

# Harry Potter i Komnata Tajemnic

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Harry Potter i Komnata Tajemnic**

**autor: Piotr „Ziuziek” Deja**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://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

<b>Wprowadzenie</b>	<b>3</b>
<b>Zaklęcia</b>	<b>4</b>
<b>Przedmioty</b>	<b>6</b>
<b>Przeciwnicy</b>	<b>8</b>
<b>Część 1 - Powitanie</b>	<b>11</b>
<b>Wierzba Bijąca</b>	<b>11</b>
<b>Dziedziniec - Noc</b>	<b>13</b>
<b>Główny Hall</b>	<b>13</b>
<b>Wielkie Schody</b>	<b>15</b>
<b>Część 2 - Nauka Rictusemry</b>	<b>17</b>
<b>Sala Treningowa Rictusemry</b>	<b>17</b>
<b>Główny Hall</b>	<b>22</b>
<b>Dziedziniec - Dzień</b>	<b>22</b>
<b>Stadion Quidditcha</b>	<b>22</b>
<b>Główny Hall</b>	<b>23</b>
<b>Wielkie Schody</b>	<b>24</b>
<b>Część 3 - Nauka Skurge</b>	<b>25</b>
<b>Sala Treningowa Skurge</b>	<b>25</b>
<b>Główny Hall</b>	<b>28</b>
<b>Lochy</b>	<b>30</b>
<b>Główny Hall</b>	<b>33</b>
<b>Dziedziniec - Dzień</b>	<b>33</b>
<b>Część 4 - Nauka Diffindo</b>	<b>34</b>
<b>Sala Treningowa Diffindo</b>	<b>34</b>
<b>Dziedziniec - Dzień</b>	<b>40</b>
<b>Ogród</b>	<b>42</b>
<b>Część 5 - Dom Ślizgonów</b>	<b>44</b>
<b>Główny Hall</b>	<b>44</b>
<b>Wielkie Schody</b>	<b>45</b>
<b>Główny Hall</b>	<b>47</b>
<b>Śladem Goyle'a</b>	<b>47</b>
<b>Wielkie Schody</b>	<b>52</b>
<b>Główny Hall</b>	<b>52</b>
<b>Dom Ślizgonów</b>	<b>53</b>
<b>Wielkie Schody</b>	<b>56</b>
<b>Część 6 - Nauka Spongify</b>	<b>57</b>
<b>Sala Treningowa Spongify</b>	<b>57</b>
<b>Główny Hall</b>	<b>63</b>
<b>Dziedziniec - Dzień</b>	<b>64</b>
<b>Wielkie Schody</b>	<b>65</b>
<b>Część 7 - Komnata Tajemnic</b>	<b>67</b>
<b>Dziedziniec - Noc</b>	<b>67</b>
<b>Zakazany Las</b>	<b>68</b>
<b>Wielkie Schody</b>	<b>71</b>
<b>Komnata Złotych Kart</b>	<b>71</b>
<b>Komnata Tajemnic - I</b>	<b>74</b>
<b>Komnata Tajemnic - II</b>	<b>76</b>
<b>Komnata Tajemnic - Finałowa Walka</b>	<b>78</b>

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](http://www.gry-online.pl)

Wprowadzenie



Witam w poradniku do gry obowiązkowej dla wszystkich uczniów Hogwartu i wielbicielek / wielbicieli sławnego Harry'ego Pottera. Znajdziecie tutaj dokładny opis przeciwników, przedmiotów i zaklęć występujących w grze, a co najważniejsze – poprowadzenie za rączkę, krok po kroku po całej grze, wraz z odkryciem sekretów i ukrytych tu i ówdzie kart z czarodziejami. Więcej pisać tutaj nie muszę – zapraszam do poradnika.

## Zaklęcia

### Alahamora



Ten czar jest znany ci od samego początku. Celuj nim we wszelkie skrzynki lub zamki, aby je otworzyć. Dodatkowo, tym właśnie zaklęciem będziesz otwierał ukryte ściany, skrywające sekretne pomieszczenia.

### Diffindo



Zaklęcia tego nauczysz się od profesor Sprout, jest to trzecie w kolejności. Używał go będziesz do przecinania trzech rzeczy: lin (trzymające np. kraty lub mosty), pajęczyn oraz pnaćcy blokujących przejść. Za pomocą Diffindo usuniesz także trujące grzyby, cierniste krzaki, ogłuszysz lub odetniesz „łapy” chodzących roślinek lub rozwalisz drzewców.

### Flipendo



Drugie zaklęcie, znane już od początku. Proste pchnięcie telekinetyczne, używane do przesuwania kolumn lub klocków, do przewracania lub urywania przedmiotów albo do wciskania przycisków. Zazwyczaj jest symbol tego zaklęcia tam, gdzie masz nim strzelić. Dodatkowo, możesz za pomocą Flipendo przesuwać ogłuszonych przeciwników, a także ogłuszać gnomy.

