



Hogwarts ist riesig, die Helden müssen teilweise elend lange laufen.



Im Raum der Wünsche trainiert Harry Dumbledores Armee.



Im Gemeinschaftsraum wartet eine Schachpartie auf Sie.

Harry Potter und der Orden des Phönix

Der berühmteste Jungmagier der Welt wird langsam erwachsen – jedenfalls in Buch und Film. Und im Spiel? Wird immerhin geknutscht.

DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4011

Win Vista 32 Bit
- läuft

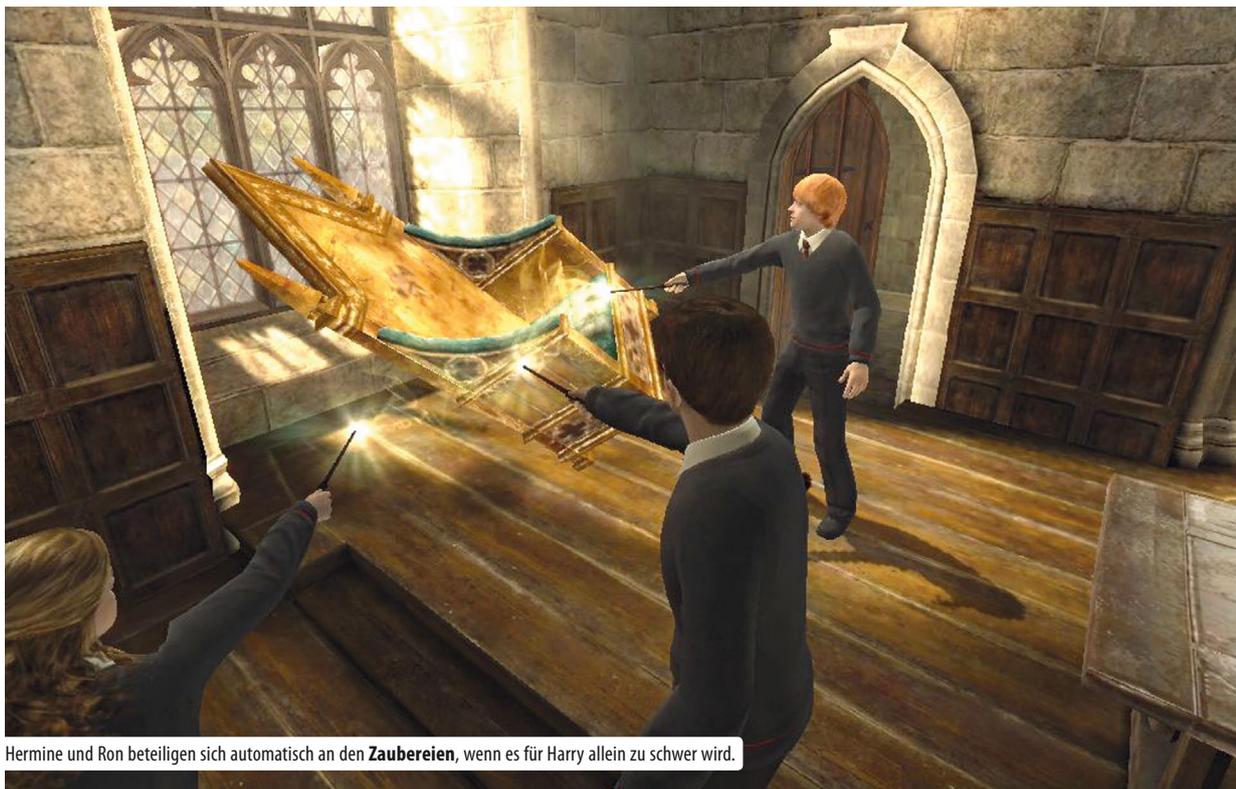
Während die Saga um den Zauberlehrling Harry Potter in Buchform bald ein Ende findet (die deutsche Ausgabe des siebten und angeblich letzten Bandes erscheint am 27. Oktober), fuchelt der Jungmagier im Kino derzeit erst im fünften Abenteuer mit dem Zauberstab. Und wie immer bieten Electronic Arts und Warner Brothers das dazu passende Spiel an. Was bei der Versoftung von **Harry Potter und der Orden des Phönix** sofort auffällt: Man orientiert sich erstmals wirklich an der

Optik des Films. Harry, Hermine, Ron und der ganze Rest sehen ihren realen Vorbildern zum Verwechseln ähnlich. Und auch prägnante Orte der Magierschule Hogwarts erkennen Fans der Filme sofort wieder. Harry und Freunde rennen über die riesige überdachte Brücke, passieren den Steinkreis, wenn sie auf dem Weg zu Hagrids Hütte sind, und stülpen sich im Schlafsaal der Jungs den Tarnumhang über. Aber hebt sich das Action-Adventure auch sonst von seinen Vorgängern ab?

