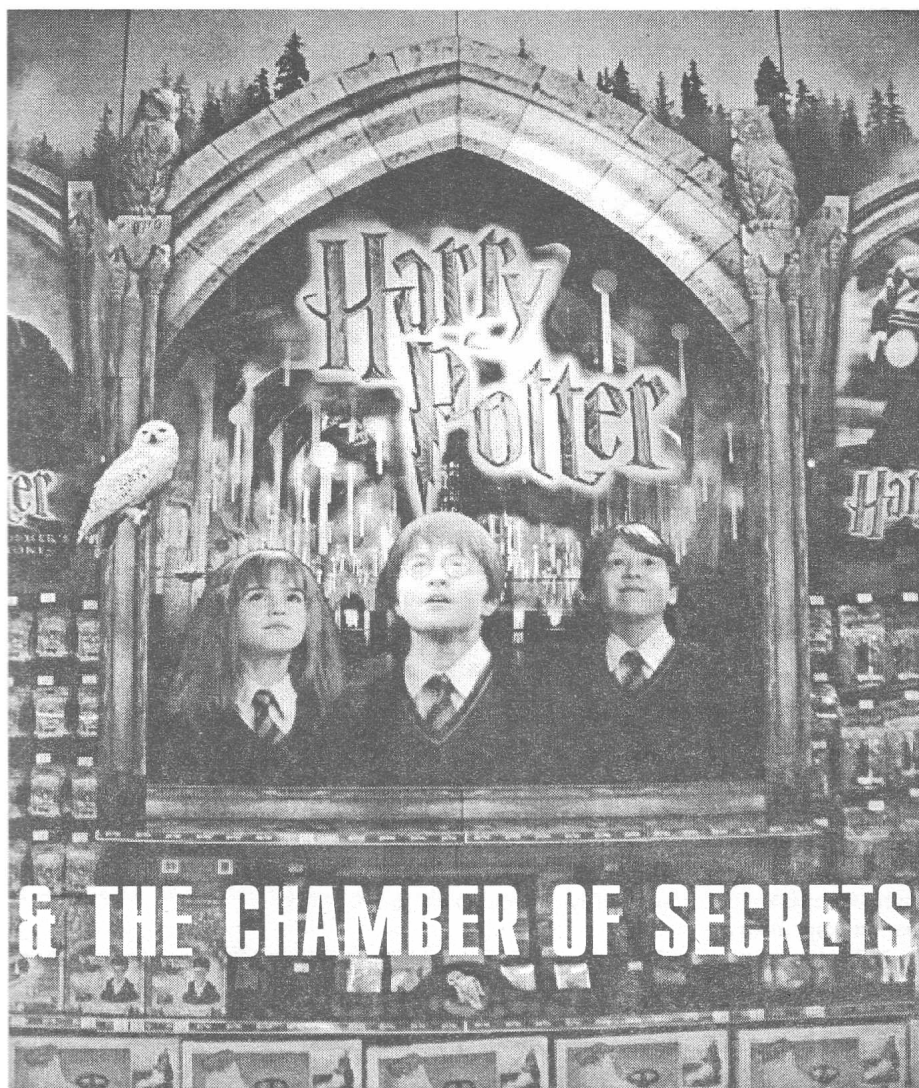




& THE CHAMBER OF SECRETS

ГАРРИ ПОТТЕР И ТАЙНАЯ КОМНАТА

Теперь непосредственно к игре или тому, что ею назвали. Признаюсь, не играл в первую часть Гарри Поттера и, что самое ужасное (за это стоит распять), не читал ни одного произведения Джоан Роллинг. Тем не менее, моя задача не в том, чтобы воспевать дифирамбы герою волшебных сказок, мне полагается всего лишь описать игру так, как она есть. И, честно говоря, мне совершенно все равно, нравится кому-либо Гарри или его терпеть не могут, взял кто-то игру из-за торговой марки или просто от того, что нужно во что-то играть. Именно поэтому и могу претендовать на некоторую объективность (немало, между тем, субъективную) мнения. И вот что я вам скажу по поводу игры.

Графика

Вообще аркады, каковой по сущности и является второй Поттер, никогда не претендовали на хорошую графику, и, по правде говоря, им это и не нужно: главное — красочность, динамизм происходящих в игре действий и увлекательность сю-

Ох уж этот Гарри Поттер, ну никак ему нейдет, мало книг и фильмов, мало загубленных душ наших детишек, простаивающих очередь в погоне за очередной книжкой. Теперь вот приходится всем тем, кто взялся обожать этого приятного на вид мальчишку с волшебными наклонностями, прикупать диски на самые разные приставки (упаси вас господь покупать и разные приставки!), так как наш очередной волшебник Поттер номер два вышел сразу на нескольких консолях, причем совершенно разных и неповторимый для каждой. Лично я уже перевидел как минимум трех: для GBA, PC и первой соньки. Есть еще на вторую, скоро — на Game Cub, и вполне возможно, что пираты запустят на Sega MD и Dendy. Причем версии для PC, Sony PS и GameBoy Advance отличаются кардинально. Так что тем, кто хочет полностью насладиться второй частью, рекомендую запастись терпением и найти в себе возможности обойти всех знакомых и друзей, обладающих вышеперечисленными чудесами игровой техники, и хотя бы на пару часиков согнать их с насиженного места перед телевизором-монитором-экраном GBA. Ну а нам с вами, это есть тем, кто пишет то, что вы сейчас читаете, и тем, кто читает то, что я сейчас пишу, придется попробовать свои силы в преодолении всевозможных магических неурядиц в роли Гарри на нашей незабвенной, но потихоньку отдающей концы соньке.

жета плюс относительная простота прохождения. Но тем не менее довольно часто в последние годы на прилавки магазинов попадали аркады, очень красиво и качественно сделанные. К примеру, из тех, что доводилось видеть лично мне — Гринч, Корпорация Монстров, Питер Пэн (с псевдо-трехмерной графикой). Немалую долю в таких играх занимает компания Disney Interactive со своими детскими бродилками, из последних приведу Treasure Planet — хотя и не великолепно сделанная, сыроватая, но очень красивая, с шикарными мультиками в качестве заставок. В том же Питере Пэне — огромное количество мультяшек, отличный звук и прекрасное графическое выполнение, хоть и не дотягивающее до полной трехмерности. А вот то, что оказалось на диске с многообещающим названием Harry Potter & The Chamber of Secrets, не лезет ни в какие ворота. По своему графическому исполнению игра стоит на уровне третьего Гекса (Gex 3), по насыщенности красок — чуть получше Vib-Ribbon (J). Все вокруг угловатое, текстуры лежат вкривь и вкось, много больших предметов, своей величиной пытающихся прикрыть косину мелких, голые стены с непроработанным рисунком... к сожалению, это далеко не все, что можно сказать по поводу графики. Все настолько примитивно, что мое сердце обливалось кровью, когда рука выставляла семерку в рейтингах сверху.

