

SONDERVERÖFFENTLICHUNG

PLAYZONE

A full-page illustration of Dante from Devil May Cry 3. He is standing in a dynamic pose, looking upwards. He has short, light blue hair and is wearing a red leather jacket with a silver zipper, a black strap across his chest, and black leather pants. He is holding a large, blue, sword-like weapon over his right shoulder and a black handgun in his left hand. The background is a dramatic sky with blue and white clouds, and a large, dark, circular object, possibly a planet or moon, is visible in the lower left.

DEVIL MAY CRY 3

DANTES ERWACHEN

DIE FRISCHZELLENKUR FÜR CAPCOMS DÄMONENJÄGER

Dantes triumphale Rückkehr: Cooler, witziger und noch actionreicher als je zuvor

Devil May Cry 3

Dantes Erwachen

Impressum

Anschrift der Redaktion:
 COMPUTEC MEDIA AG
 Redaktion PLAYZONE
 Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
 E-Mail: pszone@compu-tec.de
 Internet: www.play-zone.de
 Redaktionsdirektor:
 Hans Ippisch
 Leitende Redakteure:
 Wolfgang Fischer (V. i. S. d. P.),
 Michael Pruchnicki (V. i. S. d. P.)
 Bildredaktion:
 Albrecht Kraus (Leitung),
 Tobias Zellerhoff
 Textchefin: Margit Koch-Weiß
 Stellvertretende Textchefin:
 Claudia Brose
 Lektorat/Schlussredaktion:
 Birgit Bauer, Esther Marsch,
 Cornelia Lutz, Heidi Schmidt,
 Thomas Schreiner
 Layout:
 Britta Rasp, Matthias Schöffel,
 David Mola

Urheberrecht: Alle in der PLAYZONE-Sonderbeilage veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlags.

Jünger, witziger und noch cooler als bisher: Der Zeitsprung in die Vergangenheit der *Devil May Cry*-Serie hat sich als kluger Schachzug erwiesen und so präsentiert sich das neue Abenteuer von Dämonenjäger Dante mitreißender als die beiden Vorgänger. Auch wer nach dem eher verhalten aufgenommenen zweiten Teil skeptisch ist, sollte einen Blick auf *Dantes Erwachen* riskieren, denn die Entwickler haben sich die Kritik an Teil 2 sichtlich zu Herzen genommen und ein deutlich aufwendigeres und spannenderes Spiel geschaffen. Auf den folgenden Seiten zeigen wir Ihnen die vier neuen Kampfstile Dantes und seine Waffen im Detail, stellen die Hauptfiguren der dramatischen Geschichte vor und präsentieren ein ausführliches Interview mit Producer Tsuyoshi Tanaka. In der nächsten PLAYZONE-Ausgabe finden Sie dann den ausführlichen Test, bevor das Spiel am 24. März in die Läden kommt.

Viel Spaß beim Lesen!

Michael Pruchnicki
 Leitender Redakteur

Inhalt

DAS SPIEL

- 03 Die Vorgeschichte
- 04 Story und Charaktere
- 06 Der Spielablauf
- 08 Die Teufelswaffen/
Der Swordmaster-Stil
- 10 Die Schusswaffen/
Der Gunslinger-Stil
- 12 Der Trickster-Stil/
Der Royalguard-Stil

HINTERGRUND

- 13 Entwickler-Interview



Vor langer Zeit rebellierte ein Dämon namens Sparda zum Wohle der Menschheit gegen seine Artgenossen. Sein Kampf war nicht vergebens und so gelang es ihm letztendlich, mit seinem Schwert den Durchgang zwischen der Dämonen- und der Menschenwelt zu versiegeln und die bösen Wesen in die Unterwelt zu verbannen. Da er selbst ein Dämon war, wurde auch seine Macht dadurch auf der anderen Seite gefangen. Sparda hatte zusammen mit einer Menschenfrau zwei Söhne – die Zwillinge Dante und Vergil. *Devil May Cry 3* erzählt von einem erbitterten Kampf zwischen den Sparda-Söhnen, zwischen denen schon seit früher Kindheit eine starke Rivalität bestand. Doch dieses Mal geht es um mehr als nur die Ehre ...

Die Vorgeschichte

Story und

Vier Personen kämpfen um **die Zukunft der Menschheit** – welche Rolle wird die fünfte spielen?

Die Halbdämonen Dante und Vergil besitzen als Andenken an ihre Mutter je die Hälfte eines Medaillons. Die Geschichte nimmt ihren Lauf, als Vergil zusammen mit seinem Helfer Arkham in Erfahrung bringt, dass die beiden Hälften, wenn sie zusammengesetzt werden, die Kraft haben, das von Sparda versiegelte Tor zur Unterwelt wieder zu öffnen und die dahinter gefangene Macht Spardas freizusetzen. Das Grauen beginnt, als

die beiden Bösewichter den sagenumwobenen Turm Temen-Ni-Gru aus der Tiefe der Erde an die Oberfläche aufsteigen lassen, ein uraltes Bauwerk, das in früheren Zeiten als Tor zwischen der Menschen- und der Dämonenwelt gedient hat. Als ob eine von Arkham überbrachte Einladung zu Vergils „Party“ nicht schon ein Anreiz genug wäre, taucht der Dämonenturm auch noch praktisch direkt vor Dantes Büro auf – wer könnte da widerstehen und außen vor bleiben?

