

## Destroy All Humans! 2 – Reprobed

# DER ANALSONDEUR HAT'S OFTMALS SCHWÖR

Genre: **Action** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **Black Forest Games** Termin: **30.8.2022** Sprache: **Deutsch, English**  
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **nein (GOG.com)** Enthalten in: –

Vor zwei Jahren war das Remake von Destroy All Humans! noch eine zwar nicht allzu hochwertige, aber dennoch willkommene Überraschung. Ein Trick, der sich nicht beliebig oft wiederholen lässt. Von Paul Kautz



## MEINUNG

Paul Kautz  
@gamenotoverde



Crypto, wir haben ein Problem: Eigentlich müsste dieses Spiel Destroy All Humans! 1.2 heißen – vom Szenario abgesehen ist das hier im Grunde das gleiche Spiel. Gut, das war schon bei der Vorlage, auf die sich das Remake logischerweise bezieht, nicht anders, aber 2006 ist schon ein paar Tage her, und 2022 reicht mehr vom Gleichen nicht mehr aus, um richtig glücklich zu machen. Außerdem geht mir Cryptos Pennäler-Humor mittlerweile ganz schön auf den Keks, der speziell in der deutschen Version meist auf dem Niveau einer kaktusbasierenden Analsondierung herumbaumelt. Immerhin habe ich meinen Kopf noch.



Nachdem im 2020er Destroy All Humans! der Klon-Alien Cryptosporidium 137, oder Crypto-137 für seine Freunde, die Menschheit der frühen 50er-Jahre im Großen und Ganzen erfolgreich unterjocht hat, erfahren wir im Intro des Nachfolgers von seinem traurigen Schicksal: Er ist nämlich mittlerweile tot. Das ist aber nicht so schlimm wie allgemein angenommen, denn die Rasse der Furonen hat das mit dem Klonen mittlerweile ziemlich gut drauf. Also schlüpft Crypto-138 aus dem Reagenzglas, um als US-Präsident die Swingin' Sixties zu genießen. Ärgerlicherweise kommt ihm der KGB auf die Schliche und ballert sein Mutterschiff mitsamt Alien-Wissenschaftler Orthopox 13 (den alle nur Pox nennen) aus dem Erdbit. Die Mission sollte also klar sein: Crypto muss irgendwie wieder alles zum Guten wenden und gleichzeitig dem KGB zeigen, wer hier die Space-Hosen anhat!

Inhaltlich macht er das nahtlos an den Vorgänger anschließend: Nach wie vor blickt man Crypto über die Schulter, während er durch weitläufige Welten rennt, jetpackt und hoverboardet, dabei mit seinem Elektroschocker durch NPCs zappt, ihnen das Gehirn mit einem »Flupp!« aus dem Schädel poppen lässt oder ihnen eine grünlaserbasierte Analsonde verpasst. Ist man mit dem Vorgänger vertraut, kommt man mit Replibed von der ersten Sekunde an problemlos zurecht – selbst das auf aktueller Unreal-Technologie basierende Grafikdesign vom Offenburger Entwicklungsstudio Black Forest Games wirkt sehr vertraut.

### Grafik alt, Inhalt neu

Das Szenario hat einen etwa zehn Jahre weiten Sprung in die Zukunft gemacht und lässt den Redneck Belt der 50er-Jahre-USA zugunsten der Großstadt Bay City in der Hochphase der Flow-Power-Ära hinter

sich. Anfangs zumindest. Denn nach einiger Spielzeit besucht man das im tiefsten britischen Nebel versuppende Albion, das schön japanische Takoshima, das russische Tun-guska, und das große Finale findet natürlich auf dem Mond statt.

Das Spielprinzip stellt man sich am besten als »GTA light« vor: Auf der scroll- und zoombaren Übersichtskarte erscheinen im Laufe der Zeit neben der gelb markierten Hauptmission immer mehr Symbole, die die Spielzeit der standardmäßigen circa zehn Stunden deutlich in die Höhe kurbeln – und durch viel Aufsammlerkram entweder Cryptos Leben ein ganzes Stück einfacher machen oder die interne Artwork-Galerie und Jukebox erweitern. So muss man unter anderem einen Hippie-Drogenhändler namens Coyote Bongwater jagen, einen eigenen Sexkult gründen, jede Menge feindlicher Agenten vernichten, eine verborgene Radiostation finden, indem man spezielle Sendungen hört und in diesen nach Hinweisen auf ihren Ursprung sucht, Busse mit Atombomben drin per UFO anheben und in die Bucht von Bay City schmeißen, in Japan eine gigantische Mutantenechse bekämpfen – oder auch mal über mehrere Missionen verteilt Zugangscodes für eine selbstverständlich in einem (wie sich herausstellen wird, nicht ganz so) erloschenen Vulkan versteckte KGB-Basis beschaffen. So mancher Auftrag wird auch ohne Gewaltanwendung gelöst: So wird man zum Beispiel mal entführt und ausgequetscht – ein Problem, das man über Multiple-Choice-Dialoge lösen muss.

