

Mit Schwert, Charme und Turban

Prince of Persia 3D

Als streitlustiger Königssohn steigen Sie in die höchsten Gefilde arabischer Adelskreise und in die Tiefen sumpfiger Kerkerkeller.

In hervorragend animierten Säbelduellen müssen Sie neben Geschick auch Taktik beweisen.



Es wird einmal: Ein Actionspiel, das Sie mitten in eine fernöstliche Märchenwelt wie aus 1001er Nacht versetzen möchte. Der blaublütige Held dieser Geschichte – nennen wir sie einfach Prince of Persia 3D – hat gerade seine Prinzessin gefunden. Wenige Wochen erst sind die beiden verheiratet, da fällt das junge Glück im Festsaal des Königs einer Intrige zum Opfer. Die Prinzessin wird verschleppt, der Prinz landet im Kerker.

Damit wäre die Geschichte auch schon am tragischen Ende – wenn Sie dem hochwohlgeborenen Hoffnungsträger nicht mit viel Geschick auf die Sprünge helfen, die traute Gattin den Klauen des Bösen entreißen und nebenbei das Königreich retten können.

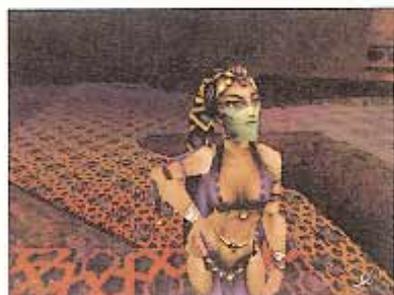
Bereits 1989 und 1993 auf Apple II und C64 – damals noch in pixeligstem 2D – zeigte der Turbanträger allerlei Schurken, wer Herr in Persien ist. Mit großem Auf-

wand entsteht bei Red Orb in San Francisco der erste Serienpröbling in 3D.

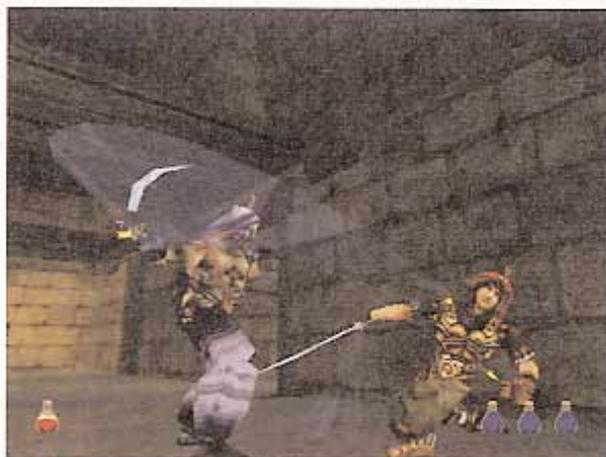
Klettern und Kämpfen

Ihren kampflustigen Helden sehen Sie meist aus der Tomb Raider-Perspektive, auch die Steuerung erinnert deutlich an Lara Croft. Spielerisch stehen ebenso Schwertkämpfe wie Kletterpartien in riesigen, allerdings in unserer Version noch sehr leeren Tempeln

an, die natürlich voller todbringender Fallen sind. Gelegentlich müssen Sie Rätsel lösen, zu denen Ihnen meist Zwischensequenzen Hinweise geben. In unserer Beta-Version machten vor allem die Duelle gegen mörderische Muselmanen Spaß. Um gegen heimtückische Meuchelmörder, muskelbepackte Palastwachen oder – gegen Ende – garstige Ungeheuer bestehen zu können, brauchen Sie neben der passenden Taktik vor allem die richtige Waffe. Mit Ihrem Standard-Krummsäbel greifen Sie Gegner auf mittlere Distanz an, während der Kampfstab mit Reichweite glänzt. Mit doppelten Kreuzklingen müssen Sie dagegen nah ran an den Feind – und setzen sich der Gefahr aus, daß mehr als ein königliches



In zahlreichen Spielgrafik-Sequenzen lächelt Sie das Morgenland freundlich an.



Die **Kämpfe** sind aufwendig animiert, auch beim Ableben des Prinzen.



Ausgefeilte **Fallen** sorgen für Spannung, aber auch Frust.

Haar gekrümmt wird. Die Designer legen viel Wert darauf, daß Sie nicht ständig gegen gleichartige Opponenten antreten. Manche sollen einfach nur dastehen und jeden Ihrer Hiebe abwehren, ande-

nen außerdem im Spielverlauf ein paar Spezialattacken, etwa besonders effektive Ausfallschritte.

