

Joypad

N° 112 octobre 2001

Devil May Cry

Le guide
du parfait
poseur

[PS2]

Tous les coups

Toutes les attaques

Explication des menus

Interview exclusive du créateur

SKYROCK
PREMIER SUR LE KAP
www.skyrock.com

UN SUPPLÉMENT GRATUIT À JOYPAD 112. NE PEUT ÊTRE VENDU SÉPARÉMENT.

DEVIL MAY CRY

A

près quelques minutes seulement de jeu, il nous apparut très clairement que Devil May Cry était un titre dont il fallait vous montrer beaucoup de choses. Voilà donc, en 32 pages, tout ce que vous devez savoir sur le dernier titre de Capcom. Si vous l'avez acquis en japonais, ce livret vous sera super utile. Si vous patientez pour la version officielle, ce booklet vous sera insupportablement bon ! Et si vous n'avez pas de PlayStation 2 ou que vous ne comptez pas acheter le jeu, vous pouvez essayer de mimer Dante, histoire de devenir l'homme le plus classe du monde. Comme quoi, chacun y trouvera son compte...

Sommaire

DEVIL MAY CRY : LE GUIDE DU PARFAIT POSEUR

L'histoire	P3	Entrée en matière	P16
Dante le poseur	P4	L'art de la pose	P20
Le poseur en action	P6	Le poseur dans son environnement	P22
Les gardiens du château	P10	L'héritage Capcom	P26
Le déroulement des combats	P12	Rencontre avec Hideki Kamiya	P28
Explication des divers menus	P14	Surprise... Enfin, j'me comprends...	P30

L'HISTOIRE

À l'époque où l'étoile du secours brillait sur Bet, il existait un jardin secret du Mal où pullulaient des monceaux d'horreur. Autobaptisé Terre du Mal, ce lieu vit la naissance du guerrier démon Sparda. Se retournant contre sa « mère-patrie », il en extermina tous les habitants et scella la terre avec la cérémonie de l'anti-démon. Créature fabuleuse, fruit de l'union contre nature du démon et de l'homme, dont il possède respectivement la force et le cœur, sa raison de vivre disparut avec la rivalité des deux races. Il se reti-

ra dans une région inconnue, gardien imperturbable d'une femme et de deux enfants. Mais il était dit que, 2000 ans plus tard, sortirait de la Terre du Mal les graines de la destruction semées par la bataille du héros. On dit alors que la moitié du démon qui vit en Sparda, transfigurée dans son descendant, apparaîtra pour perpétuer l'œuvre du chevalier...

*D'après la bibliothèque secrète du Vatican
Chapitre XX d' « Historique infernal »
(année inconnue)*

« Dante ? Ouais, trop pur j'le connais ! C'est un keum qui traîne avec la caillera. Un genre indic, mais avec de la thune, il te récupère un peu c'que tu veux. Et quand tu le mates, tu flippes grave ta race ! Au début, tu le prends pour un bouffon, mais une fois, j'l'ai vu contre des mecs d'Uji, j'ai halluciné. Il a pris une bastos et il a pas bougé ! Après, il les a tous charcutés avec une grosse épée, c'était trop balèze ! En plus, il est pas net ce lascar, même s'il a pas la thune, tu lui proposes un business qui lui plaît pas, il refuse, mais dès que tu parles de démon ou de fantôme, là il veut bien bosser à l'œil ! Y a des gars qui disent qu'il a du sang bleu. En tout cas, c'est le genre de keum, quand il te mate, même le diable se mettrait à pleurer. »

Déposition d'Enzo Ferrinio, informateur de la police





DANTE LE POSEUR

Tout « poseur » qui se respecte a à sa disposition une gestuelle typique. Petit tour d'horizon de la palette de mouvements de Dante, son « langage du corps » au combat et son maniement des armes.

D'entrée de jeu, le héros s'impose par ses attributs physiques. Des cinématiques de qualité avaient tôt fait de souligner son imposante carrure et ses attitudes de poseur, ce que le jeu ne saurait ternir par la suite. Dante est un héros sans équivalent, avec un style vestimentaire d'inspiration gothique, sans la moindre faille : un visage aux traits fins, le cheveu aussi lisse que la peau, d'une blancheur étincelante qui contraste avec son veston rouge à passants noirs, assorti de ses longs gants de cuir noirs. Son épée, portée dans son dos, sorte d'épine dorsale métallique prête à être dégai-

née à tout moment, parachève l'ensemble.

La gestuelle de Dante s'annonce très vaste et ses types de mouvements sont plutôt nombreux. Ce qui frappe d'emblée, ce sont les déplacements de Dante dans le décor, aussi limpides que l'eau claire. Aucun obstacle n'est insurmontable, il s'en sortira toujours avec style, quel que soit le mouvement effectué : sauts en tout genre, lock de l'ennemi, straffe, esquive... tous magnifient la classe de notre héros. Faites-lui accomplir des doubles sauts contre un mur, vous le verrez exécuter une pirouette avant de regai-



Pour franchir une balustrade, Dante prend appui sur une seule main et s'élançe : quelle classe !



Sauter au-dessus d'un ample trou ne posera pas de difficulté à notre héros, qui possède une technique de saut alliant grâce et style !

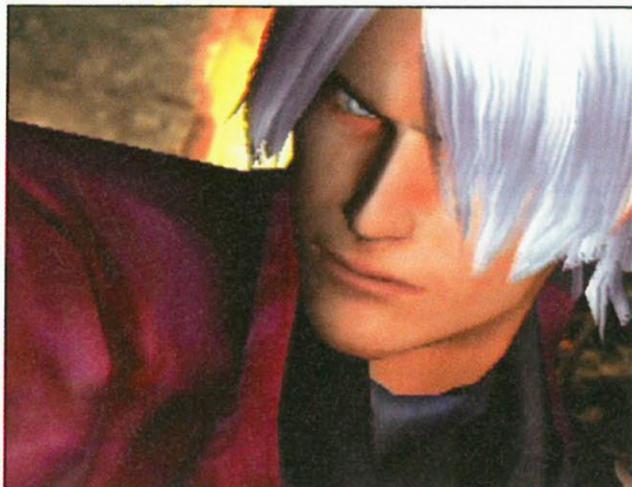




gner la terre ferme. Hissez-le sur un muret et Dante s'élèvera réellement à la force de ses bras. Perchez le héros dans les hauteurs d'un décor torturé et voilà qu'il descendra tour à tour ses éléments les uns après les autres, avec grande souplesse, tel un fluide soumis à la force de gravité.