Dante

Da *Devil May Cry 3* zeitlich vor den beiden Vorgängern spielt, ist Dante noch wesentlich jünger und lockerer drauf als das stoische Gegenstück aus den späteren Episoden. Selbst in Stresssituationen – oder eher gerade dann! – hat er immer einen flotten Spruch parat. Als Meisterlicher Schwertkämpfer und Schütze darf er sich ein derartiges loses Mundwerk natürlich auch erlauben. Zu Beginn des Spiels ist Dante gerade dabei, seine Detektivagentur zu eröffnen, doch sein Büro wird bei einem Dämonenangriff kurz und klein geschlagen, noch bevor er dem Ganzen einen Namen verpassen kann. Im weiteren Verlauf des Spiels wird das Geheimnis gelüftet, warum Dante seine Firma letztendlich „Devil May Cry“ nennt.



Charaktere



Lady

Beim Betreten von Temen-Ni-Gru trifft Dante erstmals auf diese mysteriöse Dame. Da sie ihren Namen nicht verraten will, nennt er sie einfach „Lady“. Lady ist schwer bewaffnet und äußerst geschickt im Umgang mit Raketenwerfer, Pistolen und Granaten. Warum sie sich auf den Weg ins Innere des Dämonenturms begibt, ist zunächst unklar. Dante und Lady arbeiten nicht zusammen, sondern liefern sich des Öfteren einen bleibhaltigen oder verbalen Schlagabtausch.

Obwohl Vergil und Dante Zwillingbrüder sind, könnte ihre Persönlichkeit unterschiedlicher nicht sein. Vergil ist eher zurückhaltend und humorlos, was auf seine Art natürlich auch wieder cool wirkt. Dante mag der bessere Poser sein, doch in Sachen Akrobatik und im Umgang mit dem Schwert nehmen sich die beiden nicht viel. Im Gegensatz zu Dante hält Vergil nicht viel von Schusswaffen und verlässt sich im Kampf am liebsten auf sein Katana-Schwert.

Vergil



Arkham

Arkham fungiert als Vergils Handlanger und ist aufgrund seines Wissens über den Aufbau und die Schutzmechanismen von Temen-Ni-Gru ein wichtiger Wegbegleiter für den Halbdämonen. Obwohl Arkham selbst nur ein Mensch ist, ist er von der Idee besessen, eines Tages über teuflische Macht zu verfügen. Um seinem Ziel näher zu kommen, hat er vor Jahren sogar seine Ehefrau kaltblütig geopfert. Beiläufig erwähnt er in einem Gespräch mit Vergil, dass er und Lady sich schon früher über den Weg gelaufen sind – aber bei welcher Gelegenheit?

Jester

Der Hofnarr mit dem einfallslosen Namen Jester (engl.: Hofnarr) erweist sich in mehrfacher Hinsicht als Joker. Einerseits wegen seines Humors, der meist nur sein eigenes, unnachahmliches Lachen nach sich zieht, zum anderen wegen seiner schwer einschätzbaren Position. Einmal hilft er Dante auf dem Weg ins Innere von Temen-Ni-Gru, im nächsten Moment hetzt er amüsiert kampflustige Monster auf ihn. Was sind seine wahren Ziele und auf wessen Seite steht er wirklich? Nur eines ist sicher: Er geht Dante ziemlich auf die Nerven ...



Der Spielablauf



Spielerisch zeigt sich Devil May Cry 3 **im vielen Details verbessert** und vielseitiger denn je.

Vier sehr unterschiedliche Kampfstile, über 50 Special Moves und ein neues Kamerasystem: Die Entwickler haben sich für den dritten Teil von *Devil May Cry* einiges einfallen lassen. Die wichtigste Neuerung sind natürlich die vier Kampfstile, die wir auf den folgenden fünf Seiten im Detail vorstellen. Vor je-

dem Level können Sie sich für einen anderen entscheiden und auch an den im Spiel verteilten Götterstatuen ist nachträglich ein Wechsel des Stils möglich. Die Kampfstile stellen Ihnen allerlei Special Moves zur Verfügung, die allesamt über Kombinationen mit der Kreistaste ausgelöst werden. Für beendete Levels, sparsam eingesetzte Gegenstände wie

Heilsterne sowie Tempo und Stil (immer die gleichen Moves nutzen ist schlechter Stil!) gibt es Erfahrungspunkte. Wenn Sie genug davon gesammelt haben, steigt Dante in dem jeweiligen Kampfstil einen Level auf, wodurch neue Special Moves verfügbar oder altbekannte verbessert werden. Es gibt insgesamt drei Stufen, sodass Sie das Spiel mehrmals durchspie-



CHECKPOINT: An den Götterstatuen können Sie Moves und Gegenstände kaufen...



... sowie Dantes Kampfstil und seine Bewaffnung ändern.

Gunslinger Stil, bei dem der Spieler verschiedene Schusswaffen und ihre Techniken beherrschen lernt.

ⓧ Bestätigen ⓪ Ende Ⓜ Details

len müssen, wenn Sie tatsächlich alle vier Kampfstile perfektionieren wollen.

