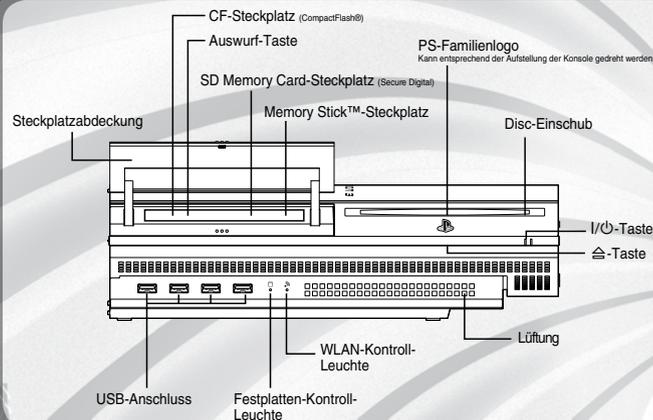


Inhalt

Vor dem Start	4
Steuerung	5
Einleitung	6
Hauptmenü	6
Pausemenü	7
Pfad der Erleuchtung	8
Geistige Kräfte	9
Waffen	11
Fliegende Untertasse	13
Alien-Artefakte	15
Kundenservice	16

Vor dem Start

PLAYSTATION®3 VORDERANSICHT



Hinweis: Manche Modelle des PLAYSTATION®3-Systems haben keine Steckplätze. Genauere Informationen zum Funktionsumfang finden Sie in der Bedienungsanleitung Ihres PLAYSTATION®3-Systems.

Ein Spiel starten: Lesen Sie bitte vor dem Start sorgfältig die Bedienungsanleitung, die im Lieferumfang Ihrer PLAYSTATION®3 enthalten ist. Dieses Dokument enthält wichtige Informationen zum Anschluss und zur Benutzung Ihres Systems sowie wichtige Sicherheitshinweise.

Stellen Sie sicher, dass der MAIN POWER-Schalter (an der Rückseite des Systems) eingeschaltet ist. Schieben Sie die *Destroy All Humans!® Der Weg des Furors™* Disc mit der etikettierten Seite nach oben in den Disc-Einschub. Wählen Sie das Symbol für den Softwaretitel über das Spielsymbol im Systemmenü Ihrer PLAYSTATION®3 und drücken Sie die X-Taste. Sehen Sie in diesem Handbuch nach, wenn Sie weitere Informationen darüber benötigen, wie man diese Software bedient.

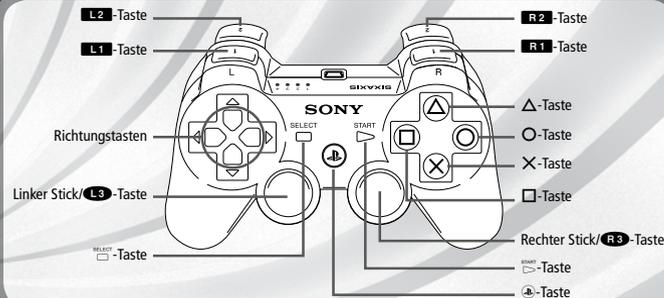
Verlassen des Spiels: Drücken und halten Sie während des Spiels wenigstens zwei Sekunden lang die PS-Taste des Wireless-Controllers. Wählen Sie im Menü, das geöffnet wird, „Spiel verlassen“.

Hinweis: Um eine Disc zu entfernen, drücken Sie die Auswurf-Taste, nachdem Sie ein Spiel beendet haben.

4

Steuerung

SIXAXIS™ WIRELESS-CONTROLLER



Hinweis: Um den Controller zu benutzen, müssen Sie ihn zunächst an Ihrem PLAYSTATION®3-System registrieren. Genauere Informationen darüber finden Sie in der Bedienungsanleitung, die im Lieferumfang Ihres PLAYSTATION®3-Systems enthalten ist.

Gespeicherte Daten im PLAYSTATION®3-Format

Gespeicherte Daten im PLAYSTATION®3-Format werden auf der Festplatte des Systems gespeichert. Die Daten werden unter "Speicherdaten-Dienstprogramm" im Spielmenü angezeigt. Dieser Titel speichert automatisch. Das System nicht zurücksetzen oder abschalten, wenn die festplatten-Kontroll-Leuchte blinkt.