Программисты не потрудились даже обои на заставках сделать как полагается, а в качестве промежуточных роликов мы с вами в течение нескольких игровых часов будем читать книгу со статичными картинками.

Сами персонажи сделаны настолько отвратительно, что игроку вряд ли можно будет когда-нибудь увидеть нормально лицо героя (очки мешают J), а уж тем более — разглядеть на нем губы, глаза, уши и так далее. То же самое и с врагами, даже самыми главными — никакой детализации, головы как будто вырублены из дубового полена, как, впрочем, все тело. Также дело обстоит и с фигурами персонажей — неаккуратные и неуклюжие, их модели очень некрасиво двигаются по игре, чаще всего выступая в качестве неподвижных напоминаний-истуканов. Сказав что-то один раз, Гарри, Гермиона или Рон опустят руки и застынут неподвижно, пока к ним не обратятся. А как только их фигуры становятся полностью статичны, то и на фигуры они уже больше не похожи — это чуть ли не плоский рисунок. Вот такая у нас репка вышла с графикой. Итог — полный ноль, а на шапку игры можно не обращать внимания, так как все игры от соньки априори можно оценивать не менее чем на пятерку по десятибалльной шкале. Таким образом, если учесть, что пять — это ноль, то семь — это двойка по пятибалльной.

Звук

К сожалению, о звуке также можно рассказать не много хорошего. Игрового звука во втором Поттере почти нет — редко встретишь зачатки звуковых эффектов, немного чаще — звуки, производимые персонажем. Все диалоги проходят, как я уже говорил, в книге при статичном изображении картинки с подписью внизу на отвратительном «русском» языке, а те, что встречаются в игре, — полностью на английском. Вообще же в самой игре звук сведен на минимум. И только если не хотите сидеть в полной тишине, советую включить его, а лучше — поставить в магнитофон кассету или диск. И ничего не потеряете.

Загрузка и меню

Первое, что вам придется самостоятельно сделать в игре, — выбрать язык. Для тех счастливчиков, кто успел взять английскую версию, эта опция может пригодиться, а вот для локализованной, к сожалению, такой возможности не предусмотрено — выбирайте русский язык, как и русский флаг (шутка, америкосовский), и после этого вы попадете на главную заставку игры. Для пункта «Старт» мы отведем отдельное место, а пока что идем в «Опции». Здесь для нас предусмотрены:

- вибрация — включить/отключить
- режим вида — обычный/реверсированный
- управление полетом — обычное/реверсированное
- опции звука — настройка уровня звука, уровня спецэффектов
- центрирование — установка игрового экрана
- продолжить — выход в главное меню

Выбрав меню «Старт», вам придется сначала заявить о возможности или невозможности автосохранения. Советую ответить «Да», тогда игра будет автоматически записываться на нужное место, и вам не придется отвечать каждый раз на вопрос о сохранении при переходе в следующий уровень. Далее по очереди следует создание игрового файла на карточке, естественно, вы хотите его создать, иначе не выйдет — игра просто не пустит вас дальше следующей менюшки. Ну а потом начнется игра...

В том случае, если у вас уже есть сохраненная игра, в главном меню появится опция «Продолжить». Также, после того как вы пройдете тренировки на поле для игры в Квиддич, вам будет доступна Лига Квиддича, также в главном меню.

Вступление

Итак, Гарри Поттер после первого года обучения в школе волшебства Хогвартс вернулся домой. Там его ждали те же противные родственнички и каморка под лестницей, где он проводил все свое время. А однажды появился домовенок Добби ВВП и рассказал Гарри, что в очередной учебный год в Хогвартсе его ждет смертельная опасность. Какая такая опасность? Так ничего и не поняв, Гарри отправляется со своим другом Роном на его летающей машине в Пристанище (в локализованной версии — Нора), откуда они потом собираются перебраться в замок Хогвартс.

Персонажи

Гарри Поттер

Гарри Поттер — это юный волшебник с загадочной и сложной судьбой. Когда ему не было и года, злой колдун Волан-де-Морт попытался убить его, но вместо этого лишился волшебной силы и превратился в призрака. С тех пор все чародеи чествуют Гарри как героя.

Рон Уизли

Представьте себе, каково живется шестому ребенку в небогатой семье волшебников... Рон Уизли знает об этом не понаслышке. У этого рыжего сорванца пусто в карманах, но зато его энергии и жизнерадостности хватит на шестерых. Он — один из самых верных друзей Гарри.

Гермиона Грейнджер

Гермиона родилась в семье обычных людей, далеких от магии, но это не мешает ей быть лучшей ученицей Хогвартса.



Ее знания и отвага не раз выручали Гарри в трудных ситуациях.

Рубеус Хагрид

Великан Хагрид выглядит устрашающе, но в душе он добр и наивен, как ребенок. Он — один из самых близких друзей Гарри. Работая хогвартским лесником уже много лет, он может рассказать много интересного о школе и ее окрестностях. А еще он обожает чудовищ и мечтает завести себе хотя бы дракона...

Альбус Дамблдор

Директор школы Альбус Дамблдор считается самым могущественным волшебником современности. Несмотря на свою занятость, он всегда готов уделить Гарри несколько минут.

Златопуст Локонс

Автор знаменитой книги «Я — волшебник» и пятикратный обладатель приза «Магического еженедельника» за самую обаятельную улыбку, Локонс занимает должность преподавателя защиты от темных искусств. Он обожает рассказывать о своих сражениях с чудовищами, однако многие в Хогвартсе сомневаются в правдивости этих рассказов...

Профессор Северус Снегг

Северус Снегг — преподаватель зельеделания (или, как говорят ученики, зелий) и декан факультета Слизерин. Большую часть времени он проводит в подземельях Хогвартса среди пробинок, реторт и котлов. Снегг недолюбливает Гарри и придирается к нему при каждом удобном случае.

Меню экрана

На экранном меню в самой игре вы ничего, кроме шкалы здоровья в виде молнии, не увидите. Для того, чтобы узреть все остальное, придется нажать кнопку Start или взять какой-то из нижеперечисленных предметов. Итак, в игровое меню входят:

- Значок справа от шкалы энергии — количество собранных бобов, за которые вы впоследствии сможете покупать всякие вещи. Советую собирать их всегда и везде — в дальнейшем пригодятся, и не раз.

- Посередине сверху есть еще два значка

- Первый из них — количество собранных в игре волшебных карточек, которые дают вам возможность творить магические заклинания. Всего карт в игре 24, мы постараемся собрать их все.

