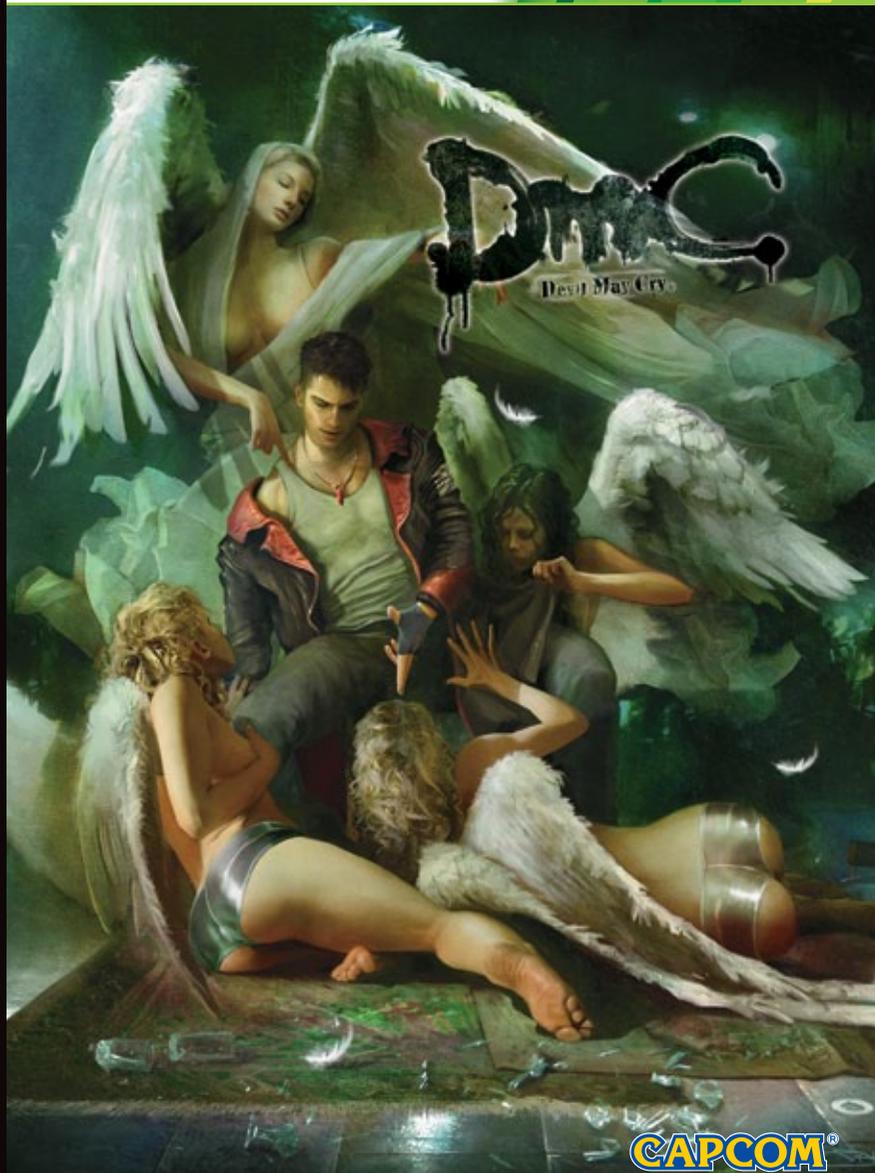


XBOX 360



REGISTER FOR EXCLUSIVE OFFERS & NEWS

[REG.CAPCOM.COM](http://REG.CAPCOM.COM)

[capcom-unity.com](http://capcom-unity.com)

CAPCOM

**⚠️ ADVERTENCIA** Antes de comenzar a jugar, lea los manuales de la consola Xbox 360®, Sensor Kinect® Xbox 360 y los accesorios para obtener información importante en materia de seguridad y salud. [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support)

### Información importante sobre la salud: Ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a “ataques epilépticos fotosensibles” cuando fijan la vista en un videojuego. Los síntomas pueden presentarse en forma de mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión, pérdida momentánea de la consciencia, pérdida del conocimiento o convulsiones, que pueden provocar lesiones por caídas o por golpear objetos cercanos. **Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico.** Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado dichos síntomas; los niños y los adolescentes son más propensos a estos ataques. Para reducir el riesgo, sitúese a una distancia mayor de la pantalla, utilice una pantalla más pequeña, juegue en una habitación bien iluminada y evite jugar si está somnoliento o cansado. Si usted o algún familiar tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.



