



GameStar
Gold-Award



GameStar
für Spieldesign

Prince of Persia: The Lost Crown

PRINCE OF PERSIVANIA

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montpellier** Termin: **18.1.2024** Sprache: **Deutsch, Englisch, Farsi**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Ubisoft Connect, Epic Store)** Enthalten in: **Ubisoft+**

Die ehrwürdige Prince-of-Persia-Reihe hat sich im Laufe der Jahrzehnte immer wieder neu erfunden und geht jetzt erstmals in eine überraschende neue Richtung! **Paul Kautz**

Hatte irgendjemand von euch noch ein neues Prince of Persia auf dem Bingozettel? Der letzte offizielle Teil liegt ja mittlerweile satte 14 Jahre zurück! Das war Prince of Persia: Die Vergessene Zeit, das passend zur »The Sands of Time«-Verfilmung mit Jake Gyllenhaal in den Läden stand und bei uns nicht direkt die Sande der Begeisterung aufwirbelte – Petra, unsere Expertin für orientalische Royalty, gab dem Spiel in der GameStar-Ausgabe 08/2010 eine Wertung von gerade mal 74. Manchmal ist es also einfach eine gute Idee, einer Sache mal eine offenbar dringend benötigte Auszeit zu gönnen. In diesem Fall betrug die Schlummerphase der PoP-Serie fast anderthalb Jahrzehnte, auch wenn die eigentliche Entwicklungszeit »nur« knapp vier Jahre betrug. Und was soll man sagen? Das prinzliche Sabbatical war definitiv die richtige Entscheidung!

Wo ist der persische Prinz?

Etikettenschwindel! Man spielt im neuen Prince of Persia gar keinen persischen Prinzen! Denn der – Prinz Ghassan – wird nach

dem als erstes Tutorial dienenden Prolog entführt und bleibt dann für sehr lange Zeit ungesehen. Stattdessen schlüpft man in den durchtrainierten Körper von Sargon, einem jungen Mitglied der Elitekämpfereinheit der Unsterblichen, die das persische Reich im Namen von Königin Thomyris be-

schützen. Bei den Feierlichkeiten nach einem erfolgreichen Einsatz wird ihr Sohn Prinz Ghassan zum Berg Qaf entführt. Und es liegt nun in den Händen der Unsterblichen im Allgemeinen und Sargon im Speziellen, den Thronfolger nicht nur wieder sicher nach Hause zu bringen, sondern auch her-



Argh, schon wieder! In den Archiven bekommt ihr es mit einem nervigen Wächter zu tun.

Anfangs hat Sargon nur seine Doppelschwerter dabei. Später darf er auch zum magischen Bogen und dem sehr praktischen Chakram greifen.



Die Waq-Waq-Bäume dienen nicht nur als Checkpoints, auch dürft ihr hier Spezialattacken wechseln.



auszufinden, warum in diesem mysteriösen Gebirge die Zeit verrückt zu spielen scheint.

Der springende Bücherwurm

Die Handlung, die zum Teil auf überlieferter persischer Mythologie basiert, spielt in The Lost Crown eine tragende Rolle und wird auch entsprechend aufwendig inszeniert: Beeindruckende Echtzeit-Cutscenes gesellen sich zu vielen Dialogen zwischen sachte animierten Standbildern, dazu gibt es noch großformatige Zwischenbilder, ebenfalls leicht animiert und um Grafikeffekte erweitert. Kurz gesagt gibt es in The Lost Crown echt viel zu erfahren – wenn ihr das möchtet. Ihr könnt all das natürlich auch überspringen, aber dann entgeht euch viel von der sehr interessanten und bemerkenswert detailliert ausgearbeiteten Lore, die dicht in die Spielwelt eingewoben ist.

Eine besonders schöne Idee muss gezielt betont werden: Neben den üblich verdächtigen Sprachen steht euch auch Farsi zur Wahl – also Persisch, das unter anderem die offizielle Landessprache des Irans ist. Die Stim-

men aller Beteiligten wurden von Muttersprachlern eingesprochen und verleihen dem Spiel dadurch einen Extrazacken an Authentizität. Falls ihr durch puren Zufall kein Farsi sprechen solltet, versteht ihr im Spiel aber trotzdem alles, denn die Sprache der Stimmen und der Untertitel lassen sich voneinander getrennt einstellen.

