

Destroy All Humans!

EIN GROSSER SCHRITT AUF DIE MENSCHHEIT

Genre: **Action** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **Black Forest Games** Termin: **28.7.2020** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Das 15 Jahre alte Destroy All Humans! feiert ein Comeback: THQ Nordic hat den mürrischen Alien-Invasoren ein Remake spendiert. Kann das alte neue Action-Abenteuer den Vergleich zu aktuellen Spielen bestehen? Von Manuel Fritsch

Crypto-137 ist sauer. Sein Bruder (Crypto-136) ist auf einem Planeten namens »Erde« gestrandet und in Gefangenschaft geraten. Doch irgendwie ist das auch gut, denn die vom Alien-Headquarter einberufene Rettungsmission birgt noch eine Chance: In den affenähnlichen Bewohnern des Planeten sind angeblich originale DNS-Stränge der Furons zu finden. Und die können die Furons gut gebrauchen, haben sie doch durch das ewige Klonen keine Geschlechtsteile mehr und können sich nicht mehr natürlich fortpflanzen. Auf der Suche nach unserem Bruder können wir also auch noch ein paar menschliche Gehirne für den Erhalt unserer Spezies einsammeln und gleichzeitig unsere Rachegeleüste befriedigen.



Ein großer Schritt auf die Menschheit, wenn auch mit kurzen Beinen. Als Alien Crypto-137 machen wir mit unserem Waffenarsenal kurzen Prozess mit Zivilisten, Soldaten und auch Politikern.

Vor genau 15 Jahren wurde der cholerische Außerirdische Crypto-137 schon einmal auf den blauen Planeten geschickt, um die Menschheit zu vernichten. Das Original erschien 2005 für PlayStation 2 und die erste Xbox und wurde von den Pandemic Studios unter der alten THQ-Flagge veröffentlicht. Das deutsche Entwicklerstudio Black Forest Games aus Offenburg hat die Alien-Invasion

nun in ein aktuelles Gewand gepackt. Das Remake wurde komplett neu in der Unreal Engine 4 für aktuelle Systeme programmiert und an aktuelle Gewohnheiten angepasst.

Grafik neu, Inhalt alt

Bei allen inhaltlichen Aspekten haben die Entwickler vorlagentreu gearbeitet: Story, Dialoge und auch die Missionsstruktur sind gleichgeblieben. Sogar die englischen Originalsprachaufnahmen wurden übernommen. Die ursprünglich fehlende Übersetzung allerdings wurde neu in Auftrag gegeben und synchronisiert, sodass die Aliens im Remake nun auch Deutsch sprechen.

Die Furon-Invasion spielt sich in den herrlich überzeichneten 50er-Jahren der USA ab. In den typischen Vorstädten und ländlichen Gebieten der insgesamt sechs Areale treffen wir nahezu alle Klischees: den mistgabelschwingenden Redneck, das blonde Cheerleader-Dummerchen oder den machtgeilen Bürgermeister, der alle Ungereimtheiten mit der kommunistischen Bedrohung erklärt. Die Menschheit scheint jedoch das viel größere Klonproblem als die Aliens zu haben, denn mit diesen paar Figuren ist auch schon fast die gesamte Bandbreite der Bevölke-



Die Furon-Invasion ist auf der Suche nach Rest-DNS in menschlichen Gehirnen. Außerdem suchen wir unseren verlorenen Bruderklon Crypto-136.

Area 42: Die verloren geglaubte Mission

Kleines Highlight für Fans: Black Forest Games ist es gelungen, eine verloren geglaubte Mission zu restaurieren. Auf Basis von Pandemic-Unterlagen gibt es im Remake nun einen komplett neuen Level, der die Ereignisse in der geheimen Militärbasis Area 42 zwischen zwei Missionen des Hauptspiels erzählt. Der neue Level fügt sich nahtlos in die bekannte Handlung ein. Ebenfalls neu sind optionale Herausforderungen, die nach Erledigung einer Mission in den offenen Gebieten zu finden sind. Darin werfen wir unter Zeitdruck zum Beispiel 50 menschliche Gegenstände, vom Sonnenschirm bis zum Panzer, in den Traktorstrahl unseres UFOs oder jagen einer wildgewordenen Drohne in einem Wettlauf hinterher. Als Belohnung gibt es zusätzliche DNS, die im Mutterschiff gegen neue Fähigkeiten für Crypto und Verbesserungen für das UFO eingetauscht werden können. Diese Upgrades machen unser Waffenarsenal gefährlicher und tödlicher, erhöhen die Schutzschilde des UFOs oder lassen uns mehr Schaden einstecken. Erfüllen wir alle Challenges, schalten wir zudem auch noch zusätzliche Skins für unsere Spielfigur frei.



Die meiste Zeit verbringen wir mit der Zerstörung von Vorstädten, Militäranlagen und überhaupt allem Menschlichen.

ung beschrieben. In den frei begehbaren Gebieten treffen wir insgesamt nur auf eine Handvoll weiterer Menschentypen. Bei den Soldaten in einer Militärbasis und den »Men in Black«-Agenten in Washington fällt dies nicht so stark ins Gewicht wie bei Missionen in Wohngebieten, wo jede Hausfrau den identischen Petticoat und die gleiche Frisur trägt. Das überarbeitete Design der Charaktere orientiert sich an der Vorlage, driftet aber noch stärker ins Überdrehte ab. Schade: Die Animationen und die Mimik wirken insgesamt recht hölzern.