STEUERUNG ZU FUSS

TASTE	AKTION
Linker Stick Crypto bewegen
Rechter Stick	.. Umsehen/Zielen
X Springen/Düsenpack
○ Zeitstopp
△ Umwandeln/Hirne extrahieren
△ Körperdiebstahl/Sprechen
R1 Waffe auswählen
R2 Waffe abfeuern
L1 Mentales Erfassen
L1 + △ Cortex-Scan
L1 + ○ Discofieber
L2 Psychokinese (PK)
L2 + △ PK-Magnet
L2 + □ PK-Wurf
SELECT-Taste	... Navi-Karte
START-Taste Pausemenü

UNTERTASSENSTEUERUNG

TASTE	AKTION
Linker Stick Vorwärts/rückwärts, nach links/rechts fliegen
Rechter Stick	... Umsehen/Zielen
X Fanfaren-Hupe
○ Navi-Com
△ Tarnen/Landen (über Landezonen)
R1 Waffe auswählen
R2 Waffe abfeuern
L1 Vertikaler Modus
L2 Entführungsstrahl
L2 + X Energiesauger
L2 + □ Umwandeln
Unter der Untertasse stehend	
X Meditationskammer betreten
○ Navi-Com benutzen
□ Pox-Mart betreten
△ Untertasse betreten

5

Einleitung

In den funkigen 70ern ...

Einen Großteil des letzten Jahrzehnts hat Crypto damit zugebracht, Menschen in sein Casino zu locken, um ihnen das Geld aus der Tasche und wertvolle DNS aus den Hirnstämmen zu ziehen. Doch als Nexo-Krieger von seinem Heimatplaneten angreifen, wird er in eine außerirdische Verschwörung gezogen, die das Überleben seiner gesamten Spezies gefährdet.

In einer epischen Schlacht zur Rettung des Furonischen Imperiums muss sich Crypto auf eine Reise der Zerstörung und Erleuchtung begeben, um sich seinem bisher größten Gegner zu stellen.

Hauptmenü



Über das Hauptmenü haben Sie Zugriff auf die Punkte **Einzelspieler**, **Mehrspieler**, **Extras** und **Optionen**.

Einzelspieler	Starten Sie ein neues Spiel oder laden Sie ein vorher gespeichertes.
Mehrspieler	Wählen Sie zwischen verschiedenen Mehrspieler-Modi und -Optionen.
Extras	Wählen Sie zwischen Erfolge, Credits, Freischaltbares und Trailer.
Optionen	Wählen Sie zwischen Spieleinstellungen, Steuerung Crypto, Untertassensteuerung und Anpassen.

Pausemenü

Im Pausemenü können Sie folgende Punkte einsehen:

Missionsziele

Der Bildschirm mit den Missionszielen zeigt Ihnen den Fortschritt beim Abschließen wichtiger Ziele an.

Invasionsorte

Dieser Bericht zeigt Ihnen an, welche Missionen und Nebenjobs Sie an einem Invasionsort abgeschlossen haben, wie viele Artefakte Sie dort gesammelt und wie viele Landezonen Sie aktiviert haben.

Statistiken

Das Statistikon bietet Ihnen eine Übersicht über Ihre Fähigkeiten in messbaren Bereichen, wie z. B. die Zahl der vernichteten Menschen, Höhe des angerichteten Schadens, gelesene Gedanken etc. Schauen Sie öfter hier vorbei, um Ihre Statistik zu prüfen.

Pfad der Erleuchtung

Um Erleuchtung zu erlangen, muss man Herr ihrer vier Pfade sein. Es gibt den Pfad des Körpers, den Pfad des Verstandes, den Pfad des Raumes und den Pfad der Zeit.

Der Pfad des Körpers – Je mehr man dem Körper seines Feindes innewohnt, desto besser wird man den Pfad des Körpers meistern. Ein Meister auf dem Pfad des Körpers hat es viel leichter, selbst in den Körper seines schlimmsten Feindes einzudringen.

