

Prinzenrolle, die vierte

PRINCE OF PERSIA 4

Stellen Sie sich einen Mix aus Tomb Raider und Matrix vor – geht nicht? Doch! Und spielt sich dank außergewöhnlichem Leveldesign und Orient-Szenario absolut phantastisch.



Lieber Leser, lauschen Sie unserer Erzählung aus Tausendundeiner Nacht. Es ist ein Märchen voller Heldenmut, tödlichen Bedrohungen und Liebe, wie es zauberhafter noch nie auf den PC gebannt wurde. Aus einer Zeit, als im Orient noch Krummsäbel raselten, mystische Imperien im Dauerstreit lagen und jugendliche Prinzen in Pluderhosen einen riesigen Schlamassel anrichten konnten.

Im 3D-Actionspiel **Prince of Persia – The Sands of Time** giert ein Prinz nach Anerkennung und mopst im Alleingang einen magischen Dolch aus dem Palast des Nachbar-Sultans. Danach rammt er das Messer in das Stundenglas der Zeit. Die Sandkörner strömen aus und verwandeln die verdutzten Zeugen in seelenlose Zombies – bis auf einen bösen Wesir, die Tochter des Sultans und natür-

lich unseren Prinzen. Der will nur noch seine Tat ungeschehen machen. Dazu muss er allerdings irgendwie ins oberste Zimmer im höchsten Turm des riesigen Palasts gelangen...

Athletischer Wunderknabe

Der Weg zur zerstörten Sanduhr gehört zu den beschwerlichsten, die wir jemals in einem Computerspiel in Angriff nahmen. Das gleicht das Bewegungsrepertoire wieder aus: Der Prinz rennt an Wänden entlang, erklimmt mit Mehrfach-Hopfern gewaltige Höhen, springt von Pfeilern auf Leitern, dann wieder auf Pfeiler. Und schlägt Salti, die Lara Croft nicht mal im Traum hinbekommen hätte. So meistern wir die mit rotierenden Sägeblättern bestückten Wände des Palasts, überwinden bodenlose Abgründe und weichen rhyth-



Zunächst wollen die Kugeln justiert werden, danach folgt eine akrobatische Meisterleistung.

INFO

- 1 heldenhafter Prinz
- 1 bildschöne Prinzessin
- 1 fieser Großwesir
- 1 magischer Dolch
- 1 verwunschener Palast
- viele Zombies
- noch mehr Fallen



Im riesigen Aufzug, der zur Kammer des Stundenglases hinaufsaust, muss sich der Prinz gegen **Kerkermeister** und Hellebarden-Kämpfer wehren. (1600x1200)

misch schwingenden, stachelbespickten Holzbalken aus. Teils sorgt der langsam schließende Level-Ausgang für Zeitdruck.

Sie steuern die Figur mit Maus und Keyboard. Dabei sind Fingerfertigkeit und gutes Timing gleichermaßen gefragt. Falls Sie die Übersicht trotz automatischer Kamera verlieren, können Sie die Perspektive manuell justieren. Gelegentlich aber, etwa in engen Räumen oder nahe einer Mauer, verweigert die Nachbesserung den Dienst, und Sie können nur hoffen, dass der nächste Sprung nicht mit dem Tod endet.

Zurück in die Vergangenheit

Der Diebstahl des magischen Dolchs hat einen einzigartigen Vorteil: Sie beherrschen damit die Zeit! Die Waffe kann das Geschehen um 20 Sekunden zurückdrehen, um zum Beispiel den Sturz in den Tod ungeschehen zu machen. Sobald der Prinz gestorben ist, zählt das Programm die wertvollen Zeitreise-Sekunden runter – erkennbar an einem Countdown oben links im Bild. Sie müssen dann möglichst schnell auf den Rücklaufknopf drücken. Sonst

können Sie womöglich nicht weit genug zurückspielen, und der Jüngling landet nicht auf sicherem Boden. Sind die 20 Sekunden ungenutzt abgelaufen, landen Sie an einem unbemerkt angelegten Speicherpunkt früher im Level. Selber sichern dürfen Sie nur an den zahlreichen und fair verteilten Lichtsäulen.

Für das Zurückspulen benötigt das Messer Sand-Energie, die Sie getöteten Zombies abzwacken oder an speziellen Lichtkegeln aufladen. Je mehr Kegel Sie haben, desto öfter können Sie zurückspulen. Das leert zwar jeweils einen Kegel, doch

Sie können ihn wieder auffüllen. Und: An den Kegeln verbessern Sie den Dolch, der anfänglich nur vier Rückspul-Optionen hat. Sie finden nur dann alle Lichtkegel, wenn Sie den Palast sorgfältig untersuchen.

