

Lösung des DLC Vergil's Untergang von dem Spiel DmC: Devil May Cry
Aus dem englischen Übersetzt mit deepl.com

Lösung

Kapitel 1: Persönliche Hölle

Wow, die Cut-Szenen des Spiels haben sich wirklich verändert! Interessant.

Nachdem Sie die Kontrolle wiedererlangt haben, folgen Sie dem Weg an der Villa vorbei und folgen Sie den Landmassen. Beachten Sie hier und jetzt, dass Vergil NICHT zweimal springen kann, sondern Sie können

Angel Boost direkt aus dem Schläger heraus. Und nein, Vergil lernt nie den Doppelsprung. (was zugegebenermaßen scheiße ist).

Bald sehen Sie eine Szene, in der einige Stygians auftauchen. Vergil versucht, sein Bestes zu geben. Aber die Doppelgänger bewegen sich, scheitern aber und merken, dass sein Amulett fehlt! Einfach ausschalten diese Kanonenfutterfeinde mit Slasher und Querschnitt, um zu lernen, wie Vergil funktioniert. Junge, diese Ausweichmanöver sind fantastisch!

(-NOTE-) Eine kurze Anmerkung zu Vergils Summenschwertern. Diese dienen natürlich als Vergils Fernkampfangriff, aber sie sind ein bisschen besser als alles andere die Dante je bekommen hat. Dies liegt daran, dass du sie verwenden kannst, WÄHREND du angreifst mit dem Yamato. In der Tat, um deine Deadliness zu erhöhen und deinen Kampf Fähigkeiten zu verstärken. Ein kluger Vergil wird lernen, Schwerter zu beschwören, während er normalerweise mit dem Yamato kämpft.

Gehen Sie weiter ins Haus. Mehr Szenen. Sobald sie vorbei sind, gehen Sie nach links für [_LOST SOUL 1/4_]. Weiter und vor der rechten Seite geradeaus gehen für [_FRAGMENT 1/4_]. Diese Fragmente werden Ihnen mehr Gesundheit geben, sobald Sie vier von ihnen haben, also solltest du sicher sein, sie alle zu bekommen! Geht weiter vorwärts und benutzt euren Dämonenzug, um die Landmasse näher zu euch zu bringen. Boost rüber zum Bereich mit dem Baum, dann STOP und schau nach rechts. Dort ist eine Plattform dort drüben, die zu einem weiteren [_FRAGMENT 2/4_] führt, also stellen Sie sicher, dass Sie es nehmen. Gehen Sie zurück und benutzen Sie den Angel Lift Point, dan STOP wieder. Zu deiner Linken ist ein Vorsprung in der Ferne (unter Ihnen). Boost da rüber, um eine andere zu finden.

(VERLORENE SEELE 2/4). Tötet es und geht zurück zum Angel Lift. Gehen Sie weiter und sobald Sie den Gap Boost darüber erreicht haben. Zu Ihrer Rechten befindet sich ein verbarriadierte Türöffnung. Hack es für [_FRAGMENT 3/4_]. Meine Güte, wir finden diese furchtbar schnellen! Springen Sie die Lücke hinunter und gehen Sie weiter, und bald werden Sie eine neue Szene sehen, die einen (von zwei!) neuen Feinden vorstellt: die WISP! Der Wisp ist ein faszinierender Gegner. Zuerst einmal ist er UNZERSTÖRBAR, bis Sie auf die Taste drücken mit einem Summenschwert. Dann erscheint er und kann angegriffen werden. Allerdings kann er die Unbesiegbarkeit erneut auf sich selbst anwenden, wenn der Kampf anhält, also halte immer ein Beschwörungsschwert bereit. Was seine Angriffe betrifft, hat er auch eine Drei-Treffer-Kombination als Angriff auf die Ladung. Nichts, dem du dich nicht entziehen kannst. Er kann zusätzlich wütend werden.

(-NOTE-) Sie sollten die Bronzetrophäe "Wir haben einen ungebetenen Gast" erhalten, nachdem Sie dein erstes Wisp tötet

Erledigen ihn und ein paar Stygians werden sich dem Spaß anschließen, gefolgt von einem weiteren Wisp und noch mehr Stygians. Gute Praxis! Sobald sie tot sind, kannst du weitermachen. Auf dem Weg zur Göttlichkeitsstatue biegen Sie links ab in Richtung [_LOST SOUL 3/4_] an der nahe gelegene Mauer. Jetzt kannst du die Göttlichkeitsstatue benutzen.

(-NOTE-) Sie sollten inzwischen mindestens einen Upgrade-Punkt haben. Ich empfehle sehr den

Kauf und Nutzung von JUDGEMENT CUT. Genau wie Drive/Overdrive hilft es, die Geschwindigkeit zu erhöhen und unser STYLE-Ranking zu verbessern. Außerdem ist es einfach fantastisch.

Gehen Sie weiter, bis Sie eine Szene sehen. "Geh zum Licht." Ha! Wie sehr generisch! Wie auch immer, nach rechts durch einen Riss im Gebäude kann man die Items sehen. Gehen Sie da rüber und folgen Sie der Wand um das Gebäude herum mit dem Boden, der nur knapp herausragt. Springen Sie am Ende, um um die Wand und beanspruchen Sie Ihren [_ SMALL VITAL STAR_] und gehen Sie dann zurück. Geh jetzt den Weg hinunter und töte die Stygians, die auftauchen. Benutze deinen Dämon Schwert, um die Landmasse zu unterstützen, und sobald du durch den Bogen kommst durch das Fenster vor dir springen, um[_ FRAGMENT 4/4_] zu finden. Dies sollte dir deine erste Lebenserweiterung einbringen. Gehen Sie jetzt weiter und verwenden Sie einen Dämonenzug, gefolgt von zwei Engelsliften. Nach dem zweiter Angel Lift STOP und senken Sie einen Level für [_ LOST SOUL 4/4_] nach unten. Du kannst den Angel Lift benutzen, um wieder aufzustehen, sobald du ihn getötet hast. Gehen Sie weiter, bis Sie zu einer großen Landmasse unter Ihnen kommen. Hier kämpfen Sie gegen ein paar Wellen von Pathos und Stygians. Nur als kurze Notiz, Dein Demon Pull arbeitet Wundervoll, indem er Pathos und andere fliegende Schädlinge mitbringt für dich. Es ist sogar noch besser als das von Dante, da man direkt auf Anhieb angreifen kann sie materialisieren sich direkt vor deinen Augen. Schaltet sie aus und eine Landmasse in der Nähe wird in diejenige stürzen, auf der ihr euch befindet. Hier müssen wir hin! Bei der Bewegung der Plattform nach rechts abbiegen und weitergehen. Lauf weiter vorwärts und benutze Angel Lifts, auch wenn es nicht so aussieht wie bei uns, es gibt welche: benutze sie einfach weiter und schon bald wirst du im blauen Licht Bereich stehen und SPEICHERN. Geht hier vorwärts und die Tore zum "Paradies" schließen sich. Du wirst gegen einige Wellen kämpfen von Stygians, vermischt mit Wisps. Schaltet sie alle aus und bald auch ein paar Cut-Scenes übernehmen die Arbeit und beenden das Kapitel.

