przydatny kiedy z przodu znajduje się spora liczba wrogów.

**Slash** (Nevan) – dwa cięcia przypominające atak Vanguarda. Używanie go w powietrzu w połączeniu z Ebony&Ivory umożliwi zawisnięcie na długi czas w powietrzu co przyda Ci się niejednokrotnie w walce jak również w jednej z Secret Mission.

**TheHammer** (Beowulf) – mimo, że bardzo mocne to jednak z ograniczonym zastosowaniem. Najbardziej przydatne przy walce z upadłymi aniołami.

**Zodiac** (Beowulf) – po zgromadzeniu energii i jej wyzwoleniu we wrogów polecą świetliste kule. Bardzo mocny atak odrzucający przeciwników. Doskonały na dobijanie po wykonaniu kombosa.

#### Poziom 2:

**SwordPierce** (Rebellion) – bardzo fajny atak bo dzięki niemu możesz używać dwóch Devil Arms jednocześnie. Po wciśnięciu odpowiedniej kombinacji rzucisz Rebelliona w przeciwnika. Po osiągnięciu celu miecz zacznie się powoli obracać w ciele wroga. Ty w tym czasie możesz przełączyć na inną broń i zająć się kimś innym. Całość trwa około 4-5 sekund.

**Crystal** (Cerberus) – po tej akcji Dante uderzy bronią o ziemię co spowoduje pojawienie się w lini lodowych kryształów. Rzecz jasna, każdy kto stoi na ich drodze straci energię (zasięg około 2-3 metry). Można też niekiedy tym atakiem podbijać wrogów. Dodatkowo przy szybkim naciskaniu O wykonasz atak zwany Million Carats. Jeśli Ci się to uda, wokół Dantego pojawią się lodowe kryształy.