

PLAYZONE-SPECIAL 06/05

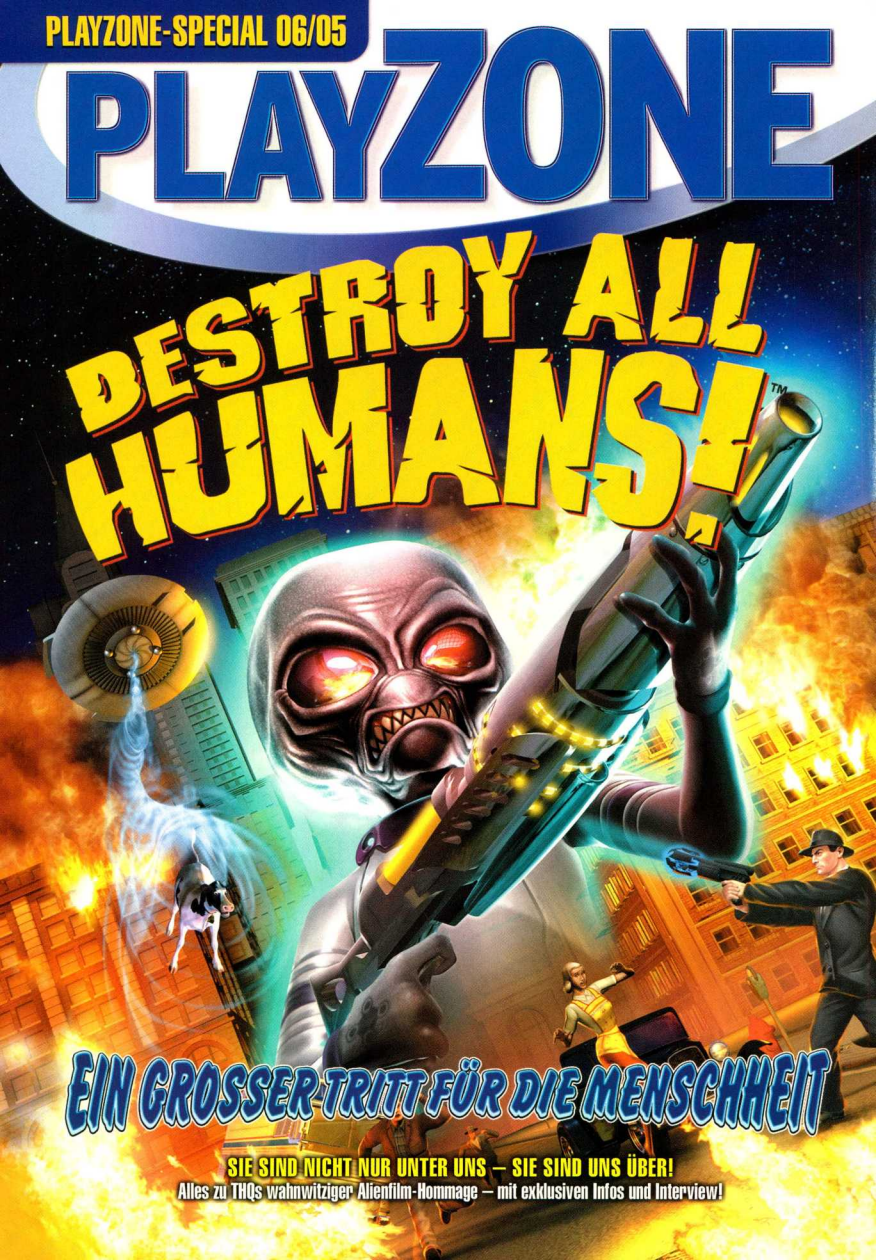
PLAYZONE

DESTROY ALL HUMANS!

EIN GROSSER TRITT FÜR DIE MENSCHHEIT

SIE SIND NICHT NUR UNTER UNS — SIE SIND UNS ÜBER!

Alles zu THQs wahnwitziger Alienfilm-Hommage — mit exklusiven Infos und Interview!



DESTROY ALL HUMANS!



Es ist aus. Eigentlich bräuchten wir dieses Sonderheft nicht mehr zu veröffentlichen; was rede ich, die ganze PLAYZONE-Produktion kann gestoppt werden! Wer sollte die Magazine lesen, wenn die Tage der Menschheit bereits gezählt sind? In THQs Spiel sind all die Vorstellungen von einer friedlichen Koexistenz mit hochintelligenten, außerirdischen Völkern absoluter Humbug. Sie sind bereits in unseren Orbit eingedrungen, sie reagieren nicht auf unsere Kontaktversuche, ihr gigantisches Mutterschiff hat ein UFO auf die Erde gesandt und Nachrichtendienste melden erste Opfer und großflächige Zerstörung. Das alles sind Vorboten einer Invasion! Zu Tausenden werden Sie uns überlaufen, ihre Waffensysteme sind unseren haushoch überlegen. Moment, was ist das für ein Lärm ...? Sirenen ... Schreie ... Michael!? Wolfgang!? Das Redaktionsgebäude! Es steht unter Beschuss ... Muss fliehen, raus hier ... wdaeusftkrzogy kahlul ehpuimqaañus

Rette sich, wer kann!
Sascha Schmitz

INHALT!

DAS SPIEL!

- 04 Das Gameplay
- 08 Spezialfähigkeiten und Waffen
- 10 Das UFO
- 11 Charaktere

HINTERGRUND!

- 12 Reportage: Verschwörungstheorien
- 14 Entwicklerinterview

FARMER DIXON MEINT:

„Ruhig Blut. Bleib dicht bei mir. Ich war einer von den Jungs, die Vietnam gewonnen haben.“



DAS SPIEL!

ERHÄLT LICH AB ENDE JUNI 2005!

IMPRESSUM

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PLAYZONE
Dr.-Mack-Straße 77,
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@play-zone.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.)
Redaktion:
Sascha Schmitz
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.