Harrys Unterricht

Der Beginn des Spiels ist wirr: Gleich nach dem Angriff der Deментoren auf Dudley Dursley schicken Sie das Programm ohne weitere Erklärung ins Haus Nummer 12 am Grimmauldplatz, dem Hauptsitz des Phönix-Ordens. Dort treffen Sie Harrys Paten, Hermine und Ron. Die beiden Mitschüler folgen dem Helden dann die meiste Zeit bei seinen Abenteuern und unterstützen ihn auch mal beim Zaubern. Nach ein paar Magie-Einlagen (Zimmer per »De-

pulso« umräumen, Koffer per »Wingardium Leviosa« packen) geht es gleich weiter nach Hogwarts, wo zunächst nichts passiert. Es gilt lediglich, Laufereien zu erledigen. Erst wenn sich Harry und Anhang entschieden haben, Dumbledores Armee ins Leben zu rufen, bekommt das Spiel einen roten Faden. Harry muss die 28 Mitglieder der Armee im Schloss aufspüren und ihnen bei Aufgaben helfen. Erst dann nehmen die Schüler im Raum der Wünsche an Harrys Zauberunterricht teil.



Hermine und Ron beteiligen sich automatisch an den Zaubereien, wenn es für Harry allein zu schwer wird.

Harrys Marathon

Die »Karte des Rumtreibers« – das magische Stück Pergament – das im dritten Roman erstmals auftaucht – hilft Ihnen bei der Orientierung im wirklich riesigen Hogwarts. Sie können darauf entweder Orte oder Personen auswählen. Dann erscheinen vor Harry Fußabdrücke auf dem Boden, die den Weg zum jeweiligen Ziel weisen. So finden Sie etwa leicht zum Bootshaus, in dem Sie den Weasley-Zwillingen dabei helfen sollen, Feuerwerkskörper zu verstecken. Trotz Karte bleiben die Laufwege zunächst enorm lang. Einzig die versteckten Bonuspunkte, die Harry aus Teppichen herauszaubert oder durch das Aufhängen von Bildern spendiert bekommt, machen die Rennerei erträglich. Mit den Bonuspunkten dürfen Sie Making-of-Filmchen freischalten. Gleichzeitig steigt die Stärke von Harrys Magie.

Erst wenn der Zauberlehrling freien Zugang zu vielen Geheimgängen hat, nimmt die Latscherei merklich ab. Die Schlupflöcher warten hinter Portraits. Doch die abgebildeten Herrschaften bitten zunächst um eine Gefälligkeit, bevor sie den Weg freimachen.

Harrys Zauberei

Eine entscheidende Neuerung ist das Wirken von Magie. Spuckte das Spiel in den Vorgängern den jeweils passenden Zauber automatisch aus, so müssen Sie nun selbst tätig werden, indem Sie das Ziel auswählen und per Mausbewegung den Spruch auslösen. Alternativ geht das auch über die Pfeiltasten oder über den Analogstick eines Gamepads. Schön an der selbstproduzierten Magie: Die ersten Touren durch Hogwarts gestalten sich deutlich spannender als in älteren **Harry Pot-**



Harry und Freunde schleichen sich unter dem **Tarnumhang** (heller Nebel) in Dolores Umbridges Büro, um einen Trank zu stehlen.

ter-Spielen, will doch erst einmal herausgefunden werden, wie man etwa einen schweren Wandteppich zur Seite hebt, um an die Statue dahinter und die darin wartenden Bonuspunkte heranzukommen. Gut: Wer vergessen hat, wie er beispielsweise »Wingardium Leviosa« wirkt, kann in einer Liste nachschauen, welche Mausmanöver dafür nötig sind.

Harry ohne Handlung

Das Programm macht es selbst eingefleischten Kennern der Romane schwierig, der Handlung zu folgen. Nur Bruchstücke der eigentlichen Geschichte werden ohne rechte Zusammenhänge serviert. Dass die fiese Mrs. Dolores Umbridge nicht nur eine miese Lehrerin ist, sondern Harry auch zum stundenlangen Nachsitzen zwingt und ihn dabei sadistisch quält; dass Ron mittlerweile der mäßig glückreiche Hüter des Quidditch-Teams von Gryffindor

ist – das alles wird nur angedeutet und in keinen Kontext gesetzt. Immerhin feiert das Spiel Harrys erste Romanze ganz nett ab; inklusive einer Knutscherei im Raum der Wünsche.