DES COMBATS SANS À-COUPS !

Cette fluidité des enchaînements s'exprime totalement au cœur des affrontements. Lorsque les ennemis sont pris pour cible (lock), le héros a par exemple la possibilité de straffer ou d'esquiver avec grande classe et élégance ! Dante tourne littéralement autour des ennemis, décrivant un ballet mortel, telle une « gambade » soulignée par de petites foulées dynamiques. Sa cape rouge s'anime à l'occasion d'une légère ondulation, dictée par le mouvement, au plus bel effet.



DEVIL MAY CRY INVENTE UN HÉROS À LA GESTUELLE « PLUS VRAIE QUE NATURE » !

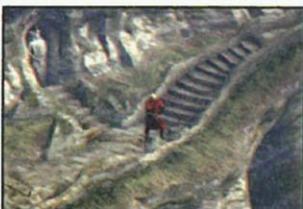
Sa dextérité au maniement des armes est aussi à souligner. En plein combat, Dante a la possibilité de shooter ses adversaires, perché dans les airs : la force de propulsion des tirs du pistolet fera le reste ! Il pourra même « rebondir » à l'occasion sur les ennemis pour s'élever davantage. Lorsque Dante reste « inactif » un moment, il fait tourner ses pistolets, les doigts dans les orifices de la gâchette, les croisant sur eux-mêmes avec une maîtrise totale. À l'usage du fusil à pompe, il est capable de le recharger d'une seule main, d'un léger coup de poignet à bout de bras, avec une aisance telle que le joueur



Dante recharge son fusil à pompe « à la main » !

ne le notera pas du premier coup. Sans oublier ses passages de « mutation » de la technique Alastor à la technique Ifrit (commandée par le joueur), qui donnent encore l'occasion à notre héros de « bomber le torse ».

Bref, Dante semble bien avoir initié un nouveau style de personnage de jeu vidéo. Il est le premier, en tout cas, qui fait cohabiter allégrement force de frappe et classe au combat. Et ça, on adore !

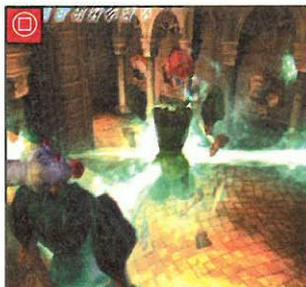




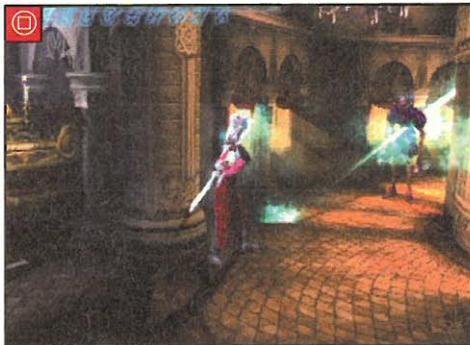
LE POSEUR EN ACTION

Au départ de son aventure, Dante ne possède que son épée et ses deux pistolets fétiches, Ivory & Ebony. Par la suite, il aura accès à un arsenal digne des habitants de Béziers, ou presque. Cet armement se sépare en deux catégories : les armes de contact et les armes de tir. Complémentaires, elles permettent de faire face à toutes les situations et surtout d'exécuter des enchaînements de toute beauté.

Pour avoir la classe, il faut savoir ce dont on est capable et correctement exploiter ce potentiel. Voyons donc les mouvements de base et les actions avancées du maître en la matière, j'ai nommé Dante.



Le Nightmare Beta est un parasite qui se met sur votre bras. Il tire des lasers « rebondissants » qui vous permettent de réaliser de jolis cartons dans les couloirs étroits.



Il sera également possible de concentrer son tir avec le Nightmare Beta. Malheureusement, cela utilise l'énergie du Devil Trigger, empêchant toute transformation par la suite.



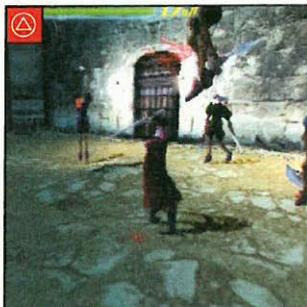
Le lance-grenades permet de faire efficacement le ménage dans les essaims de petits ennemis qui se regroupent pour attaquer. L'arme la plus performante du jeu, à notre avis.



Les pistolets Ebony & Ivory sont certainement l'arme la plus classe du jeu. Malheureusement, leur puissance de feu n'est pas très importante. Ils sont surtout utiles pour arroser un adversaire en mouvement.



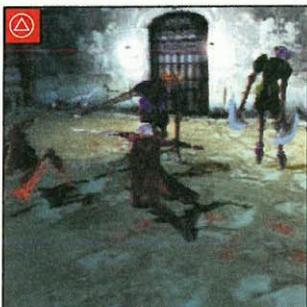
Le fusil à pompe vous permet de shooter plusieurs ennemis à la fois grâce à son grand rayon d'action. À courte portée, il peut aussi projeter un ennemi à terre.



L'épée vous propose une grande palette de mouvements. Il vous sera possible de projeter les ennemis en l'air.



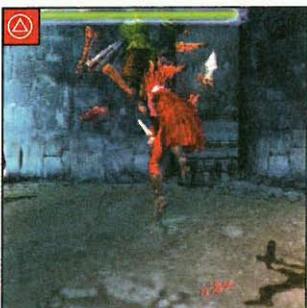
La dernière arme du jeu, Sparda, est une épée polymorphe qui se transforme tour à tour en lance, faux ou dague, selon les coups portés. Mais ça, ce sera à vous de le découvrir...



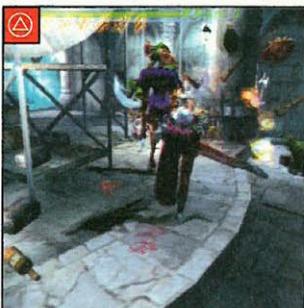
Avec l'épée, on peut aussi dégager au loin un ennemi trop collant.



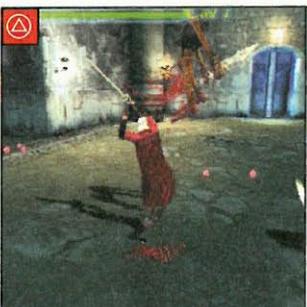
L'épée Alasthor deviendra vite l'une des armes favorites de Dante. Plus rapide que l'épée classique, elle permet d'enchaîner une série de plus de 4 coups sans que l'ennemi ne puisse réagir.



