

XBOX 360



REGISTER FOR EXCLUSIVE OFFERS & NEWS

REG.CAPCOM.COM

capcom-unity.com

CAPCOM®

⚠️ ADVERTÊNCIA Antes de jogar, leia os manuais do console Xbox 360®, do Sensor Kinect® ou dos acessórios para obter informações importantes sobre saúde e segurança. www.xbox.com/support.

Advertência de Saúde Importante: Ataques decorrentes da fotossensibilidade

Uma pequena parcela da população pode apresentar ataques epiléticos ou convulsões quando exposta a certas imagens, incluindo os flashes das luzes ou padrões que aparecem nos video games. Mesmo as pessoas sem histórico de ataques ou epilepsia podem ser portadoras de condição não diagnosticada que pode causar “ataques epiléticos convulsivos” ao se expor aos video games. Os sintomas podem incluir vertigem, visão alterada, torção de olhos e rosto, movimentos abruptos ou tremor nos braços ou pernas, desorientação, confusão, perda momentânea da consciência ou convulsões que podem ocasionar ferimentos em decorrência de queda ou choque contra objetos. **Pare imediatamente de jogar e procure um médico se você tiver algum desses sintomas.** Os pais devem ficar atentos ou perguntar às crianças sobre esses sintomas—crianças e adolescentes são mais suscetíveis que os adultos a esses ataques. O risco pode ser reduzido posicionando-se mais distante da tela; utilizando-se uma tela menor, jogando em uma sala bem iluminada; e não jogar quando estiver se sentindo sonolento ou cansado. Se você ou qualquer membro da sua família tiverem histórico de ataques ou de epilepsia, consulte um médico antes de jogar.



CONTÉÚDO

Prólogo02
Personagens03
Controles04
Ações05
Iniciando o Jogo/Menu Principal08
Tela do Jogo10
Pausa11
Resultados12
Itens13
Loja/Missão Secreta14
Ranking15
Inimigos16
Dicas17
Garantia Limitada21

DmC Devil May Cry

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 assassins, removes the traces of Mundus's influence, until he finally confronts the Demon Overlord himself.

PRÓLOGO

Há muito tempo atrás, quando Mundus comandava os demônios como seu rei, um demônio conhecido como Sparda se apaixonou por um anjo. Eva.

Sparda foi banido por sua traição e Eva foi morta, mas não antes de dar à luz a gêmeos...

Presente. Dante, filho de demônio e anjo, sofre uma perda de memória.

Enquanto ele vive uma vida tranquila mas sem rumo em uma cidade que existe no limite entre o reino humano e o demoníaco, uma misteriosa garota, Kat, se aproxima dele.

Guiado por ela, Dante viaja para o quartel-general da "Ordem".

Lá aguarda seu irmão gêmeo, Vergil, que vai compartilhar seu ambicioso plano com Dante...

DANTE

Dante é filho de Sparda, um demônio, e Eva, um anjo. Como tal, ele é um Nephilim, meio demônio, meio anjo. Ele veste um característico sobretudo vermelho e usa sua espada metamorfa, Rebelião e suas duas pistolas, Ebon & Marfim, para caçar demônios.

Dante has an respect for authority or indeed so represents to gaming what Jack Kerouac was. Dante's father was a demon and his mother human and demon reprob. Dante knows all of his life. Caught between worlds, As a result he is self-destructive, but he looks to see what he has. There He grew up in various institutions, of demons and often resulted in being general but tries his best to stay. Life is miserable and chaotic. Dante is surprised. In hell has and he has a score one and, for the world's journey onward always. His words can be used to create.

VERGIL

Vergil é o irmão gêmeo de Dante, e lidera "A Ordem". Ele estabeleceu "A Ordem" com o objetivo de libertar humanos da influência demoníaca. Ele é sagaz e nunca perde a calma, usando a espada que herdou do seu pai em batalha.

Vergil is Dante's twin brother. While Dante is educated and very privileged home, a highly intelligent multi-millionaire before he even finished school. Vergil hates the demons for having killed his mother and sees the demons as a threat to the order. Vergil's decisions are often cold and calculated. The Order to research the demon.