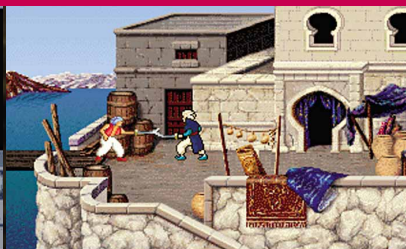
Dolch-Zeitlupe

Sollten die Angriffe zu heftig werden, lassen Sie per Tastendruck die Zeit für ungefähr 20 Sekunden langsamer ablaufen. Dann ist der ungebremste Jüngling seinen trägen Widersachern überlegen. Treffen Sie einen Gegner mit dem Dolch, schwebt der für einige Sekunden wehrlos

PRINZEN-EVOLUTION



Prince of Persia: 1989 ging der Orientale unter DOS das erste Mal an den Start. Aufgabe: Rette die Prinzessin vor dem bösen Wesir Jaffar.

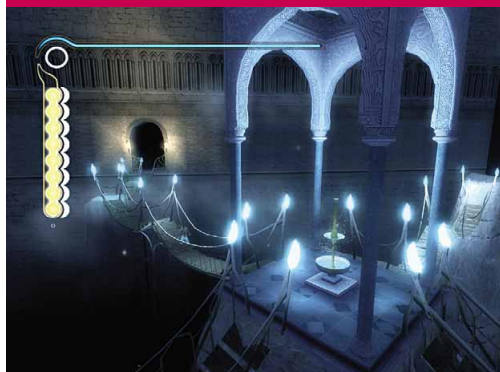


Prince of Persia – The Shadow & The Flame: 1993 war alles schöner. Der Prinz will seine Identität zurückgewinnen und die Prinzessin retten.



Prince of Persia 3D: 1999 gab es den ersten dreidimensionalen Prinzen, Rettung der Prinzessin und Rache für den toten Sultan inklusive.

HELDEN-AUSBAU



Hinter gut versteckten Türen verbirgt sich der magische Brunnen, der dem Prinzen mehr Lebensenergie schenkt.



Gewöhnliches Wasser regeneriert verlorene Lebenspunkte. Fontänen und Becken finden Sie zum Glück an jeder Ecke.



Diese Replay-Reserven (gelbe Kugeln links) füllen die Lichtkegel des Dolchs wieder auf und öffnen zusätzlich neue.



In Zukunftsvisionen verrät Ihnen das Spiel, wie Sie den nächsten Level meistern können.

in der Luft, und Sie können ihn mit zwei Schwerthieben zu Staub zerbröseln. Beide Special-Moves verbrauchen ebenfalls kostbare Sand-Energie.

Matrix im Orient

Die Kämpfe gehören zu den besten des Action-Genres. Oft kommen bis zu sechs Gegner gleichzeitig, kreisen Sie ein oder zaubern sich hinter Sie. Kein Pro-

blem: Gegen mutierte Haremsdamen, Eunuchen, bärenstarke Palastwachen oder riesige Geierverschnitte gewinnen Sie mit rasanten Aktionen. Blitzschnelle Paraden mit Krummschwert (in der rechten Hand) und Dolch (linke Hand), Überkopfsprünge, Salti und Mehrfachtritte machen den Königssohn zu einem würdigen Gegner. **Matrix-Neo** muss weinen, wenn Sie sich mit Anlauf von einer Wand abstoßen und durch den Schwung den nächsten Gegner zu Boden werfen. Dann töten Sie ihn mit einem einzigen Dolchstoß.

Palast der Rätsel

Prince of Persia 4 fordert ähnlich wie **Indiana Jones 6** Ihre grauen

Zellen. Sie sollen zum Beispiel den zerstörten Garten durchqueren. Doch die Türen sind verriegelt, einzig das riesige Vo-

gelhaus ist frei zugänglich. Übersicht verschaffen Sie sich, indem Sie aus der Szenerie rauszoomen oder sich kurzzeitig in



Im Garten des Palastes muss sich der Prinz gegen mutierte Geier wehren.

PATRICK HARTMANN

Gebt mir eine Pluderhose und dann auf in den Orient! Das Abenteuer des Zeitsand-Prinzen macht einfach extrem Laune. Ich liebe knackige Rätsel und fordernde Schwertkämpfe, außerdem gefällt mir die exzellent erzählte Story. Das alles bietet Prince of Persia 4. Mein Tipp für Ihre Action-Weihnachten!

