

Digitales | Games: Harry Potter und die Heiligtümer des Todes - Teil 2

Spiele, die zeitgleich mit Filmen erscheinen, sind immer ein bisschen wie der Besuch beim Zahnarzt: Schlimme Vorahnungen begleiten einen bis ins Arztzimmer, doch am Ende geht es schneller als man dachte. Und es war nur halb so schlimm. So ähnlich verhält es sich auch mit ›Harry Potter und die Heiligtümer des Todes, Part 2‹. In der Welt des berühmten Zauberschülers steht der finale Kampf an. Es gilt, die letzten Horkruxe zu finden und zu zerstören, damit man Ihr-wisst-schon-wem endlich den Garaus machen kann. **NORMAN VOLKMANN** gibt sein TITEL-Debüt im Ressort, entflohen seinem Muggel-Dasein für kurze Zeit und schwang den Zauberstab gegen eine Horde Todesser und anderes magisches Gesindel.



Schon der Menü-Bildschirm macht klar, was im Folgenden kommen wird: Dunkle Wolken hängen tief über Hogwarts, von dramatischer Musik begleitet steht die Schule für Hexerei und Zauberei in Flammen. Krater in den Türmen und der zerstörte Vorhof zeigen außerdem das Ausmaß der Zerstörung. Die Reise von Harry, Hermine und Ron startet aber anfangs unterirdisch – genauer, in den Katakomben von Gringotts. Das Tutorial erklärt die grundlegende Steuerung und führt direkt das Deckungssystem ein. Hinter nahezu jeder Kiste oder Wand kann sich jetzt geduckt und in bester ›GTA‹-Manier blindlings auf die Gegner geschossen werden. Ja, richtig gelesen, im letzten Harry Potter Abenteuer nutzt man den Zauberstab wie in anderen Titeln das Schießesisen.

Nach den ersten Spielminuten wird klar, dass das Spiel ein astreiner Action-Titel sein möchte. Das Deckungssystem entpuppt sich recht schnell als Zentralstück des Spiels und die Gegnermassen werden mit den schussähnlichen Zaubersprüchen ins Jenseits geschickt. Jeder Zauberspruch imitiert dabei eine Waffe: Von den traditionellen Zaubersprüchen wechselt man so zwischen der normalen Handfeuerwaffe (Stupor) zum Scharfschützengewehr (Petrificus Totalus) oder sogar dem Granatwerfer (Confringo). Für dieses Spielprinzip schon sinnig – in der Welt von Harry Potter wirkt es aber aufgesetzt und unpassend.

Unterwegs ist man hauptsächlich zu dritt. Im ersten Moment vermittelt das ein Gefühl von Zusammenhalt – dieses hält allerdings nicht lange an. Ron und Hermine stellen sich schnell als Klotz am Bein heraus und spazieren gerne mal ungedeckt in der Weltgeschichte herum und mimen das Kanonenfutter. Hermine's einzige Funktion ist es, Türen zu öffnen, die für Harry oder Ron sonst verschlossen bleiben würden. Besondere Fähigkeiten hat neben Harry niemand. Dessen Spezialfähigkeit ist das Apparieren, das eigentlich viele der anderen Charaktere ebenfalls beherrschen sollten. Fernab des Heldentrios kann man im Laufe des Spiels auch Professor McGonagall, Ginny, Neville oder Seamus steuern. Im ersten Moment eine nette Sache, die aber dennoch kaum Abwechslung bringt: die verschiedenen Charaktere spielen sich komplett gleich. Gerade bei

Prof. McGonagall hätte man erwarten können, dass diese Figur mit mächtigeren Zaubern aufwarten kann als die gewöhnliche Schülerschaft.

In Hogwarts nichts Neues

Die Handlung bietet keinerlei Überraschungen und bleibt immer innerhalb der Grenzen, die der Film gezogen hat. Erzählt wird hauptsächlich durch diverse Cutscenes, die zwar, wie das gesamte Spiel, grafisch überzeugen können, oftmals aber durch Logiklücken eher einen verwirrenden Eindruck hinterlassen. So tauchen Charaktere wie Molly Weasley und Prof. McGonagall ohne nachvollziehbaren Grund im Spiel auf und mischen in dem wilden Gemenge kräftig mit. Unschlüssig sind teilweise auch die Übergänge zwischen den einzelnen Levels - frei nach dem Motto: Da drüben gibt es auch noch etwas zu tun, also auf die Besen und hingeflogen! Wer das Buch oder den Film nicht kennt, wird mit der Handlung nicht viel anzufangen wissen.

So detailreich und originalgetreu das düstere Leveldesign auch ist - Abwechslung kommt trotzdem kaum auf. Jeder Spielabschnitt läuft nach demselben Prinzip ab, denn »Ducken und Feuern« heißt die Devise des modernen Zauberers. Auch die Bosskämpfe sind kaum fordernd und bieten bis auf kleinere Quick-Time-Events und eine längere Lebensleiste kaum einen Unterschied zu den normalen Gegnern. Der letzte Kampf gegen Voldemort stößt da besonders sauer auf und ist ebenfalls recht arm an Highlights. Auch der Challenge-Modus birgt weder Abwechslung noch Anreiz, da hier nur alle normalen Missionen innerhalb eines Zeitlimits nachgespielt werden können.

Lediglich die musikalische Inszenierung weiß zu gefallen und passt sich der Grundstimmung des Spiels und den Aktionen auf dem Bildschirm an. Auch die Sprecher machen einen guten Job und die Unterhaltungen der Spielfiguren wirken zu keinem Zeitpunkt aufgesetzt oder nervig.

Es ist schon eine Schande, dass es bis jetzt keinem Entwicklerteam gelungen ist, der fantasievollen und spannenden Welt von Harry Potter soweit Leben einzuhauchen, dass der Spieler sich darin verlieren kann - ganz ohne das Verlangen endlich zum Ende zu kommen. Stoff dafür bieten die Bücher immerhin genug. So bleiben nur der Nachgeschmack eines weiteren Fast-Food-Spiels und eine erneute Bestätigung, dass man Filmtitel in der Regel im Regal stehen lassen kann.

| [NORMAN VOLKMANN](#)

Titelangaben

Harry Potter und die Heiligtümer des Todes - Teil 2

Genre: Action-Adventure

Wii, PS3, Xbox 360, PC, Nintendo DS

Erhältlich seit: 14. Juli 2011