SCHWER BEWAFFNET

Zwar müssen Sie sich stets für einen einzigen Kampfstil entscheiden, doch Dante kann jederzeit immerhin je zwei Schuss- und zwei Nahkampfwaffen mit sich tragen. Während des Einsatzes können Sie dann per L2 und R2 auf die jeweils andere Waffe für den Fern- und den Nahkampf umschalten. Zusätzlich zu den Special Moves, die Dante durch die beiden waffenorientierten Kampfstile zur Verfügung stehen, können Sie bei Ihrem Einkaufsbummel vor den Missionen (oder an den Götterstatuen) nicht nur nützliche Items kaufen, die zum Beispiel Lebensenergie wiederherstellen oder die maximale Lebensenergie erhöhen, sondern auch waffenspezifische Special Moves, die unabhängig vom Kampfstil einsetzbar sind. Für beides bezahlen Sie mit den Seelen der besiegten Gegner, den roten Kugeln, die Dante während der Kämpfe fast automatisch aufammelt. Manche dieser Moves sind allerdings nicht billig, sodass Sie mit Ihrem Budget vorsichtig haushalten sollten. Außerdem: Was nützt Ihnen das maximal hochgerüstete Schwert, wenn Sie letztendlich zu der Einsicht kommen, dass Sie mit der Cerberus-Waffe viel besser zurechtkommen?

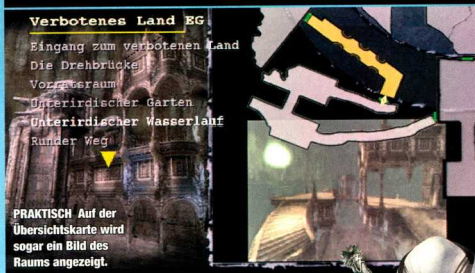
INFORMATIONEN ZUM NACHSCHLAGEN

Angesichts der Menge an erlernbaren Aktionen und Waffen ist es lobenswert, dass Sie im Akten-Menü jederzeit detaillierte Infos zu fast jedem Aspekt des Spiels nachschlagen können – jede Combo und jede Spezialattacke wird genau erklärt und auch allerlei Hintergrundinfos finden sich hier. Ebenfalls praktisch ist das Automapping, das Ihnen nicht nur die Umrisse der Umge-



LOCKERES MUNDWERK
Sogar im Angesicht eines Höhlenhundes klopft Dante noch Sprüche.

Komm, mein Hündchen, bei Fuß!



Verbotenes Land EG
Eingang zum verbotenen Land
Die Drehbrücke
Vorraum
Unterirdischer Garten
Unterirdischer Wasserlauf
Runder Weg

PRAKTISCH Auf der Übersichtskarte wird sogar ein Bild des Raums angezeigt.

bung aus der Vogelperspektive zeigt, sondern auch stets ein Bild des jeweils angewählten Raums, sodass Sie sich leichter zurechtfinden.

DIE NEUE KAMERA

Als erster Teil in der Serie ermöglicht es Ihnen *Devil May Cry 3*, mit dem rechten Analogstick die Kamera selbst nachzujustieren. Dies geht recht langsam vonstatten, sodass sich oft ein Druck auf den Stick als sinnvoller erweist – dadurch wird die Kamera

umgehend hinter Dante positioniert. Dies funktioniert fast immer in normalen Kämpfen, doch in einigen besonders eindrucksvollen oder engen Räumen bleibt Ihnen diese Möglichkeit manchmal versagt.

INFO DER DEVIL-TRIGGER-MODUS

In Dante steckt der Teufel



NICHT SCHÖN, ABER SELTEN Dantes neue Teufelsform in Action.

Das neue Spiel trägt nicht zufällig den Untertitel „Dantes Erwachen“.

Im Laufe von *Devil May Cry 3* verwandelt sich Dante erstmals in seine Dämonenform, deren Aussehen wieder einmal komplett neu designt wurde. Im Gegensatz zum zweiten Teil der Serie gibt es dieses Mal nur eine einzige Variante. In der Teufelsform wird Dante schneller und tödlicher, regeneriert seine Lebensenergie und kann – sobald er den Air-Raid-Move für die Nevan-Waffe erlernt hat – für begrenzte Zeit durch die Luft schweben.



Die Teufelswaffen

Rebellion

Dantes Schwert erweist sich aufgrund seines Tempos über lange Zeit hinweg als nützlich. Mit dem „serienmäßigen“ Upper-cut-Move namens High Time lassen sich die Gegner leicht in die Luft schleudern, wo sie mit den Pistolen unter Beschuss genommen oder mit dem Schwert unsanft wieder zu Boden geholt werden können. Ebenfalls nützlich im Kampf ist der in mehreren Stufen erlernbare Stinger-Angriff, bei dem Dante mit dem Schwert voraus auf einen Gegner zustürmt. Für mehr Beweglichkeit sorgt für den Preis von 20.000 Orbs der praktische Doppelsprung.



DER STINGER Mit dem Schwert voraus prescht Dante auf einen Gegner zu.

Cerberus

Diese Waffe ist eine Art dreigliedriges Nunchaku, das mit der Kraft des Eises geladen ist. Von allen Nahkampfwaffen im Spiel bietet sie die längsten Combos, was allerdings mit relativ langen „Ausschwing“-zeiten erkauft wird und leicht ins Auge gehen kann. Als nützlich erweist sich ein mehrstufig verbesserbarer Überkopfangriff, mit dem sich fliegende Gegner treffen lassen. Wie der Name schon andeutet, erringt Dante diese Waffe bei einem Kampf mit einem Cerberus, einem dreiköpfigen Höllenhund, der den Eingang zur Unterwelt bewacht.

