

Orient Reloaded

Prince of Persia 4



Die Matrix als Märchen aus 1001er Nacht: Im fernen Orient springen, rätseln und kämpfen Sie akrobatischer als Neo – und beherrschen auf Knopfdruck sogar den Lauf der Zeit.



Auf CD/DVD:
Video-Special



www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Schon mal vor den Augen der hübschen Kollegin gestolpert? Mit offenem Hosenstall zum Vorstellungsgespräch erschienen? Ach, was gäbe man nur dafür, in solchen Momenten die Zeit zurückdrehen zu können! Die Hauptfigur von **Prince of Persia 4: The Sands of Time** kann. Im 3D-Actionspiel steuern Sie einen arabischen

Thronfolger in der Außenansicht durch riesige Paläste, Kellerverliese und flotte Kämpfe. Und haben Macht über die Uhr. Mit den simplen Zeitlupe-Mätzchen in **Max Payne** oder **Enter the Matrix** sind des Prinzen Tricks allerdings kaum vergleichbar. Denn er kann einen tödlichen Säbelhieb tatsächlich ungeschehen machen.

Magische Wiederbelebung

Ob in Kämpfen oder bei Sprungeinlagen – ein Knopfdruck spult jederzeit rund 30 Sekunden zurück. Wie von magischer Hand gezogen reißt es den Helden dann etwa aus einem letalen Abgrund empor wieder auf sicheren Boden. Oder er erwacht

im Rückwärtslauf nach einem tödlichen Schlag zu altem Leben. Das System ist mehr als eine spaßige Ergänzung zum automatischen Speichern, denn auch manch Puzzle-Problem lässt sich nur damit lösen. Zum Beispiel um herauszufinden, welche Bodenplatte eines Gangs stabil ist: Der Prinz springt auf eine brüchige Kachel, stürzt in



In einigen Kämpfen gegen **Zombiehorden** steht dem Prinzen die wunderschöne Farah mit Pfeil und Bogen bei.



Eine elegante **Sprungkombination** befördert Seine Hoheit hinter den Gegner.



Mit einem finalen **Dolchstoß** setzt der Held die Sandenergie frei.

die Tiefe und spult immer wieder die Zeit zurück, bis nur noch stabile Pflastersteine übrig sind.

Ausgeheckt hat diese ungewöhnliche Idee das kanadische Entwicklerteam von Ubi Soft, das bereits **Splinter Cell** schuf. Als Berater war Jordan Mechner dabei, der 1989 das erste **Prince of Persia** programmierte.

Messer der Zeit

Seine praktischen Zeit-Kräfte verdankt der Königssohn einem magischen Dolch. Den findet er in einem frisch eroberten Palast. Ein scheinbar freundlicher Wesir verführt den jungen Helden dort dazu, mit alten Artefakten zu experimentieren. Dabei fällt dem Prinzen neben der mysteriösen Waffe eine manns hohe Sanduhr auf – irgendwie stehen beide Gegenstände im Zusammenhang miteinander und mit dem Lauf der Zeit. Dummerweise entpuppt sich der antike Chronometer als Werkzeug

des Bösen. Unvermittelt verwandelt er das Schloss in den Hauptsitz grusliger Orient-Zombies.

Untote Energie

Damit die wiederbelebenden Mini-Zeitreisen gelingen, braucht der Prinz Sandenergie, die er im Bauch von Zombies findet. Dort glimmt der magische Stoff so lange vor sich hin, bis unser Held das Monster bewusstlos geprügelt hat und ihm dann den Sandsauger-Dolch in den Rumpf rammt. Schon verglüht der Untote endgültig, und die Mana-Vorräte des adligen Arabers füllen sich. Auch abgesehen vom schick inszenierten Sandklauf laufen die Kämpfe spektakulär ab. Ähnlich wie in **Enter the Matrix** müssen Sie keine komplizierten Tastenkombinationen auswendig lernen. Per Richtungstaste wählen Sie den aktuellen Opponenten, auf Mausbefehl saust der Krummsäbel durch die Luft. Für

die coole Choreografie sorgt das Programm automatisch.

Später kommen Spezialbewegungen dazu: Wer sich in Feindrichtung bewegt und gleichzeitig springt, hechtet in **Matrix**-Manier über Feinde und brät ihnen von hinten eins über. Gelegentlich schaltet **Prince of Persia 4** dabei in einen Zeitlupen-Modus, in dem das Geschehen durch Verwisch-Effekte besonders beeindruckend aussieht.

Adliger Artist

Kämpfe sind nicht alles. Einen Großteil des Spiels werden Sie in **Tomb Raider**-Manier damit verbringen, sich einen Weg über scheinbar unüberwindbare Hindernisse zu suchen. Allerdings kann der Prinz mehr als Lara Croft: Per Mausklick läuft er behände wie **Matrix**-Neo an Wänden entlang. Problemlos klettert er Pfeiler hoch und springt in riesigen Säulenhallen mit der Eleganz eines Zirkusartisten durch den Raum.

Die Steuerung klappt – von behebaren Kameraproblemen abgesehen – in unserer Beta-Version bereits sehr gut. So zoomt die Kamera per Tastendruck jederzeit in eine 3D-Übersicht, die den aktuellen Levelabschnitt von oben zeigt und das Klettern und Kraxelleben erleichtert.

Genügsamer Prinz

Für schicke Grafik sorgt Ubi Softs hauseigene Jade-Engine. Die hat zum einen recht niedrige Systemanforderungen – ab einem 1,0-GHz-Rechner sollen Sie in hohen Auflösungen und mit allen Effekten spielen. Zum anderen hat sie grafisch was auf dem Kasten. So wehen Haare, Kleidung oder Wandteppiche realistisch im virtuellen Wind. Alleine der Held beherrscht über 700 Bewegungsabläufe. **PS**



Im Gespräch mit **Farah** wippt das Haar physikalisch korrekt.



Abgründe überwinden Sie per **Wand-Spaziergang**.



Tief im Bauch des Riesenmonsters leuchtet die fürs Zeitspulen benötigte **Sandenergie**.

Prince of Persia 4

Genre: 3D-Action
Termin: 20. November 2003

Entwickler: Ubi Soft
Ersteindruck: Sehr gut

Peter Steinlechner: »Die prinzlichen Abenteuer finde ich packender als die Geschichten aus 1001er Nacht. Spektakuläre Kämpfe sowie knifflige Zeit-Grübeleien fesseln vom ersten Level an enorm. Wenn Ubi Soft die Kameraprobleme noch behebt, steht uns ein Spitzentitel bevor.«