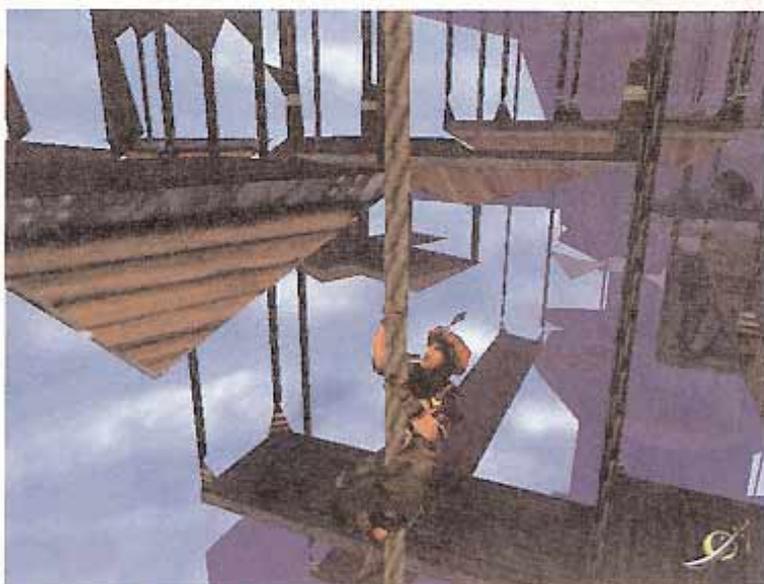
Märchenhafte Magie

Die Geschichte führt Sie durch ein prächtiges Märchenland, zwischendrin sehen Sie aufwendige Renderszenen. Zu Beginn müssen Sie allerdings erst einmal aus den Kerkerverliesen flüchten. Ohne Kampfgerät sollen Sie an Ihren – schwer bewaffneten – Häschern vorbeischieben und sich unbemerkt durch Geheimgänge quetschen. Das Programm wird 16 große Levels bieten, unter anderem kommen Sie durch pompöse Paläste und Tempelanlagen. Die gefährliche Reise führt durch orientalische Straßenzüge und Hafenanlagen so-



In späteren Levels begegnen Sie **Monstern**.

re wirbeln wild umher und weichen geschickt aus. Sie selbst werden mit wenigen Tastaturbefehlen seitlich zuschlagen, wild draufhauen oder feindliche Schläge blockieren können – und ler-



In einer riesigen **Wolkenstadt** können Sie ausgiebig klettern und springen.

wie eine magische Stadt in luftigen Himmelshöhen. Zum großen Finale hopsen Sie über vereiste Bergklippen und schließlich in ein altes Observatorium – dort muß auch Ihre Prinzessin sein. Im Spielverlauf erlernen Sie auch magische Fertigkeiten, die nur mit Pfeil und Bogen funktionieren: Beispielsweise können Sie einen Sandsturm auf stärkere Feinde loslassen und sie blenden, mit den Geschossen einen Wespenschwarm herbeirufen oder besonders hartnäckige Gegner nach einem Volltreffer sogar fernsteuern.

Königliche Technik

Uns haben nicht zuletzt die natürlichen Animationen der Figuren gefallen. Und das, obwohl sie nicht per Motion-Capturing erstellt, sondern in mühsamer Handarbeit den

abgefilmten Bewegungen professioneller Bodenturner nachgestaltet wurden. Das Programm wird nur mit einer 3D-Beschleunigerkarte laufen. Die Hardware-Anforderungen sollen sich aber in Grenzen halten: Die Grafik-



Mit dem **Kampfstab** halten Sie Gegner auf Distanz.

Engine sorgt angeblich auch auf langsameren Rechnern für flüssige Darstellung, allerdings auf Kosten der Sichtweite in größeren Hallen und Räumen. **PS**

Prince of Persia 3D

Genre: Actionspiel **Hersteller:** Red Orb
Termin: Oktober '99 **Ersteindruck:** Gut

Peter Steinlechner: »Die Kämpfe von Prince of Persia 3D sind schon jetzt wegen der tollen Animationen sehr spannend. Weniger begeistert bin ich von den teilweise arg leeren Levels, und richtig neugierig auf die Sprungpartien – da muß das fertige Programm zeigen, daß es mehr auf der Orientpfanne hat als Tomb Raider.«