

ОГЛАВЛЕНИЕ

1. Обзор игры

Заклинания

Хитрости борьбы с монстрами

Общие советы

Покупка коллекционных карт

2. Хогвартс-Экспресс (тренировка)

3. Испытание Карпе Ретрактум

4. Феи и Гиппогрифы

5. Испытание Драконифоры и Ляпифоры

6. Урок Защиты от Дементоров

7. Защита Клювокрыла

8. Книга Монстров

9. Испытание Глациуса

10. Спасение Рона

11. Спасение Клювокрыла

12. Заключительные Экзамены

Экзамен по Карпе Ретрактум

Экзамен по Драконифоре-Ляпифоре

Экзамен по Гласиусу

1. Исследование Хогвартса

Снаружи

Внутри

Портреты

1. ОБЗОР

Версия HP3 для ПК очень отличается от приставочной, и настолько проста, что с ней справится даже пятилетний ребенок. (Это в данном случае вовсе не гипербола, на самом деле, мой пятилетний сын отлично прошел игру без всякой моей помощи.) В версии для ПК можно играть за Гарри, Рона и Гермиону, но самому поменять персонажа нельзя, это определено в игре заранее. Заклинаний тут меньше, чем в приставочной версии, и они иначе распределены между персонажами.

ЗАКЛИНАНИЯ

Алохомора: открывает предметы. Это заклинание могут применять все три персонажа.

Депулсо: в HP1 и 2 это заклинание называлось Флипендо. Оно используется для того, чтобы двигать предметы, а также против книг. Это заклинание могут применять все три персонажа.

Риктусемпра: оглушает врагов (не всех, а только тех, на кого распространяется). Этим заклинанием тоже владеют все три персонажа.

Спонджифай: превращает платформу Спонджифай в батут. Этим заклинанием владеют все три персонажа.

Лумос: применяется к гаргулье, что позволяет увидеть тайные комнаты. Этим заклинанием владеют все три персонажа.

Карпе Ретрактум: притягивает предмет к вам или вас к предмету. Этим заклинанием владеет только Рон.

Ляпифора: превращает стратую кролика в живого кролика. Этим заклинанием владеет только Гермиона.

Драконифора: превращает статую дракона в маленького живого дракона. Этим заклинанием владеет только Гермиона.

Глациус: замораживает воду, получаются ледяные горки. Еще используется против саламандр. Этим заклинанием владеет только Гарри.

Экспекто Патронум: убивает дементоров. Этим заклинанием владеет только Гарри.

ХИТРОСТИ БОРЬБЫ С МОНСТРАМИ

В игре несколько видов существ, с которыми придется сражаться. Некоторые из них будут вам часто встречаться, другие только в определенных ситуациях. Я расскажу о часто встречающихся монстрах, а специальные сражения будут описаны в другой части этого прохождения.

БЕСЫ

Непонятно, зачем это вообще понадобилось, но драка с использованием волшебных крекеров из HP1 вновь появляется в этой версии. Суть такова: бесы бросают в вас волшебные крекеры. Вы должны сперва увернуться от крекера, затем поднять его (просто пробежать по нему) и бросить в бесов (прицелиться почти невозможно), прежде, чем крекер взорвется. Главный фокус в том, чтобы находиться примерно в центре того помещения, где вы сражаетесь с бесами. Тогда, если в вас бросили крекер, вы сможете отбежать назад, затем подбежать и поднять крекер. Если стоять у стены, тогда вы можете убегать от крекеров только вправо или влево, где путь может преградить мебель, к тому же, увидеть лежащий на полу крекер будет сложнее. Старайтесь бросать крекеры в группы бесов, один крекер может убить сразу двух или трех бесов.

ФЕИ и КНИГИ

(Под книгами я подразумеваю те «обыкновенные» книги, которые на вас нападают. О Книге Монстров я расскажу позже.) Основная тактика в таких сражениях та же, что и с бесами, только на врагов нужно направлять заклинания. На фей – Риктусемпра, на книги – Депулсо, хотя какое заклинание на кого, не так важно, потому что заклинание выбирается автоматически. Вам нужно только прицелиться и щелкнуть кнопкой мыши. Отбрасывайте от себя этих маленьких надоедливых тварей, и уворачивайтесь от энергетических клубков, которыми бросаются феи. Вообще это очень простые сражения.

ОГНЕННЫЕ КРАБЫ

Самое неприятное в сражении с этими тварями: они могут застрять в углу, и их невозможно оттуда вытащить. Приходится дать им очнуться и убегать от них, пока они не окажутся на открытом пространстве. Иногда они отскакивают от стен, но физика игры такая никудышная, что обычно такой прием не работает. В общем, направьте на краба Риктусемпра, а затем применяйте заклинание, пока не затолкнете оглушенного краба в ближайшую ловушку, или не столкнете с платформы или выступа, по которому он ползает.

БУНДИМУНЫ

Эти твари вероятнее всего могут поранить вас, если вы не будете очень осторожны. Они не то чтобы опасны для жизни, но вы можете раз или два обжечься. Используйте Риктусемпра, чтобы оглушить такую тварь, затем прыгните ей на спину, перепрыгнув через кислотный след, который она оставляет. Когда вы подпрыгиваете со спины, не шевелите мышкой и не нажимайте клавиши, и тогда вы автоматически спрыгните туда, где нет кислоты. А если вы попытаетесь маневрировать в прыжке, как раз наверняка угодите прямо в кислоту. Подождите, пока кислотные испарения исчезнут, и соберите все вкусности, которые остались от бундимуна.

САЛАМАНДРЫ

Саламандры крайне неприятны, потому что возрождаются из собственного огня. Поэтому, когда вы встретились с несколькими саламандрами, не надо сперва пытаться расправиться с ними со всеми, а потом с их огнем. Лучше разобраться по очереди с каждой саламандрой и заодно с ее огнем. Направьте Гласиус на саламандру, а затем используйте Риктусемпра, чтобы уничтожить ее. Затем используйте Гласиус, чтобы заморозить ближайший огонь. Все это время не стойте на месте, а бегайте туда-сюда, чтобы другие саламандры не смогли прицелиться и выстрелить в вас огнем.

ЗАКОЛДОВАННЫЕ СКЕЛЕТЫ

Это, наверное, самые отвратительные существа во всей игре. Чтобы уничтожить их, на них нужно дважды направить Риктусемпра (это должны сделать или одновременно Гарри и Гермиона, или Рон дважды), а они очень быстро бросаются своими костями. Не стойте на месте, двигайтесь, и как только Гермиона к вам присоединяется, отпускайте кнопку.

КНИГА МОНСТРОВ

С этой тварью вы столкнетесь и в тренировке, и в одной из мини-игр. Тактика сражения с Книгой описана ниже, в прохождении мини-игры.

ОБЩИЕ СОВЕТЫ

Почаще машите волшебной палочкой. Некоторые предметы очевидно подвержены действию заклинаний – котлы, сундуки, доспехи. Некоторые не столь очевидны. Например, за несколькими изображениями и портретами скрываются тайники. Впрочем, за многими никаких тайников нет. Но чтобы убедиться, надо направлять заклинания на каждый предмет.

Применяйте заклинания к вещам по нескольку раз. Из многих предметов бобы, пироги и котельные лепешки могут высыпаться не один раз, из некоторых даже четыре или пять. Из некоторых предметов можно получить специальные награды, если применить к ним заклинание несколько раз.

Проще сделать так: сперва пройти всю игру по сюжету, затем вернуться и закончить мини-игры и найти тайники. Игра не закончится, пока вы не купите у Фреда и Джорджа все пароли к портретам. Поэтому не торопитесь покупать их, и можете играть даже после Заключительных Экзаменов.

Когда в Призовую Бобовую Комнату приходит Рон, там лежат только бобы. Когда туда попадают Гарри или Гермиона, там бывают и тыквенные пироги, и котельные лепешки. Собирайте лучше пироги и лепешки, а не бобы.

ПОКУПКА КОЛЛЕКЦИОННЫХ КАРТ

Повсюду стоят ученики, предлагающие купить у них коллекционные карты. Они все продают карты из одного набора, так что нет смысла бегать за всеми учениками, а также нет смысла покупать карты в первый же раз, когда вы встретили такого ученика. Сперва пройдите большую часть игры и наберите достаточное количество бобов и пирогов. Тогда уж найдите одного из этих учеников и покупайте у него (или у нее) карты, пока он (или она) не убежит.

Вот список Коллекционных карт, которые можно купить у студентов (в порядке того, как их предлагают):

- # 1 черная (колдунья), Beatrix Bloxam 25 бобов

- # 6 черная (колдунья), Carlotta Pinkstone 100 бобов

- #12 черная (колдунья), Cliodne 30 тыквенных пирогов

- # 3 синяя (волшебник), Crispin Cronk 100 бобов

- # 7 черная (колдунья), Dorcas Wellbeloved 175 бобов

- # 2 черная (колдунья), Dymphna Furmage 50 бобов

- # 4 синяя (волшебник), Edgar Stroulger 150 бобов

- # 8 черная (колдунья), Elfrida Clagg 125 бобов

- # 2 синяя (волшебник), Ethelred the Ever-ready 80 тыквенных пирогов

- # 8 синяя (волшебник), Glanmore Peakes 60 тыквенных пирогов

- #10 черная (колдунья), Ignatia Wildsmith 10 тыквенных пирогов

- # 5 черная (колдунья), Jocunda Sykes 200 бобов

- #14 черная (колдунья), Morgan le Fay 50 тыквенных пирогов

- #11 синяя (волшебник), Mungo Bonham 50 бобов

- # 6 синяя (волшебник), Novel Twonk 125 бобов

- # 5 синяя (волшебник), Oswalk Beamish 225 бобов

- #14 синяя (волшебник), Thaddeus Thurkell 70 тыквенных пирогов

- # 4 черная (колдунья), Wendelin the Weird 75 бобов

- # 9 синяя (волшебник), Wilfred Elphick 40 тыквенных пирогов

- #12 синяя (волшебник), Dzou Yen 20 тыквенных пирогов

Фред и Джордж продают шесть коллекционных карт в магазине. Они дадут вам одну карту бесплатно, как только вы наберете (найдете или купите) 74 карты.

