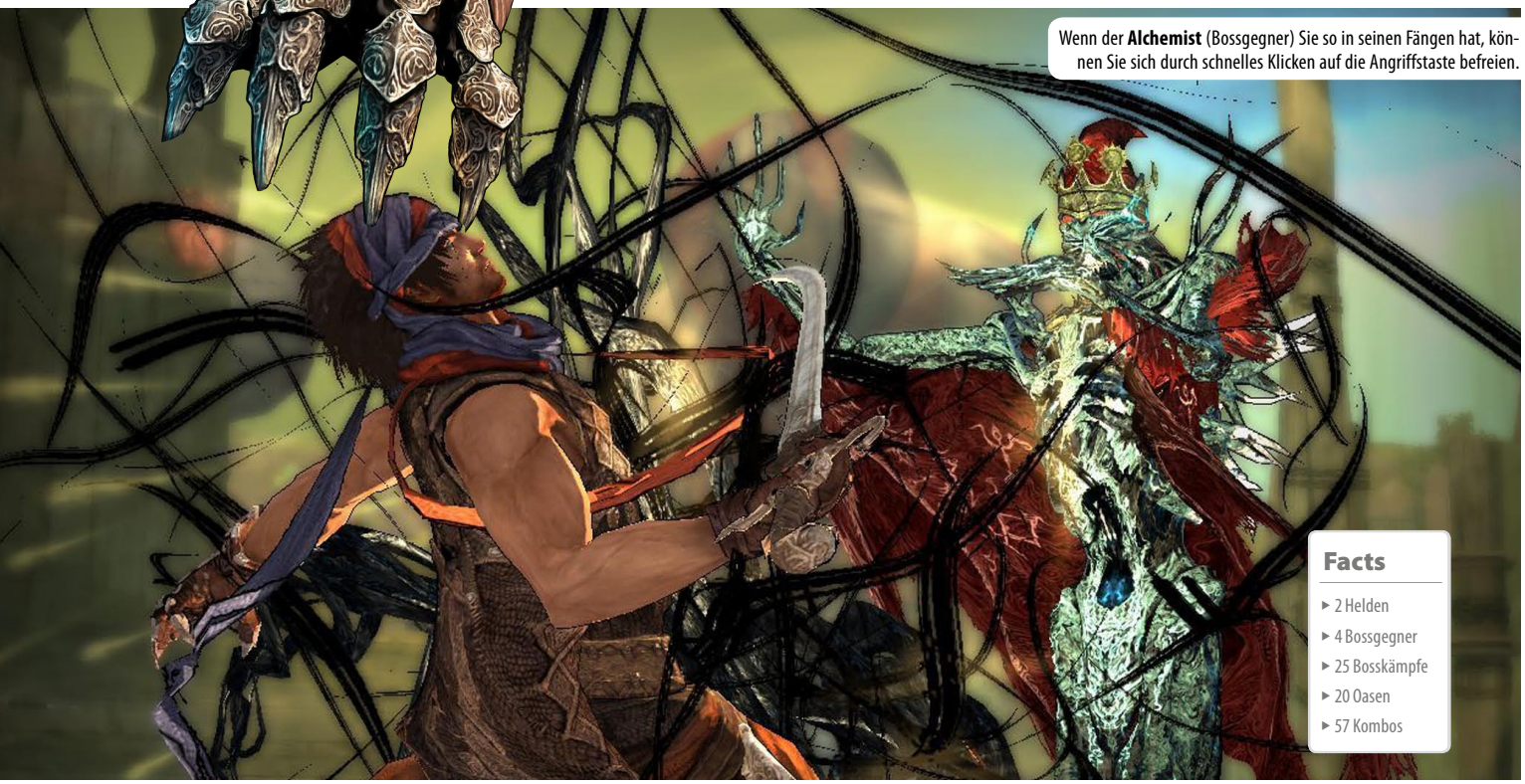
# Prince of Persia

85
GameStar GOLD-AWARD
Prince of Persia

**Die Sands-of-Time-Trilogie ist abgeschlossen, ein neuer Hansdampf hüpft durchs Morgenland – und lässt sich alle naselang von einer Prinzessin retten.**



Wenn der **Alchemist** (Bossgegner) Sie so in seinen Fängen hat, können Sie sich durch schnelles Klicken auf die Angriffstaste befreien.