WIRBELWIND Diesen nützlichen Move müssen Sie erst dazukaufen.



Der Swordmaster-Stil

Als Swordmaster kann Dante sein Schwert von Anfang an für einen Wirbelangriff nutzen, der wie eine Combo wirkt und die Gegner zugleich in die Luft befördert. Ebenfalls praktisch ist die Möglichkeit, im Sprung statt eines einzigen Angriffs ganze Schlagcombos auszuführen. Mit dem Aufstieg in die zweite Swordmaster-Stufe kommt der Sword-Pierce-Angriff dazu, bei dem Dante sein Schwert über größere Entfernungen hinweg werfen kann (woraufhin er vorübergehend mit bloßen Fäusten kämpfen muss).

SWORD PIERCE Nicht nur als Schütze, sondern auch als Schwertwerfer ist Dante zielsicher.



Mit dem Swordmaster-Stil ergeben sich allerlei zusätzliche Nutzungsmöglichkeiten für Cerberus. Mit dem Crystal-Angriff, der später sogar noch stärker wird, kann Dante Eiskristalle aus dem Boden hochschießen lassen, die bei getroffenen Gegnern erheblichen Schaden anrichten. Noch effektiver ist der erst spät hinzukommende Ice-Age-Angriff, bei dem Dante eine Art riesige Eiskugel um sich herum erschafft, die dann explodiert und alles in seiner Nähe trifft.

EISKALT ERWISCHT Den Crystal-Angriff beherrscht nur ein Swordmaster.



Zusätzlich zu seinem Schwert erkämpft sich Dante von diversen Endgegnern vier weitere Nahkampfwaffen. Die letzte davon – hier nicht abgebildet – ringt er Vergil ab.

Agni & Rudra

Diese beiden Schwerter können nicht nur sprechen – auch wenn sie nicht sehr unterhaltsam sind –, sie sind zudem mit den Kräften des Feuers und des Windes geladen. Zusammen ergeben Sie eine sehr gute Allroundwaffe, deren Vorteil vor allem in der Breite der Angriffe liegt, was sie zu einer guten Wahl gegen größere Gegnergruppen macht. Auch beherrscht Dante damit einen nützlichen „Sturmangriff“. Genau wie bei Rebellion können Sie auch mit dieser Waffe die Doppelsprungfähigkeit dazukaufen, was sie zu einer guten Alternative macht.

FEUERSCHLAG Bei diesen Waffen sehen schon die normalen Attacken eindrucksvoll aus.



Nevan

Die E-Gitarre Nevan ist die mit Abstand durchgeknallteste Waffe im ganzen Spiel. Dante nutzt sie normalerweise gar nicht direkt als Schlagwerkzeug, sondern schleudert, indem er darauf spielt, Blitze und Fledermäuse (!) in die Richtung der Gegner. Bei einer besonders eindrucksvollen Combo rutscht Dante bei einem Solo auf den Knien durch die Gegend, während um ihn herum eine regelrechte Energiewand aus Blitzen und Fledermäusen aufleuchtet. Combos gestalten sich etwas schwierig, da Dante hierzu erst eine entsprechende „Musiker-Stellung“ einnehmen muss.

POSER Bei Dantes Solo vergeht den Gegnern Hören und Sehen.



Unabhängig vom Kampfstil stehen Dante alle Nahkampfwaffen zur Verfügung. Doch nur mit dem Swordmaster-Kampfstil kann er das volle Potenzial der Waffen nutzen.

Als Swordmaster kann Dante besonders effektiv die in Agni und Rudra schlummernden Elementarkräfte entfesseln. Besonders wenn beide Schwerter gleichzeitig bei einem Special Move zum Einsatz kommen, ist das Ergebnis in der Regel sowohl optisch als auch vom Ergebnis her ziemlich eindrucksvoll. Über größere Entfernung nützlich ist zudem eine Attacke, bei der Dante eine riesige Feuerwelle über den Boden jagt. In der Praxis erinnert dies an den Crystal-Angriff mit Cerberus mit deutlich mehr Reichweite.

ABGEFACKELT Dieser Special Move ist einer der sehenswertesten.



Während die anderen Nahkampfwaffen von Swordmaster-Dante auf ausgefallene Art als bei den anderen Kampfstilen eingesetzt werden, wird Nevan in den Händen des Nahkampf-Spezialisten zu einer „gewöhnlichen“ Waffe. Statt den Gegnern mit Musik und Blitzen einzuheizen, schlägt Dante in diesem Fall vor allem mal kräftig zu. Auch der Distortion-Move, bei dem Dante rockstarmäßig die Gitarre um seinen Oberkörper herumwirbeln lässt, ist ein effektiver Nahkampfangriff und macht Nevan insgesamt praxistauglicher.

VOLLVERZERRT Auch beim Distortion-Angriff ist Pösen angesagt.