## CONTENIDO

Prólogo	.....02
Personajes	.....03
Controles	.....04
Acciones	.....05
Iniciar el juego/Menú principal	.....08
Pantalla de juego	.....10
Pausa	.....11
Resultados	.....12
Elementos	.....13
Comprar/misión secreta	.....14
Calificación	.....15
Enemigos	.....16
Pistas	.....17
Garantía Limitada	.....21

DmC is a reboot of Devil May Cry. It is a new origin story. The narrative involves Dante learning of his origins, and the legend of his father Sparda, and joining forces with his brother Vergil, to defeat the demon overlord Mundus. Mundus, who already rules over the demon realm of Limbo, plans to control all of the human world too. He controls humans through finances of the world economy, the media and even through the food and drink that people consume. However Mundus's ultimate source of power is the hell gate. A rift between Limbo and the real world. In order to defeat him, the hell gate must be closed, leaving Mundus vulnerable. Vergil has been monitoring Mundus and his rise to power, through an organisation he has set up, called The Order. Vergil recruits Dante into the order and together with the help of the order's top operatives, removes the traces of Mundus's influence, and finally confronting the Demon Overlord himself.

# DmC Devil May Cry

## PRÓLOGO

Hace mucho tiempo, cuando Mundus gobernaba a los demonios como su rey, un demonio conocido como Sparda se enamoró de un ángel, Eva.

Sparda fue desterrado por su traición y Eva fue asesinada, pero antes, la pareja tuvo gemelos...

Hoy, Dante, el hijo del demonio y el ángel, sufre de pérdida de memoria.

Vive una vida libre de preocupaciones y sin propósito, en una ciudad situada en la frontera entre los reinos humano y demoníaco, y se le acerca una chica misteriosa llamada Kat.

Guiado por ella, Dante viaja al cuartel general de "La orden".

Allí espera su hermano gemelo, Vergil, que compartirá su ambicioso plan con Dante...

## DANTE

Dante es el hijo de Sparda, un demonio, y Eva, un ángel. Como tal, es un Nephilim, mitad demonio, mitad ángel. Viste un distintivo saco rojo y largo y usa su larga espada de formas cambiantes, Rebellion, y sus dos armas, Ebono y Marfil, para cazar demonios.

Dante has an respect for authority or indeed an  
represents for gambling what Jack Breviore  
Dante's father was a demon and his mother  
human and demon realm. Dante knows  
all of his life. Though before world.  
As a result he is self-destructive, and  
hesitate to say what he thinks. There  
He grew up in various institutions, of  
demon and after residing in further  
general but tries his best to stay  
He is misanthropic and usually  
to a purpose, to help him and  
he has a cause one and, for the  
Dante's journey entails aban  
Dante's cracks again to appear  
Dante also seems to be  
Dante's rebellious

## VERGIL

Vergil es el hermano gemelo de Dante y el líder de "La orden". Estableció "La orden" con el objetivo de liberar a los humanos de la influencia de los demonios. Es astuto y nunca pierde su calma, y usa en batalla la espada que heredó de su padre.

Vergil is Dante's twin brother. While Dante is  
educated and very privileged home. A highly  
a multi-millionaire before he ever finished school.  
Vergil hates the demons for having killed his mother and  
been. Chastising and dispassionate, Vergil's decisions  
repeatedly. The order to research the demon

## KAT

Kat es una chica que es miembro de "La orden". Tiene la capacidad de ver en el Limbo. Kat aparece un día de pronto frente a Dante, con el aparente propósito de ayudarlo.