- второй значок сверху — количество выигранных очков Гриффиндора. Дает вам возможность претендовать на победу над другими школами.

- При нажатии кнопки Select вы отправляетесь в меню карточек, где сможете их просматривать.

Это пока что все по игровому меню, при появлении новых возможностей во время игры вы узнаете в свое время.

Управление

В самом начале игры Гарри обладает следующими возможностями управления:

Кнопка X — использование волшебной палочки

Кнопка □ — разговоры, а также их пролистывание, иные действия

Кнопка Δ — режим прицеливания

Кнопка R2 — камера вправо

Кнопка L2 — камера влево

По мере прохождения игры у героя будут прибавляться различные возможности, в том числе и особенные для некоторых приключений (типа поездки на автомобиле, разборки с гномами и вампирами и т. д.).

Предметы

Всего в игре не так уж много различных предметов. Вот основные из них:

1. Шоколадные жабы — восстанавливают здоровье на одно деление (то есть одно повреждение врагом). В игре прыгают и жалобно квакают, хотя найти иногда довольно сложно. Но и без них в такую легкую игру можно было бы нормально играть.

1. Напитки — восстанавливают полную шкалу энергии, но их еще нужно постараться найти, а потом и сварить. Варится напиток довольно сложно при помощи набора комбинаций кнопок, которые вам показывают. Сделать это нужно за время.

1. Разноцветные бобы — дают возможность выкупить у двух парней в Общем Зале пять карточек, потом фактически уже не нужны. Всего вам нужно собрать их 250 (по 50 бобов за карточку), потом этого можно не делать.

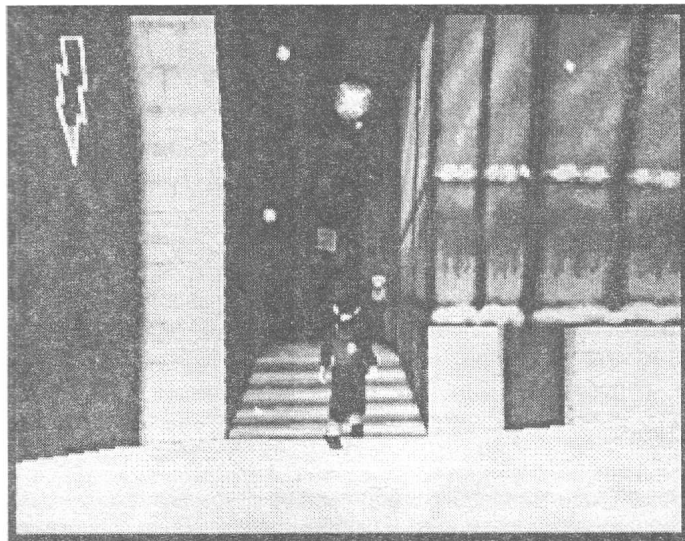
4. Кубки — даются вам в двух отделениях: Травологии и Защиты от Сил Темной Магии за гонку и прохождение урока. Никакой существенной роли не играют.

5. Карты — находятся в самых разных местах, могут вручаться за достижения и тому подобную шелуху. Также никакой существенной роли не играют, по крайней мере по сюжету. Собрав определенное количество, вы можете сразиться со всеми магами-дуэлянтами (всего их трое).

Прохождение

Нора

Вы с Роном прилетели к нему домой и первым делом напоролись на его мамашу. Естественно, что она недовольна по-





ведением своего сына: взял без спроса машину, не оставил записки и смотался куда-то, на чердаке разбушевался личный вампир семьи и теперь орудует какими-то трубами, разбрасывая их по полу и тем самым мешая спать хозяйке дома... Все не так. Для начала нам придется усмирить вампира (в реальности — Упыря).

Идите вниз по дорожке на поляну перед домом, где стоит Рон, он подскажет вам, как пользоваться волшебной палочкой. Нужно нажать кнопку **X**, став напротив того предмета, над которым сияет звездочка, — и тогда с этим предметом что-либо произойдет. В данном случае вам нужно подвинуть два ящика, использовав свою волшебную силу. Ничего сложного, просто дважды нажмите кнопку **X**, и ящики окажутся там, где им надо. Теперь осталось только забраться на меньший из них (кнопка **↑**) и, прыгая с одного на другой (у Гарри есть довольно удобная, но сильно упрощающая игру возможность — автоматические прыжки), добраться до окна на чердак.

Вампир и трубы

Теперь на некоторое время заделаемся рачительными сантехниками. Уж и не знаю, где этот Вампир/Упирь набрал такое количество водопроводных труб, но тем не менее он их разбрасывает по полу чердака, тем самым учиня большой шум. Вам нужно, используя сундук в качестве универсального средства для лова коленчатых труб, исхитриться и поймать их как можно большее количество. Обратите внимание на особенности управления здесь — сундук по умолчанию находится посередине комнаты, а вам для того, чтобы передвинуть его вправо или влево, нужно нажать и удерживать соответствующую кнопку. Как только кнопку вы отпускаете, сундук автоматически возвращается на середину поля.

Двор

Теперь нам нужно следовать за Роном для того, чтобы выполнить еще несколько заданий. Идите в калитку слева от домика и нажмите рядом с ней кнопку **□** — Гарри пройдет в следующую часть сада.

Теперь Рон научит нас использовать сильный удар волшебной палочки. Для того, чтобы удар был сильнее, нужно нажать и какое-то время удерживать кнопку **X** вжатом положении, а потом отпустить. При помощи этого удара можно разбить, к примеру, бочки, стоящие в этой части двора.

Пройдя в следующую часть, вы встретите Джейн, сестру Рона. Она расскажет вам, как найти первую свою карточку. Нужно

использовать домашнее животное семейки Уэсли — Паффскейна. Он очень любит жевать разного рода кусты, в которых находятся иногда разноцветные бобы, а в одном из них — карточка. Чтобы «натравить» Паффскейна на куст, нужно привести его к нему (не куст к животному, а наоборот), двигаясь немного впереди него. Это очень просто: ведете его за собой, и когда он съел один куст, отводите к другому. Советую обшарить все кусты — найдете как карточку, так и бобы. Поговорив пару раз с Дженни, проходите в калитку внизу — вы встретитесь с отцом Рона, мистером Уэсли. Он просит вас разобраться с гномами, которые наводнили огород. Но для начала нужно найти перчатки, которые завалились где-то за мусор во дворе. Для этого вам нужно использовать свое заклинание Левиоса (в просторечье невесомости). Нажав один раз кнопку **X**, вы возьмете ящик, который нужно разбить о камни, «в оборот». После этого, не отпуская кнопку **X**, при помощи клавиш D-pad тащите предмет в заднюю часть загороди, где лежат камни, и с высоты, используя кнопку **Δ**, роняйте вниз. Разбив два ящика и один телевизор, вы найдете перчатки. Теперь бегите за Роном.

