

Prince of Persia: The Sands of Time

# DER PRINZ KEHRT ZURÜCK

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft India** Termin: **21.1.2021**

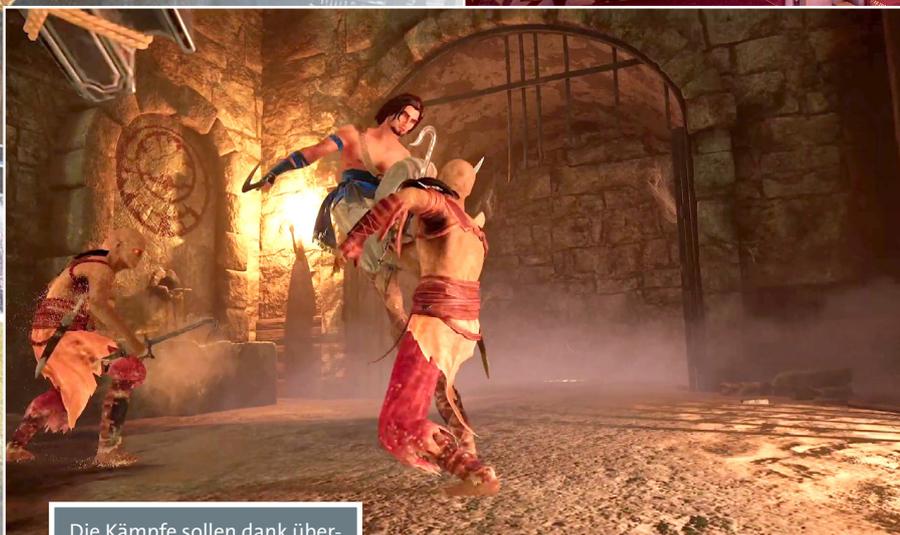
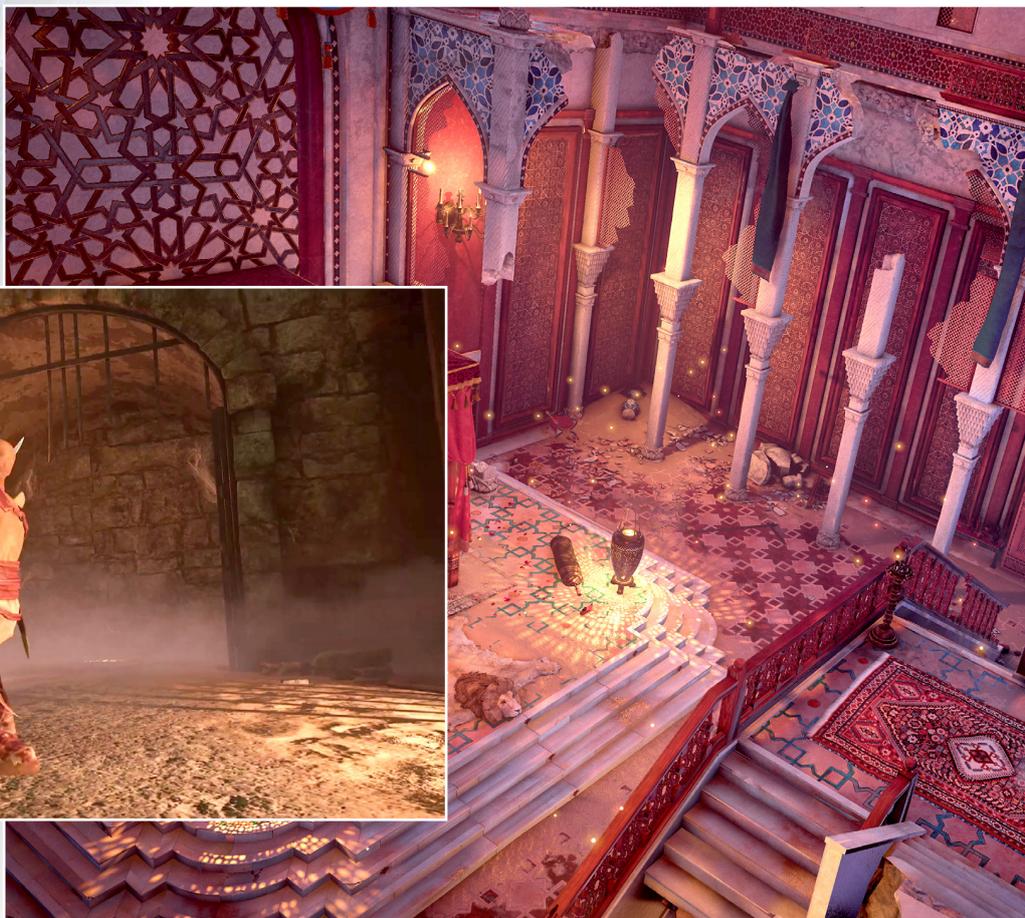
**Ubisoft spult die Zeit zurück und sorgt im Remake von The Sands of Time für die Rückkehr des akrobatikverliebten persischen Prinzen.**

