

Harry Potter i Kamień Filozoficzny

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny opis przejścia GRY-OnLine do gry

Harry Potter i Kamień Filozoficzny

autor: Krzysztof „Hitman” Żołyński

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.

SPIS TREŚCI

Porady ogólne	3
Solucja	5

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

Harry Potter

Porady ogólne

W Harry Potter i kamień filozoficzny jest tylko pięć czarów, są to:

Flipendo – nauczy Was go profesor Quirell, a służy on do popychania i uruchamiania mechanizmów, a także przełączników

Alohomora – tym razem nauką zajmie się najlepsza koleżanka Hermiona. Zadaniem tego czaru jest otwieranie wszelkiego rodzaju magicznych zamków zamontowanych w skrzyniach, drzwiach, jak również w tajnych przejściach

Leviosa – uczy profesor Flitwick. Dzięki temu czarowi możecie przenosić kamienne bloki, które należy umieszczać na platformach-przełącznikach.

Incendio – uczy profesor Sprout. Ten czar znakomicie radzi sobie z pokonywaniem wszelkich groźnych roślin.

Lumos – uczy ponownie profesor Quirell. Zadaniem czaru jest uruchamianie Gargulców, które będą tworzyły świetlne platformy, służące do pokonywania przeszkód.



FLIPENDO

INCENDIO

ALOHOMORA

LEVIOSA

LUMOS

Czarów uczycie się w czasie zajęć z poszczególnymi profesorami. Zadaniem gracza jest przycisnąć przycisk myszki i przejechać kursorem po "dymnej" literze. Liczy się oczywiście czas! Na powtórzenie czaru mamy kilkanaście sekund, ponadto jest jeszcze bariera procentowa, którą musimy przekroczyć, aby nauczyć się danego czaru. Działa to tak, że im dokładniej poprowadzimy różdżkę po literze przedstawiającej czar, tym więcej punktów otrzymamy. Jeśli dobrze powtarzacie czar możecie przejść, aż cztery próby. Każda następna jest oczywiście trudniejsza, gdyż skraca się czas, a ponadto wymagana jest większa dokładność. Im więcej punktów ponad minimum, tym więcej dodatkowych punktów dostaniemy w nagrodę oprócz nauczenia się zaklęcia. Jak później macie się połapać w wyborze czaru do danej czynności? Otóż nie musicie wcale się tym przejmować, gdyż producent postanowił całkowicie ułatwić tę sprawę. Harry sam decyduje, jakiego czaru należy użyć w danym momencie, więc Wasza rola polega tylko na rzuceniu czaru, a jego rodzaj zostanie dobrany automatycznie. Na rzucenie czaru są dwie metody. Możecie użyć klawisza Alt, albo lewego klawisza myszki, jednocześnie celując na obiekt, który ma być zaczarowany. Pamiętajcie, że czar ma ograniczony zasięg i aby był skuteczny, należy zbliżyć się do celu. Wszystkie stworzenia, jakie napotkacie na swej drodze, można zaczarować. Jedne znikają na dobre, inne zasypiają jak kamienie (jak np.: gnomy), ale większość zostaje oszołomiona tylko na

chwilę, a potem budzą się i znów są niebezpieczne. Wykorzystajcie działanie czaru i uciekajcie szybko.

W czasie gry wielokrotnie spotkacie Freda i George'a Weasleyów. Pojawiają się nagle, sobie tylko znanymi, tajnymi przejściami i zawsze proszą o 25 fasolek wszystkich smaków, które podobno są im potrzebne do eksperymentów magicznych. Nie wnikając, jakie to eksperymenty oddajecie im fasolki, a w zamian otrzymacie magiczną kartę z podobizną czarodzieja. Cała kolekcja to 25 kart. Najtrudniej otrzymać 25-tą, ponieważ trzeba mieć 24 poprzednie, 250 fasolek i na dodatek pokonać Voldemorta.

