

Prince of Persia

Die vergessene Zeit

Oh Bruder, was machst du? Dieses Mal muss der Prinz den Fehler eines Familienmitglieds ausbügeln. Dabei helfen Sprunggewalt und reichlich Magie.



In den Kämpfen steht der Prinz nicht nur teils riesigen **Bossgegnern** gegenüber, sondern oft auch einer ganzen Armee von Sandmonstern.

DVD
Test-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
Quicklink: 6795

Eigentlich ist die Geschichte um den Sand-Prinzen ja längst fertig, längst hat der namenlose Thronerbe seine Prinzessin abgeschleppt, längst ist alles Friede, Freude, Eierkuchen im antiken Märchenpersien. Und doch lässt Ubisoft den Helden der **Sands of Time**-Trilogie nicht in

Ruhe: **Prince of Persia: Die vergessene Zeit**, der neue Ableger der Actionspiel-Reihe, liegt laut Entwickler zeitlich zwischen dem ersten (**The Sands of Time**) und dem zweiten Teil (**Warrior Within**) der Serie. Allerdings merkt man davon nichts. Vielmehr wirkt der Titel wie uninspiriert reingefummelt. Die liebliche Farah fehlt, dafür hat der Prinz nun einen Bruder. Wo der auf einmal herkommt, bleibt im Dunkeln. Ist aber auch unwichtig, die Handlung des Actionspiels würde selbst mit einer Erklärung nicht spannender: Bruder soll tolle Trutzburg voller Schätze gegen Angreifer verteidigen, scheitert, beschwört in seiner Verzweiflung Sandmonster-Armee, unser Prinz muss den Schlamassel richten. In Sachen Story ist **Die vergessene Zeit** der bisher schwächste Ableger der Serie. Spielerisch hat das Ding

aber einiges auf dem Kasten und dürfte gerade diejenigen versöhnen, denen der runderneuerte Morgenland-Ableger von 2008 zu anspruchlos war.

Einer gegen 50

Dem 2008er-Prinzen stand stets nur ein Gegner gleichzeitig im Weg. In **Prince of Persia: Die vergessene Zeit** können's bis zu 50

sein. Hoppla! Doch keine Sorge, unser Mann aus dem Morgenland kommt mit diesen Massen gut zu recht, denn die meisten Angreifer sind einfache Sandmonster. Sand in den Knochen macht sie langsam, Sand im Kopf macht sie dumm. Der Held weicht den Gestalten wieselflink aus, tritt sie um oder schickt sie gleich über eine nahe Brüstung. Sollte es zu

! Online-Pflicht

Wie jedes aktuelle Spiel von Ubisoft wurde **Prince of Persia: Die vergessene Zeit** mit dem hauseigenen Kopierschutz-System versehen, dem sogenannten **Ubisoft Game Launcher**. Anders als bei der von anderen Programmen bekannten einmaligen Online-Aktivierung (etwa über Steam) muss **Die vergessene Zeit** durchgehend mit dem Internet verbunden sein, sonst verweigert es seinen Dienst. Zudem müssen Sie sich persönlich registrieren und Ihr Spiel an das Konto binden. Ein Weiterverkauf wird damit unmöglich.



Die magischen Fähigkeiten bekommt der Held von einem weiblichen **Dschinn** verliehen.

Nicht weinen!

Petra Schmitz: In Die vergessene Zeit fehlen mir die Liebesschnulze und eine insgesamt ansprechende Handlung. Das mag ich Ubisoft fast nicht verzeihen. Fast! Denn irgendwie macht mir auch der aufgewärmte Prinz Spaß. Das Toben durch die Levels und die Kloppereien gehen locker von der Hand, ohne dabei anspruchslos zu sein. Im Gegenteil, ich hab so manches Mal geflucht, weil ich das Wasser im falschen Moment wieder habe sprudeln lassen. Ich sag's mal so: Man muss Prince of Persia: Die vergessene Zeit selbst als Fan der Reihe nicht gespielt haben, man wird aber auch nicht weinen müssen, wenn man's tut.



