

Märchenhaftes Ende

PRINCE OF PERSIA THE TWO THRONES

Das Finale des Märchens um die Zeit steht an: Wird der Sand endlich weg geweht? Stirbt der widerliche Wesir? Und werden Prinz und Prinzessin sich doch noch bekommen?

Am Anfang war die Zeit – als magischer Sand eingeschlossen in einem gigantischen Stundenglas. Der ungestüme Prinz von Persien zerstörte das Behältnis, um sein Ego zu polieren, um seinen Vater stolz zu machen. Sein Lohn jedoch: ein zerstörtes Reich voller Monster, die alle nach seinem

Leben trachteten. Rettung versprach einzig der Versuch, den Fehler ungeschehen zu machen. Dabei halfen ihm: ein

Zauberdolch, der die Zeit zurückdrehen konnte, eine liebevollere Prinzessin, und Sie. Am Ende dann von **Prince of Persia: The Sands of Time** gab's Friede, Freude, eine reparierte Eieruhr und einen der schönsten Küsse der Spiegelgeschichte. Im Nachfolger **Warrior Within** Ernüchterung: Der Wächter der Zeit war der Meinung, der Prinz hätte gefälligst tot zu sein. Getrieben von unbändigem Überlebenswillen stellte sich seine Pluderhosenmacht dem Monster auf der Insel der Zeit und gewann – abermals mit Ihrer Hilfe. Doch irgendwie wollte da das Märchen aus Tausendund-einer Nacht noch kein Ende nehmen. Denn da waren noch ein böser machtbesessener Wesir und die Prinzessin aus dem ersten Teil. Ersterer ist in **The Two Thrones** der Oberbösewicht und Letztere die verdiente Belohnung für den Sieg. Lassen Sie uns berichten, wie der Jüngling die gefährliche Reise zu Rache und Liebe durch die Straßenschluchten seiner Heimat Babylon erfolgreich bestreitet.

Sechs Sandknubbel

Im Kern ist das Spielprinzip von **Prince of Persia: The Two Thrones** mit dem der Vorgänger identisch: Der orientalische Thronerbe läuft, akrobatischer als Lara, wie gewohnt an Wänden entlang, springt über bodenlose Abgründe und hangelt sich an stachelbewehrten Wänden hinauf. Selbstredend muss er sich auch wieder mit zahllosen Sandmonstern rum-



Der dunkle Prinz schnappt sich aus sicherer Höhe per Stachelkette ahnungslose Opfer.

schlagen – dieses Mal vom Oberböse-Wesir als Leibgarde gezüchtet. Unterläuft ihm dabei ein tödlicher Fehler, dreht er mit Hilfe eines magischen Dolchs für einige Sekunden die Zeit zurück, um

Hüpf-Passage oder den Kampf noch einmal zu probieren.

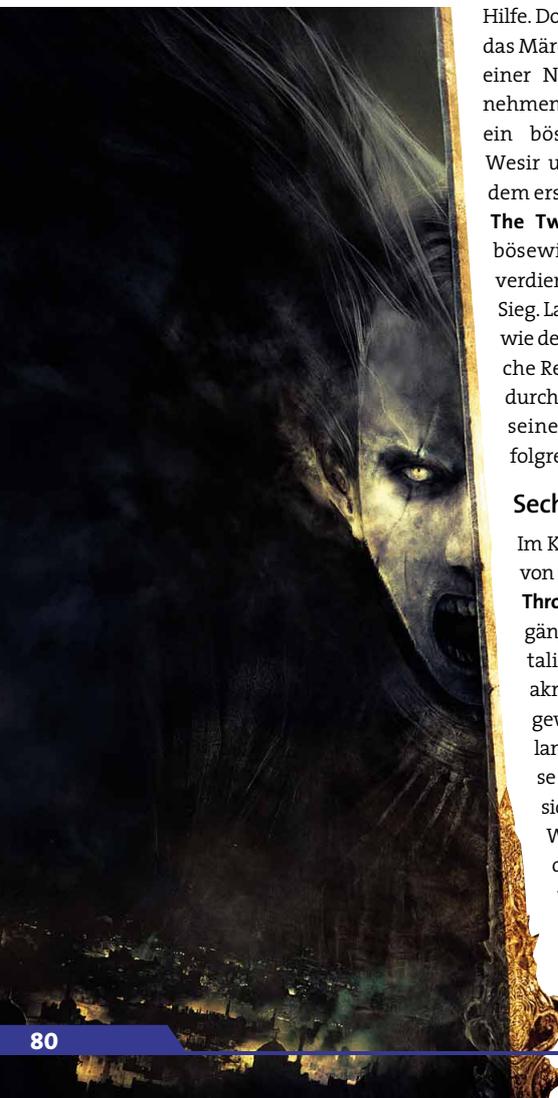
Das Zeitzurückspulen funktioniert nur, wenn Sie dem Prinzen die dafür notwendige Sandmagie zugeführt haben. Die finden



Tritt der dunkle Prinz in Wasser, verwandelt er sich in seine gute Variante.