Список Коллекционных карт, которые можно купить в магазине Фреда и Джорджа:

- # 7 синяя (волшебник), Grogan Stump 25 тыквенных пирогов

- # 9 пурпурная (животное), Горный Тролль 150 бобов

- #10 пурпурная (животное), Streeler 200 бобов

- #11 черная (колдунья), Hesper Starkey 125 бобов

- #13 черная (колдунья), Mirabella Plunkett 25 тыквенных пирогов

- #15 черная (колдунья), Gunhilda of Gorsemoor 100 бобов

- #15 синяя (волшебник), Гарри Поттер БЕСПЛАТНО

2. ХОГВАРТС-ЭКСПРЕСС (Учебная тренировка)

Цель: запомнить управление, поймать крысу Коросту

Коллекционные карты:

№1 голубая (волшебник), Фульберт Напуганный

Эта часть игры очень простая, и вас фактически ведут за руку. Единственной «сложностью» может стать самый конец тренировки, когда вы пытаетесь не пустить дементора в вагон. Дождитесь, пока птичья клетка над дверью не повернется к вам символом Депулсо, и тогда примените к ней заклинание, чтобы создать преграду. Как сделать остальные преграды, вполне очевидно.

3. ИСПЫТАНИЕ КАРПЕ РЕТРАКТУМ

Цель: Собрать 10 щитов испытания

Тайники: 5

Коллекционные карты:

№1 красная (вампир), Sir Herbert Varney

№2 красная (вампир), Amarillo Lestoat

№5 красная (вампир), Граф Дракула

№3 красная (вампир), Lady Carmilla Sanguina

№4 красная (вампир), Blodwyn Blud

Сразу после тренировки начинается третий год в Хогвартсе, и начинается он с урока Защиты от темных искусств и с Испытания Карпе Ретрактум (КР). В этом испытании вы играете за Рона, и только Рон владеет этим заклинанием.

В самом начале испытания используйте КР, чтобы притянуть себя на парящую платформу. Направьте Депулсо на переключатель на стене прямо перед вами, и появится еще одна статуя. Притяните себя на балкончик, затем используйте КР, чтобы опустить рычаг на дальней стене, тогда появится выступ. Откроется платформа Спонджифай. Следуйте указаниям профессора Люпина, чтобы подпрыгнуть и попасть на выступ.

Прыгните в яму прямо перед вами и используйте КР, чтобы вытянуть из дальней стены каменный блок. Заберитесь на него, поверните за угол и повторите то же самое (вытяните блок). Так вы дойдете до своего первого щита испытания.

Пройдите через дверь по правую руку, и примените к доспехам Депулсо, чтобы получить бобы. Идите дальше, перепрыгните через ров, и примените Депулсо к следующим доспехам. Затем пройдите через дверь налево. Вы окажетесь на выступе над бездонной пропастью. Справа вы увидите парящие платформы со статуями, но пока ничего с ними не делайте.

Если смотреть прямо от двери, можно заметить еще один выступ, на котором стоит золотой сундук. Повернитесь налево и примените к доспехам Депулсо. Доспехи отодвинутся вглубь. Войдите в нишу и примените Депулсо к переключателю на стене. На том выступе появится статуя. Примените КР, притяните себя на выступ и откройте сундук – там вы найдете первую коллекционную карту (№1 красная, а также первый Тайник). Теперь притяните себя на первую парящую платформу, потяните за веревки, чтобы появились два выступа, затем осторожно допрыгайте до дальней парящей платформы, где вас ждет щит испытания.

С этой платформы прыгните обратно на ближайший выступ, затем прыгните к двери, и там вы найдете свою первую Книгу сохранения. В следующей комнате вас ждет первое сражение с бесами (Вот повезло!), так что приготовьтесь. После того, как вы уничтожите первого беса, из тайной ниши появятся еще двое. Уничтожьте их, тогда откроется платформа Спонджифай, и проем в потолке. Перед тем, как покинуть это помещение, не забудьте направить Алохомора на оба шкафчика у стен.

Когда вы подпрыгнете и окажетесь в следующей комнате, вам нужно будет отбиться от двух стай фей, в каждой по три твари. Это довольно просто. Как только вы сделаете это, откроется проход в следующую комнату. Не забудьте открыть золотой сундук, который стоит рядом, там может оказаться кое-что полезное.

В следующем коридоре четыре набора доспехов, а под решеткой на полу – щит испытания. Примените Депулсо ко всем доспехам, тогда откроется решетка, и щит поднимется. Взяв щит, идите в следующую комнату.

Тут еще одна бездонная пропасть, но на этот раз некоторые парящие платформы движутся. Статуи, если применить к ним КР, позволяют висеть на них сколько угодно. Итак: притягивайте себя к статуе, висите, пока платформа не окажется прямо у вас под ногами, и щелкните кнопкой мыши (или той кнопкой, которой вы колдуете), чтобы спрыгнуть на платформу. Спрыгнув на первую платформу, повернитесь, и притяните себя с помощью КР к тайной нише за вашей спиной. Это второй Тайник, и там вы найдете вторую коллекционную карту (№2 красная). Добравшись до последней парящей платформы, повернитесь налево, и вы увидите рычаг в стене. Потяните за него. Появится выступ, а над ним еще одна статуя. Используйте КР, притяните себя наверх, возьмите четвертый щит испытания. Затем притяните себя обратно вниз и пройдите через дверной проем.

Пройдя через Книгу сохранения, вы окажетесь в коридоре, прямо перед большой ямой. Ее дно видно, но все равно НЕ прыгайте в нее. Примените Депулсо к доспехам с обеих сторон от себя. Затем примените КР к блоку в дальней стене ямы, он вытянется, и вы сможете на него прыгнуть. Таким образом вы перепрыгнете через яму. Заверните за угол. Примените Депулсо к доспехам (два набора) в углу, и взгляните наверх, где откроется тайная ниша (третий Тайник). Притяните себя наверх, используя КР, откройте сундук, и соберите коллекционную карту (№5 красная) и несколько котельных лепешек. Спрыгните вниз и переберитесь через следующую яму точно так же, как и через предыдущую.

Когда вы откроете запертую дверь, спустившись по ступенькам, вы встретитесь с огненным крабом. Используйте Риктусемпра, чтобы спихнуть его в ловушку и таким образом открыть дверь. В следующей комнате примерно то же, только огненных крабов уже два. Отсюда направляйтесь по маленькому коридору до следующей комнаты с бездонной пропастью. На некотором расстоянии перед собой вы увидите очередной щит испытания, но пройти к нему придется окружным путем.

Итак, для начала повернитесь направо и, использовав КР, притяните себя на парящую платформу. Как только платформа подлетит к небольшому уступу, перепрыгните на него. Расправьтесь с феями, затем, чтобы перебраться через ров на следующий уступ, вытяните из стены блок, использовав, как всегда, КР. Затем используйте КР, чтобы перебраться на следующую платформу, и она довезет вас до щита и обратно. Теперь используйте КР, чтобы перебраться на следующий выступ, и сохраните игру с помощью Книги сохранения.

Откройте запертую дверь, столкните огненных крабов с небольших парящих платформ, тогда появятся две висячие статуи. Используя КР, притяните себя на первую платформу, затем примените КР к блокам на дальней стене, чтобы выстроить лестницу из них. Притянитесь к следующей платформе, прыгните на лестницу и заберитесь по ней наверх.

Заберитесь в нишу над лестницей, примените к доспехам и к переключателю на стене Депулсо. Теперь притяните себя к ближайшему выступу. Прежде чем пройти через арку, взгляните направо и потяните за рычаг, используя КР. Прыгните и возьмите шестой щит испытания. Теперь прыгните обратно и проходите под аркой.

ПРОВЕРЬТЕ СЕБЯ: к этому моменту у вас должно быть уже шесть щитов и три найденных тайника.

Когда загрузится следующая часть игры, проходите в большую комнату. Там будет огненный краб. Спихните краба в ловушку, и тогда откроется дверь рядом с ловушкой, и еще одна тайная дверь у вас за спиной. Пройдите в секретную дверь, спуститесь по лестнице и потяните за веревку, затем повернитесь и примените Депулсо к изображению на стене, чтобы получить несколько котельных лепешек. Поднимитесь вверх по лестнице, притяните себя по открывшемуся коридору и возьмите щит. Примените Алохомора к золотым сундукам у стен, и комната будет просто засыпана бобами. Соберите бобы и идите дальше.

Еще одна бездонная пропасть, но вам уже не впервой. Переберитесь на выступ, где находится Книга сохранения, и взгляните направо – вы увидите еще одну парящую платформу. Притянитесь к ней, затем потяните за веревку. Затем притянитесь к следующей платформе, и затем наверх, на выступ. В небольшой комнатке, в которой вы окажетесь, направляйте на доспехи Депулсо, пока не появится тайный лестничный колодец. Поднимитесь по лестнице наверх, соберите кучу всяких вкусностей и коллекционную карту (№3, четвертый Тайник). Спуститесь вниз по лестнице, и налево вы увидите восьмой щит испытания. Заберите его, и притяните себя обратно к выступу, где находится Книга сохранения.

Пройдя небольшую комнату, вы попадете в комнату с бесами. Расправьтесь с ними, и примените Депулсо к доспехам. Из одних доспехов (сразу справа от вас, если вы стоите лицом к выходу) вылетят феи (впрочем, бобы и тыквенные пироги тоже). Другие доспехи стоят во вращающейся нише. Каждый раз, когда вы направляете на доспехи заклинание, из них вылетают всякие вкусные вещи, а потом доспехи поворачиваются, и появляются другие доспехи. Примените заклинание к доспехам четыре раза, и вы получите коллекционную карту (№4 красная). Посмотрев через решетку, вы увидите щит испытания. Еще немного, и он будет ваш.

Идите дальше, через коридор, и до конца. Справа вы увидите изображение гаргульи, примените к нему Алохомора, чтобы появилась настоящая гаргулья, к которой нужно применить Лумос, чтобы открылся проем в полу комнаты у вас за спиной. Спрыгните вниз в проем, повернитесь, откройте золотой сундук, затем подойдите к платформе Спонджифай (пятый Тайник). Прыгните на нее, возьмите щит под комнатой, в которой вы были до этого. Теперь вернитесь в коридор, и примените КР к статуе, чтобы перебраться через тайный проем.

Наконец, последняя комната. Пройдите по коридору до выступа, взгляните направо. Используйте КР, чтобы вытянуть блоки из стены, прыгните на них и заберитесь на следующий выступ. Примените Депулсо к доспехам с обеих сторон выступа, и потяните за веревки. Столкните огненных крабов с выступов, которые торчат из стен, притяните себя с помощью КР к последнему выступу, и подберите последний щит. Испытание закончено!