Holzhammerhumor ohne Update

Destroy All Humans! kann man fast als spielbare Version von »Mars Attacks!« beschreiben, es bildet den Charme trashiger Science-Fiction-Filme ähnlich gut ab – nur eben stark überdreht. Eine Analsonden-Waffe, mit der wir feindlichen Soldaten einen grünen Schlangenlaser ins Rektum schießen, bleibt trotzdem platter Holzhammerhumor, der weder 2005 noch 2020 bei jedem zündet. Den Äußerungen und Dialogen der überzeichneten Bevölkerung fehlt es außerdem damals

wie heute an Bissigkeit und Tiefe. Hier hätte sich das Remake ähnlich wie im technischen Bereich auch inhaltlich an Veränderungen rantrauen dürfen, um das Spielerlebnis an moderne Erwartungen anzupassen.

Spielt sich so, wie wir es in Erinnerung haben

Anders als beim Humor wurde spielerisch spürbar mehr an aktuelle Standards angepasst. So ist es nun zum Beispiel möglich, Cryptos übersinnliche Fähigkeiten parallel zu den Waffen zu nutzen, und auch das UFO lässt sich nach oben und unten bewegen, was im Original tatsächlich nicht möglich war. Per Telekinese lassen sich Autos, Menschen und jegliche Objekte anheben und als Projektil missbrauchen, per Gedankensteuerung können wir Menschen unseren Willen aufdrücken, und eine Hologrammtechnologie erlaubt es uns jegliche Menschenform zu kopieren. Das UFO kommt in bestimmten Missionen als zerstörerische Untertasse zum Einsatz. Mit Lasern und Schallwellen bewaffnet sind uns die Menschen heillos unterlegen. Schade, dass das UFO nur an bestimmten Stellen zur Verfügung steht und nicht frei benutzt werden kann.

Keine Veränderungen gibt es bei den Missionen: Wie gewohnt landen wir in einer der sechs Regionen der USA und bekommen vom Alien-Chef gesagt, was es zu tun gibt. Mal müssen wir in menschlicher Tarnung entdecken auf einem Jahrmarkt die lokale Dorfschönheit entführen, mal legen wir mit dem Disintegrator eine komplette Kleinstadt in Schutt und Asche. Action und Schleich-einlagen wechseln sich im Verlauf der rund acht Stunden dauernden Kampagne gut ab. Frustig sind die Momente, in denen die sehr starre Aufgabenstellung penibel eingehalten werden muss und bei der kleinsten Abweichung einen Neustart erfordert.

Bricht dann nach den ruhigen Momenten wieder ein Kampf aus, ist der Ärger aber schnell verfliegen: Ganze Menschengruppen mit dem Elektrozapper unter Strom zu setzen, ihnen parallel das Hirn abzuzapfen und dabei eine radioaktive Kuh auf einen anrollenden Panzer zu schmeißen, ist auch heute noch sehr unterhaltsam.

Solides Remake für Fans

Das Remake der Alien-Invasion transportiert das Original gekonnt auf aktuelle Systeme. Spielerisch und inhaltlich ist das Spiel jedoch nicht viel mehr als ein solides Action-Abenteuer, das 2005 mit seinen doch sehr eingeschränkten Open-World-Ansätzen deutlich frischer (und lustiger) wirkte. Es wäre zu wünschen, dass das Remake als Startschuss für gänzlich neue Abenteuer von Crypto-137 dient und Black Forest Games die Marke mit neuen Ideen und mehr Freiheiten fortführen darf. ★

DESTROY ALL HUMANS!

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5-4690K / AMD FX-8320
Geforce GTX 960 / Radeon R9 280
6 GB RAM, 25 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7-3930K / Ryzen 5 1600
Geforce GTX 1060 / Radeon R9 390
8 GB RAM, 25 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- grafisch überarbeitetes Remake
- neue deutsche Übersetzung und Synchronisation
- hübsche Licht- und Partikeleffekte
- hölzerne Animationen
- wenig unterschiedliche Menschentypen

SPIELDESIGN

- guter Wechsel zwischen Action und Schleichen
- Waffen und Kinetik-Fähigkeiten parallel einsetzbar
- verbesserte UFO-Steuerung
- starrs Missionsdesign
- repetitive Aufgaben

BALANCE

- verbessertes Speicher- und Checkpoint-System
- Bosskämpfe besser lesbar
- Challenges oft erst mit vollem Waffenupgrade schaffbar
- nerviger Munitionsmangel

ATMOSPHÄRE / STORY

- amüsant überdrehte Persiflage
- befriedigende Zerstörungsgorgie
- Anspielungen und Gags auf Kinoklassiker
- Holzhammerhumor
- spannungsarme Erzählung, alberner Storytwist

UMFANG

- sechs abwechslungsreiche Areale
- neue, restaurierte Mission
- Challenges und freischaltbare Skins
- wenig zu entdecken abseits der Collectibles
- starkes Missions-Recycling

FAZIT

Solides, vorlagentreues Remake, das trotz moderner Technik nicht über das spielerische Mittelmaß des Originals hinwegtäuschen kann.



Meinung

Manuel Fritsch
@manuspielt



Das Remake von Destroy All Humans! spielt sich genau so, wie ich das Original in Erinnerung hatte. Das ist wohl das größte Ziel, was sich ein Studio für ein solches Projekt setzen kann, und Black Forest Games ist das in dieser Neuaufgabe gut gelungen. Dies kann aber nicht darüber hinwegtäuschen, dass Destroy All Humans! spielerisch und inhaltlich nicht besonders einzigartig oder herausragend war und auch im Remake nicht plötzlich wird. Die Action im Spiel ist spaßig und kurzweilig, die starre Missionsstruktur, die Story und der wenig subtile Humor sind mir persönlich aber nicht interessant genug, um ein Remake zu rechtfertigen.