Zu meckern gibt es kaum etwas. Größtes Manko ist die störrische Kamera, die mich zu manchem Levelneustart gezwungen hat. Außerdem darf ich vor heftigen Passagen nicht abspiechern. Doch das ist schnell wieder vergessen, sobald ich einen der versteckten Geheimräume gefunden habe – ganz anders als beim Vorgänger.

»Tausendundein Abenteuer«



TECHNIK-CHECK

AUFLÖSUNG

Prince of Persia 4 unterstützt Auflösungen zwischen 640 mal 480 Pixel und 1600 mal 1200 Bildpunkten. Vorsicht: Das Spiel startet überhaupt erst mit DirectX-8.1-fähigen 3D-Karten. Kompatible Modelle sind alle ATI-Karten ab der Radeon 8500 und Nvidia-Boards ab der GeForce 3 (außer GeForce 4 MX). Bei der Farbtiefe können Sie zwischen 16 und 32 Bit (zu empfehlen) wählen.

RAM/FESTPLATTE

Mit 256 MByte RAM können Sie Prince of Persia 4 ohne Einschränkungen spielen, mit 512 MByte fallen die Ladezeiten aber deutlich kürzer aus. Auf der Festplatte belegt das persische Abenteuer satte 1,3 GByte.

TUNING-TIPPS

- 1 Deaktivieren Sie im erweiterten Grafikenmenü die Schatten. Das bringt etwa 15 Prozent mehr Frames, die Bildqualität leidet kaum darunter.
- 2 Schalten Sie die Spezialeffekte von »Hoch« auf »Niedrig«, das Spiel läuft bei geringfügig schlechterer Grafik etwa 25 Prozent schneller.
- 3 Wechseln Sie von 32 auf 16 Bit Farbtiefe. Die Bildqualität leidet zwar etwas, aber der Perser-Prinz sprintet circa 25 Prozent schneller.
- 4 Aktivieren Sie unbedingt das trilineare Filtering im erweiterten Grafikenmenü: Ohne sieht das Spiel bei fast gleichen Framerraten deutlich schlechter aus. **KE**

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
600 MHz	800x600										
	1024x768										
900 MHz	1024x768										
	1280x1024										
1.200 MHz	1280x1024										
	1600x1200										

□ nicht möglich, nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich



der Ego-Perspektive umschauen. Einige adrenalinfördernde Sprung-, und Hangeleinlagen später stehen Sie auf dem Dach des Käfigs. Falls Sie gar nicht weiterwissen, helfen kurze Zukunftsvisionen, die Sie an Speicherpunkten abrufen.

Gelegentlich erwarten Sie klassische Rätsleinlagen: Mal müssen Sie per abgelenktem Lichtstrahl eine Pforte öffnen, mal aus einem Labyrinth entkommen. Außerdem gibt es im Palast zahlreiche Geheimgänge, die an knifflig zu erreichenden Stellen liegen oder sich hinter brüchigen Mauern verbergen. Alle Flure führen auf wundersame Weise zu einem Brunnen mit verzaubertem Wasser. Trinkt der Prinz daraus, steigt sein Gesundheitsvorrat dauerhaft an. Gewöhnliches Wasser schenkt Ihnen Lebensenergie.

Reizende Begleiterin

Farah, die Tochter des bestohlenen Sultans, begleitet den Prinzen während der Hälfte des Spiels. Sie krabbelt durch kleinste Risse im Mauerwerk, um Schalter zu betätigen. Oder sie gibt bei Rätseln den entscheidenden Hinweis. In Kämpfen steht sie Ihnen selbständig mit Pfeil und Bogen bei. Sie müssen nur gelegentlich eine Statue zur Seite rücken, um den Weg für sie freizumachen oder ihr Zombies vom Leib halten.

Logisch, dass der Prinz sich nach und nach für Farah erwärmt. Seine Gefühlsduseleien gipfeln in teilweise urkomischen Monologen, wenn er mal alleine ist. In den selbstablaufenden Dialogen hingegen kabbeln die beiden sich wie in der besten Liebeskomödie.



Diese Cutscene zeigt König und Sultan beim Staatsbesuch. Der Prinz schaut skeptisch zu.