4. ФЕИ И ГИППОГРИФЫ

Цели: Избавиться от целой колонии фей в колодце

Пролететь на Клювокрыле пять раз (каждый следующий сложнее предыдущего)

Тайники: нет

Коллекционные карты:

Мини-игра с феями

№1 серая (гигант), Bran the Bloodthirsty

№2 серая (гигант), Циклоп

№3 серая (гигант), Голиаф

№4 серая (гигант), Morholt

№5 серая (гигант), Hengist of Upper Barnton

Мини-игра с Клювокрылом

№1 желтая (Квиддич), Jocelind Wadcock

№2 желтая (Квиддич), Gwenog Jones

№3 желтая (Квиддич), Cyprian Youdle

№4 желтая (Квиддич), Roderick Plumpton

№5 желтая (Квиддич), Bowman Wright

Когда вы пройдете Испытание Карпе Ретрактум, вы окажетесь в Комнате с Дверями Испытаний. Сюда можно придти в любой момент, чтобы снова пройти какое-нибудь испытание из тех, что вы уже проходили. Примените Депулсо к доспехам в комнате, соберите горстку бобов. Теперь можно идти дальше. Вы попадете в Комнату с Портретами, через портреты в этой комнате можно пройти на любой этаж замка (этажей всего восемь, включая подземелье, которое считается нулевым этажом).

Здесь вы встретитесь с Фредом Уизли, одним из хозяев магазина, где можно купить полезные предметы. Он предложит вам пройти в магазин, который находится на территории дома Гриффиндор на седьмом этаже. Идите за Фредом по лестнице, и пока вы будете идти, вы получите некоторое представление о Хогвартсе. Настоящее исследование территории вам еще предстоит. Когда вы дойдете до магазина, Гермиона уйдет, а вы можете немножко послоняться по магазину Фреда и Джорджа.

Когда вы выйдете из магазина, путь вам преградит Пивз. Гарри и Рон должны одновременно использовать Риктусемпра трижды, чтобы победить его. Тогда он уронит пароли к портретам, через которые можно проходить, и смоется. После этого вы отправитесь обратно в Комнату с Портретами, где опять встретитесь с Гермионой. Пора спешить на Урок по уходу за волшебными животными, Невилл вас проводит.

Опять же, можно заняться исследованием территории, а можно сперва сходить куда требуется по сюжету, чтобы Рон и Гермиона не приставали к вам по поводу урока, когда вы шляетесь по парку. По пути на Урок по уходу за волшебными животными вы увидите, что в колодце поселилась колония фей. Сейчас вполне подходящий момент для того, чтобы разобраться с этими феями. Нужно выдержать три налета фей, каждый раз их будет больше, чем в предыдущий. Но их легко победить, и к тому же между налетами вы будете вознаграждены шоколадными лягушками. Не робейте, разберитесь с гадкими феями, и получите за это пять коллекционных карт (серых, с гигантами).

Теперь надо отправиться на Урок по уходу за волшебными животными, где придется пролететь на Клювокрыле дистанцию с препятствиями. За каждое кольцо, сквозь которое вы пролетаете, включая большие кольца в начале и в конце дистанции, вы получаете 100 очков. Для первого раза нужно пролететь сквозь 15 колец (заработать 1500 очков), и тогда вы прошли испытание. Это несложно, потому что надо пролететь примерно сквозь половину всех колец на дистанции. Подлетайте к кольцу, взмахивайте крыльями, чтобы чуть подняться, пролетайте сквозь кольцо и летите к следующему. Если нажимать ВНИЗ или S, то Клювокрыл будет лететь медленнее и аккуратнее поворачивать. Как только вы чуть привыкнете к управлению, пройти дистанцию будет очень просто. Каждый раз, когда вы зарабатываете столько очков, сколько требуется, или больше, проходя дистанцию, вы получаете коллекционную карту (желтую, Квиддич).

Но сейчас, как только вы пройдете первую дистанцию, Клювокрыл поранит Малфоя, и вы почти тут же окажетесь в Хогвартсе, на Уроке превращений.

5. ИСПЫТАНИЕ ЛЯПИФОРЫ И ДРАКОНИФОРЫ

Цель: Собрать 10 щитов испытания

Тайники: 8

Коллекционные карты:

№1 коричневая (дракон), Common Welsh Green

№2 коричневая (дракон), Hebridean Black

№3 коричневая (дракон), Hungarian Horntail

№4 коричневая (дракон), Romanian Longhorn

№5 коричневая (дракон), Norwegian Ridgeback

Когда вы отправитесь на Урок превращений, путь вам опять преградит Пивз. Теперь все три героя должны направить на него Риктусемпру. Как только вы оглушили его ударом, Рон может использовать Карпе Ретрактум, чтобы содрать с Пивза его доспехи или оружие. Проделайте это шесть раз, и он скроется, оставив некоторые вкусности. Теперь идите на Урок превращений, где МакГоннагал вызовет Гермиону на Испытание Ляпифоры и Драконифоры.

Следуйте указаниям на тренировке в начале испытания, чтобы открыть первую дверь и получить первый щит испытания. Прежде, чем взять щит, примените Депулсо к доспехам с обеих сторон от себя, и из одних доспехов выпадет коллекционная карта (№1 коричневая). За первым щитом, в конце коридора, висит изображение кролика. Примените к нему Алохомора, чтобы открылась ниша, где стоит статуя кролика. Подберите котельную лепешку за статуей, а затем примените к статуе Ляпифора.

Проведите кролика через ближайшую нору, и соберите бобы у живой изгороди. Разройте кучку земли рядом, и получите еще несколько бобов. Следуйте по дорожке из бобов сквозь следующую кроличью нору, разройте кучку земли, чтобы открылись ворота. Тогда Гермиона сможет войти, взять щит испытаний и сохранить игру с помощью Книги сохранения. На полпути по следующему коридору вы найдете статую кролика. Превратите ее в кролика, проведите его через нору прямо напротив. Пробегите вокруг горшков с цветами и колодца, чтобы собрать все вкусное. Затем, если смотреть на колодец от входа, можно заметить слева нору в живой изгороди. Прогрызите путь через нору, и пройдите по проходу на самый верх живой изгороди. Разройте кучку земли, чтобы открылся колодец. Спрыгните в колодец, пройдите по подземному ходу на самый верх другой живой изгороди, и разройте кучку земли, чтобы для Гермионы открылись следующие ворота.

В следующей комнате вы узнаете, как использовать заклинание Драконифора. Будьте готовы к тому, что вас будет раздражать этот неповоротливый дракончик, потому что он не очень хорошо управляется. Как и с Клювокрылом, используйте клавишу ВНИЗ или S, чтобы дракон летел медленнее и лучше поворачивал. Как только вы выполните задание, дорожка повернется, и вы сможете перейти. Но не переходите, сперва прыгните вниз и примените Депулсо к головам гаргулий (к тем, из которых не льется вода) с обеих сторон вращающейся платформы. Тогда откроется тайная дверь (первый Тайник), и надо будет сразиться с несколькими бесами, чтобы потом забрать котельные лепешки из появившегося золотого сундука. Пока вы еще ходите внизу, обратите внимание на тыквы. Используйте Депулсо, чтобы разбить их и получить несколько тыквенных пирогов. Теперь заберитесь обратно по цветочным горшкам туда, где вы стояли в начале, и прыгните на дорожку, чтобы взять щит.

В следующей комнате над садом висит Г-образный щит. Прежде чем выполнять задание, прыгните вниз, в сад (второй Тайник), и примените к тыквам Депулсо. Из большой тыквы выпадет коллекционная карта (№2 коричневая). Обратите внимание на котельную лепешку под мостом, ее вы можете потом забрать с помощью дракона.

Используйте платформу Спонджифай, чтобы забраться на мост. Дойдите до статуи дракона и используйте свои потрясающие колдовские чары. Когда дракон зажжет факел, мост повернется, и Гермиона сможет пройти к щиту и Книге сохранения.

В следующем коридоре примените Депулсо к доспехам (чтобы получить бобы) и к переключателю на стене (появится платформа Спонджифай). Используйте платформу, чтобы прыгнуть на выступ, и проходите в следующую комнату. Примените Депулсо к тыквам вокруг, чтобы выпали пироги, затем примените к статуе кролика Ляпифора, и проведите кролика через нору.

Перепрыгните через изгородь на дорожку, где есть кучки земли, в которых спрятаны бобы. Идите налево через кроличью нору (третий Тайник), прогрызите траву, и получите бобы, пироги и котельную лепешку. Вернитесь в главный сад, там за одним горшком спрятаны бобы и пироги. Затем пройдите через следующую нору, и разройте кучку земли, чтобы в главной комнате открылась статуя дракона.

Превратите ее в настоящего дракона, пролетите драконом по пути, указанном бобами, через небольшой проем в стене. В следующей комнате пройдите по уступам и соберите бобы, затем зажгите все три факела, чтобы три молотка ударили по трем деревянным блокам в стене. Получится лестница для Гермионы.

Когда действие Драконифоры закончится, обратите внимание, что там, где были статуи, теперь стоят доспехи. Примените к ним Депулсо, и подождите, пока платформа повернется. В полу появится проем, прыгните в него, и окажетесь в саду под факелами (четвертый Тайник). Тут вас ожидает еще одно сражение с бесами. Соберите вкусности из золотых сундуков, и котельные лепешки, которые лежат в саду. Пройдите через другую дверь и поднимитесь на лифте к главному этажу. Заберитесь по деревянным ступеням и возьмите щит испытаний.

ПРОВЕРЬТЕ СЕБЯ: К этому моменту у вас уже должно быть шесть щитов испытания и четыре найденных тайника.

Когда загрузится следующая часть игры, вы окажетесь в комнате с колонной, составленной из трех блоков, на сторонах которых изображены некие символы. Используйте Депулсо, чтобы повернуть блоки. Обратите внимание на изображение стрелки на полу. Поверните блоки в колонне так, в сторону стрелки глядели три одинаковых символа. Это откроет одну из решеток за колонной. Возьмите за решетками щит, коллекционную карту (№3 коричневая) и горстку бобов, затем откройте запертую дверь по левую руку.