KAT

Kat é uma jovem que integra "A Ordem". Ela possui a habilidade de enxergar dentro do Limbo. Um dia, Kat repentinamente aparece na frente de Dante, aparentemente com o objetivo de ajudá-lo.

Kat is a 19-21 and a former runaway. She has her very life in her. After her life. She is lonely, quiet and precise in her. But when it comes to her special subject. However, all is not well with Kat and Vergil. As Dante spends much of his time with Kat, he which is missing in Vergil. Dante makes her see Kat is capable of the essence of humanity.

Controles

Controle Xbox 360

Ações



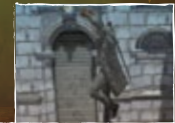
MOVER Direcional Analógico Esquerdo

Empurre o direcional analógico esquerdo para mover naquela direção. Você andará devagar se empurrar o direcional analógico esquerdo gentilmente.



MOVER CÂMERA Direcional Analógico Direito

Mudar o ângulo da câmera vai permitir que Você examine os arredores. *O ângulo da câmera não pode ser mudado em alguns lugares.



PULAR Botão A

Aperte o botão para pular. A altura será determinada por quanto tempo você segura o botão A. Aperte o botão A no ar para ir ainda mais alto.



ESQUIVA Botão LB RB

Executa uma manobra de esquiva. Também pode ser executada no ar.

EQUIPAMENTO PADRÃO: REBELIÃO

ATAQUE DE CURTA DISTÂNCIA Botão Y

Um ataque de curta distância com sua espada ou outra arma de curta distância. Varie seu tempo com o controle esquerdo e o botão Y para executar diferentes combos.



EQUIPAMENTO PADRÃO: ÉBANO & MARFIM

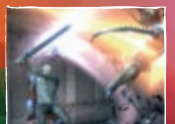
ATAQUE DE LONGA DISTÂNCIA Botão X

Um ataque de longa distância usando suas pistolas ou outras armas de longa distância. Você pode atacar inimigos que não consegue alcançar com um ataque de curta distância.



ATAQUE ESPECIAL Botão B

Um poderoso ataque que varia de acordo com a arma de curta distância que estiver usando. Algumas armas permitem que você segure o botão por mais tempo, resultando em um ataque diferente.



*Algumas ações só podem ser executadas conforme você avança no jogo.
 *Estes controles são a configuração padrão. Você pode mudar sua configuração de controles no menu Opções.
 *Se desejar usar a função de vibração, aperte e segure o botão Painel Xbox. Quando o menu for exibido, certifique-se de que a opção Vibração está LIGADA.

Modo Anjo

MASSACRE EM ALTA VELOCIDADE

Dante usa o poder que ganhou de sua mãe, Eva, para transformar a Rebelião e atacar uma área grande com uma sequência de golpes rápidos!

Ataque enquanto estiver segurando o botão **T**

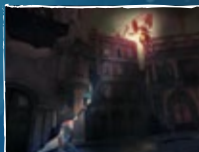
Uma foice mágica com massa variável. Ela ataca inimigos em uma grande área de uma vez só!



SUPORTE

Aperte **B** enquanto segura **T**

Gire a Osiris verticalmente e deixe a lâmina cortar seus inimigos, arremessando-os pro alto!



ARPÉU ANGELICAL

Aperte **X** enquanto segura **T**

Transforme Osiris em um chicote e se mova em direção a um inimigo ou qualquer lugar com um sinal azul.



IMPULSO ANGELICAL

No ar, aperte **A** enquanto segura **T**

Use sua habilidade mágica para voar. Quanto mais tempo você segurar o botão **A**, mais longe vai voar.

AÇÃO: TROCANDO MODOS

OSÍRIS



Modo Demônio

DESTRUIÇÃO PERVERSA

Dante usa o poder que ganhou do seu pai, Sparda, para transformar a Rebelião e atacar com poderosos e aterrissantes ataques!

Ataque enquanto segura o botão **R2**

ÁRBITRO

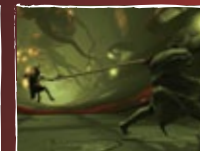
Um poderoso machado mágico que pode destruir paredes e escudos que ataques normais não conseguem!