DAS IST NEU

- der dunkle Prinz
- Stachelkette
- Speed-Kills
- »Schräg von Oben«-Sicht





An den Portalen (gelbe Säule) muss es der Prinz mit bis zu fünf Gegnern aufnehmen. Hat der Zombiewärter gar Alarm geschlagen, kommen laufend mehr Feinde hinzu.

Sie in toten Gegnern oder herumstehenden Kisten sowie Vasen, die unter einem Säbelhieb zerbrechen. Für jede Zeitmanipulation benötigen Sie einen gefüllten Sandknubbel (durch gelbe Kreise im Prinzenleben-Display in der linken oberen Bildschirm-Ecke dargestellt). Zu Beginn hat er davon nur zwei. Weitere gewinnen Sie an den so ge-

nannten Portalen. Die benutzen die Sandmonster, um schnell durch Babylon zu reisen. Sehen Sie in einem Level einen hohen, gelb glitzernden Strahl, der ein solches Portal signalisiert, dürfen Sie sich auf einen knackigen Kampf einstellen. Denn dort warten nicht nur häufig bis zu fünf Widersacher, nein, der Anführer der Truppe kann weitere

durch das Portal anfordern. Erledigen Sie den Burschen nicht zuerst, sehen Sie sich alsbald neuen Gegnern gegenüber. Erst wenn alle Monster beseitigt sind, rammt der Prinz seinen magischen Dolch in den gelben Strahl und gewinnt einen weiteren Sandknubbel. Am Ende hat seine Prinzlichkeit davon sechs.

Schneller Tod

Im Gegensatz zu den teils sehr frustrierenden, weil grausam schwierigen Kämpfen in **Warrior Within** spielt sich **The Two Thrones** sehr viel entspannter. Die Gegner sind selbst ohne Spezialmanöver auch auf dem normalen Schwierigkeitsgrad stets schaffbar. Durch den neuesten Kniff wird es jedoch noch um einiges leichter. Speed-Kills nennt Hersteller Ubisoft die Fähigkeit des Jünglings, sich ungesehen an Monster heranzupirschen, um sie dann mit gezielten Dolchstößen zu erledigen. Das Spiel signalisiert Ihnen durch einen leichten Verzerreffekt, wann so ein Speed-Kill möglich ist. Drücken Sie dann in den rechten

LESERTEST

Zwei unserer Leser spielten in der GameStar-Redaktion für mehrere Stunden Prince of Persia: The Two Thrones. Hier ihre Meinungen zum dritten Teil der Orient-Saga:

Der Prinz rockt!

Der neueste Teil der Prince of Persia-Serie ist mal wieder gelungen. Er vereint die guten Geschicklichkeits-Einlagen aus The Sands of Time mit den anspruchsvollen Kämpfen aus Warrior Within. Eine runde Sache! Besonders gut haben mir die neuen Speed-Kills gefallen. Babylon ist schön in Szene gesetzt, und die Animationen sind wie immer erste Sahne. Im Großen und Ganzen ist es das für mich bisher beste Prince of Persia. Ich werd's mir auf alle Fälle kaufen.



Matthias Thölen, 16 Jahre, Schüler

Eine gelungene Fortsetzung

Die Story wird eindrucksvoll sowohl im Spiel selber als auch in den Zwischensequenzen fortgesetzt. Es gibt viel Sprung- und Kampfabwechslung. Manchmal ist das Programm knifflig, vor allem wegen der etwas hinkenden Kamera, die oft manuell ausgerichtet werden muss. Bei der Grafik hätte man sicher auch etwas mehr herausholen können. Konsole lässt grüßen! Dennoch sind die Figuren schön animiert, und die Speed-Kills sind einfach große Klasse.



Adrian Schreiner, 24 Jahre, Netzwerkadministrator





Diesen Bossgegner muss der Held zunächst blenden, um ihn dann in die Knie zu zwingen.



Nur an den seltenen Brunnen können Sie Ihren Spielstand dauerhaft sichern.

