

DmC



DmC? DmC? Was für ein blöder Name für einen ziemlich gelungenen Neustart der alten Devil May Cry-Reihe!

Von Tobias Veltin und Petra Schmitz

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Capcom** Entwickler: **Ninja Theory (Ninja Blade, GS 04/10: 73 Punkte)**
Termin: **25.1.2013** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **40 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7936

Eine Schande! Die Serie ist am Ende! Sie haben Dante getötet! Diese Kommentare gehören noch zu den nettesten, die sich Capcom Ende 2010 anhören musste, als der Publisher mit **DmC** ein Reboot der **Devil May Cry**-Serie ankündigte. Der durchgestylte und von den Fans geliebte Dämonenjäger Dante sollte ein unreifer Jüngling werden, der auf Frauen, Alkohol und Partys steht? Alle harschen Worte und Verwünschungen konnten nichts bewirken: Entwickler Ninja Theory (**Enslaved**) hielt am neuen Design fest. Und dass das absolut richtig war, beweist die fertige Version von **DmC**.

Die Metropole Limbo City sieht schon von Weitem aus, als gäb's da nur wenig Grund zur Freude. Eine riesige Dunstglocke wabert über marode Häuser und lebensmüde herumschlurfende Menschen. Im Zentrum der Stadt reckt sich ein bizarrer Doppelturm in den Himmel, der verdächtig an überdimensionale Teufelshörner erinnert. Dort residiert Kyle Ryder, ein raffgieriger Geschäftsmann, dem der Hass auf alles Leben aus jeder Pore trieft. Was niemand in Limbo City weiß: Ryder ist nur der Tarnmantel für Mundus, den Dämonenfürsten, der sich die Menschen mithilfe von Propaganda und vergifteten Energydrinks zu willenlosen Untertanen gemacht hat. Nur einer steht Ryders totalen Herrschaft noch im Weg: Held Dante. Der ritzt nach einer durchzechten Nacht friedlich in seinem Bett, als

plötzlich die mysteriöse Kat vor der Tür steht und ihn vor einem Jägersdämon warnt.

Sekunden darauf erscheint das rotgelblich glühende affenähnliche Vieh vor Dantes Bude und nimmt ihn mit in den so

genannten Limbus, also in die spätestens seit Christopher Nolans Kinohit **Inception** wohlbekannte Vorhölle. Im **DmC**-Limbus geht's allerdings noch ein Stück weit abgedrehter zu als in der **Inception**-Variante: Gegenstände schweben völlig losgelöst in der Luft, Wände verbiegen sich und vieles ist in düster-rote Farbtöne getaucht. Die meiste Zeit verbringen wir mit Dante dann auch genau dort, um Mundus' Dämonenscharen in die echte Hölle zu schnetzeln. Nur wenige Abschnitte spielen in der echten Welt.

Obwohl **DmC** ein Reboot der Serie ist, bleibt das grundlegende Spielprinzip gleich dem der Vorgänger. Dante läuft durch lineare Levels und muss jede Menge Alpträumwesen

Ein Treffer und Dante stirbt!

aus dem Weg räumen. Dass das einen Heidepaß macht, liegt vor allem am ausgeklügelten Kampf- und Kombosystem, das zweifellos zu den besten des Genres gehört. Und obendrein nicht nur mit dem Game-

Steam-Pflicht

DmC muss über die Onlineplattform Steam aktiviert werden. Dazu ist eine Internetverbindung notwendig. Anschließend lässt sich das Spiel auch offline starten, kann aber nicht mehr weiterverkauft werden.

