

A woman with long, straight, vibrant blue hair is the central figure. She is wearing a dark, possibly black, jacket and matching pants. She is holding a katana sword vertically in front of her, with her right hand on the hilt. The hilt is wrapped in a yellow and black patterned fabric. The blade is a light, metallic color. The background is a dark, moody gradient of blue and black. The overall lighting is dramatic, highlighting the woman's hair and the sword.

**DMC:**  
**Devil May Cry**  
PORADNIK DO GRY

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

# **DMC**

# **Devil May Cry**

**autor: Jacek „Stranger” Hałas**

**GRYOnline.pl**

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

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

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

[Kup książkę](#)

## Spis treści

<b>Wprowadzenie</b>	<b>5</b>
<b>Sterowanie</b>	<b>6</b>
PC	6
Xbox 360	8
PlayStation 3	10
<b>1: Found</b>	<b>12</b>
Przeprawa przez pierwszą część lunaparku	12
Przeprawa przez drugą część lunaparku	20
Boss: Hunter	24
<b>2: Home Truths</b>	<b>28</b>
Eksploracja pierwszej części posiadłości	28
Pierwsze wspomnienie	35
Eksploracja drugiej części posiadłości	38
Drugie wspomnienie	46
Eksploracja trzeciej części posiadłości	49
<b>3: Bloodline</b>	<b>52</b>
Pokonanie pierwszej grupy potworów	52
Odnalezienie niebieskiej róży	55
Pierwsze wspomnienie	58
Dotarcie do miejsca pobytu Kat	61
<b>4: Under Watch</b>	<b>64</b>
Zniszczenie pierwszej kamery	64
Dotarcie do kolejnych kamer	67
Zniszczenie drugiej kamery	71
Zniszczenie trzeciej kamery	75
Ucieczka	79
Wydostanie się z katedry	81
<b>5: Virility</b>	<b>85</b>
Dotarcie do szczeliny	85
Przeprawa przez pierwszy magazyn	86
Główna bitwa w pierwszym magazynie	91
Dotarcie do drugiego magazynu	94
Przeprawa przez drugi magazyn	97
Główna bitwa w drugim magazynie	101
Dotarcie do mieszalni	107
Główna bitwa w mieszalni	113
<b>6: Secret Ingredient</b>	<b>115</b>
Ucieczka z tunelu	115
Dotarcie do legowiska sukkuba	119
Boss: Succubus – pierwsza część pojedynku	121
Boss: Succubus – druga część pojedynku	127
<b>7: Overturn (Przewrót)</b>	<b>130</b>
Dotarcie do więzienia	130
Przeprawa przez pierwszą część więzienia	136
Przeprawa przez drugą część więzienia	140
Przeprawa przez trzecią część więzienia	144
Dotarcie do jednookiego więźnia	149
<b>8: Eyeless (Ślepiec)</b>	<b>151</b>
Pierwsza część pościgu za harpiami	151
Druga część pościgu za harpiami	155
Odzyskanie skradzionego oka	160
Powrót do miejsca startu	163
<b>9: Devil Inside (Diabeł w środku)</b>	<b>166</b>
Dotarcie do Assiel	166
Pierwsze wspomnienie	170
Powrót do Phineasa	172

<b>10: Bad News (Złe wieści)</b>	<b>179</b>
Dotarcie do Boba Barbasa	179
Boss: Bob Barbas – pierwsza część pojedynku	183
Bitwa z pierwszą grupą potworów	188
Boss: Bob Barbas – druga część pojedynku	189
Bitwa z drugą grupą potworów	192
Boss: Bob Barbas – trzecia część pojedynku	193
<b>11: The Order (Zakon)</b>	<b>196</b>
Przedostanie się do wnętrza budynku Zakonu	196
Eksploracja budynku Zakonu	200
Eksploracja bazy Zakonu	206
Główna bitwa w bazie Zakonu	211
<b>12: Under Siege</b>	<b>214</b>
Ochronianie Kat	214
Uratowanie Vergila	217
Główna bitwa w serwerowni	218
<b>13: Devil's Dalliance</b>	<b>222</b>
Pierwsza bitwa w klubie nocnym	222
Dotarcie do miejsca rozegrania pierwszej rundy	225
Przetrvanie pierwszej rundy	230
Dotarcie do miejsca rozegrania drugiej rundy	232
Przetrvanie drugiej rundy	233
Dotarcie do miejsca rozegrania trzeciej rundy	234
Przetrvanie trzeciej rundy	237
Dotarcie do miejsca rozegrania czwartej rundy	238
Przetrvanie czwartej rundy	239
Dotarcie do miejsca rozegrania piątej rundy	240
Przetrvanie piątej rundy	243
Dotarcie do miejsca rozegrania szóstej rundy	244
Przetrvanie ostatniej szóstej rundy	247
<b>14: Last Dance</b>	<b>249</b>
Boss: Mundus' Spawn	249
<b>15: The Trade</b>	<b>256</b>
Przeprawa przez doki	256
Przeprawa przez miasto	261
<b>16: The Plan</b>	<b>265</b>
Dotarcie do wieży Mundusa	265
Eksploracja parteru wieży	268
Eksploracja 87 piętra	270
Eksploracja 105 piętra	273
Eksploracja 106 piętra	275
Dotarcie do windy na piętrze 106	281
Eksploracja 154 piętra	284
Dotarcie do głównego rdzenia	288
<b>17: Furnace of Souls</b>	<b>291</b>
Przeprawa przez pierwszą część pieca dusz	291
Stoczenie pierwszej bitwy w piecu	297
Przeprawa przez drugą część pieca dusz	298
Stoczenie drugiej bitwy w piecu	305
Przeprawa przez trzecią część pieca dusz	307
<b>18: Demon's Den</b>	<b>309</b>
Dotarcie do skarbca	309
Zrestartowanie pierwszego generatora	310
Zrestartowanie drugiego generatora	312
Zrestartowanie trzeciego generatora	315
Zrestartowanie czwartego generatora	317
Podłączenie przewodów zasilających	319

