

Harry Potter und die Heiligtümer des Todes: Teil 1

Schlechter war Harry nie: Der Auftakt zum Zauberlehrling-Serienfinale entpuppt sich als chaotische und dümmliche Klickmaschine. Von Petra Schmitz

Genre: Actionspiel Publisher: Electronic Arts Entwickler: Bright Light (Harry Potter und der Halbblutprinz, GS 09/09: 69 Punkte)
Termin: 18.11.2010 Spieler: einer Sprache: Deutsch Preis: 40 Euro

GameStar.de/Quicklink/7203

Auf DVD: Test-Video

Das letzte **Harry Potter**-Buch war schon vergleichsweise lahm (Zelten, Action, wieder Zelten, wieder Action). Das dazugehörige Spiel **Harry Potter und die Heiligtümer des Todes: Teil 1** ist zwar alles andere als lahm, ärgert aber mit einer verkorksten Steuerung, mit blödem Missionsdesign und mit mieser Grafik. Gleich zu Beginn geht's los: In sich ewig anfühlenden Minuten sitzt Harry im Beiwagen von Hagrids fliegendem Motorrad und muss zig Todesser von ihren Besen runterzaubern. Die Steuerung ist schwammig, die Todesser im Fadenkreuz zu halten gestaltet sich schwierig. Wie gut, dass es über die rechte Maustaste eine Aufschaltfunktion

gibt. Die funktioniert aber nicht richtig und löst sich immer wieder vom Gegner. So wird der Motorradflug zur nervigen Klickorgie.

Gleiches gilt für die restlichen Zaubereinsätze. Sobald es im ersten Teil von **Harry Potter und die Heiligtümer des Todes** zu Kämpfen kommt, fühlt sich das Spiel wie ein hochchaotischer Shooter an. Dazu passt das unausgeglichene Deckungssystem. Harry will zuweilen nicht in Deckung gehen, er will sich manchmal hinter niedrigen Barrieren nicht hinhocken, er will oft auch nicht die Deckung verlassen, um sich zu wehren. Außer-

dem taugen viele der Deckungsmöglichkeiten schlicht nicht, unser Zauberlehrling wird trotzdem getroffen. Also ist es sinnvoller, in Bewegung zu bleiben, um so den feindlichen Attacken auszuweichen. Was die Kämpfe dann noch chaotischer werden lässt.

Nicht mal beinhalten Fans zu empfehlen.

Wenn der Held nicht gerade wieder eine Wirrwarr-Zauberei

gegen Todesser oder Dementoren veranstaltet, dann muss er sich beispielsweise unter dem Unsichtbarkeitsumhang getarnt durch feindverseuchtes Gebiet wie das Ministerium für Zauberei schleichen und in Büros rumlaufen. Die sehen alle gleich aus, gleich



Harry, Ron und Hermine kämpfen auf einem **Schrottplatz** gegen immer wieder neu auftauchende Anhänger Voldemorts.



Der Schwachsinn des Todes

Petra Schmitz,
Redakteurin
petra@gamestar.de

Ich habe das letzte Buch der Potter-Reihe gleich am Erstverkaufstag zu lesen angefangen und habe ewig gebraucht, um es zu beenden. So unfassbar öde fand ich es. Das dazugehörige Spiel beziehungsweise der erste Teil des Finales dauert nur rund sechs Stunden, ist aber eine ähnliche Qual. Langweilig ist es, wirr ist es, die Steuerung ist ein Witz. Und Letzteres liegt nicht mal an einer miesen Portierung, auf den Konsolen schneidet der Titel nämlich genau so schlecht ab. Ich kann nur hoffen, dass man sich bei Electronic Arts auf ein Mindestmaß an Qualität für den zweiten Teil besinnt. Ich fürchte allerdings, die Hoffnung ist vergebens. Allein über den zugkräftigen Namen wird das Spiel ausreichend Geld abwerfen, um eine ähnliche Katastrophe für den zweiten Teil der Heiligtümer zu rechtfertigen.