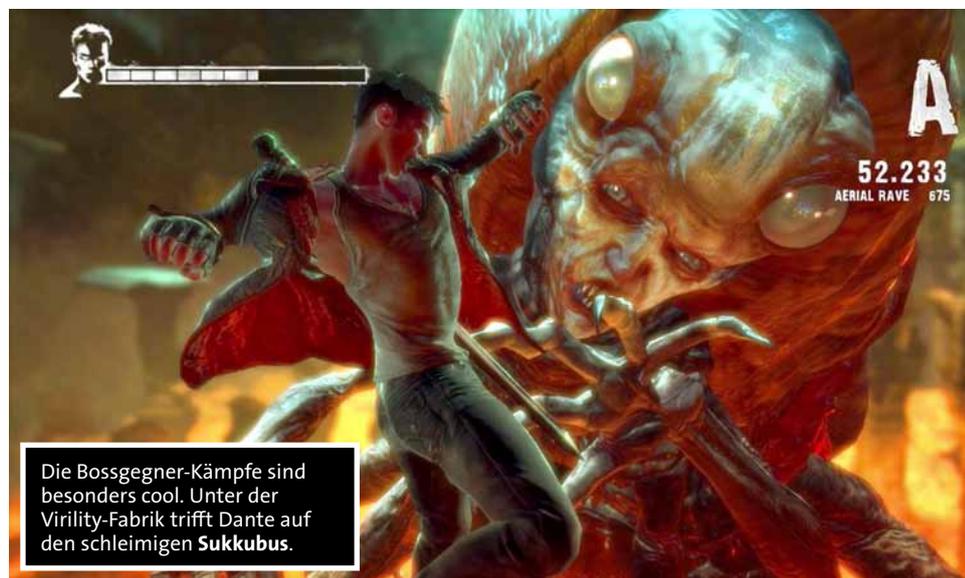
pad, sondern auch mit Maus und Tastatur flüssig und problemlos funktioniert. Standardmäßig führt Dante sein Schwert Rebellion und die beiden Pistolen Ebony und Ivory. Wir dürfen Angriffe nach Lust und Laune kombinieren, um Dante in einem irrwitzigen Kampfballett durch die Gegnerscharen pflügen zu lassen. Mit einem Uppercut können wir Feinde und Dante sogar in die Luft befördern, dann wird für ein paar Sekunden zig Meter über dem Boden aufeinander eingedroschen. Und damit man auch genau sieht, wie gut man ist, zeigt ein Kombozähler in der rechten oberen Ecke, wie viele Punkte man aus den Gegnern herausgeprügelt hat.

+ Stärken

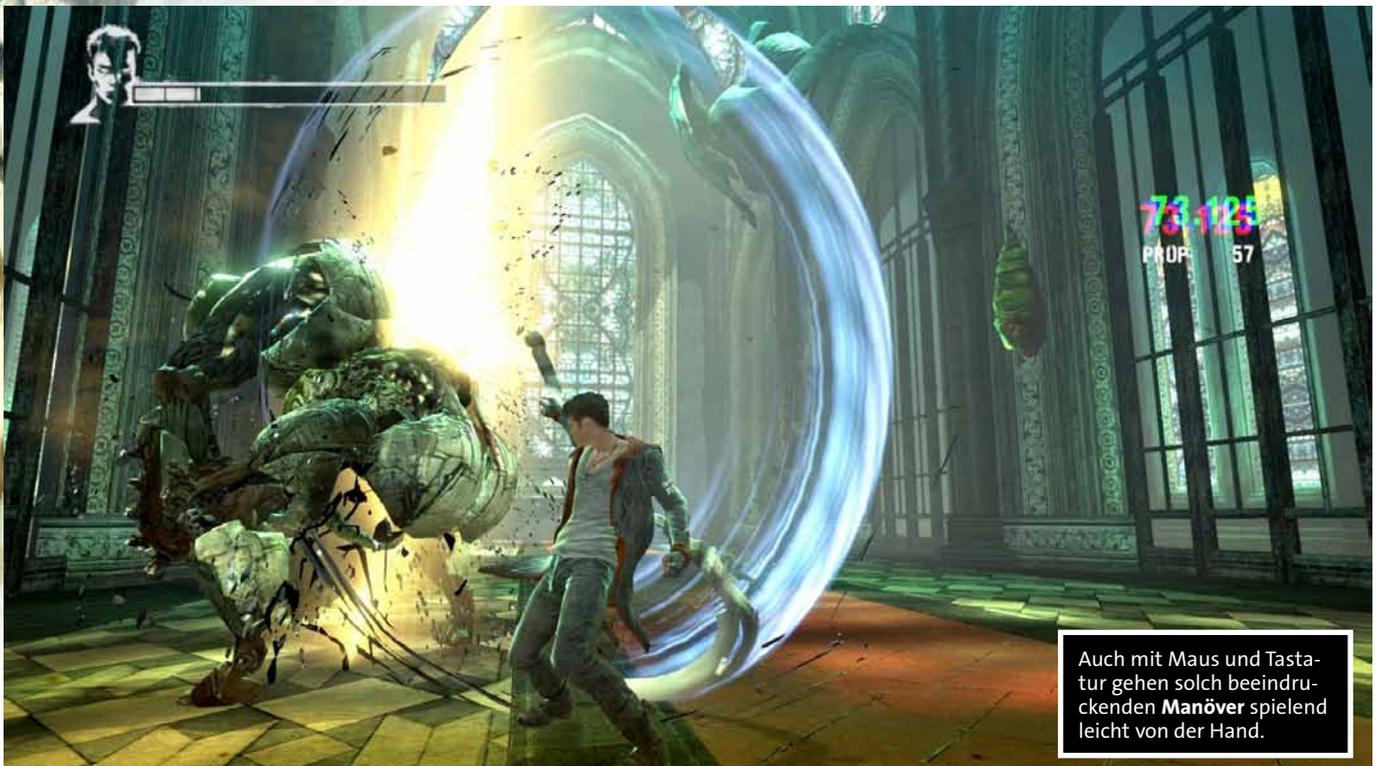
- + abgedrehte Levels
- + tolles Kampfsystem
- + gute Steuerung mit Maus und Tastatur