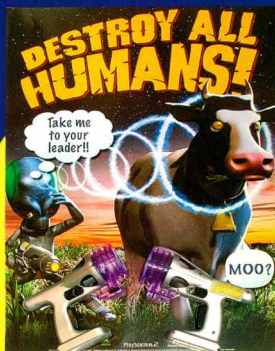
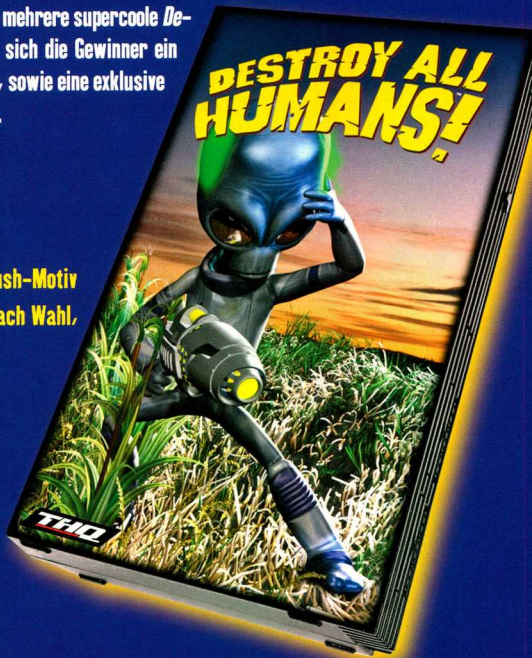
GEWINNSPIEL!

in Zusammenarbeit mit THQ verlosen wir mehrere supercoole *Destroy All Humans!*-Fanpakete, zu denen sich die Gewinner ein THQ-Spiel ihrer Wahl aussuchen können, sowie eine exklusive PlayStation 2 mit edlem Airbrush-Motiv.

Zu gewinnen gibt es:

1. Platz: PlayStation 2 mit Airbrush-Motiv „Destroy All Humans!“, ein THQ-Spiel nach Wahl, ein Poster, eine Space Gun

2. bis 5. Platz:
je ein THQ-Spiel nach Wahl,
ein Poster,
eine Space Gun



Um an der Verlosung für einen der Preise teilzunehmen, senden Sie bitte eine SMS mit dem Kennwort „P2 54“ an folgende länderspezifischen Nummern:

D: 82 098; € 0,49*/SMS,
Alle Netze! (* VF-D2-Anteil, € 0,12)
CH: 92 92; sfr 0,70/SMS
A: 0900 700 800; € 0,50/SMS

Oder schicken Sie eine Postkarte mit dem Kennwort an:

PLAYZONE, COMPUTEC MEDIA AG,
Kennwort: P2 54, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth



Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Teilnahmechluss ist der 17. Mai 2006.

GAMEPLAY!

Kniet nieder, unwürdige Erdenwürmer!

„Eure zukünftigen Invasoren und Herrscher möchten euch mit aller Deutlichkeit darauf aufmerksam machen, dass wir euren Planeten mit sofortiger Wirkung ins Furonische Imperium eingliedern werden. Jede Art von Gegenwehr ist zwecklos. Dank unserer überlegenen Technik und Hirnfunktionen raten wir euch dringend, allen Befehlen Folge zu leisten ... und so weiter und so fort ...

Schluss jetzt mit diesem diplomatischen Geschwätz! Wo ist meine Knarre? Ihr Menschen, ihr armseligen Kleinhirne, schaut euch an: Ihr habt Fell, esst mit dem Mund, ihr habt ... Genitalien! Ekelhaft. Mit dem Hitzestrahl meines UFOs fackle ich euch nieder! Brenn, Abschaum, geht in Flammen auf! Dann brenne ich euch nämlich ins Affenhirn, dass ich NICHT grün bin, NICHT E.T. heiße, NICHT vom Mars komme und – verdammt noch mal – KEINEN Typen namens Elvis entführt habe. Seid gefasst, die ultimative Kammerjagd hat soeben begonnen, ihr jämmerlichen Erdenexkremente, ihr evolutionärer Dünnpff!“

UNTER SICH Die Erdlinge haben doch tatsächlich Cryptos Klonruder gefangen genommen. Die beiden Greys planen den Aufstand.



RECHTSSTREIT Nach der Pool-party in einem Motel geht es fünfzig Prozent der Cops an den Kragen.



BRUDERHERZ Die Alien-Mensch-Mutanten sind harte Brückchen.



Dürfen wir vorstellen: Cryptosprodium-137. Dass der mürrische Außerirdische wieder einmal schlecht gelaunt ist und sich hier entschieden im Ton vergriffen hat, bitten wir zu entschuldigen. Aber wie würden Sie reagieren, wenn Ihr Volk vor dem Aussterben stünde? Eine hochentwickelte Gen-Technik hat es den Furonen ermöglicht, nahezu unsterblich zu sein: Sobald einer ihrer Kameraden das Zeitliche segnete, erweckten sie ihn mit seinen DNS-Informationen als Klon wieder zum Leben. Der einst gut gefüllte Gen-Pool ist aber fast erschöpft. Die weisen Furonen-Führer haben diese Katastrophe vorausgesehen und rechtzeitig Vorkehrungen getroffen. Auf einem entfernten Planeten, später als Erde bezeichnet, mischten sie ihre außerirdischen Gene mit denen von Affen – und schufen die Menschheit. Deren Funktion als Träger des extraterrestrischen Erbguts soll mit dem heutigen Tage enden: Die Aliens kehren näm-

lich zur Erde zurück und läuten sozusagen die Hirn-Ernte ein.