Kat is 26-27 and a former runaway  
devotes her very life to him, often  
She is slender, quiet and precise in her  
but when it comes to her specialist subject  
However, all is not well with Kat and Vergil's  
As Dante spends much of his time with Kat, he  
which is missing in Vergil. Dante makes her  
Kat is symbolic of the innocence of humanity

# Controles

Mando Xbox 360

# Acciones



\*Ciertas acciones solo pueden realizarse tras haber progresado en el juego.

\*Estos controles son la configuración predeterminada. Puedes cambiar la configuración de tu mando desde el Menú opciones.

\*Si deseas utilizar la función de vibración, mantén presionado el botón Guía Xbox. Una vez que se muestre el menú, asegúrate de que la vibración esté activada.



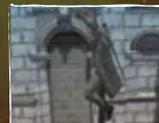
## MOVER Stick izquierdo

Empuja el stick izquierdo para moverte hacia esa dirección. Caminarás lentamente si empujas el stick izquierdo suavemente.



## MOVER CÁMARA Stick derecho

Cambiar el ángulo de la cámara te permitirá examinar tus alrededores. \*Los ángulos de la cámara no pueden cambiarse en algunas ubicaciones.



## SALTAR Botón A

Presiona el botón para saltar. La altura estará determinada por la cantidad de tiempo que mantengas presionado el botón A. Presiona el botón A en el aire para llegar más alto.



## ESQUIVAR Botón LB RB

Realiza una maniobra evasiva. También puede realizarse en medio del aire.

### EQUIPO PREDETERMINADO: REBELIÓN

## ATAQUE CUERPO A CUERPO Botón Y

Un ataque a corta distancia usando tu espada u otras armas cuerpo a cuerpo. Varía el tiempo con el stick izquierdo y el botón Y para realizar distintas combinaciones.



### EQUIPO PREDETERMINADO: ÉBANO Y MARFIL

## ATAQUE A DISTANCIA Botón X

Un ataque a distancia usando tus armas de fuego u otras armas de proyectil. Puedes atacar enemigos que no puedas alcanzar con un ataque cuerpo a cuerpo.



## MANIOBRA ESPECIAL Botón B

Un ataque poderoso que varía dependiendo del arma cuerpo a cuerpo que uses. Algunas armas te permitirán mantener presionado el botón por más tiempo, logrando un ataque diferente.



ACCIÓN: CAMBIAR MODOS

## Modo Ángel

MASACRE A ALTA VELOCIDAD

¡Dante usa el poder que obtuvo de su madre, Eva, para transformar a Rebelión y atacar un área amplia con un bombardeo de golpes rápidos!

Ataca mientras mantienes presionado el botón **TV**

## OSIRIS

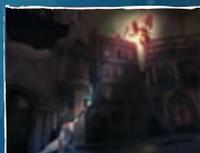
Una guadaña mágica con masa cambiante. Puede atacar enemigos en un área amplia con un solo golpe.



### PROP

Presiona **B** mientras mantienes presionado **TV**

Gira verticalmente a Osiris y permite que la hoja corte a los enemigos, enviándolos por los aires.



### ELEVACIÓN DE ÁNGEL

Presiona **X** mientras mantienes presionado **TV**

Transforma a Osiris en un látigo y muévete hacia un enemigo o cualquier ubicación con una marca azul.



### IMPULSO DE ÁNGEL

Cuando estés en el aire, presiona **A** mientras mantienes presionado **TV**



Usa tu habilidad mágica para volar por los aires. Cuanto más tiempo presiones el botón **A**, más lejos volarás.



## Modo demonio

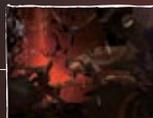
DESTRUCCIÓN SENSACIONAL

¡Dante usa el poder que obtuvo de su padre, Sparda, para transformar a Rebelión y atacar con golpes amenazantes y poderosos!

Ataca mientras mantienes presionado el botón **RT**

## ÁRBITRO

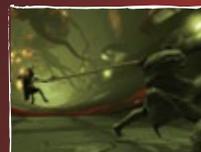
¡Un hacha mágica y pesada que puede destruir muros y escudos que los ataques normales no destruyen!



