GRYOnline.pl PORADNIKI DO NAJLEPSZYCH GIER 0740

Devil May Cry 4
Wersja Xbox 360
PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Devil May Cry 4

autor: Maciej „Shinobix” Kurowiak

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Capcom, Wydawca Capcom, 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

Wstęp 3
Umiejętności Nero 4
Mission 01: Birds of Feathers 9
Boss: Dante 9
Mission 02: La Porte De L'Enfer 10
Head to Fortuna Castle 10
Boss: Berial 13
Mission 03: The White Fang 14
Search the Fortuna Castle 14
Mission 04: Cold blooded 16
Search the Fortuna Castle 16
Boss: Bael 18
Mission 05: Trisagion 19
Obtain the Wing Talisman 19
Mission 06: Resurrection 21
Boss: Agnus 22
Mission 07: The She-Viper 24
Boss: Echidna 27
Mission 08: Profession of Faith 28
Boss: Angelo Credo 29
Mission 09: For you 30
Boss: Angelo Agnus 31
Mission 10: Wrapped in Glory 32
Boss: Dante II 34
Mission 11: The Ninth Circle 35
Boss: Sanctus 36
Mission 12: A New Beginning 37
Mission 13: The Devil Returns 38
Boss: Echidna II 39
Mission 14: Forest of Ruin 40
Mission 15: Fortuna Castle 41
Boss: Dagon 43
Mission 16: Inferno 44
Boss: Berial II 46
Mission 17: Adiago for Strings 47
Boss: Angelo Agnus II 49
Mission 18: The Destroyer 50
Boss: Savior 50
Mission 19: The Succesor 52
Mission 20: The Succesor 53
Boss: Sanctus Diabolica 53
Boss: False Savior 53

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiejkolwiek 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 GRYOnline.pl.
www.gry-online.pl

Wstęp

Witaj w okrutnym świecie demonów i ich pogromców. Ten poradnik przeprowadzi Cię przez wszystkie misje, dając dodatkowo wskazówki jak skończyć dodatkowe ukryte zadania. Oprócz tego znajdziesz tu też dokładne instrukcje jak pokonać poszczególnych boss-ów opatrzone odpowiednim materiałem filmowym. Miecz w dłoń i do boju.

Maciej „Shinobix" Kurowiak

Umiejętności Nero

Red Queen

Red Queen Combo

Niezbyt trudna w stosowaniu kombinacje uderzeń, gdy Nero stoi na ziemi.

Red Queen Combo A	Y Y Y	szybka seria uderzeń
Red Queen Combo B	Y, pauza, Y Y	seria uderzeń zakończona mocnym ciosem ku ziemi – dość powolne
Red Queen Combo C	Y Y, pauza, Y	atak na większą ilość przeciwników naraz
Red Queen Combo D	Y Y Y, pauza, Y	atak zakończony silnym ciosem

Aerial Combo

Absolutnie nieodzowna umiejętność – konieczna przy atakowaniu większości bossów.

Aerial Combo	podskok, Y Y Y	szybka seria uderzeń w powietrzu

Roulette Spin

Kolejna przydatna kombinacja uderzeń w powietrzu.

Roulette Spin	podskok, Y Y, pauza, Y	dwa uderzenia w powietrzu zakończone silnym ciosem

Exceed

Nero może dzięki tej umiejętności zwiększać siłę swoich ciosów. Ma to oczywiście tę wadę, że by naładowanie w ten sposób broni zajmuje czas, ale jeśli przymierzamy się by zadać cios bossowi, to na pewno warto z tego przedtem skorzystać. Broń ładujemy przy pomocy lewego spustu – gdy go naciskamy wskazówka w lewej-górnej części ekranu odchyla się, puszczamy spust i naciskamy go ponownie nim wskazówka opadnie. Powtarzamy manewr aż nie zapali się jedna z lampek obok wskazówki. Istnieje umiejętność (MAX-Act), która pozwala na błyskawiczne naładowanie broni.

Exceed (2,3)	lewy spust	dwa uderzenia w powietrzu zakończone silnym ciosem

Streak

Atak na wprost od dużym zasięgu. Warto z niego często korzystać jeśli liczba przeciwników jest duża. W wersji Ex atak jest dodatkowo zakończony potężnym uderzeniem.