Kapitel 2: Hohl

Im Engelsmodus geht es darum, sich schnell zu bewegen und zu schlagen und mit mehreren Feinden zur gleichen Zeit (ähnlich wie Dantes Engelsmodus-Waffen). Du wirst hier in einen Kampf geraten. Drei Wellen von Stygians. Drei Wellen. Eine gute Chance, dein neuen Schwert Modus auszuprobieren. Nach dem Kampf müssen wir uns darauf konzentrieren, ein nahegelegenes Gesundheitsfragment zu bekommen. Weitergehen und benutzen Sie das Teufelsschwert, um eine Landmasse erscheinen zu lassen, dann benutzen Sie einen Engel-Lift. STOP und schau hinter dich. Da ist es, in der Ferne. Du kannst nah dran sein, es zu bekommen.

mit einem Angel Boost / Evade, aber ich konnte es so nicht bekommen. Stattdessen ging ich zurück zu dem Ort, an dem du gegen die Stygians gekämpft hast, gegenüber dem Bogen. Rechts befindet sich eine Plattform, die nach unten geneigt ist. Sie können dann mit ein Sprung und Trick, hoch hinauszukommen, und dann ein Engelsboost, um hineinzukommen. Von dort aus kannst du auf eine andere Plattform springen und zum Fragment rübergehen für [_ FRAGMENT 1/3_]. Nun, das war eine Qual. Lasst uns weitermachen. Benutze Demon Pulls und Angel Lifts um die nächste große Plattform zu erreichen und eine Gruppe Bathos mit einigen Stygian zu bekämpfen und Wisp-Verstärkungen. Sobald sie tot sind, benutzen Sie L1/R1, um durch die Warp-Tür zu gehen. In diesem Bereich befindet sich eine Göttlichkeitsstatue. Benutzen Sie sie, wenn Sie es wünschen (ich habe es eingeschaltet). Cross Cut und Rapid Slash) und dann müssen wir uns entscheiden, in welche Richtung wir gehen wollen: Links oder rechts. Es gibt jedoch einen besten Weg, um dies zu erreichen, und das ist um den rechten Weg für ein BIT zu gehen und dann zurück zum linken Weg. RECHTER PFAD:

Benutze Demon Pull und Angel Lift, um weiterzumachen. Gehen Sie in den weitläufigen Bereich und in diesem Bereich, links neben dem Bogen, befindet sich ein leicht erhöhter Bereich. Los Erkunden Sie diesen Bereich, um [_ FRAGMENT 2/3_] zu finden. Sobald Sie es haben, kehren Sie

zur Pfadteilung zurück und nehmen den linken Pfad.

LINKER PFAD:

Benutze die Angel Lifts und Demon Pull, bis du einen großen Teil des Landes erreicht hast mit einem gewölbten Gebäude auf der linken Seite und einer Treppe auf der rechten Seite. Nach unten gehen die Treppe zuerst und unten finden Sie [_LOST SOUL 1/3_]. Jetzt geh zurück und steige in das gewölbte Gebäude für [_FRAGMENT 3/3_]. Sachte! Von hier springen/aufladen in den Bereich innerhalb des Gebäudes und benutzen die Warp-Tür. Dies führt zu einem Vorsprung, der diesen Bereich überblickt und es Ihnen ermöglicht, sich leicht zu verbessern. Eine Plattform, die einen [_LARGE VITAL STAR_] enthält. Springen Sie wieder nach unten, sobald Sie das haben. Nun nutzen wir den Boost-Punkt, um weiterzugehen. Es wird dich vorwärts starten. Vor dir liegt ein riesiger Torbogen. Durchgehen und STOPPEN. Drehen Sie sich um und schauen Sie nach oben und du wirst sehen, dass es einen Angel Lift Point über dir gibt. Du kannst hinaufgehen mit ein paar Versuchen (halten Sie den Liftpunkt beim Springen im Blick oder, wechselweise, mach einfach einen Trick hinauf und du solltest gut sein). Oben ist [_LOST SOUL 2/3_]. Sehen Sie, die Mühe hat sich gelohnt!

Benutze weiterhin die Boost-Punkte und wenn du auf festem Boden bist, überprüfe es in dem Bereich zu deiner Linken für [_LOST SOUL 3/3_]. Weiter geht es zum weit geöffneten Bereich und gehen Sie zur Tür. Hier kommen drei weitere Wellen von Feinde, einschließlich einiger Ravagers. Schön, sie wiederzusehen! Achten Sie darauf, dass Sie ihnen deine neuen Bewegungen zeigen. Sobald du sie erledigt hast, benutze die Tür. Gehen Sie nach vorne und beobachten Sie die Szene. Obwohl ich das riesige Tier nur angeschrien habe, wirst du hier mit Bathos und Wisp-Feinden konfrontiert. Der Bereich, auf dem du stehst bröckelt langsam und wird dich nach kurzer Zeit auf ein kleines, aber feines Stück kreisförmige Fläche beschränken. Behalte das im Hinterkopf, damit du nicht abstürzt und einen Teil von Gesundheit verlierst. Sobald du deine Feinde besiegt hast, nimm die nächste Tür, um die Jagd fortzusetzen. In diesem Bereichsmeteore werden die hoch kommenden Plattformen zusammenbrechen. Verwenden Sie Angel Lift/Boost um zum ersten zu gelangen, dann sofort rechts auf die Plattform ganz rechts gehen um das einzige volle Spiel zu finden [_HEALTH CROSS_]. Was für eine schöne Belohnung! Springe weiter von Plattform zu Plattform, bis du die nächste breite Stelle erreichst im offenen Bereich (ich mache mir nie Sorgen um die Meteore und sie haben sich nie wirklich die Mühe gemacht. Sie sollten dich auch nicht stören, wenn du nur viel rennst). Geh zu den Türen vor dir und sie werden zuschlagen. Zeit zu kämpfen! Wir werden zunächst Ravager und Stygians bekämpfen, aber bald werden wir uns damit auseinandersetzen müssen, einige Wisps mit Stygian und Ravager Verstärkungen. Nichts, womit du nicht umgehen kannst, besonders bei all der Gesundheit, die wir bekommen haben. Erledigen Sie sie alle um eine Szene zu starten und dieses Kapitel zu beenden.

Kapitel 3: Machtkampf

Gehen Sie vorwärts und merken Sie sich die Wegteilung. Wir haben keinen Grund, nach links zu gehen, also nach rechts und einmal am Bogen vorbei STOPPEN und umdrehen. Sicher genug, es gibt einen Angel Lift dort. Benutzen Sie es, um [_LOST SOUL 1/4_] zu finden. Springen Sie nach unten und gehen Sie weiter. Im nächsten weiten offenen Bereich befindet sich eine ANDERE Wegteilung. Gehen Sie genau hier hin und folgen Sie dem Pfad zu [_FRAGMENT 1/4_], dann gehen Sie zurück. Versuchen Sie, in die andere Richtung zu gehen und du wirst von einem Todesritter aufgehalten. Keine Sorge, wir werden ein neues Schwert bekommen. Genau wie Dante ist Vergils Dämonenmodus so konzipiert, dass er den Schaden auffängt. Nützlich für das Brechen von Schilden und das Verteilen schwerer Treffer auf Feinde. Vulkan und Killer Bienen sehen auch ziemlich cool aus. Um unseren neuen Modus auszuprobieren, erhalten wir ein paar Wellen von Stygian und Death Ritter. Trennung ist außergewöhnlich, wenn es darum geht, Schilde zu brechen, aber es ist ein bisschen langsam, sei bereit bei Bedarf auszuweichen. Der Vulkan ist ziemlich cool, wenn es um Feinde geht und Killer Bee kann den Boden schnell abdecken. Nachdem Sie alle