Momenten (Aufblitzen des Dolchs) die entsprechende Taste, liegt der Sandzombie schneller in Körnchen aufgelöst am Boden, als er »Urks« sagen kann. An manchen Stellen dürfen Sie gar zwei Feinde gleichzeitig auf diese Art erledigen. Dann springt der Prinz selbstständig wie ein Flummi zwischen den Widersachern hin und her. Sie müssen nur pünktlich den Dolch aktivieren. Um das zu tun, bleiben Ihnen jedoch immer nur wenige Nanosekunden. Verpassen Sie die, wird die Speed-Kill-Attacke unterbrochen, der Gegner schnappt den Prinz und wirft ihn zu Boden. Dann heißt es, sich auf konventionelle Art zu wehren, indem Sie den Prinzen Salti schlagen, um Säulen rotie-

ren und dabei eine gute Balance zwischen Angriff und Deckung finden lassen. Die Chance, dass so was passiert, wird später im Spiel immer größer. Denn reicht bei den einfachen Bogenschützen-Monstern noch nur ein Stich, wollen bei stärkeren Sandkreaturen bis zu fünf davon in Folge ausgeführt werden.

Prinz mal zwei

Hobby-Psychologen würden dem Prinzen in **The Two Thrones** sicher eine gespaltene Persönlichkeit bekrankenscheinigen. Und ganz Unrecht hätten sie damit nicht. Relativ zügig nach Beginn des Spiels frisst sich nämlich in einer imposanten Zwischensequenz etwas von dem besagten magischen Sand in eine fri-

sche Wunde des Helden und aktiviert die dunkle Seite der Macht in ihm. Die Folge: Immer mal wieder mutiert der schöne Recke zu einer finsternen Ausgabe, gekennzeichnet durch schwarze Haut, eine im linken Arm implantierte tödliche Stachelkette und (für gemütliche Spieler leider) einen übersteigerten Todesdrang. Denn der dunkle Prinz stirbt Ihnen einfach so unter der Tastatur weg, wenn Sie ihn in der Gegend herumstehen lassen und nicht permanent mit Sandenergie versorgen. Weil nun aber nicht an jeder Ecke Sandmonster oder Vasen warten, arten die Sprungpassagen mit ihm stets ein wenig in Hektik aus. In einer Sequenz im Palast etwa muss der Sandprinz gigantische Hallen überwinden, in denen nur kleinere Plateaus in den Ecken sicheren Halt bieten. Um dahin zu gelangen, aktiviert er bei Mauerläufen die Kette, schwingt sich damit an kleinen Lampen weiter, stößt sich von Wänden ab, um dann abermals die Kette zu bemühen. Dann wieder klemmt er sich zwischen Statuen und Wände, nimmt Schwung für den finalen Sprung. Auf den kleinen Balkonen warten dann Gegner, in denen die rettende Sandmagie steckt.

les: niedrige Katakomben, in denen Sie über brüchige Simse balancieren, Häuserdächer, die Sie mit Hilfe geschickt arrangierter Jump-Pads erspringen, schmutzige Palastsäle, in denen pompöse Statuen und kapitell-verzierte Säulen die Wege in höhere Stockwerke weisen. Das Tolle daran: Die Hüpf-Sequenzen sind nun nicht mehr wie mit dem Messer von den Kampfeinlagen getrennt. Beides vermischt sich zu einer abwechslungsreichen orientalischen Achterbahnfahrt.

Anders übrigens als in den Vorgängern ist die Route des Prinzen selbst nicht immer auf den zweiten Blick klar erkennbar. Da hilft Ihnen dann im wahrsten

TECHNIK-CHECK

TUNING-TIPPS

- Die größte Leistungssteigerung erhalten Sie durch das Runterregeln der »Spezialeffekte«, das Spiel sieht dann aber auch deutlich schlechter aus.
- Ein paar Frames mehr holen Sie im Menü durch das Deaktivieren des »Nebels« und der »Wassereffekte« heraus.

3 Obwohl laut den Hardwarevoraussetzungen eine Geforce 4 MX nicht unterstützt wird, läuft das Spiel dennoch darauf.

CHECKLISTE

- 1,5 GByte Speicherplatz
- min. 256 MByte RAM
- DirectX-7-Karte
- DirectX 9.0c



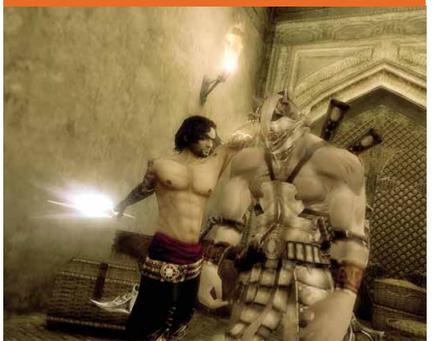
PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