Сейчас вы впервые столкнетесь с бундимуном. Расправьтесь с ним, и проходите дальше, к Книге сохранения. Вы попадете в круглый сад с фонтаном, над которым находится щит испытания. По углам фонтана стоят вырезанные из кустов фигуры деревьев, изображающие четыре дома Хогвартса. Справа от вас находится статуя кролика, слева от вас – кроличья нора. Сад населен бундимунами.

Осторожно пройдите по кругу, следите за бундимунами, появляющимися из-под земли. Убивайте их, как только они появляются. Примените Депулсо к фигурам животных, и из них посыплются бобы. Обойдя сад и расправившись с бундимунами, примените Ляпифору к статуе кролика, и соберите кроликом все вкусное за горшками. Затем идите сквозь кроличью нору. Это пятый Тайник (не такой уж и тайный Тайник, а?). Прежде чем разрывать кучку земли, повернитесь, прыгните на крышу клетки, возьмите котельную лепешку, затем разройте кучку земли. Это выключит фонтан и опустит вниз щит. Пусть Гермиона заберет щит. Теперь идите в следующую комнату.

Здесь вам предстоит крупное сражение с бесами (тварей восемь, наверное), причем в узком помещении. Правда, их довольно легко убивать группами. Мне удавалось убить за раз шесть штук. Победите бесов, соберите все вкусности и отправляйтесь дальше.

В следующем помещении примените Депулсо к котлам и соберите бобы. Затем посмотрите на переключатель над Книгой сохранения и примените к нему Депулсо. Прыгните на платформу Спонджифай, которая появится, и попадете в комнату с тремя гаргульями и тремя цветными кольцами (шестой Тайник). Прежде чем заняться головоломкой, повернитесь и примените Депулсо к большой гаргулье прямо над дверью. Вы получите парочку котельных лепешек.

Каждая плитка над головами гаргулий относится к одному из цветных колец. Каждый раз, когда вы применяете Депулсо к голове гаргульи, соответствующее цветное кольцо передвигается на одну четверть круга против часовой стрелки. По очереди выстройте маленькие картинки на кольцах напротив больших картинок в позициях 3 часа, 9 часов и 12 часов (как если бы это были часы), в любом порядке. Получите несколько пирогов, коллекционную карту (№4 коричневая) и девятый щит испытаний.

Прыгните обратно вниз в залу, сохраните игру с помощью Книги сохранения, затем идите в последнюю комнату, где вас ждет лабиринт из живых изгородей. Идите по лабиринту (путь через лабиринт всего один, так что это довольно жалкий лабиринтик), и опасайтесь бундимунов. Как только вы обошли башню в центре и прошли еще одну Книгу сохранения, взгляните налево, и увидите на изгороди символ Алохоморы. Примените к изгороди заклинание, и откроется статуя кролика.

Пройдите кроликом обратно по лабиринту, пока не заходя в башню в центре, пока не дойдете до кроличьей норы в изгороди. Прогрызите путь через нору, разройте кучку земли и получите горстку бобов (седьмой Тайник). Теперь идите обратно к башне в центре, найдите кроличью нору. Прогрызите путь, разройте кучку земли, чтобы открыть башню. Действие Ляпифоры закончится, и теперь вы можете достать последнюю коллекционную карту (№5 коричневая) из золотого сундука в башне (восьмой Тайник).

Теперь идите обратно по лабиринту мимо статуи кролика, пока не дойдете до каменной площадки. Примените Депулсо к переключателю на стене, тогда откроется железная решетка, закрывавшая статую дракона. Примените к статуе Драконифору, затем поверните дракона, и пусть он возьмет на полу за пьедесталом котельную лепешку. Пролетите драконом по верхушкам изгородей, соберите все вкусное, затем подлетите выше и зажгите факел. Деревянная решетка рядом с Гермионой поднимется, и рядом с башней в центре появится платформа Спонджифай. Подпрыгните на ней и завершите испытание.

За это вы получите доступ к Призовой Бобовой Комнате, где кроме бобов и пирогов будут еще и котельные лепешки. Попробуйте собрать как можно больше лепешек за то время, которое вам отпущено. В общем-то, можно успеть собрать все лепешки. Не забудьте применить Депулсо к платформе в центре, чтобы открылись золотые сундуки, в которых тоже есть лепешки.

6. ЗАНЯТИЕ ПО ЗАЩИТЕ ОТ ДЕМЕНТОРОВ

Цель: Научиться использовать заклинание Экспекто Патронум

Тайники: нет

Коллекционные карты:

№3 черная (колдунья), Honoria Nutcombe

Когда вы покинете комнату испытания, пройдя Испытание Ляпифоры и Драконифоры, вы увидите несколько роликов, и в результате Гарри окажется на Занятии по защите от дементоров у профессора Люпина. Тут все очень просто и ясно. Выполните тест, который научит вас использовать заклинание. Тут важен момент бросания заклинания: нужно бросать его не раньше, чем кольцо света доберется до середины волшебной палочки, но до того, как оно дойдет до кончика палочки.

После того, как вы три раза удачно примените Экспекто Патронум, вы попадете в коридор с небольшими комнатками с двух сторон. Там нет тайников, но из некоторых предметов можно достать вкусные вещи. Применяйте заклинания на все, что увидите в этих комнатках, особенное внимание обратите на черепа у каминов. Из одного черепа выпадают котельные лепешки. Пройдите по коридору до лестничной площадки. Примените Депулсо к черепу, который увидите слева, и затем спускайтесь вниз по лестнице прямо к Книге сохранения.

Теперь вы сразитесь с призраком (который принял форму Дементора). Затем с двумя призраками одновременно. Когда вы победите их, обернитесь и возьмите коллекционную карту (№3 черная). И тут Гарри упадет через потайной люк, и вам придется сразиться с тремя настоящими Дементорами. Оглушите каждого по очереди, и все время смотрите по сторонам, чтобы ни один из них не смог подкрасться к вам сзади. Как только вы оглушите всех троих, они исчезнут.

Теперь вы увидите еще несколько роликов и наконец окажетесь в библиотеке, где нужно найти книгу, чтобы защитить Клювокрыла.

7. ЗАЩИТА КлювокрылА

Цель: Найти книгу, чтобы помочь спасти Клювокрыла

Тайники: нет

Коллекционные карты:

№13 синяя (волшебник), Falco Aesalon

Первое, что вам предстоит – отбиться от толпы злобных книг. Это очень похоже на сражение со стаей фей, только тут меньше пространства, и маневрировать сложнее. Убедитесь, что в боковых проходах библиотеки не прячутся книги. Затем пройдите по главному этажу библиотеки и найдите сундуки и доспехи, из которых можно извлечь что-то вкусное.

Теперь пусть Рон применит Карпе Ретрактум над большим столом, тогда сам Рон поднимется к потолку, и стол поднимется тоже. Спрыгните на стол, затем примените КР, чтобы попасть на балкон. Идите налево и возьмите из золотого сундука коллекционную карту (№13 синяя). Пройдите мимо запертой двери и примените КР, чтобы потянуть за веревку. Появится лестница из книжных стеллажей.

Теперь главный персонаж – Гермиона. Вскарабкайтесь по книжным стеллажам. Теперь Гермиона и Рон оба должны применить Алохомора, чтобы открылась дверь. Дальше Гермиона идет одна. Пройдите через Книгу сохранения, затем примените Алохомора к изображению гаргульи слева от вас. Примените к гаргулье Лумос, затем пройдите через прозрачный стеллаж в длинный коридор.

Поверните за угол, направо, и вы столкнетесь с несколькими бесами. Расправьтесь с ними и подойдите к статуе дракона на полпути по коридору. Превратите статую в дракона, и пусть он пролетит дальше по коридору и возьмет огонь. Заверните за угол, пройдите в дверь и зажгите камин. Теперь вы снова управляете Гермионой. Пройдите по коридору, откройте золотой сундук, возьмите котельные лепешки. Пройдите через комнату с камином и возьмите книгу.

7. КНИГА МОНСТРОВ

Цель: Победить в библиотеке Книгу Монстров

Тайники: нет

Коллекционные карты:

- #1 фиолетовая (ведьма), Баба-Яга

- #2 фиолетовая (ведьма), Malodora Grymm

- #3 фиолетовая (ведьма), Leticia Somnolens

- #4 фиолетовая (ведьма), Матушка-Гусыня

- #5 фиолетовая (ведьма), Misericordia

Когда вы найдете книгу для Клювокрыла, вы увидите небольшой ролик, и в результате ваши герои окажутся на пути на Урок Чар. Однако по дороге вы увидите, что из библиотеки вылетают злые существа. Смелей, отложите свой Урок и преподайте урок Книге Монстров, которая скрывается в библиотеке.

Это сражение похоже на сражение с другими книгами и феями, с которыми вы уже дрались, однако тут меньше пространства для маневрирования, и каждую страницу надо ударить дважды. Правда, уворачиваться от страниц у вас все равно не получится, потому что страницы летают за вами, так что отсутствие места – не проблема. Стойте как можно дальше от книги, и сосредоточьтесь на тех страницах, которые летят к вам. Вас наверняка поранят, так что подпитывайтесь шоколадными лягушками между атаками. Победите Книгу пять раз, и вы получите пять коллекционных карт (волшебникьи), а также выполните одно из заданий вашего третьего года в Хогвартсе. А теперь отправляйтесь на Урок Чар.

9. ИСПЫТАНИЕ ГЛАЦИУС

Цель: Собрать 10 щитов испытания

Тайники: 5

Коллекционные карты:

№1 зеленая (гоблин), Eargit the Ugly

№2 зеленая (гоблин), Alguff the Awful

№3 зеленая (гоблин), Ug the Unreliable

№4 зеленая (гоблин), Urg the Unclean

№5 зеленая (гоблин), Gringott

В самом начале Испытания Глациуса вы встретитесь с Амазонской саламандрой. Хитрости борьбы с этими воспламеняющимися существами описаны в разделе «Хитрости борьбы с монстрами». Когда вы победите саламандру, вы получите первый щит. Пройдите через маленький коридор, примените Алохомора на флаг на стене слева и откроется тайная комната (первый Тайник). Откройте сундук в комнате и получите несколько бобов и коллекционную карту (№1 зеленая).

Идите дальше, к фонтану, и заморозьте воду. Используйте эту первую горку как возможность научиться слалому. Некоторые щиты и карты в этом Испытании находятся высоко на стенах желоба, и надо будет научиться проходить повороты и делать виражи на стенках, чтобы собрать их все. Удачи вам.