erledigt haben, gehen Sie den linken Weg entlang und Sie sehen "Dante" der dich verspottet. Benutze einen Demon Pull auf dem Bus nach links, um ihn zum Schweigen zu bringen. Verwenden Sie die Angel Lifts danach, gefolgt von einem Demon Pull und Angel Lift, um in die U-Bahn-Bereich zu gelangen. Überprüfen Sie hier die Kammer auf der linken Seite auf einen [_SMALL VITAL STAR_]. Hinter dem ist ein unsichtbarer Bus. Nun, halb unsichtbar. Du kannst ihn mit einem beschwörten Schwert sichtbar machen. Springt darauf und zum nächsten. Hier, STOPP und nach rechts schauen. Da drüben ist ein Vorsprung, den du vergrößern kannst. Tun Sie dies um [_LOST SOUL 2/4_] zu finden. Töte es und geh zurück zum Bus. Mit dem Angel Lift und Demon Pull weiter nach vorne. Du wirst in eine Götterstatue rennen. Daran vorbei befindet sich ein weitläufiger U-Bahn-Bereich, in dem du von von Feinden angesprungen wirst, aber du bekommst auch deinen DEVIL TRIGGER! Gehen Sie das Tutorial durch und halten Sie SQUARE gedrückt, um Ihre SPIRAL SWORDS zu aktivieren. Dieser Zug ist ziemlich cool, nimmt aber einen Teil aus dem Takt. Beachten Sie, dass wir NICHT alle unsere Teufelskräfte haben.... noch nicht. Also, weitere werden folgen. Schalte deine Gegner schnell aus, während deine Kraft aktiv ist. Du wirst kämpfen gegen Stygians und Todesritter. Am Ende steht dir ein Tyrann gegenüber! Huch! Trennung funktioniert wirklich gut gegen ihn, seien Sie einfach vorsichtig mit seiner Aufladung und Smash-Angriffe.

(-NOTE-) Nach dem Kampf werden neue Moves im SHOP für Sie verfügbar sein. Schwert beschwören. Du kannst jetzt auch DEVIL CROSSES kaufen von dem Items-Menü.

Folgen Sie weiter Dante. Sie kommen in ein Gebiet mit zwei unsichtbaren Bussen. Lasse den ersten erscheinen und springe darauf und dann STOP. Links daneben ist ein Demon Pull. Benutzen Sie es, um etwas Land herauszuziehen und dem Pfad über ihm zu folgen. Führt zu [_FRAGMENT 2/4_]. Gehen Sie jetzt zurück und nutzen Sie den Verstärkungspunkt nach links um eine Szene zu sehen. Sobald die Szene fertig ist, drehe dich um und gehe durch das Loch, das du gemacht hast. Nach links ist ein Durchgang mit [_FRAGMENT 3/4_], der darin sitzt. Sehr schön. Zurück zum Flur und überprüfen Sie die rechte Wand, während Sie vorwärts gehen. Du wirst ein kleines Kämmerchen mit [_LOST SOUL 3/4_] darin finden. Geh nach draußen und du wirst mit dem Gesicht nach draußen eine Welle von Pathos, Stygians und Wisps sehen. Nichts Neues hier: Nur Vorsicht vor den Pathospfeilen. Ich ziehe es vor, sie zuerst auszuschalten und mich mit den anderen Feinden zuletzt zu befassen. Sobald du fertig bist, müssen wir einen Weg hier raus finden. Nehmen Sie den linken Weg in das Gebäude. Boost über die Lücke, die du findest, zu einem anderen Gebäude und STOP und dann umdrehen. Sie sehen einen Weg rechts neben dem Gebäude, das Sie gerade verlassen haben. Boost dort rüber, um [_LOST SOUL 4/4_] zu finden. Gehen Sie jetzt zurück und gehen Sie weiter um mit den Angel Lifts an die Wand zu gelangen.

Hier siehst du Dante weglaufen. Versuche ihm zu folgen, um in einen Kampf zu geraten. Wellen von Stygians, Todesrittern und einige Ravagers. Nutzen Sie den schmalen Gehweg, um Bewegungen wie Rapid zu nutzen, Slash, Flare und Vulkan. Du kannst sie auch vom Gehweg erledigen, aber es ist so besser, sie einfach wegen der Punkte zu töten. Geh durch die Tür, wenn du sie alle erledigt hast. Hier wird Dante wieder weglaufen. Bauen Sie die Plattformen vor Ihnen auf und weiter. Machen Sie weiter, bis Sie ZWEI ANGEL LIFTS in Folge machen. Sobald Sie dies getan haben, STOPPEN Sie und schauen Sie nach unten zu Ihrer linken unteren Ecke. Du wirst einen grünen Gegenstand sehen da unten. Springt dort hinunter für [_FRAGMENT 4/4_]. Du kannst einen TRICK UP verwenden von hier, um die beiden Angel Lifts von früher wiederzuverwenden, um wieder dorthin zu gelangen, wo du warst. Benutze jetzt einen Demon Pull und geh weiter. Sobald du den nächsten Angel Lift benutzt, wirst du die Schlusszenen des Kapitels sehen und es wird vorbei sein.

Kapitel 4: Herzlos

Sobald du die Kontrolle erlangt hast, musst du dich mit einer Harpyie auseinandersetzen! Die

Demon Pull Aktion ist hier gegen sie besonders nützlich, da sie es nicht vermeiden können. Du wirst kämpfen mit ein paar von ihnen, zusammen mit ein paar Stygians. Erledig sie und geht weiter, vorbei an den Stufen. Benutzen Sie die unsichtbare Plattform auf der rechten Seite. BEVOR Sie die nächsten Schritte hinaufgehen, schauen Sie nach unten zu Ihrer linken unteren Ecke [_FRAGMENT 1/4_]. Dies wird dir eine Gesundheitsverbesserung bringen, wenn du schon mal hier warst, folgend der Lösung. Gehen Sie jetzt die Treppe hinauf und BEVOR Sie die Tür benutzen, schauen Sie nach ganz rechts zu einer Plattform für eine [_LOST SOUL 1/4_]. Töte es und benutze dann die Tür. Benutzen Sie weiterhin die Angel Lifts und Sie werden gegen einige Elite Stygians kämpfen müssen und Todesritter, sowie Wisps. Die Feinde werden jetzt etwas härter! Benutzen Sie die nächste Tür, wenn Sie können, und Sie werden bald auf eine Göttlichkeitsstatue stoßen. Rechts neben der Statue im Freien befinden sich zwei unsichtbare Brocken aus Stein. Machen Sie sie sichtbar und folgen Sie diesem Weg, indem Sie den Angel Lift benutzen, um einen [_SMALL VITAL STAR_] zu finden. Geht jetzt zurück und nehmt den Hauptweg. Die Türöffnung wird hinter dir zusammenbrechen. Hier bricht man das Holz auf der RECHTEN Seite, um [_FRAGMENT 2/4_] zu finden. Weitergehen und noch etwas mehr Holz brechen, um wieder an die Öffentlichkeit zu gelangen. Hier werden wir noch ein paar mehr Harpyien und Ravagers bekämpfen, mit einem letzten Kampf gegen einen einsamen Tyrannen. Ziemlich einfache Sachen, wenn du dich zuerst auf die Harpyien konzentrierst. Gehen Sie durch den Torbogen und STOP, dann schauen Sie nach oben links. Du wirst einen Angel Lift Point da oben sehen. Benutze es und scanne deinen Horizont, um eine verlorene Seele zu sehen, in der Ferne. Steig für [_LOST SOUL 2/4_] zu ihm hinüber und spring dann wieder nach unten. Weiter mit dem Angel Lift zur nächsten Tür. Geht vorwärts am Bogen vorbei und springt zur nächsten großen Plattform.