Prince of Persia

Die wichtigste Neuerung in The Lost Crown ist das Spielprinzip. Denn erstmals erkundet ihr eine komplett offene Welt im Metroidvania-Stil. Wenn ihr mit Spielen wie Metroid Dread, Hollow Knight oder Ori and the Will of the Wisps vertraut seid, dann wisst ihr, was euch hier inhaltlich erwartet. Der Berg Qaf und die ihn umgebenden, ausschweifend großen Ländereien stehen euch von Anfang an in ihrer Komplexität zur Verfügung – aber es warten natürlich viele natürliche und künstliche Hindernisse, die euch den Weg versperren. Das kann mal ein gigantischer Abgrund sein, der sich einfach

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr einen Mix aus Action und Open World sucht.
- ... ihr gute Reflexe habt.
- ... ihr kein Problem mit verspielter Grafik habt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr streng lineare Spiele bevorzugt.
- ... ihr immer noch auf den Trailer sauer seid.
- ... ihr einen »Sands of Time«-Nachfolger erwartet.

nicht überspringen lässt. Verschlussene Doppeltore, die ihr nicht aufbekommt. Ein Schalter, an den ihr einfach nicht rankommt. Ein extradicker Gegner, gegen den ihr nichts ausrichten könnt. Oder guldigen schimmernde Felsbrocken, die sich scheinbar einfach nicht aus dem Weg schaffen lassen.



Welt von The Lost Crown mit vielen, vielen, vielen kleinen und großen Entdeckungen vollzustopfen. Ernsthaft: Es gibt hier an allen Ecken und Enden etwas zu finden! Nein, damit meinen wir nicht 100 Federn oder ähnlichen Fetchquest-Blödsinn, sondern diverse Verbesserungen für Sargon. Allen voran die Amulette: Das sind um seinen Hals baumelnde Buffs, die ihm zum Beispiel mehr Gesundheit verleihen, ihn im Kampf mehr Schaden austeilen oder Zeitkristalle, die hiesige Währung, automatisch aus größerer Distanz aufsammeln lassen.

Diese magischen Amulette, die ihr in Schatzkisten findet, für gemeisterte Quests erhaltet oder bei der ansässigen Händlerin kauft, müssen an speziellen Waq-Waq-Bäumen ausgerüstet werden. Jedes Amulett benötigt mal mehr, mal weniger Platz an der begrenzt aufnahmefähigen Kette – je mächtiger es ist, desto mehr entsprechende Hülsen setzt es voraus, was spannende Entscheidungen nach sich zieht. Von den Amuletten abgesehen warten hier auch noch Verlängerungen der Lebensenergieleiste, Schnipsel einer uralten Prophezeiung (mehr Story!) oder Münzen und Eisenbarren, die ihr für den Kauf spezieller Bonusgegenstände benötigt. Anders ausgedrückt: Wollt ihr wirklich die komplette Spielwelt von The Lost Crown auf den Kopf stellen, seid ihr locker 25 Stunden und mehr beschäftigt.

Das Ubisoft-Syndrom?

Eines der großen Probleme aller Metroidvanias ist die in den großen Welten leicht verlierbare Übersicht. The Lost Crown bietet da gleich mehrere hilfreiche Lösungen: Schon nach kurzer Spielzeit erhaltet ihr vom mysteriösen Mädchen Fariba eine Übersichtskarte (»Das Auge des Wanderers«), die jeden eurer Wege automatisch mitzeichnet und auf

»Scheinbar« deswegen, weil es immer nur eine Frage der Zeit ist, bis ihr lernt, mit dem Hindernis umzugehen: Später könnt ihr kurz durch die Luft schweben, höher springen oder entfernte Schalter bedienen, wodurch Hindernisse auf einmal keine mehr sind. Die

Progression durch das Spiel fühlt sich angenehm natürlich an, Frust kommt nicht auf.

Wakka-Wakka!

