Harry Potter und der Halbblutprinz

Mit dem sechsten Spiel geht die Potter-Serie ins Halbfinale. Die Spannung steigt, kommt in Harry Potter und der Halbblutprinz aber nicht an die der Bücher heran.

DVD
Test-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
▶ Quicklink: 6387

Joanne K. Rowlings sechster Roman **Harry Potter und der Halbblutprinz** erzählt von Harrys vorletztem Jahr in Hogwarts. Das mehr als 600 Seiten starke Buch wird im gleichnamigen Action-Adventure in ein paar kurzen Zwischensequenzen zusammengefasst, die weite Teile der Handlung verschlucken. Klar wird, dass Lord Voldemort an Kraft gewinnt, dass seine Diener (die Todesser) die Zauberschule bedrohen und dass Harrys verhasster Mitschüler Draco Malfoy eine wichtige Rolle in dem Konflikt spielt. Viele Zusammenhänge wie die Anschläge auf einige Schüler klärt Electronic Arts' Umsetzung nicht auf. Spieler, die das Buch nicht gelesen haben, sind verwirrt, Kenner ärgern sich über die klaffenden Lücken in der Geschichte.

Jeder der vier Häuser Gryffindor, Slytherin, Ravenclaw und Hufflepuff hat einen eigenen **Duellierclub**. Durch Training verbessern wir unsere Zauber.

Zauberschwamm

Harry Potters sechster Einsatz ist – wie schon die Vorgängerspiele – ein überschaubares Action-Adventure in der frei begehbaren Zauberschule Hogwarts. Allerdings kann Harry Potter diesmal weder springen noch sich ducken oder etwa klettern. Um die überall in Hogwarts verteilten Wappen einzusammeln, müssen Sie daher Zauber einsetzen, teilweise auch kombinieren. Ein hinter Gitterstäben eingeschlossenes Wappen etwa kann Harry erst zerstören, dann die Splitter durch das Gitter ziehen und mit einem weiteren Zauberspruch wieder zusammensetzen. Erst dann lässt es sich aufnehmen. Jeder magische Spruch setzt ein besonderes Manöver mit der Maus voraus, ähnlich einer Skizze, die Sie nachfahren müssen. Das geht erfreulich intuitiv von der Hand, durch die ungenaue Steuerung lösen wir jedoch oft den falschen Zauber aus. Daher empfehlen wir, **Harry Potter und der Halbblutprinz** mit dem Gamepad zu spielen.

Harry vs. Slytherin

Die Wappensammelei ist nur Beiwerk, in der Hauptsache geht's um drei ständig wiederholte Minispiele: Zauberduelle, Zaubertrank-Mischen, Quidditch. Um gegen Voldemorts Gefolgsleute bestehen zu können, eröffnet Dumbledor die Duellierclubs wieder, in denen Harry jederzeit seine Fähigkeiten verbessern kann. Dort erlernen wir Zaubersprüche, um Gegner zu entwaffnen, zu lähmen und entsprechende Angriffe abzuwehren. Unsere Kontrahenten agieren clever, weichen Geschossen aus oder werfen sie sogar zurück, sind für Fortgeschrittene aber dennoch leichte Beute. Meist genügen zwei Zauber, um den Gegner zu lähmen und dann mit einfachen Attacken aus nächster Nähe vom Feld zu fegen. Tatsächlich fanden wir im arro-

Im **Quidditch-Training** üben wir, Gegnern und weiteren Hindernissen im Flug auszuweichen.

Gryffindors Hausgeist, der **Fast Kopflose Nick**, kennt alle Wege und Abkürzungen in Hogwarts.

Im Zaubertrank-Minispiel brauen wir gerade einen **Vielsafttrank**. Das Rezept haben wir aus dem Buch des Halbblutprinzen.

Nicht magisch

Cedric Borsche: Einsteiger werden mit dem sechsten Harry Potter-Spiel ihre Freude haben, denn das Brauen der Tränke und die Zauberduelle, etwa gegen die hochnäsigen Slytherin, machen tatsächlich Spaß. Sie unterfordern aber erfahrene Spieler. So kämpfe ich mehr mit der schwammigen Steuerung als mit meinen Duellgegnern. Das kann selbst die eigentlich hervorragende Geschichte nicht wett machen, die in kurzen und hässlichen Filmfetzen erzählt wird. Auch das restliche Spiel hinkt technisch einige Jahre hinter aktuellen Titeln hinterher.

redaktion@gamestar.de

ganten Haus-Champion von Slytherin den mächtigsten Gegner. Im Endkampf mit Bellatrix Lestrange hatten wir hingegen Mühe, uns nicht zu langweilen.

Magie und Maggie

Wenn Harry Potter sich nicht gerade duelliert, sitzt der Magielehrling im Zaubertrank-Unterricht. In einem Minispiel kochen, schütteln und rühren wir diverse Magiesuppen an. Innerhalb eines Zeitlimits müssen mehrere Zutaten zusammengeschüttet und ordnungsgemäß vermischt werden, bis das Gebräu eine vorgegebene Farbe annimmt. Stellen Sie den Kessel zu heiß, schütten oder rühren etwas zu viel, bildet sich Rauch, der Zeit kostet und den Sie mit Mausbewegungen erst wieder verwedeln müssen.