### TEMBLOR

Presiona **B** mientras mantienes presionado **RT**

Golpea a Arbitro contra el suelo y provoca una poderosa onda de choque, enviando a los enemigos por los aires.



### JALÓN DEL DEMONIO

Presiona **X** mientras mantienes presionado **RT**



Transforma a Arbitro en un látigo y jala enemigos o ubicaciones marcadas en rojo hacia ti.

## Gatillo del demonio

Cuando el medidor del Gatillo del demonio está lleno: **PS + PS**

Dante desata sus poderes demoníacos internos, enviando a volar a todos los enemigos cercanos. Mientras está activado el Gatillo del demonio, la salud de Dante se regenera y sus ataques son más poderosos. Una vez que se vacía el medidor del Gatillo del demonio, los efectos de este desaparecen. También puedes presionar el botón **PS** + el botón **PS** para finalizar el efecto. \*Desbloquearás el Gatillo del demonio a medida que prograses en el juego.

### INICIO DEL JUEGO

#### Guardar

Este juego guardará automáticamente tu juego cuando atraveses un punto de control o completes con éxito un episodio. Nunca apagues el equipo cuando el icono de Guardar esté presente en la esquina superior derecha de la pantalla. Si deseas iniciar el juego desde un archivo guardado, selecciona "Continuar" en el Menú principal.



Este juego requiere 1 700 KB de espacio libre para guardar los datos del juego.

#### Cargar

Cuando el juego está cargando, se ve un icono en la esquina inferior derecha de la pantalla.



### INICIO DEL JUEGO

Avanzarás en el juego completando misiones. Tu objetivo es completar todas las misiones.

#### MAIN MENU

- NEW GAME
- MISSIONS
- SECRET MISSIONS
- TRAINING
- EXTRAS
- OPTIONS
- Xbox LIVE Marketplace

Select

Back

#### NUEVO JUEGO

Comenzar un nuevo juego.

#### CONTINUAR

Si tienes un juego guardado, puedes comenzar el juego desde el último punto de control por el que hayas pasado.

#### MISIONES

Puedes jugar misiones que hayas completado anteriormente. Una vez que las completes, puedes ajustar la dificultad.

#### Seleccionar dificultad

Humano Recomendada para jugadores sin experiencia en juegos de acción.

Cazador de demonios Recomendada para jugadores novatos.

Nephlilim Recomendada para jugadores que hayan jugado versiones anteriores de Devil May Cry.

#### MISIONES SECRETAS

Puedes acceder a misiones secretas que desbloquee en ciertas misiones.

#### DOJO

Un modo de entrenamiento donde puedes practicar las maniobras que aprendiste.



#### Lista de comandos

Una lista de las maniobras de Dante. Se verá una demostración del movimiento seleccionado. \*Puedes salir del modo Entrenamiento desde el Menú de pausa.

#### EXTRAS

Contenido de bonificación como calificaciones, estadísticas del juego, trofeos desbloqueados y arte conceptual.

#### OPCIONES

Puedes seleccionar si deseas mostrar tutoriales, personalizar los controles y configurar audio y video.

#### BAZAR XBOX LIVE

Compra contenido descargable.

Devil May Cry

# Pantalla de juego

Cuando Dante sufre un daño, su vitalidad disminuye. Cuando alcanza el cero, se acaba el juego.

## Medidor de vitalidad



Tu rango de estilo actual. Cuando atacas a un enemigo con una maniobra especial, se mostrará un comentario y tu puntuación.

## Rango de estilo

## Arma equipada

El arma que con la que te has equipado actualmente.

## Número de Orbes rojos que tienes

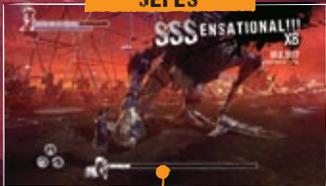
## Medidor de Gatillo del demonio

Se incrementa cuando atacas a un enemigo o cuando sufres un daño. Una vez que esté lo suficientemente completo, podrás activar el Gatillo del demonio. (Se puede utilizar tras progresar en el juego).

