



Komplizierte Kombos strecken gleich mehrere Gegner nieder und sehen spektakulär aus.



Die Zwischensequenzen sind hervorragend inszeniert und teils sehr witzig.

Blade + John Woo = Dante

DEVIL MAY CRY 3

Nach Onimusha 3 veröffentlicht Ubisoft bereits die zweite Konsolen-Klopperei für den PC – wenn auch stark verspätet. Doch die Wartezeit hat sich gelohnt.

Mit einem riesigen Kundenansturm hat Titelheld Dante – halb Mensch, halb Dämon – in seiner frisch eröffneten Kneipe eigentlich nicht zu kämpfen. Und als plötzlich direkt nebenan ein gigantischer Turm aus dem Boden schießt und die halbe Stadt zerstört, dürfte sowieso auch der hartge-

sottenste Biertrinker das Weite gesucht haben. Der Urheber des Teufelwerks: Dantes Bruder und Erzfeind Vergil. Der will ein Dämonentor öffnen, das Papa Sparda vor langer Zeit versiegelt hat. Klar, dass sich Dante aufmacht, seinen Bruder »zur Vernunft« zu bringen. Bereits der Auftakt der Playstation-2-

Umsetzung **Devil May Cry 3** macht klar: Die größte Stärke von asiatischen Konsolenspielen ist eine spannende Geschichte. Die, gepaart mit massig Action, teils raffinierten Rätseln und einem extrem coolen Helden, lässt momentan so manchen PC-exklusiven Genrevertreter alt aussehen.

Mal so, mal so

Devil May Cry 3 steuert sich ähnlich wie die **Herr der Ringe**-Klopperei **Die Rückkehr des Königs** am besten mit einem Gamepad. Auf der Tastatur verknoten Sie sich durch die zahlreichen Kombos und den Wechsel zwischen Nah- und Fernkampf schnell die Finger. Nah- und Fernkampf? Ja, denn neben seinem Schwert besitzt der Held auch zwei effektive Pistolen, mit denen er sich etwa bomben-tragende Zombies vom Leib hält. Der Clou: Dante beherrscht vier Kampfstile, die Sie vor jeder Mission wechseln dürfen. So greifen Sie auf unterschiedliche Kombos zurück, je nach dem, ob Sie lieber ballern oder mit dem Schwert zuhauen.



In jedem Level wartet ein gewaltiger Endgegner. Der dreiköpfige Riesenhund hier ist übrigens erst der zweite.

3137



Der Zombie rechts torkelt mit einer riesigen Bombe auf Dante zu. Den halten wir uns am besten mit Pistolen vom Hals. Kommen wir ihm zu nahe, explodiert er nämlich. (1280x960)

Ohne den geschickten Einsatz dieser Manöver gehen Sie in den Gegnerhorden übrigens schnell unter. Besonders Einsteiger werden deshalb schnell frustriert sein. Immerhin schlägt Ihnen das Programm nach dem dritten Tod des Helden einen leichteren Schwierigkeitsgrad vor. Dann müssen Sie allerdings von vorne anfangen.

Frech, frecher, Dante

Die 20 Missionen strotzen nur so vor grandiosen Zwischensequenzen, die die anfangs noch etwas klischeehafte Story geschickt kaschieren. Dabei brauchen sich die Filmchen in Sachen Schnitt und John Woo-typischen Zeitlupeneffekten nicht vor teuren Hollywood-Produktionen zu

verstecken. So bekämpft Dante zum Beispiel bereits in der ersten Zwischensequenz mit Pistolen in der Hand und einem Pizzastück im Mund in virtuosen Bewegungen ein halbes Dutzend Skelette und scherzt nebenbei darüber, dass die ihm die ganze Einrichtung zerdeppern – cooler geht's nicht! Auch sonst nimmt der Held kein Blatt vor den

Mund und bezeichnet etwa einen haushohen, dreiköpfigen Dämonenhund als die kommende Attraktion auf einer Haustier-Show. Als im Verlauf der Geschichte auch noch die geheimnisvolle Dämonenjägerin namens Lady auftaucht, die dem Helden bei jeder Gelegenheit eine Kugel in seinen sich selbst heilenden Körper jagt, meint

DAS UPGRADE-SYSTEM IN DEVIL MAY CRY 3



Wenn Sie genug rote Kugeln gesammelt haben, können Sie über neue Nahkampfertigkeiten erlernen. Die starten Sie in der Regel durch ziemlich komplizierte Tastenkombinationen. Dafür richten die Kombos aber sehr viel Schaden an.



Boni, die Ihre Lebenspunkte regenerieren, finden Sie in den Levels eher selten. Stattdessen müssen Sie Gegenstände wie Heilsteine oder Wiederbelebungszauber im Item-Menü erwerben. Die werden allerdings mit jedem Kauf teurer.



Auch die Schusswaffen lassen sich durch erhebliche Geldbeträge in drei Stufen ausbauen. Dadurch verbessert sich jedoch nur die Feuerkraft der Schießprügel. Zusätzliche Feuermodi oder eine erhöhte Schussfrequenz gibt es nicht.



Während der Aufzug nach oben fährt, müssen wir wütende Skelette zurückschlagen.



Die feste Kamera sorgt in den Gefechten hin und wieder für unübersichtliche Blickwinkel.

