



Harry Potter i Księżę Półkrwi

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Harry Potter

i Księżę Półkrwi

autor: Wolfen

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8054-726-1

Producent Electronic Arts Inc., Wydawca Electronic Arts Inc., Wydawca PL Electronic Arts Polska
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
Czary	4
Pojedynki	5
Quidditch	7
Eliksiry	8
Opis przejścia	9
Wstęp	9
Wejście do Hogwartu	11
Prawie Bezgłowy Nick i lekcja eliksirów	12
Klub pojedynków	15
Gabinet Dumbledore’a i quidditch	17
Ginny i Klub eliksirów	21
Mecz quidditcha	24
Przyjęcie u Slughorna	26
Draco, Snape i Bellatriks	28
Tajemniczy eliksir	30
Dumbledore, McGonagal i quidditch	31
Mon Ron	33
Spotkanie w Wieży astronomicznej	35
Zakochany Ron	36
Kolejny mecz quidditcha	36
Pościg za Draco	37
Eliksir dla Slughorna	38
Tajemnica Slughorna	39
Finał quidditcha	39
Finał	40
Godła	42
Kamienne lwy	72

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

Poniższy poradnik to swoiste kompendium wiedzy na temat najnowszych przygód Harry’ego Pottera. Zostały w nim opisane wszystkie czary, minigry oraz miejsca, w których można znaleźć godła Hogwartu. Ponadto znajdziecie w nim kompletny i bogato ilustrowany opis przejścia gry oraz wiele wskazówek, przydatnych podczas rozgrywki. Niebieskie cyfry w nawiasach – [\[1\]](#), [\[2\]](#) – odnoszą się do obrazków nad tekstem. Jedyńka oznacza zdjęcie z lewej strony, natomiast dwójka z prawej. Wszystkie ważne miejsca zostały oznaczone **zielonym kolorem**, natomiast czary **brązowym**. Miłego grania!

Michał „Wolfen” Basta

Czary

Podczas przygody Harry posługuje się dwoma grupami zaklęć. Pierwsza z nich (**Zaklęcia i uroki**) są używane w czasie przemierzania Hogwartu. Dzięki nim możemy między innymi przyciągać, rzucać oraz naprawiać różne przedmioty. Druga grupa czarów (**Pojedynki**) to z kolei zaklęcia bojowe, z których korzystamy jedynie podczas pojedynków. Poniżej znajdziecie dokładne opisy poszczególnych czarów z podziałem na dwie grupy. Nie wszystkie są dostępne od początku gry. Wiele z nich odkrywamy dopiero podczas przygody, a inne zostaną z czasem wzmocnione.

Zaklęcia i uroki

Wingardium Leviosa – zaklęcie pozwalające na unoszenie przedmiotów i przenoszenia ich z miejsca na miejsce, przyciąganie lub rzucanie w wybrany punkt. Czar jest szczególnie przydatny podczas strącania wyżej ulokowanych herbów, które można rzucić tylko przy pomocy elementów otoczenia takich jak ławki lub kamienne dzbany. Przy pomocy tego zaklęcia można też podnosić i rzucać łajnobomby.

Reparo – umożliwia naprawienie zniszczonych rzeczy takich jak klucze i herby. Te pierwsze trzeba wykorzystać w niektórych miejscach, aby przedostać się przez zamknięte bramy. Natomiast herby ulegają czasem zniszczeniu, na przykład przy uderzeniu w ścianę lub przy spadku z dużej wysokości. W takich przypadkach należy podejść do rozbitej rzeczy i tak długo rzucać zaklęcie, aż przedmiot zostanie naprawiony.

Incendio – czar przydatny podczas wysadzania skrzynek z fajerwerkami oraz niszczenia przeszkód takich jak rośliny lub pajęczyny, które blokują dostęp do niektórych herbów.

Pojedynki

Drętwota – podstawowe zaklęcie wykorzystywane podczas walk. Początkowo jest dość słabe, ale z czasem staje się naprawdę potężne. Niewielką siłę rażenia nadrabia dużą prędkością z jaką można je rzucać. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby dosłownie zasypać oponenta czerwonymi kulami. W późniejszym okresie przytrzymanie lewego przycisku myszy powoduje naładowanie niezwykle silnego pocisku.

Protego – czar defensywny umożliwiający odbijanie ataków przeciwników. Nie dość, że pozwala uniknąć wrogich zaklęć, to jeszcze odbija te podstawowe, zadając oponentom straty ich własną bronią. Oczywiście jeśli ci nie zdążą zrobić uniku.

