



LEGO Harry Potter

Lata 1-4

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

LEGO Harry Potter: Lata 1-4

autor: Artur „Arxel” Justyński

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Traveller's Tales, Wydawca Warner Bros Interactive, Wydawca PL Cenega Poland
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

S p i s t r e ś c i

Wprowadzenie	5
Podstawy	6
Garść porad	6
Zaklęcia i zdolności magiczne	8
Dziurawy Kocioł i Ulica Pokątna	12
Kody	16
Opis przejścia – Rok 1	17
Początek magii	17
Hogwart	20
Wyjście z lochu	22
Hogwart	24
Pechowa miotła	29
Hogwart	31
Dział Ksiąg Zakazanych	32
Hogwart	35
Zakazany Las	36
Hogwart	38
Oblicze wroga	39
Opis przejścia – Rok 2	41
Proszek Fiuu	41
Zamek Hogwart	44
Plan Zgredka	46
Zamek Hogwart	49
Crabbe i Goyle	52
Zamek Hogwart	55
Dziennik Toma Riddle'a	56
Zamek Hogwart	60
Śladem pajaków	61
Zamek Hogwart	63
Bazyliżek	64
Opis przejścia – Rok 3	68
Wieści z Azkabanu	68
Zamek Hogwart	72
Hogsmeade	75
Zamek Hogwart	78
Koniec psot	79
Zamek Hogwart	83
Wrzeszcząca chata	84
Zamek Hogwart	88
Pocałunek Dementora	89
Zamek Hogwart	91
Mroczna Wieża	92
Opis przejścia – Rok 4	96
Puchar świata w quidditchu	96
Zamek Hogwart	99
Smoki	101
Zamek Hogwart	105
Pierwsze zadanie	106
Zamek Hogwart	108
Tajemnica jaja	109
Zamek Hogwart	111
Czarne jezioro	112
Zamek Hogwart	115
Powrót Czarnego Pana	116
Skrytka Gringotta	119
Zostań budowniczym	119
Poziom dodatkowy 1	121
Poziom dodatkowy 2	122

Poziom dodatkowy 3	123
Poziom dodatkowy 4	125
Poziom dodatkowy 5	127
Poziom dodatkowy 6	128
Poziom dodatkowy 7	130
Poziom dodatkowy 8	132
Poziom dodatkowy 9	134
Poziom dodatkowy 10	135
Mapa Hogwartu	137
Postacie	141
1-51	141
52-104	143
105-167	145
Bonusy – Rok 1	147
Początek magii	147
Wyjście z lochu	150
Pechowa miotła	152
Dział Ksiąg zakazanych	154
Zakazany Las	156
Oblicze wroga	158
Bonusy – Rok 2	160
Proszek Fiuu	160
Plan Zgredka	163
Crabbe i Goyle	165
Dziennik Toma Riddle'a	167
Śladem pajaków	169
Bazyliżek	171
Bonusy – Rok 3	173
Wieści z Azkabanu	173
Hogsmeade	175
Koniec psot	177
Wrzeszcząca chata	179
Pocałunek Dementora	181
Mroczna Wieża	183
Bonusy – Rok 4	185
Puchar świata w quidditchu	185
Smoki	188
Pierwsze zadanie	190
Tajemnica jaja	192
Czarne jezioro	194
Powrót Czarnego Pana	196
Bonusy – Dziurawy Kocioł	198
Ulica Pokątna	198
Ulica Śmiertelnego Nokturnu	200
Bonusy – Hogwart	202
1. Hol Główny	202
2. Sala wejściowa	203
3. Wielka Sala	204
4. Korytarz łazienek	206
5. Łazienka chłopców	207
6. Biblioteka	208
7. Biblioteka (zaplecze)	209
8. Ruchome schody	211
9. Pokój zabaw	213
10. Gabinet Dumbledore'a	215
11. Korytarz dormitoriów	217
12. Wieża Slytherinu	218
13. Pokój wspólny Slytherinu	219
14. Dormitorium Slytherinu	220
15. Pokój wspólny Gryffindoru	221
16. Dormitorium Gryffindoru	222
17. Wieża Hufflepuffu	224
18. Pokój wspólny Hufflepuffu	225