Die Schusswaffen

Ebony & Ivory

Dantes bewährtes Pistolenpaar, liebevoll Ebony und Ivory getauft, ist die Standardbewaffnung bei *Devil May Cry 3*. Mit den beiden Schießseisen können Sie Gegner nicht nur auf Distanz halten und aus sicherer Entfernung erledigen, besonders reizvoll werden sie in Kombination mit Uppercut-Moves wie dem High Time (mit dem Schwert Rebellion). Dann nämlich können Sie einen in der Luft schwebenden Gegner unter Dauerfeuer-Beschuss nehmen, sodass dieser gar nicht mehr auf den Boden kommt.

IN DER LUFT ZERLEGT Ein per Uppercut in die Luft geworfener Gegner unter Beschuss.



Schrotflinte

Wer mit der Feuerkraft der Standardpistolen nicht zufrieden ist, wird sich freuen, schon sehr früh im Spiel die Schrotflinte als alternative Schusswaffe zu finden. Auf kurze Distanz richtet diese beträchtlichen Schaden an, auf größere Entfernung dagegen verteilt sich der verschossene Schrot auf mehrere Gegner. Durch Aufrüsten erhöhen Sie die Menge an verschossener Munition pro Schuss. Der Nachteil liegt auf der Hand: Schnelles Feuern ist mit dieser Waffe wegen der Nachladezeit kaum möglich.



BOOM! Die Schrotflinte empfiehlt sich vor allem auf kurze Distanz.

Der Gunslinger-Stil

Gunslinger-Dante wechselt nach mehrmaligem Drücken der Feuertaste in den Schnellfeuer-Modus, was mit zunehmender Erfahrung immer schneller geschieht. Dazu kommt das äußerst praktische Anvisieren und Beschießen von zwei Gegnern gleichzeitig, die Möglichkeit, besonders starke Schüsse per Knopfdruck „aufzuladen“, sowie ein besonders spektakulärer Angriff, bei dem Dante mit dem Kopf nach unten und sich um die eigene Achse drehend aus der Luft auf einen Gegner feuert.



ZWEI AUF EINMAL Als Gunslinger nimmt Dante zwei Gegner gleichzeitig ins Visier.

Als Gunslinger tut sich Dante mit der Schrotflinte um einiges leichter. Gerade wenn er von mehreren Gegnern umringt ist, erweist sich ein Special Move namens Fireworks als äußerst praktisch. Dabei schwingt der Halbdämon die Schrotflinte in einer unnachahmlich coolen Bewegung um sich herum und feuert dabei mehrmals, wobei er in der Regel viele Gegner in seinem näheren Umkreis trifft. Später erlernt er auch für die Schrotflinte die Schnellfeuerfähigkeit.



ZU COOL Dante veranstaltet ein Feuerwerk mit der Schrotflinte.

Im Laufe des Abenteuers setzt Dante fünf unterschiedliche Schusswaffen ein. Zu der letzten, die wir noch nicht verraten wollen, sei nur gesagt, dass Dante sie von Lady bekommt.

Artemis

Diese Waffe stammt aus der Dämonenwelt. Sie ist zwar nicht die schnellste, doch richten ihre Strahlen entsprechend großen Schaden an. Wenn Sie die Feuertaste länger gedrückt halten, aktivieren Sie einen Zielmechanismus und laden die Energie von Artemis auf. Beim Loslassen werden zielsuchende Energiekugeln auf mehrere Gegner im Raum abgefeuert.

VOLLTREFFER Wer die Feuertaste nur kurz drückt, löst einen solchen Strahl aus.



Spiral

Dieses schwere Sturmgeschütz richtet beträchtliche Schäden an, eignet sich aber praktisch überhaupt nicht für den Nahkampf-Einsatz. Es dauert seine Zeit, bis Dante die große Waffe in Position gebracht hat und die Nachladezeiten sind jenseits von Gut und Böse. Letztendlich sollten Sie Spiral daher nur auf sichere Entfernung einsetzen, sonst werden Sie womöglich erst gar nicht zum Schuss kommen. Sinnvoll genutzt handelt es sich dabei aber auf jeden Fall um eine äußerst gefährliche und einzigartige Waffe.

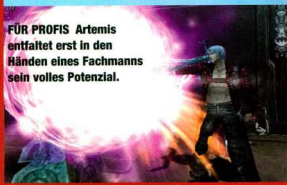


DICKES GESCHÜTZ Manchmal kommt es eben doch auf die Größe an.

Auch die Schusswaffen können allesamt unabhängig vom Kampfstil eingesetzt werden. Durch den Gunslinger-Stil lernt Dante aber etliche Meisterschützentricks dazu!

In der Hand eines Gunslingers kann Artemis wesentlich vielfältiger genutzt werden. Dem Schusswaffenprofi stehen allerlei zusätzliche Strahlenvarianten zur Verfügung, wobei eine riesige Energiekugel besonders spektakulär wirkt. Darüber hinaus kann Dante mit diesem Kampfstil einige für mehrere Gegner gedachte Energiekugeln auf ein einziges Ziel fokussieren. Wehe dem Gegner, auf den etliche dieser zielsuchenden Geschosse angesetzt wurden!

FÜR PROFIS Artemis entfaltet erst in den Händen eines Fachmanns sein volles Potenzial.



Während ein „normaler“ Dante Spiral immer ziemlich horizontal abfeuert, schießt sein Gunslinger-Gegenstück auch schon mal nach oben und lässt so bewusst Abpraller von der Decke auf seine Gegner herabregnen. Doch auch dieser Move leidet an den üblichen Schwächen der Waffe: Lange Ansprech- und Nachladezeiten, die Dante sehr anfällig für gegnerische Angriffe machen. Der erfahrene Gunslinger beherrscht zusätzlich noch einen vernichtenden Sniper-Angriff.