## Número de Puntos de mejora que tienes

EL número de veces que puedes mejorar un arma.

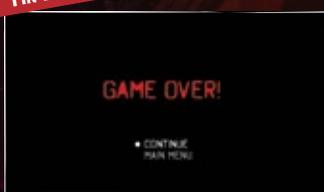
## JEFES



## Medidor de vitalidad del jefe

El medidor de vitalidad del jefe que enfrentas.

## FIN DEL JUEGO



Cuando tu medidor de vitalidad se vacía, se termina el juego. Sin embargo, si tienes un Orbe dorado recobrarás tu salud y podrás continuar el juego.

# Pausa

## Número de Orbes rojos que tienes

## Número de Puntos de mejora que tienes

## Número de Orbes dorados que tienes



Número de llaves que tienes

Desde donde comenzarás si continúas este juego desde el Menú principal

El número de elementos ocultos dentro de la misión

**Regresar al juego** Saldrás del Menú de pausa y regresarás al juego.

**Elementos** Explora y usa tus elementos.

**Recomenzar desde el punto de control** Comenzarás nuevamente el juego desde el último punto de control por el que hayas pasado. \*El número de nuevos comienzos será contado como número de muertes en la pantalla de resultados.

**Recomenzar la misión** Volverás a comenzar la misión desde el principio.

**Lista de comandos** Muestra los movimientos que puede realizar Dante hasta el momento, separados por arma.

**Opciones** Acceder a diversas configuraciones.

**Menú principal** Regresar al Menú principal

# Resultados

Cuando completas una misión, tus estadísticas se mostrarán en la pantalla de resultados.

La suma de tus puntajes de 1 a 6 y tu calificación final

**6 Puntaje final**

Los Puntos por estilo se ganan durante la misión

**1 Puntos por estilo**

El tiempo que te llevó completar la misión

**2 Tiempo**

Los elementos que completaste dentro de la misión

**3 Completo**



**4 Elementos usados**

El número de elementos que usaste durante la misión

**5 Muertes**

El número de veces que moriste

**7 Bonificación de la misión**

Las bonificaciones por completar tareas especiales durante la misión

# Elementos

Durante una misión, puedes encontrar Orbes dispersos en toda la etapa, u obtenerlos de los enemigos. Cada Orbe tiene un efecto único.



**ORBE ROJO**

Usado para comprar elementos en las Estatuas de divinidad



**ORBE BLANCO**

Usado para mejorar armas en las Estatuas de divinidad



**ORBE VERDE**

Restablece un poco de vitalidad



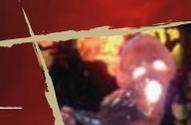
**ORBE PÚRPURA**

Restablece un poco del Medidor del Gatillo del demonio



**ORBE DORADO**

Continúa tu juego desde el lugar donde moriste



**ALMA PERDIDA**

A veces te encontrarás con un alma caída que está atrapada en el Limbo. Si la atacas y la liberas del Limbo, ganarás un Orbe rojo.

Estos elementos se pueden comprar en la Tienda, o en las Estatuas de divinidad dentro de las misiones.



**ESTRELLA VITAL**

Restablece un poco de vitalidad



**ESTRELLA MALVADA**

Restablece un poco del Medidor del Gatillo del demonio



**CRUZ VERDE**

Recoge 4 partes para obtener una Cruz verde completa e incrementar tu vitalidad máxima



**CRUZ PÚRPURA**

Recoge 4 partes para obtener una Cruz púrpura completa e incrementar el máximo de tu Medidor de Gatillo del demonio

# Comprar / misión secreta

Puedes comprar elementos y mejorar tus armas accediendo a la Tienda antes de comenzar una misión o usando una Estatua de divinidad dentro del juego.



## OBTENER HABILIDADES Y MEJORAR ARMAS

Puedes mejorar tus habilidades y armas. Los Puntos de mejora se pueden reasignar las veces que sean.



## COMPRAR ELEMENTOS

Puedes usar los Orbes rojos para comprar elementos que restablecerán la vitalidad y tu Medidor de Gatillo del demonio. Hay un límite para la cantidad de cada elemento que puedes llevar.

