

Harry Potter i Więzień Azkabanu

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Harry Potter i Więzień Azkabanu

autor: Maciej „Elrond” Myrcha

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

Wprowadzenie	3
Podstawy	4
Menu	4
Czary	5
Przeciwnicy	7
Przedmioty warte odnotowania	9
Opis przejścia	12
Znajdź Parszywka	12
Wyzwanie Carpe Retractum	14
Opieka nad magicznymi stworzeniami	19
Wyzwanie Lapifors-Draconifors	20
Lekcja nauki Expecto Patronum	25
Znajdź książkę pomocną w obronie Hardodzioba	26
W drodze na naukę zaklęć	27
Wyzwanie Glacius	27
Na ratunek Ronowi	30
Uratuj Hardodzioba	32
Egzamin końcowy Carpe Retractum	33
Egzamin końcowy Draconifors-Lapifors	37
Końcowy egzamin Glacius	38
Hogwart	39
VII piętro	39
VI piętro	40
V piętro	41
IV piętro	42
III piętro	43
II piętro	44
I piętro	45
Parter	46
Podziemia	47
Tereny wokół Hogwartu	48

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

Witam w poradniku do gry Harry Potter i Więzień Azkabanu. Dzięki niemu uda Wam się przebrnąć przez trzeci rok nauki w Hogwarcie a także odkryć co nieco z sekretów tej szkoły magii. Mimo iż gra oparta jest o fabułę filmu o tym samym tytule, nie jest to „żywe” przeniesienie obrazu filmowego na komputer, tak więc nie martwcie się jeśli coś nie będzie się zgadzało pomiędzy tymi wersjami. Na początku poradnika znajdziecie opis menu gry oraz czarów dostępnych naszym bohaterom, przeciwników, z którymi będą toczyć walki oraz przedmiotów wartych odnotowania.

Podstawy

M e n u



- 1 – ekran główny menu
- 2 – Mapa Huncwotów
- 3 – hasła do tajnych przejść
- 4 – wyniki mini-gier (chochliki, lot na hipogryfie, potworna księga potworów)
- 5 – Twoje dobra – fasolki, kociołki, dynie
- 6 – wyniki prób zaklęć – ilość zebranych tarcz
- 7 – karty kolekcjonerskie
- 8 – opcje gry
- 9 – wyniki rozgrywki
- 10 – „zdrowie” głównych bohaterów
- 11 – Sekrety w danej lokacji – znalezione/wszystkie
- 12 – powrót do gry
- 13 – wyjście z gry

C z a r y

Poniżej znajdziecie dostępne w grze zaklęcia. Ponieważ twórcy gry uprościli nam znacznie sprawę nie musimy ich wybierać podczas rzucania – wystarczy, że wycelujemy różdżkę i czar „rzuci się” automatycznie. Czasami niektóre przedmioty/przeciwnicy wymagają rzucenia na nich zaklęcia z pomocą przyjaciół – należy wtedy odpowiednio długo poczekać aż czary naszych towarzyszy dołączą do naszego i wtedy rzucić zaklęcie. Czar Expecto Patronum przywołujący Patronusa i odpędzający Dementorów należy uwolnić w momencie, gdy krąg światła znajduje się powyżej połowy naszej różdżki.



Alohomora – czar służący do otwierania klódek, skrzyń i podobnych zamkniętych rzeczy (wykorzystywany przez całą trójkę bohaterów)



Carpe Retractum – przyciąga do rzucającego czar różne rzeczy, ale również może przyciągnąć go do nieruchomych obiektów (wykorzystywany przez Rona)



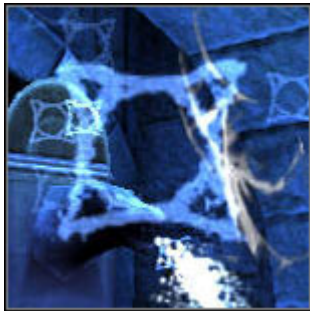
Depulso – służy do przesuwania przedmiotów oraz do ich „naciskania” (wykorzystywany przez całą trójkę bohaterów)



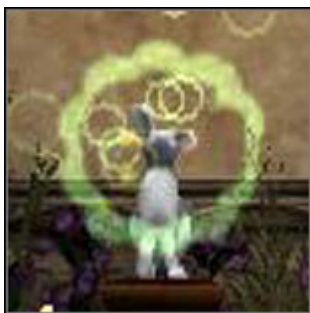
Draconifors – przemienia statwę w małego smoka kontrolowanego przez rzucającego czar (sterowanie za pomocą strzałek i myszy, wykorzystywany przez Hermionę)



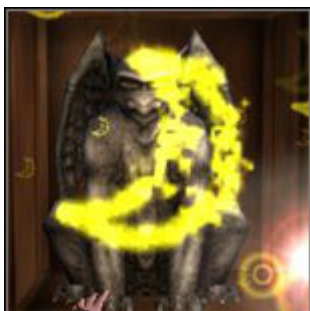
Expecto Patronum – tworzy Patronusa i odpędza Dementorów (wykorzystywany przez Harry'ego)



Glacius – zamraża wodę, likwiduje ogniska salamander i zamraża same salamandry (wykorzystywany przez Harry'ego)



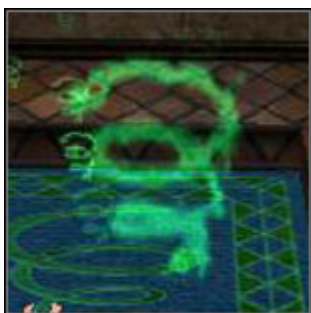
Lapifors – ożywia posążek królika (wykorzystywany przez Hermionę)



Lumos – tworzy magiczne światło, w blasku którego uwidaczniają się ukryte komnaty (wykorzystywany przez całą trójkę bohaterów)



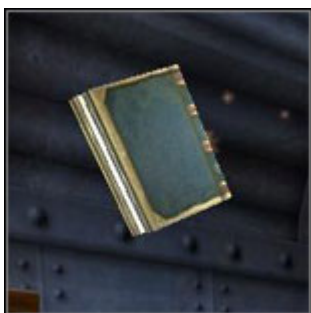
Rictusempra – czar używany głównie w walce z przeciwnikami (wykorzystywany przez całą trójkę bohaterów)



Spongify – czar tworzący w odpowiednim miejscu (zielony kwadrat ze spiralą w kształcie zaklęcia) swego rodzaju trampolinę przenoszącą nas automatycznie po skoczeniu na nią w docelowe miejsce (wykorzystywany przez całą trójkę bohaterów)

Przeciwnicy

Poniżej znajdziecie najczęściej napotykanych w grze przeciwników z krótką ich charakterystyką i poradami jak ich najprościej pokonać.



Książka – występują przeważnie po kilka sztuk na raz, rzucają w nas kulami odbierającymi energię, należy często stosować uniki i czarem Depulso eliminować je po kolei



Bundimun – wygrzebuje się z ziemi na powierzchnię plując dookoła czymś w rodzaju szlamu/kwasu, aby go pokonać stań w bezpiecznej odległości i rzuć czar Rictusempra a następnie skocz na niego



Ognisty krab – strzela ognistymi kulami z tylnej części swojego ciała, występuje w parze z pułapką, do której należy go wepchnąć, aby tego dokonać rzuć Rictusempra – przewróci się do góry nogami – następnie za pomocą tego samego zaklęcia staraj się wepchnąć go do pułapki