petra@gamestar.de

arg werden, helfen vier Kampferfertigkeiten, die Sie im Laufe des Spiels freischalten und ausbauen. Auf Knopfdruck zieht seine Pluderhose nach dann eine Feuerspur hinter sich her, legt Eisdornen in den Weg der Feinde oder hebt mit dem so genannten Wirbelsturm-Angriff einfach die ihn umkreisenden Monster von den Beinen. Wenn die Viecher zu heftig auf dem Prinzen rumkloppen, dürfen Sie ihm eine Steinhaut um den Leib beschwören, die Schaden abwehrt.

Kamerabosse

Hin und wieder schickt das Spiel den Helden in Bosskämpfe. Die gestalten sich zuweilen recht fummelig, weil die Kamera wie gehabt zickt, sich ständig zum Gegner ausrichten will und Sie für Sekunden orientierungslos herumstehen lässt. Angenehm knifflig ist es aber, wenn sich die Bosskämpfe mit anspruchsvollen Klettereinlagen mischen. Wenn Sie nicht schnell reagieren, ist Ihr Held ratzfatz tot – außer er besitzt

noch genug magische Kraft, um die Zeit zurückzuspulen. Den alten Trick gibt's auch im an die **Sands of Time**-Trilogie angeflanschten **Prince of Persia**. Obacht übrigens: Für die Kampferfertigkeiten und den Zeitschwindel greift der Held auf die gleiche Art Energie zurück, gehen Sie also nicht zu verschwenderisch mit Flammenzauber und Co. um.

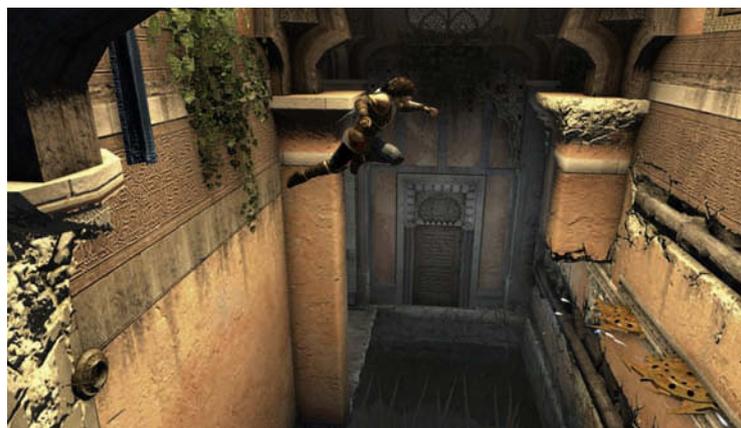
Aggregatszauberei

Stichwort »Klettereinlagen«: Die Kraxeleien und schwindelerregenden Akrobatik-Kunststücke sind auch in **Prince of Persia: Die vergessene Zeit** das Herzstück. Wie üblich muss sich der Held durch zwar unrealistisch, aber motivierend entworfene Architektur arbeiten, an Wänden laufen, über Abgründe schwingen, Fallen vermeiden. Später im Spiel gesellt sich eine neue Fähigkeit zum Bewegungsrepertoire, ein langer und flotter Sprung, der den tapferen Jüngling über weite Abgründe katapultiert, zumeist mitten rein in eine Gegnerhorde.

Neu ist auch die Sache mit dem Wasser. Überall sprudeln Fontänen aus den Wänden, überall plätschern Wasserfälle. Beides dürfen Sie stoppen, also sozusagen einfrieren. Dann wird aus einem Wasserstrahl eine stabile Stange, an der der Prinz schwingen kann, aus einem Wasserfall wird eine Wand, an der er laufen kann. Die Spielereien mit dem kühlen Nass verlangen stets Eile, denn die Zauberei funktioniert nur für wenige Sekunden.