L'épée permet aussi d'intercepter un ennemi en plein vol et de le clouer au sol !



Les gants de feu de l'Ifrith permettent à Dante d'user de ses poings et de ses pieds. Très classe, cette arme possède une bonne force de frappe mais est assez lente.



Il est possible de frapper plusieurs fois un ennemi projeté en l'air.



Il sera possible de lancer Alasthor pour qu'elle tournoie sur un ennemi et ainsi le hacher menu. Pendant ce temps, Dante pourra en profiter pour tirer dans le tas.



LE FEU DE L'ENFER, IFRIT

Après avoir obtenu les armes Alasthor et Ifrit, Dante sera capable de faire appel à l'énergie du démon qui est en lui, afin de transcender son humanité et devenir une créature surpuissante pour une durée déterminée par le Devil Trigger. Après avoir pressé L1, il suffira d'essayer ses armes nouvellement transformées par la puissance du diable.



Ce coup spécialement puissant coûte très cher, mais permet de faire brûler quasiment tout un écran de jeu.



Au corps à corps, la boxe thaïlandaise infernale n'a pas son pareil pour envoyer les ennemis ad patres !



Le fusil à pompe devient le tromblon de l'enfer et projette de grandes boules de feu !



Capcom n'oublie pas ses racines avec ce superbe coup de pied enflammé digne du colonel Guile !



Ebony & Ivory crachent le feu à répétition !



Un grand classique de chez Satan : la boule de feu bien sûr !



Le lance-grenades devient le fournisseur officiel de javelots explosifs de notre brave Dante !

LES GARDIENS DU CHÂTEAU

Si l'on veut renvoyer une ordure en enfer, il faudra s'attendre à rencontrer de la résistance. Voici donc quelques portraits des sales gueules qui hantent le château. Bien entendu, ce bestiaire n'est pas complet ; à vous de dénicher les quelques surprises qui restent...

Les monstres de Devil May Cry ne sacrifient pas à la grande tradition du jeu d'action classique. Chacun d'entre eux possède une palette de mouvements typiques que le joueur devra étudier. Cela permettra d'appréhender les coups que l'on risque de prendre dans son démoniaque faciès ou encore dans son satanique postérieur. On pourra aussi, grâce à cette subtile observation, découvrir quelles sont les armes les plus adaptées pour un type de monstre donné.

Marionette, l'ennemi de base que l'on retrouve un peu partout dans le château. Au début du jeu, ils sont nombreux, ce qui les rend dangereux... jusqu'à ce que l'on trouve le fusil à pompe.



Une version un peu plus puissante des Marionettes : Bloody Mary. Lorsqu'elle s'énerve, elle devient une vraie toupie remplie de lames. À combattre de loin.



Les Blades sont des hommes-lézards agiles et hargneux. Ils existent en deux tailles : standard et géant. Les plus gros sont, bien entendu, les plus dangereux.



Les Kyklops sont des grosses araignées qui attaquent toujours par paires. Elles ne sont pas très résistantes, mais elles possèdent une force d'attaque hors du commun et quelques notions de magie.



Griffon est un aigle géant défigurée par des mutations grotesques. Dante devra l'affronter à plusieurs reprises avant de s'en débarrasser dans un combat épique.



Les Sin Scythe sont une forme supérieure des Sin Scissor. Fantômes énervants qui volent et traversent les murs, ils seront de redoutables adversaires.



Les Sargasso, qui attaquent par 8, ne se trouvent qu'au fond de l'eau. Heureusement d'ailleurs.



Nero Angelo, un monstre issu du reflet de Dante dans un miroir satanique. Un adversaire coriace et imprévisible.



Sin Scissor est un fantôme classique, qui se réfugie derrière le mur pour éviter vos frappes. Quelques coups de chevrotine lui remettront ses idées de revenant en place.



Death Scissor, la forme évoluée de Sin Scissor est autrement plus dangereuse. Versé dans la magie noire, il pourra à loisir faire voler Dante dans les airs.



Les Death Scythe sont les fantômes les plus redoutables du jeu. À vous de découvrir pourquoi et de désigner... le maillon faible !



Il sera possible, à n'importe quel moment du jeu, de consulter la liste des ennemis déjà rencontrés. Une belle collection de sales gueules.



Dante-Ifrit contre Nero Angelo. Une rencontre au sommet de deux demi-démons remplis de super pouvoirs de la muerte !



LE DÉROULEMENT DES COMBATS

Comment aborder un combat avec classe ? Comment éviter de salir son imper par des coups bêtement reçus ? Comment poser comme un malade sans se faire lasser par des ennemis qui s'habillent chez Karl Lagerfeld ? Et surtout, comment éviter de tomber dans les pièges de débutants tendus par les divers ennemis du jeu ?

Dans Devil May Cry, on peut tout de suite classer les ennemis dans différentes catégories bien distinctes. Un peu comme les insectes : il y a les rampants et les volants. Après cela, il y a les rampants lents, qui ne représentent de danger que dans les espaces confinés, et les rampants rapides, qui s'avèrent déjà plus teigneux. Vous l'aurez donc noté, les ennemis pourront être avantagés ou handicapés selon l'endroit où se déroulera le combat. À vous d'en tirer parti afin d'être toujours gagnant.

FACE À UN GROUPE IMPORTANT DANS UN ESPACE ÉTROIT



Lorsque l'on arrive dans un endroit exigu, la première chose à faire sera de se frayer un chemin !



Rentrer dans le tas, surtout au début du jeu où les armes sont peu puissantes, peut s'avérer suicidaire !



Si l'on ne maîtrise pas encore l'art de l'enchaînement gracieux, il sera difficile de ne pas se faire couper en plein mouvement et prendre une « avoinée ».



La meilleure solution sera d'envoyer quelques ennemis en l'air ou sur les côtés afin de les éloigner en s'avançant dans le fond de l'écran.



Une fois éloigné du groupe, le tir aux pigeons peut commencer. Une méthode simple et efficace pour se sortir de certaines situations périlleuses.

FACE À UN GROUPE VOLANT



Cadrer les ennemis volants ne sera pas toujours évident avec les armes de poing. Si on veut y aller au contact, il faudra le faire uniquement en contre-attaque.