Die offene Spielstruktur haben die Entwickler von Ubisoft natürlich genutzt, um die



Sargon ist der Held des neuen Spiels und gar nicht der Prinz! Der muss nämlich von ihm gerettet werden.

der ihr auch eigene Markierungen setzen dürft. Genau genommen nicht einfach nur Markierungen, sondern Bilder: Kommt ihr zum Beispiel an einer Stelle nicht weiter, legt ihr einfach auf Knopfdruck ein »Erinnerungsfragment« (also einen Screenshot) an, das an dieser Stelle auf der Karte platziert wird und das ihr euch jederzeit wieder ansehen dürft – dadurch bleibt klar, wieso es hier oder da nicht weiterging oder an welcher Stelle etwas liegt, das später vielleicht noch interessant werden könnte.

Wie sehr die Karte von den bei Ubisoft-Spielen gerne und zu Recht gefürchteten Icon-Fluten gefüllt wird, ist wie auch schon bei Avatar euch überlassen: Wählt ihr den Erkundungsmodus, werden nur minimale Mengen an Karteninformationen eingeblendet. In dieser Variante müsst ihr die Welt im Großen und Ganzen selbstständig erkunden. Die Alternative ist der Wegweisermodus, der zum Beispiel das nächste Hauptziel markiert oder blockierte Wege deutlich kennzeichnet. Ihr dürft jederzeit zwischen diesen beiden Varianten wechseln.

Der Flow, Mann! Der Flow!

Was ihr auch dürft, ist euch jederzeit unter vier Schwierigkeitsgraden zu entscheiden, von »Anfänger« bis »Unsterblicher«. Oder ihr könnt eure eigene Herausforderung erschaffen und Dinge wie die Menge des gegnerischen Schadens, die feindliche Gesundheit oder das zum Ausweichen eines Angriffs verfügbare Zeitfenster frei nach Geschmack anpassen. So oder so bleibt The Lost Crown ein anspruchsvolles Spiel, das inhaltlich vor allem auf zwei Säulen steht:

Kampf und Plattform-Action. Und an dieser Stelle wird das Ganze zur reinen Freude!

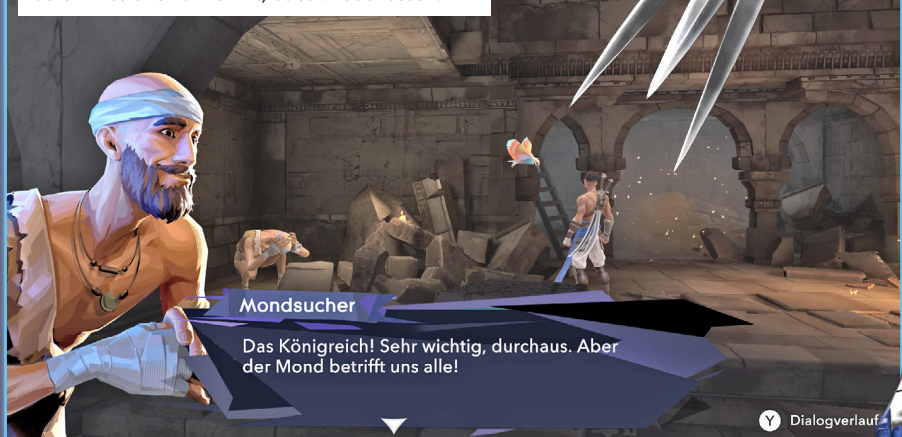
Das Kampfsystem ist an sich sehr simpel: Sämtliche Angriffe laufen über genau zwei Tasten, deren Drückerei in Kombination mit Richtungsangaben zu eleganten Kombos führt, die in Bewegung schlicht sagenhaft aussehen! Dash, Sprung, Schlitz-Schlatz, ein schnell geschossener Pfeil aus dem magischen Bogen, ihr könnt Gegner mitten in der Kombo in die Luft befördern, ihren Attacken ausweichen oder per schnellem Bodenschlitterer unter ihnen hinwegtauchen, von wo aus es dann nahtlos in einen mächtigen Aufwärtsskick von hinten übergeht. Mit entsprechendem Timing könnt ihr feindliche Angriffe parieren, was euch in manchen Fällen sogar die Möglichkeit einer schnellen Exekution gibt – achtet einfach auf verschie-

denfarbige Lichtsignale eurer Widersacher! All das wird nach und nach behutsam eingeführt und braucht ehrlicherweise etwas Übungszeit. Aber wenn der Kampf einmal fließt, dann fließt er wie eine mehrstündige »Best of Jackie Chan«-Compilation.