DAUERFEUER UND HIRNWÄSCHE

Verrückt! Sie übernehmen in *Destroy All Humans!* nicht den Charakter eines muskelbepackten und bis unter die Zähne bewaffneten Menschenhelden im Kampf gegen die außerirdischen Übermacht, sondern schlüpfen in die Rolle eines – zumindest aus menschlicher Sichtweise – schwächlichen und potthässlichen Furonenkriegers mit einem ausgeprägten Hang zur Massenvernichtung namens Crypto. Verhelfen Sie den grauen Eindringlingen zum Sieg über Ihre eigene Spezies, indem Sie Crypto aus der Third-Person-Perspektive durch die Vereinigten Staaten der 50er-Jahre steuern. Mit dem linken Analogstick manövrieren Sie den Miesmuffel, der rechte Steuerknüppel bewegt das Zielkreuz über den Bildschirm. Mit der aufgeladenen

Zap-o-Matic-Kanone und der R-Taste im Anschlag wehren Sie sich gegen den unfreundlichen Empfang von Polizisten und Militärs mit einem furiosen Elektrostrahl oder unsanft eingeführten Analsonden. Wenn Ihnen rohe Waffengewalt nicht zusagt, dann greifen Sie auf Cryptos mentale Psi-Kräfte zurück. Eine Vielzahl von telepathischen und kinetischen Fähigkeiten offenbart sich per Druck auf die L-Schultertase in Kombination mit A, B, X oder Y. Ob Hypnose und Hirn-Entnahme oder durch Gedankenkraft in die Luft beförderte Gabelstapler, fliegende Panzer oder schwebende Kühe – mit Konzentration interagiert Crypto mit allem, was nicht ni-et- und nagelfest ist. Doch damit nicht genug: Um unbemerkt herumzuschleichen und sich Zugang zu bewachten Sicherheitstrakten zu verschaffen, borgt sich der Furone dank seiner formwandlerischen Talente die Hülle eines hirngewaschenen Erdlings.



EINSTEIN Diese bökittelten Burschen sind deutsche Wissenschaftler, die Crypto befohelt haben.





MISSION: AUSROTTUNG DER MENSCHHEIT

Nicht alle Gegner sind einfach zu überlisten: Die düsteren Geheimdienst-Agenten namens Majestic mit Anti-Alien-Patronen haben ein Näschen für außerirdische Aktivitäten entwickelt. Der Konzentrationsbalken am linken oberen Bildschirmrand sinkt in der Nähe dieser Männer in Schwarz wesentlich schneller als bei trotteligen Hafearbeitern oder Soldaten. Aufmerksamkeit sollten Sie aber auch beim Pöbel nicht erregen: In einer an *GTA* erinnernden Anzeige wird immer dann ein Ausrufezeichen hinzugefügt, sobald ein irdisches Individuum mit Crypto Sichtkontakt herstellt. Bei einer geringen Anzahl an aufgeschreckten Erdlingen tauchen zunächst einige Gesetzeshüter auf. Werden Sie jedoch zur Massenattraktion, rücken Militär und Majestic an. Die Aufgaben, die Crypto für das Mutterschiff auszuführen hat, sind dann deutlich schwieriger zu lösen. Im

landwirtschaftlich geprägten Rockwell wird Ihnen beispielsweise von oben aufgetragen, ein naives Opfer vom Jahrmarkt zur Untertasse zu locken und einer kribbeligen Sonderbehandlung zu unterziehen. Es ist nicht weiter verwunderlich, dass sich gerade die gekürte blonde Schönheitskönigin mit einem Faible für Ententanz als passende Kandidatin herausstellt. Die späteren Missionen führen Sie in die Area 42, eine geheime Alien-Forschungsstelle in der Wüste Nevadas. Spielen Sie den Aktenvernichter, zerlegen Sie die Computer mit Topsecret-Aufzeichnungen über die Furoren und eliminieren Sie Psi-Klone, gezüchtete Alien-Jäger in Menschengestalt, mit paranormalen Fähigkeiten. Insgesamt stehen Ihnen 22 Missionen dieser Art bevor, welche die sechs großflächigen Invasionsschauplätze unterteilen. Dabei wechseln sich in den Zielorten bodenbasierte Einsätze mit UFO-Flugstunden ab. Lässt der Verteidigungs-



nister der Menschen bei Ihrer Hirn-Suche mal wieder ganze Panzerbrigaden auf Sie los? Kein Problem: Beamen Sie sich einfach in Ihre Untertasse, mit der Sie wesentlich effektiver gegen militärische Fahrzeuge vorgehen und spießige Vorstädte im Nu dem Erdboden gleichmachen. Aber Vorsicht: Flak und Luftabwehrraketen stellen eine Herausforderung für Ihren Schutzschild dar. Sie steuern das wendige Flugobjekt mit serienmäßigem Hitzestrahler und Entführungs-Beam aus einer leicht überschüssigen Ansicht, was einen guten Überblick über das Schlachtfeld gewährleistet. Das Abenteuer beginnt auf der Dixon-Farm, die eher als Tutorial anzusehen ist, führt zum Rockweller Jahrmarkt, weiter zur Vorstadt Santa Modeste, dann zum Zwischenstopp in der Area 42 und weiter über die Hafenanlage von Union Town geradewegs in die Hauptstadt Capitol City zum alles entscheidenden Showdown zwischen Menschen und Außerirdischen.





FLUCHKÖRPER Mit dem Jetpack auf dem Rücken entflieht Crypto diesem Soldaten-Roboter.

HUMOR!

Scurrile Dialoge, ein schlecht gelaunter Alien, der von seinem Volk zur Drecksarbeit verdonnert wird, und stereotype Amerikaner: Die perfekte Mischung für einen Zwerchfellkrampf!

KUH-TALK

Ob die Kuhdame irgendwelche Einwände gegen die bevorstehende

Invasion hat? „Aber sicher doch, du grauer Grosskotz!“ bedeutet in Kuh-Zeichensprache wohl umdrehen und Fladen feuern. Dem angeekelten Crypto ist es aber egal. „wie viele Mägen das Vieh hat.“



LACHFLASH-GEFAHR VON OBEN

Wenn Sie alle Aufträge absolviert haben, warten in dem Invasionsgebiet aber noch zusätzliche Herausforderungen. Verwandeln Sie zum Beispiel einen Fahrzeugpark in einen Schrottplatz, schleudern Sie unter Zeitdruck eine festgelegte Anzahl von Farmern durch die Luft oder schweben Sie mit Cryptos Jetpack in Rekordzeit zu angestrahlten Orten im Level. Mit der DNS-Masse, die Sie aus den zerbrechlichen Köpfchen der Erdenbürger absorbieren, lassen sich im Labor von Kommandant Pox schnuckelige Upgrades einkaufen und nebenbei versorgt man das Furonen-Volk mit arterhaltendem Klon-Material. Bei der ganzen Gen-Schlacht um den wild gewordenen Außerirdischen wird eines schnell deutlich: *Destroy All Humans!* nimmt sich selbst nicht zu ernst, strotzt vor durchgeknallten Ideen und parodiert zahllose Verschwörungstheorien aus Filmen der 50er- und 60er-Jahre und modernen Alien-Streifen wie *Independence Day* oder *Signs* mit einer Note von schwarz-derbem Humor. Machen Sie sich also auf eine außerirdische Invasion auf Ihre Lachmuskeln gefasst! (sas)