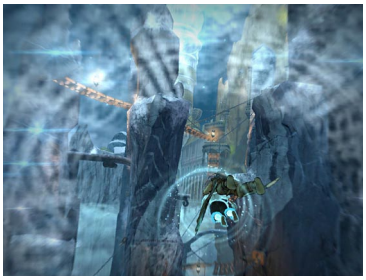
**Facts**

- 2 Helden
- 4 Bossgegner
- 25 Bosskämpfe
- 20 Oasen
- 57 Kombos

DVD
Video-Special

gamestar.de
Screenshots & Infos
▶ Quicklink: 5782

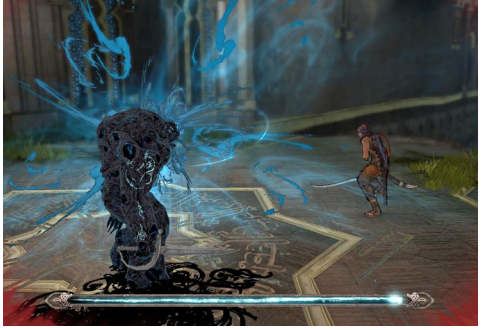
Wie passend: Scheherazade, die Heldin aus der Märchensammlung **Tausendundeine Nacht**, hat quasi den Cliffhanger erfunden. Nur weil sie mit ihren Erzählungen stets an der spannendsten Stelle aufhörte, ließ König Schahriyâr sie am Leben – der neugierige Despot wollte wissen, wie es weitergeht. Ähnlich ist es in den von orientalischen Mythen inspirierten **Prince of Persia**-Spielen auch schon immer gewesen: Spieler fragten sich, wo und wie's im Level weitergeht, und an Kliffen und Vergleichbarem hing der Held auch ständig. Diesbezüglich bleibt der aktuelle Prinz der Serie treu. Doch in mancher Hinsicht beschreitet der Entwickler Ubisoft Montreal auch neue Wege – indem er Sie etwa im Spielverlauf auf schon bekannte schickt. Im nunmehr siebten Morgenland-Abenteuer geht die Linearität flöten, Levels, die Sie bereits gemeistert haben, werden Sie teilweise wieder besuchen müssen. Ebenfalls anders als in den Vorgängern: Aufgaben wiederholen sich – Spieler kennen das seit **Assassin's Creed** und **Far Cry 2** als »Ubisoft-Syndrom«. Immerhin verpackt **Prince of Persia** sein Schema F in eine zugleich nachvollziehbare wie romantische Geschichte und wartet mit zwei sympathischen Hauptdarstellern auf, die die seit langem charmantesten Kabbeleien in einem Spiel austragen dürfen.



Die gelben **magischen Platten** lassen das Heldenduo weite Strecken durch die Lüfte brausen.

## Schöne Schmonzette

Prinzessin Elika hat ein Problem: Der böse Gott Ahriman, seit Jahrhunderten in einen Baum eingesperrt, will sich seiner Fesseln entledigen und das Land in immerwährende Dunkelheit stürzen. Nur wenn die magisch begabte Elika 20 zerstörte Oasen wieder in blühende Landschaften verwandelt, kann der Gott mitsamt seinen vier Lieblingsverdammten gestoppt werden. Das Schicksal will es, dass sich ein na-



**Blaue Schlieren** signalisieren, dass sich ein Gegner heilt.

Zusammen mit Elika kann der Held spektakuläre Kombos ausführen.

Sobald Elika ein Gebiet geheilt hat, erscheinen **Lichtkugeln**. Nur wenn Sie genug davon einsammeln, können Sie weitere Areale freischalten.

## Hach, mein Herz!

**Petra Schmitz:** Ich geb's zu, ich bin ein Mädchen. Die Liebesschnulze in Prince of Persia finde ich einfach nur zuckerig! Weil sie in der genau richtigen Mischung aus Witz und Romantik präsentiert wird, die seit jeher Frauen (öffentlich) und Männer (zumeist nur verborgen im Wandschrank) entzückt – sofern noch nicht völlig desillusioniert.
Klar, das Spiel leidet auch wieder an der aktuellen Ubisoft-Krankheit und schickt mich in die immer gleichen Aufgaben, aber mich stört's längst nicht so wie bei den letzten Titeln aus Montreal. Wahrscheinlich, weil das Märchen-Morgenland wesentlich abstrakter entworfen ist als Assassin's Creed und Far Cry 2. In einer künstlichen Welt kann ich mit künstlichen Aufgaben einfach besser leben. Und wenn die Welt noch dazu so ungewöhnlich wie wunderschön präsentiert wird wie hier, dann gleich noch mal mehr.

petra@gamestar.de

menloser Haudegen verläuft und in Elikas grazile Arme stolpert. Fortan zieht man gemeinsam gegen die Bedrohung in den Kampf – zunächst mit Widerwillen.