Hier gibt es eine unsichtbare Plattform vor Ihnen und rechts davon, die von einem Felsen hängt in der Entfernung. Springt nach rechts und folgt diesem Weg, spring von Plattform zu Plattform um um den Felsen herum, um [_FRAGMENT 3/4_] zu finden. Gehen Sie jetzt zurück und vorbei. Die erste unsichtbare Plattform ist eine zweite. Dieser hier dreht sich jedoch. Wir müssen unseren Zeitbedarf messen, unsere Chance, darüber hinwegzukommen. Nicht, dass du es mehrmals aufnehmen kannst in einer Reihe und es wird sich immer noch langsam drehen, also benutze diesen Trick, wenn du ihn brauchst. Auf der nächsten Plattform ist ein Kampf mit mehreren Bathos, Stygians und Wisps und sogar einem Todesritter. Es ist ein guter Ort für Angriffe von Menschenmassen, aber seien Sie vorsichtig die Elite Stygians machen Linienangriffe und Doppelschläge. Benutze die Tür, wenn du damit fertig bist mit ihnen zu spielen. Sobald du die Kontrolle erlangt hast, drehe dich um und springe zu der Kante hinter dir. Dort ist ein [_LOST SOUL 3/4_] hier drüben. Zurück nach unten und weitermachen. Oben links ist ein Demon Pull. Benutzen Sie es, um einen Angel Lift zu machen und Schub aufwärts. An der Brücke schauen Sie nach rechts und schießen Sie auf die Plattform, um einen weiteren Angel Lift zu erreichen. Durch die Tür, die du findest. Wir werden auf die andere Seite der Brücke gebracht. Geh auf die Brücke und nach rechts schauen. In der Ferne befindet sich eine verlorene Seele. Du kannst auf das Gelände der Brücke gehen (die eine kleine quadratische Fläche, die geschlossen ist ohne die Lampe ist ideal), dann laufen und Angel Boost dort drüben, gefolgt von einem Luft Dash. Das ist eine ziemlich harte Sache, also kann es etwas Übung erfordern. Zielen auf die Ecke und mit Geschick solltest du es für [_LOST SOUL 4/4_] machen. Puh! Der da war HARD.

Jetzt müssen wir leider von der sich drehenden unsichtbaren Plattform Starten und wieder den ganzen Weg zurück zur Brücke laufen. Spaß. Lauft nun über die Brücke nach oben zu einer Göttlichkeitsstatue. Rechts neben der Statue befindet sich [_FRAGMENT 4/4_] auf einer unteren Seite der Plattform. Schön. Benutzen Sie die Statue, wenn Sie möchten, und gehen Sie weiter. Du wirst in eine weite offene Fläche kommen, was natürlich einen Kampf bedeutet. Hier werden wir Hexen bekämpfen, sowie unser normale Feindeskost mit Feinden (Stygians, Wisps). Konzentriere dich auf die Hexen zuerst und bombardiere sie mit Geisterschwertern, um ihre Schilde aus der Ferne zu brechen. Geben Sie ihnen von dort aus eine Zeit mit so etwas wie Cross Cut, Launch, Orbit, Killer Bee, Helm Breaker oder so. Sie zu fesseln hilft eine Tonne, weil sie sich gerne wegteleportieren. Es dient auch für, andere Feinde in deiner Nähe mit Angriffen wie z.B.Schneller

Schlag, Vulkan und Leuchtgeschoss. Sobald du sie getötet hast, wird sich das Grab öffnen und dich eintreten lassen. Geh runter und schau dir die Szene an. Es ist an der Zeit, einen neuen Feind zu bekämpfen.

Imprisoner.

Als ich das erste Mal so spielte, dachte ich, der Imprisoner würde ein Bosskampf werden, aber nein! Ich schätze nicht. Jedenfalls ist dieses Ding immer noch ein Tier. Er ist SEHR, sehr, sehr gefährlich. Zum einen kann er Steinbrocken herausreißen und nach dir werfen (Ausweichen). Er kann dich angreifen (auch leicht zu umgehen). Aber sein ärgerlichster Zug war, er lässt rote Dornenketten auf der Kampfarena erscheinen. Er tut dies auf verschiedene Weise, einschließlich der Tatzen am Boden und der Herstellung von einer Reihe von Dornen die schießt auf dich (von dem ich empfehle, dass der Engel bosst dich von ihm entfernt, da er leicht nach Hause geht und dich treffen kann, wenn du nur rennst) und er kann auch Dornen erscheinen lassen überall um ihn herum, wenn du zu nahe kommst, so ähnlich wie ein Schild. Er kann es auch vertikal nach oben bringen. Wenn er wütend wird, wird er einen Schild aus Dornen machen. Huch! Wenn er dies macht, beschwört Schwerter, um den Schild zu entfernen. Benutze im Allgemeinen Beschwörungsschwerter, wenn du kannst und weiche Angriffen aus. Warte, bis er Lädt und bestrafen ihn dan. Benutze einen Dämonenmodus, wenn du willst: es hilft eine Tonne hier. Sobald du ihn geschlagen hast, genieße die Szenen. Das Kapitel wird beendet sein.

NOTE-) Du solltest die Bronzetrophäe "Du gehörst hier nicht hin" bekommen, sobald du dich entschieden hast den Gefangenen zu schlagen.

Kapitel 5: Eigener Schatten

Allgemeine Informationen: Wie Sie sich vorstellen können, hat Hollow Vergil eine Menge derselben Angriffe, den Vergil hat, also ist das ähnlich wie der Kampf gegen Vergil aus dem Hauptspiel. Sie sind nun besser mit dem Angriff-Set vertraut allerdings, da du Vergil benutzt hast. Nicht alle seiner Angriffe sind die selben, und gegen Ende des Kampfes bekommt er etwas nach unten-rechts, beeindruckende Bewegungen.

Wie beim ersten Vergil-Kampf ist unser Ziel hier, einen Gegenangriff durchzuführen, wenn wir den größten Teil unseres Schadens ausführen können. Du kannst einen Angriff starten, aber du sollte bereit sein, seinen Gegenangriffen sofort auszuweichen, und dann starten Sie einen eigenen Gegenangriff (eine gute Strategie). Schauen Sie sich seine Züge unten an und du wirst das ohne Probleme überstehen.

Beachten Sie, dass es Tränke des Kampfes gibt, wenn sich die Höhle zurückzieht zum Herzen in der Ferne und greifen von dort aus an. Warte einfach diese Angriffe ab und bald wirst du in der Lage sein, ihm wieder Schaden zuzufügen.

Beschworene Schwerter: Vergils Fernkampfangriff. Er wird Schwerter materialisieren über ihm und nach einer Weile werden sie sich in dich verlieben. Ziemlich einfach zu handhaben, Ausweichen. Beachten Sie, dass er ANDERE Angriffe durchführen kann, während er dies tut, was das Ausweichen komplizierter macht. Später wird er vier auf einmal rufen und Sie werden nacheinander auf dich zukommen.

Querschlag: Der Grundangriff von Hollow Vergil. Dies ist eine Variation von deinem eigenen Angriff, da der Hollow die Tendenz hat, den Mittelangriff zu teleportieren während er den Angriff fortsetzt. er verlässt sich oft auf sich selbst nach seinem letzten Schlag.

Helmbreaker / Stomp: Der Doppelgänger teleportiert sich oft über dich und kommt heruntergestürzt, manchmal, während er sein Katana in die Erde stürzt und manchmal genau wie Helmbreaker. Das ist die perfekte Zeit für einen Gegenangriff.

Urteilsschnitt: Dies ist ein weiterer ultra-cooler Zug. Vergil wird sein Yamato aufladen und liefern eine Kugel von Schnitten in einem Bereich. Er kann das schaffen wenn Sie in seiner Nähe sind oder wenn Sie sich in mittlerer Entfernung befinden. Wenn du zu weit weg bist, kann er dich nicht erreichen. Bleiben Sie in Bewegung, um sicher zu bleiben vor diesem Angriff.

