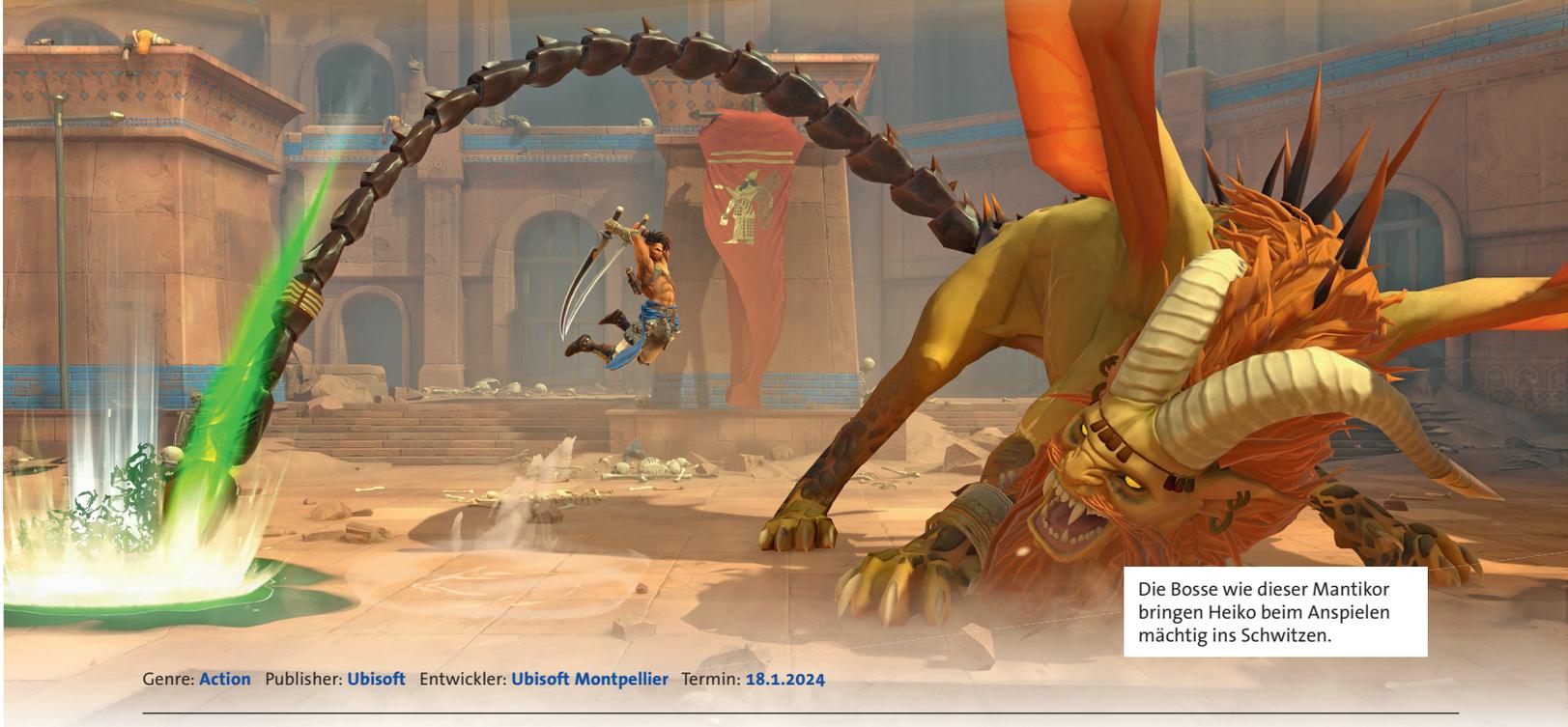


Prince of Persia: The Lost Crown

# PRÜGEL-ORI MIT STACHELFETISCH



Die Bosse wie dieser Mantikor bringen Heiko beim Anspielen mächtig ins Schwitzen.

Genre: **Action** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montpellier** Termin: **18.1.2024**

Prince of Persias Rückkehr zu den Serienwurzeln ist Heikos größte gamescom-Überraschung. Denn es kombiniert ausgesprochen elegant zwei seiner Lieblingsgenres. Von Heiko Klinge

Das Schönste an Messebesuchen ist für mich immer, wenn man nur mit niedrigen Erwartungen in einen Termin geht und mit leuchtenden Augen wieder herauskommt. Prince of Persia: The Lost Crown ist ganz sicher nicht das Spiel, mit dem Ubisoft bei dessen Enthüllung die Massen elektrisieren konnte. Zu simpel wirkte die Grafik, zu innovationsarm das Gezeigte. Aber der auf den ersten Blick so unscheinbare Prinz hat es wirklich faustdick hinter den Ohren, wie ich beim Anspielen der rund 30-minütigen Demo erleben und vor allem ersterben durfte. Zum einen, weil mich ein Ubisoft-Titel endlich mal wieder richtig fordert. Zum anderen, weil Prince auf Persia das klassische Metroidvania-Prinzip mit einem meiner Lieblings-Genres verheiratet: amtlichem Beat-'em-up-Fratzengeballer!

