

A woman with long red hair, wearing a red suit, holding a sword with a blue and gold hilt. The background is dark with red lighting.

# **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](http://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.

[Kup książkę](#)

## Spis treści

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

[www.gry-online.pl](http://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	YYY	szybka seria uderzeń
Red Queen Combo B	Y, pauza, YY	seria uderzeń zakończona mocnym ciosem ku ziemi – dość powolne
Red Queen Combo C	YY, pauza, Y	atak na większą ilość przeciwników naraz
Red Queen Combo D	YYY, pauza, Y	atak zakończony silnym ciosem

### Aerial Combo

Absolutnie nieodzowna umiejętność – konieczna przy atakowaniu większości bossów.

Aerial Combo	podskok, YYY	szybka seria uderzeń w powietrzu
--------------	--------------	----------------------------------

### Roulette Spin

Kolejna przydatna kombinacja uderzeń w powietrzu.

Roulette Spin	podskok, YY, 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 odchyła się, puściliśmy 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+ <b>Y</b>	wyniesienie przeciwnika w powietrze
------------------	-----------------------------	-------------------------------------

### Split

Pionowy atak z powietrza skierowany na przeciwników pod tobą.

Split (Double Down)	wyskok+RB+analog do przodu+ <b>Y</b>	atak z powietrza skierowany do dołu
---------------------	--------------------------------------	-------------------------------------

### Shuffle

Dość trudny do zastawiania atak poprzedzony cofnięciem.

(Ex) Shuffle	RB+analog do tyłu i do przodu+ <b>Y</b>	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+ <b>Y</b>	atak w powietrzu połączony z krótkim lotem
--------------	--	--

## Blue Rose

### Normal Shot

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

Normal Shot	<b>X</b>	strzał z pistoletu
-------------	----------	--------------------

### Charge Shot

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

Charge Shot (2,3)	przytrzymaj <b>X</b>	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>B</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>B</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>B</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>B</b>	harpun do przemieszczania się
------------	--------------	-------------------------------

**Y a m a t o****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
-------------	-------------------------	-------------------

**A b i l i t i e s****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	pozwała odbić się od ściany przedłużając wyskok
-----------	-----	---