- Schwächen

- deutsche Synchro eher mau
- Hüpfpassagen zu leicht



Die Bossgegner-Kämpfe sind besonders cool. Unter der Virility-Fabrik trifft Dante auf den schleimigen **Sukubus**.



Wer nach einer langen Kombo sein erstes »SSS«-Ranking (dreifache Stylish-Auszeichnung) in der Ecke aufblitzen sieht, ballt innerlich die Faust und will jubeln. Denn die eiserne **Devil May Cry**-Regel gilt nach wie vor: Nur wer mit Stil und Abwechslung kämpft, bekommt die höchsten Extrapunkte und Auszeichnungen.

Nachdem die ersten Gegner in Stücke zerhackt und der Jägerdämon in die Hölle geschickt wurde, schleppt Kat Dante zum geheimen Dämonenjägerorden »The Order«, an dessen Spitze Dantes Zwilling Bruder Vergil steht. Der eröffnet Dante, dass dieser ein Nephilim ist, ein Mischwesen aus Engel und Dämon (wie es genau dazu gekommen ist, erfährt man in einigen Rückblicken). Nur die Nephilim sind in der Lage, Mundus zu töten. Klingt ausgelutscht, aber die Geschichte rund um den Feldzug gegen Mundus und seine Schergen ist tatsächlich gut erzählt (**The Beach**-Autor Alex Garland

schrub am Drehbuch mit), mit acht bis neun Stunden in 21 Storykapiteln aber nur durchschnittlich lang (beziehungsweise kurz). Gleich nachdem Vergil uns in der Limbo-Version unseres Elternhauses abgesetzt hat, damit wir endlich erfahren, was für eine coole Sau wir eigentlich sind, beginnt die Vorhölle damit, Waffen nach uns zu werfen. Oder anders: Unser Schnitzelutensilfundus erweitert sich ungemein. Und schnell. Dante kann bald zusätzlich zu seinen Standardattacken mit Schwert und Pistolen auch diverse Engel- und Dämonen-Angriffe ausführen. Die Anfangswaffen sind dafür eine Sichel (blau) und eine schwere Axt (rot). Weitere Waffen wie eine Shotgun, glühende Fäustlinge oder messerscharfe Sichelmesser erweitern das Arsenal. Außerdem gibt es für Engelchen- und Teufelchen-seite jeweils eine Art Enterhaken, die Dante benutzt, um Gegenstände wie Vorsprünge zu sich heranzuziehen oder zu entlegenen

