

## 難易度について

ゲーム開始時に選べる難易度はHUMANとDEVIL HUNTERの2つ。それ以外については以下を参照。  
敵の攻撃力や体力等は"DEVIL HUNTER"を基準にしています。

### "HUMAN"モード

前作までの「イージー」にあたるモード。  
ゲーム開始時に選べる、アクション得意でない人向けの難易度。

- 敵の攻撃力0.5倍
- プレイヤーの攻撃力1.5倍
- 敵の攻撃パターンがちょっと緩い。

### "DEVIL HUNTER"モード

「ノーマル」にあたるモード。  
敵の攻撃力およびプレイヤーの攻撃力の基準である。

### "SON OF SPARDA"

上記の"DEVIL HUNTER"モード（以下DHモード）をクリアすると出現。  
「ハード」にあたるモード。

- 敵の攻撃力1.75倍
- プレイヤーの攻撃力0.85倍
- 出現する敵が変化（例・序盤にアサルトが出てきたり、ブリッツが出てきたり）
- 敵の攻撃パターンが若干激化

一部の敵に攻撃方法が追加される（例・ダンテがギルガメスを使う）  
ザコのガード率アップ（スケアクロウなどもガードを行うようになる）

### "DANTE MUST DIE"

上記の"SON OF SPARDA"モード（以下SOSモード）をクリアすると出現。  
毎度おなじみの悪魔レベル。

- 敵の攻撃力3倍
- プレイヤーの攻撃力0.7倍
- 敵の攻撃パターンがさらに激化
- 一部の敵にさらに攻撃方法が追加される
- **敵もデビルトリガーを発動するようになる(今作はボスもDTを発動する)**
- ゲームオーバーになって **何度コンテニューしてもエネミーハンディキャップ(敵の弱体化)が発生しない。**

つまり、キャラを鍛えるかプレイヤーが成長しないとクリアできない。

### "HEAVEN OR HELL"

SOSモードをクリアすると出現。

敵も自分も一撃死という少し変わったモード、

- 基本はSOSモードと同じだが、**敵味方共に全て一撃死**

レーザーなどの仕掛けに当たっても即死  
ダンテのブロックもロイヤルブロックでないと即死、

- 設置物、ブリッツの電撃等も一撃で壊せる（オーブ岩、武闘神像等は不可）

しかしブリッツは一撃じゃ倒せない。帯電解除>3~4発当てる>自爆モードだと思われる

- 設置アイテム（ホーリーウォーター等）が設置されていない。
- 3回まではゴルドオーブによりコンティニュー可能。

つまり要所要所で3発以内に被弾を抑えればOK、

- シークレットミッション挑戦不可能

## "HELL AND HELL"

DMDモードをクリアすると出現。  
自分のみ一撃死する状態でSOSモードをプレイする、いわゆるオワタ式。

- **プレイヤーのみ一撃死**、敵防御力はSOSモードと同じ
- その他の条件はHOHモードと同じ
- どうしてもクリアしたい時は次の方法を使うと良い。

コンティニューを駆使する。リザルト反映されないので、ランクを気にする必要がない。  
ホーリーウォーターを使う。面倒な敵やボスへの連打で強引に攻略する。  
スーパーキャラを使う。ネロならマキシマムベット連発、ダンテならアーギュメント斉射でなんとかなる

## "LEGENDARY DARK KNIGHT"

PC版のみ、本編をどのモードでもいいので一度クリアすると出現。  
PC仕様を極限まで追求し、**敵の量を大幅に増加する**モード。

- 敵攻撃力はDHとSOSの間くらいだが、防御力はDHより低くなっている。
- AIが特殊で、雑魚はやや攻撃的。ボスは一部DMDモードのAI(ダンテがルシフェルやパンドラを使ってくるなど)
- ただし、魔王サンクトゥスのスパードスティンガーが非常に体力が減らないと使ってこないなど、弱体化している面が見られる敵もいる。
- HAHやHOHと同じくトータルリザルトに反映されない。

というのも、敵の数がハンパじゃないのでスタイリッシュポイントがやばいくらいたまるので、余裕でSランクが出ることが多い。