

Devil May Cry 4: Special Edition

Echte Teufel altern nicht

Devil May Cry 4 war ein fantastisches Actionspiel mit üblen Leveldesign-Schwächen - die merzt die Special Edition nicht aus, bringt dafür mit neuen Helden Feuer rein. Von Maurice Weber

Genre: **Action** Publisher: **Capcom** Entwickler: **Capcom** Termin: **24.6.2015** Sprache: **Englisch, Japanisch, deutsche Untertitel**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **24 Euro** DRM: **ja (Steam)**



K

nallharte Bossgegner, rasante Action für Profis und herrlich abgedrehter Humor – Devil May Cry 4 hat auch sieben Jahre nach seinem Release einiges zu

bieten. Die neue Special Edition würzt die Prügeleien mit drei neuen Charakteren, darunter Fan-Favorit Vergil, alle mit neuen Strategien und Kampfstilen. Abgesehen davon ist das Spiel aber größtenteils das gleiche geblieben. Lohnt sich der Neukauf?



Kernbestandteil jeder Devil-May-Cry-Trickkiste: Gegner wehrlos in der Luft halten.



Vergil findet Schusswaffen geschmacklos, dafür kann er blaue Geisterschwerter beschwören.

Dantes Inferno

Herzstück von Devil May Cry 4 ist auch in der Special Edition die Originalkampagne um Ordenskrieger Nero und Dämonenjäger Dante. In der ersten Hälfte sehen wir uns als Nero einer Dämoneninvasion gegenüber, in der zweiten räumen wir mit dem altgedienten Serienprotagonisten Dante auf. Vor allem der zeigt dann eindrucksvoll, warum Devil May Cry zu Recht im Action-Olymp sitzt.

Er nimmt selbst das blutrünstigste Monster mit lässigem Humor und hat ein enorm vielseitiges Arsenal aus fünf Kampfstilen und sechs Waffen im Ärmel – vom Schwert bis zur Büchse der Pandora, die sich in einen Kreissägen-Ninjastern, ein raketenspuckendes Miniraumschiff und ein Sammelsurium anderer Mordinstrumente verwandeln kann. Das Potenzial für spektakuläre Combos ist schier endlos, Devil May Cry 4 bietet serientypisch stilvolle und anspruchsvolle Metzerei vom Allerfeinsten. Ebenfalls serientypisch aber am besten mit dem Gamepad. Die Steuerung lässt sich zwar mit Pad und Tastatur gleichermaßen frei konfigurieren, aber mit dem Pad gehen die anspruchsvollen Kampftricks einfach besser von der Hand.

Schwertmeister oder Schützenkönigin?

Die drei neuen Figuren Vergil, Trish und Lady bereichern die Schlachten um ganz neue Spielstile und sind durchweg gelungen. Beim Katana-Virtuosen Vergil müssen wir beispielsweise unseren Konzentrationsbalken im Auge behalten. Der verleiht unseren Angriffen zusätzlichen Nachdruck – leert sich aber rapide, wenn wir uns zu schnell bewegen, einen Treffer einstecken oder selbst daneben schlagen. Damit belohnt Vergil in den sonst so rasanten Schlachten gemessene Schritte und präzises Vorgehen. Von Schusswaffen hält er wenig, aber er schleudert blaue Geisterschwerter auf seine Feinde.

Dantes Waffengefährtin Lady hingegen setzt als einziger Charakter fast komplett auf



Maurice Weber
@Froody42



Herrlich, mal wieder ein echtes Devil May Cry zu spielen! DMC in allen Ehren, es war kein schlechtes Spiel – aber die Originalserie ist mir doch tausendmal lieber. Und Devil May Cry 4 bleibt bis heute mehr als spielsenswert, die Kämpfe sind schlichtweg fantastisch. Die neuen Figuren verlangen mir eigene Herangehensweisen ab und frischt das Spiel damit spürbar auf, und Vergil war sowieso immer schon die coolste Socke in der ganzen Serie. Abgesehen davon ändert die Special Edition aber wenig. Damit behält sie auch die größten Schwächen des Originals. Vor allem das stumpfe Levelrecycling geht mir doppelt auf die Nerven, wenn ich die Kampagne noch mehrmals mit den neuen Figuren durchspiele – und dann auch noch ganz ohne Story, die mich trotz der Wiederholungen bei der Stange halten könnte.

Gut, ich hatte von einer Special Edition nicht erwartet, dass sie die ganze zweite Spielhälfte neu gestaltet. Aber ein paar eigene Levels oder etwas mehr persönliche Story für die neuen Figuren wären zum Preis von 25 Euro doch drin gewesen. Damit ist Devil May Cry 4 in der Neuauflage genau, was es auch schon zum Release war: ein großartiges Actionspiel, das nur von seinem fragwürdigen Leveldesign zurückgehalten wird. Vor allem hoffe ich aber, dass die Special Edition ein Hinweis auf die künftige Richtung der Serie ist und es nach dem Reboot zurück zu den Wurzeln geht. Am besten mit einem vollwertigen fünften Teil.