Généralement, les ennemis volants ne seront pas trop coriaces si vous parvenez dès le début à les maintenir à distance grâce au fusil à pompe.



L'IMPORTANCE DE « L'ACCROCHAGE »



Dans Devil May Cry, il vous suffira de presser R1, et Dante se tournera automatiquement vers l'ennemi le plus proche de lui. En continuant à presser R1, il sera possible de tourner autour de cette cible.

Si l'on relâche R1, Dante reprendra sa course normalement et frappera droit devant lui. Notons que certains coups spéciaux ne se déclenchent qu'en pressant R1.

Bien entendu, il sera possible de frapper des ennemis sans les « locker » avec R1, mais on risque alors de leur passer à côté. La seule occasion que l'on aura de frapper sans cette astuce, c'est avec plusieurs ennemis simultanément.

L'ART DU DÉPLACEMENT PRÉVENTIF



Lorsque l'on accroche un ennemi, le bouton  servira à effectuer une esquive selon la direction que l'on donne avec le pad.

Il sera aussi possible de sauter plus haut qu'à l'accoutumée afin de shooter les ennemis en plein vol.

Bien utilisée, l'esquive permet de passer derrière l'ennemi afin de le foudroyer alors qu'il est encore en train de frapper dans la mauvaise direction.



EXPLICATION DES DIVERS MENUS

Difficile de se passer du japonais, même lorsque l'on est en face d'un « simple » jeu d'action. Pour les fans d'import qui se seraient jetés sur le titre sans pour autant avoir de licence de japonais ou même quelques notions de la langue nippone, voici des explications qui devraient leur servir.

L'écran proposé par défaut lorsque vous pressez « Start ». C'est ici que vous pourrez utiliser les objets glanés ici et là au cours de vos combats mémorables. Les orbes jaunes correspondent à vos continues. Et lorsque vous réunissez les 4 morceaux d'une orbe bleue, votre barre de vie augmente.

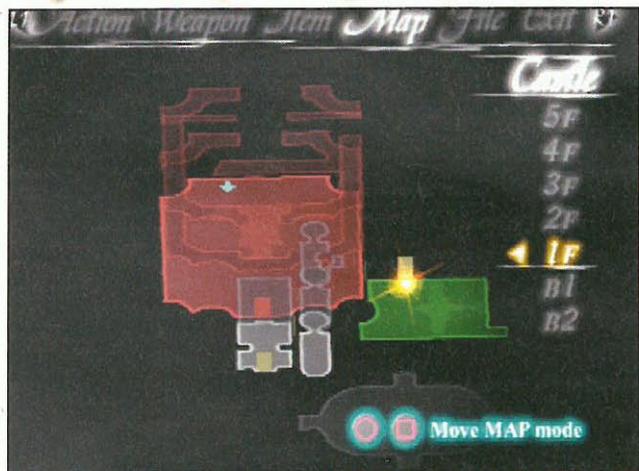


Dans cette section, que vous utiliserez souvent, vous pourrez sélectionner vos armes.



C'est ici que vous trouverez tous vos coups spéciaux disponibles. Inutile de les retenir puisque vous pourrez consulter la manière de les exécuter à chaque instant.





Voici une option bien utile, à consulter de temps à autre : il s'agit de la carte des lieux. Si vous ne savez pas quoi faire, sachez que l'endroit où vous devez vous rendre sera représenté par un petit point lumineux.

ÉCHOGRAPHIE SOUS-MARINE



Lorsque vous devez vous rendre sous l'eau lors d'une séquence assez courte, un petit écran vous indiquera comment vous déplacer et vous défendre. En voici la traduction :

- ⊙: permet de vous tourner rapidement vers la direction pressée.
- ⊙, ⊙: inspecter.
- ⊗: nager.
- ◁, ▷: change l'orientation de Dante.
- ⊕, ⊖: change l'orientation de Dante (haut et bas inversés).
- RI + ⊕ ou ⊖: tirer avec le needle gun (utilisable seulement sous l'eau).



Dans le dossier « file », vous trouverez l'intitulé de la mission (malheureusement en japonais, mais les images peuvent aider) ainsi que la liste des monstres que vous avez croisés jusqu'à présent.

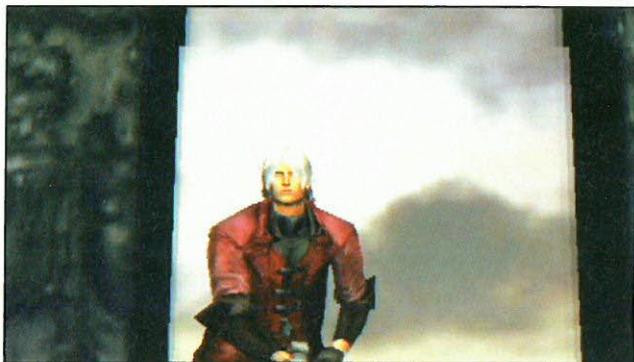


ENTRÉE EN MATIÈRE



Voici les débuts de Dante, héros mi-homme mi-démon, dans l'univers fascinant de Devil May Cry, à travers le déroulement précis de la première mission. Découverte d'une ambiance et d'un gameplay...

Après une cinématique dynamique qui nous plonge de plain-pied dans l'ambiance, Dante et Trish investissent des lieux chargés de mystères. Tandis que Trich franchit un plan rocheux avec autant d'aisance que s'il s'agissait d'un muret, Dante, abandonné à son sort, passe une porte d'inspiration gothique. L'aventure peut commen-



cer. Le bruit bien présent de la mer qui cogne contre les rochers, poussée par la main du vent, accompagne les premiers pas de notre héros. Un chemin de pierres, où l'on entend crépiter le feu dans les

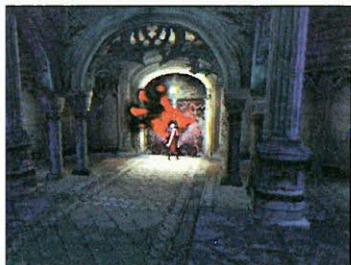
lanternes, le mène devant une imposante bâtisse. Quelques vols d'oiseaux et un drapeau flottant au vent invitent Dante à jeter un dernier regard vers la lumière naturelle, avant de s'engouffrer dans une mince ouverture murale... qui se ferme aussitôt derrière lui dans un bruit fracassant. Le château a désormais Dante en son cœur.

Et... action !

