



Prince of Persia: Prodigy

Dass Blaublütige nicht immer edlen Charakters sind, wissen wir spätestens seit Ernst August von Hannover, längst als Prügel- und Pinkelprinz verballhornt. Dass vermeintliche Rüpel sich allerdings als heldenhaft, gar edelmütig herausstellen können, wissen wir schon deutlich länger,

nämlich seit Erfindung der romantischen Erzählungen und Märchen. Dieses (gerade bei Frauen) beliebte Motiv des sich verwandelnden Rohlings baut Ubisoft in den nächsten Teil der romantischsten und märchenhaftesten Spieleserie aller Zeiten ein: Im Action-Adventure **Prince of Persia:**

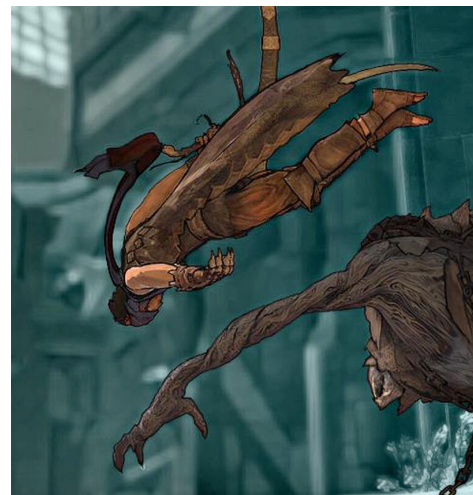
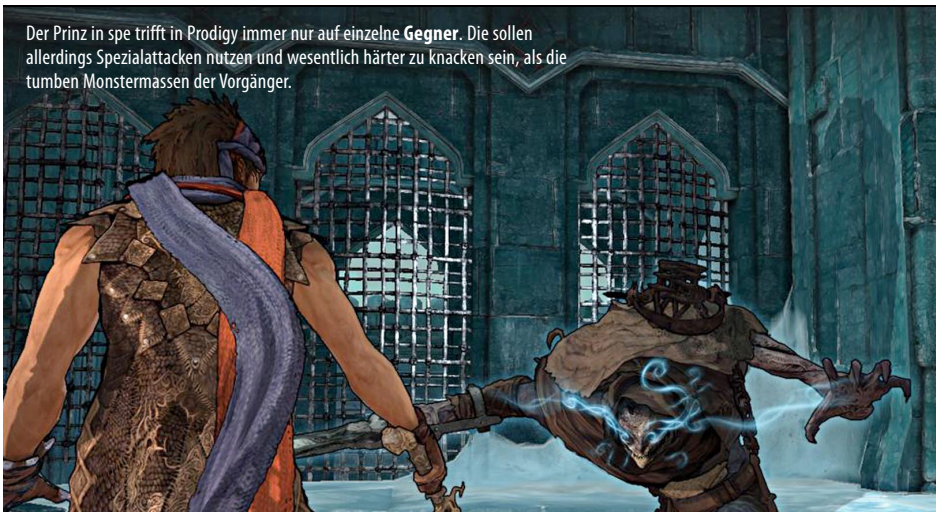
Prodigy (Arbeitstitel) muss der Prinz erst einer werden. Wie und warum haben wir in Montreal beim Entwickler erfahren.

Hell gegen Dunkel

Der neue Prinz ist eigentlich ein Gauner, ein Bezahl-Raufbold, der durchs Morgenland zieht und sich

mal hier, mal dort verdingt, immer auf der Suche nach dem nächsten Adrenalin-Kick. Dann aber wird der Bursche in den Kampf zwischen den beiden Gottheiten Ormazd und Ahriman verstrickt. Ahriman, Gott der Dunkelheit, vor Äonen von seinem Bruder Ormazd, Gott des Lichts, in den

Der Prinz in spe trifft in Prodigy immer nur auf einzelne **Gegner**. Die sollen allerdings Spezialattacken nutzen und wesentlich härter zu knacken sein, als die tumben Monstermassen der Vorgänger.



Nach dem Abenteuer um den Sand der Zeit machte Ubisoft aus der Zukunft des Prinzen ein gut gehütetes Geheimnis.

**Wir enthüllen:
Das Morgenland ist bereit
für einen neuen Prinzen!**

Baum des Lebens eingesperrt, droht zu entkommen. Die Macht des Bösen wächst stetig und verseucht das Land. Der Held macht sich an der Seite der schönen und magisch begabten Elika auf, Ahriman, dessen Dämonen und die Seuche zu stoppen. Natürlich mit Aussicht auf reiche Belohnung.