Plattformen zu schwingen. Oder um sie in Kampf-Kombos einzubauen, was nicht nur wahnsinnig lässig wirkt, sondern auch bitter nötig ist. Blau leuchtende Dämonenmonster sind nur mit den Engelfertigkeiten zu besiegen, rote dagegen lediglich mit den Dämonenwerkzeugen. Dadurch spielt sich **DmC** sehr variabel, hinzu kommt, dass die Gegnerpalette des Spiels (unter anderem Babydämonen, Harpyien, Skelettkrieger, Giganten) für Abwechslung sorgt. Außerdem braucht Dante für viele Gegner spezielle Taktiken oder Angriffsmuster, die dank der hervorragenden Steuerung aber jederzeit



Die Maus macht's!

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Ich hatte ja mit allem gerechnet, aber nicht damit, dass sich DmC selbst mit Maus und Tastatur butterweich und sicher steuern lassen wird. Capcom hat hier eine ausgezeichnete Umsetzung für den PC hingelegt. Ich gebe zu, dass ich bei Dantes Reboot mit der Standard-PC-Peripherie sogar besser zu recht komme als mit einem Gamepad. An all die, die noch immer daran zweifeln, dass DmC ein echtes Devil May Cry ist, folgende Botschaft: Nur weil der Held jetzt keine weißen Wallehaare mehr hat und optisch eher in Richtung Nerv-Bürschlein tendiert, macht er doch noch immer einen ausgezeichneten Schnitzeljob. Einen wirklich ausgezeichneten. Eingebettet in eine Geschichte, die in den Zwischensequenzen den einen oder anderen Höhepunkt schafft. Weniger durch Bombast als vielmehr durch die wirklich interessanten Gespräche oder die lässig-lakonischen Sprüche Dantes. Schriftsteller Alex Garland dürfte da nicht ganz unbeteiligt gewesen sein. Gerne mehr davon.

Das Kombosystem

Je mehr Punkte Sie sammeln und je länger die Kombo dauert, desto höher schnellert der Rang. Das niedrigste Ranking ist »D«, das höchste »SSS«.



gut umsetzbar sind. Ebenfalls positiv: Die Kamera leidet nicht an nervigen Hängern oder ungünstigen Perspektiven, die für Komboschnetzler schon fast typisch sind.

Unter anderem durchstreifen wir einen TV-Sender, ein altes Herrenhaus oder eine Fabrik, in der der grünlich schimmernde Energietrunke Virility hergestellt wird. Dort sind wir die meiste Zeit mit Monsterverdreschen beschäftigt, immer wieder lockern aber auch Geschicklichkeitspassagen den Spielablauf auf. Wir hüpfen über Plattformen und müssen die Enterhaken einsetzen, um weiterzukommen. Für geübte Spieler gestalten sich diese Abschnitte aber insgesamt viel zu leicht. Trotzdem lohnen sich kleinere Erkundungshüpfereien, auch wenn alle Gebiete grundsätzlich sehr linear aufgebaut sind. Wer allerdings auch mal rechts und links schaut, entdeckt kleinere, versteckte Bereiche, in denen diverse Extras auf Dante warten. So gibt es zum Beispiel in je-

dem Level verlorene Seelen (jaulende Torsi, die aus den Wänden herauswachsen), die Extrapunkte ausspucken, wenn man sie aus der Mauer drischt. Verschiedenfarbige Schlüssel wiederum öffnen entsprechende Türen zu Bonusmissionen. Hier müssen wir zum Beispiel innerhalb eines Zeitlimits alle Gegner besiegen oder alle Feinde nur mit Attacken in der Luft ausschalten. Bei Erfolg gibt's einen von vier Bausteinen, die Dantes Lebensleiste verlängern.