Voilà ce qui semble être la pièce principale de l'édifice : de longues colonnes sculptées, dessinant des arcades, un vaste dôme, magnifiant l'imposante statue de chevalier armé qui trône en son centre. Un large escalier tapissé ouvre la pièce sur de longues corniches symé-



triques, le tout sous un éclairage diffus mais suffisant. Une brève exploration de la pièce nous en dit plus long. Des orbes rouges traînent çà et là, et atteindre la plupart d'entre elles se fait au prix de quelques escalades et sauts prodigieux. Qu'importe, les capacités physiques de Dante suffisent largement. Une fois 45 de ces orbes récoltées, il devient possible de franchir une double porte rouge, seul accès autorisé pour l'instant ; la main





« immatérielle » qui en bloquait l'accès explose et vous libère le passage. Sur le seuil suivant, quelques armures décoratives : des coups d'épée les font voler en éclats, libérant encore des orbes. L'extérieur du château, visible à travers une mince fenêtre à barreaux, est toujours animé par un vent remuant. Un escalier en colimaçon vous mène dans une salle aux murs de pierre, où un passage se découvre dans le plafond. Deux sauts plus tard, Dante parvient à se hisser à l'étage supérieur. Un pantin inanimé se présente, sur lequel un objet intéressant s'illumine, à récupérer sans attendre : il s'agit d'une clé. Aussitôt, notre pantin désarticulé s'anime ! Dante doit alors faire face à quelques ennemis et se défendre avec les moyens du bord, épée ou pistolet, qui feront vite l'affaire, avec un brin d'acharnement. Sous la force de la lame, ces

« jouets » vindicatifs finissent par éclater en morceaux, retournant au néant et libérant à nouveau de précieuses orbes rouges. Au-delà de la porte boisée suivante, une salle qui cache encore ses secrets ; rien d'intéressant à y faire pour le moment. Revenu sur ses pas, Dante doit affronter encore des pantins animés à fils. Ces ennemis ressortent même à l'envi d'une sorte de trappe rouge en lévitation, compliquant quelque peu sa tâche. Désormais, les choses sont dites : des combats en nombre attendront notre héros.



La loi du plus fort

Vite redescendu dans la « salle d'accueil » du château, Dante peut utiliser sa clé sur la seconde issue des lieux, la double porte bleue. Un hydravion est posté dans la pièce, sur lequel quelques pantins inanimés sont pendus çà et là. Deux armures attirent l'attention de notre héros : elles masquent un cercle en relief décoré de signes cabalistiques. L'action l'emporte sur la réflexion : c'est à l'aide de coups d'épée placés dessus qu'il parvient à illuminer l'en-



semble de ces signes, jusqu'à activer une trappe secrète. Une plate-forme descend alors sous ses pieds.

Notre homme débarque dans une salle circulaire. La plate-forme qui l'y a mené ne tarde pas à repartir... sans lui. Abandonné à son sort, notre héros glorieux doit s'envoyer un combat massif : des pantins désarticulés apparaissent tour à tour pour lui faire tâter de leur lame. Le combat s'annonce imposant, les fers se croisent, tournoient et fendent l'air. Dante s'en sort en maniant ses moyens de défense avec dextérité et en maîtrisant l'art de



l'esquive. La menace ennemie vaincue, les grilles se referment dans un bruit sourd et libre à Dante de remonter. Le répit s'annonce bref : les pantins de tout à l'heure ont pris vie. Un massacre à l'arme blanche, à feu et à sang, peut se tenir à nouveau. Ce n'est qu'à condition de supprimer ces étranges démons, guidés par une main invisible, qu'un nouvel accès s'ouvrira. Dante le franchit alors et c'est sur cette dernière action que se clôt la toute première mission de Devil May Cry...





L'ART DE LA POSE

L'art de la pose rejoint étroitement l'art du combat. Dante aurait bien des leçons à donner dans cette catégorie. Exemples de quelques combos à décliner sans modération pendant les affrontements.



La partie « Devil Trigger » vous a dressé un panorama des mutations en combat du perso. À l'état « normal », Dante a déjà la possibilité d'effectuer bien des enchaînements dont le style lui vaudra plus ou moins de compliments... et plus ou moins de précieuses orbes ! Suivant votre réussite au combat rapproché, vous passerez ainsi des avertissements « Dull » (« lourd » !) à Cool, Bravo, Absolute, jusqu'à atteindre le « Stylish ! », le summum de la qualité durant la joute ! Le corps à corps à l'arme blanche sera à ce titre indispensable pour obtenir le meilleur grade de qualification, plus rapide que les armes à feu à distance et bien plus bénéfique. Petits Joueurs, passez votre chemin !

ALASTHOR

L'épée Alasthor, upgradée au prix de quelques centaines d'orbes (hors Devil Trigger), peut se charger d'une puissance redoutable. La combo consiste à locker l'ennemi, tout en avançant, épée pointée vers lui : la puissance du coup le terrasse presque immédiatement.



IFRIT

En mode Ifrith, il existe 4 types de coups différents, qui s'enchaînent comme suit : deux coups de poing, puis deux coups de pied. Bien entendu, il est possible de les établir d'une traite, en appuyant vite 4 fois sur . Mais mieux encore, il est possible d'investir chacun de ces coups d'une puissance incomparable, en gardant un court moment  appuyé à chaque fois. Effet garanti !



Dante « charge » son 3^e coup (un équivalent du mawashi geri) ... et frappe l'ennemi avec une grande puissance !



Dante passe de « Bravo ! » à « Absolute ! », en terrassant plusieurs ennemis à la fois.



Le fameux piqué sur l'ennemi, un coup ravageur et plutôt impressionnant !

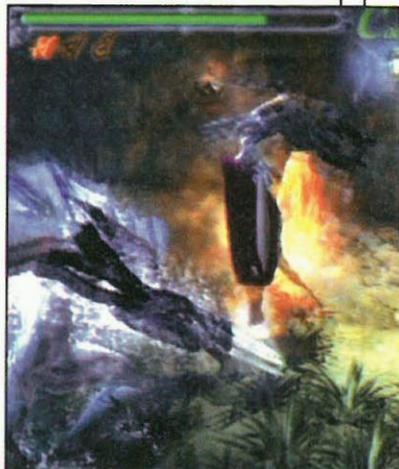
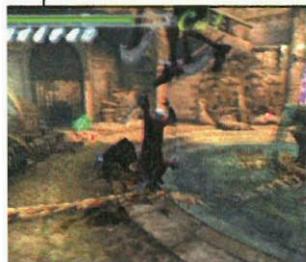


Le 4^e mouvement de la technique Ifrit est un coup de pied et parvient ainsi à atteindre le sommet de la technique, inspiré par J.-C. V. ! Dante arme sa jambe chargée de feu le « Stylish », en faisant éclater l'adversaire.