В конце желоба будет Книга сохранения и платформа Спонджифай на балконе. Сохраните игру, затем подпрыгните на платформе в комнату, где надо будет расправиться с двумя саламандрами. В середине комнаты тогда откроется платформа Спонджифай, а в ближайшей стене появится тайная дверь (второй Тайник). Победите двух бесов, которые выбегут из тайной комнаты, и откройте золотой сундук, в котором будут всякие вкусности и коллекционная карта (№2). Не забудьте применить Депулсо к железному котлу в главной комнате, а уж потом прыгайте на платформу Спонджифай.

В полете вы соберете щит испытания, а затем окажетесь в скользящем желобе. Здесь опять оттачивайте свою технику, особенно прохождение виражей, чтобы собрать котельные лепешки и тыквенные пироги. По пути вы соберете еще один щит и наконец приземлитесь в мраморном портике. Там вас остановят феи, когда вы расправитесь с ними, откроется платформа Спонджифай. Но не обращайте на нее никакого внимания.

Найдите дорожку из бобов, и идите вниз по лестнице вокруг портика до запертой двери. Примените к двери Алохомора (третий Тайник), а внутри откройте сундук и получите коллекционную карту (№3 зеленая). Когда вы откроете дверь, из лестницы появится платформа Спонджифай. Прыгните на ней, возьмите щит, и дальше скользите по желобу, в котором окажетесь.

После недолгого скольжения вы окажетесь на платформе с двумя саламандрами. Победите их, и тогда откроется двусторонняя лестница к верхней площадке. На верхней площадке примените к доспехам Депулсо, и тогда поднимется щит. Возьмите его, затем сохраните игру с помощью Книги сохранения. Теперь используйте платформу Спонджифай, чтобы попасть в следующий желоб.

Вот здесь все не так уж просто. Вы немного проскользите, затем будет развилка. Скользите по правому желобу, вам быстро придется отклониться на левую сторону, и вы увидите высоко на правой стенке щит испытания. Вам нужна хорошая скорость, чтобы попасть на правую сторону, и хорошее равновесие, чтобы не свалиться с желоба. Если вам не удалось собрать щит, быстро нажмите Escape, перезагрузите игру и пробуйте снова и снова, пока не получится. ВНИМАНИЕ! Если вам удалось взять щит, но вы тут же упали с желоба, щит у вас остается! Поэтому больше не думайте о том, что вам придется снова его брать. Вскоре после места со щитом вы спрыгните с желоба в яму, и загрузится следующая часть игры.

ПРОВЕРЬТЕ СЕБЯ: К этому моменту у вас должно быть уже шесть щитов испытания и три из пяти тайников.

Теперь вы стоите перед пропастью, через которую непонятно как перебраться. Как только вы сделаете пару шагов, появятся феи. Избавьтесь от них и идите по появившемуся мосту туда, куда можно пройти. Вы попадете в комнату с саламандрой. Убейте ее. Теперь вернитесь ко входу в комнату, и примените заклинание к флагу, висящему слева от вас (если смотреть в комнату от входа), тогда откроется тайная комната (четвертый Тайник). Соберите бобы, пироги и лепешки из сундука. Теперь используйте платформу Спонджифай, чтобы прыгнуть на выступ, который тут же уйдет вниз, и через пропасть появится новый мост. Соберите вкусности из золотого сундука, который откроется за ушедшим в землю выступом.

Теперь перейдите через пропасть, и повторите все то же самое, только уже нет никакой тайной комнаты за флагом. В золотом сундуке за уходящим в землю выступом будет коллекционная карта (№4 зеленая). Вернитесь к мосту, поверните направо и прыгните на следующий балкон.

Как только вы шагнете вперед, вам придется отбиваться от двух стай бесов, в каждой по четыре твари. Когда вы прикончите последнего беса, откроются массивные деревянные двери, и появится щит испытания. Отойдите от дверей, чтобы найти платформу Спонджифай, прыгните на нее, и в полете возьмите щит. Прежде чем проходить через Книгу сохранения, примените Алохомора к флагу слева от вас, и откроется тайная комната (пятый Тайник), в которой надо открыть золотой сундук. Теперь сохраните игру, заморозьте фонтан и скользите по желобу.

И снова в желобе развилка, и снова надо выбрать правый желоб. Щит испытания в этом желобе взять легко. Когда два желоба вновь соединятся, следите за тем, когда появится коллекционная карта (№5 зеленая) высоко на правой стенке желоба. Если вы не сможете ее взять, быстро перезагрузите игру и попробуйте еще раз. Девятый щит испытания парит в воздухе между двумя желобами, но при этом двигается взад-вперед. Возможно, вам придется управлять прыжком между желобами, чтобы взять его. Опять же, если вам не удалось его взять, перезагрузите игру и снова пройдите всю эту часть.

Наконец, когда вы доедете до конца желоба и возьмете последний щит испытания, вы посетите Призовую Бобовую Комнату. Когда вы покинете ее и затем покинете Комнату с Дверями Испытаний, вы увидите несколько роликов. В конце концов Рона схватят, и Гарри с Гермионой должны будут его спасти.

10. СПАСЕНИЕ РОНА

Цель: Спасти Рона от большой черной собаки

Тайники: 5

Коллекционные карты:

№9 черная (колдунья), Sacharissa Tugwood

Действие начинается в туннеле под Корявой Ивой. Спуститесь по лестнице и идите вперед очень осторожно. Здесь вы первый раз встретитесь с заколдованным скелетом. Расправьтесь с ним, применив к нему двойное заклинание Риктусемпра (оба героя должны применить заклинание). Рядом с тем местом, откуда появился скелет, лежит череп – примените к нему Депулсо, и получите горстку бобов. Сразу за этим местом поверните в комнатку направо и взгляните налево. Примените Депулсо к черепу наверху стены, и получите котельную лепешку (первый Тайник).

Идите вниз по лестнице, и расправьтесь с двумя скелетами. Примените Депулсо к черепу на левой стене, и вы попадете в тайную комнату, где в двух золотых сундуках лежат всякие вкусности (второй Тайник). Примените Алохомора (оба героя) к запертой железной решетке, и идите к Книге сохранения.

Теперь идите дальше в комнату, где будет несколько каменных ступеней с символами Депулсо. Сначала поверните налево и примените Алохомора (дважды) к сундуку, получите угощение. Затем дважды направьте Депулсо на ступеньки, и они передвинутся к выступу. Появятся два скелета. Побейте их, поднимитесь по ступенькам и возьмите золотой сундук.

За следующей запертой дверью (которую надо открыть двойным Алохомора) будет комната с тремя саламандрами. После того, как Гарри с ними справится, вам придется сражаться с четырьмя скелетами. Откроется скрытая дверь (третий Тайник) с двумя золотыми сундуками. Идите к Книге сохранения.

За следующими воротами (примените Алохомора дважды) Гарри упадет в ловушку, и игра перейдет к Гермионе. Пройдите через открывшуюся дверь и оживите Драконифорой статую дракона справа от вас. Взлетите драконом вверх, возьмите огонь и летите налево, к драконьему факелу, полускрытому за колонной. Зажгите его, и откроется дверь прямо за факелом. Пролетите сквозь дверь и соберите вкусностей сколько хотите (четвертый Тайник). Не пропустите котельную лепешку, которая лежит на вершине центральной башни.

Летите обратно в главную комнату и зажгите еще два драконьих факела. Став опять Гермионой, пробегите через дважды запертую дверь. Теперь Гермиона заблокирована, и игра опять переходит к Гарри. Идите вперед к Книге сохранений, не упустите золотой сундук слева прямо перед Книгой.

Из черепа слева заберите тыквенные пироги, потом заморозьте фонтан и скользите по льду. Вскоре вы окажетесь в круглой башне. Откройте золотой сундук, и появится платформа Спонджифай. Подпрыгните на ней на маленький выступ с еще одной платформой Спонджифай. Если хотите, вы можете пройти вдоль стены, собирая бобы и пироги. Потом подпрыгните на следующий выступ, на котором тоже есть платформа Спонджифай.

Направьте Депулсо на два черепа на стене, противоположной потайной двери. Осторожно обойдите кругом, подойдите к двери (пятый Тайник) и соберите угощения. Вернитесь на платформу Спонджифай и подпрыгните на выступ, на котором лежит Книга сохранения. Соберите бобы и пирог, рассыпанные вдоль внутренней стены башни, и сохраните игру. Направьте Депулсо на череп на полу, Алохомора на золотой сундук на вершине лестницы и Депулсо на переключатель на стене слева. Тут к вам присоединяется Гермиона.

Откройте деревянную дверь двойным Алохомора и идите по коридору. Вам придется победить двоих скелетов, и откроются железные решетки. Направьте Депулсо на железный котел и побейте еще парочку скелетов. Идите вперед к Книге сохранения, прямо перед Книгой будет сундук (он заперт двойным заклинанием).

Вы оказываетесь в затхлой старой комнате с лестницей из трех секций. Чтобы двигать лестницу, направляйте на нее двойное заклинание Депулсо. Сперва отодвиньте большую секцию (ту, что прямо перед вами) назад. Потом подвиньте среднюю секцию (ту, что справа) в центр и назад. Наконец, передвиньте маленькую секцию (слева) к центру.

Когда вы приведете лестницу в порядок, появятся три скелета, а за ними еще три. Убейте их и займитесь исследованием комнаты и открыванием сундуков. После этого заберитесь вверх по лестнице за коллекционной картой (#9 черная). После этого вы увидите серию роликов, в конце которой вы окажетесь рядом с Сириусом Блэком, сражающимся с дементорами.

Вспомните, в какой момент следует применять Экспекто Патронум (кольцо света должно находиться на середине волшебной палочки). Идите кругом. Вы должны обезвредить троих дементоров, потом еще пятерых. Опять последует серия роликов, и наконец…

11. СПАСЕНИЕ КлювокрылА

Цель: Спасти Клювокрыла

Тайники: Нет

Коллекционные карты:

№9 черная (волшебник), Armando Dippet

Гарри и Гермиона находятся возле загона, в котором заперт Клювокрыл. Когда вы войдете в загон, Гермиона встанет на деревянную платформу, а вы будете играть за Гарри. Направьте Депулсо на переключатель на стене слева. Появится платформа Спонджифай, Гарри подпрыгнет на ней и окажется на другой деревянной платформе, в результате чего платформа Гермионы поднимется.