ALLES GEPLANT Der Trick-shot-Move arbeitet mit kalkulierten Abprallern.



Der Trickster-Stil

Neben den beiden waffenorientierten Kampfstilen auf den letzten vier Seiten gibt es auch zwei ganz andere Ansätze. Als Trickster weicht Dante geschickt gegnerischen Angriffen aus.

Obwohl Dante auch mit anderen Kampfstilen ziemlich akrobatisch agiert, bietet der Trickster-Stil einzigartige Bewegungsmöglichkeiten. Zum einen ist da der Dash, mit dem Dante blitzschnell von einem

Punkt zum nächsten düst. Später wird dies sogar mitten im Sprung möglich. Dazu kommt der Wall Hike, mit dem Sie auf Wänden laufen können, was als Ansatz zu heftigen Angriffen von oben herab dienen kann. Profi-Trickster be-

herrschen am Ende sogar eine Art Teleportation und begeben sich umgehend in die Nähe eines Gegners. All diese Tricks lassen sich sowohl zum Ausweichen als auch als Vorbereitung für Angriffe sinnvoll nutzen.



BLITZSCHNELL
Profi-Trickster führen den Dash bis zu dreimal hintereinander aus.



MATRIX LÄSST GRÜSSEN
Dante läuft die Wände hoch oder entlang.

Der Royalguard-Stil

Wem die Trickster-Akrobatik zu hektisch ist, der geht die Sache defensiv an: Im Royalguard-Modus blockt Dante Angriffe seiner Gegner und schleudert deren Energie auf sie zurück.

Nicht jeder Angriff bei *Devil May Cry* ist blockbar, doch in den meisten Fällen kommt Dante mit minimalem Energieverlust davon, wenn er im Royalguard-Stil eine Dämonensense oder dergleichen abwehrt.

Dies ermöglicht nicht zuletzt im Kampf gegen Endgegner ganz andere Strategien. Zudem ist der Royalguard-Stil nicht nur auf Passivität ausgelegt: Wer Angriffe blockt, kann die so aufgestaute Energie für den starken, so genannten

Charge&Release-Angriff nutzen. Auf dem höchsten Royalguard-Level kann Dante sogar durch einen Special Move einen magischen Schutzschild erschaffen, der alle geblockten Angriffe in Lebensenergie für ihn umwandelt.



IN DER DEFENSIVE
Geblockte Angriffe kosten Dante nur minimal Energie.



ZURÜCK ZUM ABSENDEN
Dante entlädt die aufgestaute Energie auf einen Gegner.

„Auch die Hardcore-Spieler wieder zufrieden stellen“

Producer Tsuyoshi Tanaka übernahm nach dem ersten Teil die *Devil May Cry*-Reihe von Shinji Mikami (*Resident Evil*) und produzierte auch *Resident Evil Outbreak*.

PLAYZONE: Sie haben erst seit *Devil May Cry 2* mit Dante zu tun. Was hat Sie am ersten Teil der Serie am meisten fasziniert?

Tsuyoshi Tanaka: Mir hat vor allem der Charakter Dante gefallen.

PLAYZONE: Gab es Aspekte des Erstlings, bei denen Sie froh waren, die Serie ab dem zweiten Teil anders gestalten zu können?

Tanaka: Ich habe nichts an der Arbeit anderer Produzenten zu kritisieren, ich kritisiere nur mich selbst. Für mich ist momentan nur wichtig, dass *Devil May Cry 3* gut wird, der Rest interessiert mich weniger.

PLAYZONE: Wenn Sie sich selbst kritisch betrachten, wo sehen Sie die Gründe für die eher verhaltenen Reaktionen auf *Devil May Cry 2*?

Tanaka: *Devil May Cry 1* zielte eher auf Hardcore-Spieler ab, während der zweite Teil eher auf Gelegenheitsspieler abgestimmt war. *Devil May Cry 2* war ja auch ein Verkaufserfolg, es wurde nur von den Fans des ersten Teils so negativ aufgenommen, während die Gelegenheitsspieler den zweiten Teil meistens sehr gut fanden. Mit *Devil May Cry 3* wollen wir nun aber eine breitere Spielerschicht ansprechen und auch die Hardcore-Spieler wieder zufrieden stellen.

PLAYZONE: Der zweite Teil wurde ja auf zwei DVDs ausgeliefert, sodass man auf der zweiten DVD das Spiel mit Lucia statt mit Dante spielen und ihre Seite der Geschichte erleben konnte. Wird es auch diesmal etwas Ähnliches geben?

Tanaka: Es gibt auch diesmal wieder eine wichtige weibliche Figur neben Dante, aber ihre Geschichte ist komplett in die Haupthandlung integriert und das Spiel wird auf einer DVD ausgeliefert.

PLAYZONE: Können Sie schon etwas mehr über dieses Mädchen erzählen?

„Nur ein Teil der Spieler kann das Combosystem wirklich ausloten.“

Tanaka: Sie heißt Lady. Bei den beiden Vorgängern spielten Frauen auch schon wichtige Rollen, so dass wir auch diesmal auf eine weibliche Nebenfigur nicht verzichten wollten. Ich will aber an dieser Stelle noch nicht verraten, welche Rolle Lady jetzt genau in der Story von *Devil May Cry 3* spielt. Daher nur so viel: Sie ist in meinen Augen so etwas wie die perfekte Frau.

