

Turmspringer

PRINCE OF PERSIA 3 THE TWO THRONES

In Babylon haben sie einen ganz schön hohen Turm gebaut, um Gott nahe zu kommen. An ihm klettert ein altbekannter Actionprinz nach oben, pfeilgerade Richtung Genrespitze.

Montreal, Kanada. Wir besuchen das Ubisoft-Studio. Eine gewaltige Spielefabrik: 1400 Mitarbeiter arbeiten, aufgeteilt in 17 Einzelprojekte, in einer ehemaligen Textil-Manufaktur. Darunter das **Prince of Persia**-Team, das nun, zum Ende des Projekts, auf über 200 Leute angewachsen ist. Einen ganzen Tag lang nimmt sich Producer Ben

Mattes Zeit, um uns Rede und Antwort zu stehen. Und uns beim Spielen zuzusehen, denn natürlich fliegen wir nicht wieder heim, ohne das kommende Action-Adventure **The Two Thrones** ausführlich angespielt zu haben.

Babylon in Trümmern

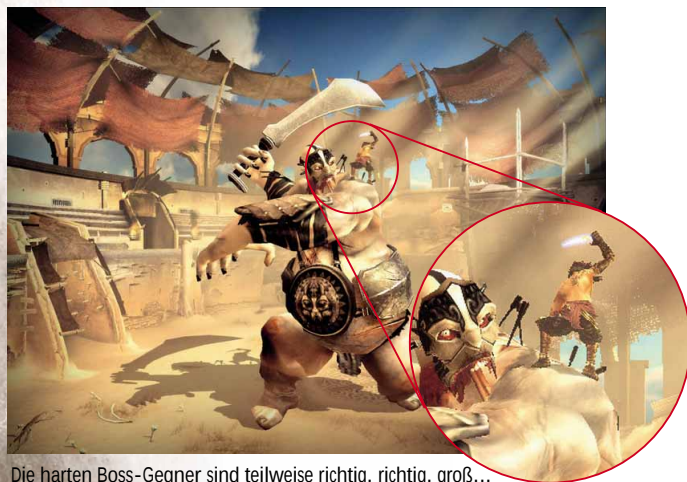
Das Spiel beginnt mit dem Angriff einer unbekannten Armee auf Babylon, des Prinzen Heimatstadt. Die Handlung schließt sich direkt an Teil 2 an, an das »perfekte« der drei möglichen Enden. Babylon ist denn auch einziger Schauplatz der Handlung – Ubisoft hat sich bemüht, eine überzeugende Stadt zu erschaffen. Marktplätze, Straßen, Paläste, alles soll so aussehen, als »hätte bis zum Beginn der Belagerung das Leben gebrodelt« (Ben Mattes). Es brodelt jetzt allerdings nichts mehr, überall liegen Leichen, sind Spuren einer Schlacht zu sehen. Und überall patrouillieren feindliche Soldaten, allesamt vom Sand der Zeit in Monster verwandelt. Hübsches Detail: Von vielen Stellen der Stadt aus können Sie den Turm von Babel sehen, der kilometerhoch in den Himmel ragt – wie in **Half-Life 2** die Zitadelle. Und wie in **Half-Life 2** soll Sie der entfernte Turm immer daran erinnern, was noch auf Sie wartet.



Der Kampf ist dynamisch wie eh und je.

Speed Kills

Was ist neu? Zunächst einmal der Schwerpunkt des Spiels – **Sands of Time** war voller Rätsel und Fallen, **Warrior Within** setzte den Schwerpunkt auf Kampf. Teil 3 soll die Stärken der beiden Vorgänger verbinden. Dazu kommt eine Neuerung: die so genannten »Speed Kills«. Wenn es Ihnen gelingt, sich unbemerkt an einen Feind anzuschleichen, und Sie dann im richtigen Moment die Angriffstaste drücken, tötet der Prinz seinen Gegner automatisch. Je härter der Feind, desto genauer muss Ihr Timing sein und desto häufiger müssen



Die harten Boss-Gegner sind teilweise richtig, richtig, groß...



