



Spektakulärer **Endgegner**: Schon nach rund 30 Spielminuten begegnen wir diesem Feuertämonen.



Im Geisterschloss müssen wir ein ebenso absurdes wie langweiliges **Würfelspiel** absolvieren.

Dämonenjäger halten sich nicht mit Kleinigkeiten auf: Capcoms Konsolenumsetzung protzt mit waghalsiger Kampfakrobatik und turmhohen Endgegnern.

Devil May Cry 4

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5315
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 5316

Win Vista 32 Bit
- läuft

Partys kann man auf vielerlei Arten kaputt machen: Muttis Kegelfreunde einladen, eine CD von DJ Ötzi auflegen oder beim Spontan-Pogo das Familien-Porzellan zerdeppern. Dante, Held der ersten drei **Devil May Cry**-Spiele, geht jedoch eindeutig zu weit. Er platzt unangemeldet in die Feierlichkeiten eines Dämonenjägerordens, nimmt sein Image als Stimmungskanone ein wenig zu wörtlich und bringt kurzerhand das geistliche Ordensoberhaupt um die Ecke.

Devil May Cry 4 beginnt ebenso dramatisch wie überraschend. Denn statt wie gewohnt mit Dante Dämonen zu verprügeln, verprügeln wir jetzt mit einem Halbdämonen Dante. Dieser Halbdämon heißt Nero, ist außerdem ein Ordensritter und soll den Stimmungstörer Dante zur Rechenschaft ziehen. Der alte Held trifft auf den neuen, Schwerter klirren, Kugeln fliegen – und wir lernen ganz nebenbei die ersten Kampfmanöver. Viel furioser kann man ein Actionspiel nicht eröffnen.

Monströse Prügel

Es kommt, wie es kommen muss: Dante entwischt, und Nero wird vom Orden mit dessen Verfolgung beauftragt. Die insgesamt 21 Missionen führen selbstverständlich durch allerlei dämonisch verseuchtes Gebiet – darunter eine mittelalterliche Stadt, verschneite Berggipfel, ein Gruselschloss, aber auch lichtdurchflutete Palmenwälder. Trotz aller geografischen Abwechslung bleibt der Spielablauf dabei grundsätzlich gleich. Sie betreten ein neues Areal, eine

Facts

- zwei Charaktere
- 21 Missionen
- 11 Endgegner
- 120 Minuten Zwischensequenzen

Energiebarriere und jede Menge Dämonen erscheinen – erst, wenn Sie alle Feinde besiegt haben, dürfen Sie Ihren Weg fortsetzen.

Das klingt eintönig, macht dank des extrem variantenreichen Kampfsystems aber selbst beim tausendsten Mal noch genauso viel Spaß wie beim ersten. Nero zerschmettert seine Feinde entweder mit einem gewaltigen Schwert oder durchlöchert sie mit seinem Revolver – so weit, so bekannt von Dante aus **Devil May Cry 3**. Neu und besonders mächtig ist Neros »ausfahrbarer« Dämonenarm, mit dem er Feinde zu sich heranziehen kann und je nach Gegnertyp andere Nahkampfmanöver ausführt. Die bizarren Frostmonster packt er etwa kurzerhand an ihrem langen Schwanz und schleudert sie auf ihre verdutzten Kollegen. Obwohl sich **Devil May Cry 4** theoretisch auch per Tastatur steuern lässt, benötigen Sie für die volle Kontrolle zwingend ein Gamepad. Vorbildlich: Das Spiel erkennt die meisten Modelle und erlaubt eine freie Tastenbelegung. Einsteiger können vor Missionsbeginn zudem eine Kampfautomatik aktivieren, die Kombos und Spezialangriffe auch ohne Fingerknötchen ermöglicht.

Die Pflichten eines Dämonenjägers



Kämpfen: 70%



Suchen, rätseln und hüpfen: 15%



Charakter verwalten: 5%



Zwischensequenzen bewundern: 10%



Typische Kampfsituation: Auf einer riesigen Steinbrücke bekommt es Nero mit gleich drei **Geisterrittern** zu tun. Erst wenn wir sie alle besiegt haben, verschwindet die Energiebarriere im Hintergrund. Je variantenreicher unsere Angriffs kombinationen, desto schneller füllt sich unser Stilpunkte-Konto (rechts).