Теперь вы играете за Гермиону. Возьмите Книгу сохранения. Направьте Депулсо на железный котел, потом примените Драконифору к статуе дракона. Теперь вы дракон; летите наружу и возьмите огонь. По пути можете захватить бобы, лежащие на деревянных балках крыши.

Зажгите факел под тюрьмой Клювокрыла. Когда Гарри перестанет хныкать, снова возьмите огонь и летите через открывшуюся дверь. Соберите котельные лепешки с балок под потолком. Зажгите драконий факел.

Вы опять Гарри. Берите Книгу сохранений и входите в открытую дверь. Разгромите стаю из восьми бесов, и откроется платформа Спонджифай. Прежде чем вступить на нее, обратите внимание на железный котел, в нем лежат лепешки. Подпрыгните на чердак и примените Депулсо к переключателю на стене. Возьмите Книгу сохранения и спрыгивайте с чердака на новую платформу Спонджифай. Перепрыгните на одну из башен, с нее на другую башню, а оттуда прыгайте через дыру в крыше – тут вы встретитесь с Гермионой.

Направьте двойное заклинание Алохомора на запертые двери, затем сразитесь с феями. Появится статуя кролика. Прежде чем превращать ее, найдите железный котел и направьте на него Депулсо. Получите коллекционную карту (#10 синяя). Теперь примените к статуе кролика Ляпифору и пролезайте в норку.

Следуйте по дорожке из бобов к кучке земли, разройте ее и отройте дверь. Вы опять Гарри и Гермиона. Пройдите через дверь и возьмите золотой сундук в левом углу. Направьте Депулсо дважды на переключатель на стене, откроется платформа Спонджифай. Подпрыгните на ней до крыши тюрьмы Клювокрыла. Направьте Депулсо на железный котел, затем дважды примените Алохомора к клетке Клювокрыла. После этого вы увидите несколько роликов, в последнем из которых вы стоите спиной к озеру, сражаясь с дементорами.

На этот раз вам надо победить сперва троих, потом пятерых, и наконец семерых. После этого вы опять будет смотреть ролики, пока не окажетесь в Хогвартсе, и вот-вот начнутся Заключительные экзамены. Здесь у вас есть выбор: вы можете сперва отправиться на исследование Хогвартса. Однако я предпочитаю сперва покончить с экзаменами, чтобы набрать достаточно добычи, которая позволит купить все коллекционные карты. Поэтому отправляйтесь на третий этаж, где будет проходить экзамен Рона.

12. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ЭКЗАМЕНЫ

ЭКЗАМЕН ПО КАРПЕ РЕТРАКТУМ

Цель: Собрать пять щитов испытаний

Тайники: Нет

Коллекционные карты: нет

Используя заклинание Карпе Ретрактум (КР), притяните себя к первой статуе, подождите, пока подойдет вращающаяся платформа и спрыгните на нее. Проедьте на ней примерно полкруга и направьте КР сквозь арку на другую статую. Опять подождите, пока подойдет вращающаяся платформа. Спрыгнув на нее, быстро добегите до другого конца платформы и через четверть оборота выпрыгните в окно на наружную стену. Соберите вкусности из золотого сундука.

Прыгните через окно на платформу, когда она проходит под окном. Посмотрите вверх и подтяните себя на следующий уровень вращающихся платформ, используя статую над вами. Катясь на платформе, ищите окно, из которого наружу свисает веревка. Притяните к себе веревку с помощью КР и двигайтесь к окну, которое откроется во внутренней стене. Возьмите щит и прыгните обратно на вращающуюся платформу.

Еще раз посмотрите вверх, найдите статую, с помощью заклинания КР подтяните себя на один уровень вверх. Прокатитесь до арки в наружной стене и притяните себя на следующую платформу. Проехав примерно полкруга, через арку с помощью КР притяните себя к движущейся статуе. Держась за статую, прокатитесь четверть круга и спрыгните на неподвижный выступ с доспехами. Дважды примените заклинание Депулсо к доспехам.

Взгляните вверх, опять ухватитесь за движущуюся статую, прокатитесь еще четверть круга. Спрыгните на другой выступ. Заберитесь в комнату во внешней стене. Возьмите угощения из сундука и притяните к себе веревку с помощью КР. Отступите назад на выступ и опять ухватитесь за движущуюся статую. Через четверть круга вы окажетесь на выступе с Книгой сохранения и с дверью в центральную башню. Войдите в башню. Слева вы увидите скелет – чтобы его уничтожить, дважды примените Риктусемпра.

Откройте сундук справа. Идите налево. Уничтожьте еще двух скелетов и продолжайте идти, пока не возьмете щит и еще один золотой сундук. Ибите по кругу обратно на платформу Спонджифай и перепрыгните в другую комнату. Направьте Депулсо на доспехи (получите шоколадных лягушек) и откройте сундук (получите бобы). Через ближайшее окно выйдите на маленький карниз.

Слева от себя вы увидите еще один маленький выступ. Осторожно прыгайте с карниза на карниз вокруг башни, пока не доберетесь до следующего окна центральной башни. Влезьте в окно, убейте двух скелетов. Применяйте Риктусемпра к ним по очереди, чтобы они не могли сохранять равновесие. Примените Алохомора к золотым сундукам и Депулсо к флагу (три раза), соберите высыпавшееся угощение, затем воспользуйтесь платформой Спонджифай, чтобы подпрыгнуть и достать третий щит.

Спрыгните вниз и выйдите через ближайшее к платформе Спонджифай окошко. Перепрыгивайте с выступа на выступ, пока не доберетесь опять до окна в наружной стене. Влезьте в окно и сохраните игру.

Примените Алохомора к двери и пройдите сквозь нее к следующей двери. За ней вы увидите комнату с четырьмя огненными крабами. Направьте на них Риктусемпра (на каждого по очереди), заталкивая оглушенных крабов в ловушку, чтобы они не могли вас атаковать. Прежде чем покинуть комнату, направьте Депулсо на все доспехи и флаг (два или три раза на каждый предмет). Потом через открытую дверь и через мостик идите за своим четвертым щитом.

За мостом вы увидите зал. Не забудьте применить Депулсо ко всем доспехам. В следующей комнате вам придется прыгать с одной вращающейся платформы на другую. Прежде чем спрыгнуть с платформ, направьте Алохомора на большой знак Хогвартса, висящий на стене напротив вас. Направьте Депулсо на открывшийся переключатель, откроются ворота. Войдите в ворота и соберите пироги и лепешки из двух золотых сундуков. Вернитесь в комнату, где вы прыгали по платформам.

Запрыгните на первую платформу, как только она появится из-за выступа, на котором вы стоите. Приблизившись ко второй платформе, перепрыгните на нее, затем повторите то же с третьей платформой. Катитесь на ней, пока не увидите на дальней стене переключатель. Примените к нему Депулсо, и появится статуя. Используйте КР, чтобы притянуть себя к статуе.

В следующей комнате не обращайте внимания на кружащиеся над вами статуи и спрыгивайте вниз. Внутри центральной башни есть переключатель, направьте на него Депулсо. Примените Алохомора к решетке над платформой Спонджифай, и когда выскочат два скелета, побейте их. Воспользовавшись платформой Спонджифай, прыгните обратно на выступ, с которого вы спрыгнули. Теперь с помощью КР уцепитесь за одну из кружащихся статуй, чтобы переехать на другую сторону комнаты и разгромить бесов. Соберите угощение из двух золотых сундуков, затем с платформы Спонджифай перепрыгните в центральную башню. Воспользовавшись КР, притянитесь к статуе на дальнем уступе и заберите последний щит испытаний.

Поздравляем, вы сдали экзамен Рона! А теперь идите на экзамен Гермионы.

ЭКЗАМЕН ПО ЛЯПИФОРЕ-ДРАКОНИФОРЕ

Цель: Собрать пять щитов испытаний

Тайники: Нет

Коллекционные карты: Нет

Заклинанием Ляпифора оживите статую кролика перед вами, пройдите кроликом направо. Разройте кучку земли, откопайте платформу Спонджифай, потом отправляйтесь по кроличьей норе. Следуйте по туннелю, пока не окажетесь опять в главной камере. Идите по кругу налево, мимо следующей кроличьей норы, и откопайте еще одну платформу Спонджифай. Теперь вернитесь к той норе, мимо которой вы прошли, и пролезьте в нее.

Осторожно перейдите через травяной мостик и кроличью нору в туннель. Проследуйте по туннелю обратно в главную камеру и откопайте третью платформу Спонджифай. Теперь Гермиона должна прыгать через шпалеры, останавливаясь по пути, чтобы опрокидывать котлы, и уворачиваясь от бундимунов. С последней платформы Спонджифай вы допрыгнете до вашего первого щита испытаний.

После Книги сохранения вы попадете в комнату с четырьмя доспехами и щитом под решеткой в полу. Чтобы достать щит, надо очень быстро применить Депулсо ко всем четырем доспехам. Стоя на месте, быстро направьте заклинание на каждый из доспехов. Заберите щит, заклинанием Алохомора откройте дверь и пройдите в следующую комнату.

Прямо перед вами в полу находятся четыре слегка приподнятых каменных блока. Когда вы наступите на один из них, он немного опустится. На противоположной стене (налево от входа) откроется переключатель. Он будет виден недолго, поэтому быстро подбегите к нему поближе и направьте на него Депулсо. Повторите те же действия для остальных трех выключателей. В маленькой нише в стене между выключателями появится статуя дракона; примените к ней заклинание Драконифора. В этой же комнате находятся две Книги сохранения; воспользуйтесь ими немного позже, чтобы сохранить свои успехи.

Теперь вам с драконом предстоит преодолеть ряд препятствий за короткое время. На каждое испытание отводится определенное время (отсчитывается таймером), однако количество попыток для любого испытания не ограничено, равно как и общее время. Каждый раз, когда вы закончите одно испытание и пройдете через любую круглую дыру, таймер будет установлен заново.

Для начала вам надо зажечь драконий факел в этой комнате, чтобы открыть ворота в противоположной стене. Заберите огонь и пролетите насквозь. Пройдите сквозь дыру и пропрыгните (взмахните крыльями раз или два) через следующее отвествие. Вы оказываетесь в лабиринте шпалер. Обойдите первый поворот и подлетите вверх, чтобы достать драконий факел. Идите вперед и соберите угощения вокруг выступов, затем зажгите факел. Одни из ворот поднимутся и пропустят вас к щиту испытаний. Можете продолжать состязаться на время, или же закончите заклинание и попробуйте начать снова.

