



REGISTER FOR EXCLUSIVE OFFERS & NEWS  
**REG.CAPCOM.COM**

capcom-unity.com

**CAPCOM**

**⚠ AVERTISSEMENT** Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire les manuels d'instructions de la console Xbox 360<sup>MD</sup>, du capteur Kinect<sup>MD</sup> et des périphériques afin de prendre connaissance de renseignements importants relativement à la santé et à la sécurité. [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

### Importante mise en garde relative à la santé : Épilepsie photosensible

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certains effets visuels, notamment les lumières ou motifs clignotants qui peuvent apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie. Même des personnes sans antécédents épileptiques peuvent souffrir d'une affection non diagnostiquée qui risque de provoquer une « crise d'épilepsie photosensible » lorsqu'elles regardent l'écran d'un jeu vidéo. Parmi les symptômes figurent des étourdissements, des problèmes de vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, la désorientation, la confusion, la perte de conscience momentanée et une perte de connaissance ou des convulsions pouvant causer des blessures dues à une chute ou à un choc avec des objets à proximité. **Si vous ressentez l'un ou l'autre de ces symptômes, cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin.** Les parents doivent surveiller leurs enfants et les interroger à propos des symptômes ci-dessus : les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes. Pour réduire le risque, il est conseillé de s'asseoir à bonne distance de l'écran, d'utiliser un écran de petite taille, de jouer dans une pièce bien éclairée et d'éviter de jouer en cas de somnolence ou de fatigue. Si vous ou un membre de votre famille avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.



## CONTENU

Prologue	.....02
Personnages	.....03
Contrôles	.....04
Actions	.....05
Pour commencer/Menu principal	.....08
Écran de jeu	.....10
Pause	.....11
Résultats	.....12
Objets	.....13
Magasin / Mission secrète	.....14
Classement	.....15
Ennemis	.....16
Indices	.....17
Garantie Limitée	.....21







# Contrôles

Manette Xbox 360

# Actions



\*Certaines actions ne peuvent être effectuées qu'en progressant dans le jeu.  
\*Ces contrôles sont paramétrés par défaut. Vous pouvez changer les paramètres de votre manette au Menu des Options.  
\*Si vous désirez utiliser la fonction de vibration, tenez la touche Xbox Guide enfoncée. Lorsque le menu est affiché, assurez-vous que la vibration est activée.



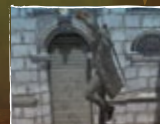
## DÉPLACEMENT

**Stick analogique gauche**  
Enfoncez le stick analogique gauche pour vous déplacer dans cette direction. Vous marcherez lentement en appuyant légèrement sur le stick analogique gauche.



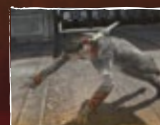
## DÉPLACER LA CAMÉRA

**Stick analogique droit**  
En changeant l'angle de la caméra, vous pourrez examiner ce qui vous entoure. \*Les angles de caméra peuvent ne pas pouvoir être changés à certains endroits.



## SAUTER

**Touche A**  
Appuyez sur le bouton pour sauter. La hauteur sera déterminée par la longueur de temps que la touche **A** est tenu enfoncé. Appuyez sur **A** lorsque dans les airs pour sauter encore plus haut.



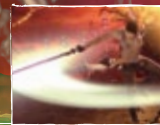
## ESQUIVER

**Touche LB RB**  
Effectuez une manœuvre pour esquiver. Ceci peut être fait dans les airs aussi.

### ÉQUIPEMENT PAR DÉFAUT: REBELLION

## ATTAQUE À COURTE PORTÉE

**Touche Y**  
Une attaque à courte portée en utilisant votre épée ou autre arme à courte portée. Variez votre synchronisme à l'aide du joystick gauche et de la touche **Y** pour effectuer différentes combinaisons.



### ÉQUIPEMENT PAR DÉFAUT: EBONY & IVORY

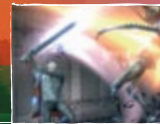
## ATTAQUE À LONGUE PORTÉE

**Touche X**  
Une attaque à longue portée en utilisant vos fusils ou autres armes à longue portée. Vous pouvez attaquer des ennemis qui sont trop éloignés pour une attaque à courte portée.



## MOUVEMENT SPÉCIAL

**Touche B**  
Une attaque puissante qui varie selon l'arme à courte portée utilisée. Certaines armes permettent de tenir la touche enfoncée plus longtemps, résultant en une attaque différente.





