

»Die Eichhörnchen lügen!«

PSYCHONAUTS

Auf Konsolen sind sie quicklebendig, auf dem PC fristen sie ein Schattendasein: die Hüpfspiele. Tim Schafer, der Macher von Grim Fandango, bringt jedoch Licht ins bunte Untergenre der Action.

Überall Krieg, Alien-Invasoren, Mutanten-Metzeln – betont finster geht es momentan im Action-Genre zu. Wo sind sie hin, die liebenswer-

ten und knuffigen Action-Helden, mit denen wir früher durch witzige, kunterbunte Levels liefen und sprangen? Mit denen wir Goodies einsammelten und

schräge Monster vermöbelten? In **Psychonauts** sind sie jedenfalls nicht. Das Jump'n'Run erinnert auf den ersten Blick zwar an die eher (h)armlosen Ray-

mans dieser Welt, entpuppt sich aber recht fix als bitterböser Spaß für Freunde des tief-schwarzen Humors. Oder wie würden Sie es nennen, wenn Ihnen jemand sagt: »Pass mit den Feuerattacken auf. Nutze sie nur, wenn es absolut notwendig ist – oder wirklich, wirklich unterhaltsam...«? Kein Wunder, steckt doch hinter dem Titel Tim Schafer, der schon für das makabere Toten-Adventure **Grim Fandango** von LucasArts verantwortlich war.

Gedanken-Salti

Die Story des Spiels ist schnell erzählt: Der kleine Junge Razputin flieht aus dem väterlichen Zirkus und möchte im Psycho-Sommer-Camp von Agent Cruller ein Psychonaut, ein Gedanken-Krieger, werden. Die können in die Köpfe anderer eindringen und dort an Geheimnisse gelangen oder schlimme Gedanken beseitigen. Bis Raz sein Ziel erreicht hat, vergehen Stunden, in denen er mit Zirkusakrobatik allerlei Boni auf sammeln und Hindernisparkours sowie spezielle Aufträge in den Hirnen seiner Lehrer absolvieren muss. Dabei schaltet er bessere Geistestricks frei (etwa Feuerattacken oder Unsichtbarkeit) und kauft Hilfsmittel wie einen Mental-Sauger, mit dem er Gedanken-Netze erbeutet und sie in Psy-Karten verwandelt. Klingt abgedreht, ist es auch – macht aber Laune!

Gebratener Truthahn

Der größte Spaß in **Psychonauts** ist das Erkunden der »Echtwelt-Levels«. Während die Kopf-Missionen meist sehr lineare Hüpf-



Die bunten Camp-Levels laden zum Erkunden und Finden ein. Hier hat Raz ein besonderes Goodie erbeutet – eine der wertvollen Psy-Karten.



Die zahlreichen hohlen Baumstümpfe sind Zugänge zur Untergrundbahn, die Sie blitzschnell an bereits besuchte Orte bringt.



In den Gedanken-Levels zählt ihre Reaktionsgeschwindigkeit. Überall lauern Fallen oder Gegner wie diese Gedanken-Zensoren.

Metzel-Aufträge sind, dürfen Sie im Psycho-Camp frei herumstromern und Goodies einsammeln. Knifflige Sprungpassagen oder Grübeln über den richtigen Weg zum Objekt der Begierde machen den Reiz aus. So sollen Sie etwa eine goldene Eichel erbeuten, die ein Eichhörnchen gestohlen hat. Um das aufmerksame Tier auszutricksen, müssen Sie sich unsichtbar machen können.

Blöd: Die Levels sind recht klein geraten, die Ladezeiten dazwischen nerven zuweilen. Gut: Um Latschereien zu vermeiden, können Sie eine (mit sexy Frauenstimme sprechende) Untergrundbahn benutzen, die Sie an jeden bereits besuchten Ort bringt. Geladen wird dazwischen aber dennoch.

Fünf Leben

Haben Sie mal überhaupt keine Idee, wie es weiter geht (und das kommt gelegentlich vor), hilft ein Stück Speck. Nimmt Raz das aus dem Rucksack, erscheint der schweinefleischabhängige Agent Cruller und gibt den nötigen Tipp. Scheitern Sie in einer Mission, ist das nicht ganz so tragisch, denn Raz hat fünf Leben. Nach seinem Tod wird der Bub einfach wieder ins

Level geschubst – an der Stelle, an der er scheiterte. Lästiges Neustarten des Abschnitts entfällt somit. Sind die fünf Leben verbraucht, helfen immer noch die zu jeder Zeit anlegbaren Savegames. Vorbildlich, ist **Psychonauts** doch eine Konsolen-Umsetzung.

Folge dem weißen Kaninchen!

