

Harry Potter i Czara Ognia

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Harry Potter i Czara Ognia

autor: Karolina „Krooliq” Talaga

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

Wstęp	3
Opis przejścia	4
Idź do Świstoklika	4
Obrona przed Czarną Magią	7
Zadania Moody’ego	12
Dachy zamku Hogwart	15
Zakazany Las	30
Zadanie 1 Turnieju Trójmagicznego – Smok	46
Łazienka Prefektów	48
Zielarstwo	67
Zadanie 2 Turnieju Trójmagicznego – Jezioro	80
Zadanie 3 Turnieju Trójmagicznego – Labirynt	83
Voldemort	87

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl



Wstęp

Witajcie w czwartym roku nauki w Szkole Magii i Czarodziejstwa w Hogwarcie. W poniższym poradniku znajdziecie dokładny opis przejścia wszystkich poziomów potrzebnych do ukończenia rozgrywki oraz szczegółowy opis miejsc, gdzie znajdują się przedmioty odblokowujące specjalne kary misji.

Na początek tylko jedna uwaga. W tej grze możecie sterować Harrym, Hermioną oraz Ronem. Oprócz zadań Turnieju Trójmagicznego, do których może przystąpić tylko Harry, przed rozpoczęciem każdego poziomu dokonujecie wyboru, kim w danym momencie chcecie pokierować. Najlepiej jest sterować postaciami naprzemiennie. Dlaczego? Już mówię. Podczas rozgrywki zbieracie i zdobywacie masę fasolek Bertiego Botta, za które później możecie zakupić karty podnoszące umiejętności postaci. Jednak każdy z bohaterów posiada osobny licznik fasolek i osobny zestaw kart do kupienia, a oczywistą sprawą jest to, że najwięcej fasolek w danej części gry zdobywa ta postać, którą aktualnie sterujecie. Zatem jeśli jesteście zainteresowani rozwijaniem umiejętności wszystkich trzech bohaterów, kierujcie nimi naprzemiennie.

Nie postaje mi nic innego, jak życzyć Wam udanej zabawy. Powodzenia!

Karolina „Krooliq” Talaga

Opis przejścia

I d ź d o Ś w i s t o k l i k u



Harry z rodziną Weasleyów oraz Hermioną wybrali się na finał mistrzostw świata w quidditchu. Impreza zostaje przerwana przez atak śmierciożerców, czyli krwiożerczych zwolenników i sług Lorda Voldemorta. W tym momencie rozpoczyna się gra, a Harry wraz z przyjaciółmi, Hermioną i Ronem muszą ratować się ucieczką. Głównym celem tego etapu jest doprowadzenie bohaterów do świstoklika, dzięki któremu przeniosą się w bezpieczne miejsce.



Zaczynasz w tym miejscu, biegnij przed siebie. Po chwili zaatakują Was błotoryje. Unicestwiaj je za pomocą uroków (X).

Zbieraj fasolki oraz wszelkie przedmioty, najlepiej za pomocą zaklęcia Accio (Z). Czerwone fasolki poprawiają Twoją energię życiową, a niebieskie podnoszą wskaźnik zaklęcia Magicus Extremos (S), które czasowo dopala wszelkie rzucane przez Was czary. Od tego momentu, gdy tylko wskaźnik magii zapełni się, możesz zwiększać siłę Waszych zaklęć w dowolnym momencie.

Tylko czekoladowe żaby nie dają się ściągnąć przy pomocy Accio. Zbieraj wszystkie, jakie zauważysz, ponieważ są źródłem dodatkowych żyć Twoich bohaterów.



Biegnij dalej, znajdziesz się w miejscu, gdzie głaz blokuje drogę. Artur Weasley poleci Wam, abyście wspólnie rzucili czar Wingardium Leviosa (C) na głaz. Rzuć czar i trzymaj go cały czas, po chwili dołączą do Ciebie Hermiona i Ron, wówczas przesunij głaz (strzałki w górę, dół, lewo, prawo), aby odblokować drogę.



Biegnij dalej, znowu zaatakują Was błotoryje, ponownie pozbadz się ich, używając uroków (X). Możesz też zrzucić na nie leżące dookoła głazy za pomocą czaru Wingardium Leviosa (C). Dobiegniecie do kolejnego głazu i tak jak w przypadku pierwszego przesuniecie go wspólnie, używając Wingardium Leviosa (C). Uciekajcie dalej.



Nagle, tuż przed Wami, zwali się drzewo. Teraz skieruj czar Carpe Retractum (C) na kłodę i za pomocą strzałek przesunij ją, aby odblokować drogę. Biegając dalej trzeba będzie, w ten sam sposób, poradzić sobie z kolejnymi, dwiema kłodami.



Znajdziesz się w miejscu, gdzie zaatakuje Was stado błotoryjów. Pozbądź się ich i skieruj się do mostu. Tutaj również musisz unicestwić kilka błotoryjów. Wejście na most blokuje głaz. Przesuńcie go wspólnie za pomocą Wingardium Leviosa (C).



Dobiegniecie do miejsca, gdzie stoi śmierciożerca. Użyjcie Carpe Retractum (C) na kłodzie, a głazy, na których stoi sługa Voldemorta zawałają się.



W końcu dobiegniecie do mostu, przy którym czeka na Was Artur Weasley. Wejdź na most i skieruj się do świstoklika.

Obrona przed Czarną Magią

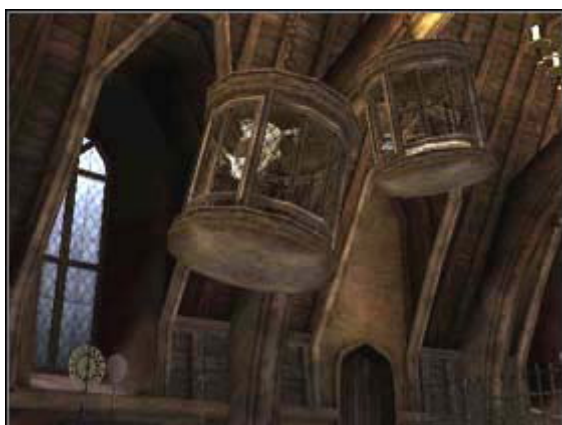
Harry, Hermiona i Ron umówili się z profesorem Moodym na dodatkowe lekcje obrony przed czarną magią.

Lekcja pierwsza



Moody każe Ci rzucić urok (X) na wiaderko. Zrób to, a wypadną z niego fasolki. Od teraz rzucaj uroki na wszelkie przedmioty, tj. wiadra, kufry, skrzynie, stoły itp. Używaj uroków wielokrotnie na danym przedmiocie, ponieważ wszystkie fasolki nie wypadają za pierwszym razem. Dopiero po kilkakrotnym potraktowaniu przedmiotu urokiem, uda Ci się zdobyć cały zapas kryjących się w nim fasolek.

Gdy splądrujesz to pomieszczenie, przejdź do następnego.



Moody wypuści na Was błotoryje. Najpierw pozbywaj się ich, używając uroków (X). Po chwili profesor każe Ci podnosić wspomniane stworzenia przy pomocy czaru Wingardium Leviosa (C). Podnoś błotoryje i czekaj aż siła czaru je unicestwi.

Pamiętaj o zebraniu fasolek z wszelkich przedmiotów. Następnie skieruj się do kolejnego pomieszczenia.