Изгнание Гномов

Попытка выгнать гномов из сада кажется простой, но на самом деле это вовсе не так. Вам мало их выгнать: для того, чтобы получить за это карточку, нужно поразить все бонусные места того участка, куда мы будем бросать гномов. Ах да, я забыл рассказать про правила игры. Вы находитесь за пределами огороженного участка двора, на котором располагается маленькое болотце, два дерева, куст, старый автомобиль и телефонная будка. Вам нужно как следует размахнуться и бросить гнома в это место, при возможности поразив четыре бонусных места: лягушку в болоте, телефонную будку, осиное гнездо на дереве слева и старый автомобиль. У вас пять бросков и бесконечное число попыток, поэтому можно пробовать и пробовать, пока не научитесь делать это как следует. И вот вам несколько подсказок:

1. Для раскрутки и броска используются две кнопки: кнопка **□** нажимается как можно чаще — тогда сила броска на шкале внизу слева будет возрастать, а при помощи кнопки **Tg** вы сможете бросить гнома. Количество гномов, которых нужно изгнать, указано в правом нижнем углу.

2. Для того, чтобы придать гному нужное направление, следите за стрелкой на земле — она указывает его, и нажимайте кнопку **Δ** только когда это нужно, но не тяните слишком долго — вы можете пропустить бросок. Хотя того времени, что у вас есть на каждое прицеливание, хватает, чтобы бросить гнома в любое место, пусть даже куда-нибудь назад.

3. Для того, чтобы поразить машину и болото, не нужно придавать максимальное ускорение гному — оно должно быть где-то посередине шкалы. В остальных случаях лучше использовать максимальное ускорение.

За попадание по бонусам вы получите:

- жаба — 150 очков
- телефонная будка — 100 очков
- осиный улей — 250 очков
- машина — 300 очков

Таким образом, с учетом того, что вы будете набирать очки и за удаленность полета гномов, в итоге у вас будет больше тысячи очков. За попадание по всем бонус-местам вы получите карточку магов.

Дуэль

На сей раз вам предстоит бороться не с гномами, а с таким же волшебником, как и вы, — Фредом, другом Рона. Вы окаже-

тесь на поляне для дуэлей, и Гарри придется поорудовать своей волшебной палочкой для того, чтобы два раза сбить Фрэда с ног (используйте обычные и сильные удары). После этого правила дуэли усложняются, и вам нужно будет использовать уже другие удары. Можно играть и при помощи обычных, но с супер-ударами поединок закончится намного быстрее. Вам нужно заставить Фрэда попасть по телевизору, что стоит справа, — оттуда вылетит синий шар. Подобрать его, вы при помощи кнопки  сможете, удерживая ее какое-то время, пустить желтый шар, который намного сильнее вашего обычного. Но и Фред тоже не промах — его «телевизор» находится в столбе, поэтому как можно реже стреляйте в эту сторону.

Шкала энергии вашего героя находится сверху слева, справа — шкала противника. Между ними чуть ниже — количество побед (бой ведется до двух поражений).



Лес

Теперь нам нужно отыскать Джинни, она заблудилась в лесу. Но делать вы это будете отдельно от Рона, он оставит вас сразу же после дуэли. Послушав его наставления, идите вперед по тропинкам и собирайте на них разноцветные бобы. Скоро вы придете к месту, где стоят две бочки (по пути прикончив старую газонокосилку), в них вы также найдете бобы. Идите мимо будки с пчелами, когда те отлетят влево, разбейте в тупике еще одну бочку и проходите в калитку.

На поляне вам придется бороться со стиральной машинкой. Здесь нет ничего сложного: просто стойте за деревом или уворачивайтесь от белья, которое она будет в вас бросать, и бейте ее сами, желательно при помощи сильных ударов. После этого подойдите к машине и произнесите заклинание невесомости, при помощи которого подвиньте ее к зеленому массиву впереди так, чтобы на него можно было забраться. Попад наверх, прикончите там две газонокосилки и после этого поднимите стиральную машину на ступеньку выше, чтобы забраться на следующий массив и собрать там призы. Когда соберете все бобы, спрыгните вниз на вторую половину сада и разбейте здесь все бочки. После этого примените заклинание невесомости к камню и переместите его на кнопку посреди поляны — калитка впереди откроется. На следующей поляне, сходу разбив две газонокосилки, передвиньте еще один камень на кнопку и ступайте дальше, но только после того, как соберете все упавшие с неба бобы.

В углу слева — бочка, в которой найдете жабу (ее можно приберечь на потом, так как впереди у вас сражение со стиральной машиной). Идите вперед по тропинке, обойдите очередной улей, и вы выйдете на поляну, где в дальнем углу примостились стиральная машинка. Бороться с ней точно так же, как и с первой, никакой разницы нет, кроме, конечно, того, что на сей раз дерева, разделяющего вас и ее, нет. После сражения поставьте машину на кнопку и проходите дальше. В следующей части сада разбейте все бочки и соберите бобы, а также жабу. Разбив последнюю, вы откроете замок и сможете пройти дальше.

Убив две газонокосилки (одну впереди за деревом, а вторую на мосту), соберите бобы в бочках в дальнем левом углу и пройдите через ручей. На тропинке вы встретите две газонокосилки и скоро выйдете к поляне с запертой калиткой. Пройдите мимо улья и опустите камень на кнопку — только после этого дверь откроется.

Попад на следующую поляну, сразу же разделайтесь с газонокосилкой справа и затем ступайте мимо улья вперед. На уступе вы увидите очередную машинку. Расправьтесь с ней и потом опустите вниз так, чтобы можно было забраться по ней на уступ. Став на него, передвиньте машинку на кнопку — перед вами целая гора бобов. После этого демарша вернитесь назад и пройдите по тропе вправо от калитки. На поля-

не, куда вы придете, нужно будет сделать сильный удар по дереву, чтобы оно упало вниз и таким образом сделало для вас порядочный мостик. Перейдите по нему на другую сторону ручья и идите сначала влево по тропе. Добравшись до двух ящиков, подвиньте их вперед и заберитесь на уступ — помимо бобов, вы найдете здесь и карточку. Вернувшись к ручью, опустите клумбу на кнопку и пройдите на следующую поляну. Здесь вы все-таки нашли Джейн. Ее животное проглотило записную книжку, и в погоне за ним девочка заблудилась. Ударьте по Паффскейну обычным ударом, чтобы он выплюнул книжку (а точнее, какое-то кольцо).