Pärchenreise

Waren die bisherigen **Prince of Persia**-Abenteuer noch streng linear, so will Ubisoft das mit **Prodigy** ändern. Das Abenteuerpärchen wird laut der Entwickler immer mal wieder durch Abschnitte kommen, die es vorher schon besucht hat. Teilweise darf der Spieler die Route der zwei durch die Welt sogar selbst bestimmen. Dank Ahriman und der Seuche soll bei Trips in bekannte Gebiete allerdings keine Langeweile entstehen: Sind die Areale beim ersten Besuch vielleicht noch düster und teilweise von einer schwarzen, Monster gebärenden Masse bedeckt, verwandeln sie sich nach Heilung durch Prinz in spe und zauberhafte Begleiterin in einen im Vergleich idyllischen Normalzustand zurück.

Einer nach dem anderen

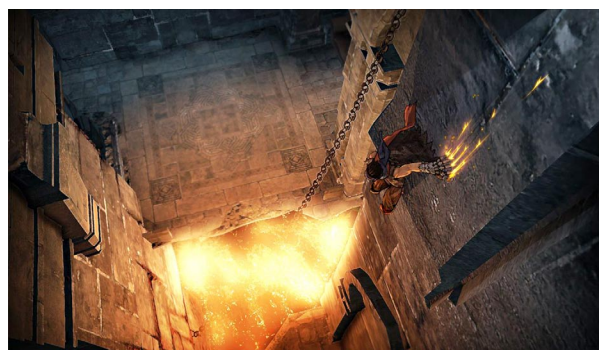
Stichwort »toben«: Getreu der Serien-Tradition will man das Bewegungsrepertoire des Prinzen auch für **Prodigy** wieder gewaltig aufstocken. Mit eigenen Augen sahen wir, wie der Held an steil aufragenden Mauern und Felsen hinabglitt, nur gehalten von den metallenen Krallen seines Handschuhs. Und wir staunten, wie er samt Begleiterin auf dem Rücken (**Alien 4** lässt grüßen) behände Steilhänge erklimm. Doch das soll längst nicht alles sein. Gerade für die Kämpfe verspricht der Entwickler entscheidende Neuerungen. Die Gegnerhorden der **Sands of Time**-Trilogie sind Geschichte, Ubisoft will dem Spieler Feinde mit mehr Klasse statt Mas-



Der Entwickler Ubisoft Montreal hat dem neuen Prinzen auch eine **frische Optik** (oben) verpasst. Die entspricht ziemlich genau den Konzeptzeichnungen (kleines Bild).

se in den Weg stellen. Die sollen dann allerdings ungemein stark und clever sein, Spezialattacken beherrschen und die Umgebung nutzen, um die Oberhand zu gewinnen. Ubisoft will **Prodigy** damit herausfordernder und taktischer als die Vorgänger machen. Wir finden jedoch, dass uns das Spiel eine ganz schön treffige Erklärung liefern muss, warum der Bösewicht mit seinen Schergen nur kleckert, wenn er auch klotzen könnte. Und abgesehen da-

von war gerade **Warrior Within** schon ausreichend herausfordernd, da muss man nicht noch einen drauf setzen. Jedoch gab es in **Warrior Within** aber auch keine magisch begabte Begleiterin. Doch was Elika alles beherrscht und inwiefern sie dem Prinzen zur Seite steht, verrät der Entwickler erst nach Erscheinen dieser Ausgabe, nämlich auf den sogenannten Ubidays, der Hausmesse von Ubisoft, die vom 28. bis 29. Mai in Paris stattfindet. **PET**



Mit den Krallen seines **Handschuhs** rutscht der Prinz auch die steilsten Wände herunter.

Prince of Persia: Prodigy

► **Angeschaut** ► Genre **Action-Adventure** ► Termin **Ende 2008**
► Hersteller **Ubisoft Montreal / Ubisoft** ► Status **zu 50% fertig**

Petra Schmitz: Ein neuer Prinz, der erst noch einer werden will, eine neue Gefährtin, ein neues Kampfsystem und eine neue Optik – Ubisoft krempelt ganz schön an der Serie rum. Vieles von dem finde ich jetzt schon toll, bei manchem habe ich meine Zweifel. Dieses Beschränken auf einzelne, aber umso stärkere Gegner beispielsweise erscheint mir recht aufgesetzt, auch wenn die Kämpfe dadurch taktischer und so spannender werden sollen. Doch vielleicht denke ich anders darüber, wenn ich mal selber so einem Monster gegenüber stehe. Aber das dauert noch, der Titel soll erst zu Weihnachten 2008 erscheinen.



petra@gamstar.de