Teufliche Manöver

Bewährte **Devil May Cry**-Tradition: Je stilvoller Sie Ihre Feinde vom Bildschirm prügeln, desto größer die Belohnung. Besiegte Gegner hinterlassen rote Kugeln. Wenige, wenn Sie planlos auf die Tasten hämmern. Viele, wenn Sie möglichst unterschiedliche Attacken aneinanderreihen. Mit den roten Kugeln kaufen Sie an Statuen Heiltränke oder erhöhen Ihre Lebenspunkte. Außerdem bekommen Sie für jeden Gegner eine so genannte verlorene Seele, mit denen Sie neue Manöver und Schlagkombinationen freischalten. So verlängern Sie die Reichweite Ihres Dämonenarms oder erwerben einen mächtigen Rundumschlag. Lernkurve, Fähigkeiten und Gegner-Gemeinheiten steigern sich dabei im motivierenden Gleichschritt und laden zudem

zum Experimentieren ein: Wie weiche ich am effektivsten den Lanzenangriffen der Geisterritter aus? Mit welchem Manöver gelange ich am schnellsten in den ungeschützten Rücken der gepanzerten Echsen? Falls etwas nicht so klappt wie gewünscht, dürfen Sie fairerweise bereits erworbene Fähigkeiten wieder zurückgeben und den vollen Kaufpreis in andere Manöver investieren.

Gigantische Schlangen

Jeder Widersacher erfordert eine andere Kampfstrategie, und das gilt im besonderen Maß für die gigantischen Endgegner, denen Sie am Ende jedes Levels gegenüber treten. Sie treffen auf einen Balrog-ähnlichen Feuertämonen, einen turmhohen Steingolem oder eine extra-eklige Riesenschlange. Letztere verfolgt Sie über ein stür-

zende Brücken, bespuckt Sie mit giftigen Sporen, lässt Dornenranken aus dem Boden schießen und legt sogar Eier, aus denen schlechtgelaunte Monster schlüpfen. David gegen Goliath in Bestform: erstmal fliehen, dann die Angriffsmuster analysieren, schließlich die Schwachstellen finden und eiskalt zurückschlagen – ein großartiges Gefühl! Checkpunkte direkt vor dem jeweiligen Endkampf halten dabei den Frustfaktor in leicht erträglichen Grenzen.

Dämonische Rätsel

Selbst Kampfmaschinen wie Nero brauchen von Zeit zu Zeit eine Atempause. Also drosselt **Devil May Cry 4** regelmäßig das Tempo, streut Geschicklichkeits- sowie Rätsleinlagen ein und nervt damit ebenso regelmäßig den Spieler. So sollen Sie über Trampolin-Energiefelder einen riesigen Turm emporhüpfen, wissen dabei aber wegen der ungünstigen Kameraposition (von oben!) erst viel zu spät, wo sie eigentlich hin



Mit Neros **Dämonenarm** können wir Eismonster am Schwanz packen und auf ihre Kollegen schleudern.

TECHNIK-CHECK

DEVIL MAY CRY 4

Technik-Tipps

- ▶ DirectX 10 sieht kaum besser aus, kostet aber etwa 20 Prozent Leistung.
- ▶ Schatten drücken die Leistung um bis zu 30 Prozent.
- ▶ Niedrige »Qualität« beschleunigt DMC 4 erheblich, dafür leidet die Grafik enorm.

- DMC 4 setzt zwingend eine Shader-3.0-Karte voraus.

Checkliste

- ▶ 7,4 GByte Speicherplatz
- ▶ 2,0 GHz Prozessor
- ▶ 512 MByte RAM
- ▶ Shader-3.0-Karte
- ▶ DirectX 9.0c

HW

SO LÄUFT DEVIL MAY CRY 4 AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichermenge **3** heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

1	GRAFIKKARTE	Geforce 6	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra							
		Radeon X100	X700	X800 XL	X850 XT							
		Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 GX2			
		Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 MXT				
		Geforce 8		8500 GT	8600 GT	8600 GTS	9600 GT	9800 GT	9800 GTX	9800 GX2		
	Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT	3850	2900 XT	3870				
2	PROZESSOR	ATIhon XP	2000+	2600+	3200+							
		Pentium 4 / D	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz	D 950	965 XE				
		ATIhon 64			3200+	3500+	4000+	FX-57				
		ATIhon 64 X2				3800+	4400+	5000+	6000+			
		Phenom				3850 BE		9500		8450		
	Core 2					E4300	E6300	E6600	O6600	X6800		
3	Speicher in MB	128	256	512	768	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072		

4 LEBENDE	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768, Texturauflösung: Niedrig, Schattenqualität: Aus, Qualität: Hoch	läuft so flüssig: 1280x1024, Texturauflösung: Hoch, Schattenqualität: Hoch, Qualität: Hoch	läuft so flüssig: 1680x1050, Texturauflösung: Extrem Hoch, Schattenqualität: Extrem Hoch, Qualität: Extrem Hoch
	ruckelt			



Selbst bei **minimalen Details** protzt Devil May Cry 4 mit schicken Wasser- und Lichteffekten.