Expelliarmus – zaklęcie przydające się, jeśli chcemy powalić oponenta na ziemię. Choć sam czar zadaje pewne obrażenia, to znacznie większą zaletą jest chwilowe unieruchomienie wroga, którego możemy atakować, kiedy leży na ziemi. Nie jest to zbyt honorowe, ale skuteczne. Należy mieć na uwadze, że rzucanie tego czaru nie odbywa się tak szybko jak w przypadku Drętwoty.

Petrificus Totalus – przy pomocy tego zaklęcia możemy sparaliżować przeciwnika na kilka chwil. W czasie unieruchomienia stopniowo traci on energię. Podczas paraliżu nie możemy jednak w ogóle atakować wrogów, ponieważ odbijają się od nich zaklęcia. **UWAGA:** jest to jedyny czar, którego NIE zdobędziemy podczas przygody. Aby go otrzymać trzeba udać się na **Wybrukowany dziedziniec** i porozmawiać z jednym z uczniów, który wyzwie nas na pojedynek. Po walce będziemy już mogli używać czaru.

Levicorpus – przydatny czar, który odwraca przeciwnika do góry nogami i unieruchamia go na kilka chwil. W tym czasie możemy bez żadnych przeszkód atakować wroga. Jeśli z kolei to my zostaniemy w ten sposób unieruchomieni, to należy szybko machać myszką w prawo i w lewo, dzięki czemu Harry wyswobodzi się.

Wzmacnianie – nie jest to zaklęcie, tylko przydatna funkcja, dzięki której możemy wyprowadzać skuteczniejsze ataki drętwoty. Aby z niej skorzystać trzeba nacisnąć i przytrzymać lewy przycisk myszy. Przy pomocy wzmocniania możemy też dłużej przytrzymać czar defensywny **Protego**, aby rzucić go w odpowiedniej chwili. Wtedy należy wcisnąć i przytrzymać prawy przycisk myszy.

Pojedynki

Opanowanie pojedynków jest jedną z podstawowych czynności, której należy się nauczyć. Walczyć będziemy dosyć często i to zarówno w klubach pojedynków, jak i w czasie przygody. Początkowo dysponujemy jedynie skromną ilością zaklęć, jednak w miarę postępów poznajemy kolejne, co stwarza nowe możliwości. Poniżej przedstawię kilka wskazówek oraz technik wyjaśniających jak należy walczyć.

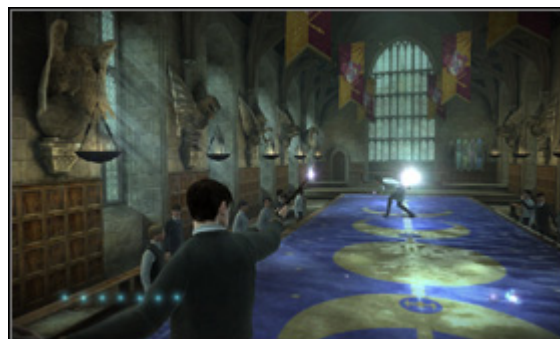
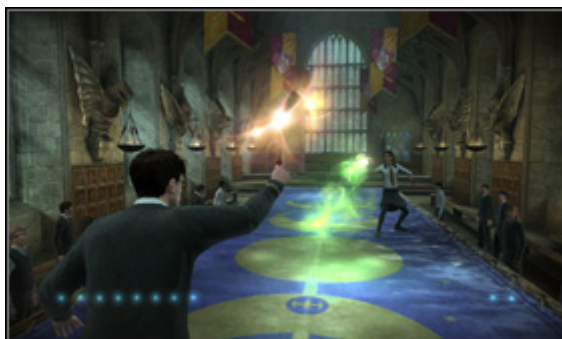
- Przede wszystkim należy stale się poruszać. Nie ma nic gorszego niż stanie w miejscu i przyjmowanie na siebie kolejnych ciosów przeciwnika. Dlatego podczas walki poruszaj się na boki, a kiedy widzisz, że wróg przygotowuje się do rzucenia zaklęcia, wczekaj na odpowiedni moment i zrób unik lub zastosuj **Protego**.

- Czasami warto korzystać z różnych przeszkód takich jak parawany czy regały z książkami. Wprawdzie nie występują one na każdej arenie walki, ale podczas pojedynku z silnym wrogiem możesz za nimi złapać chwilę oddechu i przygotować się do rzucenia czaru. Pamiętaj jednak, że niektóre z osłon mogą zostać zniszczone zarówno przez ciebie jak i przez rywala.

- Jeśli chcesz szybko pozbyć się wroga to postaraj się go unieruchomić. Świetnie nadają się do tego takie zaklęcia jak **Expelliarmus** lub **Levicorpus**. Ich zastosowanie da ci kilka chwil podczas których atakuj przeciwnika jak najmocniejszymi czarami.