FÜR DAS VATERLAND

Ein echter Soldat lebt von seiner Waffe und einer guten Portion Patriotismus. „Nicht denken, schieessen!“ heisst das Motto dieser hohlen Uniform-Träger. Und alle im Chor: „We don't know what we've been told ...“

HÜPF-UNKE

So wird der Jahrmarkt zum Streichelzoo. Wenn Crypto mittels Hypnose die Erdlinge verwirrt, kann aus einem stolzen Cowboy schnell ein wie ein Frosch hüpfender Irrer werden. Die nächste Stufe ist dann der Ententanz, der natürlich mitgesummt wird.



GRILLPARTY Das Fass mit dem Sprengstoff reagiert hervorragend mit Menschenfleisch.

STRAHLEND

Was machen radioaktive Rinder auf der Area 42? Die armen Huftiere fristen ihr Dasein mitten in der Wüste im Namen der Wissenschaft. Aber was haben die Majestic und deren Wissenschaftler bloss mit Plutonium-Milch vor?



SPEZIALFÄHIGKEITEN & WAFFEN!

Ausgestattet mit übernatürlichen Kräften und Wunderwaffen kommen die Weltenzerstörer auf die Erde, um unsere Hirne weich zu kochen!



ZAP-O-MATIC!

Crypto hat zwar keine Genitalien, ist aber dennoch bestens bestückt. Im Alien-Modus trägt er die mächtige Furonen-Waffe namens Zap-o-Matic mit sich herum, mit der er seine Gegner wortwörtlich unter

Strom setzt. Menschlein, schüttle dich! Der Elektroschocker hält zwar nicht ewig, lädt sich aber zügig wieder auf. An Bord des Mutterschiffs in Pox' Labor lässt sich aufgesammelte, außerirdische DNS gegen Upgrades für die Kanone eintauschen. Dazu zählen der Analsonden-Beam, der Ionen-Detonator und der Auflösungsstrahl.



FORMWANDELN!



Was so ein grauer Schruppelschrat nicht alles auf dem Kasten hat! Uns Menschen führt der kleine Invasor gehörig an der Nase herum. Um unbemerkt durch gut bewachte Passagen zu schleichen oder an interessante Informationen zu kommen, nutzt Crypto seine formwandlerischen Fähigkeiten. Mittels Gedankenkraft projiziert er die Hülle eines menschlichen Individuums um seinen Körper. Soldat, Wissenschaftler oder Hafenarbeiter – Hauptsache unauffällig. Diese psychische Glanzleistung hält aber nicht dauerhaft und nagt an ihrem Konzentrationsbalken. Während die Illusion bei eher unaufmerksamen Gesellen wie Passanten oder Polizisten leicht aufrechtzuerhalten ist, sinkt die Anzeige in Anwesenheit der lauernden Majestic rapide.

FARMER DIXON MEINT:

„An meinem Körper gibt es auch Stellen, die ich formwandeln kann. Stimmt's, Martha? Yihai!“



TELEPATHIE!

Das ist Hirnsport! Reine Willenskraft und Konzentration sind notwendig, um Menschen in willenlose Unterworfenen zu verwandeln. Crypto quetscht beispielsweise Informationen über die Versuche an Außerirdischen aus Wissenschaftlern heraus.

Um im Hafen von Union Town zu Monroe Island übersetzen zu dürfen, reicht eine Gehirnmassage einiger Hafenarbeiter aus, damit diese ihnen nicht nur in schiefsten Tonlagen „Diamonds are a Girl's best Friend“ vorträllern, sondern auch das idiotische Passwort „Marilyn Monroe“ ausplaudern. Die hypnotischen Fähigkeiten der Furonen-Verunkel verwirren Menschen und machen sie handlungsunfähig; Crypto lockt sie zu seiner Untertasse oder bringt die irdischen Intelligenzinvaliden dazu, einen Schalter umzulegen, um die Elektrobarriere seiner Käfigzelle zu deaktivieren oder Sicherheitstrakte zugänglich zu machen.

PARTSCHRECK
Crypto braucht Informationen vom Bürgermeister – und mischt das Barbecue gewaltig auf.



TELEKINESE!

Uri Geller ist mit seinen Löffelverbiegungen eine absolute Niete, verglichen mit den exorbitanten telekinetischen Fähigkeiten von Grey Crypto. Er funktioniert Hühner von Dixons Farm zu gefährlichen Geschossen um, katapultiert Kühe gen Himmel, wirbelt Menschen durch die Luft und bringt Polizeiwagen, Container und sogar Panzer zum Schweben. ihrer Fantasie sind bei den artistischen Übungen keine Grenzen gesetzt. Nutzen Sie Menschen beispielsweise als Kanonenkugeln gegen andere Artgenossen oder werfen Sie explosive TNT-Fässer in Richtung Majestic. Die lästigen Soldaten werden Sie schnell los, wenn Sie Fahrzeuge anheben und auf die Militärpulks stürzen lassen. Haben Sie es mit nur einem Erdenwurm zu tun, so dienen Hauswände oder Zäune als optimale Zielscheibe, um den Kletten ein für alle Mal den Garaus zu machen. Feuern Sie jedoch einen humanen Hammel ohne Ziel durch die Prärie, kann es durchaus sein, dass er flugs wieder aufsteht und seine Waffe nachlädt.

RINDENHIMMEL Die Anweisung von Fox lautet: Die Kühe müssen sterben. Wird gemacht, Kommandant!

HIRNABSORPTION!

MIGRAINE Dem Landwirt ist die Sache mit den Aliens wohl zu Kopf gestiegen.

