

In der Kammer des Schreckens

# Harry Potter 2

Der kleine Zauberer kämpft auch in seinem zweiten Schuljahr gegen Lord Voldemort. Und wieder können nur Sie ihm helfen, den Sieg zu erringen.



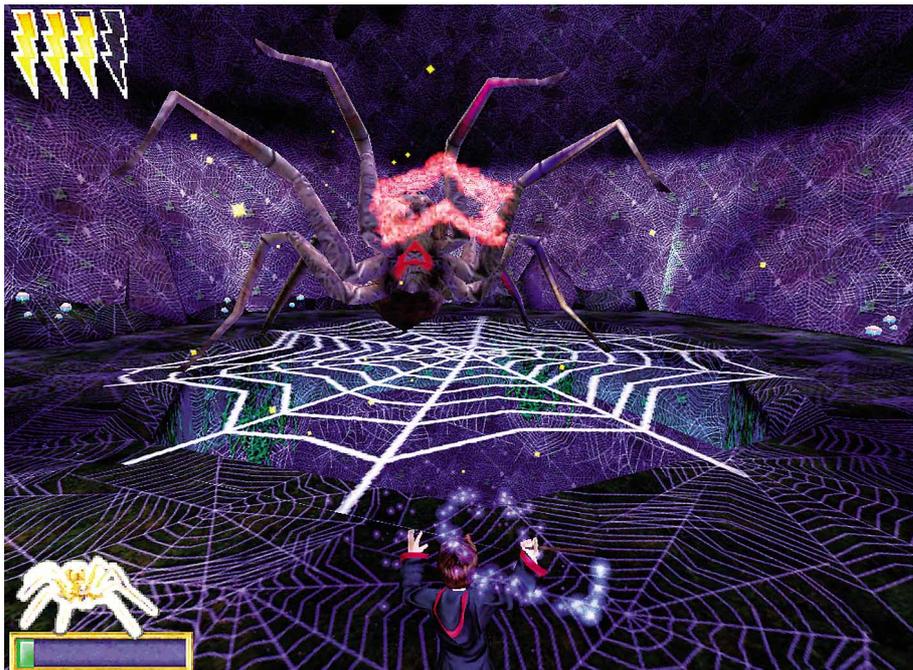
Auf CD/DVD:  
Video-Special

WWW

www.gamestar.de:  
zusätzliche Bilder in  
Screenshot-Galerie



Im Tipps-Teil:  
Komplettlösung



Aragog ist einer der wenigen Bossgegner. Harry muss die Spinne so lange bezaubern, bis sie in die Grube stürzt.

Das zweite Jahr in Hogwarts für Harry Potter: Der weltberühmte Zauberlehrling beginnt nicht nur im Kino eine neue Runde gegen seinen Erzfeind Lord Voldemort. Harry-Fans spielen wie im Vorgänger die Handlung von Buch und Film in einem für Einstieger gedachten Action-Adventure nach. Grafik und Spielmechanismus von **Harry Potter und die Kammer des Schreckens** gleichen



Zehn rote Karten lassen Harrys Gesundheitspunkte ansteigen.

größtenteils der des ersten Teils. Bonus-Spiele und der Anreiz, alle Geheimverstecke in der Schulanlage zu finden, machen das Programm diesmal auch für erfahrenere Zocker interessant.

## Zwischen den Szenen

Das eigentliche Spiel setzt ein, als Harry und Ron mit dem fliegenden Ford Anglia in die Äste der peitschenden Weide krachen. Die Vorgeschichte (Besuch von Hauself Dobby, Einkauf in der Diagon Alley, erstes Treffen mit Professor Lockhart) wird vorher in mehreren aneinander hängenden Cutscenes erzählt. Auch später strickt sich die Handlung fast ausschließlich in Zwischensequenzen weiter. Das bedeutet jedoch nicht, dass Sie faul vor dem PC sitzen müssen. Denn die Zeit zwischen den Storyhapen füllen Sie mit Runden auf den Trainingsparcours der vier

neuen Zaubersprüche. Oder aber Sie starten zu kniffligen Spezialmissionen, um die Zutaten für den neuen Verwandlungstrank zu besorgen. Logisch, dass auch Abstecher in den verbotenen Wald und in die Gemeinschaftsräume von Slytherin anstehen. Anders jedoch als