Lebensverlängernde Maßnahmen lassen sich nicht nur gewinnen, sondern auch an grünen Statuen kaufen, die überall in den Levels verteilt sind. Dort bietet das Spiel aber auch andere Gegenstände feil, darunter zum Beispiel kleine und große Medikits oder eine goldene Kugel, die Dante nach einem Tod wiederbelebt. Wesentlich interessanter ist allerdings die Option »Verbesserungen«. Mit zuvor verdienten Punkten erstehen wir Geschicklichkeitsmanöver oder komplett neue Angriffe, die wir danach noch in der Schadenswirkung steigern können. Im späteren Verlauf des Spiels empfiehlt es sich, vor allem den Schaden der einzelnen Angriffe zu erhöhen, denn insbesondere im letzten Drittel des Spiels warten einige fiese Gegnerbrocken auf uns. Wer allerdings einen Schwierigkeitsgrad des fast schon unfairen vierten Teils erwartet, dürfte enttäuscht werden. Auf dem mittleren Anforderungslevel kommen einigermaßen geübte Spieler schon ohne Probleme durch. Wer's knackiger will, der muss **DmC** einmal durchspielen. Erst dann gibt's Zugriff auf das harte Zeug. Darunter zum Beispiel der »Hell and Hell«-Modus, bei dem Dante bei einem einzigen Treffer stirbt. Urks!

Bei den teils spektakulären Kampfsequenzen greift eine Animation flüssig in die nächste, und auch die Effekte wie Funkenflug oder Flammen können sich sehen lassen. Lediglich an einigen Stellen müssen Texturen lange nachladen und einige Charaktermodelle wirken detailarm, dazu kommen vereinzelte flimmernde Schatten. Auf

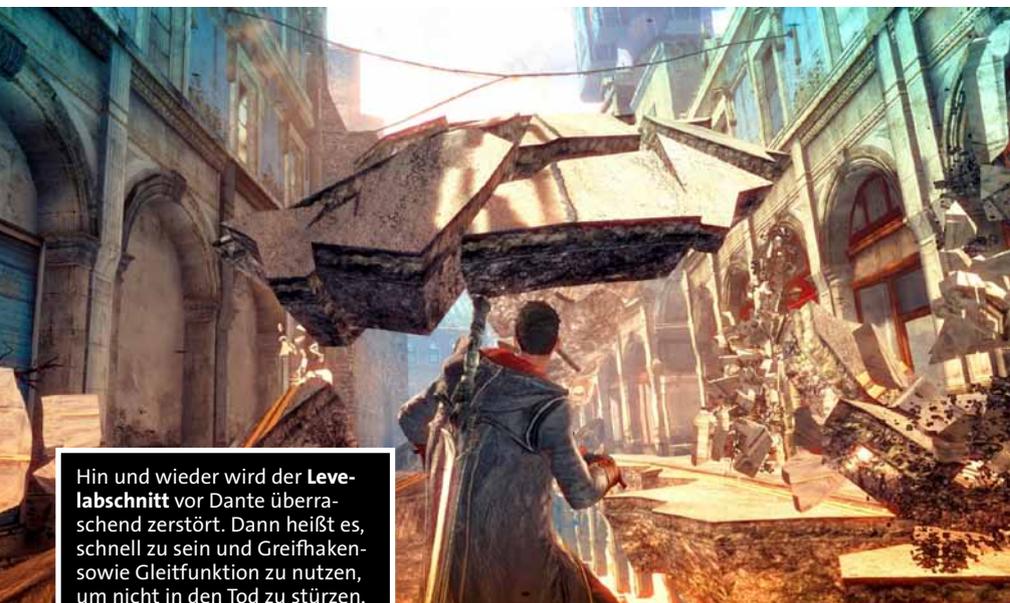
die Ohren gibt's Heavy Metal-, Rock- und Elektroklänge, coole Soundeffekte und eine nur mittelmäßige deutsche Sprachausgabe, die lustlos und abgelesen wirkt. **TV / PET**



Gelungenes Comeback!

