

Die Eieruhr des Verderbens

PRINCE OF PERSIA 2

Die uralte Regel: Spiel nicht mit der Zeit!
Aber Prinz »Mir egal« aus Persien hielt sich nicht
daran. Zur Strafe soll der Lümmel sterben.

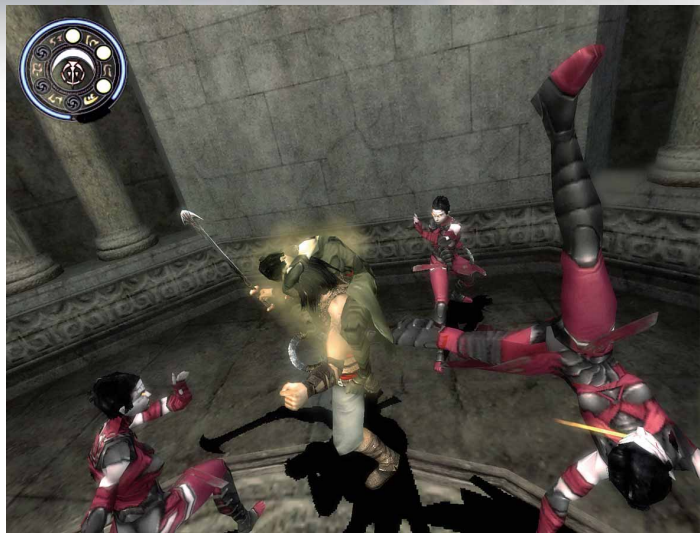
Friede, Freude, Eierkuchen – am Ende von **Prince of Persia: The Sands of Time** war wieder alles im Lot. Der ungestüme orientalische Thronfolger hatte den angerichteten Schlamassel mit dem Stundenglas der Zeit repariert und eine schnuckelige Prinzessin kennen gelernt. Eigentlich könnte er jetzt für den Rest seines Lebens auf einem Diwan rumlummeln, Nachfahren zeugen und sich einen Wanst anfuttern. Ist aber nicht. Der Dahaka, ein superkorrekter und superfieser Hüter des Raum-Zeit-Gefüges, merkt beim Studieren der aktuellen Volkszählungsergebnisse, dass da jemand ist, der nicht sein dürfte: unser Prinz. Der müsste nämlich nach den Gesetzen der Logik mausetot sein. Kann ja noch werden, denkt sich der Dahaka und macht sich auf, den Prinzen zu Allah zu schicken. Der Prinz indes macht sich auf, sein Knackpopo zu retten. Das geht aber nur, wenn er gleich mal die Erschaffung der riesigen Eieruhr verhindert. Deswegen führt ihn seine Reise im Actionspiel **Prince of Persia: Warrior Within** nicht nur auf ein finsternes Eiland, sondern auch weit in die Vergangenheit zurück.

Des Prinzen neue Waffen

Wer den Vorgänger gespielt hat, wird sich in **Prince of Persia 2** gleich zurechtfinden. Der agile Adelige tobt noch immer rasend schnell durch die Levels, schwingt sich an Stangen über bodenlose Abgründe, läuft an Wänden entlang und kraxelt steilsten Mauern empor. Zum altbekannten Bewegungsrepertoire gesellen sich aber einige neue Feinheiten. So nutzt der

Prinz jetzt Seile, um Schwung für einen besonders langen Mauerlauf zu bekommen oder rammt sein Schwert in einen Vorhang, um sicher daran hinabzugleiten.

Die Kampftechniken wurden deutlich umfangreicher aufgemöbelt. 37 Schnetzeleien darf ihre Pluderhosen-schaft nun einsetzen, um Angreifer einen Kopf kürzer zu machen. Die Attacken teilen sich auf in einhändige und zweihändige Angriffe. Denn neben dem Hauptschwert kann der Held auch eine zweite Klinge führen. Die nimmt er entweder erledigten Gegnern ab oder findet sie in Waffenständen in den Levels. Der Nachteil dieser Scheidwerkzeuge: Die halten nicht lange. Wer sich also auf die beidhändigen Kampftechniken spezialisiert hat, sollte stets für Nachschub sorgen. Doch selbst, wenn Sie die wahnwitzigen Moves (beginnend beim normalen Schlag, endend bei wirbelnden Klingentänzen mit diversen Salti, Schrauben, Abprallern und Würfeln) nicht verinnerlicht haben, bleiben Sie konkurrenzfähig. **Prince of Persia 2** hält es da wie der Konsolen-Prügler **Soul Calibur 2**: Wildes Gehämmere auf die Tasten führt häufig auch zum Erfolg. Nur die extrem knackigen Bossgegner verlangen ausgefeiltere Strategien. Führen Sie eine bestimmte Angriffsart zu häufig aus, stellt sich Ihr Gegenüber darauf ein und kontert dementsprechend. Apropos Konsole: Spielen Sie unbedingt mit einem Gamepad. Die Maus-Tastatur-Steuerung ist an manchen Stellen schlicht zu träge. Die aus dem Vorgänger bekannten entspannenden Rätsel suchen Sie übrigens vergeblich.