Der Pfad des Verstandes – Jedes Mal, wenn man den Geist eines weniger Erleuchteten liest, kommt man dem Ziel auf dem Pfad des Verstandes ein Stück näher. Ein Meister auf dem Pfad des Verstandes hat große Macht über den Willen seiner Feinde.

Der Pfad des Raumes – Je öfter man seine psychokinetischen Kräfte erfolgreich gegen Feinde oder Objekte einsetzt, desto näher kommt man dem Ziel auf dem Pfad des Raumes. Ein Meister auf dem Pfad des Raumes kann Psychokinese gegen Feinde und Objekte vom Vielfachen seiner eigenen Größe einsetzen.

Der Pfad der Zeit – Je mehr man die Welt und ihre Bewohner mit der Temporalfaust manipuliert, wenn die Zeit angehalten ist, desto weiter nähert man sich dem Ziel, ein Meister auf dem Pfad der Zeit zu werden. Dies verleiht große Macht über Feinde, die in der Zeit eingefroren sind.

Geistige Kräfte



Psychokinese – Während vieler Äonen haben wir Furons die erstaunlichen Mächte der Psychokinese (PK) entwickelt und perfektioniert. Damit können wir Objekte bewegen, die weitaus größer sind als wir selbst.

PK-Magnet – Wenn Ihre Kräfte steigen, können Sie Leute und Dinge magnetisieren, die Sie mit Psychokinese halten.

Mentale Erfassung – Menschen haben einen schwachen Willen, und mit etwas Konzentration können Sie ihre verborgenen Gedanken lesen oder ihr Verhalten kontrollieren. Sobald die mentale Erfassung wirkt, können Sie angreifen oder sich per Düsenpack oder zu Fuß um das Ziel bewegen. In diesem Modus können Sie einen Willen auch mit dem Cortex-Scan oder dem Discotiefen brechen.

Cortex-Scan – Sie können die Hirne von Menschen scannen, um die Gesundheit eines gestohlenen Körpers wieder aufzufüllen und natürlich geheime Gedanken zu lesen, die gelegentlich wichtige Informationen über Ihre Mission beinhalten. Sie können Gedanken in Ihrer außerirdischen Form lesen oder getarnt als Mensch.

Discotiefen – Sie haben Glück, Discotanz wirkt auf Menschen hochgradig ansteckend. Wenn Sie Ihre Gegner ablenken müssen, verpassen Sie ihnen eine Ladung Discotiefen und sehen Sie zu, wie die Affen mit dem Hintern wackeln. Diese mächtige Fähigkeit kann Opfer auch vergessen lassen, dass sie Sie bei einem Körperdiebstahl beobachtet haben.

Umwandeln – Diese mächtige Kraft ermöglicht es Ihnen, aus leblosen Objekten Munition für Ihre Waffen zu generieren.

DNS extrahieren – So wie Sie Munition aus Objekten gewinnen, können Sie manuell menschliche DNS aus menschlichen Hirnstämmen gewinnen. Auf diese Weise gewinnen Sie viel mehr DNS pro Gehirn als mit Ihren Waffen, setzen Sie sie also ein.

Körperdiebstahl – Was wären wir für Außerirdische, wenn wir nicht ein geringeres Wesen entführen würden, um unsere teuflischen Pläne durchzusetzen? Während Sie getarnt sind, werden die Menschen sich Ihrer nicht bewusst, so lange Sie nicht mit Ihren geistigen Kräften Ärger machen.

Mit Leuten reden – Es ist mir schon klar, dass Sie jeden Menschen, den Sie sehen, lieber vaporisieren würden. Oft ist es jedoch notwendig, dass Sie mit diesen offenartigen Wesen reden, damit Sie Ihrem Willen gehorchen. Wichtige Menschen finden Sie mit dem virtuellen Indikator (das sind diese farbigen Leuchtsignale).

Zeitstopp und die Temporalfaust – Die Temporalfaust ist eine mächtige furonische Fähigkeit, die längst in Vergessenheit geraten ist. Werden Sie mein Schüler, dann bringe ich sie Ihnen bei. Nur dann werden Sie Ihren wahren Feind besiegen.