Tobias Veltin
Redakteur
redaktion@gamestar.de

Wow! Dass Dantes Rückkehr derart gut gelingt, hätte ich nicht gedacht. Der Serie hatte ich eigentlich nach dem zweiten Teil den Rücken gekehrt, der Reboot hat mich aber erneut gefesselt. Ich stehe auf das neue Design, auf die Limbus-Levels, die abgedrehten Dämonengegner und vor allem das bis ins letzte Detail ausgeklügelte Kampfsystem. DmC weckt tatsächlich den Highscore-Wütigen in mir! Darüber hinaus sieht's auch bei der Technik gut aus, die Story ist für ein Actionspiel ziemlich gut gelungen und dank der freischaltbaren Extras, vielen Moves und Waffenfertigkeiten sowie den zusätzlichen Schwierigkeitsgraden gibt's auch genügend Langzeitmotivation. Nur manchmal wird das Schnetzeln etwas eintönig und die Sprungpassagen sind meistens zu leicht. Ein klasse Comeback!



Hin und wieder wird der **Levelabschnitt** vor Dante überraschend zerstört. Dann heißt es, schnell zu sein und Greifhaken- sowie Gleitfunktion zu nutzen, um nicht in den Tod zu stürzen.

TERMIN 25.1.2013 PREIS 40 Euro USK ab 16 Jahren

DmC Actionspiel

Publisher: Capcom
Entwickler: Ninja Theory
Sprache: Englisch, Deutsch
Ausstattung: DVD-Box, 1 DVD

Kopierschutz: Steam

GENRE-CHECK ACTION-ADVENTURE

»Bis auf die hin und wieder ermüdenden Standard-Klopperien ein riesiger Spaß.«

SPASS	[Wavy line graph showing fluctuating levels]	
EINSTIEG	HAUPTSPIEL	ENDSPIEL
SZENARIO	Kampf	Dialoge/Rätsel
FREIHEIT	linear	offene Welt
HANDLUNG	simpel	komplex
GEWALT	keine	brutal
SPIELABLAUF	einfach	komplex

GRAFIK

- hübsch-abgedrehte Optik + flüssige Animationen
- fetzigere Effekte
- hin und wieder auffällige Matschtexturen

8/10

SOUND

- gute (englische) Sprachausgabe
- treibende Musikuntermalung + gute Waffengeräusche
- deutsche Synchro eher mittelmäßig

8/10

BALANCE

- drei Grundschwierigkeitsgrade + flache Lernkurve
- fordernde Bosskämpfe + Hüpfpassagen deutlich zu leicht
- dann und wann öde Standard-Klopperien

8/10

ATMOSPHÄRE

- herrlich überzeichnete Charaktere
- ungemein schräge Bossgegner
- gelungene und lange Zwischensequenzen

9/10

BEDIENUNG

- gute Tutorial-Enblendungen
- fair verteilte Speicherpunkte
- sehr komfortabel auch mit Maus und Tastatur

10/10

UMFANG

- versteckte Extras + Bonuslevel + zig Kombofertigkeiten zum Freischalten
- nach einmaligem Durchspielen noch mehr Schwierigkeitsoptionen
- relativ kurze Spielzeit

7/10

LEVELDESIGN

- abgefahrenere und abwechslungsreichere Settings
- Extra-Räume + auflockernde Hüpfpassagen
- trotz allem streng linear

9/10

KI

- Gegner erfordern unterschiedliche Vorgehensweisen
- Gegner stoppen Angriffe
- Gegner-KI im Kern aber blöd und auf Masse programmiert

6/10

WAFFEN & EXTRAS

- spaßiges Schlag- und Schießwerkzeug
- viele Kombo-Möglichkeiten + Greifhakenfunktionen
- viele Upgrades

10/10

HANDLUNG

- gut erzählte Handlung
- extrem cooler Held ...
- ... der zuweilen etwas zu cool wirkt

7/10

Monsterschnetzeln in schrägen Levels.

82 SPIELSPASS

Preis/Leistung: Ausreichend

SPIELZEIT: 8 Stunden

ANSPRUCH: EINSTEIGER, FORTGESCHRITTENE, PROFIS

MINIMUM: C2 Duo B600, A64-42400+, GeForce 8800 GTS, 2,0 GB RAM, 9,0 GB Festplatte

STANDARD: C2 Quad Q9400, Phenom II X4 980, Radeon HD 6950, 4,0 GB RAM, 9,0 GB Festplatte

OPTIMUM: Intel i7 870, Phenom II X6 1090, GeForce GTX 500, 4,0 GB RAM, 50 GB Festplatte