TREMOR

Aperte **B** enquanto segura **R2**

Bata com o Árbitro no chão para gerar uma poderosa onda sísmica, mandando os inimigos pelos ares!



PUXÃO DEMONIACO

Aperte **X** enquanto segura **R2**

Transforme o Árbitro em um chicote e puxe inimigos ou locais com sinais vermelhos na sua direção.

Ativador do Demônio

Quando sua Barra de Ativador do Demônio estiver cheia: **+** **+**

Dante liberta seus poderes demoníacos, arremessando todos os inimigos próximos para os ares. Enquanto o Ativador do Demônio estiver ativo, a vida de Dante regenera e seus ataques são mais poderosos. Assim que a Barra de Ativador do Demônio ficar vazia, os efeitos do Ativador do Demônio vão cessar. Você também pode apertar botão **+** + botão **+** para interromper o efeito. *Você irá desbloquear o Ativador do Demônio conforme avança no jogo.

Iniciando o Jogo

INICIANDO O JOGO: MENU PRINCIPAL

INICIANDO O JOGO

Salvar

O jogo será automaticamente salvo toda vez que você passar por um checkpoint ou tiver sucesso em concluir um episódio. Nunca desligue o console quando o ícone de salvamento estiver presente no canto superior direito da tela. Se desejar iniciar o jogo a partir de um arquivo salvo, selecione "Continuar" no Menu Principal.



Esse jogo requer 1.700KB de espaço livre para salvar dados do jogo.

Carregar

Quando o jogo estiver carregando, um ícone de carregamento estará presente no canto inferior direito da tela.



INICIANDO O JOGO

Você avançará no jogo vencendo missões. Seu objetivo é completar todas as missões.



NOVO JOGO

Iniciar um novo jogo.

CONTINUAR

Se você tiver um jogo salvo, você pode começar o jogo a partir do último checkpoint pelo qual passou.

MISSÕES

Você pode jogar as missões que já completou. Depois que vencê-las, você pode ajustar a dificuldade.

Selecione a Dificuldade

Humano	Recomendado para jogadores que não têm experiência com jogos de ação.
Caçador de Demônios	Recomendado para jogadores iniciantes.
Nephillim	Recomendado para jogadores que já jogaram Devil May Cry anteriores.

MISSÕES SECRETAS

Você pode acessar as missões secretas que tiver desbloqueado em determinadas missões.

DOJO

Um modo de treino onde você pode praticar os golpes que aprendeu.



Lista de Comandos

Uma lista com os golpes do Dante. Uma demonstração do golpe selecionado será exibida. *Você pode sair do modo de treino no menu de pausa.

EXTRAS

Conteúdo extra como rankings, estatísticas de jogo, troféus desbloqueados e arte de conceito.

OPÇÕES

Você pode escolher se quer ou não exibir tutoriais, personalizar os controles e definir as configurações de áudio e vídeo.

MERCADO XBOX LIVE

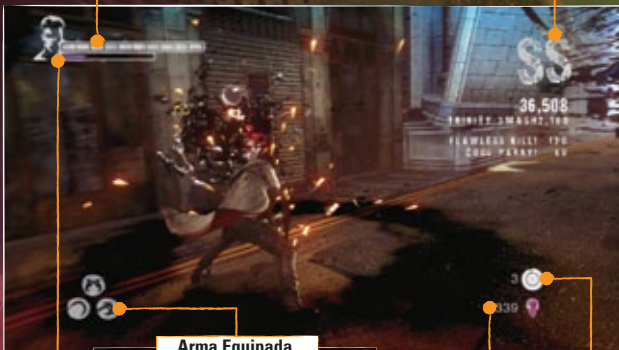
Comprar conteúdo para download.

Devil May Cry

Tela do Jogo

Conforme Dante sofre dano, sua vitalidade vai diminuir. Quando chegar a zero, o jogo termina.

Barra de Vitalidade



Nível de Estilo

Seu atual nível de estilo. Quando você ataca um inimigo com um golpe especial, um comentário e sua pontuação serão exibidos.

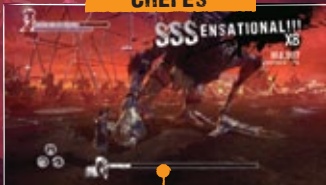
Arma Equipada

A arma com a qual você está equipado no momento.