Sturmschwerter: Nachdem du ihn ein wenig verletzt hast, wird er sich zurückziehen und einen Angriff starten. Mehrere Klingen werden Sie umkreisen und nach einiger Zeit werden sie es versuchen und spießen Sie auf. Du kannst im letzten Moment ausweichen, um sicher zu entkommen. Beachten Sie, dass es Soundtöne gibt, die Ihnen sagen, wann Sie ausweichen müssen. Später in dem Kampf, wenn er das wiederverwendet, beschleunigt er ihn aber erheblich, also sei bereit dazu!

Himmliche Lanze: Das ist wahrscheinlich sein cooler Angriff. Im Grunde genommen wird ein Teil des Bodens blau leuchten, bevor eine gigantische Lanze entsteht. Die Klinge kommt und fällt herunter. Deine normale Ausweichmanöver funktioniert hier sehr gut. Später im Kampf wird er dies mit mehreren Lanzen auf einmal tun, was dich herausfordert, den Teil des Schlachtfeldes zu finden, der NICHT bombardiert wird.

Schneller Schlag: Dein gewöhnlicher, supercooler, superschneller Angriff. Angesichts der Pausenzeit vor ihm sollten Sie in der Lage sein, ihn leicht zu vermeiden.

Luftbündelung: Dieser Zug ist genau wie deiner. Eine einfaches Ausweichen sollte dich aus Schwierigkeiten heraushalten. Man kann dem nicht wirklich wirksam entgegenwirken.

Killerbiene: Noch ein Zug, genau wie deiner. Dieser hier kann dich einfangen, ein wenig bewachen, da er damit ziemlich gut nach Hause kann. Eine Ausweichmanöver bei der letzten Sekunde wird empfohlen.

Kapitel 6: Eine weitere Chance

-HINWEIS -) Vergewissern Sie sich, dass Sie "Rising Star" und "Enemy Step" kaufen, bevor Sie diese Mission beginnen. Es wird helfen, einige der verlorenen Seelen zu bekommen, die wir brauchen.

Nun, wir sind jetzt viel mächtiger. Wenn du nach vorne gehst, siehst du ein paar Feinde erscheinen. Hier fordert dich das Spiel auf, deine Doppelgänger-Power zu nutzen, indem du die Gampad Tasten R3 + L3 benutzt. Tun Sie das und verursachen Sie Chaos! Dir geht der Saft früher oder später aus, und so musst du einige Wisps, Stygians, Ravagers und Death Ritter erledigen, aber es ist trotzdem ein großartiger Kampf.

(-NOTE-) Der Shop hat jetzt zusätzliche Upgrades für Ihre Doppelgängerleistung verfügbar. Sie helfen, das Timing von dir und deinen Klonen Angriffe zu verschieben und sind es wert, herauszufinden, ob Ihnen das überhaupt etwas bedeutet.

Nach dem Kampf wird das Gebäude ein wenig zerfallen. Zum nächsten Schwebende Plattform springen, dann STOPP und schauen Sie hinter sich. Rechts ist [_LOST SOUL 1/5_]. Tötet sie und geh weiter. Hinter dem Springbrunnen befindet sich eine weitere sich drehende unsichtbare Plattform gefolgt von einer weiteren unsichtbaren Plattform. An beiden vorbei und VOR dem Start in das Gebäude, gehen Sie um die rechte Ecke für [_FRAGMENT 1/5_] das heißt eine weitere Gesundheitserhöhung, wenn Sie dem Leitfaden gefolgt sind. Jetzt, zurück an die Tür, schau nach oben. Da oben ist eine Verlorene Seele, aber sie ist relativ hoch oben. Hier verwenden Sie einfach Rising Star, während Sie unter ihm sind, um die notwendige Höhe zu gewinnen. (Trick Up und Upperslash scheinen den Trick einfach nicht zu machen). Sobald Sie den Dreh raus haben, sollten Sie in der Lage sein, sie auszuschalten und zu gewinnen [_VERLORENE SEELE 2/5_]. Geht jetzt hinein und ein Teil der Decke wird ein Loch machen. Links von diesem Loch ist ein Abstellraum, den du erreichen kannst (Boost und Air Evade), um zu bekommen [_VERLORENE SEELE 3/5_]. Ich mache diese Typen fertig! Du kannst dieses mit Trick erreichen. Sehr einfach aufstehen. Setze den Weg fort und benutze einen Demon Pull, um den Weg nach vorne zu öffnen.

Raus auf die Plattform mit dem Baum, werden Sie von einer fliegenden Armee von Feinden konfrontiert: Bathos, Hexen und Harpyien. Hier herumzulaufen ist eine Qual, aber du solltest in der Lage sein die Harpyien schnell mit Demon Pull zu töten. Töte sie alle und benutze den Angel Lift nach oben vorwärts, dann STOPPEN und in den unteren linken Bereich springen (wie beim letzten

Mal wo wir hier waren) für einen [_SMALL DEVIL TRIGGER STAR_]. Gehen Sie zurück zum Gebäude und tritt jetzt ein. Gehen Sie den Spalt hinunter, sobald Sie ihn erreichen, hier unten wird der Boden geteilt mit Feuerspalten. Das macht es WIRKLICH einfach, Feinde durch Schlagen runter ins Feuer (Helmbreaker), aber deine Punktzahl wird leiden, wenn du es tust. Hier triffst du auf Stygians, Todesritter und Pathos. Schalte sie jedoch aus wie Sie es wünschen und gehe weiter. Du kommst hier zu einer Götterstatue. Nach draußen gehen um eine Szene zu sehen. Hier stehen wir vor einem Rage. Es ist alles für sich und das ist wirklich keine große Sache. Schaltet ihn aus und bald wird eine Gruppe von Stygian's und Ravagers auftauchen. WIE AUCH IMMER, wir müssen ein wenig RAFFINIERT sein, wenn wir eine verlorene Seele in der Nähe wollen! SPEZIAL! :

Schau über die Tür, aus der du gekommen bist. WEG nach oben. Siehst du die verlorene Seele? Ja... wir müssen dort hin, und um das zu tun, müssen wir geschmeidig sein! Hoffentlich hast du die Fähigkeit 'Feindlicher Schritt' gekauft, wie ich bereits erwähnt habe! Der Grundgedanke des Aufstiegs ist es, UPPERCUT auf einem Stygian zu verwenden, um uns selbst in die Luft zu bringen. Dann müssen wir schnell eine Kette bilden, mit den folgenden Züge: Feindlicher Schritt, Dämonenziehung, Feindlicher Schritt, Dämonenziehung, etc. Das wird uns nach oben bringen. Von dort aus können Sie einfach Aerial Rave und Orbit verwenden. Nehmen Sie die [_LOST SOUL 4/5_].

Sobald du diese verlorene Seele hast, kümmere dich um die Feinde unter dir. Sie haben diese Welle von Stygians und Ravagern, gefolgt von weiteren Stygians und Todesrittern, und schließlich ein paar Ravagern. Sobald sie tot sind, wird eine Szene entstehen. Nach rechts gehen und den Riss finden im Gebäude. Erinnerst du dich, dass du das schon mal gemacht hast? Nun, machen wir es noch einmal. Verwende die kleinen Vorsprünge an der Wand, um um die Wand herumzukommen und in die gebrochene Fläche für [_FRAGMENT 2/5_]. Gehen Sie jetzt zurück, aber schauen Sie nach der nächsten schwebenden Plattform. Siehst du das grüne Leuchten auf der rechten Seite? Hehehehe..... Benutzen Sie Angel Lift, um weiterzugehen und diese rechte Seite für eine weiteres [_FRAGMENT 3/5_] zu erkunden. Gut. Jetzt schnell weitergehen (das Zeug fällt!) und verwende Demon Pull / Angel Lift, um zur nächsten großen stabilen Plattform zu gelangen. Hier werden Sie von Wisps und Stygians angegriffen. Wie auch immer, es gibt noch einen anderes geheimes Fragment, das in der Nähe versteckt ist. Das erfordert, dass wir hoch in die Luft steigen, wie zum Beispiel das wir gerade für die letzte verlorene Seele gemacht haben. Auf dieser neuen Plattform links abbiegen, hoch hinaus in der Luft ist ein Stück schwebender Stein. Auf diesem Felsen befindet sich das Fragment. Wir brauchen hoch hinaus und aufwärts gehen Nochmals, einfacher getippt als geübt, aber du kann die gleiche Strategie wie oben verwenden, um hoch hinauszukommen. Sobald Sie dies getan haben, werden Sie belohnt werden [_FRAGMENT 4/5_].