PLAYZONE: Werden Lucia oder Trish aus den ersten zwei Teilen vielleicht auch Gastauftritte haben?

Tanaka: Nein, das würde geschichtlich keinen Sinn machen, da die Handlung

ja vor dem ersten Teil spielt, sodass die beiden Figuren aus der Zukunft sind.

PLAYZONE: Sie könnten doch genau wie Dante einfach noch jünger sein.

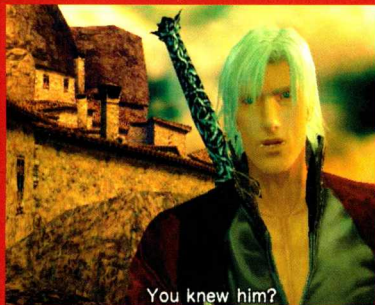
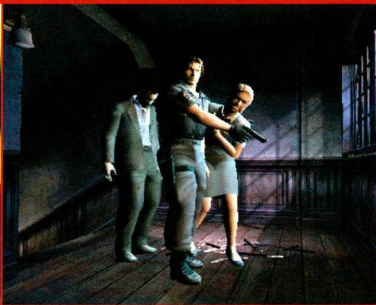
Tanaka: (lacht)

PLAYZONE: Wie wollen Sie die Spieler dazu bewegen, nicht immer auf die gleichen paar Moves

zurückzugreifen, sodass das Spiel auf Dauer nicht eintönig wird?

Tanaka: Die Leute werden nicht direkt animiert, spektakuläre Combos einzusetzen, da ohnehin nur ein Teil der Spieler die Fähigkeiten besitzt, das Combosystem wirklich auszuloten. Wer will, kann natürlich auch ganz stilllos durch die Levels laufen und nur einfache Moves einsetzen. Eines der Ziele im Spiel ist es, seinem Dante einen eigenen Stil zu verpassen, sei es durch die Wahl der Waffen, die dazugekauften Moves oder einfach das eingesetzte Repertoire an Attacken. Man kann das Spiel ja mehrmals



INFO WEITERE SPIELE VON TSUYOSHI TANAKA**DEVIL MAY CRY 2 (MÄRZ 2003)** Dantes Comeback war umstritten.**RESIDENT EVIL OUTBREAK (SEPTEMBER 2004)** In Europa nur offline.

durchspielen und so mit einem erfahrenen Dante frühere Missionen noch einmal angehen und sich stetig verbessern. Wenn man einen Kinofilm macht, ist die Sache relativ einfach, weil die Leute sich letztendlich alle den gleichen Film anschauen, auch wenn ihn jeder am Schluss vielleicht anders interpretiert. Bei Spielen ist das Problem, dass die Leute unterschiedliche Potenziale haben – nicht jeder spielt gleich gut und deshalb wird auch nicht jeder alle Aspekte des Spiels zu sehen bekommen. Mit *Devil May Cry 3* wollen wir möglichst viele Leute ansprechen und auch jemand, der sich nicht ausführlich mit den Combos beschäftigt, soll seinen Spaß haben. Als wir zum Beispiel das Spiel gestern der Presse in London präsentiert haben, hat nur ein einziger Spieler im Normal-Modus den zweiten Level geschafft. (Anm. der Redaktion: Der Schwierigkeitsgrad der spielbaren Vorabversion war in der Tat ziemlich heftig.) Daran müssen wir noch arbeiten. In Japan ist es normal, ein Spiel erst mal auf Easy anzufangen und sich dann mit der Zeit an höhere Schwierigkeitsgrade heranzuwagen. Meiner Erfahrung nach sind die Europäer so stolz, dass sie nicht auf Easy beginnen, sondern sich gleich an den Normal-Modus heranzuwagen. Die Schwierigkeitsgrade der japanischen, europäischen und amerikanischen Versionen des Spiels werden sich daher wahrscheinlich auch unterscheiden.

PLAYZONE: Warum haben Sie beschlossen, *Devil May Cry 3* zeitlich noch vor dem ersten Teil der Serie anzusiedeln?

Tanaka: Als wir beschlossen, ein weiteres *Devil May Cry* zu schaffen, war die Frage, ob Dante wieder die Hauptrolle spielen würde. In den ersten beiden Teilen war er zwar der Held, aber er hatte auch eine dunkle Seite. Wir wollten Dante diesmal menschlicher machen und seine Entwicklung vor dem ersten *Devil May Cry* zeigen, als er noch jünger, dynamischer und verrückter war. Es war von Anfang an so geplant, dass Dante diesmal mehr spricht, während er beim zweiten Teil fast kein Wort von sich gegeben hat. Auch nimmt sich das Ganze nicht mehr so bierernst wie beim Vorgänger. Ein gutes Beispiel wäre die E-Gitarre, die Dante jetzt als Waffe verwendet. Das wurde ursprünglich eher

Teil vom kommerziellen Erfolg ab. Der erste Teil war sehr erfolgreich, also sagten wir: „Okay, machen wir eine zweite Geschichte.“ Jetzt ist der zweite Teil nicht so gut angekommen, aber wir hatten den Anspruch, noch einen dritten Teil zu machen.