Mein Schwert, mein Bogen, mein Chakram

Anfangs verfügt ihr nur über eure Doppelschwerter Qays und Layla, später erhaltet ihr aber auch noch einen Bogen sowie ein Chakram, eine Art Lichtbumerang, mit dem ihr sehr präzise zielen könnt und mit dem sich nicht nur Schalter bedienen, sondern auch

Im Laufe des Spiels trifft ihr auf viele NPCs. Ob ihr deren Missionen annehmt, ist euch überlassen.



MEINUNG

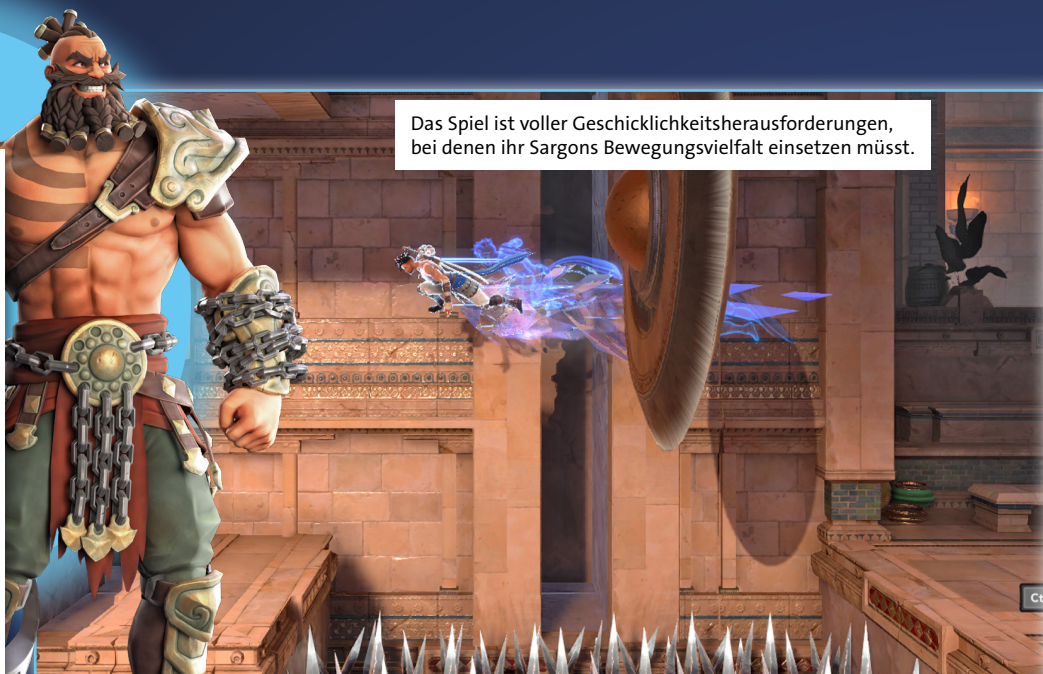
Paul Kautz
@gamenotoverde



Ich habe es noch im Ohr, das Gejammere der »Fans« nach dem innovativen Ankündigungs-Trailer. Und jetzt, nach 15 Stunden auf der Uhr und mit dem Ende des Spiels noch in weiter Ferne, kann ich nur hoffen, dass ebendiese Meckerköpfe ihre Vorurteile beiseite schieben können. Denn wenn nicht, entgeht ihnen ein wunderbar fesselndes Open-World-Abenteuer, das das Jahr 2024 kaum besser hätte einläuten können: Präzise Kontrolle, große Freude an der Bewegung, eine gigantische Welt voller Überraschungen, abwechslungsreiche Umgebungen, ein exzellentes Kampfsystem, wunderbare Präsentation und eine tolle Balance aus Erkundung, Plattformherausforderungen und cleveren Kämpfen machen die verlorene Krone einzigartig.

Nein, *The Lost Crown* erfindet das Genre *Metroidvania* nicht neu. Genau genommen tappt es auch in einige der klassischen Bärenfallen des Genres: gelegentlicher Leerlauf, diverse Nerv-Gegner (wie der Wächter in den Archiven), unnötige Laufwege und eine im Laufe der Zeit etwas überladene Steuerung. Aber nichts davon ist auch nur ansatzweise ein Dealbreaker. Im Gegenteil: *The Lost Crown* ist zwar nicht die grandiose Serienwiederbelebung, wie es *The Sands of Time* 2003 war, aber ein sehr gutes Spiel und eine beeindruckende neue Richtung für die altherwürdige Marke.