Nadeszła pora na kilka słów na temat tego, co zapewne, bardzo interesuje wszystkich graczy, czyli latanie na miotle. W Harry Potter i kamień filozoficzny jest kilka okazji na tą rozrywkę. Przede wszystkim specjalne lekcje, a także: pościg za Draco Malfoyem (macie wtedy odzyskać przypominaczkę dla Nevilla), dwa mecze quidditcha (przeciwko Slytherinowi i Ravenclawowi), no i najważniejszy moment pod koniec gry, kiedy trzeba złapać klucz. W menu gry jest opcja Quidditch. Jednak do momentu odbycia pierwszej lekcji jej opcje są całkowicie nieaktywne. Dopiero po pierwszych zajęciach, można odbywać loty treningowe. Jak zapewne zauważyliście, są tam także mecze. Te uruchomione zostaną po pierwszym rozegranym meczu. Wtedy możecie do woli trenować i powtarzać mistrzostwa w magicznej grze.

Skoro wspomniałem mecze, kilka słów na temat techniki rozgrywki. Jeśli macie zamiar wygrać, co jest chyba jasne, bo bez tego nie ruszycie dalej gry, konieczny jest trening i dobre opanowanie sterowania miotłą. Szczególnie zwrotów przy dużej prędkości. Przyda się to w czasie gry z dwóch względów. Po pierwsze znicz lubi gwałtownie zmieniać kierunek i wysokość lotu i w ten sposób zmylić goniącego za nim szukającego. Po drugie oprócz znicza, w powietrzu fruwią tłuczki, a ich zadaniem jest trafienie zawodnika. Jeśli Harry zostanie porządnie trafiony może spaść z miotły, a wtedy mecz kończy się porażką. Za sterowanie miotłą odpowiedzialne są następujące klawisze:

A – przyspieszenie

Z – hamulec

Strzałki – zmiana kierunku, bądź wysokości lotu.

Myślę, że dobrym sposobem na schwytanie znicza jest spokojny lot w ślad za pozostawianymi przez niego kolorowymi obręczami. Pamiętajcie, podobne widzicie na lekcji latania na miotle. W lewym dolnym ekranie widać wskaźnik. Jeśli wykres zaczyna się przesuwac w prawo, oznacza to, że jesteście na dobrej drodze, aby złapać znicz. Kiedy wskaźnik dotrze do końca pojawi się małe okienko pokazujące rękę Harrego łapiącą znicz. Wtedy należy wcisnąć klawisz odpowiedzialny za skok (**Ctrl**) i znicz jest Wasz. Mecz wygrany, a Harry robi rundę honorową wokół boiska.

W czasie gry zbierajcie fasolki wszystkich smaków. Nawet te najtrudniej dostępne. Są podobne do kolorowych kryształów (patrz ilustracja niżej)



Poziom energii głównego bohatera to błyskawica w prawym górnym rogu. Utraconą energię można odzyskać zbierając czekoladowe żabki (patrz ilustracja niżej)



Zapisywanie w grze odbywa się automatycznie, kiedy widzicie ekran wczytywania kolejnej misji lub poprzez magiczną księgę, wystarczy do niej podejść i po sprawie.

Solucja

Po krótkim przemówieniu powitalnym wygłoszonym przez profesora Dumbledore'a biegnij schodami na górę. Spotkasz tam Rona. Zaprowadzi Cię na spotkanie z braćmi: Fredem i Georgem. **[il. 1]**



IL. 1



IL. 1.1

Trójkę braci rozpoznasz dzięki literom na swetrach. Tu odbędzie się krótki trening. Bracia pokażą jak się wspinać, skakać i zbierać potrzebne przedmioty. **[il. 1.1]**

Po prostu skacz po półkach z książkami. Pojawi się też, Peeves, który jeszcze nie raz wlezie Ci w drogę. Tym razem tylko postraszy i zniknie. **[il. 2]**

Uważaj i nie dotykaj go, bo to grozi utratą energii. Do podładowania energii służą czekoladowe żabki. **[il. 3]**



IL. 2



IL. 3



IL. 4

Przez cały czas zbieraj fasolki, które mogą mieć różne kolory. [il. 4]