(-NOTE-) Die Verwendung der WISPS für die oben genannte Aufgabe wird empfohlen, da sie dazu neigen in der Luft schweben bleiben. Wenn Sie fallen - das bedeutet, Sie können Angel Lift benutzen als Abkürzung, um höher aufzusteigen, falls Sie fallen sollten.

Sobald du es hast, vernichte die Feinde darunter. Du wirst mit Verstärkungen konfrontiert werden mit Hexen und mehr Wisps, aber es ist viel einfacher als auf Feinde zu klettern! Sobald du sie alle getötet hast, wird eine weitere Struktur in der Nähe zerfallen. Benutze Demon Pull, um weiter zu machen, gefolgt von Angel Lift. Nach der Verwendung von Angel Lift STOP und der Aufnahme des letzten [_FRAGMENT 5/5_] links, was Ihnen eine gesundheitliche Verbesserung bringen sollte, wenn Sie dem Leitfaden gefolgt sind. Weitergehen und an der Tür vorbei rechts abbiegen um die letzte [_LOST SOUL 5/5_] zu finden. Sehr schön! Geh jetzt weiter. Sobald Sie nach unten fallen, beginnt der Boden zu zerbröckeln, so dass Sie schnell weiter rennen. Wir rennen zum blauen Licht im Hintergrund, aber wir müssen die unsichtbaren Plattformen benutzen, Demon Pull und Angel Lift verwenden, um es zu schaffen Sobald du das Licht erreicht hast, wirst du dich dem letzten Kampf des DLC stellen!

Zuerst kommen zwei Verwüster und ein Tyrann. Kümmere dich um sie, wie du willst. Aber beachten

Sie, dass, wenn Sie den Tyrannen außer Sichtweite halten, Sie mit ihm fertig werden können eine auf eins.

Als nächstes kommt eine Gruppe von Stygians mit zwei Rages. Ziemlich herausfordernd, eigentlich aber ich bin mir sicher, dass du es schaffst. Rapid Slash hilft eine Tonne aus. Ich mag es, den Rages zu Schaden so dass ich, wenn einer stirbt, den anderen schnell töten kann.

Als letztes kommt die eigentliche Herausforderung: eine Gruppe von Stygians mit einem Prisoner. Dies ist erst das zweite Mal, dass du gegen diese Sache kämpfst, und er kann hart sein. Ich empfehle hochgradig, zuerst die Stygians auszuschalten, damit Sie eins zu eins mit dem Gefangenen sind. Wenn du das kannst und einen guten Teil der Gesundheit hast, kannst du ihn in die Tasche stecken.

Und damit hast du DmC: Vergil's Untergang besiegt. Herzlichen Glückwunsch!

Waffen und Moves

DmC: Devil May Cry - Vergil's Untergang
Übersetzt aus dem Englischen.

Waffen & Moves

Hier ist eine Liste aller Waffen und Moves, die im Spiel vorhanden sind. Diese Liste ist in die gleiche Reihenfolge wie im Spiel. Beachten Sie, dass einige Moves LEVEL haben, was sie natürlich besser macht. Diese Ebenen befinden sich in den Move-Namen.

FÄHIGKEITEN

Genau wie Dante konzentrieren sich Vergils Fähigkeiten auf Mobilität und die Teilnahme am richtigen Ort zur richtigen Zeit. Mehrere Ausweichoptionen sorgen dafür, dass Sie sicher sind, während Sie mit Angel Pulls und Demon Lifts die Party am Laufen halten! Vergils Tricks sind ziemlich cool!

SPRINGEN

X

Vergil springt in die Luft.

- Eine sehr grundlegende Fähigkeit.... wirklich nicht allzu viel zu sagen über das Springen. Wenn du Hilfe dabei benötigst, spielen Sie das falsche Spiel.

ENEMY STEP (FEINDLICHER SCHRITT) (Erfordert Sprung)

In der Luft und in der Nähe eines Feindes: X

Springe vom Feind, während du in der Luft bist. Dadurch werden die Luftfähigkeiten zurückgesetzt, wie z.B. Double Jump und Aerial Evade.

- Nur unter SEHR spezifischen Umständen nützlich. Ich benutze es nicht so viel. Vielleicht bin Ich einfach nicht schick genug? Vergil braucht es jedoch, um zwei der beiden Sammlerstücke in Kapitel 6 zu bekommen, also ist es ein Muss.

EVADE (ausweichen)

(Während der Bewegung) R1 / L1

Vergil teleportiert ein wenig und lässt ihn außer Gefahr geraten.

- Vergils Teleportfähigkeit ist ultra-cool. Es ist schneller als Dante und kann in der Lage sein, zusätzlich verwendet zu werden, um in verketteter Ausführung mehr Boden horizontal abzudecken zusammen mit Angel Boost.

TRICK UP (Trick hinauf)

L1

Vergil teleportiert sich direkt nach oben.

- Nützlich, wenn du einem Feind ausweichen oder in die Nähe kommen willst (z.B. verschiedene fliegende Schädlinge). Trotzdem habe ich das nicht so oft benutzt.

TRICK DOWN (Trick nach Unten)

R1

Vergil teleportiert sich direkt nach unten. Wenn Vergil auf dem Boden liegt, wird er einsteigen und auf der Stelle raus.

- Die Begleitfigur zu Trick Up. Ich habe das nicht so oft benutzt. Trotz meinem Nichtgebrauch. Ich sitze hier und denke, dass es nützlich sein kann, um Schäden zu vermeiden, wenn Sie rein- und raus können, während Sie an Ort und Stelle bleiben.....

ANGEL BOOST (Engel Schub)

'Luft' L2 + X

Vergil kanalisiert die Engelskraft, um eine kurze Strecke zu fliegen.

- Eine sehr praktische und oft notwendige Fähigkeit. Kombinierbar mit Ihrem Luft Ausweichen für mehr horizontale Deckung. Gewöhnen Sie sich daran, dies zu benutzen!

VERGIL ANGEL LIFT (Engel Aufzug)

L2 + Quadrat

Vergil feuert ein Engelsschwert ab und teleportiert sich zum eingebetteten Ziel.

- Großartig, um die Lücke zwischen dir und einem Feind zu schließen. Notwendig in allen Bereichen der Plattformen.

VERGIL DEMON PULL (Vergil Dämon verwenden)

R2 + Quadrat

Vergil feuert ein Dämonenschwert ab und teleportiert das eingebettete Ziel zu ihm.

- So ziemlich das Gegenteil von Angel Lift. Verwenden Sie dies, um Objekte zu ziehen, während Sie auf Plattformen sind. Dieser Zug übertrifft zusätzlich die von Dante, wie Sie es können.

Verwenden Sie es, während Sie entlang von Schwertkombinationen spielen, ohne einen Schlag zu überspringen.