PLAYZONE: *Devil May Cry* ist in spielerischer Hinsicht klassischen Beat 'em Ups wie *Final Fight* und *Double Dragon* nicht unähnlich. Diese hatten traditionell fast immer einen Zweisspieler-Modus. Haben Sie daran gedacht, dem dritten Teil endlich mal einen Zweisspieler-Modus zu spendieren, bei dem man zu zweit auf Dämonenjagd geht?

Tanaka: Nuuuun ... dazu kann ich derzeit nichts sagen. (lacht)

PLAYZONE: Eine wichtige Neuerung bei *Devil May Cry 3* sind die verschiedenen Kampfstile von Dante. Wieso kann man zwischen ihnen nur vor den Missionen wechseln?

Tanaka: Man kann an bestimmten Punkten auch während der Missionen den Kampfstil wechseln. Das geht bei den Götterstatuen, an denen man in den Vorgängern nur Gegenstände und Moves kaufen konnte. Vor großen Bosskämpfen findet sich zum Beispiel oft so eine Statue.

PLAYZONE: Es ist ja ein *Devil May Cry*-Film geplant. Haben Sie damit direkt zu tun und können Sie uns schon

„Europäer sind so stolz, dass sie ein Spiel nicht auf „Easy“ beginnen.“

als Scherz in einem frühen Konzeptmeeting vorgeschlagen, doch als wir beschlossen, auch witzige Elemente zu integrieren, passte diese Idee plötzlich wunderbar ins Spiel.

PLAYZONE: Gibt es generell einen Masterplan hinter der *Devil May Cry*-Serie, der schon immer einen dritten Teil vorgesehen hatte?

Tanaka: Nein. Das hängt zum großen



MONSTER HUNTER (MAI 2005) Capcom Europes erstes Online-Spiel.



RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE NO. 2 (OKTOBER 2005) Diesmal online!

etwas darüber erzählen?

Tanaka: Dazu kann ich derzeit leider noch nichts sagen.

PLAYZONE: Spielen Sie auch privat viel oder nur während der Arbeit?

Tanaka: Früher habe ich sehr viel ge-

denkbar oder muss man sich trotz der Hardware-Power der Konsole doch etwas einschränken?

Tanaka: Ich habe schon einige Ideen, was ich auf der PSP machen möchte. Meiner Einschätzung nach kann man da sogar einiges

„Wir wollten Dante menschlicher, dynamischer und verrückter zeigen.“

spielt, jetzt habe ich dafür nicht mehr viel Zeit. Als Produzent beschäftige ich mich praktisch nur mit meinen eigenen Titeln und wenn ich nach Hause komme, fehlt mir oft die Lust, noch etwas zu spielen. Privat stehe ich an sich auf Strategiespiele wie *Age of Empires*. Seit die PSP auf dem Markt ist, komme ich aber öfter zum Spielen, auch wenn es derzeit kein spezielles Spiel gibt, das mich beschäftigt.

PLAYZONE: Arbeiten Sie selbst schon an PSP-Spielen? Capcom hat ja bereits ein neues *Devil May Cry* für die Konsole bestätigt.

Tanaka: Das kann ich jetzt noch nicht sagen, aber es gibt Spieleentwicklungen, an denen ich mich beteiligen möchte. Im Falle von *Devil May Cry* würde ich mich aber freuen, wenn sich dafür ein anderer Produzent fände. Ich denke, wir haben mit *Devil May Cry 3* alles gesagt, was wir zu der Serie zu sagen haben.

PLAYZONE: Sind auf der PSP ähnliche Spielkonzepte wie auf der PS2

mehr machen, als auf der PS2 bisher üblich ist. Ich möchte allerdings wie gesagt nicht unbedingt Spiele aus dem Actionbereich machen, sondern ganz andere Ideen umsetzen. Speziell die Wireless-Netzwerk-Fähigkeiten werden dabei eine große Rolle spielen.

PLAYZONE: Apropos Netzwerk: Wer sich bei Ihrem letzten Projekt *Resident Evil Outbreak* darauf gefreut hatte, auf der PS2 mit dem Netzwerkadapter online mit ein paar Freunden auf Zombiejagd zu gehen, der wurde ja leider enttäuscht. Wird das bald erscheinende *Monster Hunter* in Deutschland online spielbar sein?

Tanaka: Ja, auf jeden Fall. Das gilt auch für *Resident Evil Outbreak File No. 2*. Es ist sehr wichtig für uns, diese Features endlich auch für europäische Spieler anzubieten.

LADY Die mysteriöse Dame ist in Tanakas Augen „so etwas wie die perfekte Frau“.

"DER DRITTE TEIL
VON CAPCOMS ACTIONREICHER
DÄMONENJÄGER-SERIE BEGEISTERT
MIT EINER UNGEAHNTEN
MENGE AN GRAFIK-EFFEKTEN
UND COOLEN ANIMATIONEN."

PLAYZONE 01/2005

DEVIL MAY CRY 3

DANTES ERWACHEN

ERHÄLTlich AB 24. MÄRZ 2005

TITUS
www.titus.de

Spiel inklusive Titus-Gutschein!
*siehe Verpackung für weitere Infos.

PlayStation®2

 CAPCOM CO., LTD. 2004 ALL RIGHTS RESERVED
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
All Rights Reserved

CAPCOM