Die Freizeit vertreibt sich Harry als Kapitän der Quidditch-Mannschaft Gryffindors. Der Schnatz, den wir als Sucher fangen müssen, ist nicht zu verfehlen, da Harrys Besen dem Ball weitestgehend automatisch folgt. Eine Partie Quidditch ähnelt so eher einer Achterbahnfahrt als einem sportlichen Wettkampf.

Dunkles Hogwarts

Spielerisch bleibt **Harry Potter und der Halbblutprinz** schlicht, aber solide. Das riesige und frei erkundbare Hogwarts bietet zahlreiche aus den Vorlagen bekannte Schauplätze. Um sich nicht ständig zu verlaufen, kann Harry den Fast Kopflosen Nick herbeirufen. Der Geist kennt alle Wege und führt zielsicher zum gewünschten Punkt – sehr komfortabel. Weniger Mühe hat sich der Entwickler Bright Light mit der grafischen Umsetzung gegeben. Die Texturen sind meist verwaschen, dynamische Lichtquellen gibt es keine. So kann Harry zwar die Spitze seines Zauberstabes aufglühen lassen, dunkle Ecken werden so aber dennoch nicht ausgeleuchtet. In den Zwischensequenzen fehlen zudem oftmals die Lippenbewegungen der Charaktere, wir haben es scheinbar mit Bauchrednern zu tun. Zwar sprechen zumindest die Hauptrollen mit den Originalstimmen, die Sprecher bleiben aber häufig unter ihrem Niveau.

Inhaltlich fehlt es **Harry Potter und der Halbblutprinz** an Abwechslung. Immer wieder brauen wir Tränke, fechten Duelle und spielen Quidditch. Nur selten müssen wir mal eine Person verfolgen, oder Geister abwehren. Die drei Minispiele beherrschen wir bald nahezu fehlerfrei. So ist das Abenteuer bereits nach sechs Stunden vorbei, noch bevor die Handlung an Fahrt aufnehmen kann. Die vielen versteckten Geheimnisse und freischaltbaren Erfolge dürften nur wenigen Spielern ein Trost sein. CB

Der Lumos-Zauber dient als Lichtquelle. Leider bietet das Spiel **keine dynamisches Lichteffekte**.

H. POTTER U. D. HALBBLUTP. ACTIONSPIEL

ENTWICKLER	Bright Light		
PUBLISHER	Electronic Arts	TERMIN (D)	2.7.2009
SPRACHE	Deutsch, Englisch, Französisch, Span., Ital.	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 16 Seiten Handbuch	USK	ab 12 Jahren

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

TECHNIK

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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,8 GHz Intel XP 2800+ AMD 256 B RAM 5,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E4600 A64 X2/4400+ AMD 1,0 GB RAM 5,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E6600 A64 X2/6000+ AMD 2,0 GB RAM 5,0 GB Festplatte

PROFITIERT VON Xbox-360-Gamepad

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Securom

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN
- 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

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ Figuren sehen den Schauspielern sehr ähnlich ⊖ teils hässliche Texturen ⊖ keine Lichteffekte ⊖ Lippenbewegungen fehlen teilweise	5 /10
SOUND	⊕ Film-Soundtrack ⊕ Hauptrollen mit den Originalstimmen ... ⊖ ... die oft unter ihrem Niveau bleiben	7 /10
BALANCE	⊕ stets faire Aufgaben ⊖ für Fortgeschrittene bereits zu einfach ⊖ nur ein Schwierigkeitsgrad ⊖ viele Zaubersprüche überflüssig	6 /10
ATMOSPHÄRE	⊕ lebendiges Hogwarts ⊕ Schauplätze gut zu erkennen ⊕ Zauber durch Gesten auslösen	8 /10
BEDIENUNG	⊕ intuitiv ⊕ Fast kopfloser Nick als Wegweiser ⊖ schwammige Steuerung mit Maus und Tastatur	8 /10
UMFANG	⊕ Minispiele ⊕ viele Erkundungsmöglichkeiten ⊖ Aufgaben wiederholen sich ständig ⊖ nur rund 6 Stunden Spieldauer	6 /10
LEVELDESIGN	⊕ großes Schloss ⊕ Schauplätze gut wiederzuerkennen ⊖ viel Lauferei	8 /10
KI	⊕ Nick benutzt auch Abkürzungen ⊕ Duell-Gegner agieren überwiegend clever	8 /10
WAFFEN & EXTRAS	⊕ ausbaufähige Magie ⊕ versteckte Boni ⊕ aus den Büchern bekannte Zauber ⊖ überschaubares Magiearsenal	8 /10
HANDLUNG	⊕ an sich spannende Geschichte ... ⊖ ... die jedoch nur bruchstückhaft erzählt wird	5 /10

PREIS/LEISTUNG **Ausreichend** SOLOSPIELZEIT 6 Stunden

FAZIT **Technisch schwache, arg kurze Filmumsetzung.**

Für die deutsche Fassung wurden 1.500 Tonnen Papier benötigt. Sie ist knapp 50 Seiten länger als das englische Original.