Попад в дом Уэсли, вы отправитесь в небольшое путешествие по... каминной трубе. Да-да, Гарри на сей раз придется проехаться по серпантину трубы для того, чтобы очутиться совсем в другом месте. По пути собирайте бобы и постарайтесь не свалиться в пропасть.

Путешествие в Хогвартс

После того как вы окажетесь в библиотеке и встретите там своего нового учителя науки «Защита от черной магии», Гермину и Драко Малфоя с его отцом, вам предстоит полет по туннелю на волшебной машине. Но перед этим внимательно прочтите все заставки: вы не просто встретили Драко и его отца, вы еще и оказались жертвой обмана: отец Драко подменил книгу Гермину на какую-то другую, а уже одно это обещает новые приключения...

Поездка в автомобиле — часть 1

В первой части поездки все просто: вам нужно всего лишь уйти от поезда, нагоняющего автомобиль. Для этого вам нужно постоянно собирать звезды — это ускорение, — а также пореже цепляться за стены и препятствия. Для того, чтобы уйти от поезда, можете съезжать в боковые туннели — так он вас отпустит на достаточное расстояние.

Поездка в автомобиле — часть 2

А вот здесь уже посложнее — вам нужно не только удрать от поезда, но и постараться не загнаться. Для этого нужно собирать ключики, которые висят в боковых туннелях, об их местонахождении и том, как туда попасть, я сейчас расскажу.

Первый боковой туннель будет сразу же, как только вы влетите во второе отделение общего туннеля — слева по стене. Там вы найдете два ключа и пару звезд. После этого на боковые туннели не обращайте внимания — вам нужен всего лишь один, в котором есть карточка. Он будет довольно несложно, но и тогда его очень просто пропустить. Это единственный туннель, который ведет вправо. Кроме карточки, там немало препятствий, поэтому будьте осторожны и не загнитесь на полпути.

Черная ива

Это довольно простое сражение: вам нужно справиться при помощи своих заклинаний с огромным деревом, пытающимся раздавить Рона в его машине. Для этого нужно вовремя уходить от ударной волны и лап ивы, а также иногда постреливать самому. Но для того, чтобы попасть по дереву, нужно подойти поближе. Если чувствуете, что погибаетесь, — по сторонам прыгают шоколадные жабы.

Когда ребята все же оказались к замку и попали в главный зал, их подстерегала еще одна опасность: профессор Снейд нашел их и, естественно, поинтересовался, почему Гарри и Рон прибыли в Хогвартс не на специальном поезде, как это всегда делалось, а на машине. Отчитав их в своем кабинете, он отправил ребят в главный зал.

Нижний замок

Идите вперед, собирая бобы под лестницами и над ними (прыгая с перил), и пройдите в следующую комнату. В коридоре, куда вы попали, постарался злюка Добби — он заколдовал доспехи, и теперь рыцари будут стараться ударить вас секирой каждый раз, когда вы проходите мимо них. Но тем не менее обойти их очень просто: нужно всего лишь быстро бежать. В следующем зале идите по лестнице, собирая бобы, и вы встретите Рона и еще парочку маленьких волшебников. В комнате, где это произойдет, перед тем, как подниматься по лестнице, сходите в дверь направо и соберите там бобы. После этого поднимаемся по лестнице и идем налево, так как ход направо сейчас закрыт. Позже он откроется, но пока что нам это и не нужно. Пробежавшись по коридору, вы окажетесь в небольшом зале вдвоем с прикольным парнишкой с фотоаппаратом. Не обращайтесь на последнего внимание, просто соберите бобы, заваливавшиеся на шкафах, и после этого пройдите дальше. Скоро в компании Рона вы доберетесь до очередной лестницы. Поднявшись на нее, поговорите с картиной, напротив которой стоит Рон, — это, по всей видимости (если я не прав, то пусть меня простят те, кто смотрел фильм или читал книгу), есть Общая комната Гриффиндора. Но пока что вход в нее воспрещен: мы забыли (или не знали) пароль, который сейчас можно узнать только у Гермионы. А она сейчас где-то в библиотеке. Но, как водится, библиотека находится недалеко отсюда: поднимитесь вверх по лестнице — и перед вами дверь в нужную комнату. Войдя внутрь, вы поговорите с безголовым призраком Ником, который заправляет здесь всем. Он предостережет вас относительно летающих книг — вам придется бороться с ними при помощи своего заклинания. Сбивая книги, вы заодно получите и первые очки в пользу Гриффиндора. Соберите сначала бобы на шкафах с книгами, прыгая с одного на другой, и потом те, что лежат внизу в маленьких ящичках. Пройдя в комнату дальше, сбейте все книги под потолком и идите вправо по маленькому коридорчику — там тоже лежат бобы. Собрав их, идите напротив и сбейте еще одну книгу, на сей раз в другой комнате (для этого придется применить прицеливание). Собрав бобы в двух ящиках, поговорите с Гермионой и идите обратно к Рону. Теперь картина на стене пропустит вас в Общую комнату Гриффиндора.

Общая Комната

В комнате мы узнаем, что в этом году кубки будут вручать школам за отличные знания в Травологии и защите от Черной Магии. Появляется Гермиона и сообщает, что пора отправляться на урок Травологии, так как он вот-вот начнется.

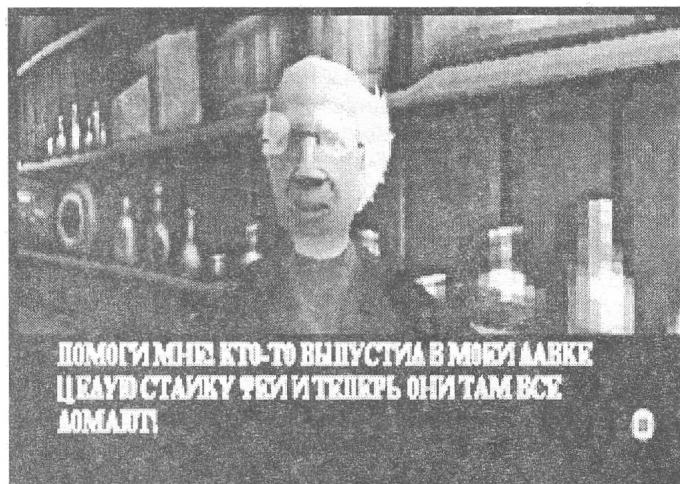
Но пока что можно не торопиться. Прежде чем идти вслед за ней, поговорите с двумя молодцами у книжного шкафа — они продадут вам четыре карточки (могут продать и пять, но у вас, скорее всего, не хватит сейчас денег на последнюю, так как стоят они по 50 бобов). Также посмотрите на статую в дальней комнате — за ней находится место Дуэлей Магов, но пока что туда лучше не ходить. Также посмотрите в Журнал Колина, что лежит на столике, — там показаны ваши предыдущие приключения, в которых нужно было выиграть карточку. Отправляемся на урок Травологии, как того требует сюжет. В игре еще много секретных и не очень мест, которые нужно посетить, но давайте следовать мысли писателя и разработчиков игры.