YAMATO

Vergils Standardwaffe und Erbe von seinem Vater Sparda. Yamato ist Ihre einzige Nahkampfwaffe und kann auch mit folgenden Waffen ausgestattet werden Engel und Dämon Macht, um deine Angriffe zu ändern.

SLASHER (Messerstecher)

'Ground' Dreieck x3

Eine Folge von zwei Hieben und einem mächtigen letzten Schlag.

LEVEL 2: Erhöhter Schaden

LEVEL 3: Hinterlässt ein Schwert, das in den Feind eingebettet ist.

- Dein Basisangriff. "Slasher" ist ein passender Name. Trotzdem, lass es nicht zu, zu sehr in Combos verfangen, als dass man das nicht jedes Mal wieder herausholen kann nach einer Weile. Ich bevorzuge es sehr, selbst zu kürzen, aber es ist immer noch gut. Seins ab und zu rauswerfen nach einer Weile

CROSSCUT (KREUZSCHNITT)

'Ground' Dreieck x2, PAUSE, Dreieck x3

Eine Reihe von mehreren Schlagangriffen mit einem mächtigen Schluss Schlag.

LEVEL 2: Erhöhter Schaden

- Mein bevorzugter Standardangriff. Die Angriffe nach der Pause haben ein wenig

Bereichsauswirkung zu ihnen. Dieser Angriff wird zusätzlich Feinde wegstoßen von dir, sobald du den letzten Schlag landest.

UPERSLASH (Aufwärts Schlagen)

'Ground' DRÜCKE oder HALTE Kreis

DRÜCKEN, um den Feind in die Luft zu bringen.

HALTEN, um dem Feind in die Luft zu folgen.

Ein mächtiger Aufwärtsschlag, der Feinde in den Himmel schießt.

- Da du wählen kannst, ob du dem Feind folgen willst oder nicht, ist dies ein anderer guter Zug, der Vielseitigkeit bietet. Ich persönlich möchte diese gerne benutzen und dann mit so etwas wie Orbit und der Killer Bee weitermachen.

JUDGEMENT CUT (Richterschnitt)

'Ground' HALTEN, dann lassen Sie das Dreieck los.

Vergil schlägt einen Feind in einen Slash-Wirbel.

LEVEL 2: Erhöhte Wirbelgröße

Stufe 3: Massive Wirbel, schützt sich selbst. Erfordert das Loslassen der Angriffstaste genau dann, wenn das Schwert geladen ist.

- I LOVE Judgement Cut. Es ist einfach fantastisch. Es hilft beim Style Rating wie Dante's Drive und sieht einfach nur cool aus. Es wird auch aufgeladen außergewöhnlich schnell. Vergewissern Sie sich, dass Sie es bekommen und probieren Sie es aus!

AERIAL RAVE (Luft Schlagkombination)

'Luft' Dreieck x3

Eine Multistrike-Kombination, die mit Feinden in der Luft jongliert.

LEVEL 2: Erhöhter Schaden

Stufe 3: Hinterlässt ein Schwert, das in den Feind eingebettet ist.

- Dein grundlegender Luftangriff. Ich benutze es nicht so oft bei Dingen wie diesem, Orbit und Killer Bee, aber es ist immer noch gut es zu haben.

HELLBREAKER (Höllensbrecher)

'Luft' Kreis

Ein verheerender Überkopfschlag, der einen Feind in den Boden stürzt.

- KNALLT SIE NIEDER! Dieser Zug ist ideal, um eine Luft Reihe zu beenden. Manchmal benutze ich nur zum Spaß Upperslash und das immer wieder.....

YAMATO (ENGEL-MODUS)

Angel Yamato Modus für schnelle Schläge gegen mehrere Feinde.

RAPID SLASH (SCHNELLSCHLAG)

'Ground' L2 + Dreieck

Ein kühner Zug, der Vergil erlaubt, durch Feinde zu gehen und eine Spur zu hinterlassen des Streiks hinterher.

LEVEL 2: Erhöhter Schaden

- HOLY CRAP (HEILIGER STROHSACK). Dieser Zug ist nur ein einfacher Stein. Es ist einfach GROßARTIG für Gruppen von Feinde und wunderbar, um die Lücke zu einem Feind zu schließen und gleichzeitig Schaden zu verursachen. Dies wird wahrscheinlich zu einem wichtigen Schritt für dich werden, wenn du dich mit ihm auseinandersetzt mehrere Feinde niederzumachen.....

FLARE (FLAMME)

'Ground' L2 + Kreis

Ein spiralförmiger Angriff, der alle Feinde um Vergil herum trifft.

LEVEL 2: Erhöhter Schaden

- Nicht annähernd so cool wie Rapid Slash, aber vor allem für Style-Zwecke nützlich wenn Sie es mit Rapid Slash kombinieren. Daher ist es wichtig, es oft zu verwenden.

RISING STAR (AUFSTEIGENDER STERN)

'Ground' HALTE Kreis

Ein Angriff, der Vergil und die umliegenden Feinde in die Luft bringt.

LEVEL 2: Erhöhter Schaden

STUFE 3: Verheerender Schaden. Wirkt auf alle Feindtypen. Erfordert die Auslösung der Angriffstaste genau dann, wenn das Schwert geladen ist.

- Ich habe diesen Angriff hauptsächlich benutzt, um zu versuchen, LOST SOULS in Kapitel 6 zu treffen. Es sieht immer noch nach einem sehr anständigen Zug aus, der zweifellos toll wäre für dein Style-Ranking, also versuche es selbst!

ORBIT (Umkreisung)

'Luft' L2 + Dreieck

Vergil jongliert mit Feinden in der Luft, bevor er sie in den Boden schlägt.

LEVEL 2: Erhöhter Schaden

Stufe 3: Hinterlässt ein Schwert, das in den Feind eingebettet ist.

- Ich fand mich dabei wieder, wie ich sie oft benutzte, gepaart mit Upperslash. Hat die Reichweite, um mehrere Feinde gleichzeitig zu treffen.

AERIAL FLUSH (Luft auf gleicher Höhe)

'Luft' L2 + Kreis

Vergil schießt ein schweres Schwert gegen Gegner in der Nähe.

LEVEL 2: Erhöhter Schaden

LEVEL 3: Hinterlässt ein Schwert, das in den Feind eingebettet ist.

- Das Schwert ist hier sehr cool und der Zug ist extrem leicht auszuführen aber ich habe es trotzdem nicht so oft benutzt. Ich habe es meistens benutzt, wenn ich mich selbst gefunden habe in der Luft ohne Feind direkt bei mir.

YAMATO (DEMON MODE) (Dämonen Modus)

Dämonischer Yamato-Modus für schwere, schädliche Angriffe.

DIVORCE (Trennung)

'Ground' R2 + Dreieck x3

Eine mächtige Folge von Hieben.

LEVEL 2: Erhöhter Schaden

- Absolut großartig für Schilde, aber trotzdem sehr langsam. Du musst wirklich auf deinen Rücken achten, wenn du diesen Zug benutzt. Ich liebe die Animation dazu, obwohl, da Vergil so aussieht, als würde er viel mehr Macht in jeden von ihnen stecken.

VOLCANO (Vulkan)

'Ground' R2 + Kreis

Vergil schlägt auf den Boden und schiebt die Feinde weg.

STUFE 2: Ermöglicht das Aufladen von Angriffen, erhebt Feinde in die Luft.

STUFE 3: Wirke auf alle Gegnertypen. Erfordert das Loslassen der Angriffstaste genau dann, wenn das Schwert geladen ist.

- Ein lustiger Zug, der zu benutzen ist, wenn Feinde versammelt sind, wenn du damit durchkommen kannst. Wenn nicht, kann etwas wie Flare besser sein.