FARMER DIXON MEINT:

„Howdy! Sollen sie mir doch das Hirn nehmen, meine Schrotflinte kriegen sie jedenfalls nicht.“

Das Entnehmen der Außerirdischen-DNS ist eine feine Unterart von Cryptos telekinetischer Power. Bei quietschfidelen oder weniger lebendigen Erdenbürgern steigert Crypto den Druck in deren behaarten Köpfchen – bis es „PLOPP“ macht und die Hirnmasse inklusive Alien-Erbgut ein paar Meter weiter entfernt herumwabert. Das ist wohl ein ähnlicher Effekt wie bei einem Hühnerei in Mamas Mikrowelle. (sas)



UFO-ATTACKE AUS DEM ALL!

Der Tod kommt von oben: Der schlimmste Albtraum der Menschheit ist wahr geworden!

nen Sie sich Ihren Weg zur Untertasse. Jetzt heißt es: „Beam me up, Poxyl!“

GUCK MAL, EIN FLIEGENDES DIAPHRAGMA!

Die außerirdischen Besucher sind alles andere als friedfertige Frohnaturen oder gar intergalaktische Handelspartner. Wegen akuten Personal mangels im Furonischen Imperium steht den Aliens lediglich eine Untertasse für den erbitterten Krieg gegen das unterentwickelte Halbaffenvolk zur Verfügung. Bei den Missionen wird von Zeit zu Zeit zwischen Bodeneinsätzen und UFO-Flugstunden im erdnahen Luftraum gewechselt. Sollten Sie sich als herumstreunender Crypto durch ganze Armeen heranströmender Soldaten in die Enge getrieben fühlen und haben Sie entsprechende Befehle vom Mutterschiff erhalten, dann bah-

n Sie erst einmal in der schwebenden Schlüssel Platz genommen, strahlt das Mutterschiff Ihre primären Ziele auf der Erde an. In Rockwell schleudern Sie Polizeiwagen in einen reißenden Fluss oder halten anrückende Militärschiffe von Antennentürmen fern, mit denen Crypto und Kompanie hypnotisierende Wellen an die TV-Geräte senden. In Santa Modeste sammeln Sie menschliche Versuchskaninchen ein. Ein anderer Einsatz führt Sie in die Area 42, wo Sie Wachtürme unter Beschuss nehmen, um sich Ihren Weg durch die militärische Hochsicherheitszone zu ebnen. Sie denken, eine einzige Untertasse gegen alle Kanonen dieser Welt zeuge von bodenloser Selbstüberschätzung? Weit gefehlt:

Gegen die durchschlagskräftigen Waffensysteme an Cryptos UFO ist nach furonischen Angaben kein Kraut gewachsen. Zum Standard gehören der oben angesprochene Entführungs-Beam sowie der Hitzestrahler, der zwar schnell verbraucht ist, sich aber ebenso rasch wieder auflädt. Effektiver ist das schon der Ultraschall-Knall, der sich bestens dazu eignet, Aufstände von Sicherheitskräften niederzuschlagen. Ein besonderes Juwel an Cryptos Flugscheibe ist der Quanten-Zerstörer: Mit ihm werden aus belebten Vorstädten in Windeseile Trümmerfelder. Ab und an erscheint Munition für Ihre Wuchtswimmen, wenn Sie Gebäude zum Einsturz gebracht haben. Mit einem frisch aufgefüllten Bombenvorrat muss die bereits eingelutete Apokalypse nicht unterbrochen werden. (sas)

FARMER DIXON MEINT:

„Die Sowjets und die Aliens stecken doch unter einer Decke: UFOs, wie ihr sie nennt, sind kommunistische Spionageflugzeuge!“



FLAMMENWERFER: Mit dem Hitzestrahler steckt Crypto einige Bauernhöfe in Brand.



VORSTADT-DILEMMA: Der Quanten-Zerstörer macht aus dieser Einkaufsstraße Schutt und Asche.





POX CHARAKTER-DATENBANK!

Darf ich mich vorstellen: Freunde nennen mich Pox, erkorener Einsatzleiter der Mission „Hirn-Ernte“ und Cryptosprodiums direkter Vorgesetzter. Ihr vermaledaites Zuchtvieh seid zwar nicht meine Freunde, aber da ihr nicht mehr lange existieren werdet, kann es mir eigentlich egal sein. Schaut euch nur einmal die Einträge in meiner Charakter-Datenbank an. Wir wissen alles über euch, ihr terrestrischen, triebgesteuerten Trottel!

Informationen: Cryptosprodium-137 ist der 137. Klon von Crypto. Wegen der hohen Anzahl seiner Klone ist er bei uns Furonen als DNS-Verschwenker nicht sonderlich beliebt. Als letzter verbliebener Scout hat aber nur er die Erfahrung und psychischen Fähigkeiten, sich der Waffengewalt der Menschen zu widersetzen und ihren Hirnen die belebende Furonen-DNS zu entziehen. Ich bin als Cryptos Vorgesetzter natürlich stets bedacht, Crypto im Zaum zu halten, da dieser unverbesserliche Draufgänger doch sehr dazu tendiert, die Menschen auszulöschen, ohne ihnen vorher die wertvolle Desoxytrihonkensäure entlockt zu haben.



Name:
Nordamerikanischer Farmer

Typ: Schießwütiger Schweiß-Schussel
Primärwaffe: Schrotflinte
Intelligenz: gering
Gefahr: sehr gering

Auffälligkeiten: Der Soldaten-Erdling ist ein uninformiertes Herdentier mit ernst zu nehmender Bewaffnung. Bei zu auffälliger Zerstörungswut unseres Scouts Crypto taucht er in Massen auf und hat Panzer und Lkws im Schlepptau. Am wirkungsvollsten ist die Zerstörung der Transporter, bevor die Soldaten aussteigen können.

Name: Majestic

Typ: Manisch-mysteriöser
Mondmann-Neuschäbder
Waffe: Anti-Alien-Gewehr
Intelligenz: hoch
Gefahr: hoch

Auffälligkeiten: Sie wissen von uns und experimentieren an Klonen, die unsere psychischen Fähigkeiten besitzen. Dieser Geheimdienst muss umgehend gestoppt und die gesammelten Daten über unser Volk schleunigst vernichtet werden. Die schwarz gekleideten Typen sind überall und schwer zu täuschen.