Von Fabiano Uslenghi und Sebastian Zeitz

Im Rahmen der Ubisoft Forward am 10. September 2020 hat der Publisher nach langem Hin und Her sowie einigen unglücklichen Leaks im Vorfeld die Katze aus dem Sack gelassen: Prince of Persia kehrt zurück! Und zwar in Form eines Remakes des Klassikers The Sands of Time (2003). Ubisoft betont, dass es sich bei diesem neuen Spiel wirklich um ein echtes Remake handle. Also keine HD-Neuaufgabe mit hochgerechneter Grafik.

Auch wenn es nicht danach aussieht, wurde alles neu gebaut. Allerdings wirkt das Spiel auf den ersten Blick nicht wie eine Neuentwicklung von 2020 und ist nicht mit anderen Remakes zu vergleichen, wie etwa dem grunderneuerten Mafia. Die Entwickler halten sich etwas näher an die Vorlage.

Ihr spielt einen namenlosen Prinzen, dessen Vater von seinem Wesir angestiftet wird, die Stadt eines indischen Maharadscha einzunehmen, was sich als listenreicher Hinterhalt entpuppt. Während eines Angriffs auf den Palast erhält der Prinz den sogenannten Dolch der Zeit, mit dem er den Sand der Zeit kontrollieren kann. Das Remake erzählt also auch die exakt selbe Geschichte um den anfangs noch arroganten Prinzen, die Zeitintrige des Wesirs und die indische Prinzessin



Die Kämpfe sollen dank überarbeiteter Kamera ein Stück übersichtlicher werden.

Farah. Immerhin wurden alle Dialoge neu vertont und jede Cutscene überarbeitet. Yuri Lowenthal kehrt als englischer Synchronsprecher des Prinzen zurück und steht nun sogar für das Motion-Capturing Pate, während die indischstämmige Schauspielerin Supinder Wraich die Rolle der Prinzessin Farah übernimmt. Die Zwischensequenzen wurden dieses Mal per Motion-Capture verwirklicht, um das Serien-Aushängeschild der fließenden Bewegungsabläufe noch weiter zu verfeinern. Für die akrobatischen Einlagen wurden sogar Stunt doubles engagiert.

### Übersichtlichere Kämpfe

Ein Teil des Spiels, bei dem die Entwickler aber noch etwas optimieren mussten, sind die Kämpfe. Die steuerten sich zwar schon 2003 hervorragend, aber eben auch ein wenig zu simpel. Sind die Kämpfe im Remake jetzt also fordernder? Das bleibt unklar. Dafür müsste eine spielbare Version erhalten. Die Entwickler versprochen uns im Interview zumindest einige Optimierungen. Im Detail bedeutet das: Eine übersichtlichere Kamerasteuerung und neue responsive Aktionen, wie beispielsweise die Möglichkeit zur perfekten Parade im richtigen Augenblick.