(Ex) Streak (2)	RB+analog do przodu+ Y	frontalny atak o dużym zasięgu

High Roller

Niezwykle przydatny atak o dużej sile. Katapultuje przeciwnika do góry, gdzie dodatkowo możemy go poczęstować dowolną inną kombinacją.

(Ex) High Roller	RB+analog do tyłu+ **Y**	wyniesienie przeciwnika w powietrze

Split

Pionowy atak z powietrza skierowany na przeciwników pod tobą.

Split (Double Down)	wyskok+RB+analog do przodu+ **Y**	atak z powietrza skierowany do dołu

Shuffle

Dość trudny do zastowania atak poprzedzony cofnięciem.

(Ex) Shuffle	RB+analog do tyłu i do przodu+ **Y**	atak poprzedzony cofnięciem

Calibur

Atak w powietrzu, gdzie Nero podczas zadawania ciosu przemieszcza się do przodu

(Ex) Calibur	wyskok+RB+analog do tyłu i do przodu+ **Y**	atak w powietrzu połączony z krótkim lotem

Blue Rose

Normal Shot

Zwyczajne strzelanie (**X**) z pistoletu.

Normal Shot	**X**	strzał z pistoletu

Charge Shot

Specjalny strzał z pistoletu. Na poziomie 3 bardzo przydatny do zdejmowania Faustów i Mephisto.

Charge Shot (2,3)	przytrzymaj **X**	silny pojedynczy strzał z pistoletu

Devil Bringer

Buster

Jedna z kluczowych umiejętności Nero. Zadaje mocne obrażenia zarówno bossom jak i zwykłym wrogom, ale należy pamiętać, że w nie zawsze i na każdego działa – w przypadku bossów użycie Buster-a jest możliwe tylko w specjalnych okolicznościach jako cios finiszujący.

Buster	**B**	pochwycenie przeciwnika

Devil Buster

Potężniejsza wersja Buster-a podczas aktywowanego Devil Trigger-a.

Snatch

Kolejna niezwykle istotna umiejętność Nero. Służy do przyciągania przeciwników lub też w przypadku np. bossów, do podciągania siebie w ich kierunku.

Snatch	RB+**B**	harpun do przyciągania wrogów lub zbliżania się do nich

Devil Snatch

Potężniejsza wersja Snatch-a podczas aktywowanego Devil Trigger-a. Pozwala na przyciągnięcie do siebie większej grupy wrogów.

Hold

Przedłużenie działania Buster-a. Przytrzymanie przycisku skutkuje zadaniem dodatkowych obrażeń

Hold	przytrzymaj **B**	dodatkowe obrażenia od Buster-a

Hell Bound

Nie związana bezpośrednio z walką umiejętność służąca do przemieszczania się za pomocą magicznego harpuna i błękitnych punktów zaczepowych.

Hell Bound	RB+**B**	harpun do przemieszczania się

Yamato

Devil Trigger

Kluczowa umiejętność Nero – aktywuje demoniczną potęgę. Jakikolwiek cios, kombinacja czy użycie buster-a przyniesie o wiele lepsze efekty.

Devil Trigger	LB	aktywuje demoniczną moc

Summoned Swords

Podczas aktywowanego Devil Trigger-a Nero wzywa magiczne miecze. Uwaga: umiejętność działa nawet podczas używania Devil Buster-a!

Summoned Swords	**X**	działa podczas aktywowanego Devil Trigger-a

Maximum Bet

Potężna (ale i kosztowne) ale i kosztowne cięcie

Maximum Bet	RB+analog do tyłu+**Y**+**B**	bardzo silny cios

Showdown

Potężny cios. Nero przed jego zadaniem jest narażony na atak.

Maximum Bet	RB+analog do przodu+**Y**+**B**	bardzo silny cios

Abilities

Side Roll

Podstawowy unik.

Side Roll	RB+analog w lewo lub prawo	podstawowy unik

Table Hopper

Ulepszony unik

Table Hopper (2,3)	RB+analog w lewo lub prawo+ **A**	bardzo szybki unik pozwalający też na szybszą kontrę

Kick Jump

Podstawowy rodzaj podwójnego skoku. Działa tylko przy ścianie i pozwala się od niej odbić.

Kick Jump	**A+A**	pozwala odbić się od ściany przedłużając wyskok