## Mode Ange

ASSAUT À HAUTE VITESSE

Dante utilise le pouvoir reçu de sa mère, Eva, pour transformer Rebellion et attaquer sur un grand espace par un barrage de coups rapides!

Attaquez pendant que vous tenez la touche **Y** enfoncée

ACTION : CHANGER DE MODE

## OSIRIS

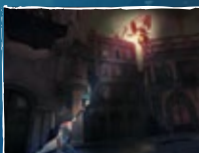
Une faux magique avec masse variable. Elle permet d'attaquer plusieurs ennemis à la fois!



### PROP

Appuyez sur **B** en tenant **Y** enfoncée

Faites tourner Osiris verticalement et laissez la lame fendre vos ennemis, les propulsant dans les airs!



Transformez Osiris en fouet et déplacez-vous vers un ennemi ou tout endroit marqué de bleu.

### ÉLÉVATION DE L'ANGE

Appuyez sur **X** en tenant **Y** enfoncée



### POUSSÉE DE L'ANGE

Lorsque dans les airs, appuyez sur **A** en tenant **Y** enfoncée



Servez-vous de votre habileté magique pour voler dans les airs. Plus vous tenez la touche **A** enfoncée longtemps, plus vous volez loin.



## Mode Démon

DESTRUCTION MALÉFIQUE

Dante utilise le pouvoir qu'il a obtenu de son père, Sparda, pour transformer Rebellion et attaquer par des coups puissants et menaçants!

Attaquez en tenant la touche **Y** enfoncée

## JUGEMENT

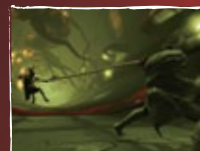
Une lourde hache magique pouvant détruire murs et boucliers, ce dont les attaques normales sont incapables!



### TRÉMOR

Appuyez sur **B** en tenant **Y** enfoncée

Frappez Jugement au sol pour provoquer une puissante onde de choc qui propulsera les ennemis dans les airs!



### ATTRACTION DU DÉMON

Appuyez sur **X** en tenant **Y** enfoncée



Transformez Jugement en fouet et tirez les ennemis ou les endroits marqués de rouge vers vous.

## Activateur Démon

Lorsque votre jauge d'activateur Démon est remplie: **Y** + **Y**

Dante libère ses pouvoirs démoniaques, propulsant les ennemis à proximité dans les airs. Pendant que l'activateur Démon est actif, la santé de Dante se régénère et ses attaques sont plus puissantes. Lorsque la jauge est vide, les effets Démon cessent. Vous pouvez également appuyer sur la touche **Y** + la touche **Y** pour arrêter l'effet. \*L'activateur Démon sera déverrouillé en progressant dans le jeu.



### POUR COMMENCER

#### Sauvegarde

Ce jeu sauvegarde automatiquement votre progrès chaque fois que vous passez un point de contrôle ou terminez un épisode avec succès. N'éteignez jamais l'alimentation lorsque l'icône de sauvegarde est présente au coin supérieur droit de l'écran. Si vous désirez commencer une partie à partir d'un fichier sauvegardé, sélectionnez « Continuer » dans le menu principal.



Ce jeu requiert 1700 Ko d'espace libre pour sauvegarder des données de jeu.

#### Chargement

Lors du chargement du jeu, une icône de chargement apparaît au coin inférieur droit de l'écran.



### DÉBUT DU JEU

Vous progresserez dans le jeu en accomplissant des missions.  
Votre but est de terminer toutes les missions.

#### MAIN MENU

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

Select

Back

### MISSIONS

Vous pouvez faire des missions déjà accomplies. Lorsque vous réussissez celles-ci, vous pouvez ajuster le niveau de difficulté.

Sélection du  
niveau de  
difficulté

Humain

Recommandé pour les joueurs inexpérimentés en jeux d'action.

Chasseur de démons

Recommandé pour les joueurs débutants.

Nephilim

Recommandé pour les joueurs connaissant déjà les jeux Devil May Cry.

### MISSIONS SECRÈTES

Vous pouvez accéder à des missions secrètes déverrouillées lors de certaines missions.

### DOJO

Un mode d'entraînement où vous pouvez vous exercer à des mouvements que vous avez appris.



#### Liste de commandes

Une liste des mouvements de Dante. Vous verrez une démonstration du mouvement sélectionné.  
\*Vous pouvez quitter le mode d'entraînement dans le menu de pause.

### EXTRAS

Du contenu en prime tel que les classements, statistiques du jeu, trophées déverrouillés et art conceptuel.

