

The Rogue Prince of Persia

# PRINZ DER NEU- ERFINDUNG

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Evil Empire** Termin: **2024**

Statt Action-Adventure ein Rogue-lite  
mitsamt höchst ungewöhnlichem Grafikstil.  
Kann das gutgehen? Von Paul Kautz

Das kam unerwartet: Gerade steckt man noch mitten in den ausufernd großen Weiten von Prince of Persia: The Lost Crown, da kündigt Ubisoft im Rahmen seiner »Triple-I-Initiative« einfach so schon den nächsten Teil der Serie an, der auch kurz darauf schon in den Early Access wandern soll. Und das mit einem Trailer, der ... nun, also begeistert war ich nicht wirklich davon. Und das ging nicht nur mir so. Mittlerweile habe ich allerdings die ersten Stunden im Early Access von The Rogue Prince of Persia hinter mir. Und meine Meinung zum Spiel hätte sich kaum noch mehr ändern können.



Die unterschiedlichen Biome sind grafisch sehr abwechslungsreich gestaltet.



Kein Prince of Persia ohne tödliche Spitzen und rotierende Messer!



Ihr kämpft meist gegen mehrere Gegner gleichzeitig. Wichtig: Bezieht die Umgebung in die Gefechte ein!



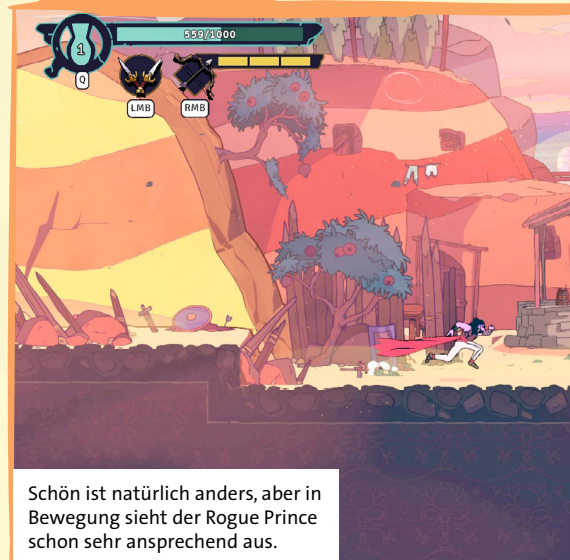
Wie der Name bereits andeutet, ist das hier ein Rogue-lite: Sterbt ihr, beginnt ihr von vorn, übernehmt aber einen Teil des Spielfortschritts.

### The Rogue Dead-Celler

Entwickelt wird das von Ubisoft vertriebene The Rogue Prince of Persia vom französischen Indie-Team Evil Empire, das man bislang nur für seine (sehr guten) Dead-Cells-Erweiterungen wie The Queen and the Sea (2022) oder die Konami-Kooperation Return To Castlevania (2023) kennen könnte. Diesen Einfluss spürt man überdeutlich, denn auch The Rogue Prince of Persia ist ein reines 2D-Pixel-Geschicklichkeitsspiel mit einem starken Rogue-lite-Anteil. Im Klartext bedeutet das, dass ihr den geschmeidig animierten persischen Prinzen über Dächer und Straßen und durch Oasen und Hunnenlager steuert, bizarren Feinden eure Messer, Schwerter und Pfeile entgegenschleudert – und beim Ableben wieder ganz von vorn beginnen müsst, wobei ein Teil des bislang erreichten Spielfortschritts in den neuen Versuch übernommen wird.

### Dem Prinz sein Bruder

Wer den letzten Prince-of-Persia-Teil The Lost Crown gespielt hat, der dürfte mit seinem fantastischen Flow vertraut sein, mit diesem Gefühl der beeindruckenden Präzi-



sion, mit der man sich dort durch den sagenumwobenen Berg Qaf und seine mannigfaltigen Herausforderungen bewegt. The Rogue Prince of Persia bietet einen sehr ähnlichen Designansatz: Auch dieser Prinz kann rennen, springen, dashen, kurzzeitig an Wänden entlanglaufen, Gegner kicken (in andere Feinde oder Spitzen hinein oder einfach einen Abgrund hinunter) sowie über sie drüber springen und ihnen in den Rücken fallen.