Las misiones contienen un número de llaves y sus respectivas puertas. Si abres una puerta con la llave de color correcta, puedes acceder a una misión secreta con un objetivo especial.



Llave de bronce



Llave de plata



Puerta de bronce



Puerta de plata



El color de la puerta está relacionado con la dificultad de la misión. Una vez que hayas accedido a una misión secreta, puedes jugarla nuevamente seleccionando "Misión secreta" en el Menú principal.

# Calificación

Si seleccionas "Calificación" en Funciones especiales o en la pantalla de resultados, te conectarás al sistema de calificación en línea a través de Xbox LIVE. Puedes ver las calificaciones de otros jugadores y amigos en "Calificación." También puedes publicar tus resultados después de cada misión seleccionando "Publicar resultados en las Calificaciones".

\*Para publicar y visualizar Calificaciones se requiere una conexión a Xbox LIVE con banda ancha.



	Alternar dificultad
	Cambiar misión
	Actualizar
	Cambiar puntaje
	Volver
	Ver tarjeta del jugador

# Enemigos

El Limbo existe entre el mundo humano y el mundo demoníaco y es habitado por muchos demonios. Algunos siempre fueron demonios; otros, en cambio, son humanos que cayeron bajo la influencia demoníaca. Aquí hay algunos ejemplos:

## CAZADOR

Agentes de Mundus enviados para dar caza a Dante. Conocidos como "Rastreadores", rara vez pierden su objetivo una vez que se despliegan.

## PATHOS

Un demonio que se alimenta de las mentes humanas. Usa sus flechas para afectar la estabilidad mental de los humanos, ocasionando rabia incontrolable y tristeza.

## TIRANO

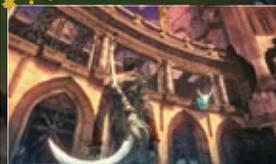
Un demonio que creció alimentado por la codicia humana. Consumido por urgencias destructivas, Tirano carga contra sus enemigos para dar golpes aplastantes.

## SUGUBOS

Demonios que han vivido más de 1200 años alimentándose de energía humana. Usan un veneno que les quita a los humanos la habilidad de pensar y emocionarse, manteniéndolos vivos solo como fuente de alimento.

# Pistas

## ¿ATASCADO?



¿No puedes seguir avanzando?

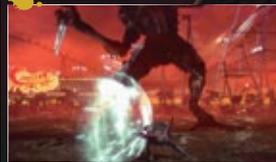
Intenta cambiar a Modo ángel y a Modo demonio para atravesar puertas y paredes. También podrías mover la cámara para ver si hay algunos puntos de elevación azul o puntos de jalado rojos que no hayas visto.

## GATILLO DEL DEMONIO



Tu Gatillo del demonio enviará por los aires a todos los enemigos cercanos. Incluso el enemigo más pesado saldrá volando, pero se recuperarán cuando caigan al suelo. Usa el Modo ángel y el Modo demonio para golpearlos fuerte mientras estén indefensos.

## DESVIAR



Golpea a un ataque enemigo con tu propio ataque para desviarlo. Tiene el efecto de bonificación de aturdir al enemigo. El ataque es la mejor defensa, después de todo.

## EL TRUCO DE LAS COMBINACIONES



Puedes cambiar entre Modo ángel y Modo demonio incluso mientras realizas una combinación. Lo que significa que puedes golpear a un enemigo con un bombardeo de ataques rápidos con Rebelión y luego acabarlo con un poderoso golpe de Árbitro. La pantalla de carga te mostrará algunos ejemplos, presta atención.



## GARANTÍA LIMITADA DE 90 DIAS

CAPCOM U.S.A., INC. ("CAPCOM") garantiza al original consumidor de este disco de juego de CAPCOM será libre de defectos en material y obra por un periodo de 90 días desde la fecha de compra. Si un defecto cubierto por esta garantía ocurre durante este plazo de 90 días CAPCOM reemplazara el disco de juego sin costo alguno.