langweilig. Und erst, wenn sechs Tippstuben abgeklappert sind, verrät das Spiel, dass die nächste Station für Harry der Gerichtssaal ist – ohne dass man in den zuvor betretenen Räumen auch nur einen Hinweis darauf gefunden hätte. Wer Logik in **Harry Potter und die Heiligtümer des Todes** sucht, sucht vergebens. Sollte man bei den Schleichenlagen fahrlässig sein und Harry in irgendeine Gestalt hineinlatschen lassen, ist die Tarnung hinüber, und die Mission im Regelfall auch. Doch es liegt nicht nur am vielleicht schludrigen Spieler, dass Harry bei den Heimlichtouren immer und immer wieder entdeckt wird. In neun von zehn Fällen ist das Spiel schuld. Wenn Harry den Mantel überwirft, schaltet das Programm in die Ego-Perspektive und schrumpft so den Sichtradius auf ein klaustrophobisches Minimum zusammen. Der Überblick geht komplett flöten. Außerdem teleportieren

Wer Logik sucht, sucht vergebens.

können sich auch sehen lassen. Und immerhin hört man sogar ein paar der Originalsprecher aus den Kinofilmen. Aber alles in allem ist der erste Teil von **Harry Potter und die Heiligtümer des Todes** nicht mal für beinhardt Fans des Zauberlehrlings zu empfehlen. Und das haben wir bisher noch über kein Spiel der Reihe sagen müssen. **PET**



In den Herausforderungen muss Harry etwa schnell eine bestimmte Anzahl Gegner erledigen.



An der Kiste und den Zauberern führt kein Weg vorbei, Harry muss sie weiträumig umlaufen.

die anderen Zauberer ständig hin und her, oft direkt vor Harrys Nase. Ein Ausweichen ist dann einfach nicht mehr möglich.

Wer gesteigerten Wert auf eine stringente und nachvollziehbare Story legt, war bei den Potter-Spielen schon immer an der falschen Adresse. Aber selten hat ein Titel der Reihe so sinnlos Missionen aneinandergereiht wie **Harry Potter und die Heiligtümer des Todes: Teil 1**. Harry muss ständig so blöde wie langweilige Aufgaben (Flucht aus Drachenhöhle oder Muggelbefreiung) absolvieren, die nichts mit der eigentlichen Handlung zu tun haben. Statt diese nervigen Fleißsätze einzubauen, hätte der Entwickler Bright Light lieber mehr Energie in die Hauptaufgaben investieren sollen. Oder in die Grafik. Die schaut dank klobiger Objekte und hakeliger Animationen nämlich

aus, als sei sie fünf bis zehn Jahre alt. Immerhin sind einige Landschaften wirklich hübsch geworden und die Zwischensequenzen

TERMIN 18.11.2010 PREIS 40 Euro USK ab 12 Jahren

Harry Potter und die Heiligtümer d.T.

Actionspiel

Publisher Electronic Arts
Entwickler Bright Light
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 12 Seiten Handbuch
Kopierschutz DVD-Abrage



GRAFIK

gelungene Zwischensequenzen Hauptfiguren gut erkennbar kaum Details matschige Texturen klobig hakelige Animationen

5/10

SOUND

professionelle Sprecher ständige Wiederholungen schwache Soundeffekte

5/10

BALANCE

drei Schwierigkeitsgrade Tipps für Kinder zu schwierig für erfahrene Spieler zu leicht

5/10

ATMOSPHERE

bekannte Schauplätze bekannte Figuren Klongegner sinnloses Umherwandern der Figuren

4/10

BEDIENUNG

wahlweise Gamepad oder Maus und Tastatur wobei beide Varianten schlecht funktionieren mieses Deckungssystem fehlende Bildschirmanzeigen kein freies Speichern

3/10

UMFANG

Herausforderungen versteckte Gegenstände nur sechs Stunden lange Kampagne kein Wiederspielwert

5/10

LEVELDESIGN

teilweise abwechslungsreich viele Deckungsmöglichkeiten die oft keinen Schutz bieten zumeist lahme Schlauchlevels

6/10

KI

Ron und Hermine kämpfen selbstständig sind aber kaum von Nutzen Gegner dumm wie Brot

4/10

WAFFEN & EXTRAS

viele Zaubersprüche und Tränke wenig Abwechslung man braucht nur wenige Sprüche

6/10

HANDLUNG

Eckpunkte der Buch- bzw. Filmhandlung unvermittelter Einstieg ohne Kenntnis der Vorlage verwirrend sinnbefreite Lückenfüller-Missionen

5/10

