

# Videospielgeschichten

Persönliche Geschichten über Videospiele

## Prince of Persia: The Sands of Time – Ein zeitloser Klassiker

Michaela Rücker · Samstag den 29. April 2017

**Schönen Guten Tag, mein Name ist Mia und heute erzähle ich euch von dem Spiel „Prince of Persia: The Sands of Time™“. Für mich ist es das erste Prince of Persia Spiel, was ich je gespielt habe. Wir haben vor einiger Zeit die „Prince of Persia Trilogy HD“ Classics-Reihe gekauft, welche 2010 in Europa exklusiv für die Playstation 3 erschienen ist.**

In dieser Version mit überarbeiteter HD-Auflösung und einer 3D-Option sind die drei Hauptspiele des Franchise enthalten, die Sand der Zeit-Trilogie (The Sands of Time, Warrior Within und The Two Thrones). Bisher habe ich jedoch nur The Sands of Time gespielt. Dies war allerdings nicht mein erstes aufeinandertreffen mit dem Franchise, da ich den Film, der im Jahre 2010 in die amerikanischen Kinos kam gesehen hatte. Mein Freund hat mir das Spiel von Prince of Persia sehr ans Herz gelegt und ich muss zugeben, dass ich alles andere als enttäuscht wurde.



Der Startbildschirm von Prince of Persia: The Sands of Time. (Bild: Michaela Rücker)

Ich bin ein großer und langjähriger Fan von Action- und Adventure-Spielen. Für mich ist es von großer Bedeutung, dass Spiele eine gute, sauer funktionierende Grafik und Animationen haben, aber ebenso eine packende Story und ausgebaute Charaktere sind mir wichtig. Zudem bin ich zwar in Jump-n-Run-Spielen eher untalentiert, weshalb aber gerade auch dieses Spiel eine gute Übung für mich war.

Die Story dreht sich um einen persischen Prinzen. Sein Vater belagert den Maharadscha und ein Krieg ist ausgebrochen, wir sind als Spieler mittendrin. Der Prinz hilft bei der Plünderung des Palastes des Königs Sharaman und macht dabei eine erstaunliche Entdeckung. Wir entdecken einen mysteriösen Dolch und beobachten, wie einige Männer eine riesige Sanduhr aus dem Palast tragen.

Was wir allerdings als Spieler des Prinzen erst später erfahren: Diese beiden Objekte geben dem Besitzer die Macht über die Zeit. Von Egoismus getrieben befreit und aktiviert der Prinz den Sand

der Zeit. Dadurch wird nicht nur das komplette Königreich zerstört, dieses Ereignis verwandelt auch noch die Bevölkerung in grausame Monster. Dadurch, dass der Prinz nun im Besitz des Dolchs der Zeit ist, wird er von diesem schrecklichen Fluch verschont. Die entführte Tochter des Maharadschas ist ebenso davor verschont, da sie im Besitz des Amuletts der Zeit ist. Der Wesir, der es auf den Prinzen abgesehen hat, ist ebenfalls durch seinen magischen Stab der Zeit geschützt.



Das Spiel basiert, wie auch Beyond Good & Evil oder Rayman Raving Rabbids, auf der hauseigenen Jade Engine. (Bild: Michaela Rücker)

Auf dem Weg zur Schatzkammer direkt am Anfang werden wir direkt in ein Tutorial eingebunden, das man nicht überspringen kann. Hier lernen wir fast alle Bewegungen des Prinzen kennen und können uns mit der Steuerung anfreunden. Nach seinem Missgeschick ist es nun die Aufgabe des Prinzen, sein Missgeschick wieder rückgängig zu machen. Auf dem Weg in diesem Abenteuer gibt es viele Rätsel und fallen zu lösen, welche sowohl das Gehirn, als auch die Finger sehr anstrengen.

Hier ist auch schon mein erster Minuspunkt, da ich mich mit einigen Rätseln sehr schwer getan habe und dadurch unnötige Spielstunden verschwendet habe. Das fand ich sehr schade und es hat mir teilweise den Spielspaß genommen. Allerdings kann man sich bei einem solchen Schwierigkeitsgrad auch vorstellen, welches ein Glücksgefühl es ist, wenn man ein Rätsel endlich schafft oder, nachdem man mehrfach gestorben ist, endlich eine schwierige Passage überwinden kann. Man lernt viel bei dem Spiel und das finde ich wiederum sehr gut. Es ist ja auch langweilig, wenn man alles direkt in einem Rutsch schafft und keine Angst vor dem Tod haben muss.