Kitschig, aber eindrucksvoll: der pompöse **Tempel** von Neros Dämonenjägerorden.

müssen. Oder Sie schubsen minutenlang Kreisel durch ellenlange Korridore, um Schalter zu aktivieren. Den Nerv-Vogel schießt jedoch ein absurdes Brettspiel ab, bei dem Sie Ihre Figur zum Ausgang würfeln müssen – landet sie auf dem falschen Feld, werden Fallen aktiviert. Das riecht nicht mehr nach künstlicher Spielzeitverlängerung, das stinkt danach!

Schurkisches Recycling

Unser Tipp für Rätselgenervte: tief durchatmen, entspannen und einfach mal die beeindruckende Architektur von **Devil May Cry 4** genießen. Gewaltige Torbögen, mit Ornamenten verzierte Säulen – wer etwas genauer hinschaut, entdeckt eine verschwenderische Liebe zum Detail und netterweise auch das eine oder andere versteckte Extra.

Das Staunen hält ungefähr bis zur Mitte des Spiels an. Dann enthüllt eine der ebenso zahlreichen

wie wunderschönen Zwischensequenzen eine etwas vorhersehbare Story-Wendung. Dummerweise mit der Konsequenz, dass Sie viele bereits erkundete Gebiete erneut besuchen müssen. Sie bekämpfen größtenteils die gleichen Monster, und sogar die Endgegner werden Ihnen ärgerlich bekannt vorkommen.

Riesen-Comeback

Trotz des exzessiven Recyclings bleibt **Devil May Cry 4** bis zum Schluss spannend. Zum Einen wegen der herrlich kitschigen Geschichte um Liebe, Verrat und Ehre, die sich dabei aber nie wirklich ernst nimmt. Und zum anderen, weil Sie in der zweiten Spielhälfte auch Dante steuern dürfen. Die Kämpfe spielen sich dann trotz der gleichen Gegner deutlich anders als bei Nero. Denn Dante hat nun mal keinen Dämonenarm, gleicht diesen Nachteil aber mit unterschiedlichen Kampfstilen

aus. Zwischen denen wechseln Sie blitzschnell per Steuerkreuz und aktivieren so je nach Situation andere Spezialmanöver. Wer die Recycling-Phase übersteht, wird außerdem von einem groß-

artigen Finale belohnt, das in Sachen Dramatik, Endgegner und Schluss-Sequenz noch einmal die extragroßen Geschütze auffährt. Viel furioser kann man ein Spiel nicht beenden. **HK**

DEVIL MAY CRY 4

ACTIONSPIEL

ENTWICKLER	Capcom Studio 1 (Devil May Cry 3, GS 09/06: 80 Punkte)
PUBLISHER	Capcom
SPRACHE	Deutsch mit englischer Sprachausgabe
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 32 Seiten Handbuch
TERMIN (D)	11.7.2008
CA. PREIS	45 Euro
USK	ab 16 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 15 Stunden



GENRE ACTION

SZENARIO	realistisch	fiktiv
FREIHEIT	linear	offene Welt
HANDLUNG	einfach	komplex
GEWALT	keine	brutal
SPIELABLAUF	Action	Taktik

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
1 2 3 4	5 6 7 8	9 10

EINSTIEG	leicht	schwierig
SPIELMECHANIK	einfach	komplex
SPIELTEMPO	langsam	schnell

HILFEN Kampf-Automatik, Tutorial-Textfenster
SPEICHERSYSTEM Speichern nach Levelende, Wiedereinstiegspunkte

- ERFORDERT
- Schnelle Reaktionen
 - Orientierungsfähigkeit
 - Logik & Überlegung
 - Geduld
 - Handeln unter Zeitdruck
 - Vorausplanung
 - Mikromanagement
 - Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
1 2 3 4	5 6 7 8	9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,0 GHz Intel XP 2000+ AMD 512 MB RAM 7,4 GB Festplatte	3,4 GHz Intel A64 3200+ AMD 2,0 GB RAM 7,4 GB Festplatte Gamepad	Core 2 Duo E4300 A64 X2/3800+ AMD 2,0 GB RAM 7,4 GB Festplatte FF-Gamepad
PROFITIERT VON	Force Feedback, Multicore-Prozessoren, Surround-Hardware	
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ Securom
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1	