### OPTIONS

Vous pouvez choisir d'afficher des tutoriels ou non, de personnaliser vos contrôles et les paramètres vidéo et sonores.

### MARCHÉ XBOX LIVE

Achat de contenu téléchargeable.

### NOUVELLE PARTIE

Commencez une nouvelle partie.

### CONTINUER

Si vous avez une partie sauvegardée, vous pouvez reprendre le jeu à partir du dernier point de contrôle passé.

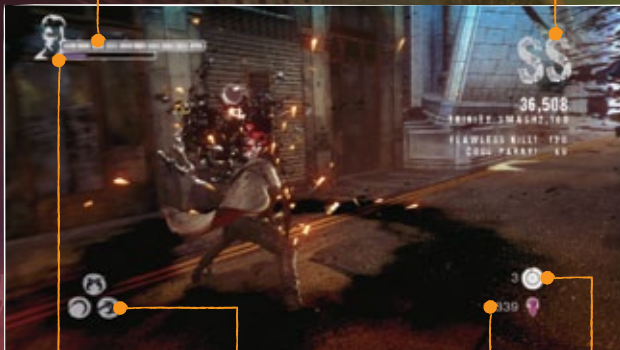
Devil May Cry



# Écran de jeu

Plus Dante subit de dommages, plus sa vitalité diminue. Lorsque la jauge est à zéro, la partie est terminée.

## Jauge de vie



Votre classement de style actuel. Lorsque vous attaquez un ennemi avec un mouvement spécial, un commentaire et votre pointage s'affichent.

## Classement de style

## Arme équipée

L'arme équipée actuellement.

## Jauge d'activateur Démon

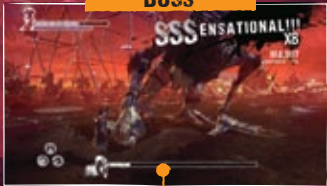
Elle augmente lorsque vous attaquez un ennemi ou subissez des dommages. Une fois pleine, vous pouvez l'activer. (Elle peut être utilisée après avoir progressé dans le jeu)

## Nombre d'orbes rouges que vous possédez

## Nombre de points d'amélioration que vous possédez

Le nombre de fois que vous pouvez améliorer votre arme.

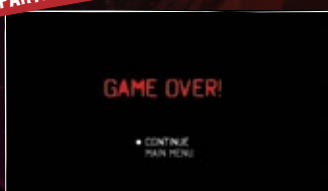
## BOSS



## Jauge de vitalité d'un boss

La jauge de vitalité du boss que vous affrontez.

## PARTIE TERMINÉE



Lorsque votre jauge de vitalité est vide, la partie est terminée. Toutefois, si vous détenez un orbe d'or, vous gagnerez votre vitalité et pourrez continuer la partie.

# Pause

## Nombre d'orbes rouges que vous possédez

## Nombre de points d'amélioration que vous possédez

## Nombre d'orbes d'or que vous possédez



Nombre de clés que vous possédez

L'endroit d'où vous continuez la partie dans le menu principal

Le nombre d'éléments camouflés dans la mission

**Retour au jeu** Vous quitterez le menu de pause et retournerez au jeu.

**Objets** Parcourez et utilisez vos objets.

**Recommencez à partir du point de contrôle** Vous recommencerez le jeu à partir du dernier point de contrôle. \*Le nombre de recommencements sera compté en morts à l'écran des résultats.

**Recommencer la mission** Vous recommencerez la mission à partir du début.

**Liste des commandes** Affichez les mouvements que Dante peut actuellement effectuer, séparés par arme.

**Options** Accéder à des paramètres variés.

**Menu principal** Retour au menu principal.



# Résultats

Lorsque vous terminez une mission, vos statistiques sont affichées à l'écran des résultats.



# Objets

Pendant une mission, vous pouvez trouver des orbes dissimulés à travers l'étape ou en possession des ennemis. Chaque orbe possède un effet unique.



## ORBE ROUGE

Utilisé pour acheter des objets auprès des Statues divines



## ORBE BLANC

Utilisé pour acheter des armes auprès des Statues divines



## ORBE VERT

Redonne de la vitalité



## ORBE POURPRE

Rétablit une partie de votre jauge d'activateur Démon



## ORBE D'OR

Continuez le jeu à partir de l'endroit où vous avez péri



## ÂME PERDUE

Parfois, vous rencontrerez une âme enfermée dans les limbes. Si vous l'attaquez et la libérez des limbes, vous obtiendrez une orbe rouge.

