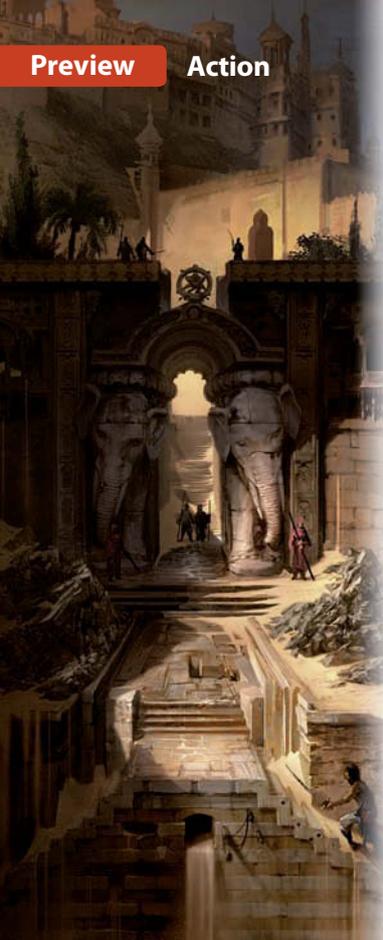


Prince of Persia The Forgotten Sands

Vom Spiel zum Film und wieder zurück zum Spiel – der persische Prinz tanzt auf allen Hochzeiten. Wir waren bei Ubisoft in Montreal und haben uns *The Forgotten Sands* angesehen.



gewachsen zu sein und trotz den Angreifern mit Schwerthieben und athletischen Ausweichmanövern: Der Prinz ist zur Stelle, um die Angreifer abzuwehren und den König zu beschützen.

Mit *Prince of Persia: The Forgotten Sands* nimmt Ubisoft schon wieder Abschied vom Ende 2008 erfolgten Neuanfang der Serie: weg vom ungewöhnlichen Grafikstil, weg von der liebrenden Begleiterin Elika. Stattdessen bekommen wir den »alten« Prinzen der *Sands of Time*-Trilogie wieder vors Gamepad.

Keine Überschneidungen

Obwohl *The Forgotten Sands* zeitlich knapp vor *Warrior Within* angesiedelt ist, wird's nicht so düster wie der zweite Teil der *Sands of Time*-Spiele. Der Producer Graeme Jennings beschreibt den Actiontitel uns gegenüber als

»wunderschön, exotisch und hell« und wirft auch noch eine Formel hinterher, nach der eine Summe aus *Sands of Time* und *Assassin's Creed* das neue *The Forgotten Sands* ergibt. Die Assassinen-Mär steuert allerdings nur den technischen Part bei, eine offene Welt wie bei Altair oder Ezio suchen Sie auch dieses Mal vergeblich in Persien.

Wonach Sie noch vergeblich suchen: eine Überschneidung der Handlungen von *The Forgotten Sands* und dem im Frühling erscheinenden *Prince of Persia*-Film. Im Gespräch sagt Jennings, dass das Universum zwar dasselbe, die Geschichten des Films allerdings eine ganz andere sei.

Die Kampf-Prinzenrolle

Die eingangs beschriebene Schlacht eignet sich perfekt, um das Kampfsystem von *The For-*

gotten Sands zu demonstrieren. Erste Überraschung: Der Prinz kämpft wieder gegen zig Widersacher auf einmal. Immerhin kann die Anvil-Engine bis zu 50 Gegner gleichzeitig darstellen. Mit einfachen Schwerthieben schnetzelt sich der Pluderhosen-Held mehr schlecht als recht durch die Gegnerhorden, die Sache wird einigermaßen zäh. Weitaus effektiver sind da schon die zahlreichen Kombos, die er gegen die Monstermassen einsetzen darf. Von pompöser Orchestermusik begleitet, schwingt sich der Prinz in die Lüfte und stürzt sich auf eine Gegnertraube. Ist die komplett geplättet, erdolcht er in einer atemberaubend animierten Sequenz einen weiteren Angreifer, der es gewagt hat, sich von hinten anzuschleichen.

Ein kleiner Sprung durchs Spiel führt den Helden in eine Arena, in der er sich einen bul-

Mit großem Getöse schlagen Feuerpfeile und Kanonenkugeln in die Mauern des persischen Königreichs ein. Ein aufziehender Sandsturm und die tief stehende Sonne tauchen die Szenerie in einen orange-goldenen Schein – bedrohlich, aber irgendwie auch märchenhaft schön. Der Schutzwall bröckelt und reißt zahlreiche Wachen in den Tod. Nur ein Mann scheint der Armee



Diese **furchteinflößende Bestie** gab sich in der Präsentation schneller geschlagen als vermutet.



Wie aus der Sands of Time-Trilogie gewohnt: ein **Dornen-Stangen-Gegner-Parcours**.