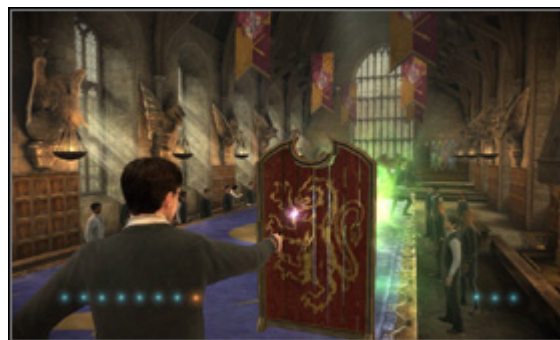
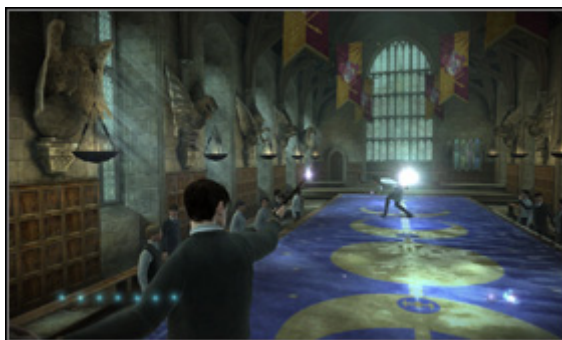
- Jednocześnie pamiętaj, aby samemu nie wpaść w taką pułapkę. Jeśli zostaniesz powalony na ziemię czarem **Expelliarmus** to niestety nie możesz nic zrobić do czasu, aż Harry nie wstanie na nogi. Jednak jeśli rywal unieruchomi cię przy pomocy **Levicorpus** to zacznij machać myszką na lewo i prawo, dzięki czemu szybko oswobodzisz się z potrzasku.

Styl mieszany



Ze stylu mieszanego będziemy korzystać najwięcej na początku zabawy, kiedy ogranicza nas mała liczba poznanych czarów oraz w przypadkach, kiedy chcemy pobawić się z oponentem. Jest to połączenie walki defensywnej z dużą ilością uników [1], po których wyprowadzamy własne ataki [2]. Podczas przemieszczania się warto często korzystać z **Drehtwoły**, która utrudni życie przeciwnikowi.

Styl defensywny



W stylu defensywnym opieramy się głównie na obronie, bez wyprowadzania ataków. Jest to zdecydowanie najmniej efektywny i efektywny styl, ale dzięki niemu możemy zdobyć jedną z odznak oraz poćwiczyć zdolności obronne. Aby skutecznie się bronić powinniśmy posiadać czar **Protego**, dzięki któremu jesteśmy zdolni odbijać wrogie ataki [1]. Tylko w ten sposób możemy zadawać nieprzyjacielowi obrażenia. Podczas walki nie należy też zapominać o stosowaniu uników oraz korzystaniu z różnych osłon [2].

Styl ofensywny



Styl ofensywny jest nastawiony na jak najszybsze pokonanie przeciwnika. Należy po prostu zarzucić oponenta najlepszymi czarami. Bardzo dobrym przykładem zastosowania tej techniki jest połączenie zaklęcia **Levicorpus** z **Drehtwotą**. Najpierw unieruchamiamy oponenta przy pomocy pierwszego czaru [1], a następnie wzmacniamy maksymalnie **Drehtwotę**, podchodzimy blisko do bezradnego wroga i wykańczamy go [2].

Quidditch



Jedną z trzech dostępnych podczas rozgrywki minigier jest quidditch. Jego zasady są bardzo proste, bo całość ogranicza się do przelatywania przez pojawiające się na twojej drodze gwiazdki. Jeśli będziesz je omijał lub często uderzał w przeszkody, to zaczniesz tracić czas, co w konsekwencji prowadzi do przegrania meczu. Aby szybko zorientować się w sytuacji patrz po prostu na kolory gwiazdek. Jeżeli są one zielone **[1]** to wszystko jest w porządku, ponieważ masz duży zapas czasu. Jeśli zaczną robić się żółte **[2]** to oznacza, że czas zaczyna ci uciekać.



Jeśli gwiazdki zaczynają przybierać barwę czerwoną **[1]**, to masz już naprawdę niewiele czasu, a każdy błąd może kosztować cię przegraną w meczu. W niektórych spotkaniach na boisku pojawiają się kukły z dynią zamiast głowy **[2]**. Jeśli w takową wlecisz otrzymasz dodatkowe sekundy. Podczas meczów uważaj również na zawodników drużyny przeciwnej, którzy mogą próbować utrudniać ci grę. Staraj się ich wypychać ze swojego toru lotu po prostu w nich wlatując.