<b>19: Face of the Demon</b>	<b>321</b>
Dotarcie do miejsca stoczenia pojedynku z Mundusem	321
Boss: Mundus – pierwsza część pojedynku	324
Boss: Mundus – druga część pojedynku	330
<b>20: The End</b>	<b>332</b>
Boss: Vergil	332
<b>Sekrety</b>	<b>339</b>
Misja 1: Found (Odnaleziony)	339
Misja 2: Home Truths (Prawda o domu rodzinnym)	344
Misja 3: Bloodline (Więzy krwi)	351
Misja 4: Under Watch (Pod obserwacją)	354
Misja 5: Virility	361
Misja 6: Secret Ingredient (Tajny składnik)	367
Misja 7: Overturn (Przewrót)	370
Misja 8: Eyeless (Ślepiec)	377
Misja 9: Devil Inside (Diabeł w środku)	382
Misja 11: The Order (Zakon)	385
Misja 13: Devil's Dalliance (Igraszki z diabłem)	390
Misja 15: The Trade (Wymiana)	396
Misja 16: The Plan (Plan)	398
Misja 17: Furnace of Souls (Dusze w ogniu piekielnym)	405
Misja 18: Demon's Den (Kryjówka demona)	409
Bonusowe misje	412
<b>Osiągnięcia</b>	<b>424</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)

# Wprowadzenie

Nieoficjalny poradnik do gry *Devil May Cry* zawiera **szczegółowy opis jej przejścia**. W omówieniu każdego z etapów znalazły się przede wszystkim informacje na temat skutecznych **metod eliminacji przeciwników**. Oprócz zwykłych demonów mowa tu także o **pojedynkach z bossami**, które zostały rozłożone na czynniki pierwsze i bardzo dokładnie przeanalizowane. W opisie przejścia uwzględniono również **miejsca odnajdywania sekretnych przedmiotów** oraz **drzwi prowadzących do bonusowych misji**. W końcowej części poradnika zamieszczono kompletne zestawienia sekretów oraz możliwych do odblokowania osiągnięć/trofeów.



## Oznaczenia kolorystyczne w poradniku

W niniejszym poradniku zastosowane zostały następujące oznaczenia kolorystyczne:

- **Brazowy** kolor użyty został do oznaczenia pojawiających się w grze postaci oraz przeciwników.
- **Zielony** kolor użyty został do oznaczenia odnajdywanych w trakcie rozgrywki ważnych przedmiotów (np. klucze czy nowe bronie).
- **Pomarańczowy** kolor użyty został do oznaczenia niedostępnych początkowo miejsc, których zbadaniem można zająć się dopiero po odblokowaniu specyficznych umiejętności czy zdobyciu określonych przedmiotów.

## Uwaga techniczna







*Devil May Cry* jest typem gry zachęcającej do wielokrotnego powtarzania tych samych poziomów. Ma to na celu nie tylko poprawianie wyników punktowych, ale przede wszystkim badanie miejsc, do których przy pierwszym podejściu z jakichś powodów (np. z braku odpowiednich zdolności) nie miało się dostępu. Opisy poszczególnych etapów początkowo mogą więc nie zawierać omówień wszystkich lokacji i te brakujące sekcje będą sukcesywnie dodawane.

**Jacek „Stranger” Hałas ([www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl))**

# Sterowanie

P C

	Poruszanie się
	Zmiana celu
	Sterowanie kamerą
	Wycentrowanie kamery
	Skok
	Specjalny atak w walce wręcz
	Strzał
	Podstawowy atak w walce wręcz
	Zmiana standardowej broni
	Zmiana broni anioła (rolka „w górę”)
	Zmiana broni demona (rolka „w dół”)

	Unik 1
	Unik 2
	Tryb anioła
	Tryb demona
	Inwentarz
	Zatrzymanie gry