Ubisoft besinnt sich beim neuen **Prince of Persia** auf ein Kernelement des ersten und des dritten **Sands of Time**-Teils: die Romanze. Zwischen dem Draufgänger und Elika entspannen sich gleichermaßen herzerwärmende wie lustige Dialoge. Die sind so ausnehmend gut vertont, dass einem zuweilen die Spucke wegbleibt. Anders als in den Vorgängern laufen die Wortwechsel allerdings nicht immer automatisch ab. Blinkt unten links im Bild ein Elika-Symbol auf, können Sie einen Dialog starten, müssen es aber nicht. Wer teilweise darauf verzichtet, dem entgehen viele Kabbeleien (wie zum Beispiel eine herrliche Partie »Ich sehe was, das du nicht siehst«) oder er zerstückelt die Unterhaltungen soweit übers Spielgeschehen, dass sie zuweilen deplatziert wirken.

## Super-Frau

Obschon die Akrobatikeinlagen im neuen **Prince of Persia** mindestens so spektakulär sind wie in den Vorgängern, geht doch alles wesentlich lockerer von der Hand. Maximal zwei Tasten müssen Sie drücken, um den jungen Mann über Schluchten zu schicken, Wände emporkraxeln beziehungsweise per magischem Handschuh hinabgleiten oder gar kurzzeitig an der Decke laufen zu lassen. Mittels magischer Platten, die Sie nach und nach freischalten, kann der Held sogar ewig weit Wände hochsprinten oder über halbe Levels fliegen.

In den Vorgängern reisten Prinz und Prinzessin oft gemeinsam durchs Morgenland, aber die halsbrecherische Turnerei blieb zumeist dem männlichen Teil des Duos vorbehalten. Im neuen Serienableger folgt Elika automatisch über jede Schlucht, jeden Abhang hinunter, jede Wand empor. Mehr noch: Nur mit Hilfe der Dame kann der Held besonders weite Abgründe meistern. Ein Knopfdruck genügt, und Elika taucht wie von Zauberhand in der Luft auf, greift den namenlosen Recken, schleudert ihn auf sicheren Boden, um gleich darauf auch dort zu landen. Die Begleiterin kommt auch zum Einsatz, wenn ein Sprung mal missglückt ist und der Vorturner in den Tod zu stürzen droht. Mittels Magie zieht sie den Helden immer wieder zurück aufs letzte Podest, ganz automatisch. Sterbefrust gibt es nicht.

## Zwei gegen vier

Zwar schickt Ihnen das Spiel immer nur einzelne Feinde auf den Hals, aber das bedeutet nicht, dass die Kämpfe dadurch einfach wären. Ohne (spektakulär inszenierte) Kombo-Attacken werden Sie den normalen Schleimmonstern wie auch den vier Bossgegnern nicht nennenswert zusetzen können. Dafür haben die Burschen einfach zu gute Blockkünste von den Entwicklern spendiert bekommen. Bei einem Bossgegner gar können Sie bis zur letzten Auseinandersetzung (Sie treffen jeweils sechs Mal auf die vier Lieblingsschergen Ahrimans) nichts weiter ausrichten, als ihn über Kanten zu schubsen oder unter Geröll zu begraben.
Auch in den Kämpfen ist Elika mehr als nur schmückendes Beiwerk. Ein Tastendruck reicht, und die Frau stürzt sich auf den Gegner. Oder sie rettet den Helden

## TECHNIK-CHECK — PRINCE OF PERSIA

### Technik-Tipps

- Ab einer Geforce 8800 GT oder Radeon HD 4830 können Sie problemlos Kantenglättung hinzuschalten.
- Wenn das Spiel ruckelt, verringern Sie zuerst die Auflösung. Bereits in mittleren Details leidet die Optik.
- Aktivieren Sie hochaufgelösten Texturen erst bei Karten ab 512 MByte Video-RAM.