Die Möglichkeiten sind nicht ganz so ausgefeilt wie in The Lost Crown, aber ehrlicherweise war es mir da im Endgame auch ein bisschen zu viel. The Rogue Prince of Persia konzentriert sich auf die reine Freude an der Bewegung und setzt dies ganz exzellt um. Das Spiel empfiehlt übrigens von Anfang an die Nutzung eines Gamepads. Zwar funktioniert es an sich auch mit Tastatur und Maus, aber damit steuert es sich deutlich schwammiger.

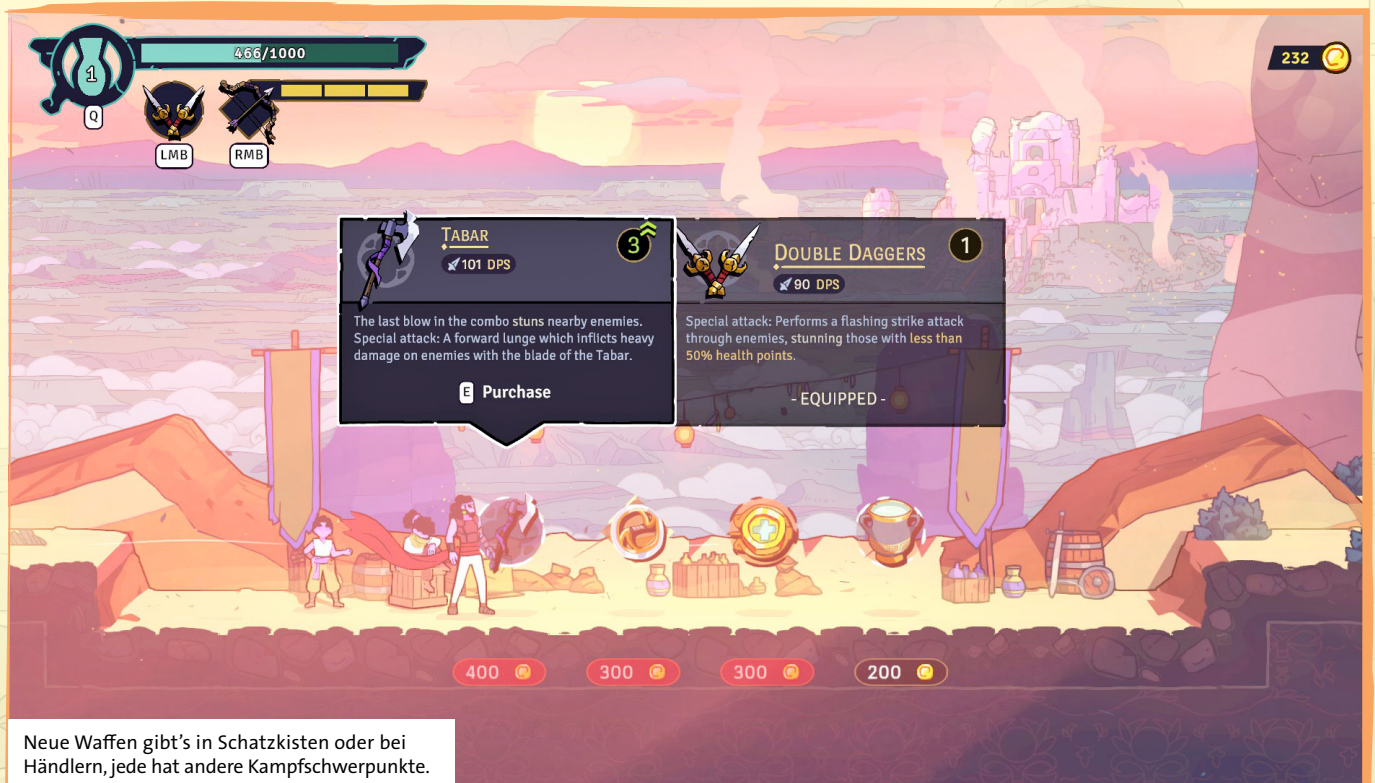
### Die Hard!