In Truhen findet der Magier-Azubi meist die wertvollen Gelee-Bohnen.

im Film wird Harry dabei nicht von Freund Ron unterstützt. Sie ganz allein geleiten den Zauberboy sicher ans Levelziel.

## Einsteiger-Harry

Wie schon **Harry Potter und der Stein der Weisen** zielt auch der Nachfolger auf Spiele-Einsteiger. Den kleinen Helden lenken Sie aus der Verfolgerperspektive mit einer Mischung aus Maus und Tastatur. Um kleinere Hindernisse zu überwinden, müssen Sie Harry nur darauf zulassen. Er kraxelt dann alleine weiter. Bei höheren Mauern oder Kisten drücken Sie lediglich auf die Sprung-Taste. Harry greift automatisch nach der Kante und zieht sich hoch. Abgründe sind durch die Auto-Sprungfunktion kein Problem: Im letzten Moment stößt sich der Minizauberer ab und landet sicher auf der anderen Seite.

So praktisch das die meiste Zeit ist, so nervig kann es aber auch sein: Gelegentlich will das Spiel nämlich, dass Sie Harry in ein Loch fallen lassen. Oder er muss auf eine tief eingelassene Bodenplatte treten. Das klappt aber erst beim dritten oder vier-



Bei den **Zauberduellen** geht es immer um ein Einmachglas voller Gelee-Bohnen.

ten Mal, denn dank Auto-Sprung hüpfert Herr Potter lieber darüber.

### Zaubern aus dem Effe

Auch das Hexen läuft in **Harry Potter 2** denkbar einfach: Sobald Sie die Zaubertaste drücken, erscheint eine Art Fadenkreuz in Form von bunten Lichtpunkten. Damit müssen Sie nur noch per Maus auf das jeweilige Objekt zielen, und Harry lässt automatisch den richtigen von sechs Sprüchen los. Wenn Sie beispielsweise von einer Feuerschildkröte angegriffen werden, brennt ihr Harry automatisch »Rictusembra« drauf. Damit legen Sie Monster kurzzeitig lahm. Wenn grüner, giftiger Rotz den Weg versperrt, wählt Harry »Entschleimen«.

Im Vorgänger erlernten Sie die Sprüche noch, indem Sie mit der Maus Zeichen nachmalten. Das war gar nicht so einfach. Für **Harry Potter und die Kammer des Schreckens** wurde der Lernvorgang deutlich entschärft: Jetzt

müssen Sie nur noch im richtigen Moment auf die entsprechenden Richtungstaste drücken, und schon beherrschen Sie einen weiteren Zauber.

### Such die Bohne!

Der eigentliche Reiz an **Harry Potter 2** ist, alle Geheimnisse in Hogwarts aufzudecken. Selbst nach zig Runden durch die Burg finden sich immer noch neue Verstecke. Darin warten dann Boni auf Sie wie wertvolle Gelee-Bohnen und Zauberkarten. Von den Bohnen kaufen Sie sich nützliche Dinge bei Ihren Mitschülern, etwa neue und schnellere Besen oder eine Rüstung. Mit den Zauberkarten heben Sie die Gesundheitspunkte von Harry Potter an und öffnen gut versperrte Türen.

Um an alle Boni zu kommen, können Sie die Trainingsparcours mehrfach durchlaufen. Die sind aber so pfiffig designt, dass sie auch beim dritten Mal nicht langweilig werden. Ver-

wehrt bleibt einzig der erneute Zugriff auf die Storymissionen wie den verbotenen Wald.