Para recibir este servicio de garantía y de contacto con el soporte del product :

1. Notificar al Departamento de Servicio al Consumidor de CAPCOM del problema que requiere el servicio de garantía llamando al (650) 350-6700. Nuestro Departamento de Servicio al Consumidor opera desde las 8:30 am hasta las 5:00 pm, hora del Pacífico, de lunes a viernes. También puede visitar [shop.capcom.com](http://shop.capcom.com) y hacer clic en la pestaña de soporte en la parte superior de la página.

2. Si el técnico de servicio de CAPCOM no puede resolver el problema por teléfono, él/ella le instruyera a usted a devolver el disco de juego a CAPCOM envío pre pagado a su propio riesgo de daño o de entrega. Nosotros aconsejamos que envíe su disco de juego por correo certificado. Favor de incluir su recibo y parecido prueba de compra dentro del plazo de garantía de 90 días al:

CAPCOM U.S.A., INC. Consumer Service Department  
800 Concar Drive, Suite 300, San Mateo, CA 94402 U.S.A.

Esta garantía no se aplicara se el disco de juego ha sido dañado por el descuido, el accidente, el uso no razonable, la modificación, la manipulación u otras causas no relacionadas a la obra o material defectuoso.

### REPARACIÓN DESPUÉS DE VENCIMIENTO DE GARANTÍA

Si el disco de juego desarrolla con problema después del plazo de garantía de 90 días, usted puede contactar al Departamento de Servicio al Cliente de CAPCOM al número teléfono previamente notado. Si el técnico de servicio de CAPCOM no puede resolver el problema por teléfono, él/ella quizás le instruya a usted a devolver el disco de juego defectivo a CAPCOM envío pre pagado a su propio riesgo de daño o de entrega, enviando un cheque o orden de efectivo de \$20.00 (dolares) al nombre de CAPCOM. Nosotros aconsejamos enviar Su disco de juego por correo certificado. CAPCOM reemplazara el disco de juego, sujeto a las condiciones aquí escritos. Si reemplazos del disco de juego no están disponibles, el producto defectuoso será devuelto a usted y el pago de \$20.00 dado a usted en devolución.

### LIMITACIONES DE GARANTIZA

CUALQUIER GARANTIZA EXPLÍCITA O IMPLÍCITA INCLUYENDO GARANTÍAS PARA EL COMERCIO O DE SER CAPAZ PARA UN PREPÓSITO ESPECIFICO, SON AQUÍ MISMO DESCONOCIDO. IN NINGÚN EVENTO CAPCOM SERÁ CULPABLE PARA DAÑOS ESPECIALES, INDIRECTOS, DE CONSECUENCIA, O DE INCIDENCIA RESULTANDO DEL FALLO DE CUALQUIER GARANTÍA EXPLÍCITA O IMPLÍCITA.

Las provisiones de esta garantía son validas en Los Estados Unidos y en Canadá solamente. Algunos estados y provincias no permitan limitaciones de cuánto tiempo una garantía implícita dura, o las exclusiones de daños de consecuencia o de incidencia, entonces las limitaciones y exclusiones quizás no aplican a usted. Esta garantía le da a usted derechos legales específicos, y usted quizás tiene otros derechos, que varían de estado en estado o de provincia a provincia.

### CALIFICACIÓN ESRB

Este producto ha sido calificado por el Entertainment Software Rating Board. Para información sobre la calificación ESRB, o para comentar sobre lo apropiado de la calificación, favor de contactar al ESRB a [www.esrb.org](http://www.esrb.org).

CAPCOM U.S.A., INC.  
800 Concar Drive, Suite 300, San Mateo, CA 94402-7045 U.S.A.

©CAPCOM CO., LTD. 2013 TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. DmC Devil May Cry, CAPCOM y el logotipo CAPCOM son marcas registradas o marcas comerciales de CAPCOM CO., LTD. Unreal®, el logotipo circle-U logo y el logotipo Powered by Unreal Technology son marcas registradas o marcas comerciales de Epic Games, Inc. en los EE. UU. y otras localidades. Todas las demás marcas son propiedad de sus respectivos dueños.