RAM	Prozessor	Pixel	GPU											
			Geforce 2 / 4 MX	Radeon 9000	Geforce 4 Ti	Rad. 9500 / 9600 / 6600	Geforce FX 5800 / 5900	Radeon 9700 / 9800	Geforce 6600 / GT	Radeon X800 / X850	Geforce 6800			
256 MBYTE	1,2 GHz	800x600 1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,4 GHz	1024x768 1280x960	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	3,0 GHz	1280x960 1600x1200	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
512 MBYTE	1,2 GHz	800x600 1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,4 GHz	1024x768 1280x960	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	3,0 GHz	1280x960 1600x1200	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

□ nicht möglich ■ stark ruckelnd ■ mäßig ruckelnd, spielbar ■ perfekt spielbar

SPEED-KILL



Sobald der Dolch aufblitzt, müssen Sie schnell auf die Angriffstaste drücken. Dann führt der Prinz automatisch eine Speed-Kill-Attacke aus.

Mit dem Dritten sieht man besser

Babylon – das wissen wir seit der Bibel – ist ein Ort, den man als gottesfürchtiger Mensch meidet. Wenn jedoch Ihr Glaube hinter die Liebe zu brilliantem Leveldesign zurücktritt, werden Sie an des Prinzen Heimatstadt eine Heidenfreude haben. **The Two Thrones** bietet al-



Verlangsamen Sie die Zeit in kniffligen Kämpfen, wird das Bild verzerrt.

Sinne ein drittes Auge. Das erscheint nämlich ab und zu in der linken unteren Bildschirm-Ecke und signalisiert, dass Sie an dieser Stelle auf Knopfdruck eine »Schräg von oben«-Ansicht einschalten dürfen, um in aller Ruhe nach dem rechten Weg zu schauen. Doch Vorsicht: »In aller Ruhe« gilt nicht für den dunklen Prinzen! Der siecht Ihnen bei zu viel Pause einfach weg.

Nicht ohne Farah

Viele Passagen des Spiels bestreiten Sie zusammen mit Farah. Die bogenbewehrte Dame schießt an Seilen baumelnde Glocken und Kisten herunter, auf die der Held dann klettert, um an höher

gelegene Simse zu gelangen. Dort dreht er dann seinerseits an Schaltern, die für die Dame nächste Tore öffnen. So sitzt die Dame am Marktplatz in einer Klemme, sie ist hinter einem Gitter gefangen. Der dafür zuständige Schalter befindet sich zwei Ebenen weiter unten in einem Nebengang. Um dahin zu gelangen, muss der Prinz sich gewohnt akrobatisch nach unten arbeiten, dort gleich acht Zombies erledigen, diverse Kisten verschieben und schließlich Farah befreien. Dumm nur: Nun steckt er in der Sackgasse. Farah löst dann für ihn per Bogenschuss eine über ihm baumelnde Kiste und ermöglicht ihm so die Weiterreise.

DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamestar.de

Zugegeben, Warrior Within war ein sehr gutes Spiel, aber zumindest mir viel zu schwer. Wer sich an die Flucht vor dem Dahaka erinnert, weiß, wovon ich rede. The Two Thrones ist da deutlich zugänglicher. Im Gegensatz zu Petra finde ich sogar, dass ich anders als in den Vorgängern stets weiß, wohin genau ich als nächstes springen muss. Dabei wirkt das Leveldesign lange nicht so aufgesetzt wie früher. Der dunkle Prinz nervt mich allerdings. Denn mit dem Finsterling ständig in Eile zu sein, versetzt mich eher in Stress als in Euphorie.



»Gelungenes Finale«

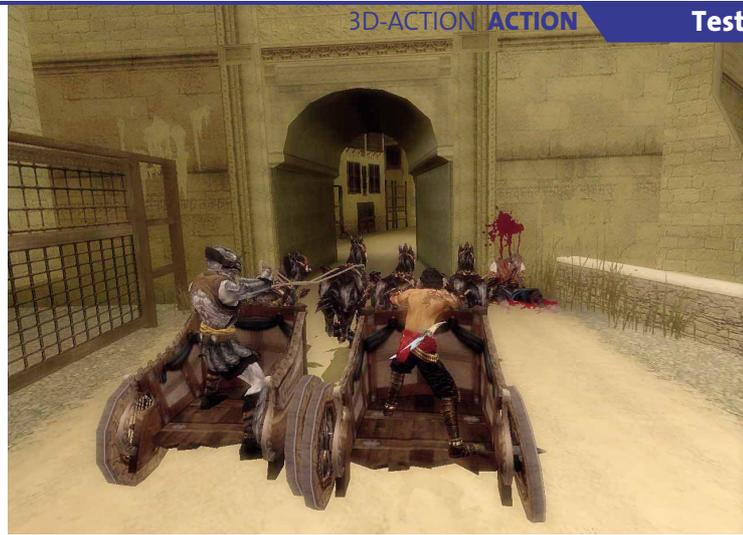
PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