Das Spiel ist voller Geschicklichkeitsherausforderungen, bei denen ihr Sargons Bewegungsvielfalt einsetzen müsst.



Gegner zerlegen lassen. Gegner wie Soldaten, die mit Schwert, Pfeil und Bogen, Speeren oder gleich im Nahkampf angreifen. Pelzige Waldwesen, dick gepanzerte Ritter, lebendige Statuen, Zombies unterschiedlichster Art, übergroße Insekten, maskierte Raubkatzen, magische Bogenschützen, Medusen oder auch mal Giftvögel, alle wunderbar ideenreich gestaltet und in jedem Fall eine Herausforderung. Denn selbst Standardwidersacher greifen auf unterschiedliche Weisen an und verfügen über unblockbare Angriffe, die mit einem roten Lichtblitz angekündigt werden und denen man deshalb dringlichst aus dem Weg springen sollte.

Die blinde Gefahr

Natürlich warten auch diverse Bosse auf ihre verdiente Abreibung. Mal Zwischen-

monster wie ein untoter Gefangener, der eine dicke Säule als Waffe schwingt, oder ein übergroßer gefiederter Eber. Und mal richtige Endbosse wie ein berittener Riese oder das Fabelwesen Mantikor, die eure Steuerungs-Skills auf eine harte Probe stellen. Gegen manche Gegner könnt ihr, ganz dem *Metroidvania*-Spielprinzip entsprechend, zumindest anfangs gar nichts ausrichten: Wenn ein maskiertes Kriechtier mit gigantischem Messer in der Hand einen Tunnel blockiert, dann führt an ihm erstmal kein Weg vorbei. Wenn in den Heiligen Archiven ein blinder Wächter patrouilliert, der auf jedes noch so kleine Geräusch reagiert, dann müsst ihr ihn eben aus dem Weg gehen, solange ihr ihn nicht bekämpfen könnt. Denn wenn er euch erwischt, dann beamt er euch sofort ins Gefängnis. Aus dem es zwar sehr



Neue Kräfte gibt's für das Erledigen von Bossgegnern.



Der Umgebung mangelt es gelegentlich an Details – aber ganz generell ist die Grafik wirklich schick.

leicht wieder raus geht, aber die ständige Wiederkehr nervt hier genauso wie schon beim französischen 1994er Action-Adventure-Klassiker Little Big Adventure.

Wenn die Freiheit ruft

Die allergrößte Herausforderung aber bleibt natürlich, ganz der Prince-of-Persia-Serien-tradition entsprechend, die Umgebung selbst: Sargon ist genauso gelenkig unterwegs wie seine Urahren, kann rennen, springen, schliddern, von Wand zu Wand hupsen, an Stangen rotieren, kurz durch die Luft gleiten – und muss all dies wieder und wieder kombinieren, um die Gefahren des Berges Qaf zu meistern. Ein Gamepad wird übrigens dringendst empfohlen: The Lost Crown darf zwar auch mit Tastatur und Maus gespielt werden, aber der richtige Flow setzt nur mit einem Pad in der Hand ein.

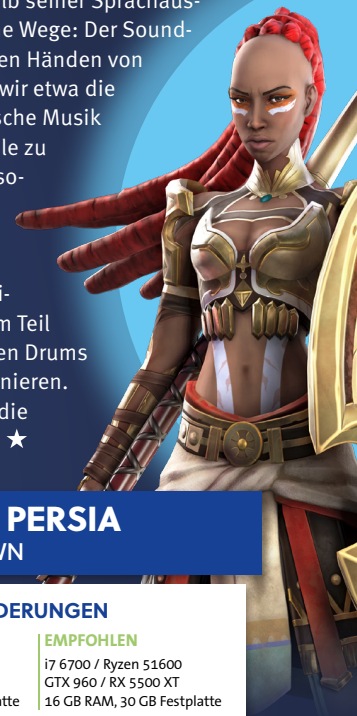
Und dieser Flow ist ... so geil! So wunderbar fließend! Wie nahtlos alles ineinander übergeht, wie präzise Sargon auf jedes Kommando reagiert, wie mächtig man sich fühlt, wenn man eine anfangs noch unmöglich

