



PDF-Komplettlösung

by

Beastie Guides

Das Magazin für Komplettlösungen & Walkthroughs

www.beastieguides.de

Hinweis:

Diese PDF-Komplettlösung unterliegt dem Urheberrecht und darf ohne vorherige Zustimmung nicht an anderer Stelle veröffentlicht werden. Die verwendeten Titel und Logo sind Marken und/oder eingetragene Marken von Capcom USA, Inc.

Inhaltsverzeichnis:

Allgemeine Tipps (Vorschau)

Mission 01: Gleich und Gleich (Vorschau)

Mission 02: Das Tor zur Hölle (Vorschau)

Mission 03: Der weiße Flügel

Mission 04: Kaltblütig

Mission 05: Trisagion

Mission 06: Auferstehung

Mission 07: Die Viper

Mission 08: Glaubensbekenntnis

Mission 09: Für Sie

Mission 10: In Ehre gehüllt

Mission 11: Der neunte Zirkel

Mission 12: Ein neuer Anfang

Mission 13: Der Teufel kehrt zurück

Mission 14: Wald des Ruins

Mission 15: Schloss Fortuna

Mission 16: Inferno

Mission 17: Adagio für Streicher

Missionen 18 und 19

Mission 20: Das Finale

Allgemeine Tipps

- **Streben nach Perfektion:** Nur selten bietet euch ein Spiel die Möglichkeit, einzelne Missionen gleich mehrmals zu spielen. Dadurch werdet ihr nicht nur immer geübter mit Nero und Dante, sondern verdient euch damit zusätzliche, wertvolle Seelen.
- **Nicht ärgern:** Die gerade erwähnte Möglichkeit, Missionen mehrmals zu spielen, hat noch einen weiteren Vorteil. In späteren Spielabschnitten verfügt euer Held über mehr Fähigkeiten, die es ihm durchaus ermöglichen, an ursprünglich nicht erreichbare Objekte jetzt heranzukommen. Begeht euch dann also noch einmal an den Ort, um den Gegenstand endlich einzusacken.
- **Befreiungsschlag:** Boss-Gegner wie Angelo Agnus oder Dagan besitzen Spezialangriffe, die euch kampfunfähig machen und darüber hinaus Schaden über Zeit zufügen. Falls ihr in solchen Situationen feststeht, kann euch die Aktivierung des Devil Triggers umgehend befreien.
- **Supercombos:** Nero hat dank des Devil-Bringer-Arms die Chance, an einem Boss einen verheerenden Supercombo anzusetzen. In der Regel werden diese Supercombos gestartet, wenn ihr es schafft, den Boss kurzzeitig bewusstlos zu Boden zu bringen. Greift dann mit dem Buster-Move des Devil Bringers nach dem Boss, um die Sequenz zu starten.
- **Pausen nutzen:** Besonders bei Boss-Fights entstehen nach einem Supercombo Wartezeiten, in denen sich der Boss wieder aufrappelt. Ihr könnt zwar dann nicht angreifen. Spielt ihr aber Nero, dann nutzt die Zeit doch, um die Red Queen bis zum Anschlag aufzutanken.
- **Blau und Rot:** Die zahlreich vorkommenden Kampfstil-Bewerter haben zwei unterschiedliche Farben. Während die blauen Statuen Nero vorbehalten sind, prüfen die roten Statuen Dante.

Mission 01

Gleich und Gleich

Allgemeine Hinweise zur Komplettlösung

Unsere Komplettlösung zu 'Devil May Cry' setzt nach dem grundlegenden Tutorial mit der ersten Mission ein. Sie wurde auf der Schwierigkeitsstufe Teufelsjäger erstellt. Die automatischen Kombos wurden deaktiviert. Die Lösung soll euch vor allem durch die Story von 'DMC 4' führen, Tipps in schwierigen Situationen, Taktiken für die zahlreichen Boss-Fights und Empfehlungen für die Wahl der Fähigkeiten geben. Daneben geben wir an den entsprechenden Stellen natürlich Hinweise, wo wichtige Objekte zu finden sind, und geben Empfehlungen zur Wahl der Fähigkeiten.

Held Nero steht nun Dante in einem durch weitere Tutorial-Anweisungen ergänzten Boss-Kampf gegenüber. Folgt den verschiedenen Hinweisen, um mit der Spielsteuerung vertraut zu werden. Am Ende folgt ein mehr oder weniger ernster freier Kampf gegen Dante. Da ihr zu diesem Spielzeitpunkt noch über relativ wenige Kampffähigkeiten verfügt, erübrigt sich eine gezielte Vorgehensweise. Setzt ein, was ihr bisher schon gelernt habt, bis Dante sich verdrückt. Danach erhält Nero nicht nur den Auftrag, den geflüchteten Dante aufzuspüren. Er erhält sein Schwert zurück, die Red Queen.