Name: Cryptosprodium-137

Typ: Misanthropischer Miesepeter
Primärwaffe: Zap-o-Matic
Intelligenz: hoch
Gefahr: erhaben, übermächtig, unbesiegbar



Auffälligkeiten: Das Farmer-Männchen zeichnet sich durch eine in der Regel fleckige Latzhose, einen starken Dialekt, ungezähmten Schweißgeruch und eine symbiotische Beziehung zu Milchkühen aus. Unser erstes Exemplar enthielten wir bei unserer Landung in ländlichen Regionen. Der Farmer neigt bei allem Fremdartigen zu Aggression.

Name: Soldat

Typ: Dummdödelig-dreister
Dauerfeuer-Debutant
Primärwaffe: Maschinengewehr
Intelligenz: gering
Gefahr: mittel



VERSCHWÖRUNGS- THEORIEN!

Was ist dran am Alien-Wahn? Wir präsentieren die hartnäckigste Alien-Folklore, bisher unveröffentlichte Topsecret-Informationen sowie Kommentare des UFO-Experten schlechthin: Farmer Dixon.



FARMER DIXON MEINT:

„Meine Theorie: riesige Hanfplantagen. Die bauen da doch bestimmt Hasch für die gesamte Führungsriege des Pentagons an.“

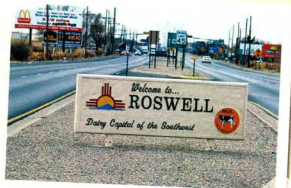
Area 51



Area 51 liegt etwa 140 km nördlich von Las Vegas und ist eine geheime Militärbasis der United States Air Force. Nach ihrer Gründung 1954 diente sie zunächst als Testzentrum für das Spionageflugzeug U-2. Seit dem TV-Interview mit Bob Lazar im Jahr 1989, der angeblich in der Nähe der Area 51 ar-

beitete, erreichte die Hysterie um Verschwörungstheorien eine neue Dimension. Fortschrittlichste Flugzeuge und UFOs, die aus einem Tauschgeschäft mit Aliens stammen sollten, würden in der Area 51 auf Herz und Nieren geprüft. In Destroy All in Humans! heißt die Basis Area 42; Crypto zerlegt die gut geschützte Anlage in Schutt und Asche und eliminiert gezüchtete Klone mit Alien-Jagdschein.

Der Roswell-Vorfall



Der Roswell-Crash gilt als eine der berühmtesten UFO-Geschichten überhaupt. In dem beschaulichen Örtchen in New Mexico soll 1947 ein UFO auf einem Acker abgestürzt sein; Augenzeugen berichten von einer zerdepperten Untertasse, Alien-Leichen an der Absturzstelle und einer

anschießenden, akribischen Aufräumaktion seitens des Militärs. Der offiziellen Air-Force-Berichterstattung zufolge sei dort lediglich ein Wetterballon abgestürzt. Auch Roswell kommt in Destroy All Humans! zu seinen - wenn auch zweifelhaften - Ehren: Starpilot Crypto wirbelt den Jahrmarkt von Rockwell (Na, klingt's?) gehörig auf, hypnotisiert die Dörfler und jagt anschließend Festzelt, Riesenrad und Wurfmaschinen mit dem Hitzestrahler seines UFOs in die Luft.

FARMER DIXON MEINT:

„Und wer bezahlt mir den Ernteausschlag - Elvis?!“



Alien-Autopsie

Bei der 17-minütigen Schwarz-Weiß-Aufnahme einer Alien-Obduktion scheiden sich die Geister. Den im Jahr 1995 aufgetauchten Film halten die einen für real und bringen ihn sogar mit dem Roswell-Vorfall von 1947 in Zusammenhang. Die anderen schimpfen das Filmchen einfach nur einen schlecht gemachten Schabernack. Ein menschenähnliches Wesen mit sechs Fingern, einem aufgeblähten Bauch und einer tiefen Wunde im rechten Bein wird von zwei Wissenschaftlern obduziert. Schnitte an der Brust und eine Schädelöffnung geben dem Programm der Autopsie. Da kann man sich nur zu gut vorstellen, was mit Cryptosprodium-137 geschieht, wenn er auf seinem Feldzug gegen die Menschheit scheitert. Zum Glück bietet der Gen-Pool der Furonen noch genügend Material für einen Cryptosprodium mit der Versionsnummer 138.



FARMER DIXON MEINT:

„Für mich ist das bloß ein kleiner, blasser Opa – mit Anomalien. Okay, mit jeder Menge Anomalien.“



Entführung durch Außerirdische

Hierbei geht es um die Annahme, dass Außerirdische menschliche Individuen an einen anderen Ort verschleppen, um deren Anatomie zu erforschen oder sogar in sexuellen Kontakt mit ihren Opfern zu treten. Viele Entführte berichten von telepathischen Fähigkeiten der grauen Aliens (auch Greys genannt), Zeitverlust, Bewegungsunfähigkeit, eingepflanzten Sonden und einem grellen Lichtstrahl. 1992 gab es übrigens eine Konferenz zum Thema Alien-Entführungen im Massachusetts Institute of Technology (MIT). Vielleicht steht Crypto bald auch in Ihrem Schlafzimmer – mit einer wenig ergonomischen Analsonde in den knöchernen Fingern. Die Schönheitskönigin der Rockweller Kirmes kann jedenfalls ein Liedchen davon singen.



FARMER DIXON MEINT:

„Auch mit mir haben sie so sexuelle Dinge gemacht.“



Kuh-Verstümmelungen

Seit 1973 tauchen in Nordamerika immer wieder Fälle auf, in denen Farmer von Verstümmelungen ihrer Nutztiere berichten, insbesondere von Kühen. Die Tiere werden tot und häufig ausblutet vorgefunden; bestimmte Organe sind mit chirurgischer Präzision entfernt worden. Von Tätern fehlt meist jede Spur. Es wird spekuliert, dass die einhergehende Häufung von UFO-Sichtungen mit den Vorfällen zusammenhängt und Außerirdische die Kühe an einem anderen Ort filetieren. Auch Cryptos erste irdische Lebensform, mit der er Kontakt aufnimmt, ist eine Milchkühe. Als freundlicher Willkommensgruß entleert sie erst einmal ihren Darm in Cryptos Anwesenheit. Dafür schleudert der graue Gnom die gesamte Kuhherde mittels Teleskop gegen den Gatterzaun.