scheinende Superparkour-Herausforderung meistert. Hach, so schön! Was richtig auffällt, ist, dass es die Entwickler mit den Geschicklichkeitstests nicht übertrieben haben: Die sind zum Teil schon recht anspruchsvoll (besonders wenn rotierende Stachelwalzen im Spiel sind), aber nie unnötig lang oder auf dem gemeingefährlichen Niveau eines Super Meat Boy. Allerdings müsst ihr immer ein Auge auf eure (über Items erweiterbare) Lebensenergieleiste haben. Zwar nimmt euer Held keinen Fallschaden, aber er darf immer nur eine bestimmte Menge an Heiltränken mit sich tragen. Außerdem hat er nur ein Leben. Verliert er das, wird er automatisch beim letzten besuchten Waq-Waq-Baum wiederhergestellt.

Die Salbung der Sinne

Die Grafik von The Lost Crown basiert auf der Unity-Engine und zaubert zum Teil superstylische Bilder auf euren Monitor: Die Mischung aus persischer Ikonographie, blendenden Grafikeffekten und Anime-typischen Überzeichnungen bei besonders gelunge-

nen Angriffen oder zum Abschluss eines Bosskampfs ist ebenso ungewöhnlich wie einzigartig! Der daraus resultierende Comic-Look dürfte nicht jedermanns Sache sein, und sowohl den Umgebungen als auch den Figuren mangelt es etwas an Details. Aber das Resultat ist in Bewegung einfach nur cool, außerdem zeigt die Kamera das Geschehen meist aus einer recht weiten Distanz, wodurch ihr immer die volle Übersicht habt. Anders als andere Metroidvanias ist The Lost Crown auch ein reines 2D-Spiel: Sämtliche Figuren und Umgebungen sind zwar 3D-Objekte, aber inhaltlich geht es nie in den Raum hinein. Akustisch geht das Spiel auch außerhalb seiner Sprachausgabe ungewöhnliche Wege: Der Soundtrack stammt aus den Händen von Gareth Coker (dem wir etwa die enorm atmosphärische Musik der beiden Ori-Spiele zu verdanken haben) sowie der iranischstämmigen Musikerin Mentrix, die kuschelige orientalische Klänge mit zum Teil sehr gut abgehenden Drums und Gitarren kombinieren. Das erzeugt genau die richtige Stimmung. ★



PRINCE OF PERSIA THE LOST CROWN

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 4460 / Ryzen 3 1200
GTX 950 / RX 5500 XT
8 GB RAM, 30 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 6700 / Ryzen 51600
GTX 960 / RX 5500 XT
16 GB RAM, 30 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- beeindruckende 2D-Grafik
- Animationen
- abwechslungsreiche Umgebungen
- superstylische Inszenierung
- etwas detailarme Levels

SPIELDESIGN



- einfaches Kampfsystem
- wuchtige Bosskämpfe
- offene Spielwelt
- Extrasuche motiviert
- taktische Amulettentscheidungen

BALANCE



- clevere Gegner
- Schwierigkeit anpassbar
- sehr präzise Steuerung
- viele sinnvolle Komfortfunktionen
- gelegentlicher Leerlauf

ATMOSPHERE / STORY



- sehr viel Handlung
- atmosphärischer Soundtrack
- Dialoge und Sprecher
- Farsi als optionale Sprache
- keine kompakte Storyübersicht

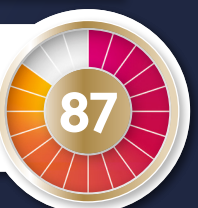
UMFANG



- 20 bis 25 Stunden Spielzeit
- riesige offene Welt
- viele Haupt- und Nebenmissionen
- sehr viele versteckte Gegenstände
- clevere Übersichtskarte

FAZIT

Fesselnde Mischung aus Metroidvania, Beat 'em up und Plattform-Action – der persische Prinz ist in der Form seines Lebens!



Das Kampfsystem wirkt grundsätzlich sehr simpel, bietet aber eine unerwartete Menge an Tiefgang.