Schusswaffen. Sie hat Pistolen, Schrotflinten, Granaten und eine Bazooka im Gepäck, kann aber im Nahkampf nur schwerfällig mit ihrem Panzerfaust-Bajonett zustoßen. Das macht sie zum genauen Gegenteil der restlichen Figuren, die sich am liebsten mit gezogener Klinge mittenrein stürzen.



Ungewohnt für Devil May Cry: Lady bleibt bei solchen Bossen lieber komplett auf Distanz und beharkt sie mit Raketen, statt sich in den Nahkampf zu wagen.



Jeder Feind hat seine eigenen fiesen Strategien, diese Dämonen umkreisen uns schwebend und speißen uns mit einer einzelnen ausfahrbaren Klaue auf.

Der Weg zur Recycling-Hölle

Schade aber: In die Story fügen sich die neuen Figuren überhaupt nicht ein. Zwar können wir die Kampagne komplett mit Vergil oder abwechselnd mit Lady und Trish durchspielen, aber in beiden Fällen kriegen wir nur ein recht dürftiges neues Einleitungsvideo. Danach absolvieren wir genau die gleichen Levels wie mit Nero und Dante – allerdings komplett ohne Story oder Zwischensequenzen. Und die Kampagne behält obendrein die zwei größten Schwächen des Hauptspiels bei: die nervigen Sprung- und Rätsleinlagen und das dreiste Recycling.

Wir reisen die erste Hälfte der Story von A nach B und dann in der zweiten Hälfte auf dem gleichen Weg wieder zurück, inklusive größtenteils identischer Bossgegner. Abgesehen von den frischen Gesichtern hat sich am Spiel wenig geändert. Auf Konsolen läuft es nun mit flotten 60 fps in 1080p, was ihm eindeutig guttut. Außerdem kommt der extraharte Schwierigkeitsgrad »Legendärer schwarzer Ritter« dazu. All das gab es freilich in der PC-Version schon vorher. Und auf dem Rechner bleibt auch die Grafik abgesehen von stärkerem Weichzeichner gleich. Für 25 Euro ist die Special Edition also nicht das üppigste Paket. Und dann bietet Capcom diesmal auch noch Ingame-

Unlocks gegen Geld an. Zum Beispiel eine blaue Kugel, die unsere Lebenspunkte dauerhaft erhöht, für einen Euro pro Stück.

Klar, müssen wir nicht kaufen, denn die bis zu 14 Kugeln zur maximalen Lebensleistung bleiben natürlich genauso freispielbar wie immer schon. Fehl am Platz finden wir die Echtgeld-Abkürzung dennoch, gerade in einem Spiel, das derart die Fähigkeiten des Spielers fordern will wie Devil May Cry. Trotz einiger Probleme steckt im Kern aber weiterhin ein erstklassiges Actionspiel. **MW**

DEVIL MAY CRY 4 SPECIAL EDITION

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Duo E6600 / Athlon X2 6000+ Geforce GTS 8800 / Radeon HD 3850 2 GB RAM, 27 GB Festplatte	Core i3 3.0GHz / AMD FX-4100 3.6 GHz Geforce GTX 570 / AMD Radeon HD 7790 2 GB RAM, 27 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- flüssige Animationen
- durchweg stilischer
- übertriebener Weichzeichner
- einfallsreiches Monsterdesign
- matschige Texturen

SPIELDESIGN



- präzise und halsbrecherische Action
- gnadenlose Bosskämpfe
- nervige Rätsel- und Sprungeinlagen
- belohnt Stil und Skill
- abwechslungsreiche neue Figuren

BALANCE



- anspruchsvolle Kämpfe
- enorm fordernde freischaltbare Schwierigkeitsgrade
- Belohnungen für vielfältige Combos
- Stärke der neuen Figuren schwankt etwas
- Monster und Bosse mit eigenen Strategien

ATMOSPHÄRE/STORY



- cool, lässig und herrlich überzogen
- rasante Schlachten für Adrenalin-Junkies
- leiblose Schauplätze
- gewaltige Bossmonster
- kaum Story für neue Figuren

UMFANG



- lange Kampagne
- Ugrades und Spezialangriffe
- einmal recycelt, viele Bosse sogar dreimal
- fünf einzigartige Spielfiguren
- fast alle Bosse und Level mindestens
- zahlreiche Items

FAZIT

Bereichert ein erstklassiges Actionspiel um starke neue Figuren, behält aber auch seine Schwächen bei und recycelt Levels auf dreiste Art.