Tatsächlich halten sich die Entwickler sehr stark an das originale Sands of Time, was natürlich gut ist. Sogar dessen Easter Egg, das versteckte Ursprungsspiel der Serie aus dem Jahr 1989, wird es ins Remake schaffen und exakt so freischaltbar sein wie im Original. Das Remake basiert auf der AnvilNext Engine, die schon in Assassin's Creed Origins verwendet wurde. Annu Koul, Produce-

rin bei Ubisoft India, hatte im Interview Folgendes zu den Schwierigkeiten bei der originalgetreuen Umsetzung des Remakes zu sagen: »Am wichtigsten war das Zurückspul-Feature. Das gab es im Original, und das mussten wir mit neuer Technologie umsetzen. Zurückspulen war etwas, das wir erst einmal technisch verstehen und in unser Gameplay einbinden mussten. Mit der neuen Engine hat sich viel verändert.«

### Nostalgie ist wichtig

Inhaltlich ist es dem Team vor allem wichtig gewesen, bei den Spielern möglichst viel Nostalgie auszulösen. Es soll zwar eine neue Generation von Fans ansprechen, aber die alten Veteranen nicht vergraulen. Im Gespräch verriet uns Pierre Sylvain-Gires, Game Director für Prince of Persia: The Sands of Time, warum nur das erste Spiel der Trilogie ein Remake erhalte: »Wir müssen mit diesem Spiel starten, und wir fokussieren uns darauf, eine Erfahrung zu bieten, damit Fans das Spiel neu erleben können.«

Es wird also vom Erfolg des Remakes abhängig sein, ob auch das sehr beliebte und deutlich düsterere The Warrior Within sowie der Trilogieabschluss The Two Thrones ebenfalls umgesetzt werden. Letztlich muss sich Sands of Time wie kaum ein anderes Remake darüber beweisen, wie es sich tatsächlich spielt. Wenn die Optimierungen bei den Kämpfen die wohl letzte Schwäche des Originals ausmerzen, könnte uns ein wunderbares Action-Adventure erwarten. Vor allem eins, wie sie in Zeiten von Open-World- und Servicegames nur noch selten von

großen Publishern durchgewunken werden. Mit der Ankündigung hat Ubisoft bestätigt, dass Prince of Persia: The Sands of Time am 21. Januar 2021 ausschließlich für PC, PS4 und Xbox One erscheinen wird. Das hat uns auch Produzentin Annu Koul im Interview gesagt: »Derzeit konzentrieren wir uns auf PlayStation 4, Xbox One und PC. Für PlayStation 5 und Xbox Series wird es über die Abwärtskompatibilität spielbar sein.« Eine mögliche Switch-Version, wie sie zuvor etwa in einem Händler-Leak zu sehen war, ist also erst einmal nicht geplant. ★

### Meinung

Sebastian Zeitz  
@Citronat



Als ich hörte, dass Prince of Persia zurückkehren soll und es ein Remake sein wird, habe ich mich unglaublich gefreut. Endlich The Warrior Within in einer zeitgemäßen Neuauflage spielen zu können, ist schon länger ein Traum von mir. Doch dann kam die erste Ernüchterung: Es wird (zunächst einmal) nur The Sands of Time veröffentlicht, und die deutlich düstereren Nachfolger kommen bei Erfolg vielleicht später. Aber das ist überhaupt nicht schlimm, The Sands of Time ist natürlich ein gutes Spiel. Zumindest in optischer Hinsicht hätte ich von einem Remake im Jahr 2020 aber etwas mehr erwartet. Trotzdem bleibe ich optimistisch, dass das Remake unterhaltsam wird. Wenn ich über die kleineren Enttäuschungen hinwegsehen kann, bekomme ich nämlich genau das, was ich immer wollte: die Rückkehr des Prinzen. Und ist das Spiel erfolgreich, dann könnte Ubisoft bei einem potenziellen Warrior-Within-Remake ja vielleicht noch eine Grafikschiene obendrauf legen. Bitte!?



Eine Grundmechanik des Spiels sind die Parkoureinlagen, in denen der Prinz an Stangen schwingt und Wände entlangläuft.



Mit dem Dolch der Zeit erlangt der Prinz die Kontrolle über den Sand der Zeit und kann im Spiel die Zeit zurückspulen.



Die Kabeleien zwischen dem Prinzen und der wehrhaften Prinzessin Farah machen einen Großteil des Charmes des Klassikers aus.