The Two Thrones gibt meinem Mädchenherzen das, was ich nach The Sands of Time in Warrior Within so schmerzlich vermisst habe: die Liebe. Die zauberhafte Geschichte zwischen Farah und dem Helden findet das verdiente Ende (beziehungsweise den verdienten Anfang). Sahnebonbon dabei: die Frotzeleien des dunklen Prinzen. Drumherum tobt ein fulminantes Spiel, das zwar noch die gleichen Kinderkrankheiten hat wie die Vorgänger, aber das stört mich nicht. Kamera und Speichern hin oder her – am Ende bleibt nur das Erleben zwischen den kleinen Frustrationen. Und das ist beim dritten Prinz einfach märchenhaft schön.



»Es ist Liebe!«



Das erste Wagenrennen ist zwar sehr kurz, bietet aber zahllose Möglichkeiten zu sterben.

Komanze oder Romödie?

In **Sands of Time** motivations-treibend, in **Warrior Within** schmerzlich vermisst: die teils selbstironischen, teils frotzeligen oder schlicht romantischen Dialoge zwischen Prinz und Farah. In **The Two Thrones** sind sowohl der Thronfolger als auch seine Angebetete andere Menschen (Farah etwa ist deutlich resoluter), aber die Spannung zwischen den beiden ist die alte. Besonders i-Tüpfelchen dabei: Der dunkle Prinz, wenn gerade nicht selber aktiv, meldet sich immer mal wieder aus dem Kopf des Helden und sorgt für Schmunzler, wenn ihm die Gefühlsduselei der bei-

den auf den Zeiger geht. Rund wird die Geschichte durch die Erzählerin. Niemand anderes als Kaleena, die Herrscherin über die Insel der Zeit aus dem direkten Vorgänger, erzählt das Märchen. Grafisch hat sich seit dem Vorgänger gar nichts getan: Das Spiel ist zwar selbst in den farblich tristen Katakomben noch immer hübsch, wirkt aber ein bisschen angestaubt im Vergleich mit aktuellen Titeln. Auch wieder mit von der Partie: eingeschränktes Speichern und alte Kamera-Probleme mitsamt lästigem Nachjustieren. Wir empfehlen zum Spielen dringend ein Gamepad. **PET**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M116

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES 3D-ACTION			
PUBLISHER	Ubisoft Montreal / Ubisoft	RELEASE (D)	8.12.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 22 Seiten Handbuch	USK	ab 16 Jahren
GEEIGNET FÜR			
EINSTEIGER		FORTGESCHRITTENER	
1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	PROFI	
VERGLEICHBAR MIT Total Overdose (82, GS 10/05) Modernes Gringo-Märchen mit Zeitlunefunktion.			
Prince of Persia 2 (79, GS 01/05) Bockschwerer, weil häufig unfairer Vorgänger.			
TECHNISCHE ANGABEN			
3D-GRAPHIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD
Geforce 2/4 MX	CF FX 5800/5900	1,2 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	1,2 GHz AMD	XP 1800+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	1,5 GB Festpl.	1,5 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800	Gamepad	Gamepad
LAUTSPRECHER		5.1	
		2 vorne, 2 hinten	

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Animationen + Schauplätze - etwas angestaubt	7 / 10
SOUND	+ erstklassige Synchronisation + treibende Musik	10 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + stets fair	8 / 10
ATMOSPHERE	+ einfach märchenhaft	10 / 10
BEDIENUNG	+ intuitives Kämpfen und Hopsen - Kamera - Speichern	7 / 10
UMFANG	+ 15 Stunden langes Märchen - kaum Wiederspielwert	7 / 10
LEVELDESIGN	+ brillante Mischung aus anspruchsvollem Springen und Kämpfen	10 / 10
KI	+ pariert, sucht gute Positionen... - ...aber eigentlich doof	6 / 10
WAFFEN	+ tolle Doppelparaden mit zwei Klängen + Stachelkette	9 / 10
HANDLUNG	+ Liebe, Rache, Hass - die ganze Palette. Super!	10 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 20 Minuten SOLO-SPASS 15 Stunden MULTIPLAYER-SPASS -

FAZIT: DER BESTE PRINZ, SEIT ES DEN ORIENT GIBT.