Ninja-Damen setzen dem Prinz ordentlich zu. Eine hat ihn gerade im Schwitzkasten.



Bewegungsstudie: Unsere Bilderfolge zeigt Ihnen die einzelnen Stationen eines Überkopf-Angriffs. Der Prinz gelangt so in den Rücken des Gegners und kann ungeblockt zuschlagen.

Die Mächte der Zeit

Trotz repariertem Stundenglas darf der Prinz noch immer die

Zeit beeinflussen. Schicken Sie ihn unbedacht durch einen fiesen, von allerlei stachelbewehrten Fallen verseuchten Levelab-

schnitt, endet die Turnerei nicht selten im Tod. Dann reicht ein Tastendruck, um die Zeit maximal acht Sekunden zurückzu-

drehen, damit Sie es noch mal probieren können. Auch in Kämpfen, in denen der junge Athlet ins Gras beißt, ist die



In Prince of Persia 2 fliegen Köpfe, und Blut spritzt.



An diesen Portalen reist der Held durch die Zeit.

TECHNIK-CHECK

AUFLÖSUNG

Seine Hoheit kämpft nur mit Shadern: Ohne DirectX-8-fähige 3D-Karte startet Prince of Persia: Warrior Within erst gar nicht. Dafür stellen bereits diese Boards alle Details in voller Pracht dar. Bei zu wenig Rechnerpower regelt die Engine die Spielgeschwindigkeit nach unten.

RAM/FESTPLATTE

Bei der Installation entscheiden Sie lediglich, ob die Filme von CD (1,4 GByte Installationsgröße) oder Platte (2,1 GByte) gelesen werden. Auf die Spielgeschwindigkeit hat das keinen Einfluss. Das Monsterschnetzeln geht bereits mit 256 MByte Arbeitsspeicher flüssig von der Hand.

TUNING-TIPPS

- 1 Am meisten Frames gewinnen Sie mit einer niedrigeren Auflösung: Pro Stufe sind – je nach System – bis zu 40 Prozent mehr drin.
- 2 Durch Reduzieren der »Spezialeffekte« holen Sie zwar ähnlich viel aus der Engine, aber die Optik wirkt deutlich trister.
- 3 Das Abschalten der »Schatteneffekte« bringt Ihnen kaum Performance-Vorteile, kostet aber viel Atmosphäre. (Nicht empfehlenswert.)
- 4 Die Intro-Videos sparen Sie, indem Sie die .bik-Dateien »Ubisoft«, »Ubimtl«, »Logocred« und »Logorp« entfernen (alle im Video-Ordner).

FG

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT MAXIMALEN DETAILS 2, 32 BIT UND 256 MBYTE RAM)

CPU mit		Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
1,0 GHz	800x600 (min Details)										
	1024x768										
1,4 GHz	1024x768										
	1280x1024										
1,8 GHz	1280x960										
	1600x1200										

☐ nicht möglich, nicht spielbar
 ☐ stark ruckelnd, wenig Spielspaß
 ☐ mäßig ruckelnd, noch spielbar
 ☐ flüssiges Spielen möglich



Am Seil schwingend holt der Held Schwung für einen langen Wandlauf.

Funktion nützlich. Auch schön: Wenn der Orientale besonders schnell vorwärts kommen muss (etwa durch sich schnell schließende Türen), können Sie die Zeit um ihn herum verlangsamten, während er sich in normalem Tempo vorwärts bewegt. Für den ganzen Zeitschnickschnack brauchen Sie jedoch Sandenergie. Die zwacken Sie Gegnern ab oder finden sie in Vasen am Wegesrand. Praktisch: Der Prinz saugt die Zauberkörner jetzt selbstständig auf, während Sie im Vorgänger noch einen magischen Dolch dazu zücken mussten.

Wo geht's hier zur Rettung?

War der Vorgänger bereits an einigen Stellen zum Verzweifeln schwierig, setzt **Prince of Persia 2** noch einen drauf. Dabei sind es nicht mal die knackigen Bosskämpfe, die schiere Wut selbst in geduldigen Spielern aufbrodeln lassen. Mit einer ausgewogenen Mischung aus Blocken und cleveren Angriffen ist auch der fetteste Gegner irgendwann nur noch ein Sandhäuflein. Konkret: Gelegentlich

spürt Sie der Dahaka auf, und Sie müssen fliehen – über einbrechende Böden, an Wänden entlang, Leitern runter, über Abgründe hinweg. Dabei haben Sie manchmal blöderweise überhaupt keinen Einblick, wohin die Flucht gehen soll. Wenn Sie aber auch nur eine Nanosekunde während der Hatz zögern, ist es um Sie geschehen, der Dahaka erwischt Sie.

Gut hingegen: Das Spiel bietet Ihnen kurz vor solchen Passagen einen Speicherpunkt an oder legt heimlich selber einen an. Die festen Speicherpunkte müssen Sie übrigens jetzt nicht mehr durch langwierige Gegnerschnetzeien frei spielen. An jedem Brunnen dürfen Sie nicht nur Ihren Gesundheitszustand aufmöbeln, sondern auch Ihren Spielstand sichern.