### Checkliste

- 7,9 GByte Speicherplatz
- 2,4 GHz Prozessor
- 1,0 GByte RAM
- Shader-3.0-Karte
- DirectX 9.0c

### SO LÄUFT PRINCE OF PERSIA AUF IHREM PC

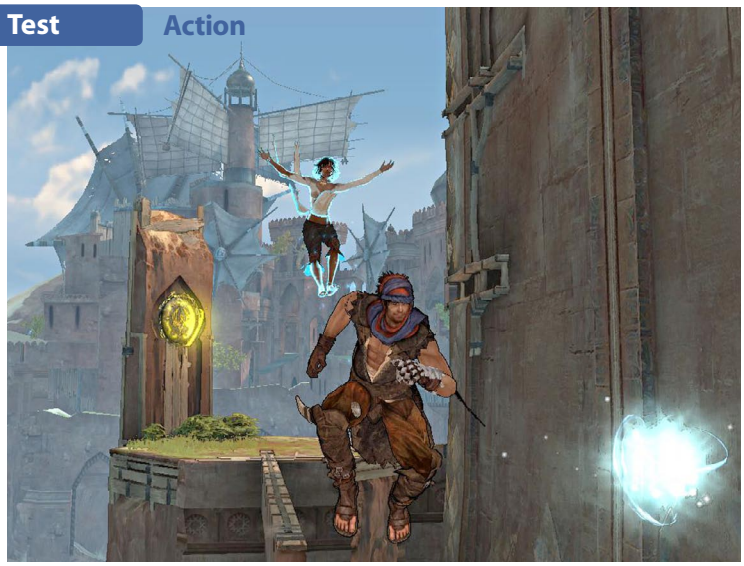
Suchen Sie Ihre Grafikkarte 1, Ihren Prozessor 2 und Ihre Speichermenge 3 heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen 4 finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Geforce 6 | 6600 GT | 6800 GT | 6800 Ultra | | | | | | |
| | Radeon X100 | X700 | X800 XL | X850 XT | | | | | | |
| | Geforce 7 | 7300 GS | 7600 GT | 7900 GS | 7800 GT | 7900 GT | 7900 GTX | 7950 GX2 | | |
| | Radeon X1000 | X1300 | X1600 XT | X1800 GT | X1800 XL | X1900 XT | X1950 XTX | | | |
| | Geforce 8/9/GTX | | 8500 GT | 8600 GT | 8600 GTS | 9600 GSO | 9600 GT | 8800GT/GTS | 9800 GTX | GTX 260 |
| | Radeon HD | 2400 Pro | 2400 XT | 2600 Pro | 2600 XT | 3850 | 4670 | 3870 | 4850 | 4870 |
| 2 | Pentium 4 / D | 2,0 GHz | 2,6 GHz | 3,2 GHz | 3,8 GHz | D 950 | 965 XE | | | |
| | Athlon 64 | | | 3200+ | 3500+ | 4000+ | FX-57 | | | |
| | Athlon 64 X2 | | | | 3800+ | 4400+ | 5000+ | 6000+ | | |
| | Phenom | | | | | 8450 | 8750 | 9500 | 9650 | 9950 |
| | Core 2 Duo | | | | | E4300 | E6300 | E6600 | 8200 | 8800 |
| | Core 2 Quad | | | | | | | Q6600 | Q9300 | Q9650 |
| 3 | Speicher in MB | 512 | 768 | 1.024 | 1.536 | 2.048 | 2.560 | 3.072 | 3.584 | 4.096 |