Vous pouvez acheter ces objets au magasin ou auprès des Statues divines dans une mission.



## ÉTOILE VITALE

Redonne de la vitalité



## ÉTOILE DÉMON

Rétablit une partie de votre jauge d'activateur Démon



## CROIX VERTE

Amassez 4 pièces ou obtenez une Croix verte complète pour augmenter votre vitalité maximum



## CROIX POURPRE

Amassez 4 pièces ou obtenez une Croix pourpre complète pour augmenter votre jauge d'activateur Démon maximum



Vous pouvez acheter des objets et améliorer vos armes en accédant au Magasin avant de commencer une mission, ou en utilisant une Statue Divine pendant le jeu.



## OBTENTION D'HABILITÉS ET AMÉLIORATION D'ARMES

Vous pouvez améliorer vos habiletés et armes. Les points d'amélioration peuvent être réassignés plusieurs fois.



## ACHAT D'OBJETS

Vous pouvez utiliser vos orbes rouges pour acheter des objets qui rétabliront votre vitalité et la jauge d'activateur Démon. Le nombre d'objets que vous pouvez porter est limité.

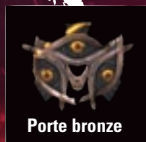
Les missions contiennent une quantité de clés et de portes correspondantes. Si vous ouvrez une porte à l'aide d'une clé de la bonne couleur, vous pouvez accéder à une mission secrète avec un but spécial.



Clé bronze



Clé argent



Porte bronze



Porte argent



La couleur de la porte est reliée à la difficulté de la mission. Une fois que vous accédez à des missions secrètes, vous pouvez les rejouer en sélectionnant « Mission secrète » dans le menu principal.

Si vous sélectionnez Classement dans les caractéristiques spéciales ou à l'écran de résultats, vous serez connecté au système de classement en ligne via Xbox LIVE. Vous pourrez voir les classements d'autres joueurs et amis dans « Classements ». Vous pourrez également afficher vos résultats aux classements après chaque mission en sélectionnant « Affichez vos résultats aux classements ».

\*L'affichage et le visionnement des classements nécessite une connexion à Xbox LIVE, par connexion à large bande.



	Alterner entre les niveaux de difficulté
	Changer de mission
	Rafraîchir
	Parcourir les pointages
	Retour
	Voir la carte du joueur





# Ennemis

Les limbes existent entre le monde humain et le monde démoniaque, contenant plusieurs démons. Certains ont toujours été des démons, tandis que d'autres sont des humains tombés sous l'influence démoniaque. Voici quelques exemples :

## CHASSEURS

Des agents de Mundus envoyés pour chasser Dante. Connus pour leur aptitude de pistage, ils perdent rarement leur cible une fois déployés.

## PATHOS

Un démon qui se nourrit de l'âme des humains. Il utilise ses flèches pour nuire à la stabilité mentale de l'humain, lui causant une rage et une tristesse incontrôlables.

## TYRANS

Un démon s'étant nourri de l'avarice humaine. Obsédés par des impulsions destructives, les Tyrants se précipitent vers leurs ennemis pour les accabler de coups destructeurs.

## SUCCUBES

Des démons ayant vécu plus de 1200 ans en se nourrissant de l'énergie humaine. Ils utilisent un poison qui sape la capacité de penser et de s'exprimer des humains, ne les gardant en vie que comme source de nourriture.

# Indices

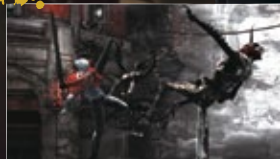
## COINCÉ?



**Vous ne pouvez pas aller plus loin?**

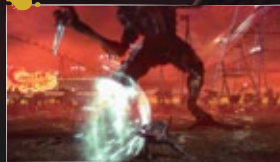
Essayez d'alterner entre les modes Ange et Démon pour passer à travers les portes et les murs. Vous devriez aussi déplacer la caméra tout autour afin de voir si vous avez manqué des points d'ascension bleus ou de descente rouges.

## ACTIVATEUR DÉMON



L'activateur Démon enverra tous les ennemis autour de vous dans les airs. Même les ennemis les plus lourds voleront en l'air, mais une fois retombés par terre, ils seront rétablis. Servez-vous des modes Ange et Démon pour les frapper dur pendant qu'ils sont impuissants.

## PARER



Frappez au moment d'une attaque ennemie pour la parer. Ceci a pour effet supplémentaire d'assommer l'ennemi. L'offensive est la meilleure défense après tout.