Barra do Ativador do Demônio

Aumenta quando você ataca um inimigo ou quando sofre dano. Assim que estiver cheia o suficiente, você pode acionar o Ativador do Demônio. (Usável conforme você avança no jogo)

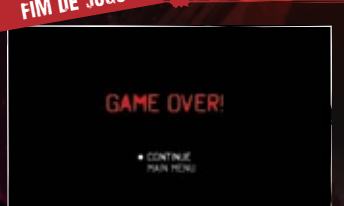
CHEFES



Barra de Vitalidade do Chefe

A barra de vitalidade do chefe que você está enfrentando.

FIM DE JOGO



Quando sua barra de vitalidade se esvazia, o jogo termina. Porém, se você tiver um Orbe Dourado você vai recuperar sua vida e pode continuar o jogo.

Pausa

Número de Orbes Vermelhos que você possui

Número de Pontos de Melhoria que você possui

Número de Orbes Dourados que você possui



Número de chaves que você possui

De onde você vai começar se continuar este jogo a partir do Menu Principal

O número de elementos escondidos dentro da missão

Retornar ao Jogo Sai do menu de pausa e retorna ao jogo.

Itens Veja e use seus itens.

Reiniciar do checkpoint Reinicia o jogo do último checkpoint pelo qual passou. *A quantidade de vezes que reiniciou será contada como mortes na tela de resultados.

Reiniciar a Missão Reinicia a missão desde o começo.

Lista de Comandos Mostra os golpes que Dante pode executar no momento, separados por arma.

Opções Acessa diversas configurações.

Menu Principal Volta ao Menu Principal

Resultados

Quando você completa uma missão, suas estatísticas serão exibidas na tela de Resultados.

A screenshot of the 'MISSION COMPLETE' screen from Devil May Cry. The screen displays the following statistics: STYLE POINTS 156,453 (SS), TIME 00:07:50 (SSS), COMPLETION 33% (C), FINAL SCORE 3,754,872 (S), ITEMS USED 0, DEATHS 0, and MISSION BONUS 792. Callouts point to these statistics: 1. Pontos de Estilo (Style Points), 2. Tempo (Time), 3. Concluído (Completion), 4. Itens Usados (Items Used), 5. Mortes (Deaths), 6. Pontuação Final (Final Score), and 7. Bônus da Missão (Mission Bonus).

1 Pontos de Estilo

2 Tempo

3 Concluído

4 Itens Usados

5 Mortes

7 Bônus da Missão

A soma dos seus pontos em 1 - 6 e sua nota final

6 Pontuação Final

Os Pontos de Estilo que você acumulou durante a missão

O tempo que você levou para completar a missão

Os elementos que você concluiu dentro da missão

O número de itens que você usou durante a missão

O número de vezes que você morreu

Bônus por realizar certas tarefas especiais durante a missão

Itens

Durante uma missão, você pode encontrar Orbes espalhados por toda a fase, ou com inimigos. Cada Orbe possui um efeito único.



ORBE VERMELHO

Usado para comprar itens nas Estátuas Divinas



ORBE BRANCO

Usado para melhorar armas nas Estátuas Divinas



ORBE VERDE

Recupera parte da vitalidade



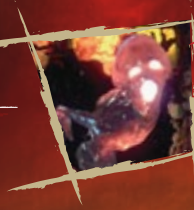
ORBE ROXO

Recupera parte da Barra de Ativador do Demônio



ORBE DOURADO

Continua o jogo do ponto onde você morreu



ALMA PERDIDA

Às vezes você vai encontrar uma alma caída que ficou aprisionada no Limbo. Se você atacá-la e libertá-la do Limbo, vai ganhar um Orbe Vermelho.

Estes itens podem ser comprados na Loja ou nas Estátuas Divinas dentro das missões.



ESTRELA VITAL

Recupera parte da vitalidade



ESTRELA DEMONIACA

Recupera parte da Barra de Ativador do Demônio



CRUZ VERDE

Encontre 4 peças ou obtenha uma Cruz Verde completa para aumentar sua vitalidade máxima



CRUZ ROXA

Encontre 4 peças ou obtenha uma Cruz Roxa completa para aumentar sua Barra de Ativador de Demônio máxima

Devil May Cry

Loja / Missão Secreta

Você pode comprar itens e melhorar suas armas acessando a Loja antes de começar uma missão ou usando uma Estátua Divina dentro do jogo.