KILLER BEE (KILLERBIENE)

'Luft' R2 + Dreieck

Mit Dämonenenergie startet Vergil auf Feinde zu.

LEVEL 2: Erhöhter Schaden

- Dieser Angriff ist schnell. Und schnell ist cool. Ich benutze dies oft als Abschluss auf Angriffe in meinem Gebiet (oder dies gefolgt von Helmbreaker, wenn ich stilvoll genug bin). Vergewissern Sie sich, dass Sie es ausprobieren.

DRIVE (ANTRIEB)

'Luft' R2 + Kreis

Vergil schlitzt auf und schickt einen Feind schlagend in den Boden.

LEVEL 2: Erhöhter Schaden

- Ich habe diesen Zug nie wirklich oft benutzt. Es sieht so aus, als ob es sich um etwas großartiges handelt, wenn sie mit Upperslash oder etwas anderem gepaart wird (und dann konsequent gepaart wird mit Stomp), also probieren Sie es unbedingt aus und urteilen Sie selbst.

STOMP (Stampfen)

'(Nachfolgender Antrieb)' 'Luft' R2 + Kreis

Nach einem Drive-Angriff lädt Vergil sein Schwert und stürzt sich auf die Spitze des gefallen Feindes. Dieser Zug ist aus größeren Höhen kraftvoller.

LEVEL 2: Erhöhter Schaden

- Da ich Drive nie benutzt habe, habe ich dies nie wirklich benutzt, sondern nur nach dem Aussehen das es ist möglich, dies mit Drive (und Upperslash) recht gut zu kombinieren.

SWORD ILLUSION (SCHWERT ILLUSION)

Vergils Schwertbilder sind eine perfekte Fernkampf-Angriffsoption.

SUMMONED SWORDS (BESCHWORENE SCHWERTER)

Quadrat

Vergil schießt Schwertbilder in seine Feinde und verursacht Schaden aus der Ferne. Das Schwert bettet sich in den Feind ein und erlaubt Vergil, Dämonenzüge durchzuführen und angel lifts zu einem späteren Zeitpunkt.

LEVEL 2: Erhöht die Schussfrequenz

LEVEL 3: Maximale Schussfrequenz

- Eine wichtige Angriffsoption. Sicher, da ist der ganze Dämonenzug / Angel, einen Teil davon (den du brauchst), aber was WIRKLICH cool an Vergils Schwerter ist, ist die Tatsache, dass man sie starten kann, während man mit dem Yamato angreift. Ein guter Spieler kann im Wesentlichen nur zusätzlichen Schaden anrichten. Beachten Sie, dass Sie für den maximalen Style-Wert NICHT versuchen sollten, Feinde mit beschworenem Schwerter zu töten!

SPIRAL SWORD (SPIRALES SCHWERT)

HALTE Quadrat

Vergil beschwört 4 Schwerter, um sich um ihn zu winden und ihn vor vielen feindliche Angriffe zu schützen. Dieser Angriff verbraucht drei Teufelsauslöserkugeln.

Stufe 2: Beschwört 5 Schwerter.

Stufe 3: Beschwört 6 Schwerter.

- Am besten geeignet für Kämpfe gegen große Gruppen. Ich persönlich benutze es gerne mit Wut und Tonnen von Stygians / Ravagers. Du solltest Devil Orbs ab und zu verwenden. Wenn du es nicht machst, verschwendest du sie!

BLISTERING SWORDS (BLASENBILDENDE SCHWERTER)

X + Quadrat

Vergil beschwört schnell eine Reihe von Schwertern, die sofort losgehen in Reihenfolge auf seine Feinde. Dieser Angriff verbraucht eine Teufelsauslöserkugel.

- Kein schlechter Angriff, wenn man nur einen Teufelstrigger benutzen will. Du kannst sie im Allgemeinen verwenden Sie es und vergessen Sie, was es so großartig macht, so gut du kannst einen Angriff, während es arbeitet. Insgesamt sechs Schwerter.

STORM SWORDS (STURMSCHWERTER)

Vorwärts, Vorwärts, Vorwärts, X + Quadrat

Vergil beschwört eine Reihe von Schwertern, die sich vor allen Dingen um einen Feind drehen und schießt auf den Feind, der ihn in die Höhe schießt. Dieser Angriff verbraucht einen Teufel Auslöser Orb.

- Ich habe das nie benutzt. Nachdem ich es ausprobiert hatte, mochte ich es nicht so sehr. Es sieht sehr cool aus, aber das Vorwärts-, Vorwärts-Ding hat sich bei mir nicht gut angefühlt. Auch viel Ärger, meiner Meinung nach.

DOPPELGANGER

Vergil Devil Devil Trigger Power: Erstelle einen Klon von sich selbst, um die Maximierung des Offensivpotenzials.

DOPPELGANGER

L3 + R3

Vergil ruft einen Doppelgänger, um neben ihm zu kämpfen.

- Ein sehr guter Einsatz von Devil Trigger Power, wenn du einen großen Gegner hast, gegen den du kämpfen kannst (wie der Prisoner) oder wenn du eine Gruppe von Feinden zu erledigen hast. Ähnlich wie die Schwertfähigkeiten: Du kannst sie auch von Zeit zu Zeit benutzen.

DOPPELGANGER MODE SWITCH (DOPPELGÄNGER-MODUSSCHALTER)

L3 + R3, (OPTIONAL) LINKE, AUFWÄRTS, RECHTE RICHTUNGSTASTEN

Erlaubt Vergil, den Doppelgänger in einen bestimmten Angriffsmodus zu zwingen. so dass die Angriffe des Doppelgängers asynchron mit Vergil verlaufen. Voll Kopiermodus kann wieder aktiviert werden, wenn der aktuelle Angriffsmodus des Doppelgängers erneut ausgewählt wird.

OK, anstelle einer Meinung hier werde ich dir einfach sagen, wie es geht.

kontrolliere deine Doppelgänger:

- NACH OBEN RICHTUNGSTASTE

Dieser Modus ist der Normalmodus. Der Doppelgänger wird deine Züge kopieren.

- LINKE RICHTUNGSTASTE

Dieser Modus ist der 'Angel'-Modus. In diesem Modus wird der Doppelgänger blau. Wenn du in diesem Modus angreifst, wird der Doppelgänger deine Züge nicht kopieren, sondern wird stattdessen immer wieder der Zug "Rapid Slash" verwendet. Definitiv keine schlechte Option!

- RECHTE RICHTUNGSTASTE

Dieser Modus ist der 'Demon'-Modus. In diesem Modus wird der Doublegänger rot. Wenn du in diesem Modus angreifst, wird der Doppelgänger deine Züge nicht kopieren, sondern stattdessen wird der Zug "Divorce" immer wieder verwendet. Dieser Modus ist konzipiert für reine Kraft, und sie zeigt es. Nützlich gegen große Feinde wie Tyrannen und der Prisoner.

DOPPELGANGER DELAY SWITCH (DOPPELGÄNGER-VERZÖGERUNGSSCHALTER)

L3 + R3, (OPTIONAL) NACH UNTEN RICHTUNGSTASTEN

Vergil kann die Verzögerung zwischen ihm und dem Doppelgänger einstellen zwischen kurze und lange Verspätungen.

- ABWÄRTSRICHTUNGSTASTE

Ändert die Verzögerung, die du auf deinem Doppelgänger hast. Dies ermöglicht eine regelmäßige Kopieren, aber in einem viel asynchroneren Angriffsmuster, ohne die Angel'- oder Demon'-Modi. Nützlich für den Fall, dass Sie eine große Gruppe angreifen müssen.