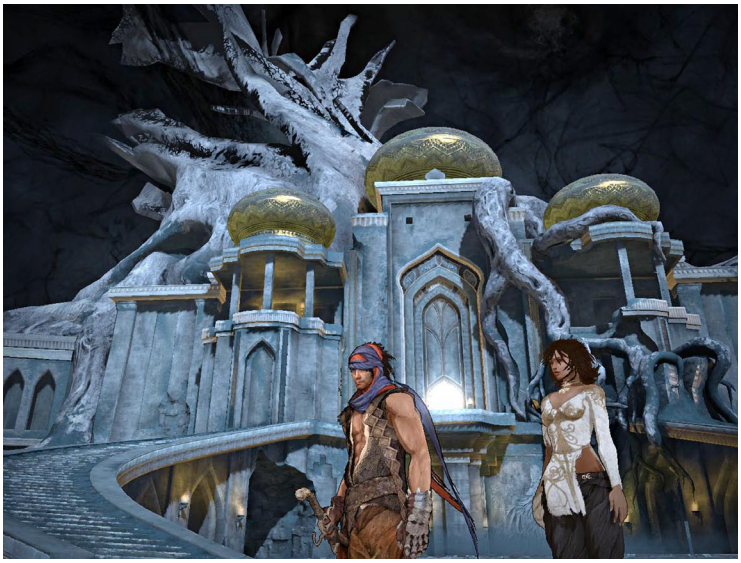
| 4 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | technisch unmöglich | läuft so flüssig: 1024x768 mittlere Details | läuft so flüssig: 1280x1024 maximale Details | läuft so flüssig: 1920x1200 maximale Details |
| | ruckelt stark | | | |



Das erste Prince of Persia wurde 1989 veröffentlicht.



Elika folgt dem namenlosen Haudegen automatisch über jeden **Abgrund**, über jede Klippe.



An diesem **Tempel** beginnt und endet das Abenteuer des sympathischen Heldengespanns.

aus aussichtslosen Situationen, wieder automatisch. Doch mit jeder Rettung gewinnen die Gegner Gesundheit zurück, was den Kampf in die Länge zieht.

## Heile, heile Blümchen

Haben Sie einen Bosskampf überstanden, kann Elika eine Oase heilen. Dort sprießen dann Blumen und Gras. Und es tauchen überall im Levelabschnitt Lichtkugeln auf. Die müssen Sie einsammeln, um weitere Areale freizuschalten und um die bereits erwähnten magischen Platten zu aktivieren. Blöd: Wer mehr als die erforderlichen Lichtbälle einsammelt, hat davon nichts. An viele Kugeln kommen Sie, indem Sie einfach wie gewohnt durchs Areal turnen, einige sind allerdings knifflig zu erreichen. Und an manche gelangen Sie nur mit Hilfe der Zauberplatten. Das heißt also, dass Sie bereits besuchte Abschnitte erneut bereisen müssen, um genügend Energiebällchen einzusacken. Praktisch: Zwischen den geheilten Oasen können Sie sich hin und her teleportieren. Das spart Weg – den Sie, falls Sie sich verfranst haben, von Elika anzeigen lassen können. Allerdings ist die Gute zuweilen etwas verwirrt. Uns schickte sie mehrmals in die falsche Richtung.

## Alles fließt

Auch in Sachen Grafik setzt das aktuelle **Prince of Persia** auf Neues. Prinz, Elika und Monster sehen nicht wie übliche Polygon-Geschöpfe aus, sondern wie gelungene und sehr gut animierte Konzeptzeichnungen. Ähnliches gilt für die Umgebung. Alles scheint ineinander zu fließen – wie bei einem Aquarell. Sehr stimmig, wenn auch die Details etwas mickrig ausgefallen sind.

Apropos »gefallen«: Obschon sich die Aufgaben ständig wiederholen, hauchen der ungewöhnliche optische Ansatz, die fantastische Vertonung und die beiden Helden dem Spiel genug Leben ein, um motiviert bis zum gleichzeitig befriedigend gelungenen wie dezent offenen Ende (die Credits kommen davor, lassen sich aber im Gegensatz zu **Assassin's Creed** abbrechen) weiterzuspielen. Hat uns gut gefallen. PET

Hangelt sich der Held an **Gestrüpp** entlang, trägt er Elika huckepack.

## PRINCE OF PERSIA

**ACTIONSPIEL**

| | | | |
|---|---|---|---|
| ENTWICKLER | Ubisoft Montreal (Far Cry 2, GS 12/08: 82 Punkte) | | |
| PUBLISHER | Ubisoft | TERMIN (D) | 11.12.2008 |
| SPRACHE | Deutsch, Englisch, Frz., Spa., It. | CA. PREIS | 50 Euro |
| AUSSTATTUNG | DVD-Box, 1 DVD, 12 Seiten Handbuch | USK | ab 12 Jahren |

### GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 12 Stunden

GENRE **ACTION**

| | | |
|---|---|---|
| SZENARIO | realistisch | fiktiv |
| FREIHEIT | linear | offene Welt |
| HANDLUNG | einfach | komplex |
| GEWALT | keine | brutal |
| SPIELABLAUF | Action | Taktik |

### ANSPRUCH

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

| | | |
|---|---|---|
| EINSTIEG | leicht | schwierig |
| SPIELMECHANIK | einfach | komplex |
| SPIELTEMPO | langsam | schnell |

HILFEN Tutorial, Texthilfen

SPEICHERSYSTEM automatisches und freies Speichern, Rücksetzpunkte

ERFORDERT
- Schnelle Reaktionen
- Orientierungsfähigkeit
- Logik & Überlegung
- Geduld
- Handeln unter Zeitdruck
- Vorausplanung
- Mikromanagement
- Teamfähigkeit

### TECHNIK

| FÜR ÄLTERE PCs | | | FÜR STANDARD-PCs | | | | FÜR HIGHEND-PCs | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | **5** | 6 | 7 | **8** | 9 | 10 |

| MINIMUM | STANDARD | OPTIMUM |
|---|---|---|
| 3,2 GHz Intel<br>A64 3200+ AMD<br>1,0 GByte RAM<br>7,9 GB Festplatte | Core 2 Duo E4300<br>A64 X2 3800+<br>2,0 GByte RAM<br>7,9 GB Festplatte | Core 2 Duo E6600<br>A64 X2 5000+<br>2,0 GByte RAM<br>7,9 GB Festplatte |

PROFITIERT VON Gamepad

BILDFORMATE **4:3** **5:4** **16:9** **16:10** KOPIERSCHUTZ keiner

TON **Stereo** **4.0** 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN
- Geforce 6600 / 6800
- Geforce 7800 / 7900
- Geforce 8800 / 9800
- Geforce 9600
- Geforce GTX 200
- Radeon X1600
- Radeon X1800 / X1900
- Radeon HD 2900
- Radeon HD 3800
- Radeon HD 4800

### BEWERTUNG

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIK | ⊕ imposante Level-Architektur ⊕ ungewöhnliche Modelle ⊕ butterweiche Animationen ⊖ zuweilen Detailarmut | 8 /10 |
| SOUND | ⊕ fantastische deutsche Sprecher ⊕ gute Soundkulisse ⊕ atmosphärische Musik ... ⊖ ... die sich oft wiederholt | 9 /10 |
| BALANCE | ⊕ niemals unfair ⊕ Held kann nicht sterben ⊕ Wegweiser-System ... ⊖ ... das manchmal die falsche Richtung angibt | 9 /10 |
| ATMOSPHÄRE | ⊕ imposante Schauplätze ⊕ durchweg sympathische Helden ⊖ Gespräche teils nur bei manueller Aktivierung | 9 /10 |
| BEDIENUNG | ⊕ gut steuerbar mit Gamepad und Maus/Tastatur ⊕ erweitertes Bewegungsrepertoire ⊕ effektive Kombos ⊕ Teleport-Funktion | 10 /10 |
| UMFANG | ⊕ motivierendes Lichtkeim-Sammeln ⊖ wenige Gegnertypen ⊖ Aufgaben wiederholen sich | 6 /10 |
| LEVELDESIGN | ⊕ Lichtkeime an knifflig zu erreichenden Orten ⊕ magische Platten bringen Tempo ins Spiel ⊕ es gibt immer einen Rückweg | 10 /10 |
| KI | ⊕ Elika reagiert auf einfachen Knopfdruck immer perfekt ⊕ Gegner sind fordernd ... ⊖ ... obwohl sie stets nach Schema F angreifen | 7 /10 |
| WAFFEN & EXTRAS | ⊕ nützlicher Handschuh ⊕ viele Kombos (mit und ohne Elika) ⊖ keine Verbesserungen oder neue Waffen | 8 /10 |
| HANDLUNG | ⊕ spannender Göttermythos ⊕ charmante Liebesgeschichte ⊕ überraschende Momente ⊖ Bossgegner bleiben blass | 9 /10 |

PREIS/LEISTUNG **Mangelhaft**

FAZIT **Bezauberndes Actionmärchen mit kleinen Macken.**

Haben Sie das Spiel einmal gemeistert, können Sie Elika in einer neuen Runde in das Outfit von Jade aus Beyond Good & Evil stecken.