

DEVIL MAY CRY

• GUIA DE COMO JOGAR

Dominar no Devil May Cry (DMC) é realmente sobre a memorização e o ritmo dos comandos. Não é só apertar botões, é dançar com o controle.

Aqui estão as dicas essenciais focadas em como usar o controle para alcançar o rank "**SSS**" (**Smokin' Sexy Style**):



• Dicas Essenciais para Dominar Devil May Cry no Controle

1. Reconfigure o Mapeamento de Botões (Obrigatório)

A configuração padrão dos jogos DMC nem sempre é ideal para o combate fluido. O segredo para o estilo é conseguir **saltar, desviar, atacar e mudar de arma/estilo ao mesmo tempo** – o que é difícil usando apenas os polegares.



Ação	Padrão Típico	Sugestão Prática	Por que mudar?
Ataque de Longo Alcance (Pistolas/Armas)	Quadrado/X	R1 (Gatilho Superior Direito)	Libera o polegar direito para usar o analógico para a câmera ou mudar de estilo.
Ataque Corpo a Corpo (Espada/Melee)	Triângulo/Y	Quadrado/X (Botão Superior Esquerdo)	Mantém o ataque principal sob o controle do polegar para combos rápidos.
Salto	X/A	L1 (Gatilho Superior Esquerdo)	Permite que você pule com o dedo indicador enquanto ataca com o polegar. Crucial para o combate aéreo.
Mudar de Estilo (Style Switch - DMC3/4)	Direcional Digital	Analógico Direito (R3) ou Analógico Esquerdo (L3)	Mudar de estilo rapidamente sem tirar o polegar do movimento ou da câmera é vital.

Exportar para as Planilhas

O objetivo: Use os **gatilhos superiores (L1, R1)** e **inferiores (L2, R2)** para as ações que você precisa executar com frequência enquanto se move e ataca.

2. O Domínio do "Lock-On" e do Analógico Esquerdo

O botão de Lock-On (R2 ou RT) não serve apenas para mirar; ele é fundamental para:

- Executar Movimentos Específicos: Muitos golpes especiais e movimentos de evasão (como o Trickster Dash de Dante) só podem ser ativados enquanto você mantém o Lock-On.
- Ataques em Direções Específicas: O DMC usa um sistema de comando direcional. Por exemplo, a combinação de Lock-On+Analógico para Frente+Ataque geralmente resulta em um golpe diferente de Lock-On+Ataque sem direção.

Dica Prática: Pratique manter o Lock-On apertado com um dedo, enquanto usa o Analógico Esquerdo para mudar a direção do golpe rapidamente.



3. A Regra de Ouro do Estilo: Nunca Repita

Para subir o rank de estilo (D→SSS), você precisa de variedade. O jogo penaliza a repetição de movimentos.

No controle, isso significa:

- Troca de Armas: Use o Direcional Digital (D-Pad) para trocar rapidamente entre suas armas corpo a corpo e de fogo. Não finalize um combo apenas com a espada; use o D-Pad para trocar para os Nunchakus e continue o combo.
- Combos de Três Elementos: Seu combo deve ter pelo menos três fontes diferentes de dano para subir de rank rapidamente:
- Melee 1 (Espada) → Melee 2 (Manoplas) → Arma de Fogo (Pistolas/Escopeta).



4. Gestão da Câmera (Analógico Direito)

Embora o sistema de Lock-On seja seu foco principal, você ainda precisa gerenciar a câmera com o Analógico Direito.

- Em DMC, o inimigo visado pelo Lock-On é o único que importa. Use o analógico direito para verificar rapidamente a posição de outros inimigos ao redor.
- Em combate contra múltiplos inimigos, a quebra de Lock-On e o reposicionamento com o analógico é a chave para evitar ser flanqueado.

O Poder do Dash e do Devil Trigger

- Desvio/Dash: O botão de desvio/esquiva (Círculo/B) deve ser usado de forma rítmica. Evite pressioná-lo de forma desesperada. Espere o flash de ataque do inimigo e desvie no último segundo para ativar a esquiva perfeita, que lhe dá uma abertura para um contra-ataque estiloso.
- Devil Trigger (DT): O Devil Trigger (L2/LT) é seu botão de emergência e de aumento de estilo. Use-o para:
 - a. Interromper a Repetição: Ative o DT no meio de um combo para reiniciar a contagem de variedade de golpes, aumentando o rank.
 - b. Cura Rápida: O DT regenera sua vida. Se estiver quase morrendo, ative-o, fuja por um momento e desative-o para conservar a barra.

HISTÓRIA DO JOGO

O Legado de Sparda e o Início da Rivalidade

1. Devil May Cry 3: Dante's Awakening (O Início)

A história começa com **Dante** ainda jovem e selvagem, recém-abrindo sua loja de caça a demônios sem nome. Ele é contatado por um misterioso indivíduo chamado **Arkham**, que o convida (com um ataque demoníaco) a encontrar seu irmão gêmeo, **Vergil**, no topo de uma torre colossal recém-emergida: a **Temen-ni-gru**.