PETRA SCHMITZ

Von einem Spiel wie Prince of Persia 4 träume ich schon, seit mich Tomb Raider 6 so maßlos enttäuscht hat. Die Sprungsequenzen (erinnern an Tomb Raider 2) fordern mich bis zum Limit. Auch Schwertkämpfe habe ich selten so schön und motivierend inszeniert gesehen. Sowohl Hüpfleinlagen als auch Schnetzeleien sind gelegentlich heftig schwer. Aber dank der grandiosen Zeitreise-Idee macht mir ein Tod des Prinzen kein Kopfzerbrechen. Probiere ich es eben noch einmal und mache es dann besser!

ZEITLOS GUT

Prince of Persia 4 ist ein Titel, den ich gleich noch mal spielen möchte. (Die »28 Stunden« im Wertungskasten gelten für einmaliges genaues Durchspielen). Denn Geschichte, Charaktere, Grafik und vor allem die Kämpfe üben eine magische Anziehungskraft auf mich aus. Ich hoffe bereits auf einen baldigen Nachfolger, der vor allem eine bessere Kameraführung haben sollte.

»Einfach märchenhaft!«



Butterweich gezeichnet

Grafisch erstrahlt das Morgenland in einem ganz besonderen Glanz. Detailverliebte Schauplätze wie ornamentverzierte Innenhöfe sind in sanften Nebel getaucht, Vorhänge bauschen sich im Wind, Wasser rauscht Klippen hinab – alles mit einer Art Weichzeichner verfeinert. Und der Prinz tobt auch auf schwachen Rechnern butterweich durch die Pracht. Selbst in den Kampfsequenzen stört kein Ruckler den Spielspaß.

Häufige Cutscenes in der Spielgrafik erzählen die Geschichte weiter. Besondere Momente, wenn etwa der Prinz das Stundenglas zum Bersten bringt, werden in aufwändig gerenderten, erstklassig inszenierten Filmen gezeigt. Der tolle Gesamteindruck wird durch sehr gute Sprecher und eine stimmige Musikanterlegung komplettiert.

Prince of Persia – The Sands of Time unterstützt 6.1-Lautsprechersysteme. Das steigert die Atmosphäre, hat aber keine spielerische Auswirkungen.

PET

PRINCE OF PERSIA 4 3D-ACTION

PUBLISHER: Ubi Soft, (0180) 555 49 38
 SPRACHE: Deutsch in Vorbereitung
 AUSSTATTUNG: Digibox, 2 CDs, 16 Seiten
 MULTIPLAYER: Ein Spieler pro Original

RELEASE (D): 4.12.2003
 PREIS: ca. 50 Euro
 USK: ab 12 Jahre

☐ Internet ☐ Netzwerk ☐ Modem ☐ an 1 PC

MULTIPLAYER-MODI: —

3D-GRAFIKKARTEN:		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
<input type="checkbox"/> Geforce 1/2 MX	<input type="checkbox"/> GF FX 5600/Ultra	600 MHz CPU	900 MHz CPU	1,2 GHz CPU
<input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	<input type="checkbox"/> Radeon 9500 Pro	256 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
<input type="checkbox"/> Radeon 9000	<input type="checkbox"/> Radeon 9700/Pro	1,3 GB Inst.	1,3 GB Inst.	1,3 GB Inst.
<input type="checkbox"/> Geforce 3/3 Ti	<input type="checkbox"/> Radeon 9800 Pro	Radeon-9000-Karte	Geforce-4-Karte	Radeon-9800-Pro-Karte
<input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	<input type="checkbox"/> GF FX 5800/5900			

LAUTSPRECHER: ☒ Stereo ☐ 2 vorne, 2 hinten ☐ 5.1 ☐ 6.1

EINGEWÖHNUNG: 30 Minuten SOLO-SPASS: 28 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: —

EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER				PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

ALTERNATIVEN: Indiana Jones 6 (80%, GS 05/03) Klasse Rätsel & Levels, grottiges Speichersystem.
 Enter the Matrix (69%, GS 07/03) Lizenzspiel, Kamera und Steuerung machen Zicken.

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- + Zeitreise-Funktion
- + zuschaltbare Zeitlupe
- + erstklassiges Leveldesign
- + beweglichster aller Computerhelden
- + prächtige Grafik
- + witzige Sprachausgabe
- hakelige Kamera
- Kämpfe teilweise bockschwer
- kein freies Speichern

GRAFIK: ☒ Sehr gut
 SOUND: ☒ Sehr gut
 BEDIENUNG: ☒ Gut
 MULTIPLAYER: ☐ Nicht vorhanden
 PREISLEISTUNG: ☒ Gut

FAZIT: BILDSCÖNE ACTION MIT TOLLER REPLAY-FUNKTION.

87