### Die treue Analsonde

Die Missionen an sich erhält man von allen möglichen Quellen. Anfangs nur von Pox, der in Form eines Hologramms weiter existiert, später trifft man dann noch auf NPCs wie den Briten Reginald Ponsonby oder die russische Geheimagentin Natalya Ivanova, die immer neue Aufträge für Crypto haben. Die jetzt, anders als noch im Vorgänger, das Schleichen als Spielelement praktisch kom-



Mit der Untertasse kann man jede Menge Schaden anrichten – der außerhalb spezieller Missionen aber konsequenzlos bleibt.

**Eignet sich für euch, wenn ...**

- ... ihr bereits den Vorgänger mochtet.
- ... ihr auf abgedrehte Action steht.
- ... ihr Lust auf coole Bosskämpfe habt.

**Eignet sich für euch nicht, wenn ...**

- ... euch Abwechslung wichtig ist.
- ... ihr eine gute Lokalisierung wollt.
- ... ihr Pennälerhumor unlustig findet.

plett über Bord geworfen haben und dafür den mittlerweile umso größeren Actionhammer rausholen: Zu Beginn hat man es nur mit vergleichsweise harmlosen KGB-Agenten, Polizisten oder bewaffneten Hippies zu tun, später kommen noch üble Mutanten, unberechenbar auftauchende Ninjas, dicke Kampf-Mechs, schwerbewaffnete Soldaten oder gar Panzer in verschiedenen Ausführungen dazu. Gelegentlich wartet sogar der ein oder andere Bossfight, wie zum Beispiel gegen Bongwater, der einen auf kirrebunte Drogen-Trips schickt. Oder gegen den schwer mutierten russischen Agenten Oran-chev, der mit Schleim um sich wirft.

Diesen Problemen steht Crypto mit einem stetig wachsenden Arsenal gegenüber. Anfangs verfügt er lediglich über seinen treuen Elektrozapper sowie die sehr praktische Telekinese, mit der er Dinge und Personen durch die Gegend schnipsen kann. Das Aufsammeln von seltenen Datenkernen erweitert dieses Offensivangebot um Wummen wie den Dislokator, der getroffene Gegenstände oder Personen wie übergroße Flummis durch die Gegend bouncen lässt, den Desintegratorstrahl, mit dem man Gegner auf ein qualmendes Skelett reduzieren kann, oder den Meteoritenschlag, mit dem man feurige Steinbrocken vom Himmel fallen lässt. Sowie natürlich die berühmte Analsonde, die getroffene Widersacher mit

ihren Händen am Hintern schreiend durch die Gegend rennen und ihnen dann überraschenderweise den Kopf explodieren lässt. All das übrigens immer mit comicspaßverstärktem Augenzwinkern.

Alle Extrawaffen benötigen Spezialmunition, die nur selten herumliegt. Um sie zu erhalten, muss man reguläre Gegenstände transmogrifizieren: Man zielt zum Beispiel auf eine Mülltonne oder eine Kiste, drückt den entsprechenden Knopf, und wenige Sekunden voller wabernder Verwandlung später fallen diverse Munitionstypen leuchtend ins Bild. Das kann und muss man jederzeit machen, da gerade die fortgeschrittenen Waffen schnell leergeballert sind.

**Mein Hologramm, mein Hoverboard, mein UFO!**

Grundsätzlich ist man immer zu Fuß unterwegs, was nicht gut ist, da Cryptos Laufgeschwindigkeit ungefähr der von Alf entspricht und er nicht besonders viele Treffer einstecken kann. Leuchtet seine Energieanzeige rot auf, muss man sich schnellstmöglich eine ruhige Ecke suchen, um die Alieninterne Selbstheilungsfunktion ihre Magie wirken zu lassen. Überall in der Welt von Destroy All Humans! 2 – Reprobed fahren zwar große und kleine Autos herum, die man aber nur zerstören darf und nicht benutzen.