- **O Conflito:** Vergil, consumido pelo desejo de poder, busca a herança completa de seu pai, o lendário demônio **Sparda**, que selou o mundo demoníaco há 2.000 anos. Vergil quer usar a torre para abrir o portal de volta ao Mundo Demoníaco e obter o poder de Sparda.
- **A Queda:** Dante e Vergil lutam repetidamente. Descobre-se que Arkham manipulou os irmãos, buscando o poder de Sparda para si mesmo. Após derrotar Arkham, Dante e Vergil têm seu confronto final.
- **O Resultado:** Dante vence, e Vergil decide permanecer no Mundo Demoníaco, caindo em um abismo em busca de poder, dando origem ao nome "Devil May Cry" (Demônios Podem Chorar) para a loja de Dante.

O Despertar do Cavaleiro Negro

2. Devil May Cry 1

Anos depois, **Dante** é confrontado em sua agência por **Trish**, uma misteriosa mulher que se parece exatamente com sua falecida mãe, Eva. Ela o leva para a **Ilha Mallet**, onde o senhor do submundo, **Mundus**, planeja invadir o mundo humano.

- **O Vilão:** Mundus, o demônio imperador que foi derrotado por Sparda no passado.
- **O Retorno de Vergil:** Dante enfrenta um cavaleiro demoníaco chamado **Nelo Angelo**. Eventualmente, Dante descobre que Nelo Angelo é a forma corrompida e escravizada de seu irmão, **Vergil**, que foi derrotado e transformado por Mundus no Mundo Demoníaco.
- **O Resultado:** Dante, ajudado por Trish (que se revela ser uma criação de Mundus, mas que se vira contra ele), derrota Mundus e vinga a morte de sua mãe. Ele obtém a lendária espada de seu pai, a **Force Edge**, transformada em **Sparda**, e continua seu trabalho como caçador de demônios.

(Entre DMC1 e DMC4, Dante tem várias aventuras, como mostrado no anime, e a história de DMC2 acontece, embora sua colocação exata na cronologia seja frequentemente debatida, sendo geralmente vista como o último ponto na linha do tempo, ou apenas antes de DMC4/5.)

O Conflito Final: Pai, Filho e o Legado de Sparda

4. Devil May Cry 5 (A Conclusão da Saga Sparda)

O principal antagonista, um demônio chamado **Urizen**, aparece, rouba a espada **Yamato** de Nero e arranca o braço demoníaco dele, plantando uma gigantesca árvore demoníaca, a **Qliphoth**, em Red Grave City. Dante e Nero unem forças, junto ao misterioso cliente **V**, para deter Urizen.

- **A Verdade Revelada:** Descobre-se que Urizen e V são as duas metades separadas do próprio **Vergil**. Vergil, determinado a obter poder total para lutar contra Dante, usou a Yamato para separar sua metade demoníaca (Urizen, o poder) de sua metade humana (V, o corpo enfraquecido).
- **A Reunião:** No clímax da história, Urizen e V se fundem de volta, restaurando **Vergil** em sua forma completa e poderosa.
- **A Luta Final:** Dante e Vergil têm seu duelo final, mas são interrompidos por **Nero**, cujo desejo de proteger sua família (Dante e Vergil) desperta seu verdadeiro poder demoníaco. Nero, agora em seu próprio Devil Trigger completo, força os irmãos a fazerem as pazes.
- **O Final:** Dante e Vergil unem forças e decidem viajar juntos para o Mundo Demoníaco. Usando a Yamato, eles selam o portal por dentro, mantendo-se lá para regular o equilíbrio de poder. Nero fica no mundo humano, assumindo seu lugar como o novo protetor e herdeiro do legado de Sparda.

A Ascensão de Nero e a Ordem da Espada

3. Devil May Cry 4

Décadas após DMC1, a história se concentra em **Nero**, um jovem caçador de demônios com um braço demoníaco (o **Devil Bringer**) que trabalha para a **Ordem da Espada**, uma organização religiosa que adora Sparda.

- **O Evento:** Dante invade um templo da Ordem e aparentemente assassina seu líder. Nero é enviado para detê-lo.
- **A Conexão Familiar:** Enquanto persegue Dante, Nero descobre o plano corrupto da Ordem de usar demônios para "salvar" a humanidade e descobre a verdade sobre seu próprio braço. A luta final entre Nero e Dante (que na verdade estava testando Nero) revela que **Nero é filho de Vergil**.
- **O Resultado:** Nero herda a espada quebrada de seu pai e a funde com sua própria força, criando a espada **Red Queen**. Ele salva o mundo e decide usar o poder de seu braço demoníaco para o bem. Dante, por sua vez, confia a Vergil's Yamato a Nero.