Sobald Sie lernen, wie man die Zeit anhält, können Sie die Welt einfrieren und sich sicher darin bewegen. Wenn Sie auf dem Pfad der Zeit voranschreiten, werden Sie in der Lage sein, PK während eines Zeitstopps einzusetzen, um die Welt zu manipulieren.

Wenn Sie bereit sind, werden Sie die Temporalfaust erlernen. Mit dieser Fähigkeit können Sie während eines Zeitstopps Dinge mit großer Kraft werfen. Wenn die Zeit wieder läuft, wird die Macht der Temporalfaust entfesselt.

Waffen



Düsenpack – Mit dem Düsenpack können Sie fliegen.



Zap-O-Matik – Diese Waffe, die grundlegende Feuerwaffe jedes furonischen Kriegers, schießt knisternde Energieblitze, um Ihr Ziel zu elektrisieren. Zwischen zwei Schüssen lädt die Zap-O-Matik sich selbstständig neu auf. Wenn Ihnen die Munition für Ihre anderen Waffen ausgeht, können Sie sich stets auf die Zap-O-Matik zum Erreichen Ihrer Menschen-rösten-Ziele verlassen.



Desintegrator – Dieses ehrwürdige Stück furonischer Bewaffnung hat die Fähigkeit, Ziele in eine feurige Salve sengend heißer Energie einzuhüllen. Nur wenige direkte Treffer und das Ziel wird vollständig aufgelöst. Sie können diese Waffe aufrüsten, um mehrere Salven in einer verheerenden Streuung zu verschießen.



Analsonde – Die effektivste Methode, um menschliche DNS zu ernten, ist das Starten einer Analsonde. Analsonden werden auch leblosen Objekten etwas Schaden zufügen, wenn sie detonieren.



Ionenfetzter – Dieser kleine Teufel hat einen mächtigen Rums. Sie können Fetzter abfeuern und darauf warten, dass sie nach ein paar Sekunden explodieren, oder den Auslöser erneut betätigen, um sie gezielt detonieren zu lassen. Je länger Sie den Auslöser halten, desto weiter wird der Ionenfetzter fliegen. Er wird auch an allem kleben bleiben, das er trifft – auch Menschen!



Dislokator – Der Dislokator ist im Kampf äußerst nützlich, da er Gegner und Fahrzeuge schnell aus dem Weg räumt. Doch passen Sie auf: Sobald Sie eine Disk abfeuern, können Sie deren Flugbahn nicht kontrollieren.



Superballer – Diese Waffe feuert einen extrem aufgeladenen Energieball ab, der Feinde kreuz und quer herumhüpfen lässt. Jedes Mal, wenn ein Opfer von etwas abbrüllt, nimmt es Schaden.



Venus-Menschenfalle – Die Venus-Menschenfalle, oder auch VMF, ist eine uralte furonische Waffe, die Ihrem Arsenal angepasst wurde. Sie ernährt sich von Menschen, mit denen Sie sie per PK auch füttern können. Je mehr Menschen sie verschlingt, desto mehr Tentakel wachsen ihr, und die DNS-Ernte steigt ebenfalls! Um die VMF abzufeuern, müssen Sie auf ein Gebiet zielen, wo sie Platz zum Wachsen hat. Wenn die Zielanzeige rot ist, können Sie nicht schießen. Wird sie grün, ist das Ihr Startsignal. Um sie zu füttern, tragen Sie Menschen mit PK in Reichweite der wartenden Tentakel.



Schwarzes-Loch-Kanone – Wenn die Lage allzu brenzlich wird, setzen Sie die Schwarzes-Loch-Kanone ein, um alles um Sie herum wegzufegen. Diese Waffe braucht wie die Venus-Menschenfalle Raum, um sich zu entfalten. Ist die Zielanzeige rot, kann sich das Schwarze Loch nicht ausbreiten. Wird die Anzeige grün, können Sie feuern.



Fliegende Untertasse



Ihre brandneue Untertasse ist mit der neusten furonischen Technologie ausgestattet.

Todesstrahl – Der Todesstrahl hat verheerende Auswirkungen auf Fahrzeuge, Gebäude und die Umwelt. Er schneidet durch alles, das er berührt. Auch wenn der Todesstrahl über unbeschränkte Energie verfügt, muss er sich zwischen den Schüssen aufladen.

