



"Psychonauts™"

Fakten-Übersicht
Stand: Frühjahr 2002

- Titel:** "Psychonauts™"
- Vertrieb:** Microsoft® Game Studios
- Entwickler:** Double Fine Productions, Inc.
- Format:** DVD für das Xbox™-Videospielsystem
- Verfügbar:** TBD 2003
- Auf einen Blick:** "Psychonauts" ist ein wildes, surreales Action-Adventure, in dem paranormale Kräfte freigesetzt werden, um in die Gedankenwelt bizarrer Charaktere einzudringen. Tief in diesen verrückten Welten der unendlichen Möglichkeiten verborgen liegt der Geheimplan eines Wahnsinnigen, den es zu stoppen gilt – dazu lockt die Aufnahme in eine Elitetruppe junger, mentaler Superhelden, die Psychonauten. Der Spieler dringt als Raz in die Gedanken anderer Menschen ein. Raz ist ein junger, viel versprechender Kadett in einem paranormalen Ferienlager. Während er noch an seinem Levitations-Ehrenabzeichen arbeitet, findet Raz heraus, dass jemand mental begabte Kinder entführt und deren Hirne stiehlt. Um dieses finstere Treiben zu stoppen und sich den Titel eines Psychonauten zu verdienen, muss sich Raz in die Gehirne bizarrer Figuren einklinken, eine seltsamer als die andere. Dort kämpft er gegen die Alpträume und geistigen Dämonen der übernommenen Charaktere. All das geschieht, während er weiter an seinen Ehrenabzeichen für Telekinese, Hellsehen, Pyrokinese und Co. arbeitet.

Features:

- **Zuschlagen, denken, ducken:** Witz, paranormale Kräfte und Logik sind notwendig, um vertrackte Puzzles in den Köpfen anderer Leute zu lösen. Raz rennt, schwimmt, klettert, hangelt, schleicht und flitzt in dieser bizarren Reise durch die Gehirne. Er bekämpft Monster, Verrückte und alptraumhafte Gestalten mit dem Psi-Blast, einer Explosion mentaler Energie, die Alpträume vertreibt.
- **Alles klar im Kopf?** Das wohl einzige Spiel, das in den Köpfen von Verrückten und der Welt, in der sie leben, spielt. Raz begegnet den Ängsten, Neurosen und schrägen Gedanken von Verbrechern und Irren – sogar der Spieler selbst sieht sich im Laufe des Spiels in einem ganz neuen Licht, wenn er durch verdrehte, ausgefuchste, farbenfrohe, gruselige und doch lustige Gebiete reist.
- **Meister der Gedankenkraft:** Im Spielverlauf erwirbt Raz durch beständiges Trainieren weitere Spezialkräfte wie Teleportation, Telekinese, Levitation, Pyrokinese, Prophetie und Unsichtbarkeit. Nutzt er diese, um ein stärkerer, gewandterer Held zu werden, kann er vielleicht sogar seinen Traum wahr machen: die Aufnahme in den erlesenen Zirkel der Psychonauten.
- **Optik wie in einem Kinofilm:** Handgemalte Animationen erwecken jede Figur zum Leben. Von schleichenden Schuhsohlen bis zur wuchtigen Psi-Blast-Attacke ziehen die Geräuscheffekte den Spieler ganz in ihren Bann. Speziell für "Psychonauts" wurde ein eigener Soundtrack eingespielt, der die Action und die Stimmungen während der verrückten Reise wunderbar einfängt.

Entwickler-Info: Double Fine Productions wurde im Juli 2000 durch den LucasArts-Veteranen Tim Schafer gegründet, zu dessen Werken die vielfach preisgekrönten Titel "Grim Fandango", "Day of the Tentacle" oder "Full Throttle" gehören. Double Fine ist in San Francisco zu Hause und auf Spiele spezialisiert, die ausgefeilte Geschichten erzählen und glaubwürdige Charaktere ebenso wie herausragende Grafik und zukunftsweisende Technik enthalten.

Weitere Informationen auf www.xbox.com/de.

Die Informationen, die in diesem Dokument enthalten sind, beziehen sich auf ein Produkt, das noch nicht erschienen ist und das bis zu seinem kommerziellen Erscheinen noch substantielle Änderungen durchlaufen kann. Daher ist es möglich, dass diese Informationen das Produkt nicht genau beschreiben oder darstellen, wenn es kommerziell eingeführt wird. Dieses Dokument dient ausschließlich zur Information und Microsoft übernimmt mit diesem Dokument oder den darin enthaltenen Informationen keine Garantie, weder ausdrücklich noch inbegriffen.

Microsoft, Psychonauts und Xbox sind entweder eingetragene Warenzeichen oder Markenzeichen der Microsoft Corp. in den Vereinigten Staaten von Amerika und/oder anderen Ländern. Die Namen von anderen Firmen und Produkten, die hier erwähnt werden können die Warenzeichen ihrer eigentlichen Eigentümer sein.

Weitere Informationen, ausschließlich für deutsche Presse:

WORX Public Relations GmbH
Xbox-PR-Team
Landwehrstraße 61
D - 80336 München

Tel.: +49-89-1711-2530
Fax: +49-89-1780-9091

E-Mail: xbox@worxcom.de, Internet: www.worXbox.de