

Soulcalibur IV

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Soul Calibur IV

autor: Maciej „Shinobix” Kurowiak

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Namco Bandai, Wydawca Namco Bandai, Wydawca PL Cenega Poland
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wstęp	3
Sterowanie	4
Umiejętności - Skills	9
Power Skills	9
Impact Skills	11
Boost Skills	13
Gauge Skills	15
Special Skills	18
Tower of Lost Souls	21
Ascending	21
Descending	33
Story	34
Algol	34
Amy	36
Angol Fear	38
Ashlotte	40
Astaroth	42
Cassandra	44
Cervantes	46
Hilde	48
Ivy	50
Kamikirimusi	52
Kilik	54
Lizardman	56
Maxi	58
Mitsurugi	60
Nightmare	62
Raphael	64
Rock	66
Scheherazade	68
Seong Mi-na	70
Setsuka	72
Shura	74
Siegfried	76
Sophitia	78
Taki	80
Talim	82
The Apprentice	84
Tira	86
Voldo	88
Xianghua	90
Yoda	92
Yoshimitsu	94
Yun-Seong	96
Zasalamel	98
Osiągnięcia/Achievements	100

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



Wstęp

Witam wszystkich wojowników. Niniejszy poradnik pomoże Wam ukończyć *Tower of Lost Souls* oraz zdobyć wszystkie punkty osiągnięć. Znajdziecie tu opis każdego piętra wieży oraz dokładną listę wszystkich umiejętności. Są tu też wskazówki dla początkujących graczy, dotyczące sterowania i wykonywania trudniejszych technik. Battle 1, fight!

Sterowanie

By uprościć korzystanie z tego poradnika, zdecydowałem się posłużyć systemem zastosowanym w grze (także w spisie ciosów – Move List), czyli używać tych samych symboli do oznaczania ciosów. Opiera się to na założeniu, że G to Guard, czyli blok; K to kick, czyli kopniak; A to atak poziomy, a B to atak pionowy. W przełożeniu na przyciski do padów od Xboksa 360 i PS3 wygląda to następująco:

Czynność	Oznaczenie w poradniku i grze	Xbox 360	PS3
Guard – blokowanie	G	A	X
Kick – kopanie	K	B	O
Horizontal Attack = cięcie poziome	A	X	Kwadrat
Vertical Attack – cięcie pionowe	B	Y	Trójkąt
Critical Finish	LB	LB	L1
Alternatywny chwyt/rzut	B + G	A + Y lub LT	X + Trójkąt lub L2
Zmiana postaci	RB	RB	R1
Prowokowanie (taunt) lub użycie umiejętności	RT	RT	R2

Żeby otworzyć menu z listą ciosów, należy włączyć pauzę (Start) i wybrać move list. Znajdują się na niej wszystkie ciosy dostępne dla danej postaci, przy czym przy każdej kombinacji występuje specjalne oznaczenie – tzw. atrybuty (np. H, M, GB, IMP etc.).

Oto lista owych atrybutów oraz ich znaczenie:

Symbol	Znaczenie	Działanie
H	High Attack	wysoki atak
M	Mid Attack	średni atak
SM	Special Mid Attack	Można go obronić, blokując zarówno na stojąco lub kucając, ale nie można nad nim przeskoczyć. Jest szybszy od zwykłego ataku.
SL	Special Low Attack	Można go obronić, blokując zarówno na stojąco lub kucając, ale nie można nad nim przeskoczyć. Jest szybszy od zwykłego ataku.
L	Low Attack	Można go obronić, blokując zarówno na stojąco lub kucając i można nad nim przeskoczyć. Jest szybszy od zwykłego ataku.
T	Throw	Rzut

U	Unblockable Attack	Atak, którego nie można zablokować (pojawiają się wtedy płomienie na broni).
AT	Attack Throw	Cios, który przechodzi w rzut.
SP	Special Movement	Specjalny ruch.
GB	Guard Break	Uderzenie powodujące przejście przez gardę przeciwnika. Obniża znacznie miernik duszy.
IMP	Guard Impact	Specjalny rodzaj obrony połączony z ruchem do przodu lub do tyłu. Guard Impact dzieli się na repel (odepchnięcie) i parry (gardę). Odepchnięcie stosujesz, naciskając równocześnie przód (do przeciwnika) i blok zaraz przed otrzymaniem ataku. Udany repel powoduje pojawienie się zielonych iskier. Z kolei parry (do tyłu – od przeciwnika + A (blok) objawia się błękitnymi iskrami – przeciwnik jest przez chwilę nieodporny na ciosy. Najmocniejszą formą Guard Impact jest tzw. Just Impact – czyli bardzo precyzyjna obrona objawiająca się czerwonymi iskrami.
ST	Switch to Stance	Przejście w pozę.

Oprócz tego, jaki ruch wykonujemy, istotne jest także, JAK go wykonujemy. Różne kombinacje wymagają rozmaitego czasu reakcji, począwszy od dłuższego przytrzymania przycisku (slow) aż do reakcji błyskawicznej (just).

Atak poziomy.



Atak poziomy z przytrzymaniem przycisku.



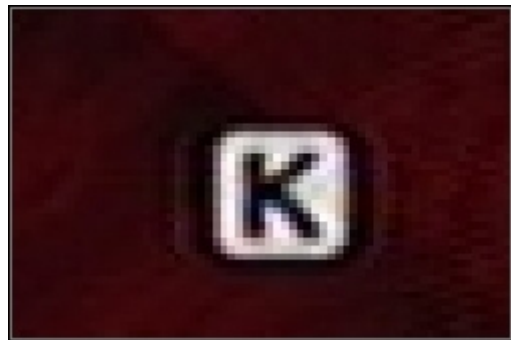
Atak pionowy.



Atak pionowy z przytrzymaniem przycisku.



Kopniak.



Kopniak z przytrzymaniem przycisku.



Blok.



Blok z przytrzymaniem przycisku.



Ruch.



Ruch z przytrzymaniem przycisku.



Szybka zmiana przycisków.



Pozycja neutralna - nie naciskaj przycisków ruchu.