Lorsque votre opposant a été projeté dans les airs, Dante a encore la possibilité de vider ses chargeurs dessus.



Même chose du côté de la technique Ifrit.





LE POSEUR DANS SON ENVIRONNEMENT

Capcom n'en est pas à son coup d'essai sur la 128 bits de Sony. Avec ses somptueux graphismes et ses effets visuels en tout genre, Devil May Cry fait à nouveau honneur aux capacités de la PlayStation 2. Dante en ressort encore magnifié.



C'est un point incontestable, les développeurs maîtrisent leur sujet : les fantastiques capacités graphiques de la PS2. Cette palette de connaissances leur a permis de créer un jeu « qui n'en jette » avant tout par la beauté de ses décors. Et ceux-ci, exploités à

travers de nombreuses configurations, montrent l'étendue de leur talent. On pense au château et ses éléments multiples qui font leur effet, bien entendu, mais ce n'est pas tout : jardins divers, souterrains, fonds marins, vieux bateau, les différentes étapes du jeu ont permis aux développeurs d'exploiter un maximum de techniques visuelles.

pour les scènes d'extérieur que pour les espaces confinés du château. L'aliasing, le réputé point faible de la PS2, semble ici avoir complètement disparu, un constat aussi évident dans les décors fixes que mobiles. La chapelle du château, que le joueur traversera plusieurs fois dans le jeu, est d'ailleurs un condensé de tous les effets inédits (ou presque) que l'on verra dans l'aventure : la lumière y filtre à travers les vitraux, étincelante. Les colonnes de la salle, tels des arbres ayant poussé entre les pierres, utilisent la technique dite du morphing, qui les anime d'un mouvement permanent. Sur ses portes (condamnées provisoirement) se dessinent des



Des effets de perspective souvent impressionnants.

PLEIN CADRE

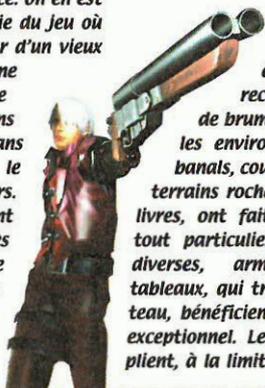
En général, un mot ressort à la vue de ces décors : la précision. Précision de la modélisation des objets, de leurs contours, des textures, des détails qui fourmillent, et ce autant





formes évanescentes et mouvantes, où semblent s'agiter, en filigrane, de vagues têtes de squelettes esquissant un sourire... Le décor a lui aussi une vie, c'est une évidence. DMC cultive ainsi l'irréalisme pour créer sa propre ambiance. On en est convaincu dans la partie du jeu où Dante explore l'intérieur d'un vieux gallion échoué dans une grotte. Une occasion de décrire des fonds marins à l'aspect ténébreux, sans doute inspiré par le « flou » des profondeurs. Les décors naturels sont eux animés de façon très réaliste. La mer est une nappe onduleuse et tranquille. Les branches des arbres s'agitent, les feuilles tom-

LA PERFECTION GRAPHIQUE SUR PS2 S'APPELLE DEVIL MAY CRY



bent en ondoyant dans le vent. L'ensemble est à l'occasion recouvert par un effet de brume persistant. Même les environnements les plus banals, couloirs de pierre, souterrains rocheux, rayonnages de livres, ont fait l'objet d'un soin tout particulier. Les décorations diverses, armures médiévales, tableaux, qui trônent dans le château, bénéficient aussi d'un rendu exceptionnel. Les détails se multiplient, à la limite du nombrable, et

les salles visitées sont, le plus souvent, d'une richesse à couper le souffle. Les types de décors visités sont multiples, mais le dénominateur commun reste l'ambiance visuelle, quelle que soit la phase de jeu traversée. Une ambiance construite par des couleurs, des effets de lumière, qui savent créer une atmosphère pesante. L'ombre du perso n'en finit pas de s'adapter et de « faire corps » avec les configurations du décor, un double qui s'étire et se rétrécit à loisir, suivant très précisément chaque position du personnage. Impossible également





de ne pas penser à *Alone in the Dark* quand, à une étape du jeu où Dante transporte une pierre lumineuse, un halo de lumière diffus entoure notre héros, frémissant au gré de ses déplacements. Une donnée invariable demeure cependant : notre poseur est toujours placé au centre de l'écran, seul en scène et magistral.

**DES MISES EN SCÈNE
« TAPE-A-L'ŒIL » !**

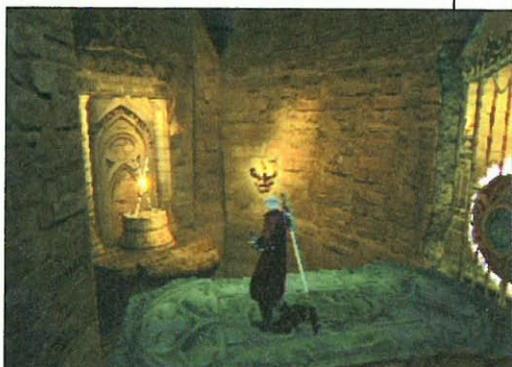
Reste à évoquer les effets des armes spéciales et des combos à l'écran. Le mouvement de l'épée de notre héros, par exemple, laisse une traînée de flou du plus bel effet. La lumière jaillit de ses pistolets dans un bruit fracassant, le décor s'éclaire sous ses pluies de balles. Le sang suinte à tout va, mais euh... comment dire, de façon très propre ! Lorsque Dante effectue un « piqué » sur ses ennemis, une traînée démultipliée et dynamique



**DES EFFETS SPECIAUX
POUR UNE AMBIANCE
UNIQUE**

accompagne ce mouvement de kamikaze. Les animations sont souvent fantastiques : on craint le pire pour notre héros, transpercé par une épée, tombant d'un pont qui s'écroule sous ses pieds, envoyé au fond de l'eau ou attaqué par quelques têtes de squelettes. Les murs s'animent sous le coup d'un tremblement ou d'explosions en cascade, ce qui peut arriver lorsque les ennemis déchainent leurs

magies. Avec ces effets, le joueur est véritablement « plongé » dans l'univers de Devil May Cry. Les détails évoqués paraissent nombreux, mais il faudrait encore de longues pages pour rendre justice à l'ensemble des prouesses graphiques effectuées pour ce DMC. En tout cas, on salue la réussite des concepteurs. Il ne fallait surtout pas louper l'ambiance d'un tel jeu : c'est chose faite !