Урок Травологии

Выйдя из Тайной Комнаты, бегите за Роном и еще одним парнем — они приведут вас к выходу из замка (нужно спуститься вниз по лестнице слева). Открыв дверь, вы окажетесь на улице. Снова отправляйтесь за парнями, которые приведут вас в отделение Травологии.

Ваше первое задание здесь — увеличить рекорд в Гонке Травологии. Но перед этим мы кое-что сделаем для того, чтобы собрать здесь как можно большее количество бобов. Пройдя мимо песочных часов, вы начнете гонку, но сначала не торопитесь гнаться вперед. Осторожно и обстоятельно прыгайте по листикам, собирая бобы. Во втором дворике спрыгните вниз и потом заберитесь на три уступа вверх: посмотрите вправо — там есть утсуп с бобами. Разбежавшись, запрыгните на него и обойдите весь карниз для того, чтобы собрать призы. Собрав также все бобы внизу, снова начинайте гонку (когда время первой кончится, нажмите кнопку ☐ для новой) и в третьем дворике соберите также все бобы внизу. Только после того как все знаки будут у вас в кармане, можно действительно побороться за кубок Гонки Травологии и выиграть его, успев закончить гонку до того, как шкала времени пересечет красный пунктир.

Следующее задание — научиться пользоваться различными снадобьями. Проходит этот урок в довольно странной манере: вам нужно одновременно со сверкающим шариком касаться соответствующих кнопок, за количество правильных нажатий вам будут начисляться проценты. Чтобы взять еще один кубок, вам нужно достигнуть уровня А на этом уроке, что довольно непросто. Мне, например, потребовалось около десятка попыток, чтобы потом проходить это задание с общим рейтингом в 95%. Вам же достаточно каждый раз набирать по 90% или в сумме набрать 270%, чтобы выиграть. Фишка в том, что касаться соответствующих кнопок нужно именно в тот момент, когда кнопки касается светящийся ша-



рик, не раньше и не позже, — только тогда вы выиграете. Обратите внимание, что первые два раза шарик ходит по кругу против часовой стрелки, а третий раз — только по трем нижним кнопкам справа налево и обратно. Обратите внимание, что в том случае, если вы не возьмете с первого раза уровень А, вам придется либо потом возвращаться сюда, либо перегружать игру.

Следующее задание вам даст сама Профессор Травологии. Для того, чтобы получить его, идите через комнату, (не забудьте собрать по пути бобы) и пройдите в дверь. В следующей комнате вы найдете профессора.

Оранжерея

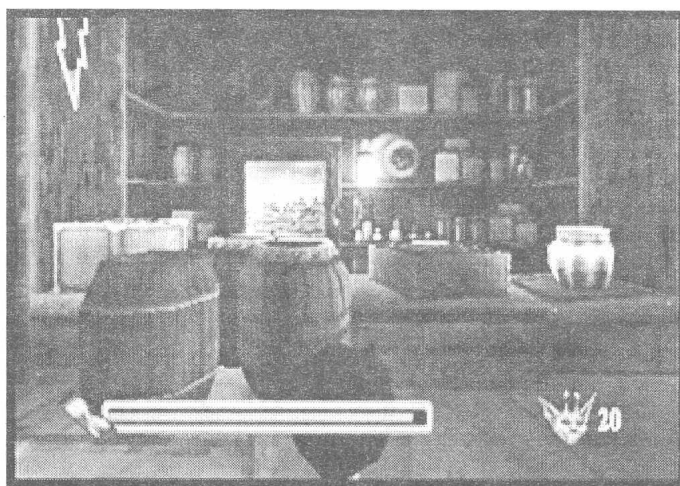
На сей раз вам придется собирать Мандрагоры — такие корешки, которые умеют оглушительно пищать. Вам нужно не просто собрать их, а отбить у мерзких улиток черного и коричневого цвета. Черные улитки убиваются со второго раза, а желтые — с четвертого. От профессора идите влево (в коридор направо не ходите), и Гермиона расскажет вам, как бороться со слизняками. Обратите внимание, что за слизняков вам будут начислять очки в пользу Гриффиндора.

В первом зале на мандрагору нападают всего лишь два черных слизняка, разделаться с ними несложно. Затем, когда слизняки откинутся, подойдите к Мандрагоре и примените заклинание невесомости. Опустив корень, вы приобретете его в свой актив. После первой комнаты сначала идите вправо на развилке и прикончите там нескольких прыгающих чудиков, за которых вы получите бобы. Здесь валяются еще несколько яиц, которыми можно с успехом бросаться (непомято только, в кого). Пройдя в следующую комнату, вы найдете еще один корень, который на сей раз атакуют три черных слизняка (перед этим около ступеньки вам придется разобраться еще с двумя, один из которых черный, а другой — желтый). Отбив очередной корешок, идите дальше; пройдя через дверь, вы найдете корень, который атакуют две желтые и одна черная улитка. Быстренько разделайтесь с черной и после этого постарайтесь, чтобы желтые обратили на вас внимание и ползали исключительно за вами, иначе Мандрагоре конец. Идите дальше и, прикончив еще одну желтую улитку в коридоре, возьмите жабу (улитки могут поражать и вас) и соберите бобы в маленькой комнате с коричневым полом.

В следующей комнате на Мандрагору нападают две желтые и две черные улитки, отбить у них корешок будет сложно. Займите желтых, чтобы они бегали за вами, и убейте черных, а потом разделайтесь и с остальными. Пройдя дальше через дверь, вы в первой комнате найдете напиток (лежит у входа слева на полу), который полностью восстановит вашу жизнь. Идите дальше и освободите последнюю Мандрагору. Поговорив с профессором, вы закончите эту тренировку и получите 25 очков в соревновании. Выбравшись на двор, прочитайте записку, которую вам принес филин. Теперь вам нужно потренироваться в полетах на метле. Идите в темный проход впереди (не в дверь и не в лесной проход!).

Тренировочное поле для Квиддича

Для начала нам придется научиться как следует управлять метлой. Первое задание простое — пролететь через все ворота, не пропустив ни одного, — за это мы получим золотые, серебряные или бронзовые крылья. Для полета держите кнопку X и поворачивайте трекбол или кнопки ←/→. В следующем задании вам нужно будет выбрать одну из двух метел: простую или инверсированную. Но, в любом случае, какую бы метлу вы не выбрали, в опциях можно всегда поменять



способ управления. Здесь лучше всего управлять трекболом, поэтому проще будет летать на первой метле (в принципе, это на любителя). Выбрав метлу, вам нужно будет погоняться за шариком с крыльями (как он у них там называется, сквитч, что ли...). Когда вы его догоните, нужно будет нажать кнопку X для того, чтобы схватить беглеца. Ну и еще один пункт тренировки — гонка за сквитчем с противником по тем же принципам. После окончания тренировки вас встретит на выходе Рон и предложит сразиться на дуэли. Как это делается, вы уже знаете.

