



Harry Potter
i Zakon Feniksa
PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Harry Potter i Zakon Feniksa

autor: Kamil „Draxer” Szarek

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
Encyklopedia	5
Punkty Odkrycia	5
Przedmioty użytku codziennego i trudniejsze zagadki	6
Sprzątanie	10
Latające stworzenia	13
Plakietki czarodziejów	14
Gargulki	15
Eksplodujący Dureń	16
Portrety	17
Figury szachowe	19
Paczki Freda i George’a	20
Insygnia Hogwartu	22
Duchy	23
Szachy czarodziejów	24
Ślady zwierząt	25
Opis przejścia	26
Początek	26
Grimmauld Place 12	27
Hogwart - początek	28
Zadania Gwardii Dumbledore’a, cz. 1	31
Grimmauld Place 12	41
Hogwart	42
Zadania Gwardii Dumbledore’a, cz. 2	43
Departament Tajemnic	49
Zadanie Luny	50
Zadania nauczycieli	51

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

Witam w poradniku do, śmiem twierdzić, najlepszej jak dotąd gry na podstawie książki o Harrym Potterze, czyli Harry Potter i Zakon Feniksa. Poradnik jest podzielony na dwie duże części: encyklopedię oraz opis przejścia. W encyklopedii znajdziesz informacje pomocne do osiągnięcia upragnionych 100% w statystykach gry tudzież porady przydatne w trakcie samej rozgrywki, natomiast w opisie przejścia...Cóż, opis przejścia. :) Jak zwykle zachęcam do korzystania z poradnika tylko w krytycznych sytuacjach, by nie psuć sobie frajdy – gra nie należy do wymagających, jedyne co faktycznie sprawia kłopoty to odszukanie detali i rozwiązanie kilku trudniejszych zagadek. Jeżeli po lekturze nadal będziecie mieli jakieś wątpliwości, problemy – odpowiem na pytania. Nie przedłużając, zapraszam do lektury!

Informacje o grze	
Postęp w grze	100%
Suma Punktów Odkrycia	4360/4360
Odkryto w Hogwarcie	100%
Odkryte hasła portretów	100%
Odkryte duchy	4/4

Aż miło robić takie screeny. :)

Encyklopedia

Zacznijmy od podstawowego stwierdzenia: żeby odblokować wszystkie możliwe sekrety, trzeba się nieźle napracować. Twórcy upchali w grze tony detali które czasami można odnaleźć bardzo szybko, lecz czasami nie. Mam tu na myśli zwłaszcza Punkty Odkrycia, które są dosłownie wszędzie. Dlatego też nie wahaj się używać wszystkich przedmiotów, które wykazują jakiś potencjał (czytaj: pulsują, gdy podglądasz ile procent punktów zdobyłeś na danym obszarze). Zwróć też uwagę, że nawet po „przejściu gry” (tu: zakończeniu wątku fabularnego), nadal możesz przemieszczać się po Hogwarcie, zbierać punkty i inne rzeczy które mogłeś pominąć w trakcie głównej rozgrywki. W niniejszej encyklopedii znajdziesz masę porad które pomogą Ci odnaleźć większość przedmiotów/osób/czegokolwiek wymaganych do osiągnięcia pełnego sukcesu. Enjoy!

Drobna uwaga: starałem się zaznaczać punkty na mapach z możliwie dużą dokładnością. Gdy już czegoś szukasz, spróbuj poznać otaczające korytarze, zorientować się gdzie dokładnie jesteś – Twoja pozycja na Mapie Huncwotów w grze nie jest tak precyzyjnie oznaczona.

P u n k t y O d k r y c i a

Bohaterzy „erpegów” mają punkty doświadczenia, Harry Potter ma Punkty Odkrycia. Mamy tu do czynienia z dosyć podobnymi mechanizmami: zdobywając kolejne Punkty Odkrycia, możesz ulepszać swoje zaklęcia (mówiąc językiem cRPG, awansować na wyższe poziomy; prawdę mówiąc, to ulepszanie ma znikomy efekt). Gra pod tym względem jest dosyć nieliniowa; możesz zbierać punkty w dowolnym miejscu o dowolnej porze. Przejdźmy jednak do sedna sprawy: jak je zdobywać?