### Schönheit auf den zweiten Blick

Doch bevor wir uns meinen Highlights widmen, noch kurz ein Wort zur Technik: Ich kann durchaus nachvollziehen, warum der Comic-Stil die Herzen nicht im Sturm erobert. Für mich persönlich trat der Look

beim Spielen aber sehr schnell in den Hintergrund. In Bewegung wirkt er weitaus hübscher als auf Bildern. Er ermöglicht ziemlich coole und natürlich wirkende Übergänge vom 2D-Gameplay in überraschend aufwendige 3D-Zwischensequenzen, die zumindest ich im Metroidvania-Genre so noch nicht gesehen habe. Vor allem sorgt der Comic-Stil dafür, dass Prince of Persia zu jeder Zehntelsekunde klar lesbar bleibt. Und das ist in diesem Spiel überlebenswichtig.

Die Älteren von euch werden sich erinnern: Bereits das allererste Prince of Persia von 1989 hatte eine geradezu diebische Freude daran, euch mit allerlei fiesem Stacheln über den Jordan zu schicken. Mit der Rückkehr zu den Serienwurzeln wird diese Tradition wiederbelebt und im wahrsten Sinne des Wortes auf die Spitze getrieben. Es gibt Stacheln in Gruben, Stacheln an Wänden, Stacheln auf Plattformen, Stacheln auf rotierenden Walzen ... überall Stacheln. Und mir hat es beim Anspielen einen Riesenspaß gemacht, diese ebenso clever wie abwechslungsreich konstruierten Hindernisse mit Hirn und Gamepad-Geschick zu über-

winden. In der Demo erreicht Prince of Persia schon jetzt einen ähnlichen Hüpf-, Kletter- und Dash-Flow wie ein Ori oder Super Meat Boy. Es bleibt freilich abzuwarten, ob Prince of Persia: The Lost Crown dieses Niveau über die gesamte Spieldauer halten kann oder im späteren Verlauf nicht doch zu frustrierend wird. Aber der Prinz hat ja noch ein weiteres Ass im Puffärmel.

### Ein vollwertiges Beat 'em up

Beim Spielen von Prince of Persia musste ich nämlich nicht nur an Stacheln denken, sondern auch an Schildkröten. Genauer gesagt ans fantastische Beat 'em up Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge. Denn genau wie die Krötenkloppe schafft es Prince of Persia, aus einem begrenzten Bewegungs- und Waffenrepertoire ein spektakuläres Kampfballett zu zaubern. Es gibt eine Taste fürs Schlagen mit dem Säbel, eine fürs Schießen mit dem Bogen beziehungsweise Werfen eines Diskus und eine zum Blocken. Dazu die aus den Geschicklichkeitspassagen bekannten Spring- und Dash-Manöver. Das Geheimnis liegt in der

## MEINUNG

Heiko Klinge  
@HeikosKlinge



Vielleicht drückt Prince of Persia bei mir einfach nur die richtigen Knöpfe, aber die drückt es eben ausgesprochen kompetent. Die Akrobatik fordert, die Kämpfe fetzen – vereint von einer traumhaft präzisen Steuerung. Und mir gefällt, wie kompromisslos Prince of Persia seine Vision umsetzt. Das Teil ist richtig knackschwer! Aber als Leichtgewicht würde es viel von seinem Reiz verlieren. Fair gesetzte Speicher- und Rücksetzpunkte halten den Frustrfaktor in der Demo allerdings in einem motivierenden Rahmen. Entscheidend wird sein, ob Prince of Persia dieses Niveau über die gesamte Spieldauer halten kann. Falls ja, belebt das Metroidvania nicht nur die Tradition einer altherwürdigen Spieleserie wieder, sondern auch die der kleinen, aber feinen Ubisoft-Titel wie Rayman: Origins, Child of Light oder Valiant Hearts. Es wäre an der Zeit!

Kombination all dieser Möglichkeiten. Ein Schlag nach dem Dash resultiert in einem Aufwärtskick, nach einem Sprung rammt der Prinz hingegen das Säbel in den Bogen. Der Diskus prallt von Wänden ab, Pfeile stehen nur begrenzt zur Verfügung. Außerdem kann ich selbstverständlich auch die Levelumgebung einbeziehen, die Stacheln sind schließlich nicht nur für mich da.