L'HÉRITAGE CAPCOM

Devil May Cry se place au centre de plusieurs influences signées de son éditeur, Capcom. Deux jeux viennent à l'esprit : Resident Evil et, plus près de nous, Onimusha. Où se situe donc la patte du brillant développeur japonais dans ce DMC ?

Capcom a à son actif plusieurs jeux d'aventure axés baston sur console : la série des Dino Crisis, les Resident Evil et les Onimusha (le 2 est en préparation...). Devil May Cry, en pur beat them all, présente un gameplay bien à lui, mais on remarque facilement quelques détails hérités de ses prédécesseurs. Proposer une démo de Devil May Cry en bundle avec l'édition japonaise de RE

Code : Veronica était certainement un indice... On a volontiers comparé Resident Evil et DMC à ses débuts, en s'attachant à des détails faciles : les créateurs des RE et Dino Crisis par exemple, Shinji Mikami et Hideki Kamiya, qui se cachent sans trop de secret derrière ce beat them all d'inspiration gothique.

À l'origine de DMC, il s'agissait de créer un nouveau Bio Hazard (Resident Evil japonais) adapté à la

puissance de la PS2. Dans le jeu final, quelques faits ne trompent pas. On pense par exemple à cet avertissement donné pendant l'écran de loading, sur la teneur en gore du jeu, hérité de RE, même si ce n'est qu'un détail. Les premiers pas dans l'aventure ont aussi comme une odeur de déjà-vu, telles la musique et l'ambiance de la première mission, avec ces notes qui résonnent sur une mélodie discrète mais lancinante. Les déplacements de Dante dans les décors (en 3D temps réel) rappellent ceux des héros de Resident Evil, même si ici, la caméra a tendance à être dynamique. Le système de progression s'avère très classique, basé sur le schéma « clé-porte » ou quelque autre objet à placer au bon endroit. Les interventions des boss donnent lieu à des



Ci-contre, DMC ; ci-dessous, Resident Evil. On semble deviner où DMC a été puiser son bestiaire démoniaque...





Onimusha : le premier Resident Evil-like de Capcom à avoir mis un pied dans l'univers du beat them all...

prises en scène poussées. On suit à ce propos un principe tout « résident evilien » : les monstres doivent être inquiétants autant que fascinants. DMC propose en revanche un degré de réflexion plutôt sommaire, avec un scénario succinct et un sentiment de peur pas omniprésent. Rassurez-vous, DMC nous ménage quelques effets de surprise où le frisson est bien venu, mais tout le challenge repose avant tout sur l'action !

presque s'effectuera, dans DMC, à la force du poignet. Le héros réfléchira avant tout avec ses armes. De même, les accès se libèrent souvent une fois la menace ennemie vaincue. Le système d'up-grade du personnage nous ramène également vers Onimusha ; les ennemis achevés délivrent des orbes, qui permettront à Dante de multiplier ses compétences au combat... et de définir son destin.

En résumé, on pourrait vaguement

parler de mix entre les deux, sans qu'il y ait un réel équilibre. On pense à Resident Evil pour l'hérédité de la réalisation et l'ambiance. Mais le côté baston à outrance et la classe du perso font irrémédiablement pencher la balance en faveur d'Onimusha. En fait, avec ses nombreuses nouveautés et son gameplay inédit, ce Devil May Cry invente presque un genre à lui tout seul ! Vous avez dit jeu de poseur ?

DANS LA LIGNÉE D'ONIMUSHA

En réalité, ce DMC est plutôt dans la lignée d'Onimusha, sorti il y a un an au Japon. Dans son rapport au personnage, le joueur sera plus proche de Samanosuke, le héros-samouraï d'Onimusha au charisme « ravageur ». L'interface est assez similaire, tout comme le système et l'approche des combats : tout ou

Avec quelques effets de mise en scène surprenants, Devil May Cry saura ravir les amateurs de sensations fortes !

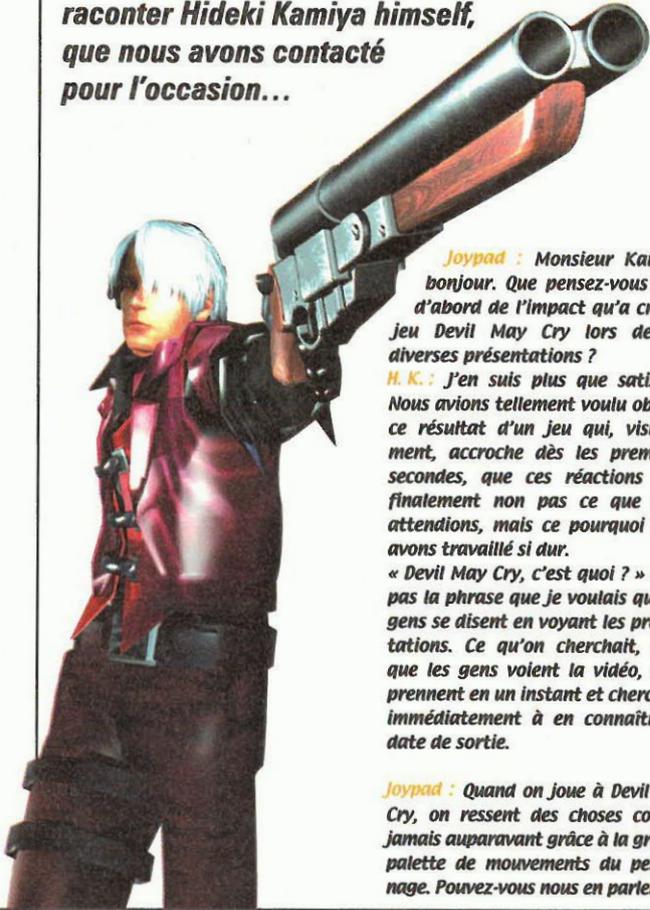




HIDEKI KAMIYA

Directeur du jeu DEVIL MAY CRY

Derrière Devil May Cry se dissimule une équipe soudée et compétente, menée de main de zombie par Hideki Kamiya, déjà complice de Shinji Mikami pour les deux premiers Resident Evil. Pour Devil May Cry, Capcom a donc recomposé le dynamique duo, ce que va nous raconter Hideki Kamiya himself, que nous avons contacté pour l'occasion...