Спасение Рона

После того как вы победите на дуэли, к вам присоединится Гермиона, которая расскажет, что у команды Слизерин появился новый следопыт. Ну конечно же это Драко Малфой. Причем, как объясняет он сам, его преимущества на этом поприще очевидны: его папаша купил ему самую новую метлу, выпущенную только в этом месяце! Гермиона попыталась вставить слово, в результате получила два в отместку. За нее вступился Рон, и, как следствие, на него было наложено волшебство (он попросту стал постоянно рыгать). Вам придется проводить его до больницы.

Бегите за ним, стараясь не отставать. По пути собирайте бобы и попробуйте не наткнуться на кусты крапивы — они отнимают у вас энергию. Пройдя первый отрезок, вы увидите, что задание немного усложнилось: вокруг больше крапивы и скользких мест, появилось много резких поворотов. На третьем отрезке также много препятствий, но он не сложнее предыдущих. Главное, что нужно успеть, — сразу, как он начнет, идти по правой стороне горки, иначе вы не скоро подниметесь по скользкой земле вверх. На развилке можете бежать по любой дорожке — все они ведут в одно место. Довольно скоро вы прибудете в хижину, где вас встретит лесник Рубеус Хагрид.

Излечение Рона

Игра довольно простая, что-то типа собирания труб на чердаке Пристанища. Вам нужно собрать двадцать слизняков, которые будет отпрыгивать Рон, в миску, и когда она наполняется, выливать их в бочку слева. Всего в миску вмещается пять слизняков, и как только она начинает мигать красным светом, слизняков необходимо вываливать к бочку рядом. Это делается при помощи кнопки □. Если сразу излечение не получилось, можно попробовать еще, попытки не ограничены.

Верхний замок

Теперь нам самое время отправиться на урок Защиты от Сил Темной Магии. Поговорив с Роном и Гермионой, следуйте за последней в дверь внизу. Догнав ее и Рона в первом зале Верхнего Замка, вы поговорите и отправитесь на урок. Идите в дверь слева.

Гонка Урока Защиты от Сил Темной Магии

И снова гонка на выживание. Она намного сложнее, чем предыдущая на Отделении Травологии, но и она не слишком трудна для прохождения. Вам нужно успеть пробежаться по четырем комнатам прежде, чем кончится время, а еще лучше для того, чтобы взять Кубок, — на рекорд. Сделать это не сложно, если знать, что и как делать. Итак, по порядку. Пройдя в первую комнату, пересекуте старт и заберитесь на столик справа — впереди появится еще один, потом еще. Но следующий стол появится не впереди, а справа, туда вам и нужно. Ход налево тупиковый, поэтому вам нужно в правый. Прыгнув в него, бегите мимо рыцарей с секирами (они щелкают ими прямо у вас под носом). И откройте дверь. Пройдя в нее, бегите вдоль стены слева по тропинке вверх. Она изворачивается, а вам нужно держаться ближе к ее внешнему краю, чтобы более качественно перепрыгивать с уступа на уступ. Обратите внимание, что после третьего уступа дальше дороги нет, и вам придется ждать платформы, что спустится сверху. На ней поднимитесь вверх и там прыгайте по платформам до двери. В следующей комнате бегите вперед мимо рыцарей, а попав в следующую, просто перепрыгните с уступа на уступ и пройдите в следующую комнату. Здесь прыгайте на плавающую платформу и с нее — к учителю Защиты от Сил Черной Магии. Если вы придете менее чем за 1:24, то получите очередной кубок.

Урок Защиты от Сил Темной Магии

Начинается все так же, как и на уроке Травологии — вам нужно нажимать те же кнопки, на которые показывает светящийся шарик. Как и раньше, за достижения уровня А вы получите Кубок Урока. Но здесь вам придется немного больше поусердствовать, так как порядок следования шарика немного другой. В первый раз он ходит по кругу против часовой стрелки, во второй мечется как ему вздумается по тем же четырем кнопкам, а в третий — по трем верхним. Удачи вам в этом. После этого вам придется ловить фей. Делать это просто — удерживая кнопку X, наберите мощность нового заклинания и попадите в синего чудака. После этого используйте кнопкой X заклинание невесомости и переместите фею в клетку. Когда это сделано, поговорите с Гермионой и профессором, а потом идите наверх.

В комнате, куда вы попали, выпейте бутылочку и соберите бобы, после чего откройте дверь. Вы увидите еще парочку фей, расправьтесь с ними. В следующей комнате, а точнее, коридоре, просто езжайте вперед по наклонной поверхности, собирая по пути бобы и жаб, и пройдите в следующую комнату. Здесь фей три и, чтобы с ними расправиться, лучше стать слева от стола и оттуда бить этих маленьких чудиков заклинаниями. Далее еще один коридор, и вы получаете еще двадцать очков в пользу школы. А всего вам нужно больше 195: после разговора с привидением Ником вы увидите, как в Главной Зале подсчитывают очки. У Слизерин, ваших главных соперников, их 195, поэтому вам нужно набрать как минимум 195 (у меня было 220). Посмотрев ролик, вы окажетесь в Нижнем Замке.

День Смерти

Не пугайтесь, День Смерти — это всего лишь 500-я годовщина смерти Ника. Вам нужно следовать за призраком в подвал (ничего сложного, просто бегите все время вниз).

В подвале вас встретит еще один маленький призрак, удивленный вашим появлением. Для начала идите вправо и прикончите там рыцаря — за это вам дадут первые несколько очков. Теперь идем в дверь слева — это Камера Слизняков. Убивать их нужно издалека, не подходя слишком близко, так как в таком случае они нападут на вас. После уничтожения этих врагов идем наверх по лестнице и сначала проходим в дальнюю (правую) дверь — там нажмем рычаг, который вызовет появление платформы в яме на нижнем этаже над светящейся жидкостью. Теперь соберите бобы и идите в дверь напротив.

В этой комнате вам нужно расправиться с улитками. За каждую улитку вы получите энное количество очков, что, соответственно, увеличит ваши шансы на победу школы. Пройдя до конца и поговорив с призраком, пройдите в комнату с рычагом. Повернув его и собрав бобы, идите обратно к яме с водой. Прыгайте по платформам (слева в алькове сможете взять бобы и напиток) и проходите в дверь напротив.

