

Kai Hanke: Harry Potter crossmedial

Beitrag aus Heft »2007/05: Bildung - Partizipation - Medien«

Harry Potter und der Orden des Phönix. Electronic Arts/System: PC, Windows XP/Genre: Action-Adventure/deutsche Version/USK: 12/Vollversion 39,95 €Die mehrfache und crossmediale Vermarktung von Inhalten gehört schon seit geraumer Zeit zu den Standardstrategien der Spiel- und Filmindustrie. Besonders die Spielehersteller konnten von dieser Entwicklung profitieren. Mittlerweile sind sie mit ihren Umsätzen an der Filmindustrie vorbeigezogen. Medienereignisse wie die Buchveröffentlichung des letzten Harry Potter-Bandes veranschaulichen dabei, wie Medienkonvergenz den Markt für Unterhaltungsgüter prägt: Die einzelnen Produkte nehmen oftmals Bezug aufeinander und verweisen auf weiterführende Komponenten im crossmedialen Mix. Das PC-Spiel zum Buch beispielsweise liefert Hintergrundgeschichten der Protagonisten oder versteckte Dokumentationen zum Making-of des Films. Wenigstens bei Kindern und Jugendlichen gehört Harry Potter in diesem Sinne ohne Zweifel zu den beliebtesten konvergenten Inhalten. Entsprechend umfasst die Bandbreite von Angeboten alles, was das Herz begehrt oder begehren soll. Neben der Romanvorlage und den Kinofilmen ist eine Fülle von Merchandising-Artikeln, Musik, Postern und Software für PC, Spielkonsolen und Mobilfunk auf dem Markt. Öffentlichkeit und damit Werbung stellen die Produkte wechselseitig füreinander her – die Pottermania ist kein Zufall. Auch das PC-Spiel Harry Potter und der Orden des Phönix ist also nur eine Komponente im Ensemble dieser Angebote. Es entfaltet seine Magie erst im Zusammenspiel der Erfahrungen mit Buch, Film und anderen Harry Potter-Angeboten.

Das Spiel greift daher grundsätzlich die Story des Buches auf, wenn auch – wie im Film – Verkürzungen notwendig sind: Harry tritt sein fünftes Jahr in Hogwarts an, muss allerdings schnell feststellen, dass die meisten seiner Mitschülerinnen und -schüler sowie ein Großteil des magischen Kollegiums die Wahrheit über seine letzte Begegnung mit Lord Voldemort nicht hören möchten. Das neue Schuljahr wird zusätzlich durch die neue Lehrerin für Verteidigung gegen die dunklen Künste erschwert. Da nämlich die so ungeheuer unsympathische neue Lehrerin Dolores Umbridge, die Dumbledore und seine Schützlinge im Auge behalten soll, den vom Ministerium anerkannten Lehrplan für defensive Zauberei strikt einhält, werden die jungen Magierinnen und Magier nicht auf die drohenden Gefahren durch die dunkle Magie des bösen Zauberers Voldemort vorbereitet. Doch mithilfe seiner Freunde Hermine und Ron baut Harry eine kleine Gruppe von Schülerinnen und Schülern zu Dumbledores Armee auf. Dort lernen sie, wie man sich gegen die dunklen Künste verteidigt. Und bevor alle Rätsel auf Hogwarts gelöst sind und es zum Showdown mit Voldemort und den Todessern im Ministerium für Zauberei kommt, gibt es noch viel zu üben für die jungen, aber dennoch umso mutigeren Zauberinnen und Zauberer. Das Spiel besticht vor allem durch seine Nähe zum Film.

Besonders die großartigen Animationen und die relativ detailgetreue Gestaltung der Personen beeindrucken. Dazu kommt eine ausgefeilte Sound- und Musikkulisse, die durchaus mit der Kinoerfahrung mithalten kann. Das Spiel bietet zahlreiche Interaktionsmöglichkeiten mit allem und jedem auf Hogwarts und lässt der Spielerin oder dem Spieler durch das nichtlineare Gameplay genug Zeit für Erkundungsreisen. Auch das auf Gesten basierende Zaubersystem ermöglicht ein Spielerlebnis, das weit über ein passives Miterleben hinausgeht: Wer mit dem Zauberstab (der Maus) fuchtelnd durch die Gänge und Kammern des Zauberschlosses rennt, sollte sich zwar nicht von geistig gesunden Mitmenschen beobachten lassen, aber einen Riesenspaß macht das allemal. Spätestens hier

empfiehlt sich das Spiel auch wärmstens für eine Erprobung auf der bewegungsintensiveren Wii-Konsole. Kleine Schwächen zeigen sich trotz allem. Für ein Action-Adventure bieten die Story und die einzelnen Aufgaben relativ wenig Aufregung und Nervenkitzel. Oftmals werden die Lösungen nur durch intensives Herumirren und mühsames Suchen erreicht. Erschwert wird der Spielspaß zudem durch eine eher schwierige Steuerung, die wenigstens gewöhnungsbedürftig, wenn nicht sogar hinderlich ist. Für Potter-Fans bietet das Spiel jedoch genug Spaß, um über diese Hürden nicht zu stolpern – zumal als Belohnung für die erfolgreichen Entdeckungstouren durch Hogwarts interessante Einblicke hinter die Kulissen der Spiel- und Filmproduktion geboten werden, bislang unveröffentlichte kleine Dokumentationen und Interviews mit den Stars und Machern.

Im Hinblick auf medienkonvergente Inhalte und crossmediales Marketing lässt sich allerdings auch beim fünften Harry Potter-Adventure eines festhalten: Mögliche Einsparungen beim Werbeaufwand auf Seiten von EA und Warner Bros. Interactive Entertainment scheinen sich noch nicht verbraucherfreundlich in den Produktpreisen niederzuschlagen. Rund 40 Euro sind eine Menge Geld und sollten nicht leichtfertig investiert werden. Vor dem Kauf empfiehlt sich daher ein erster Test der Demo-Version. Für eingefleischte Potter-Fans allerdings besteht hier weniger Risiko, für sie hält Harry Potter und der Orden des Phönix eine im wahrsten Sinne des Wortes sagenhafte Spielwiese bereit.