Joypad : Monsieur Kamiya, bonjour. Que pensez-vous tout d'abord de l'impact qu'a créé le jeu Devil May Cry lors de ses diverses présentations ?

H. K. : J'en suis plus que satisfait. Nous avons tellement voulu obtenir ce résultat d'un jeu qui, visuellement, accroche dès les premières secondes, que ces réactions sont finalement non pas ce que nous attendions, mais ce pourquoi nous avons travaillé si dur. « Devil May Cry, c'est quoi ? » n'est pas la phrase que je voulais que les gens se disent en voyant les présentations. Ce qu'on cherchait, c'est que les gens voient la vidéo, comprennent en un instant et cherchent immédiatement à en connaître la date de sortie.

Joypad : Quand on joue à Devil May Cry, on ressent des choses comme jamais auparavant grâce à la grande palette de mouvements du personnage. Pouvez-vous nous en parler ?

H. K. : Le thème principal de DMC est la « cool attitude » et Dante, avec son impressionnante palette de mouvements, est la représentation physique de ce concept. C'est aux joueurs de créer leurs propres enchaînements le plus cool possible et admirer Dante les exécuter. Je pense que c'est l'une des choses qui rendent DMC différent des autres jeux d'action. Avec DMC, je voulais un héros peu conventionnel, qui se bat avec du style et du naturel, pas un héros qui frappe à répétition avec son épée ou qui tire simplement avec son pistolet. Il semble donc logique de récompenser les joueurs qui se donnent du mal pour créer des mouvements super impressionnants.

Joypad : Quels sont vos films préférés, et lesquels vous ont inspiré pour ce jeu ?

H. K. : Mon film préféré est certainement « The Big Hit ». Un script non-sensique, un groupe de personnages chaotique, des répliques qui fusent



Joypad : Combien de temps vous a pris le développement du jeu ?

H. K. : De la base jusqu'à la version finale, cela nous a pris environ 3 ans. La partie la plus dure du développement fut d'avoir une image nette et commune du résultat dans la tête de tous les membres de l'équipe. Comme vous devez le savoir, DMC était à la base une suite de Resident Evil que l'on voulait bien différente de la série.

Et le thème de départ était que la « classe » remplace « l'horreur ». Mais la définition de la « classe » est malheureusement différente entre chaque personne. En plus, j'avais du mal à fixer des éléments comme le personnage, ses origines, sa personnalité, le background... C'était dur pour moi, mais plus encore pour les membres de mon équipe qui devaient recréer un monde depuis le début. En plus de cela, nous devions apprendre à nous servir de cette nouvelle machine qu'était la PlayStation 2, donc nous avions deux fois plus de difficultés que pour un jeu fait sur une plate-forme déjà connue.

Joypad : De quelle partie du jeu êtes-vous le plus fier ?

H. K. : Ce que je préfère dans DMC, c'est son atmosphère unique. Le jeu développe des situations contraires à ce que les joueurs attendent afin de les surprendre. Il ne se conforme à aucune formule connue de réalisation, et j'ai confiance en ce point, ainsi qu'en l'atmosphère, qui devrait scotcher les utilisateurs.

Joypad : Avez-vous un projet de suite à Devil May Cry ?

H. K. : Honnêtement, je ne sais pas. Le jeu vient de sortir au Japon et nous attendons les enquêtes réalisées auprès des acheteurs pour savoir ce qu'ils en pensent.

Joypad : Et pour finir, un petit mot pour nos lecteurs...

H. K. : J'imagine que ceux qui veulent essayer quelque chose de nouveau seront contents de se mettre sur DMC, mais d'un autre côté, pas mal d'entre vous risquent d'être surpris et de se demander de quel genre de jeu il peut s'agir. Je peux vous garantir qu'une fois que vous aurez commencé à jouer, vos craintes seront balayées par le dynamisme et la grande classe qui s'en dégagent. Une action violente enrobée dans un superbe visuel, c'est le concept de DMC. Il faut avoir le courage de se jeter dans le monde de DMC pour en goûter le côté stylisé que vous n'avez jamais connu auparavant.

et des scènes d'action très bien filmées. J'aime aussi bien « Romeo Must Die », et allier Jet Lee avec de la musique hip-hop était une grande idée, vous ne trouvez pas ? Les scènes d'action avec des câbles sont habituellement ridicules, mais là, ils ont poussé le concept jusqu'au maximum, pour donner quelque chose de presque artistique. Le point commun entre ces deux films, c'est qu'ils ont chacun une identité propre et qu'ils ont créé leur propre style. J'ai accroché pour leur personnalité.

Joypad : Toutes les filles qui voient Dante se pâment en le trouvant très classe. Comment êtes-vous parvenu à créer un personnage aussi cool ?

H. K. : L'inspiration de Dante nous vient du héros du dessin animé « Cobra ». Il n'a jamais peur de ses ennemis et est toujours très sûr de lui. Même lorsqu'il est en danger, il parle avec beaucoup d'ironie et de provocation.





GAG GOTH

Un poseur sans un look, ce n'est plus un poseur. Quelques célèbres poseurs existant de par chez nous se sont essayé à une petite séance vestimentaire d'inspiration gothique, histoire d'égaliser le héros de Devil May Cry. Mais l'habit fait-il vraiment le moine ?...

○ Notre Greg national dans une tenue goth du 18^e siècle. Avec son épée de fortune (deux bouts de bois et une vis), il n'est plus très loin d'opposer une rude concurrence à Dante...



○ Le rêve inavoué de Gollum : devenir héros de jeu vidéo... et poser qui plus est !

○ Qui a dit qu'un poseur ne souriait jamais ? Peut-être un certain BGL...



○ « Non, pas de photos svp... »
Kendy et la « poseur attitude ».

○ Goth contre goth. Julo, dans sa tenue goth de l'époque victorienne, rejoue et remet Angel à la trappe dans sa parodie du Goth Faible. Un monde sans pitié...

○ « Et là,
tu flippes tiaz...
bin ! bin ! bin ! »

DEVIL MAY CRY

DEVIL MAY CRY

Textes et photomontages réalisés et assumés
par La Luïaine. Arabesques trop de Loran.