FARMER DIXON MEINT:

„Ich hätte gern 300 Gramm vom Rindermett.“



DER MANN HINTER DER ALIEN-VERSCHWÖRUNG!

Wir trafen uns mit **Derek Proud**, THQ-Producer von *Destroy All Humans!*, und führten mit ihm ein Top-Secret-Interview in seinem Alien-Labor ganz in der Nähe der Area 51.

PLAYZONE: Kannst du uns etwas zu den verschiedenen Entwicklungsstufen von *Destroy All Humans!* sagen? Was war das ursprüngliche Konzept und wie unterscheidet es sich von der finalen Version des Spiels?

Derek Proud: Beim ursprünglichen Konzept ging es um reine UFO-Erfahrung: Man flog herum und verwüstete die Welt von oben. Als wir es dann gespielt haben, fanden wir es zwar Spaßig, aber es hätte hinsichtlich des Gameplays keine zwei Stunden bei Laune gehalten. Also haben wir die Spielerfahrung mit dem Alien-Modus ausgebaut. Sobald das erledigt war, merkten wir, dass sich der Horizont des Spiels immens erweitert hatte: Crypto konnte jetzt Menschen entführen, Gedanken lesen, Panik verbreiten, die Regierung unterjochen, Analsonden einpflanzen und vieles mehr.

PLAYZONE: Crypto scheint ja ein mürsches Alien zu sein, was kaum verwunderlich ist: Er ist der einzige verbleibende furonische Scout, der die Invasion auf der Erde vorbereiten kann. Welche drei Prominenten müss-

te man mischen, um Cryptos Charakter zu beschreiben?

Derek Proud: Ich finde, dass Cryptos Stimme etwas von Jack Nicholson hat. Kombiniere das mit der Coolness von Clint Eastwood und einem Hauch von Comedian Bill Hicks – so in etwa ist Cryptos raue Einstellung gegenüber der Menschheit zu beschreiben. Wir haben Crypto ins Herz geschlossen, er ist ein Ventil für unsere Beschwerden gegenüber der Menschheit geworden.

PLAYZONE: Glaubst du mittlerweile eigentlich an außerirdische Intelligenz?

Derek Proud: Wenn man bedenkt, wie viele Sterne und Planeten es gibt, ist die mathematische Wahrscheinlichkeit doch sehr hoch, dass es da irgendwo Leben gibt und sich intelligente Organismen im Universum befinden.

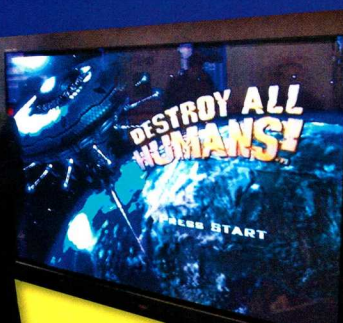
PLAYZONE: Wieso lässt du einige dieser „intelligenten Organismen“ deine eigenen Artgenossen auslöschen?

Derek Proud: Zunächst einmal: Hier geht es um die Amerikaner der 50er-Jahre. Die sind doch schon ziemlich außer-

disch und wenn es jemanden gibt, der einen ordentlichen Dämpfer verdient hat, dann ja wohl die. Das ist wohl einer dieser seltsamen, teuflischen Nervenkitzel, die einem während des Spielens widerfahren: dass du diesen Affenhirnen überlegen bist und sie einfach alles verdient haben, was du ihnen antust.

PLAYZONE: Klingt ja fast nach Aggressionsabbau. Wie man merkt, spielt Humor eine große Rolle in *Destroy All Humans!* Es scheint eine Mischung zwischen *Conker's Bad Fur Day* und *Mars Attacks!* zu sein. Welche humoristischen Quellen haben das Spiel beeinflusst?

Derek Proud: Der größte Einfluss kommt sicherlich von der Fülle an UFO- und Alien-Folklore. Wenn du mit einem Ufologen sprichst, kannst du nie sicher sein, ob er den Kram wirklich



glaubt oder sich nur damit beschäftigt, weil es so verdammt witzig ist. Das beinhaltet alle Mythologien: Entführungen durch Außerirdische, Alien-Autopsien, Kornkreise, Verstümmelung von Rindvieh, mysteriöse Geheimdienste, Gedankenlesen usw. Das ist sehr unterhaltsam!

PLAYZONE: Das kannst du laut sagen. Die Anzahl an Seitenhieben gegen die amerikanische Gesellschaft und Verschwörungstheorien ist erstaunlich: Verweise auf den UFO-Absturz in Roswell, Entführungen etc. Wie habt ihr die Informationen zusammengetragen und wo habt ihr eure Forschungen betrieben?

Derek Proud: Im Internet. Man braucht noch nicht einmal mehr Printmedien, um seine irren Ideen in die Welt zu tragen. Du setzt es einfach online und die gesamte Menschheit kann es lesen. Es gibt da draußen wirklich furchteinflößende Websites und ich bin überrascht, dass wir so viele davon gefunden haben. Einer unserer Entwickler ist sogar mit ein paar Leuten zu „Forschungszwecken“ zur Area 51 in die USA gefahren.

PLAYZONE: Das ist doch militärisches Sperrgebiet ...