### Lumos



Ostatnie zaklęcie znane od samego początku. Choć teoretycznie ma pomagać ci rozświetlając ciemność, praktyka wygląda inaczej. Gdziekolwiek zauważysz posąg gargulca, strzel w niego tym czarem. Światło z różdżki świecić się będzie przez kilkanaście sekund i odkrywać będzie wszelkie iluzoryczne miejsca (np. ściany, przez które można przejść) jak i te niewidzialne (np. platformy, po których można skakać). Miejsca te będą oznaczone poruszającymi się, żółtymi światełkami.

### Rictusempra



Główne zaklęcie bojowe, służy do ogłuszania prawie wszystkich przeciwników. Dodatkowo, używane w pojedynkach magów, a także w walce z pająkiem Aragogiem. Uczysz się go jako pierwszego.

### Skurge



Czar drugi na liście tych do nauczenia, odpowiada za usuwanie ekto plazmy – zielonej, fosforyzującej substancji, która blokuje przejścia lub skrywa jakieś przedmioty. Zawsze usuwaj ekto plazmę. Dodatkowo, tym właśnie zaklęciem pozbywasz się irytującego Irytka Poltergeista, który pojawia się czasami.

### Spongify



Ostatnie zaklęcie, którego się nauczysz. Zasada działania jest prosta. Najpierw znajdź pole od Spongify – fioletowy kwadrat z symbolem tego czaru, po czym puść go na nie, a zapali się ono fioletowym światłem. Skocz – dzięki temu odbije cię ono jak trampolina i będziesz mógł się dostać w trudno dostępne miejsca. Pole świeci przez kilka sekund – gdy zgaśnie, będziesz musiał Spongify rzucić od nowa.

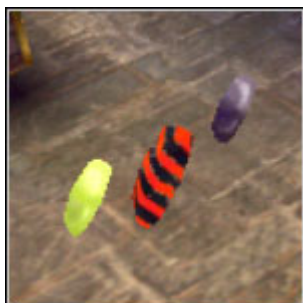
## Przedmioty

### Czekoladowa Żaba



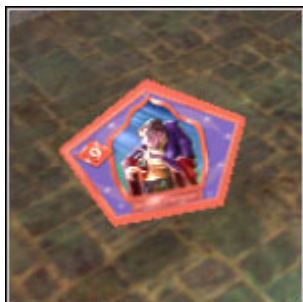
Czasami będziesz spotykał takie żaby. Choć uciekają od ciebie, to warto je zbierać, gdyż przywracają ci trochę zdrowia – szczególnie przydatne później w grze.

### Fasolki Wszystkich Smaków Bertiego Botta



Te będziesz spotykał naprawdę bardzo, bardzo często. Fasolki są pewnego rodzaju środkiem płatniczym. Możesz dostać za nie – od stojących tu i ówdzie studentów, lub od Freda i Georga niedaleko wejścia na stadion Quidditcha – magiczną korę lub ekstrakt, srebrną kartę, a także (tylko od dwóch braci) – miotłę Nimbus 2001 lub Zbroję do Quidditcha. Oba ostatnie przedmioty znacznie ułatwiają wygranie meczu.

### Brązowa Karta



Jest pięćdziesiąt brązowych kart rozsianych po całym Hogwarcie. Warto je zbierać, gdyż za każdą dziesiątkę twoja maksymalna żywotność powiększa się o jeden pasek (dodatkowy „piorun”).

### Srebrna Karta



Jest czterdzieści srebrnych kart, także rozsianych po całym Hogwarcie. Musisz zebrać wszystkie – za każdą dziesiątkę dostajesz srebrny klucz, a gdy masz cztery klucze, idź na pierwsze piętro w Wielkich Schodach, gdzie możesz wejść do Komnaty Złoty Kart.

### Magiczna Kora (Wiggentree Bark)



Jeden ze składników eliksiru zdrowia. Kosztuje zwykle 75 fasolek. Poza tym, można go znaleźć w niektórych szklanych butelkach (trzeba je rozbić za pomocą Flipendo), zostawiają je także zabite drzewce.

### Magiczny Ekstrakt (Flobberworm Mucus)



Drugi ze składników, kosztuje 50 fasolek w sprzedaży u uczniów i także można go spotkać w szklanych butelkach. Gdy masz oba składniki, poszukaj małego kociółka, a połączysz oba w eliksir zdrowia. Podczas gry eliksiry te rzadką się przydadzą, ale zbieraj je, gdyż w końcowej walce z bazyliiszkiem okazują się bardzo przydatne.