Eine Heidenfreude bereiten die zahlreichen Zwischensequenzen, in denen meist schräge Dialoge mit anderen Kindern ablaufen. Dabei geht es beispielsweise um lügende und später explodierende Eichhörnchen oder um die alles andere als zarte Romanze zwischen Raz und der altklugen Camp-Schönheit. Herrlich auch die witzigen Anspielungen an Bücher und Filme. So geleitet etwa ein dezent mutiertes weißes Kaninchen (**Alice im Wunderland**, **Matrix**) den Helden in seinen eigenen Kopf. Schade freilich, dass die kleinen Cutscenes nur in geringer Auflösung ablaufen. Beim Test haben wir gerade bei den Zwischensequenzen kleinere Bugs bemerkt, die fallen aber kaum ins Gewicht. So meuchelten wir vor einer solchen Sequenz einen Haufen aufdringlicher Eichhörnchen, die aber Sekunden später wieder in einem der Filmchen auftauchten – um gleich darauf wieder zu sterben, gesprengt durch Gedankenkraft eines Mitschülers.

Wer **Psychonauts** spielen möchte, sollte Englisch verstehen können. Der Titel liegt nur im Original vor, eine Umsetzung für den deutschen Markt ist bisher nicht geplant. Sie bekommen das Programm also nur beim Importhändler. **PET**



Wissen Sie mal nicht weiter, hilft Ihnen Agent Cruller, den Sie mit einer Scheibe Speck anlocken.

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Psychonauts schaut wie ein putziges Hüpfspiel aus, ist aber ein Quell des schwarzen Humors – voll mit Anspielungen auf Filme und Bücher. Die witzigen Dialoge bringen mich zum Lachen, die Echtwelt-Levels kitzeln meinen Pfadfinder-Geist. Und ja, selbst wenn es in den Hirn-Levels recht linear zugeht, stört mich das auch nicht weiter. Immerhin werde ich mit neuen Kräften belohnt, die im Camp so manches Unerreichbare erreichbar machen. Psychonauts ist ein tolles Spiel für ältere Hüpfers. Also ideal für mich.

»Für Junggebliebene«



Highlights des Spiels: Die zahlreichen Zwischensequenzen sind zwar schlecht aufgelöst, aber meist höllisch witzig – oder eben bitterböse.



Ihr Journal zeigt Ihnen unter anderem, wo Sie sich in der Welt befinden.

PSYCHONAUTS 3D-ACTIONSPIEL			
PUBLISHER	Double Fine / Majesco	RELEASE (D)	24.4.2005
SPRACHE	Englisch	CA. PREIS	35 Euro
AUSSTATTUNG	Mini-Box, 5 CDs, 32 Seiten Handb.	USK	keine Einstufung
GEEIGNET FÜR			
EINSTEIGER	1	FORTGESCHRITTENER	10
VERGLEICHBAR MIT: Beyond Good and Evil (83, GS 12/04) Bunt, spaßig, trotzdem kein Kinderspiel. Prince of Persia 2 (81, 01/05) Schwerer Orient-Schnetzler mit Akrobaten-Prinz.			
TECHNISCHE ANGABEN			
3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
☐ Geforce 2/4 MX	1,0 GHz Intel	1,6 GHz Intel	2,0 GHz Intel
☐ Radeon 9000	1,0 GHz AMD	XP 1600+ AMD	XP 1800+ AMD
☐ Geforce 4 Ti	265 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
☐ Rad. 9500/9600	3,8 GB Festpl.	3,8 GB Festpl.	3,8 GB Festpl.
☐ Radeon X600	Geforce 6800		Gamepad
LAUTSPRECHER	Stereo	☐ 2 vorne, 2 hinten	☐ 5.1 ☐ 6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ sehr schräge Optik - niedrig aufgelöste Filmsequenzen	7 / 10
SOUND	+ klasse Sprachausgabe + witzige Soundsamples	9 / 10
BALANCE	+ langsame Lernkurve - Hüpfpassagen zuweilen knifflig	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ herrlich beklopptes Setting - ständiges Laden stört	8 / 10
BEDIENUNG	+ perfekte Maus-Tastatur-Steuerung + mit Gamepad besser	10 / 10
UMFANG	+ zahllose Goodies + Entdecker-Eldorado	9 / 10
LEVELDESIGN	+ Echtwelt komplex - »Gedanken-Welt« sehr linear.	7 / 10
KI	- Gegner attackieren stupide	3 / 10
WAFFEN	+ viele Psi-Fähigkeiten + Upgrades	7 / 10
HANDLUNG	+ durchgeknallte Charaktere... + ...in bekloppter Geschichte	9 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 5 Minuten SOLO-SPASS 20 Stunden MULTIPLAYER-SPASS —

FAZIT: HÜPFSPIEL FÜR LIEBHABER DES SCHRÄGEN HUMORS.