GANHANDO HABILIDADES E MELHORANDO ARMAS

Você pode melhorar suas habilidades e armas. Pontos de Melhoria podem ser redistribuídos quantas vezes quiser.



COMPRAR ITENS

Você pode usar seus Orbes Vermelhos para comprar itens que vão recuperar sua vitalidade e sua Barra de Ativador do Demônio. Existe um limite de quantos itens de cada você pode carregar.

Missões possuem diversas chaves e portas equivalentes. Se você abrir uma porta com a chave da cor certa, você pode acessar uma missão secreta com um objetivo especial.



Chave de Bronze



Chave de Prata



Porta de Bronze



Porta de Prata



A cor da porta é relacionada com a dificuldade da missão. Depois que tiver acessado uma missão, você pode jogá-la novamente selecionando "Missão Secreta" no Menu Principal.

Ranking

Selecionando "Ranking" em Extras ou na tela de resultados, você será conectado ao sistema de ranking online pela Xbox LIVE. Você pode ver a posição de outros jogadores e amigos em "Ranking". Você também pode publicar seus resultados nos rankings após cada missão selecionando "Publicar resultados nos Rankings".

*Publicar e visualizar os Rankings requer uma conexão com a Xbox LIVE usando uma conexão de banda larga.



	Mudar Dificuldade
	Mudar Missão
	Atualizar
	Mudar Pontuação
	Voltar
	Ver cartão de jogador

Inimigos

O Limbo existe entre os mundo humano e o demoníaco e contém muitos demônios. Alguns sempre foram demônios, enquanto outros são humanos que sucumbiram à influência demoníaca. Aqui estão alguns exemplos:

CAÇADOR

Agentes de Mundus enviados para caçar Dante. Conhecidos como "Rastreadores", eles raramente perdem seu alvo uma vez que foram enviados.

PÁTHOS

Um demônio que se alimenta da mente humana. Ele usa suas flechas para causar instabilidade mental nos humanos, gerando incontrolável fúria e tristeza.

TIRANO

Um demônio que cresceu se alimentando da cabeça humana. Consumido por impulsos destrutivos, Tiranos avançam contra seus inimigos para causar golpes devastadores.

SÚCUBO

Demônios que viveram mais de 1200 anos se alimentando de energia humana. Eles usam um veneno que retira os humanos a habilidade de pensar e sentir, deixando-os vivos apenas como fonte de alimento.

Dicas

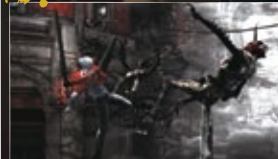
PRESO?



Não consegue avançar?

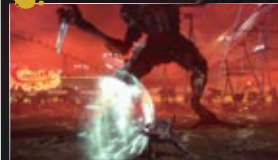
Tente mudar para o Modo Anjo ou Modo Demônio para derrubar portas ou paredes. Você também deve mover a câmera pra ver se existe algum ponto de elevação azul ou ponto de puxão vermelho que você não viu.

ATIVADOR DO DEMÔNIO



Seu Ativador do Demônio vai jogar todos os inimigos próximos pro alto. Mesmo o inimigo mais pesado vai sair voando, mas eles ficarão bem assim que caírem de volta no chão. Use o Modo Anjo e o Modo Demônio para bater muito neles enquanto estiverem indefesos.

APARAR



Acerte o ataque do seu inimigo com seu próprio ataque para apará-lo. Isso tem a vantagem de atordoar o inimigo. O ataque é a melhor defesa, afinal.

O TRUQUE DOS COMBOS



Você pode trocar entre o Modo Anjo e o Modo Demônio mesmo enquanto estiver fazendo combos. Isso significa que você pode acertar um inimigo com uma barreira de ataques rápidos com a Rebelião e depois finalizá-los com um poderoso ataque do Árbitro. A tela de carregamento vai mostrar alguns exemplos, então preste atenção.