Fazit: Optisch und spielerisch ist die Reihe deutlich erwachsener geworden, erzählerisch aber bleibt **Harry Potter und der Orden des Phönix** weit unter dem Niveau der Vorgänger. **PET**

HARRY POTTER UND DER O.D.P. ADVENTURE

ENTWICKLER Electronic Arts UK (Harry Potter und der Feuerkelch, GS 01/06: 69 Punkte)
 PUBLISHER Electronic Arts TERMIN (D) 28.6.2007
 SPRACHE Deutsch, Französisch, Italienisch CA. PREIS 40 Euro
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 16 Seiten Handbuch, Poster USK ab 12 Jahren

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCs			FÜR HIGHEND-PCs			3D-GRAFIKARTEN
1	2	3	4	5	6	7	8	9	
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM			
1,6 GHz Intel XP 1400+ AMD			2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD			3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD			■ Radeon 9500 / 9600
256 MB RAM			512 MB RAM			1,0 GB RAM			■ Geforce 6600 GT
5,0 GB Festplatte			5,0 GB Festplatte			5,0 GB Festplatte			■ Radeon X600 / X700
									■ Radeon 9700 / 9800
									■ Geforce 6800 GT
									■ Radeon X800 XL
									■ Geforce 7600 GT
									■ Radeon X850 XT
									■ Radeon X1900 XT
									■ Geforce 7900 GTX

PROFITIERT VON Gamepad
 BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHSCHUTZ k. Angabe
 TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

BEWERTUNG

GRAFIK	<ul style="list-style-type: none"> Figuren sehen Vorbildern sehr ähnlich keine Ladebildschirme gute Zwischensequenzen verwaschene Texturen 	7 / 10
SOUND	<ul style="list-style-type: none"> bekannte Melodien aus den Filmen teils unmotivierte Sprecher nicht die Originalstimmen 	6 / 10
BALANCE	<ul style="list-style-type: none"> drei Schwierigkeitsgrade nie unfair oft zu einfach 	8 / 10
ATMOSPHÄRE	<ul style="list-style-type: none"> sehr belebtes Hogwarts Schauplätze gut erkennbar Magie spürbar farbloser Harry 	8 / 10
BEDIENUNG	<ul style="list-style-type: none"> sehr intuitiv gut mit Gamepad oder Maus und Tastatur Karte des Rumtreibers seltene Kameraprobleme 	9 / 10
UMFANG	<ul style="list-style-type: none"> angemessen langes Abenteuer Minispiele Spielzeit künstlich durch Latscherei in die Länge gezogen 	8 / 10
LEVELDESIGN	<ul style="list-style-type: none"> viel Erkundungsmöglichkeiten... ...wie Klettertouren auf die Dächer oder Brückenpfeiler hinunter lange Laufwege 	8 / 10
KI	<ul style="list-style-type: none"> Hermine und Ron folgen Harry automatisch... ...und werden neben Harry teleportiert, falls sie mal den Anschluss verloren haben 	7 / 10
WAFFEN & EXTRAS	<ul style="list-style-type: none"> Magie wird stärker versteckte Boni zwar zwölf Zaubersprüche... ...von denen viele aber zu selten gebraucht werden 	8 / 10
HANDLUNG	<ul style="list-style-type: none"> einige Handlungsstränge der Vorlage gut umgesetzt... ...zumeist jedoch wirres Aneinanderreihen von Schnipseln 	4 / 10

PREIS/LEISTUNG **Befriedigend** SOLOSPIELZEIT 12 Stunden

FAZIT **Spielerisch netter, inhaltlich wirrer Harry.**

73

SPIELPASS

Geschichte ohne Magie

Petra Schmitz: Fast hätte ich gedacht, dass Electronic Arts dieses Mal alles richtig gemacht hat. Hogwarts sieht aus wie Hogwarts, Harry sieht aus wie Harry. Und selbst zaubern darf ich nun auch. Aber ach, diese Schluderei mit der Geschichte tut mir als großer Fan der Bücher im Herzen weh! Dabei hätte man doch wirklich das eine mit dem anderen durch sinnvolle Dialoge zwischen den Figuren verbinden können. Stattdessen aber setzt man mir Schnipsel vor. Hallo EA, Harry Potters Zauber entfaltet sich in erster Linie durch gut und spannend erzählte Storys, erst dann durch den ganzen Magiekram! Wie wäre es, wenn ihr versuchen würdet, diesem Umstand im sechsten und siebten Spiel Rechnung zu tragen?



petra@gamestar.de