The Sands of Time gehört zum Genre der Third-Person Action-Puzzle-Platformer. (Bild: Michaela Rücker)

Bezüglich der Angst vor dem Tod gibt es noch ein sehr schönes Element in dem Spiel, welches mir eine riesige Freude bereitet hat. Wir haben nun den Dolch der Zeit bekommen, mit ihm haben wir die Macht, die Zeit zu kontrollieren. Dadurch kann man entweder das Geschehen verlangsamen, was in Kämpfen gegen manche Gegner einem wirklich den Arsch retten kann. Und eine weitere Verwendungsmöglichkeit ist das zurückspulen der Zeit. Wenn man beispielsweise dämlich gesprungen ist oder in einem ungünstigen Winkel an eine Mauer springt, um an ihr entlang zu laufen, kann man einfach den Knopf zum zurückspulen drücken und kann so weit zurückgehen, dass man an einem Punkt ist, wo man noch sicheren Boden unter sich hat.

Ich finde die Idee richtig toll und als großer Life is Strange Fan hat mir diese Möglichkeit sehr viel Spaß bereitet. Dadurch hat man viel mehr Möglichkeiten als in vielen anderen Spielen und das macht es spannend und abwechslungsreich.

Die Passagen, in denen man Klettern, Springen oder an Wänden entlang laufen muss sind aber auch mit dieser Funktion echt schwer. Aber auch im Kampf ist es ein guter Begleiter, da man die Gegner in diesem Spiel nicht einfach nur von vorne Angreifen kann. Ebenso kann man über sie springen, an ihnen vorbei hechten oder aus der Luft angreifen. Wände, Geländer und Säulen ermöglichen weitere Möglichkeiten, um den Gegnern das Leben schwer zu machen. Ebenso kann die Zeitlupen-Funktion nicht nur Gegner verlangsamen, sondern auch Fallen. Wenn man an einer Stelle zu oft stirbt oder es schon anfängt unfair zu wirken, sollte man es noch einmal mit dieser Funktion versuchen, da alles verlangsamt ist, außer der Spieler selbst.



Ubisoft hatte die "Prince of Persia" Lizenz im Jahre 2001 erworben und überzeugte den ursprünglichen Entwickler Jordan Mechner von einem vierten Teil der Serie. (Bild: Michaela Rücker)

Zu Beginn hat man jedoch einen begrenzten Sand für diese Aktionen zur Verfügung und nur wenige Lebensenergie, was es einem zu Beginn sehr schwer macht. Jedoch gibt es in diesem Spiel, wie auch schon in vielen anderen Spielen vorher, die Möglichkeit, seine Leisten im Laufe des Spiels zu vergrößern. Im Laufe des Spiels erhalten wir auch noch Hilfe von Farah. Sie wird ein wichtiger Teil des Spiels und damit kommt ein weiteres, schönes Element in das Spiel hinein. Neben den Rätseln und Fallen, dem Kämpfen, rumhüpfen, sowie der Geschichte über Rache, Selbstzweifel und Vertrauen kommt die Liebe mit ins Spiel. Wir bekommen eine wunderschöne Liebesgeschichte dargeboten, die ebenso wie die Story nachvollziehbar und gut erzählt ist.



Mit dem Dolch der Zeit, kann unser Held sein Schicksal beeinflussen. (Bild: Michaela Rücker)

Da ich ein großer Fan von deutschen Synchronstimmen bin, hat es mich nicht nur gefreut, dass das Spiel komplett in Deutsch synchronisiert ist, so werden die Protagonisten des Spiels von Gerritt Schmidt-Foss und Ulrike Stürzbecher gesprochen. Die beiden dürften viele aus dem bekannten Filmklassiker Titanic kennen, da sie Leonardo Di Caprio und Kate Winslet ihre Stimmen geliehen haben. Auch der Soundtrack ist schön anzuhören, er ist vielseitig und der Situation angepasst, was beim Spielen wirklich eine schöne Geräuschkulisse bildet.



Geschicklichkeit und Weitsicht sind wichtige Elemente im Spiel. (Bild: Michaela Rücker)

## Fazit

Alles in allem ist das Spiel in meinen Augen ein richtig tolles Action-Adventure und für Liebhaber dieses Genres absolut zu empfehlen.

Bezüglich der Grafik kann es das Spiel selbstverständlich nicht mit Playstation-4-Neuheiten aufnehmen, aber für ein überarbeitetes Playstation 2 Spiel auf der Playstation 3 ist es eine sehr gute Grafik und das Spiel läuft flüssig. Die packende Story und die wachsenden Charaktere tun ihr übriges, damit das Spiel eine tolle Unterhaltung über viele Stunden bietet.

### Das könnte dich auch interessieren

- [10 Jahre Prince of Persia: Der Traum vom Nachfolger von Lenny](#)

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag den 29. April 2017 um 09:51 in der Kategorie: [Spielebesprechungen](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.