Dante nur: »Irgendwie habe ich kein Glück bei Frauen.«

Auf- statt Abrüstung

Devil May Cry 3 besitzt ein rudimentäres Rollenspiel-System. Getötete Feinde lassen nämlich ähnlich wie in **Onimusha 3** rote Kugeln fallen, mit denen Sie in einem fummeligen Menü Boni wie Heilsteine oder Wiederbelebungszauber kaufen können. Oder aber Sie investieren die Punkte in Waffenupgrades und verbessern so die Feuerkraft Ihrer Schießprügel. Außerdem dürfen Sie gegen Geld neue Schwertkombos erlernen und beispielsweise per Wirbelwind-Attacke gleich mehrere Gegner in Brand stecken – das motiviert. Trotz der immensen Auswahl an Upgrademöglichkeiten bleibt die Abwechslung aber auf der Strecke. Denn bereits sehr früh haben Sie alle der insgesamt sechs Nah- und Fernkampfwaf-

fen im Repertoire. Immerhin bringt jeder neue Fund auch zusätzliche taktische Möglichkeiten. So ballert zum Beispiel nur die Schrotflinte mehrere Feinde gleichzeitig aus den Schuhen.

Graubraun statt schwarzweiß

Zwischen den rasanten Actioneinlagen müssen Sie immer wieder Rätsel lösen. Die decken von der simplen Schlüsselsuche bis hin zu einem Labyrinth mit magischen Türen das gesamte Spektrum ab. Bis auf wenige Ausnahmen bekommen Sie aber stets genügend Hinweise. So abwechslungsreich die Knobelaufgaben sind, so langweilig wird mit der Zeit die Umgebung, in der Sie die lösen müssen. Stets laufen Sie durch graubraune Hallen und graubraune Flure und erledigen – Sie haben's erraten – graubraune Monster. Die wenigen Farbtupfer kommen fast ausschließlich durch die gelungenen Effekte. Wenn Dante mit je einer Eis- und einer Feuerklinge wilde Kombos ausführt und Skelette in Massen meuchelt, explodiert der Bildschirm förmlich. Ansonsten krankt die Technik an der völlig veralteten Playstation-2-Optik. Schwammige Texturen und detailarme Figuren gehören einfach in kein Actionspiel des Jahres 2006. Ton-technisch gibt's hingegen kaum Anlass zur Kritik: Die Effekte und die (englische) Sprachausgabe sind auf hohem Niveau, die harte Metal-Musik untermauert die Schnetzeleien perfekt – wenn auch nur in Stereo. **DM**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **GT7**



Manchmal sollen Sie wie Lara Croft tödliche Fallen überwinden. In diesem Fall versperren uns rhythmisch aus der Wand stoßende Speere den Weg.

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Gut, eigentlich sind Titel wie **Devil May Cry 3** nur etwas für die Konsole, allein wegen der Bedienung per Gamepad. Schon **Onimusha 3** hat deswegen kaum einen PC-Spieler vor dem Ofen hervorgehockt. Dabei zeigt neben **Onimusha** gerade **Devil May Cry 3**, dass simple Actionspiele durchaus eine rasante Geschichte mit einem coolen und witzigen Helden erzählen können. Und das gelingt so gut, dass es mir völlig egal ist, wie abwechslungsarm die Levels und wie dämlich manche Rätsel sind. Hauptsache, ich kann mich durch die Monsterhorden kloppen, um zu sehen, wie es mit Dante weitergeht... und was er als nächstes für einen Spruch vom Stapel lässt.



»Dante schafft sie alle!«

DEVIL MAY CRY 3 3D-ACTION		PC		
PUBLISHER	Capcom / Ubisoft	RELEASE (D)	29.6.2006	
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	30 Euro	
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 30 S. Handbuch	USK	ab 16 Jahre	
GEEIGNET FÜR				
EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER		PROFI	
1	2	3	4	
5	6	7	8	
9	10			
VERGLEICHBAR MIT Die Rückkehr des Königs (83, GS 12/03) Klasse Hau-drauf-Spiel, Ringe-Lizenz. Onimusha 3 (79, GS 05/06) Abwechslungsreiches Gekloppe mit toller Story.				
TECHNISCHE ANGABEN				
3D-GRAPHIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 4 Ti	GeForce 6600/GT	1,0 GHz Intel	1,8 GHz Intel	2,4 GHz Intel
Rad. 9500/9600	Radeon X800 GT	1,0 GHz AMD	XP 1600+ AMD	XP 2200+ AMD
Rad. X600/X700	GeForce 6800/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
GF FX 5800/5900	Radeon X850 XT	4,5 GB Festplatte	4,5 GB Festpl.	4,5 GB Festpl.
Rad. 9700/9800	GeForce 7800		Gamepad	Gamepad
LAUTSPRECHER	Stereo	<input type="checkbox"/> 2 vorne, 2 hinten	<input type="checkbox"/> 5.1	<input type="checkbox"/> 6.1

BEWERTUNG		
GRAFIK	+ knallige Effekte + Animationen - eintönig	6 / 10
SOUND	+ sehr gute Sprachausgabe + Metal-Musik	9 / 10
BALANCE	+ stets herausfordernd - zu schwer für Einsteiger	7 / 10
ATMOSPHERE	+ unverbrauchtes Szenario + klasse Zwischensequenzen	9 / 10
BEDIENUNG	+ eingängig mit Gamepad + Kameraprobleme	8 / 10
UMFANG	+ angemessene Solo-Spielzeit - kein Multiplayer	8 / 10
LEVELDESIGN	+ Mix aus Action und Rätseln - abwechslungsarm	7 / 10
KI	+ beherrscht Standardmanöver - kämpft nicht im Team	7 / 10
WAFFEN	+ aufrüstbare Waffen + erlernbare Kombos + Items	10 / 10
HANDLUNG	+ spannende Geschichte + extrem cooler Held	9 / 10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten - SOLO-SPASS 10 Stunden - MULTIPLAYER -

FAZIT: RASANTES MONSTER-METZELN MIT EINEM COOLEN HELDEN.

80 SPIELPUNKT

► DVD: Video-Special

► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie

QUICKLINK **GT6**