Heute und damals

Das Setting von **Prince of Persia 2** orientiert sich am Vorgänger. Sie müssen abermals durch eine riesige Burganlage toben. Doch wo früher liebliche Gärten auf Sie warteten, liegen nun Trümmer. Alles ist deutlich finsterner, heruntergekommen.



Vorhänge sind die Fahrstühle des Orients. Leider geht es nur nach unten.

Nur wenn Sie an einem der imposanten Zeitportale in die Vergangenheit reisen, weil in der Gegenwart ein Weg versperrt ist, wird aus der Ruine eine intakte Schlossanlage.

Grafisch macht sowohl die Schrottversion als auch die heile Variante der Burg einiges her: Große Hallen wechseln sich mit kleinen, verschachtelten Räumen ab. Ab und zu geben Risse in Mauern die Sicht auf den Ozean frei, oder Sie klettern über an Steilküsten baumelnde Plateaus. Man hat stets das Gefühl, sich durch ein gigantisches Gebäude zu bewegen. Durch all das springt, hetzt und kämpft

sich der Prinz gewohnt butterweich. Ein bisschen ermüdend fürs Auge sind die stets gleichen Gegnertypen. Aber das machen die akrobatischen Säbeltänze locker wieder wett.

Der Sound ist Ubisoft-typisch auf hohem Niveau: exzellente Sprecher kombiniert mit treibender Musik (Mix aus orientalischen und rockigen Klängen) und einem glasklaren Surround-Sound. In den Credits wartet ein besonderes Schmankerl auf Freunde schrammelter Gitarrenmusik. Der Spielrauschmeister stammt von der Hardcore-Kombo Godsmack.

➤ HOTLINE: (0190) 882 421 10 1,86 €/MIN

PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN 3D-ACTION

PUBLISHER	Ubisoft	RELEASE (D)	2.12.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 16 S. Handbuch	USK	ab 16 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
VERGLEICHBAR MIT					FORTGESCHRITTENER					PROFI

Legacy of Kain Defiance (83, GS 03/04) Vampir-Schnetzeien, klasse Atmosphäre.
Prince of Persia: The Sands of Time (83, GS 01/04) Kürzerer, bunterer Vorgänger.

TECHNISCHE ANGABEN			
3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
☐ Geforce 1/2 MX	1,0 GHz Intel	1,4 GHz Intel	2,0 GHz Intel
☐ Geforce 2/4 MX	1,0 GHz AMD	XP 1200+ AMD	XP 1800+ AMD
☐ Radeon 9000	256 MB RAM	512 MB RAM	512 GB RAM
☐ Geforce 3/3 Ti	1,4 GB Festpl.	1,4 GB Festpl.	2,1 GB Festpl.
☐ Geforce 4 Ti		Gamepad	Gamepad
☐ GF FX 5600/Ultra			
☐ Radeon 9500 Pro			
☐ Radeon 9700/Pro			
☐ Radeon 9800 Pro			
☐ GF FX 5800/5900			
LAUTSPRECHER	Stereo		
	2 vorne, 2 hinten		
	5.1		
	6.1		

BEWERTUNG			
GRAFIK	+ detaillierte Levels + großartige Animationen		8 / 10
SOUND	+ stimmungsvolle Musik + tolle Sprachausgabe		9 / 10
BALANCE	- schon zu Beginn gelegentlich absurd schwierig		6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ dräuendes Szenario + gelungene Cutszenes		9 / 10
BEDIENUNG	+ mit Gamepad fehlerfrei - Maus-Tastatur-Kombi zu hakelig		7 / 10
UMFANG	+ deutlich länger als der Vorgänger		8 / 10
LEVELDESIGN	+ tolle Hüpfpassagen mit Finde-den-Weg-Rätseln		9 / 10
KI	+ Bossgegner reagieren auf Taktik - Standardgegner dumm		7 / 10
WAFFEN	+ Zwei-Schwerter-Kampf + zig mögliche Kombos		10 / 10
HANDLUNG	+ Geschichte schließt an Vorgänger an - anfangs verwirrend		8 / 10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS 15 Stunden MULTIPLAYER-SPASS -

FAZIT: BOCKSCHWERE SCHNETZEI IM ORIENT.



➤ MAGAZIN-TEIL:
Hall of Fame

➤ GAMESTAR.DE:
Screenshot-Galerie
QUICKLINK L109

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Ungelogen! Nach mehreren Fluchtversuchen vor dem Dahaka habe ich Heikos Gamepad in die Ecke gepfeffert. Nun ist der linke Stick kaputt. Nein, nein, Prince of Persia 2 ist kein schlechtes Spiel. Es ist nur ab und zu unfair. Und dann ist es großartig. Die Moves sehen noch cooler als im Vorgänger aus. Und wie angenehm ist es, dass ich mir Speicherpunkte nicht mehr erkämpfen muss. Prinz-Kenner und Schwertfans müssen zugreifen. Auch zu einem Gamepad. Mit Maus und Tastatur macht die Jagd nach der Zeit nur halb so viel Spaß.



»Ein Gamepad weniger«