Der größte Unterschied zwischen The Lost Crown und The Rogue Prince of Persia findet sich im Spieldesign: Während Ersteres ein klassisches Metroidvania ist, setzt Letzteres voll auf Rogue-lite als Credo. Eine kurze Erklärung: Ihr beginnt immer in der friedlichen Oase und kämpft euch in unterschiedlichen, prozedural generierten Levels voran. Ihr besiegt Gegner, sammelt neue Waffen und Ausrüstung ein, verdient Geld, schaltet weitere Abschnitte frei, meistert Geschicklichkeitsprüfungen – aber früher oder später kommt unweigerlich der Punkt, an dem eure Spielfigur stirbt. Einen dramatischen Sternentransport später befindet ihr euch wieder in der Oase: All das Geld ist weg, all die aufgesammelten Waffen und Medaillons sind futsch, vom zeitlichen Ablauf her befindet ihr euch wieder ganz am Anfang. Aber nicht alles ist verloren: Freigeschaltete Abschnitte

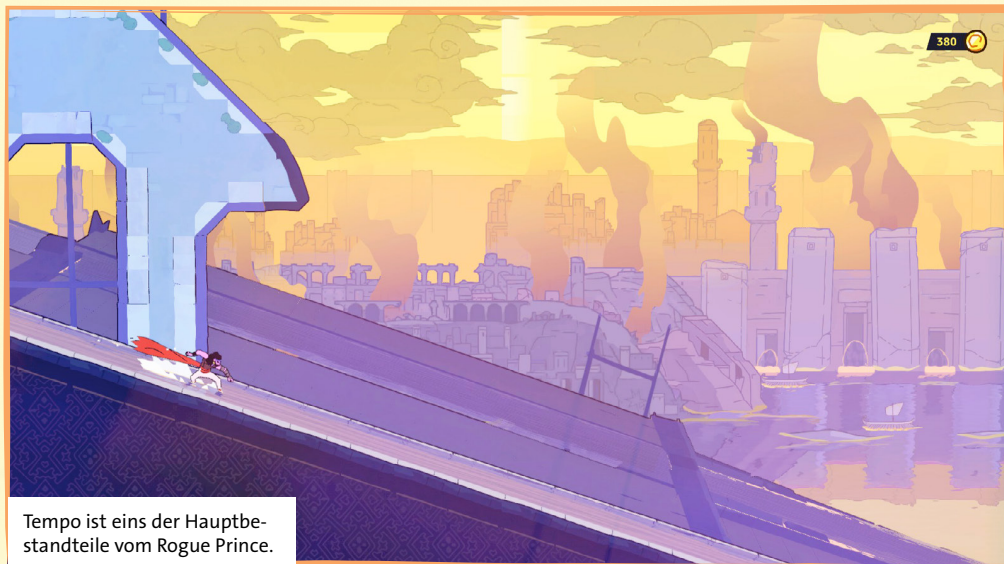
bleiben freigeschaltet, genauso wie gefundene Crafting-Möglichkeiten sowie natürlich eure Erfahrung, die euch hilft, beim nächsten Anlauf etwas weiter zu kommen.

### Die mobile Waffenkammer

Schon im allerersten Prince of Persia (1989) wurde der Säbel geschwungen, in The Rogue Prince ist das nicht anders: Dicke und dünne Hunnen, mächtige Stachelbiester oder wilde Bogenschützen warten nur darauf, von euren Dolchen, Schwertern, Äxten oder Speeren durchbohrt zu werden. Neue Waffen findet ihr in Schatzkisten oder bei lokalen Händlern im Tausch gegen Klimpergeld, das ihr für zerlegte Feinde erhaltet. Ihr bekommt direkt angezeigt, welche Vor- und Nachteile das neue geschliffene Ding im Vergleich zur aktuell ausgerüsteten Waffe hat, sodass ihr immer genau wisst, ob sich ein Wechsel auch wirklich lohnt.



Neue Waffen gibt's in Schatzkisten oder bei Händlern, jede hat andere Kampfschwerpunkte.



Im Laufe der Zeit erhaltet ihr auch die Möglichkeit, eure Ausrüstung bei einer mobilen Schmiedin noch weiter zu verbessern – natürlich genügend Glitzergeld vorausgesetzt. Darüber hinaus finden sich in den Levels auch noch unterschiedliche Medaillons, von denen ihr nur eine begrenzte Anzahl ausrüsten dürft. Die Anhänger verschaffen euch im Kampf wichtige Vorteile. Werden während der Gefechte bestimmte Voraussetzungen erfüllt, geben sie zum Beispiel Feuer Schaden, heilen euch oder bedecken den Boden mit einer klebrigen Substanz, die Feinde verlangsamt.

