

# HALL OF FAME

## PRINCE OF PERSIA

Ein Action-Prinz sprang spektakulär animiert in den Spiele-Olymp.

**D**er machtgierige Wesir hat die Prinzessin eingesperrt, der verliebte Orient-Prinz kämpft sich durch Kerker und Palast und erledigt den Thronräuber. Okay, die Story ist übliche Märchenware. Aber sie bleibt das einzig Abgedroschene in einem Jump & Run, das Maßstäbe setzte: **Prince of Persia** wurde mit Edel-Design zum Meisterwerk eines aufblühenden Genres.

### Verdammte &%\$!

Was haben wir geflucht bei diesem Spiel! Dreimal setzen wir elegant über Metallspitzen und lose Bodenplatten, dreimal endet der Spurt in der zuschnappenden Messertür. Beim vierten Mal stimmt das Timing, der Prinz hechtet durch die Klängen – und läuft ins gezückte Schwert einer Wache. Oder das letzte Level: Schier endlos klettern wir im Turm nach oben, schließlich führt ein verflucht kniffliger Satz über den Abgrund, den man beim ersten Mal immer verpatzt – dann schreien Prinz und Spieler um die Wette. Gleichzeitig brechen die letzten Spielminuten an. Die genial-fatale Grundidee: Jeder der 12 Levels darf beliebig oft wiederholt werden, aber die Prinzessin haucht nach 60 Minuten ihr Leben aus. Das ist ein verblüffend sinnvolles Konzept für ein Spiel, das vom Scheitern und Lernen lebt. Denn **Prince of Persia** ist schwer, aber fair – die Steuerung funktioniert perfekt, die wenigen Spielelemente sind schnell zu verstehen, aber immer wieder überraschend variiert. Wie effektiv die Spielideen glänzen, wenn sie sparsam eingesetzt werden! Wie cool und sinnvoll die Wendungen! Da kann ein plötzlich erwachendes Skelett nicht besiegt, aber in einen Abgrund gestoßen werden; da ist das Schat-

ten-Ich des Prinzen, durch einen Sprung in einen Zauberspiegel entstanden, das Tränke wegschnappt und dem am Sims klammernden Helden ein Gittertor auf die Finger rasseln lässt. Bis hin zum legendären Showdown, wo sich eine Generation von Spielern beim Duell mit dem Spiegelbild selbst verletzete, bis sie auf die Idee kamen, einfach die Klinge wegzustecken. Die eleganten Kämpfe kamen nur mit Schlag und Parade aus, waren aber anspruchsvoll – wieder durch die Variation der klaren Grundelemente. Wer die Levels kannte, konnte in so flüssigen Sprungfolgen über Fallen jagen und durch zufallende Tore rutschen, dass Zuschauern die Kinnlade herunterklappte.

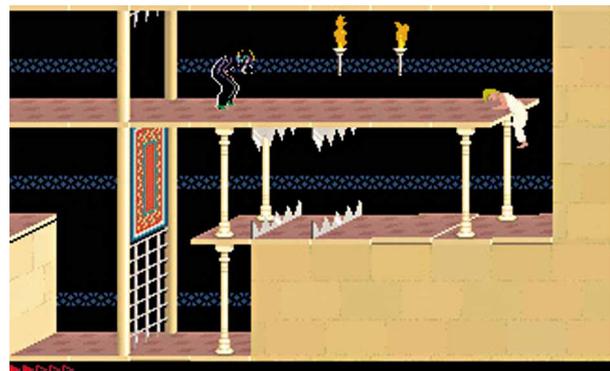
### Brillante Animationen

Was Spielern am stärksten im Gedächtnis haften blieb, waren die spektakulären Animationen: Der Prinz rannte, sprang



Das Skelett ist unbesiegbar, aber ein Trick hilft.

und kletterte in nie gesehener Geschmeidigkeit durch die Gänge. Designer Jordan Mechner hatte seinen Bruder gefilmt und die Animationen von den 8mm-Filmbildern abgezeichnet. Auch Vater Mechner wurde eingespannt: Er komponierte die sparsam eingesetzten, aber ausdrucksstarken Spielmelodien. Das Original erschien 1989 für den Apple 2 und wurde auf rekordverdächtige elf Systeme portiert – darunter so exotische wie das Sega CD oder der Apple Mac und so moderne wie der Gameboy Color (1999). CS



Geniale Schikane: Während der Prinz nach oben klettert, klagt sein Spiegelbild einen Stärketränk.

### DESWEGEN LEGENDÄR

- Flüssige Animationen setzten Maßstäbe für Actionspiele
- Extrem kniffliges, aber immer faires Design der 12 Levels
- Überraschungen, etwa das fiese Spiegelbild des Prinzen
- Spannende Fechtkämpfe mit cleveren Computergegnern
- Stetig tickendes Zeitlimit: Rette die Prinzessin in nur 60 Minuten!

### PRINCE OF PERSIA JUMP & RUN

PUBLISHER: Bröderbound  
 ENTWICKLER: Jordan Mechner ORIGINALRELEASE: 1989  
 QUELLE: Ebay CA. PREIS: —  
 SPRACHE: Englisch USK: ohne Altersbeschr.



HARDWARE MINIMUM:  
 CPU mit 20 MHz, 1 MB RAM

SO LÄUFT'S:  
 Prince of Persia läuft auch heute noch ohne Modifikationen unter sämtlichen Windows-Versionen.

FAZIT: LEGENDÄRES JUMP&RUN MIT EDEL-ANIMATIONEN.