Ogólna zasada jest prosta: musisz wtykać swój nos wszędzie tam gdzie możesz (i tam gdzie nie możesz też). Rozmawiaj z obrazami, używaj zaklęć na podświetlających się przedmiotach (niekiedy trzeba to robić kilkakrotnie!), zapalaj pochodnie, sprzątaj, etc. Dodatkową podpowiedź stanowi wciśnięcie na dłużej klawisza C – ujrzysz wiadomość ile procent punktów odszukałeś w danej lokacji, oraz przedmioty, które są potencjalnymi źródłami punktów (będą w tym widoku pulsowały). Możesz się wówczas rozglądać w poszukiwaniu punktodajnych przedmiotów. A teraz trochę konkretniejszych opisów...

Przedmioty użytku codziennego i trudniejsze zagadki

- Incendio na każdej pochodni/latarni (oczywiście oprócz tych, które się palą ;), Incendio na każdym gargulcu, Incendio na każdym piecyku.
- W niektórych miejscach znajdziesz drobne przedmioty, których samo obejrzenie daje punkty. Takie przedmioty to: łańcuchy (Hangar na łodzie), dachówki (Wybrukowany dziedziniec, musisz wspiąć się na dach, skorzystaj z rynien), księga (Wejście na wiadukt), posąg (wieża obrony przed czarną magią, na dole), obraz (sala obrony przed czarną magią, przesun regał by go odsłonić), tablica (sala obrony przed czarną magią, upewnij się że obejrzałeś jej obie strony!), roślina (Zielarstwo), stół ze skrzelozielem (Zielarstwo), skrzynie (Sypialnia Gryfonów, jest ich tam kilka), żaba (Sypialnia Gryfonów), tablica (Salon Gryfonów, obejrzyj z obu stron), jeden z kamieni (Kamienny krąg), skrzynia (Gabinet Umbridge, musisz ją najpierw otworzyć zaklęciem)
- Hangar na łodzie: w pobliżu budynku znajdziesz w sumie sześć ptaków, trzy z jednej strony i trzy z drugiej. Jedna trójka odleci, gdy do nich się zbliżysz; nieopodal drugiej znajdziesz kosz. Użyj na nim Wingardium Leviosa, by pobudzić do latania rybę, a następnie podaj ją jednemu z ptaków, później drugiemu i trzeciemu.
- Wejście na dziedziniec: w rogach dziedzińca znajdują się cztery przykryte liśćmi płyty z insygniami Hogwartu. Odszukaj leżącą w pobliżu miotłę, użyj na niej Wingardium Leviosa i machaj nad liśćmi, by je posprzątać. Gdy zrobisz to ze wszystkimi czterema płytami, pojawią się nad nimi kolorowe, świecące runy (symbole poszczególnych domów Hogwartu). Runy w tych samych kolorach pojawią się także pod ławkami znajdującymi się na dziedzińcu. Użyj Wingardium Leviosa na kolejnych ławkach i przestaw je na płyty z runami tak, by kolory do siebie pasowały.
- Dziedziniec transmutacji: zacznij od użycia Wingardium Leviosa na stojącym w centrum dziedzińca globusie. Pojawią się kolorowe runy. Podobnie jak w poprzednim punkcie, musisz przestawić ławki na runy, by kolory się zgadzały. Po wszystkim będziesz miał o cztery insygnia Hogwartu więcej i dużo punktów.
- Wybrukowany dziedziniec: zagadka analogiczna do poprzednich. Najpierw wejdź po schodach na górną część dziedzińca (mogą być zniszczone; Reparo) i napraw cztery kolejne kamienne rzeźby, by ukazały się insygnia Hogwartu. Dalej postępujesz tak jak w dwóch poprzednich przypadkach, czyli Wingardium Leviosa na ławeczkach i dopasowanie kolorów.



Wszystkie zagadki z insygniami Hogwartu są do siebie podobne.

- Wiadukt: po przejściu przez cały wiadukt, nieopodal drzwi do wejścia na wiadukt (brzmi jak masło maślane, ale takie są nazwy lokacji :), pod jedną z pochodni (uff. Jeśli nadal nie wiesz gdzie to jest – screen poniżej) znajdziesz krawędź na którą możesz się wdrapać. Dostaniesz za to punkty.