Gegen **Skelette** helfen ja bekanntlich Streitkolben am besten, aber ein Schwert tut's für den Prinzen auch.



Mit der **Macht über die Natur** können Sie Wasser stoppen und als Wandersatz nutzen.



Statt lange mit dem Schwert rumzufucheln, tritt der Prinz einen **Gegner** einfach in die Tiefe.

ligen, muskelbepackten Endboss vornehmen muss. Die Taktik, mit der Herr Morgenland den Koloss erledigt (erst durch Ausweichen das Monstrum gegen die Wand laufen lassen, dann auf den ori-

entierungslosen Gegner eindreschen), ist so alt wie das Action-Adventure-Genre selbst. Die Entwickler versprechen, dass es aber auch herausforderndere Bosskämpfe geben wird.

schränkt sich jedoch nicht nur aufs Wasser, auch mit dem Wind und anderen (noch nicht bekannt gegebenen) Elementen soll er einiges anstellen können. Besonders gespannt sind wir auf die sich so eröffnenden, spektakulären neuen Kampfoptionen. Man kann sich Fernangriffe mit Wirbelstürmen oder vom Wind getragene Sandattaken vorstellen, hoffentlich nutzen die Entwickler die denkbare Vielfalt – die Serie um den Prinzen braucht dringend Innovationen.

Ein letzter Einblick entführt uns an den »Platz zwischen den Zeiten«. Eine weiße Treppe über

malerischen Wolken führt hinauf zu einem kleinen Tempel. Der riesige Mond erhellt die blau schimmernde Umgebung. Was es mit der kitschigen Umgebung auf sich hat, will uns Ubisoft derzeit noch nicht verraten, doch wir fühlen uns sehr an die Verstecke aus dem ersten Prinz-Spiel erinnert, in denen der Held seine maximalen Gesundheitspunkte dauerhaft steigern konnte. Ob etwas Vergleichbares am »Platz zwischen den Zeiten« in **The Forgotten Sands** auf uns wartet, erfahren wir spätestens im kommenden Mai, wenn das Actionspiel erscheint. *Thomas Wittulski* **PET**

Der Prinz im Kino



Zum Release des Spiels kommt mit **Prince of Persia: Der Sand der Zeit** auch eine aufwändige Hollywood-Produktion ins Kino. Die Regie des Disney-Streifens übernimmt Mike Newell (**Harry Potter und der Feuerkelch**), auch Erfolgsprodu-

zent Jerry Bruckheimer (**Der Fluch der Karibik**) trägt seinen Teil bei. Mit Jake Gyllenhaal in der Hauptrolle und Gemma Arterton, Ben Kingsley und Alfred Molina in den Nebenrollen ist der Abenteuerfilm erstklassig besetzt.

Im Persien des sechsten Jahrhunderts verbündet sich der junge Prinz Dastan (Jake Gyllenhaal) mit der hübschen Prinzessin Tamina (Gemma Arterton), um ein machtbesessenes Hofmitglied daran zu hindern, in den Besitz des sagenumwobenen Sands der Zeit zu gelangen. Kinostart ist am 20. Mai 2010.

Macht über die Natur

Neben den Action-Sequenzen gibt es einen weiteren großen Schwerpunkt in **Prince of Persia: The Forgotten Sands**: die Rätsel. Vor allem die typischen »Gehe von A nach B«-Aufgaben sollen häufiger vorkommen. Ubisoft zeigt uns als Beispiel einen prunkvollen Palastsaal mit wunderschönen Wasserspielereien. Genau wie in den Vorgängern soll der Prinz nun über Säulen, Wände und Stangen einen Ausgang am oberen Ende des Saales erreichen. Das scheint zunächst unmöglich. Doch dann bedient sich der Prinz einer ganz neuen Fähigkeit: der Macht über die Natur. Im Prunksaal muss er das Wasser kontrollieren. Er hält die Zeit im Umkreis eines Wasserfalls an, um aus dem Nass eine stabile Wand zu machen. Oder er stoppt einen einzelnen Wasserstrahl und benutzt ihn als Kletterstange. Das neue Talent des Prinzen be-

Prince of Persia: The Forgotten Sands

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **Mai 2010**
► Hersteller **Ubisoft Montreal / Ubisoft** ► Status **zu 80% fertig**

Petra Schmitz: Wenn The Forgotten Sands auch nur halb so charmant wird wie der erste und der dritte Teil der Serie, wird mir das Spiel sicherlich gefallen. Aber aus den Schuhen haut mich das bisher Gezeigte nicht. Mal sehen, welchen Stellenwert die Macht über die Natur im Spiel hat. Wenn das Element clever und abwechslungsreich eingesetzt wird, kann das den Prinzen aus der »Nichts Neues im Morgenland«-Falle retten.



petra@gamstar.de