Für den Abschluss der ersten Mission solltet ihr bereits über einen kleinen aber ausreichenden Vorrat an stolzen Seelen zum Kauf der ersten Fähigkeit verfügen. Es empfiehlt sich hier die Streak-Fähigkeit für die Red Queen aus dem Power-Up-Menu unter dem Punkt Fähigkeiten. Vor allem wenn ihr von vielen Gegnern eingekesselt werdet, kann euch dieser Angriff wieder mehr Luft zum Durchatmen verschaffen.

Tipp:

Bedenkt, dass jeder Kauf einer Fähigkeit automatisch den Preis für die anderen Fähigkeiten erhöht. Wenn ihr nicht genügend stolze Seelen für eine Fähigkeit besitzt, könnt ihr frühere Mission erneut durchspielen. Ihr erhaltet auch für bereits abgeschlossene Missionen stolze Seelen.

Anschließend betritt Nero in der nächsten Mission das Opernhaus-Rondell. Das Abenteuer kann beginnen. Ihr müsst euch nun aus der von Dämonen belagerten Stadt entkommen und euch zum Schloss Fortuna durchschlagen.

Mission 02

Das Tor zur Hölle

Opernhaus-Rondell / Lagerhaus

Kämpft euch durch die ersten anrückenden Scarecrows und betretet das Lagerhaus durch die Türe. Zerschlagt generell immer herumstehende Gegenstände, um rote oder grüne Kugeln einzusammeln.

Objekt: Goldene Kugel

Wenn ihr von der Tür des Lagerhauses aus gesehen nach links blickt, seht ihr eine kleine Treppe. Springt dort gegen die Wand, um euch dort weiter nach oben abzustößen. Ihr erreicht so eine Nische, in der eine goldene Kugel liegt. Falls ihr während der Mission sterbt, könnt ihr damit an der gleichen Stelle weitermachen.

Begeht euch dann über die Treppe nach oben. Nachdem ihr dort die Scarecrows besiegt habt, verschwindet das rote Siegel an der Tür und ihr verlasst das Lagerhaus. Über den Balkon erreicht ihr den nächsten Eingang in die Kathedrale.

Kathedrale

Geht die Treppen nach unten zum leuchtenden Schrein, damit ihr den Kristall (Erbe des Bösen) mit der Greifen-Erweiterung für die Buster-Fähigkeit des Devil Bringers erhaltet: Snatch. Probiert sie gleich aus, indem ihr die grünen Kugeln und den Lebenskraftstern (S) hinter den Gittern mit dem Devil Bringer herausholt. Stellt euch dann auf die leuchtende Kontinuumplatte, nehmt dann den Grim-Grip-Punkt schräg über euch ins Ziel und zieht euch so mit der Buster-Snatch-Fähigkeit nach oben.

Terrasse / Geschäftsbezirk

Schleudert euch mit Hilfe der Snatch-Fähigkeit über die nächsten Grim-Grip-Punkte weiter. Unterwegs entdeckt ihr an einer Säule die erste Geheimmission 01: Vernichtung. Schlachtet euch durch die restlichen Dämonen, bis ihr den Eingang zum Wohnbezirk erreicht habt.

Wohnbezirk

Kämpft euch gegen die nächsten Monster weiter durch. Ihr erreicht dann einen riesigen roten Kristall. Zerstört ihn, um massig rote Kugeln einzusacken.

Objekt: Blaue Kugel (Fragment)

In der Nähe des großen roten Kristalls erkennt ihr einige rote Kugeln. Sie führen euch direkt in eine Nische zum Fragment einer blauen Kugel. Sammelt insgesamt vier Fragmente, um Neros Lebensenergie dadurch permanent zu erhöhen.

Caerula Hafen

Um die Zugbrücke im Hafen zu passieren, müsst ihr sie herablassen. Das Steuerungsgerät dazu befindet sich im großen Gebäude, dem Zollhaus. Betretet also zuerst die Kontinuumplatte bei den Schiffen und benutzt die beiden Grim Grips am Steg. So erreicht ihr die Eingangstüre des Zollhauses.

Zollhaus

Nachdem ihr im Erdgeschoss des Zollhauses die Dämonen erledigt habt, seht ihr eine blaue Vorrichtung. Bearbeitet sie mit dem Schwert, damit das blaue Sigel verschwindet und ihr die Türe zur Steuerungsanlage der Zugbrücke öffnen könnt. Aktiviert die Maschine, die Zugbrücke senkt sich. Verlasst danach das Zollhaus und kehrt den Weg zurück, über den ihr vorhin gekommen seid. Ihr erreicht nach der Zugbrücke den nächsten Abschnitt.