Antike Anmutung

Prince of Persia: Die vergessene Zeit erinnert auf den ersten Blick stark an den letzten Teil der **Sands of Time**-Reihe, allerdings fällt im direkten Vergleich schnell



Ein Prince of Persia-Spiel ohne **Fallen** und rotierende Klingen? Undenkbar!

auf, dass die Grafik des neuesten Prinzen dann doch um einiges hübscher ist als die **The Two Thrones**. Vor allem die Texturen sind wesentlich knackiger. Trotzdem wirkt die **Die vergessene Zeit** recht altbacken. Dagegen steht wieder der märchenhafte Stil des Spiels, der nach wie vor aus einem Guss daher kommt.

Ziemlich enttäuscht hat uns allerdings die deutsche Sprachausgabe. Waren die Kabbeleien

zwischen Held und Begleiterin Elika im 2008er-Prinzenspiel noch hochgradig amüsant und brillant gesprochen, so entpuppen sich die Dialoge in **Die vergessene Zeit** als müde und fast schon mechanisch heruntergebetet. Was wiederum ein Beweis dafür ist, dass sich Ubisoft bei der Story nicht gerade angestrengt hat. Sehr schade, war der Prinz bisher doch stets mehr als nur so ein Rumturn-Spiel. **PET**



Bei den **Wassereinfrier-Spielen** kommt es vor allem auf Schnelligkeit und ein gutes Timing an.

PRINCE OF PERSIA ACTIONSPIEL

ENTWICKLER	Ubisoft Montreal (Splinter Cell: Conviction, GS 06/10: 90 Punkte)	TERMIN (D)	10.6.2010
PUBLISHER	Ubisoft	CA. PREIS	45 Euro
SPRACHE	Deutsch, Englisch, Franz., Span., Ital.	AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch
		USK	ab 12 Jahren

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCS	FÜR HIGHEND-PCS	
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	3D-GRAPHIKKARTEN 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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
Core 2 Duo E4300 A64 4400+ AMD 2,0 GB RAM 6,2 GB Festplatte	Core 2 Duo E4600 A64 6000+ AMD 2,0 GB RAM 6,2 GB Festplatte	Core 2 Quad Q6600 A64 X2/6400+ AMD 4,0 GB RAM 6,2 GB Festplatte Gamepad

PROFITIERT VON Gamepad

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ Ubi-Launcher

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ stimmige Orient-Optik + gute Animationen - wirkt insgesamt angestaubt	7	/10
SOUND	+ passende Musik + satte Kampfgeräusche - keine Dynamik in den Dialogen	7	/10
BALANCE	+ regulierbarer Schwierigkeitsgrad + nah beieinander liegende Rücksetzpunkte + angenehme knifflige Passagen	9	/10
ATMOSPHÄRE	+ gut gemachte Zwischensequenzen + einige witzige Prinz-Kommentare - farbloser Held	7	/10
BEDIENUNG	+ flüssig mit Maus und Tastatur - teils störrische Kamera	7	/10
UMFANG	+ versteckte Statuen + Bosskämpfe + Challenge-Modus - wenige Gegnertypen	7	/10
LEVELDESIGN	+ hübsche Mischung aus Akrobatik und Kampf + anspruchsvolle Kletterpassagen - einige Elemente tauchen zu oft auf	9	/10
KI	+ Nekromanten bleiben zurück - Sandmonster greifen ohne Taktik an - Bossgegner verhalten sich nie überraschend	5	/10
WAFFEN & EXTRAS	+ superschneller Sprungangriff + Fertigkeitenbaum + freischaltbare Zauber ... - ... von denen einige überflüssig sind	9	/10
HANDLUNG	+ grundsätzlich ansprechende Rahmenhandlung ... - ... die recht uninspiriert verpackt wirkt	7	/10

PREIS/LEISTUNG Mangelhaft SOLOSPIELZEIT 8 Stunden

FAZIT Bekannter Prinz mit einigen Neuerungen.

GameStar 08/2010

Malik ist persisch beziehungsweise arabisch und bedeutet »König«.

57