### Zur Ehre Gryffindors

Genau wie in Buch und Film kämpft Harry auch im PC-Spiel um den Haus-Cup. Am Ende siegt natürlich Gryffindor – immerhin rettet Harry storygetreu die Zauberer-Welt wieder vor Lord Voldemort. Ob Gryffindor aber auch während des Spiels vorne liegt, hängt von Ihnen ab. Um Punkte zu gewinnen, muss Harry vor allem auf den Trainingsparcours brillieren. Zusätzliche Hauspunkte ergattert er durch gewonnene Quidditch-Spiele. Lohn der Mühen: Nach jeder Unterrichtsstunde bittet Professor Dumbledore zur Zwischenstandswertung. Nur wenn Gryffindor vorne liegt, öffnet sich für Harry die Tür zur Belohnungskammer. Dort soll er in einer begrenzten Zeit möglichst viele Gelee-Bohnen aufsammeln. Auf die Trainingsparcours dürfen Sie, so oft Sie wollen. Auch Quidditch-Spiele können Sie

## Petra Schmitz



### Für kleine und große Harry-Fans

Zugegeben, Harry Potter und die Kammer des Schreckens ist größtenteils was für Fans des kleinen Zaubers, denen der PC als Spiel-

medium noch fremd ist. Immerhin besteht der Hauptteil des Programms doch darin, Buch und Film am PC noch mal zu erleben.

Aber auch erfahrenere Harry-Fans haben ihren Spaß. Allein das Aufspüren der Verstecke motiviert ungemein. Ich werde noch herausfinden, was sich hinter der Silber-Tür verbirgt. Und wenn ich dafür Hogwarts auf den Kopf stellen muss!

nach Belieben betreiben. Oliver Wood muss Ihnen nur einmal kurz die Regeln erklärt haben. Das passiert völlig automatisch. Danach brauchen Sie nur noch zum Spielfeld traben und sich eine Partie aussuchen. Das gilt auch für Zauberduelle. Sobald Sie Draco Malfoy besiegt haben, steht es Ihnen frei, gegen andere Schüler anzutreten. Als Gewinn winken die Bohnen. **PET**



Quidditch-Spiele sind nicht nur spaßig, sondern bringen uns Hauspunkte.

## Harry Potter 2

Action-Adventure

**Publisher:** Electronic Arts, (0190) 754 464  
**Sprache:** Deutsch  
**Ausstattung:** DVD-Box, 1 CD, 32 S. Handbuch

**Release (D):** 15.11.2002  
**Preis:** ca. 50 Euro  
**USK-Freigabe:** ab 6 Jahre

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 10 Minuten    Solo-Spaß: 8 Stunden    Multiplayer-Spaß: -

**DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG**

**Pro**

- + tolles Leveldesign
- + extrem einsteigerfreundlich
- + Spiele im Spiel
- + motivierend durch Geheimverstecke

**Kontra**

- Details erschließen sich nur Potter-Fans
- Auto-Sprung nervt gelegentlich
- versperrte Spezialmissionen

**MULTIPLAYER**

Internet (0 Spieler)    Netzwerk (0 Spieler)    Modem (0 Spieler)    an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original    Multiplayer-Modi: Nicht vorhanden

**HARDWARE-KONFIGURATION**

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz	CPU mit 500 MHz	CPU mit 800 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
500 MByte Installationsgröße	500 MByte Installationsgröße	500 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

**ALTERNATIVEN**

**Harry Potter** (82%, GS 1/01)  
Ebenso gelungene Filmumsetzung wie der Nachfolger. Weniger motivierend, da weniger Boni.

**Tomb Raider 5** (75%, GS 1/01)  
Solide Einzelabenteuer der Archäologin: altbackene Grafik, altbackenes Prinzip.

**WERTUNG**

Grafik:	Gut
Sound:	Gut
Bedienung:	Gut
Spieltiefe:	Befriedigend
Multiplayer:	Nicht vorhanden

Unterhaltsames zweites Jahr in Hogwarts.