## UN TRUC POUR LES COMBINAISONS



Vous pouvez alterner entre les modes Ange et Démon, même pendant que vous effectuez une combinaison. Cela veut dire que vous pouvez attaquer un ennemi par un barrage d'attaques rapides à l'aide de Rebellión, puis en finir avec lui d'un puissant coup de Jugement. L'écran de téléchargement vous donnera des exemples, alors soyez attentif.





## GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS

CAPCOM U.S.A., INC. ("CAPCOM") garantit au consommateur que de disque de jeu sera libre de défautuosité dans le matériel et la main d'oeuvre pour une période de 90 jours suivants sa date d'achat. Si une défautuosité couverte par cette garantie est découverte pendant la période de garantie de 90 jours, CAPCOM remplacera le disque de jeu gratuitement.

Pour se prévaloir de ce service de garantie et de contacter le support technique :

1. Prévenez le département du service au consommateur de CAPCOM (Consumer Service Department) du problème nécessitant un service de la garantie en appelant (650) 350-6700. Notre Département du service au consommateur est ouvert de 8h30 à 17h, heure du pacifique, du lundi au vendredi ou s'il vous plaît visitez [shop.capcom.com](http://shop.capcom.com) et cliquez sur l'onglet Support en haut de la page.

2. Si le technicien aux services de CAPCOM n'est pas en mesure de régler le problème au téléphone, il ou elle vous demandera de retourner le disque de jeu à CAPCOM, frais de port payés en tenant compte des risques de dommages ou de livraisons. Nous recommandons un envoi par courrier certifié. Veuillez inclure votre reçu de vente ou une preuve similaire d'achat démontrant la période garantie de 90 jours à :

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

Cette garantie ne s'appliquera pas si le disque de jeu a été endommagé pour cause de négligence, d'accident, d'utilisation exagérée, de modification, de falsification ou d'autres causes non liées à une défautuosité du matériel ou de la main d'oeuvre.

### RÉPARATION APRÈS EXPIRATION DE LA GARANTIE

Si le disque de jeu présente un problème après la période de garantie de 90 jours, vous pouvez contacter le Département du service aux consommateurs au numéro de téléphone ci-haut mentionné. Si le technicien aux services de CAPCOM n'est pas en mesure de régler le problème au téléphone, il ou elle vous demandera de retourner le disque de jeu accompagné d'un chèque ou mandat-poste au montant de 20,00 \$ (US\$) au nom de CAPCOM, à CAPCOM, frais de port payés en tenant compte des risques de dommages ou de livraisons. Nous recommandons un envoi par courrier certifié.

CAPCOM remplacera le disque de jeu selon les conditions énumérées ci-haut. Si un remplacement n'est pas disponible, le produit défectueux vous sera retourné accompagné d'un remboursement de 20,00 \$.

### LIMITES DE GARANTIE

TOUTE GARANTIE EXPLICITE OU IMPLICITE, Y COMPRIS LES GARANTIES IMPLICITES DE COMMERCIALITÉ ET D'APTITUDE À UN USAGE PARTICULIER EST, PAR LA PRÉSENTE, NULLE. CAPCOM NE SERA EN AUCUN CAS TENU RESPONSABLE DES DOMMAGES DIRECTS OU INDIRECTS CONSÉCUTIFS À LA VIOLATION DE TOUTE GARANTIE EXPRESSE OU IMPLICITE.

Les dispositions de cette garantie sont valides aux États-Unis et au Canada seulement. Quelques états et provinces ne permettent pas l'application d'une limite de temps à une garantie implicite ou l'exclusion des dommages consécutifs ou accessoires. Ces limites et exclusions pourraient ne pas s'appliquer dans votre cas. Cette garantie vous accorde des droits spécifiques légaux en plus d'autres droits éventuels variant d'un état à l'autre et d'une province à l'autre.

### COTE ESRB

Ce produit a été classé par l'Entertainment Software Rating Board. Pour de l'information au sujet du classement ESRB ou pour commenter la pertinence de la cote, veuillez communiquer avec le ESRB au [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 TOUTS DROITS RÉSERVÉS. DmC Devil May Cry, CAPCOM et le LOGO CAPCOM sont soit des marques déposées soit des marques de commerce de CAPCOM CO., LTD. Unreal® le logo circle-U et le logo Powered by Unreal Technology sont des marques de commerce ou des marques déposées de Epic Games, Inc. aux États-Unis et ailleurs. Le symbole de classification est une marque déposée du entertainment software association. Les autres marques de commerce appartiennent à leurs propriétaires respectifs.