



Der Sand der Zeit

Prince of Persia 4

Agiler als Lara Croft und mit cooleren Zeitlupen-Einlagen als Max Payne: Der hüpfende Prinz kehrt zurück.

WWW

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

Die Geschichten aus Tausendundeiner Nacht berichten von Säbelhelden und Haremschönheiten, die auf fliegenden Teppichen gen Himmel schweben. Im Märchen war aber nie die Rede von Stachelfallen, Turbanzombies oder Zeitreisen. Der Held im Actionspiel **Prince of Persia 4: Sands of Time** muss mit all dem fertig werden. Zuerst bringt ihn ein gemeiner Zauberer dazu, ei-

ne Riesensanduhr mit Zeitreisepulver anzuzapfen. Danach muss er zusehen, wie deshalb eine Horde Untoter einen ganzen Palast überrennt. Wir sind in einer Vorabversion als Prinz ins Abenteuer gezogen, um die Zombies zu bändigen.

Lara, wer?

Die größte Stärke des Prinzen ist seine Beweglichkeit, neben der **Tomb Raider**-Heldin Lara

Croft wie eine Oma mit Gehhilfe aussieht: Im Inneren des verunsicherten Palasts muss er Wände entlang laufen, an Vorsprüngen hangeln oder Blöcke hochspringen. Außerdem kann er Pfeiler erklimmen und so von Pfosten zu Pfosten hüpfen. In schmalen Schächten darf er mit Mehrfach-Hopsern gleich stockwerkweise nach oben springen. Außerdem kämpft er mit seinem Krummsäbel gegen

Feinde wie Riesenkäfer oder Hellebardiere. Insgesamt wollen die Entwickler mehr als 700 Bewegungsabläufe stricken.

Bei unseren Probeläufen klappte die Steuerung sehr gut und hat uns in keiner Situation im Stich gelassen. Einer der größten Schwachpunkte der Preview-Version ist die störrische Kamera, die vor allem in engen Räumen nur selten unseren Bedürfnissen folgt. Da

Nach genug Tref-
fern sinken die
Orient-Zombies in
sich zusammen,
und der Prinz muss
mit dem **Zeitdolch**
ihren Zaubersand
aussaugen.





Kletterkunst mit Rätselanspruch: Welche Bodenplatte bricht?



Die Jade-Engine strahlt bei Lichteffekten und Physikeinlagen.

soll der Prinz auf einen Absatz hechten und gleich danach an einer Mauer entlang hangeln, verfehlt aber die rettende Plattform und stürzt ab.

Schneller Rücklauf

Die wichtigste Waffe des Prinzen ist ein magischer Dolch. Der verleiht ihm die Fähigkeit, die Uhr zurückzudrehen. Per Tastendruck spulen wir einfach das Geschehen rückwärts. So bügeln Sie einen tödlichen Sturz oder fatalen Speertreffer aus. Einzige Voraussetzung für

die Mini-Zeitreise ist ein Vorrat an magischem Sand. Den bekommt der Thronfolger an glühenden Rissen im Level, wo er per Tastendruck mit seinem Dolch den kompletten Quarzvorrat auffrischt. Oder er saugt den besiegten Untoten die glühenden Körnchen aus dem Körper, sobald er sie niedergeschlagen hat. Falls der Held ohne Sandvorrat stürzt, müssen Sie den Abschnitt neu beginnen.

Zeitsprünge gibt's auch zu Beginn eines Levels: Am Start eines Abschnitts bekommen

wir eine kurze Zusammenfassung der wichtigsten Stellen im Schnelldurchlauf.

Denk-Sport-Aufgaben

Die Levels bersten vor Rätseln und Knobeinlagen. Während Lara Croft lediglich einzelne, punktgenaue Sprünge machen muss, kommt es beim persischen Prinzen vor allem auf die geschickte Kombination seiner Akrobatik-Einlagen an. Wir müssen zum Beispiel in einem Zimmer zuerst über die Pfosten eines Himmelbetts nach oben und von dort einen Mauervorsprung greifen, dann zu einem Felsspalt hangeln und Fahnenstangen als Reck missbrauchen, um den nächsten Level zu erreichen.

Neben den Jump-and-Run-Einlagen warten knackige Rätsel auf ihre Lösung. Eine der schwierigsten Aufgaben bei unserem Testlauf war das Einsetzen von Leuchtsäulen in Mauerspalten. Wie bei einer Kugelbahn laufen die Behälter nur durch bestimmte Furchen in der Wand. Bis der richtige Weg gefunden ist, raucht der Prinzenschädel.

Schwert-Adel

Kämpfe in **Prince of Persia 4** wirken wie aus einem Animatrix-Trickfilm. Denn unser Krummsäbler beherrscht diverse Special-Moves wie einen Sal-

to mit anschließendem Schlag oder eine Rolle vorwärts mit kurzem Stich. Bei einer besonders gelungenen Angriffs-Kombination schaltet das Programm auf Zeitlupe um. Schwierige Tastenfolgen brauchen Sie dafür jedoch nicht auswendig zu lernen: Fast alle Aktionen lösen Sie mit den Mausknöpfen plus Richtungstaste aus. Obendrein hilft eine Einrast-Funktion, den nächsten Schurken anzuvisieren.

Die Gegner agieren sehr intelligent, umkreisen uns oder blocken unsere Schwerthiebe mit ihrem Schild. Die Schergen des Bösen tauchen vor allem in der Nähe von Sandvorkommen auf. Hier erscheint so lange Nachschub, bis unser Held den magischen Sand aus allen Zombies geprügelt hat. Danach schultert der Adelige sein Schwert und es kann weitergehen.

Tausendundeine Pracht

Für das Abenteuer im Fantasy-Morgenland hat das Entwickler-Team eigens die so genannte Jade-3D-Engine programmiert. Der Aufwand hat sich gelohnt: Zwiebeltürme, wehende Wandteppiche und riesige Räume sorgen für echte Orient-Atmosphäre. Hinzu kommen physikalisch korrekte Ereignisse: Fackelhalter wippen zum Beispiel auf und ab, sobald sich der Prinz daran hochzieht. Und sollte der Held mal in einen Kistenstapel stürzen, birst das Holz unter seinem Gewicht.

Physikalisch geht's auch bei manchen Rätseln zu: Im Stil von Lara Croft müssen wir etwa Kisten auf Plattformen schieben, um Türen zu öffnen. Oft kann nur das Gewicht des Prinzen einen Hebel nach unten drücken. **PH**



Im Kampf hilft unser Akrobatik-Repertoire, möglichst wenig Treffer einzustecken.



Die untoten Hellebarden-Träger beamen sich aus der Ferne zu unserem Helden.

Prince of Persia 4

Genre: 3D-Action **Entwickler:** Ubi Soft
Termin: 20. November 2003 **Ersteindruck:** Sehr gut

Patrick Hartmann: »Auf den ersten Blick dachte ich, das Pluderhosen-Milchbubi geht in der starken Action-Konkurrenz unter. Doch schon nach kurzer Eingewöhnung wollte ich den Rätsel-Palast gar nicht mehr verlassen. Meine einzige Sorge ist die Kamera, die so mache Sprungeinlage in engen Räumen zum Glückspiel macht.«