Вернувшись обратно в лабиринт шпалер, идите пока не увидите другую дыру. В следующей комнате вам придется пролететь через простое препятствие, состоящее из неподвижных стен с отверстиями в них. Потом быстро пройдите через два маленьких участка. Теперь опять придется пролетать через отверстия в стенах, только теперь стены буду двигаться вверх и вниз.

В следующей комнате вы должны взлетать вверх сквозь бреши в круглой вращающейся платформе. Комната наполнена всякими вкусностями, но не пытайтесь собрать все бобы. У вас будет (на самом деле уже есть) больше чем достаточно бобов, чтобы закончить игру. Собирайте лучше тыквенные пироги и котельные лепешки, и если вы не против того, чтобы повторить это испытание еще пару раз, полетайте вокруг и убедитесь, что собрали все пироги.

Если вы продолжаете испытание, начавшееся с драконьего факела, или если вы забыли взять огонь из первой комнаты, возьмите его сейчас с нижнего уровня этой комнаты. поднимитесь вверх через вращающуюся платформу, пролетите до самого потолка, возьмите котельную лепешку, потом летите сквозь дыру. Опять поднимитесь до потолка за лепешкой, и опять пролетите сквозь дыру на верхний уровень. Зажгите драконий факел, чтобы открылись ворота и обнаружился очередной щит испытаний.

Потом летите \*вниз\* через бреши в двух вращающихся платформах. Теперь направляйтесь через дыру в следующую комнату. Вы будете пролетать вдоль шлейфа тыквенных пирогов (внимательно смотрите на землю, чтобы не пропустить котельную лепешку), вокруг нескольких неподвижных стен и через бреши в движущихся стенах, пока не окажетесь в комнате с вашим последним щитом испытаний. Возьмите огонь и зажгите факел, чтобы открыть ворота для Гермионы.

Вы сдали экзамен Гермионы. Теперь очередь Гарри.

ЭКЗАМЕН ПО ГЛАСИУСУ

Цель: Собрать пять щитов испытаний

Тайники: Нет

Коллекционные карты: Нет

Заморозьте воду и прокатитесь по ледяной дорожке. Дорожка короткая, и в конце ее куча пирогов и лепешек (которые вам надо соберать). Сразу за дорожкой вам встретится парочка саламандр. Однако у них нет огня, поэтому просто заморозьте их. Сохраните игру и направьте Депулсо на два черепа на вершине лестницы. Когда вы войдете в следующую комнату, ворота опустятся, заперев вас, и появится бес. Побейте его, потом еще двоих бесов, потом еще троих. Заберите щит, и пол опустится.

Вы оказываетесь в комнате с четырьмя ловушками для огненных крабов. Два краба дожидаются вас, когда опускается пол. Они сидят на противоположных сторонах комнаты, поэтому стрелять в них по очереди затруднительно. Стреляйте в одного краба, в то же время постоянно перемещайтесь (клавиши A и D) вправо и влево, чтобы избежать удара от краба позади вас. Как только вы расправитесь с этими двумя крабами, из других ловушек появятся еще два.

Расправьтесь с этими двумя крабами и приготовьтесь встретиться с четырьмя сразу. На этот раз примените другую тактику: кружитесь на месте и направляйте на них Риктусемпра. Спихнув оглушенных крабов в ловушку, заберите щит испытаний. Пол опять опустится.

Опять вы оказываетесь в комнате с четырьмя огненными крабами со всех четырех сторон. Кружитесь и палите в них, пока все крабы не окажутся в ловушках. Ловушки опустятся, и из стоящих на них золотых сундуках появятся угощения, а также четыре феи. Расправьтесь с феями, подберите бобы и возьмите свой четвертый щит. Пол опять опустится.

Теперь вас ждет две группы по четыре беса в каждой. В отличие от ранее встреченных, эти бесы швыряют в вас свои крекеры одновременно (раньше вы встречали бесов, которые кидали крекеры по двое). Когда в бой вступит вторая четверка бесов, двери со всех сторон откроются и впустят четырех саламандр. Единственный способ справиться с ними – все время двигаться. Не прекращайте бегать и двигаться вправо-влево. Побейте бесов, потом убедитесь, что вы расправились как со всеми саламандрами, так и с их огнем.

Как только вы победили врагов, из пола поднимается платформа Спонджифай. Прыгайте с одной платформы на другую, пока не окажетесь в комнате на вершине лестницы (опять). Соберите все угощения и возьмите последний щит.

Поздравляем! Вы сдали все экзамены. Однако школьный год еще не закончен. Если вы строго следовали нашему руководству, вам осталось сделать кое-что еще. Как только вы закончите разговор с Дамблдором и МакГонагалл, отправляйтесь в главный двор и начинайте исследовать Хогвартс…

13. ИССЛЕДОВАНИЕ ХОГВАРТСА

СНАРУЖИ

Цель: Нет

Тайники: 6

Коллекционные карты:

- #13 пурпурная (животное), Gytrash

- #14 пурпурная (животное), Kelpie

- #12 пурпурная (животное), Double-ended Newt

- #15 пурпурная (животное), Феникс

- #11 пурпурная (животное), Giant Purple Toad

Из главного двора отправляйтесь прямо через мост, который ведет к загону. На мосту вы можете запрыгивать на выступы и собирать бобы. Направьте Депулсо на доспехи (трижды) и соберите вкусности.

Выйдя из замка, прежде чем спускаться по ступенькам, идите направо вдоль стены и возьмите котельную лепешку. Идите вдоль стены назад и возьмите еще одну лепешку. Теперь вы позади хижины Хагрида. Возьмите коллекционную карту (#13 пурпурная), которая лежит на заднем крылечке (Первый Тайник). Потом отправляйтесь в садик Хагрида, направьте Депулсо на тыквы и соберите бобы и пироги. Тыквы регенерируют, поэтому применяйте заклинание, пока не уничтожите все овощи. Потом трижды воздействуйте заклинанием на ворону, и получите лепешки.

Если вы не закончили мини-игры Фей или Клювокрыла, уйдите из хижины Хагрида и идите по тропинке, чтобы закончить эти игры. Если этого не требуется, вернитесь на двор Хагрида.

Направьте Депулсо на статуи по углам фонтана. Вода вытечет, обнажив платформу Спонджифай. Подпрыгнув на ней, вы попадете в тайную комнату (Второй Тайник). Направьте Алохомора на на шкафчики, потом на флаг, и откроется внутренняя комнатка с двумя бесами. Войдите в нее, расправьтесь с бесами и возьмите карту карту (#14 пурпурная). Во внешней комнате используйте платформу Спонджифай, чтобы вернуться во двор.

Идите направо (если стоять лицом к Хогвартсу) и в портике трижды направьте Депулсо на блок в самой дальней от главного входа стене.На другом конце портика откроется платформа Спонджифай. Подпрыгните на ней, и вы окажетесь на чердаке. Быстро бегите на его другой конец и соберите четыре котельных лепешки и коллекционную карту (#12 пурпурная, Третий Тайник). Если пол разверзнется до того, как вы схватите карту, подпрыгните на Спонджифай и попытайтесь еще раз.

Теперь идите через двор к другому портику. Трижды направьте Депулсо на доспехи, стоящие по сторонам портика. По обеим сторонам от двери в боковой двор стоят статуи: волшебникья и волшебник. примените к обоим Депулсо и поверните обратно к главному двору. Вы увидите шлейф бобов в виде радуги. У ближнего конца радуги вы увидите платформу Спонджифай. Подпрыгивайте на ней, следуя за бобами.

Вернитесь в боковой двор, где у дверей стоят волшебник и волшебникья. Пройдя через дверь, повернитесь назад и трижды направьте Депулсо на доспехи. Пробегите по двору, замечая положение блоков с выгравированными символами четырех домов: барсук, ворон, змея и лев. Не забывайте при этом направлять Депулсо на подстриженные кусты, чтобы получить бобы.

Встаньте на большой квадратный блок под пустым восьмиугольным «окном». Как только вы это сделаете, окно повернется, появится голова ворона, и таймер начнет отсчет времени. Быстро подбегите и направьте Депулсо на блок с выгравированной головой ворона, который вы заметили раньше. Таймер вернется в исходное положение. Бегите назад к выключателю и повторите те же действия для остальных трех символов домов. Завершив это, вы получите коллекционную карту (#15 пурпурная, Третий Тайник).

Неподалеку от камня с барсуком направьте Алохомора на флаг и Лумос на гаргулью. Быстро бегите назад к мосту, который ведет к загону; перейдя мост, вы обнаружите две секретных ниши с золотыми сундуками (Пятый Тайник). Собрав угощенье, вернитесь и опять направьте Лумос на гаргулью. Теперь бегите назад и направо (если стоять лицом к входу) от главного входа. Вы увидите спрятанную платформу Спонджифай. Подпрыгните на ней и возьмите коллекционнцую карту (#11 пурпурная, Шестой Тайник).

На этом заканчивается наша экскурсия по окрестностям Хогвартса. Теперь идите внутрь, мы продолжим нашу прогулку…

ВНУТРИ

Цель: Нет

Тайники: 4

Коллекционные карты: Нет

Войдя в замок, в главном зале вы встретите Пивза. Трижды направьте на него Риктусемпра, после чего Гарри должен использовать Гласиус, чтобы заморозить его огненные доспехи. Справившись с Пивзом, соберите котельные лепешки и идите дальше к двери слева.

Когда вы приблизитесь к лестнице, справа вы увидите гаргулью. Направьте на нее Лумос и пройдите сквозь тайный вход рядом с ней (это еще не «тайник»!), собирая бобы. За деревянной дверью темница. В ней ничего нет, кроме двух паролей к портретам, которые вам понадобятся для магазина Фреда и Джорджа. Подробнее об этом будет дальше.

Вернитесь в главный холл. Стоя лицом к главным дверям, направьте Депулсо на жаровню с любой стороны, чтобы открылась платформа Спонджифай в центре. подпрыгнув на ней, вы попадете в маленькую комнату (Первый Тайник), где вас ждет золотой сундук. Прыгайте обратно вниз и возьмите железный котел слева от лестницы и золотой сундук справа.