Ten etap nie jest trudny. Kiedy uzbierasz 25 fasolek otrzymasz jedną kartę. Otworzy się przejście w ścianie. [il. 4.1]



IL. 4.1

Idź po schodach na górę. Czeka Cię tam niemiła niespodzianka – spotkanie z Draco Malfoyem i jego gorylami. Obok spotkasz koleżankę Hermionę. Idź za nią na lekcję u profesora Quirrela – obrona przed czarną magią. Flipendo – to pierwszy czar, jaki opanujesz w szkole. Masz 4 próby i jeśli wszystko pójdzie dobrze, zdobędziesz 20 punktów dla Gryffindoru. Po nauce teorii czas na zajęcia praktyczne. Idź za profesorem. Pierwsze zadanie to przesunięcie beczki [il. 5]

Beczkę przesuwamy dwukrotnie, a następnie skręcamy w lewo w korytarz. Na wprost widać balkon, po lewej zamknięte kraty, więc skręcasz w prawo [il. 6]



IL. 5



IL. 6



IL. 7

Flipendo służy także do przełączania przycisków w ścianach i rozwalaniu różnych przedmiotów (wazy, miski) [il. 7]

Czarami przewróć dwie wazy, wysypią się z nich fasolki, a następnie idź do przełącznika w ścianie. Z czasem napotkasz wiele takich. Teraz z powrotem, bo otworzyła się krata, którą minąłeś po drodze. Weź gwiazdkę – to dodatkowy punkt. Idź dalej korytarzem, aż do mostu i przejdź na drugą stronę. W tej sali jest misa i przełącznik na ścianie. Użyj czaru. W wazie tradycyjnie są fasolki, a przełącznik obróci most, po którym przyszedłeś. Zejdź do sali gdzie czeka profesor i idź w prawo,

aż do odwróconego mostu. Teraz prosto do gwiazdki. Dojdiesz do sali gdzie prawie bezgłowy Nick pokaże Ci jak zapisywać grę. **[il. 8]**



IL. 8

To koniec tego poziomu. Podejdźcie do otwartej książki i po sprawie.

Naprzeciwko książki stoi dzbanek. Rozbij go i weź fasolki. Teraz idź prosto. Przed tobą krata, a za nią drzwi. Spójrz na ściany po lewej i po prawej stronie. Są tam przełączniki. **[il. 9]**

Użyj ich, a drzwi i krata otworzą się. Idź dalej, aż do sporej sali, w której jest zakratowane pomieszczenie i trzy przełączniki na ścianach. Zapewne domyślasz się, do czego. Po otwarciu kraty, weź fasolki i gwiazdkę. Przewróć złote misy. Są w nich fasolki. Na końcu korytarza za zakrętem czeka profesor, który nakaże Ci użycie czaru na dużym bloku kamiennym, aby go przesunąć. **[il. 10]**



IL. 9



IL. 10



IL. 11

Przesuwamy go dwa razy, a następnie wchodzimy na niego. Widać tam kolejny blok. Znowu dwa przesunięcia i wchodzimy na niego. Teraz skok do korytarza znajdującego się powyżej.

Za drzwiami jest korytarz wyłożony zielonym dywanem. Na stole po lewej stoi wazon. Rozwal go – fasolka. Po prawej księga (save) i kolejny dzban. **[il. 11]**

Za zakrętem blok skalny do przesunięcia (jeden raz). Wpada w dziurę w podłodze i możesz na niego swobodnie wskoczyć.

Przeskocz na drugą stronę. Teraz jesteś w sali gdzie u góry widać złotą wazę, a po prawej blok. **[il. 12]**

Przesuwamy go raz. Przyda się za moment. Przejdź obok niego i wspinaj się do góry. Dojdiesz do wazy, którą widziałeś z dołu. Po lewej jest przełącznik do krat u góry (za nimi gwiazdka i fasolki). Wróć teraz kawałek i wskocz na blok, który przesunąłeś przed chwilą, a z niego do pomieszczenia za kratami. **[il. 13]**