### Mehr Stacheln! Mehr Spitzen!

Neben den Kämpfen gegen die zahlreichen Feinde erwarten euch auch viele Geschicklichkeitspassagen, in denen ihr Sprünge, Wandläufe, Klettereien und Dashes fließend miteinander kombinieren müsst, um Stacheln, Spitzen und tödlichen rotierenden Klingen zu entkommen. Gelegentlich müsst ihr auch Schalter bedienen, um Türen zu öffnen oder Hindernisse zu bewegen. So oder so gilt immer: Je weiter ihr vorankommt, desto mehr Levelabschnitte und

komplett neue Welten (»Biome«) werden freigeschaltet. Ihr beginnt in einer Stadt, durchquert später aber auch ein Hunnen-camp, einen Aquädukt, eine Akademie oder schummrige Gärten.

### The Rockin' Prince of Persia

All das präsentiert sich in einem... gewöhnungsbedürftigen Grafikstil. Wer von The Rogue Prince nur Standbilder sieht, der dürfte sich völlig zu Recht »Och, schon wieder so ein Indie-Matsch« denken. Es ist wirklich nicht einfach, die supersimple, handgezeichnete 2D-Grafik irgendwie schönzureden: Für Indie-Verhältnisse ist sie echt gut, und die geschmeidigen Animationen des Prinzen sind sogar exzellent. Aber es ist halt alles 2D und pixelig und wenig detailliert, und man darf es wirklich nicht mit AAA-Hochglanzproduktionen vergleichen. Dafür sind die Hardware-Anforderungen fast schon lächerlich gering. Wo der Vergleich aber voll angebracht ist, ist da, wo es um eure Ohren geht. Nicht beim Thema Sprachausgabe, denn die gibt es hier nicht. Sondern beim Thema Musik: Der iranisch-amerikanische Musiker Asadi hat hier

schlicht sensationelle Arbeit abgeliefert! Das Ergebnis ist sehr groovy, sehr orientalistisch, sehr elektronisch, mal Breakbeat-lastig, mal mit entspannten Gesängen. Aber immer so fantastisch passend zum Spiel! Wow. Schon im derzeitigen Zustand bietet das Spiel genug Inhalt für rund zehn Stunden, je nachdem wie lange ihr an einer Stelle hängen bleibt. Entwickler Evil Empire plant mit einer Early-Access-Phase von zwölf Monaten, bis zum fertigen Release sollen noch einmal so viele Inhalte wie aktuell ins Spiel kommen, inklusive zusätzlicher Storysequenzen. The Rogue Prince of Persia gibt's im Gegensatz zu vielen anderen aktuellen Ubisoft-Spielen auch auf Steam, der Preis beträgt rund 20 Euro. ★

### MEINUNG

Paul Kautz  
@gamenotoverde



Ich muss gestehen: Als ich den Ankündigungs-Trailer von The Rogue Prince of Persia sah, war mein erster Gedanke: »Whoa! Kackhässlich!« – das ist wirklich kein Spiel, dessen Stärken leicht in einem Video vermittelbar wären. Was schade ist, denn von denen hat es eine ganze Menge, selbst im Early Access: Die Steuerung sitzt punktgenau, die Kämpfe gehen herrlich flüssig von der Hand, der Soundtrack ist schlicht der Hammer, die Geschicklichkeitspassagen sind zum Teil wunderbar gemein, und der Rogue-lite-Kern ist ein beeindruckend motivierender Kniff, es wieder und wieder und wieder von vorn zu versuchen. Keine Frage, das Spiel hat seine Ecken und Kanten, es fehlt ganz klar noch der Polish, der The Lost Crown zu so einem herrlich fließenden Vergnügen gemacht hat. Aber für einen Early-Access-Titel ist das hier schon bemerkenswert ausgereift! The Lost Crown hat für mich das Jahr so beeindruckend wie nur möglich eingeläutet – und ich freue mich, es mit The Rogue Prince zu beenden!