Поднимайтесь по главной лестнице и направьте Депулсо на доспехи справа. Поднимитесь еще на несколько ступенек и возьмите золотой сундук слева. Теперь входите на площадку главной лестницы. Спуститесь вниз на один пролет за золотым сундуком (несколько бобов), затем идите к входу на первый этаж. Направо увидите доспехи (примените Депулсо трижды) и портрет Tilly Toke (об этом ниже). Слева будут доспехи, котел (примените Депулсо трижды) и золотой сундук за трижды запертыми дверями. Как только вы дойдете до класса Превращений, считайте, что вы справились с этим этажом. Возвращайтесь на площадку главной лестницы и поднимайтесь на второй этаж.

Направьте Лумос на гаргулью и пройдите налево через секретную дверь. Перепрыгните с помощью на платформы Спонджифай через книжную полку и идите по коридору за золотым сундуком. Спрыгните вниз и идите в коридор второго этажа. Направляйте Депулсо на флаг по обеим сторонам от гаргульи, пока из них не перестанут сыпаться бобы. Направьте Алохомора на портреты, висящие на стене напротив гаргульи, и под ними обнаружатся черепа. Подействуйте на них Депулсо, чтобы получить угощение.

Когда вы стоите лицом к гаргулье, по левую руку от вас находится класс Чар, а также комната, где вы сражались с Книгой монстров (если вы еще не проходили эту мини-игру, сделайте это сейчас). Снаружи от класса Чар вы увидите трижды запертый сундук и портрет Hesper Starkey (о нем ниже). Не забудьте также взять угощения из доспехов (трижды Депулсо).

На другом конце второго этажа находится вход в библиотеку. Она закрыта, но заклинание Алохомора, направленное на книжную полку напротив, обнаружит золотой сундук. Открыв сундук, вы будете атакованы книгами. Когда вы с ними справитесь, откроется проход в другой книжной полке, ведущий в скрытую комнату с еще одним золотым сундуком (Второй Тайник).

Со вторым этажом покончено, и вы можете теперь идти на третий. Снаружи от класса Защиты против темных искусств примените Алохомора к портрету на протвоположной стене и соберите бобы из черепа (примените Депулсо).

Теперь поднимайтесь на четвертый этаж и хватайте золотой сундук, железный котел (примените Депулсо трижды) и трижды запертый сундук. Единственно, что тут еще осталось пройти, это портрет Bertie Bott.

Идите теперь на пятый этаж и применяйте заклинания к доспехам и трижды запертым сундукам. Здесь вы найдете портрет Derwent Shimpling (см. ниже). Над его портретом висят три других портрета. Направьте Алохомора на два них, что поменьше, и откроется тайная комната (Третий Тайник). Примените Алохомора к золотому сундуку и флаг над тайной комнатой. На стене напротив портрета Shimpling висит большой портрет, к которому надо применить заклинание. Когда обнаружится череп, направьте на него Депулсо, и из черепа посыплются бобы.

На шестом этаже есть доспехи и портрет Bridget Winlock. Идите теперь на седьмой этаж. Алохомора дверь справа, и вы увидите маленькую комнатку с портретом Leopoldina Smethwyck. Направьте Депулсо на доспехи слева от портрета. Повернитесь направо, направьте Депулсо на глобус и стопку книг, чтобы открыть платформу Спонджифай и флаг над столом. Подпрыгните на платформе, чтобы собрать бобы из золотого сундука.

Теперь идите в Гриффиндор. Трижды направьте Депулсо на доспехи. Напротив магазина Фреда и Джорджа трижды направьте Алохомора на портрет, чтобы открылись платформа Спонджифай и тайная комната. Подпрыгните (Четвертый Тайник) и соберите угощение из сундука.

Пришла пора посетить магазин Фреда и Джорджа. К этому моменту, если вы усердно собирали дары, у вас должно накопиться примерно 400 тыквенных пирогов, 115 котельных лепешек и почти 4000 бобов. Чтобы купить все пароли к портретам (это необходимо для завершения игры), вам понадобится 139 лепешек. Вероятно, лепешек немного не хватит, однако их должно быть достаточно, чтобы купить семь из восьми паролей. Седьмой портрет – Smethwyck, который висит прямо под лестницей, ведущей в Гриффиндор.

Спуститесь вниз к портрету Smethwyck (см. о нем ниже), а потом вернитесь в магазин Фреда и Джорджа. Для последнего пароля вым нужно 30 лепешек. Если вам все еще их не хватает, недостающие лепешки вы можете купить в магазине,. Теперь ваша игра официально завершена (вы выполнили все задания). Собирать оставшиеся карты не обязательно, так что если вы не хотите этого делать, спускайтесь на первый этаж, выходите из Хогвартса и идите беседовать с Дамблдором в боковом дворе, чтобы закончить игру.

С другой стороны, у вас есть более чем достаточно бобов, а также, возможно, более чем достаточно тыквенных пирогов, чтобы купить все возможные коллекционные карты. Купите все, что есть у Фреда с Джорджем, а потом купите 20 карточек у студента сразу возле Гриффиндора. Спускайтесь в подвал и начинайте оттуда подниматься наверх, по дороге выполняя задания возле портретов (см. ниже).

Когда вы соберете 74 коллекционные карты, идите к Фреду и Джорджу за карточкой номер 75 (#15 синяя), награда за которую ? посещение призовой бобовой комнаты. На этот раз при посещении комнаты таймер не включается, а по комнате разбросаны еще пять коллекционных карточек. Собрав все 80 карточек, возвращайтесь во двор и скажите Дамблдору и МакГонагалл, что вы готовы к отъезду.

Бонусные коллекционные карты:

- #1 темно-лиловая, Godric Gryffindor

- #2 темно-лиловая, Rowena Ravenclaw

- #3 темно-лиловая, Helga Hufflepuff

- #4 темно-лиловая, Salazar Slytherin

- #5 темно-лиловая, Dumbledore

ПОРТРЕТЫ

Цель: Нет

Тайники: Нет

Коллекционные карты:

- #2 пурпурная (животное), Doxy

- #3 пурпурная (животное), Bowtruckle

- #4 пурпурная (животное), Billywig

- #5 пурпурная (животное), Gnome

- #6 пурпурная (животное), Giant Squid

- #7 пурпурная (животное), Manticore

- #8 пурпурная (животное), Unicorn

- #1 пурпурная (животное), Imp

Эти области игры открываются только после того, как вы купите пароли у Фреда и Джорджа Уизли. Вам понадобится 139 котельных лепешек для покупки всех восьми паролей. Вот краткие описания прохождения портретов, по порядку от темницы до седьмого этажа.

Mopsus (Темница)

Простое упражнение на прыгучесть. Подпрыгивайте на платформах Спонджифай и открывайте золотые сундуки. Подобрав карту (#2 пурпурная), откройте последние золотые сундуки, откуда вылетят несколько фей. Уничтожив фей, пройдите это место еще раз и соберите еще угощений.

Glover Hipworth (Темница)

Здесь много огненных крабов. Скидывайте их в ловушки и продвигайтесь вперед, пока не попадете в зал с золотыми сундуками, где вас ждет коллекционная карта (#3 пурпурная).

Tilly Toke (Первый этаж)

Здесь вам понадобятся все три персонажа. Трижды направьте Алохомора на ворота, чтобы пройти к гаргулье. Примение Лумос и пройдите сквозь стену и вниз по степеням. Трижды направьте Депулсо на все достехи, чтобы открылся выход. ПОКА НЕ ВЫХОДИТЕ ЧЕРЕЗ НЕГО. Обернитесь назад, и вы увидете, что ступеньки, по которым вы только что сошли, опустились вниз. Сойдите по ним и соберите побольше котельных лепешек, а также коллекционную карту (#4 пурпурная). Теперь идите назад и выходите отсюда.

Hesper Starkey (Второй этаж)

Направьте Депулсо на доспехи, чтобы открылась платформа Спонджифай. Подпрыгните на ней до следующего выступа и направьте Депулсо на переключатель. Появятся бесы. Побейте бесов, и откроется еще одна платформа Спонджифай. Прежде чем прыгать, соберите угощения из золотых сундуков во всех нишах, где прятались бесы. Теперь прыгайте и спихивайте огненных крабов в ловушку. Еще раз подпрыгните и возьмите коллекционну карту (#5 пурпурная), а также несколько котельных лепешек.

Bertie Bott (Четвертый этаж)

Откройте сундуки, примените Алохомора к портрету, подпрыгните на платформе Спонджифай, направьте Депулсо на стулья. Соберите множество тыквенных пирогов, котельных лепешек и коллекционную карту (#6 пурпурная).

Derwent Shimpling (Пятый этаж)

За портретом находится маленькая библиотека с шестью бесами. Уничтожте бесов, соберите бобы и пироги из котла, доспехов и зеленых флагов над доспехами. Примените Алохомора к большому флагу над столом и пройдите в секретную комнату, чтобы взять там котельную лепешку и коллекционную карту (#7 пурпурная).

Bridget Winlock (Шестой этаж)

Примените Алохомора к книжной полке слева и затем войдите в нишу и направьте Депулсо на переключатель, чтобы открылась платформа Спонджифай. Подпрыгните, и вы окажетесь в маленькой комнатке. Направьте Депулсо на доспехи и Алохомора на флаг. Откроется коридор. Пройдя сквозь него, примените Депулсо к доспехам, потом подпрыгните на платформе Спонджифай, чтобы попасть в следующую комнату. Направьте Депулсо на доспехи, опять подпрыгните, и вы попадете в другую маленькую комнатку, где тоже есть платформа Спонджифай. Прежде чем прыгать, посмотрите вверх и направьте Депулсо на доспехи высоко на стене. Теперь подпрыгивайте, проходите через маленький зал о опять смотрите вверх. Примените Депулсо к трем доспехам, потом прыгайте через главную комнату. Откройте шкаф – будьте готовы к атаке стаи книг. Расправившись с книгами, соберите вкусности и коллекционную карту (#8 пурпурная) и уходите отсюда.

Leopoldina Smethwyck (Седьмой этаж)

Здесь вам понадобятся все три персонажа. Разгромите фей, чтобы открылась платформа Спонджифай. Подпрыгните на ней и направьте Депулсо на переключатель. Спрыгните вниз, войдите в потайную комнату и откройте сундук. Вернитесь в главную комнату, сразитесь с книгами и возьмите коллекционную карту (#1 пурпурная) из последнего сундука.

Поздравляем!!! Вы закончили третий год обучения в Хогвардсе. Отправляйтесь домой.