Wirklich spannend werden die Kämpfe aber erst durch die sehr clever und unterschiedlich agierenden Gegner. Bereits die Standardskelette beherrschen mehrere Manöver, darunter auch nicht blockbare Angriffe. Pikeniere piksen nicht nur nach vorn, sondern auch nach oben oder unten, wenn ich nicht aufpasse. Und der Prinz hält zumindest in der Demo verflucht wenig aus, weshalb ich wirklich gezwungen bin, das Verhalten meiner Feinde zu antizipieren und meine Aktionen entsprechend anzupassen. Das gilt umso mehr für die Bosskämpfe. In der Demo bekam ich es mit einem riesigen Mantikor zu tun. Spannend fand ich hier, dass der Löwenskorpion nicht nur stupide seine Angriffssaktionen abspulte, sondern sich meinen Aktionen anpasste.

Auswendig lernen half entsprechend wenig. Ich spreche da aus Erfahrung, weil ich locker zehn Versuche benötigte, bis der Mantikor endlich in den Sand biss. Netter Service: Nach dem Ableben kann ich entscheiden, ob ich direkt zu Beginn des Kampfes neu starten möchte oder zum letzten Speicherpunkt zurückversetzt werden möchte, um mich besser vorzubereiten oder erstmal woanders zu erkunden.

### Vorbilder: Ori und Hollow Knight

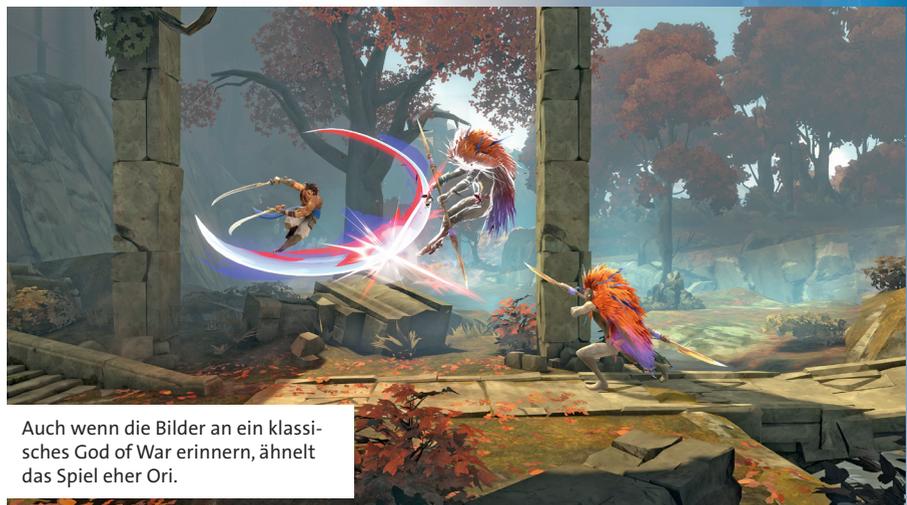
Abseits von Akrobatik und Kämpfen wirkt Prince of Persia wie ein sehr klassisches, aber kompetent umgesetztes Metroidvania, das ein Stück weit versucht, das Beste der



Die actionreichen und toll spielbaren Kämpfe gehören zu den Höhepunkten von The Lost Crown.



Auch Fallen – insbesondere stachelige Fallen – dürfen bei einem Prince of Persia nicht fehlen.



Auch wenn die Bilder an ein klassisches God of War erinnern, ähnelt das Spiel eher Ori.

Genrekönige Ori und Hollow Knight zu vereinen. Von Ersterem borgt es sich das Storylastige und die Skriptsequenzen, von Zweiterem die Freiheit beim Erforschen – so zumindest mein Eindruck in der Demo. Ich erfahre zwar, wo ich im Prinzip hinmuss – nach Osten –, habe aber in überraschend vielen Räumen mehrere Optionen, wo und wie es weitergeht. Außerdem kann ich auf der Karte händisch Notizen hinterlassen. Prince of Persia scheint mir also wenig vorzukauen zu wollen, sondern mich möglichst viel auf eigene Faust erkunden zu lassen. Natürlich immer wieder begrenzt von unüberwindbaren Hindernissen, für die mir allerdings ganz Metroidvania-typisch noch die passenden Fähigkeiten fehlen.

Eine weitere sehr offensichtliche Hommage an Hollow Knight ist das Amulettsystem, mit dem ich meinen Prinzen spezialisiere, etwa darauf, dass ich drei Pfeile statt einem verschleße. Je mächtiger die Fähigkeit, desto mehr Platz benötigt das entsprechende Amulett, was in der Theorie spannende Entscheidungen und unterschiedliche Spielstile ermöglichen könnte. Für ein Praxisurteil reichen meine 30 Minuten aber natürlich bei weitem nicht aus. Dafür steht für mich nach der Demo bereits fest, dass Prince of Persia weitaus spannender ist, als ich nach der ersten Enthüllung gedacht hätte. Es mag kein spektakulärer Blockbuster sein, aber ein Spiel, das ganz genau weiß, was es will, und das auch kompromisslos umsetzt. ★