Ferrum-Hügel

Erstes Bergbaubgebiet

In der unteren Etage findet ihr viele rote Kugeln im Abwasser. Hangelt euch dann weiter nach oben, bis ihr vor einer seltsamen Metallstatue mit einem Eigenleben steht.

Objekt: Blaue Kugel (Fragment)

Die Statue will euch testen und erwartet daher nichts weniger als einen mit der Note B bewerteten Stil. Greift sie also solange mit Kombos an, bis ihr die gewünschte Perfektion dargeboten habt. Als Belohnung erhaltet ihr unter anderem ein weiteres Fragment einer blauen Kugel.

Daneben befindet sich der erste Shop in Form einer Götterstatue. Mittlerweile solltet ihr viele rote Kugeln gesammelt haben, die ihr hier ausgeben könnt. Eine Investition in komplette blaue Kugeln empfiehlt sich an dieser Stelle. Mit jeder kompletten blauen Kugel erhöht ihr Neros Lebenskraft permanent um eine Einheit. Generell solltet ihr immer nach Objekten dieser Art Ausschau halten und sie bei Gelegenheit bzw. nach Möglichkeit kaufen; denn mehr Lebensenergie schadet niemals. Nehmt dann allen Mut für den ersten Boss-Fight gegen Berial in Ferrum-Hügel zusammen.

Boss-Fight: Berial

Wenn ihr das Bergbaugebiet durch die Türe verlasst, steht ihr auf der freien Fläche dem Feurdämon Berial gegenüber. Zwei Dinge lassen diesen ersten Boss-Fight als ziemlich harte Nuss erscheinen: Einerseits ist euer Charakter bedingt durch den frühen Spielzeitpunkt nicht gerade als übermächtig zu bezeichnen. Andererseits verfügt Berial über eine ziemlich dicke Haut und hat nicht gerade wirkliche Schwachpunkte. Lasst euch deshalb nach der ersten möglicherweise fatalen Begegnung mit ihm nicht entmutigen: Eure Siegchancen steigen in dem Maße an, je besser ihr euch sein Verhaltensmuster eingepägt habt. Zudem dürftet ihr im Besitz einer goldenen Kugel sein, die euch den Kampf nach dem Ableben nahtlos fortsetzen lässt. Wegen der Zerstörungswut des Dämons könnt ihr zudem immer wieder grüne Kugeln aufsammeln, die bei den zerstörten Hütten auftauchen.

Muskelprotz mit Grobmotorik

Berials Bewegungen und Angriffe sind allgemein sehr träge. Wenn ihr dagegen flink seid und neben dem Sprung die seitlichen Ausweich-Moves gut beherrscht, könnt ihr euch einige Treffer ersparen. Um nicht von seinem gefährlichen Schwanz oder den Hinterhufen erwischt zu werden, solltet ihr besser seitlich oder von vorne angreifen. Nehmt dazu seinen Kopf ins Visier, setzt zum Sprung an und setzt gleichzeitig die Snatch-Fähigkeit des Devil Bringers ein, um dann in der Luft die Schwert-Kombos auszuführen. Sobald er seinerseits zum Schwerthieb oder Feuerspucken ansetzt, haltet euch zum Ausweichen bereit.

Schwächelnder Dämon

Sobald Berial einige Treffer einstecken musste, beginnt er zu schwächeln und bricht zusammen. Er liegt dann einige Sekunden betäubt am Boden. Wenn ihr es dann schafft, schnell in die Nähe seines Kopfes zu gelangen und den Devil Bringer zum Einsatz zu bringen, wird ein Spezialangriff eingeleitet. Nero packt dann mit dem dämonischem Arm Berial am Kopf, hebt ihn hoch und stampft ihn dann krachend in den Boden. Dabei erleidet der Dämon erheblichen Schaden. Nach der Attacke solltet ihr auf Sicherheitsabstand gehen, denn der angesäuerte Berial setzt dann zu einer ziemlich verheerenden Flächenattacke an.

Zum seinem erweiterten Repertoire nach der Schwächephase gehören außerdem plötzlich aus dem Boden schießende Flammen sowie ein extremer Sturmangriff. Den Flammen könnt ihr galant mit Seitwärtsrollen ausweichen. Seht ihr Berial zum Sturmangriff ansetzen und ihr immer noch frontal vor ihm steht, dann hilft nur noch beten. Es ist aber grundsätzlich möglich, Berial ein weiteres Mal geschwächt zu Boden zu bringen. Fügt ihm dazu wieder Schaden zu, bis er wieder hinfällt. Packt ihn dann wie beschrieben mit dem Devil Bringer am Kopf, um ihn ein weiteres Mal hart zuzusetzen. Einige konventionelle Schwerthiebe sollten ihm anschließend den Rest geben.

(Ende der Vorschau.)