Suchdrohnen – Diese tödlichen zielsuchenden Feuerbälle sind speziell dazu da, Boden- und Luftfahrzeuge auszuschalten. Sie werden Ziele jagen wie wütende Hornissen und dabei sogar Gebäude durchschlagen, um ein erfasstes Ziel zu vernichten.

Plasmakanonen – Diese ionisierten Schnellfeuer-Strahlenkanonen entfesseln ihre Feuerkraft in einer Ladung ultraheißen Plasmas und richten immensen Schaden an.

Tornadotron – Sie können aus den Wolken einen gewaltigen Tornado herbeirufen, der eine Schneise der Verwüstung hinterlässt, die Sie steuern können. Sie können mit dieser Waffe auch schießen, wenn die Untertasse verhüllt ist.

Außerirdische Artefakte

Quantenzerstörer – Der Quantenzerstörer ist die Waffe mit der meisten Zerstörungskraft im Arsenal eines furonischen Kriegers. Laden Sie die Waffe einfach für eine Salve Mega-Zerstörung, die Gebäude einfach durchschlägt und beim Aufschlag in den Boden in einer gewaltigen nuklearen Wolke aufgeht.

Entführungsstrahl – Mit dem Entführungsstrahl können Sie Menschen und Objekte entführen. In einer Massenentführung können Menschen zur direkten DNS-Verarbeitung eingesammelt werden, selbst wenn Sie dabei ein Fahrzeug halten.

Energiesauger – Wenn Ihre Untertasse beschädigt ist, heben Sie mit dem Entführungsstrahl ein Fahrzeug auf und saugen Sie ihm die Energie aus, um Ihre Schilde wieder aufzufüllen.

Umwandeln – Wenn Sie Munition für die Waffen Ihrer Untertasse brauchen, nehmen Sie mit dem Entführungsstrahl ein Fahrzeug auf und wandeln es in Munition um. Wie auch bei den Handfeuerwaffen erhalten Sie mehr Munition für die Waffe, die Sie gerade ausgewählt haben.

Verhüllen – Die Untertasse kann für kurze Zeit für Gegner und ihre Waffen unsichtbar gemacht werden. Das werden Sie vor allem nützlich finden, wenn Sie unter schwerem Beschuss stehen. Sie können den Entführungsstrahl und den Tornadotron einsetzen, während Sie verhüllt sind, doch wenn Sie eine Ihrer anderen Waffen abfeuern, wird die Tarnvorrichtung deaktiviert.

Navi-Com – Das Navi-Com ermöglicht es Ihnen, zu anderen Invasionsorten zu reisen, die Sie bereits aufgesucht haben.

Nach zwei Dekaden der Menschheitsvernichtung finden sich auf der Erde einige wertvolle Dinge, die Sie aufspüren und einsammeln können:



Crashtest-Dummies – Sie wurden eingesetzt, um Landezonen in Las Paradiso auszukundschaften. Um keine Spuren Ihrer Anwesenheit zu hinterlassen, sollten Sie davon alle einsammeln.



Statuen des Furon-Imperators – Sie gehörten zu einer alten Propaganda-Kampagne, bei der sie von albernen Menschen bei einer jährlichen Zeremonie in Sunnywood an Filmemacher vergeben wurden.



Furons Greatest Hits – Eine wertvolle Plattensammlung, die bei der Explosion des Mutterschiffs in ganz Shen Long verteilt wurde. Die leichtgläubigen Affen glauben, dass es sich um die berühmten Dropa-Steinscheiben handelt, die von Besuchern von anderen Welten zurückgelassen wurden.



Furonische Nägel – Unsere tapferen Vorfahren ließen sie vor Jahrhunderten in Frankreich zurück, nachdem sie die Blisk auf dem Mars besiegt hatten. Die Form dieser Werkzeuge inspirierte den berühmtesten Turm Frankreichs.



Lavalampen – Sie wurden zum 4. Ring von Furon geschickt, als Geschenk zum 500. Geburtstag von Imperator Meningitis, doch das Transportschiff kollidierte mit einem Asteroiden, und die Lampen wurden überall über den 4. Ring verstreut.

BINK
VIDEO