19. Dormitorium Hufflepuffu	226
20. Wieża Revenclawu	227
21. Pokój wspólny Revenclawu	228
22. Dormitorium Revenclawu	229
23. Korytarz	230
24. Chata Hagrida	231
25. Ogród Hagrida	233
26. Wejście na boisko Quidditch	236
27. Jezioro	239
28. Dziedziniec z fontanną	240
29. Boisko treningowe Quidditch	242
30. Klasa zielarstwa	243
31. Klasa zielarstwa (zaplecze)	244
32. Szklarnia	245
33. Wieża zegarowa	246
34. Mały dziedziniec	248
35. Sowiarnia	249
36. Przejście do klas	252
37. Korytarz klas zaklęć	254
38. Klasa zaklęć (lewa)	255
39. Klasa zaklęć (prawa)	256
40. Klasa zaklęć (podziemia lewe)	257
41. Klasa zaklęć (podziemia prawe)	259
42. Klasa eliksirów	261
43. Klasa eliksirów (zaplecze)	262
44. Klasa transmutacji	263
45. Klasa transmutacji (zaplecze)	264
46. Biuro profesora obrony przeciw czarnej magii	265
47. Dziedziniec	266
48. Klasa wróżbiarstwa	267
49. Klasa obrony przeciw czarnej magii	268
50. Maszynownia	269
51. Wahadła	271

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



Wprowadzenie

Poradnik do gry *LEGO Harry Potter: Lata 1-4* zawiera wszystkie informacje potrzebne młodemu czarodziejowi do ukończenia gry w 100%. Prócz kilku podstawowych informacji na temat rozgrywki jak i samego Hogwartu, zaklęć, Dziurawego Kotła, znajdziesz tutaj opis wszystkich misji, które musisz wykonać na każdym roku pobytu w zamku oraz szczegółowy opis wszystkich bonusowych przedmiotów – czerwonych i złotych klocków, sztonów postaci i herbów.

Prócz tego, w poradniku znajdziesz mapę Hogwartu, która nie pozwoli Ci się zgubić w tym, pełnym korytarzy i przejść, zamku. Ponadto opis bonusowych lokacji, a także spis wszystkich postaci wraz z ich lokalizacją w wygodnej formie do wyszukiwania.

Kolor **pomarańczowy** prezentuje postacie, których musisz użyć w konkretnych sytuacjach, kolor **zielony** moment użycia zaklęć, natomiast **niebieskim** zaznaczono lokacje w Hogwarcie. Odwołania do zdjęć oznaczone zostały kolorem brązowym, **#1** – zdjęcie po lewej, **#2** – zdjęcie po prawej.

Artur „Arxel” Justyński (www.gry-online.pl)

Podstawy

G a r ś ć p o r a d



- by ukończyć grę na 100% musisz: przejść każdą misję (24) na każdym roku zdobywając tytuł Prawdziwego Czarodzieja i kompletując herb domów, uratować wszystkich uczniów w niebezpieczeństwie (50), zebrać wszystkie czerwone (20) i złote (200) klocki, zebrać wszystkie 167 sztonów postaci. Ponadto musisz zakupić wszystkie: sztony postaci, czerwone klocki, dodatkowe zaklęcia;
- niszczyć wszystkie co napotkasz na swej drodze – zbieranie monet pozwoli Ci zdobyć tytuł Prawdziwego Czarodzieja, przydadzą się również do zakupu postaci czy innych bonusów na Ulicy Pokątnej;

- jeśli nie zdobędziesz na którymś etapie tytułu Prawdziwego Czarodzieja nie przejmuj się – i tak będziesz musiał podejść do każdego etapu ponownie w celu zebrania bonusowych przedmiotów. Przed powtarzaniem warto odnaleźć czerwone klocki z mnożnikami wyniku – mnożniki się sumują, łącznie x3840, co pozwoli Ci zebrać ogromną ilość monet;
- niektóre postacie posiadają cechy charakterystyczne, na przykład postacie z książką mogą odczytać znaki na szafie i ją otworzyć, gobliny otworzą skrytki (posiadają klucze), postacie operujące Czarną Magią również dostaną się w miejsca wcześniej niedostępne;
- jeśli masz problem z dokładnym zlokalizowaniem któregoś bonusu, warto odnaleźć czerwone klocki wskazujące lokalizację bonusów;