GARANTIA LIMITADA POR 90 DIAS

CAPCOM U.S.A., INC.

("CAPCOM") garante ao consumidor original que este disco de jogo da CAPCOM deve ser livre de defeitos de material e fabricação por um período de 90 dias a partir da data da compra. Caso algum defeito coberto por esta garantia ocorrer durante este período de garantia de 90 dias, a CAPCOM irá substituir o disco de jogo sem custo nenhum.

Para receber este serviço de garantia e suporte ao produto contate:

1. Notifique o Serviço de Atendimento ao Consumidor da CAPCOM sobre o problema que requer o serviço de garantia ligando para (650) 350-6700. Nosso Serviço de Atendimento ao Consumidor funciona de segunda a sexta-feira, das 8:30 às 17:00 horas (horário do Pacífico). Se preferir, visite shop.capcom.com e clique na barra do Suporte no topo da página.

2. Se o(a) técnico(a) de serviço da CAPCOM for incapaz de solucionar o problema por telefone, você será instruído a devolver o disco de jogo para a CAPCOM por frete pago pelo consumidor que assume risco de dano ou extravio. Nós recomendamos o envio do disco de jogo pelo correio, com selo registrado/certificado. Por favor inclua o seu recibo de compra ou prova similar de compra dentro do período de garantia de 90 dias para:

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

Esta garantia não se aplica se o disco de jogo tiver sido danificado por acidente, negligência, uso irracional, modificação, adulteração ou por outras causas não relacionadas a defeitos de materiais ou fabricação.

REPAROS APÓS A EXPIRAÇÃO DA GARANTIAS

E o disco de jogo tiver algum problema após o período de garantia de 90 dias, você deve contatar o Departamento de Atendimento ao Consumidor da CAPCOM no número de telefone indicado acima. Se o(a) técnico(a) CAPCOM for incapaz de solucionar o problema por telefone, ele(a) pode instruir você para devolver o disco de jogo defeituoso à CAPCOM por frete pago pelo consumidor que assume risco de dano ou extravio, anexando um cheque ou ordem de pagamento no valor de US\$ 20,00 (vinte dólares - EUA) a ser pago à CAPCOM. Nós recomendamos o envio de seu disco de jogo pelo correio, com selo registrado / certificado. A CAPCOM substituirá o disco de jogo, sujeito às condições acima. Se os discos de jogos não estiverem disponíveis para substituição, o disco com defeito será devolvido a você juntamente com o valor de \$ 20,00 que lhe será reembolsado.

LIMITAÇÕES

QUALQUER GARANTIA EXPRESSA OU IMPLÍCITA, INCLUINDO GARANTIAS DE COMERCIALIZAÇÃO E ADEQUAÇÃO PARA UM DETERMINADO FIM, estão aqui excluídas. EM NENHUMA HIPÓTESE A CAPCOM SERÁ RESPONSÁVEL POR DANOS ESPECIAIS, INDIRETOS, CONSEQUENCIAIS OU INCIDENTAIS RESULTAN TES DA QUEBRA DE QUALQUER GARANTIA IMPLÍCITA.

As disposições desta garantia são válidas nos Estados Unidos e Canadá. Alguns estados e províncias não permitem limitações sobre quanto tempo uma garantia implícita pode durar ou sobre exclusões de danos consequentes ou incidentais, portanto as limitações e exclusões descritas acima podem não se aplicar a você Esta garantia lhe dá direitos legais específicos e você pode ter ainda outros direitos, que variam de estado para estado ou província para província.

CLASSIFICAÇÃO ESRB

Este produto foi avaliado pelo Entertainment Software Rating Board [Conselho de Classificação de Software de Entretenimento]. Para obter informações sobre o ESRB, ou para comentar sobre adequação da classificação, por favor entre em contato com ESRB pelo site 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 OS DIREITOS RESERVADOS. DmC Devil May Cry, o nome CAPCOM e o logotipo CAPCOM são ambas marcas registradas da CAPCOM CO., LTD. Unreal®, o U em círculo e o logotipo Powered by Unreal Technology são marcas registradas da Epic Games, Inc. nos Estados Unidos e em outras localidades. Todas as demais marcas são propriedade de seus respectivos proprietários.