- 3D-GRAPHIKKARTEN
- Geforce 6600 GT
 - Geforce 7600 GT
 - Geforce 7800 / 7900
 - Geforce 8600 GT / GTS
 - Geforce 8800 GT / GTS
 - Radeon X800 / X850
 - Radeon X1800 / X1900
 - Radeon HD 2600 XT
 - Radeon HD 2900 XT
 - Radeon HD 3850 / 3870

BEWERTUNG

GRAFIK	+ geschmeidige Kampfanimationen + detailreiche Charaktere tonnenweise Spezialeffekte + einige matschige Texturen	8 / 10
SOUND	+ so muss sich Prügel anhören + tolle (englische) Sprecher wuchtiger Soundtrack + Stücke wiederholen sich häufig	8 / 10
BALANCE	+ Kampf-Automatik + Fähigkeiten änderbar + vier Schwierigkeitsgrade ... + ... zwischen denen man nicht frei wechseln darf	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ bombastische Endgegner + coole Kampf- und Spezialmanöver + monumentale Architektur + Schauplätze etwas leblos	8 / 10
BEDIENUNG	+ präzise Gamepad-Steuerung + Tasten frei belegbar + unbrauchbare Tastatur-Steuerung + häufig ungünstige Kamerapositionen	7 / 10
UMFANG	+ lange Story-Kampagne + zwei sehr unterschiedliche Helden + Bonus-Missionen + exzessives Level- und Gegner-Recycling	8 / 10
LEVELDESIGN	+ Stadt, Schnee, Wald, Burg – alles dabei + viel spielerische Abwechslung ... + ... aber wenig neue Ideen + Verirrungs-Gefahr	7 / 10
KI	+ variantenreiche Angriffsmuster + fordernde Endgegner + Dämonen kämpfen im Team + Monster bleiben teils hängen	8 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ stilvolles und flexibles Kampfsystem + cooler Dämonenarm + große Schwerter + Aufrüst-System + versteckte Extras	10 / 10
HANDLUNG	+ lässige Helden + spektakuläre Zwischensequenzen + herrlich überzogener Japano-Kitsch + etwas blasser Oberbösewicht	8 / 10

PREIS/LEISTUNG **Befriedigend**

FAZIT Das derzeit beste PC-Prügelspiel.

81

SPIELSPASS

Cool, cool, cool!

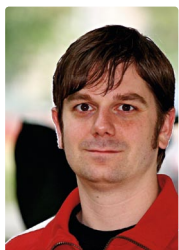
Daniel Matschijewsky: Ich mag Devil May Cry 4. Wegen seiner ultracoolen Helden. Wie Nero und Dante mit ihren Gegnern umgehen und stets einen lockeren Spruch auf den Lippen haben, bringt mich immer wieder zum Grinsen – und hebt das Spiel annehm vom ersten Action-Einerlei ab. Auch sonst macht die Dämonenhatz vieles richtig. Vor allem das variantenreiche Kampfsystem hat es mir angetan. Dass das Spiel gefühlt eher auf den Konsolen zu Hause ist, kann ich angesichts der gelungenen Portierung getrost verschmerzen.



danielm@gamstar.de

Adrenalin-Junkie

Heiko Klinge: Hirn aus, Adrenalinzufuhr an! Ich packe ein Monster am Schlafittchen, schraube mich fünf Meter in die Höhe und ramme es mit voller Wucht in den Boden – Nero kommentiert das Ganze mit einem fröhlichen »Slam Dunk!«. Das ist wenig subtil, macht aber einen Riesenspaß. Devil May Cry 4 gibt mir etwas, was ich zuletzt in vielen Actionspielen vermisst habe: Macht. In atemberaubendem Tempo zerschmetze ich ganze Dämonenarmeen, selbst die gigantischen Endgegner zollen mir in herrlich überzogenen Zwischensequenzen den verdienten Respekt. Capcoms Actionorgie hat sicher ihre Schwächen (Level-Recycling, Nerv-Rätsel), über die Freunde von zünftigen Prügeleien aber gnädig hinwegsehen sollten. Zuschlagen!



heiko@gamstar.de