Stattdessen stehen einem immer weitere Schrittbeschleuniger zur Auswahl: ein kurzer Boost nach vorn, ein Jetpack, mit dem man kurze Strecken fliegen darf, ein Hoverboard, das einem erlaubt, wie Marty McFly durch die Gegend zu zischen, sowie natürlich die fliegende Untertasse, die man an speziellen Landepunkten rufen, damit abheben und aus der Luft für Schrecken in den Straßen sorgen kann. Diese Landepunkte müssen erst freigeschaltet werden, was über ge-



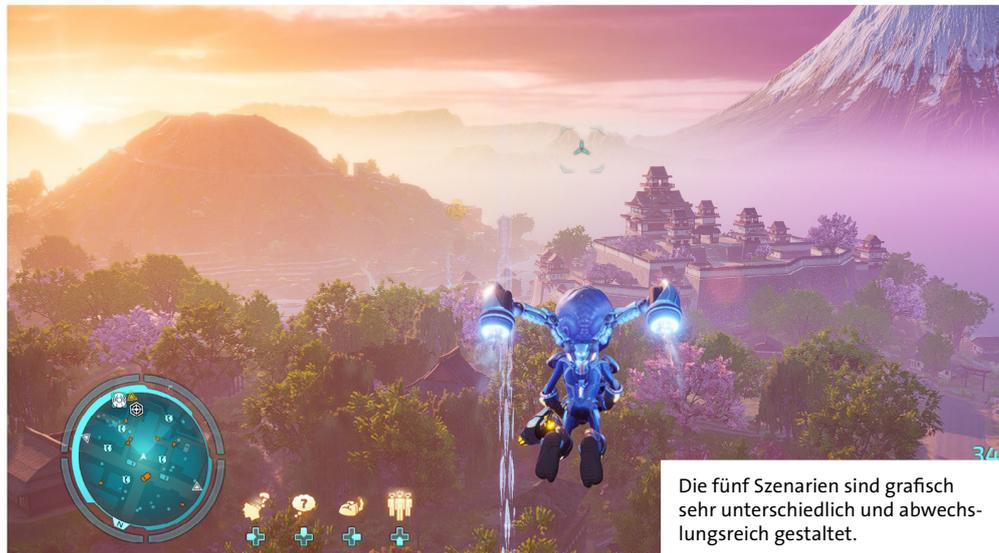
Die Analsonde lässt die getroffenen Personen kurz schreiend durch die Gegend laufen, bevor ihnen der ... Kopf explodiert.

schwätzigste Steine passiert, die zum Teil bizarre Anforderungen haben: Der eine verlangt drei weibliche Sklavinnen, der andere möchte, dass man fünf menschliche Fahrzeuge zerstört, der nächste hätte seine nähere Umgebung gerne etwas aufgeräumt.

Ist alles geschafft und Crypto in der Luft, darf er von da aus vor allem innerhalb von Missionen vorbestimmte Gebäude oder übergroße Gegner zerlegen. Zwar ist es auch möglich, einfach so einen Teil der Umgebung in Schutt und Asche zu legen, was aber nur ein nettes Grafikgimmick ist – was man zwischendurch zum Spaß zerballert, steht in der nächsten Mission wie aus dem Ei gepellt wieder an Ort und Stelle. Insofern ist das UFO außerhalb der Aufträge eigentlich nur dafür gut, noch schneller als üblich von A nach B zu kommen, zwischen allen bereits freigeschalteten Welten zu wechseln oder Menschen aufzusaugen, um ihre extrahierte DNS für Upgrades zu nutzen. Genau wie



Kein Japan-Besuch ohne die Bekämpfung einer übergroßen Mutantenechse!



Die fünf Szenarien sind grafisch sehr unterschiedlich und abwechslungsreich gestaltet.

Cryptos reguläres Arsenal lässt sich auch das UFO im Laufe des Spiels über Datenkerne erweitern, zum Beispiel um ein Anti-Grav-Feld, mit dem man Dinge nach oben ziehen und auch wieder runterschmeißen kann, oder eine verheerende Flächenwirkung verbreitende Schallwelle.