Derek Proud: Genau. Mitten in der Nacht. In der Wüste von Nevada. Die Area 51 ist vom so genannten „Extraterrestrischen Highway“ umgeben. Sie erreichten das Randgebiet der Basis und entdeckten gut erhaltene Schotterstraßen, die zu einem Ort führten, der nicht in ihrem GPS-System existierte. Also haben sie sich dazu entschieden, nachzuschauen, wohin sie der Weg führte – und nachdem sie 15 Minuten auf diesen nicht existierenden Straßen durch die Dunkelheit gefahren waren, stießen sie auf Schilder, die mit strafrechtlicher Verfolgung und Waffeneinsatz drohten, wenn sie weiterfahren und Fotos schießen würden. Letzteres hielten sie aber für eine klasse Idee: Sie stiegen aus und machten Fotos und überlegten sich – einfach mal so –, noch ein bisschen weiter über die Linie zu fahren, um zu schauen, was passieren würde. Sie sind dann noch etwa einen halben Meter weiter gekommen, als plötzlich ein paar Scheinwerfer auf einem Hügel angeschaltet wurden. Das war dann der Zeitpunkt, als sie es für besser hielten, die Beine in die

Hand zu nehmen, zum „Extraterrestrischen Highway“ zurückzukehren und Las Vegas zu genießen.

PLAYZONE: Was für eine Anekdote! Die Hintergrundstory von *Destroy All Humans!* spielt in den 50er-Jahren. Warum habt ihr euch ausgerechnet für diese Zeit entschieden?

Derek Proud: Es gab da ein paar Gründe. Zunächst einmal sind in der Zeit die ersten wirklichen Science-Fiction-Filme entstanden. Da gab es noch nicht die Möglichkeit, hübsche Special-Effects zu kreieren, was die Filmmacher dieser Zeit aber nicht aufgehalten hat. Einige großartige Filme wurden damals gedreht, aber auch zahlreiche Gurken. Alles in allem schien es uns, als würde es wunderbar passen, *Destroy All Humans!* in diesem Zeitraum spielen zu lassen. Darüber hinaus hat man es mit einem sehr einprägsamen visuellen Stil zu tun. Die Kleidung, die Autos und die Architektur haben heute starken Wiedererkennungswert, hauptsächlich weil viele der Gebäude heute

„Du bist diesen Affenhirnen überlegen und sie haben einfach alles verdient, was du ihnen antust.“

noch stehen. Außerdem war es eine verrückte Zeit für die amerikanische Psyche. Die Amerikaner machten sich Sorgen über die Ausbreitung des Kommunismus. Gleichzeitig blickten sie zuversichtlich in die Zukunft, nachdem sie als Sieger aus dem Zweiten Weltkrieg hervorgegangen waren. Wenn man da jetzt noch Außerirdische hinzufügt, kann man sich die Gaudi ja vorstellen.

PLAYZONE: Auf welches Gameplay-Element seid ihr besonders stolz und auf welche Aspekte habt ihr euch am meisten konzentriert?

Derek Proud: Ganz besonders stolz sind wir auf die Werkzeuge, die wir dem Spieler zur Verfügung stellen. Wir geben ihm offensive und defensive Waffen, Gegenstände, die ihm helfen, ein Areal zu reinigen, und die Kraft, Gedanken zu lesen und Spaß zu haben, an die Hand. Dieser Werkzeugkasten sorgt vorrangig für die Herausforderung, den Humor und den Spaß des Spiels.

PLAYZONE: Welche Werkzeuge oder andere Elemente, die ihr gerne implementiert hättet, haben es nicht mehr in das Spiel geschafft. Woran ist es gescheitert?

Derek Proud: Da gibt es kein spezielles Element. Wir hatten viele Ideen für den Alien- und UFO-Modus, die es nicht mehr ins Spiel geschafft haben. Es gibt immer viele Dinge, die man während der Entwicklung eines Spiels machen möchte, aber man hat nie genug Zeit dazu. Die Verweise auf B-Movies, Science-Fiction etc. sind sehr ergiebig, daher gibt's auch in der Zukunft genügend zu erforschen.

PLAYZONE: Wie garantiert ihr Abwechslung in Land- und Luftmissionen in über 15 Stunden Spielzeit?

Derek Proud: Viel Abwechslung wird durch die Story-Missionen geboten. Manchmal scannt du das Hirn eines Wissenschaftlers und findest heraus, wie die Menschen ihr eigenes Volk kontrollieren, dann zerstörst du eine Militärbasis, weil die Experimente mit psychischen Kräften doch ein bisschen zu erfolgreich sind. In einer Mission entführst du den Bürgermeister einer Stadt und gibst dich als er aus, um die lokale Öffentlichkeit zu beeinflussen. In einer anderen Mission lockst du Teenager in ein Autokino, um sie einer Gehirnwäsche zu unterziehen, indem du sie einen ganz besonderen „Lehrfilm“ anschauen lässt.

PLAYZONE: Wieso habt ihr euch gegen einen Mehrspieler-Modus entschieden? Eine Offline- oder Online-Schlacht zwischen Menschen und Aliens wäre doch spannend gewesen.

Derek Proud: Wir wollten uns darauf konzentrieren, eine tolle Einzelspieler-Erfahrung zu bieten.

PLAYZONE: Du hast jetzt mehr als zwei Jahre an diesem Alien-Titel gearbeitet. Jetzt wird es doch bestimmt einmal Zeit für etwas Abwechslung. Kannst du uns schon von deinen nächsten Projekten berichten.

Derek Proud: Ich glaube, in der Zukunft ist noch genug Raum für Alien-Spiele. Also: Beobachtet den Sternenhimmel sehr aufmerksam!

PLAYZONE: Danke für das Interview!

==FULL SPECTRUM== WARRIOR™



NEU!

**Jetzt auch für
PlayStation 2!**



**„Schicke Grafik, fetter Sound und
eine fesselnde Atmosphäre warten.“**

PC Action



**„Unglaublich realistischer Taktik-Shooter mit
Eldoptik und einer fantastischen Spielbarkeit.“**

Xbox Zone



 **PlayStation 2**

PC
CD-ROM

XBOX

PANDORA

© 2004 Pandemic Studios, LLC. All Rights Reserved. "Pandemic" and "Full Spectrum Warrior" are trademarks and registered trademarks of Pandemic Studios, LLC and are reproduced under license only. THQ and the THQ logo are trademarks and registered trademarks of THQ Inc. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners. Microsoft, Xbox, Xbox Live, the Xbox logo and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. All rights reserved. "X" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

THQ