Der dunkle Prinz (links oben) schleicht sich an seine Gegner an – auf der Suche nach einem günstigen Angriffspunkt.

Sie die Taste drücken. Ein Standardmonster meucheln Sie mit einem Schlag, für größere Kaliber will die Angriffstaste bis zu fünfmal rechtzeitig gedrückt werden. Die Speed Kills geben manchen Abschnitten eine Art **Splinter Cell-Flair**: An einer Stelle beispielsweise gehen drei Wachen vor Ihnen auf und ab. Wenn Sie die Umgebung geschickt ausnutzen und darauf achten, das Blickfeld der Feinde zu vermeiden, können Sie nacheinander alle von hinten überwältigen, ohne in ein echtes Gefecht zu geraten. Ist Ihnen das zu anstrengend, stürmen Sie drauflos und vertrauen auf Ihr Kampfgeschick.

Was ist schon Zeit

Für Fans von **Sands of Time**: Farah kehrt zurück, allerdings nicht als spielbarer Charakter. Die Dame wird den Prinzen aber durch einige Levels begleiten. Und noch was: Wenn Sie vor einer kniffligen Stelle stehen, an der Sprunggeschick gefragt ist, blendet das Spiel ein kleines Icon ein, das anzeigt, dass der »Panoramablick« möglich ist. Damit können Sie sich den Levelabschnitt genau anschauen und schon mal überlegen, welchen Weg Ihr Held nehmen sollte.

Natürlich gibt es weiterhin die beliebten Sand-Kräfte: Sie

dürfen bei Bedarf die Zeit zurückdrehen, falls Sie bei einer Hüpfpassage oder im Kampf oder an einer der zahlreichen Fallen das Zeitliche gesegnet haben. Das ist auch schwer nötig, denn manche Passagen kann man ohne kaum schaffen – beim Probespielen sind wir fast an einer Jagd durch die Stadt im Streitwagen verzweifelt. Die ist spannend, rasant, eine nette Abwechslung, aber eben ziemlich schwierig.

Der dunkle Prinz

Die wesentlichste Änderung aber ist die Einführung des Dunklen Prinzen – das ist der zweite spielbare Charakter. Er beginnt als kleine, schizophrene Stimme in des Helden Kopf,

SPEED KILL



kommentiert die Aktionen. Es entwickeln sich Wortgefechte, ironische Zwiegespräche, bis schließlich der Dunkelmann selber auftritt. Er steuert sich im Prinzip wie der Prinz, hat aber andere Angriffe. Beispielsweise kann er eine Kette werfen, um Feinde heranzuziehen. Die Kette wird auch für Rätsel eingesetzt, etwa zum Bewegen von entfernten Hebeln oder Kisten. Sie dürfen nicht auf Wunsch zwischen den zwei Charakteren wechseln, die Story schreibt vor, wann es soweit ist.

GUN



Nette Abwechslung zwischendurch: die rasante Streitwagenfahrt.

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

gunnar@gamestar.de

Genre: Action-Adventure
Termin: Anfang Dezember 2005

Entwickler: Ubisoft Montreal
Status: zu 90% fertig

Gunnar Lott: »Ubisoft Montreal arbeitet auf hohem Niveau, ohne das Rad neu zu erfinden. Der dritte Teil der Prinzen-Serie scheint eine sinnvolle Mischung aus den Parts 1 und 2 zu werden: mehr Kampf als in Sands of Time, mehr Rätsel als in Warrior Within. Sichere Sache für Fans, für alle anderen aber ebenfalls einen Blick wert. Mir gefällt's schon jetzt sehr gut, auch wenn Prince of Persia 3 in Sachen Grafik wohl nicht ganz in der obersten Klasse mitspielt.«

POTENZIAL SEHR GUT



AUF CD/DVD:
Video-Special



GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK K48