### Angriff des Körperfressers

Im Vorgänger hatte Crypto hin und wieder die Möglichkeit, die Identität einzelner Personen anzunehmen, um sich zum Beispiel unerkannt in feindliche Basen zu schleichen – ein Feature, das im Nachfolger erheblich ausgebaut wurde: Über diesen »Körperfresser« darf man jetzt jederzeit die Kontrolle einzelner Personen übernehmen, was sehr oft benötigt wird, um bestimmte Gespräche zu führen oder gesicherte Bereiche betreten zu dürfen. Wird man dabei beobachtet, wird schnell Alarm ausgelöst – dann kann man entweder die Beine in die Hand nehmen, ein Telefon suchen, bei der Polizei anrufen und ihnen mitteilen, dass alles wieder in Ordnung sei. Oder man wechselt einfach den Körper, was in aller Regel sehr viel schneller und einfacher geht. Jede übernommene Person spricht weiter mit der heiseren Stimme von Crypto, was speziell im Falle der zierlichen Mädels leicht bizarr wirkt. Und jede Person darf nur eine bestimmte Zeit lang be-

setzt werden: Ist der Timer am oberen Bildschirmrand abgelaufen, verlässt man die schlaffe Hülle wieder ganz automatisch.

### Der Fips-Asmussen-Humor-Award geht an ...

Technisch liefert das Spiel eine genauso solide Leistung wie sein Vorgänger: Jede neue Welt präsentiert sich in einem sehr einzigartigen Stil, mit wunderbar lauschigen Wäldern in Japan und düsteren Schneelandschaften in Russland. Beim Kampf am Boden kleistern einem die Tonnen an Lensflares, Leuchteffekten und Explosionen gerne mal komplett die Sicht zu, und das UFO-basierte Zerballern von Gebäuden wird mit fauchenden Flammen, dick blubbernden Qualmwolken und beeindruckender Zerstörung inszeniert. Das Problem ist nur: Das sah im Vorgänger schon genauso aus. Und genau wie da wirken auch hier die Gesichter der Figuren erschreckend leblos und anatomisch komisch. Was man wieder und wieder und wieder zu sehen bekommt, da vor und meist auch nach jeder Mission erstmal eine Echtzeit-Cutscene folgt. Außerdem führt das ständige Personen-Recycling dazu, dass speziell die Reihen der feindlichen Agenten aus eineiigen Hundertlingen zu bestehen scheinen. Aber das fällt einem eigentlich nur auf, wenn man gezielt darauf achtet.

Was dagegen nur schwer zu ignorieren ist, ist die deutsche Sprachausgabe, die im Vergleich zur englischen nicht nur sehr bemüht klingt, sondern vor allem auch praktisch jeden Witz im Ansatz verkümmern lässt. Wer »What's up, doc?« so direkt wie nur möglich mit »Was ist los, Doc?« übersetzt und diesem Rohrkrepierer dann auch noch ein »Hehe, immer wieder witzig!« folgen lässt, hat die Hirnrausflutsch-Behandlung durch Crypto offensichtlich bereits hinter sich. ★

## DESTROY ALL HUMANS! 2 REPROBED

### SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
G3220 / A10-7850K	i7 6700K / Ryzen 5 2600
GTX 1630 / Radeon RX 550	GTX 780 / Radeon RX 480
8 GB RAM, 50 GB Festplatte	16 GB RAM, 50 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- sehr abwechslungsreiches Weltendesign
- schicke Licht- und Partikeleffekte
- leblose Figuren
- sehr unauffällige Musik

### SPIELDESIGN



- starker Action-Fokus
- abwechslungsreiche Waffen
- unkomplizierte Steuerung
- ist dem Vorgänger sehr ähnlich

### BALANCE



- gutes Speichersystem
- abgefahrene Kämpfe
- cleverer Munitionsnachschub
- Sprünge im Schwierigkeitsgrad
- wirres Upgrade-System

### ATMOSPHERE / STORY



- unterhaltsames Szenario
- schrecklicher Pennäler-Humor
- einschläfernde deutsche Sprachausgabe
- unsympathischer Held

### UMFANG



- viele Nebenaufgaben
- kooperativ im Splitscreen spielbar
- große offene Welt
- immergleiches Missionsdesign
- heftiges Figuren-Recycling

### FAZIT

Dem Vorgänger sehr ähnlich, der Held ist ein echter Unsympath – aber das Flower-Power-Rummsumms bleibt unterhaltsam!



Die zahlreichen Gefechte sind prima inszeniert und voller gleißender Lichteffekte.