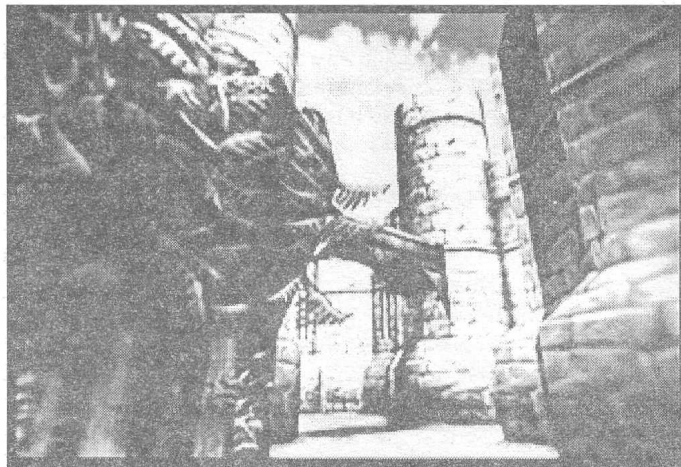
Вы попали в самое пекло праздника, но все, что вам можно будет сделать на нем, — это отобрать у мелкого призрака подарок, который приготовил Рон для Ника. Для того, чтобы это сделать, нужно бросать в призрака магию. Нужно не только попадать в противника, но и отбиваться от тарелок и досок, которые бросает призрак.

После этого вы перемещаетесь в коридор, где видите отвратительно зрелище: на факеле подвешена кошка одной из преподавательниц, а на стене кровавыми буквами написано, что тайная комната открыта... пожалуй, это не та комната, которую мы обследовали. Так или иначе, теперь нам нужно сварить зелье, чтобы научиться превращаться в любого, чью частичку мы имеем. Это пригодится для того, чтобы узнать секрет тайной комнаты...

Для начала нам нужно будет научиться варить зелье. Это просто, хотя может сразу и не получиться. Нажимая кнопки, указанные на экране, вы сможете осуществить эту процедуру. После этого Гарри отправится на огород к Рубеусу Хагриду для того, чтобы изгнать оттуда гномов.

Изгнание Гномов

На сей раз все не так-то просто: и препятствия намного сложнее, и бонусы довольно часто просто-таки обрываются в последний момент. Но не волнуйтесь — вам нужно всего лишь



побить рекорд. На тот случай, если вы хотите взять все бонусы, вот вам их цены:

- Бочка — 150
- Кормушка — 250
- Чучело — 300 (200)
- Разноцветный шар — 100

Как ни странно, но разноцветный шар как раз и является самым труднодостижимым бонусом.

Игра в Квиддич

После изгнания гномов вы отправитесь снова в Хогвартс, и на сей раз окажетесь у поля для игры в Квиддич (не тренировочного, а игрового). Играть довольно просто: вам нужно будет сначала догнать Драко Малфоя и сбить его с метлы (кнопка ☐, не отпуская ☐). Только после этого Гарри сможет приблизиться к летающему шару и схватить его, как мы уже не раз делали на тренировке. Все довольно просто, не так ли? Вот только сразу после этого, как следует из фильма (а игра идет за ним в точности), Гарри придется сломать руку. Ну да не беда — скоро он выздоровеет, и нам все же нужно будет отправиться на Диагон Аллей для того, чтобы запастись кое-какими снадобьями для изготовления волшебного препарата, который позволит нам превратиться в кого угодно.

Диагон Аллей (Аллея Диагон)

Для начала осмотритесь вокруг и побродите по улочке. Поговорив с ее населением, вы составите себе представление о том, где и почему находится. Теперь идите в единственную дверь, которая открыта в данный момент (возле нее поговорите с Драко Малфоем), — она ведет в аптеку. Вам придется здесь выгнать целую кучу злых маленьких фей для того, чтобы получить нужные вам пиявки. Выгонять фей несложно: просто целтесь немного ниже них и, когда фея начинает падать вниз, наносите удар. Успев выгнать всех фей (счетчик справа внизу) за отведенное время, вы получите желаемый приз.

После того как пиявки добыты, идем в дверь напротив — она как раз открылась. Это так называемый Магический Зверинец. Поговорив с его «смешным» хозяином, вы отправитесь ловить мух-златоглазок. Здесь также нет ничего сложного: идите к ящикам, стоящим внизу, и посмотрите, какой из них подрагивает. Стреляйте по нему, а потом — по мухам, которые из него вылетят, и бегите на второй этаж — теперь златоглазки там. Точно так же выбейте еще одну муху, и довольно просто вы наберете их в количестве пяти штук. Выйдя из дома, идите в начало улицы и поговорите с Хагридом.

Верхний Замок

На сей раз вы собрались в уборной для девочек в Верхнем Хогвартсе, ведь именно там вам никто не помешает: всему виной Стонущая Миртл, девочка-привидение, обитающая здесь. Поговорите с друзьями и затем самой Миртл (она возле раковин), и выходите из уборной. Поговорите на повороте с Роном и идите по дорожке вперед (сейчас нам нужен Общий Зал).

Для начала мы сходим еще кое-куда. Пройдя пару коридоров, вы увидите на лестнице дверь напротив: это Зал Рыцарей. Идем туда и собираем бобы в двух комнатах, проходя через двери. Дальше второй комнаты ходить не стоит — путь ведет в комнату профессора Ламбратора, а она пока закрыта. Вернувшись назад, двигаемся по дорожке вперед, слушая адское нашептывание на ухо. Скоро мы окажемся в Нижнем Хогвартсе и еще раз поговорим с Роном. Идем в Общий Зал Гриффиндор (наверх по лестнице за картиной. Здесь мы



ВМЕСТЕ СО СВОИМИ ДРУЗЬЯМИ, РОНОМ И ГЕРМИОНОЙ, ГАРРИ УДАЛОСЬ ПОБЕДИТЬ ЛОРДА ВОЛДЕМОРТА, ВЕЛИЧАЙШЕГО ТЕМНОГО МАГА

получим еще одну карточку, сможем полюбоваться на наши достижения в виде кубков и купить последнюю карточку у двух менял в углу. У нас пока что есть время, можно сходить еще в парочку мест для того, чтобы получить карточки. Ну как, отправляемся?

Дуэли магов

Открываем статую за двумя спекулянтами и бежим вперед по дорожке (налево пока не стоит ходить, у нас нет необходимого заклинания, вернемся позже) до зала с тремя портретами: два из них, левый и правый, согласятся отправить вас на дуэль (так как у нас уже есть 11 карточек), а вот средний — ни в какую. Ну и пусть, вернемся, когда насобираем 20 карточек. Дуэли довольно простые: вам придется сразиться с чемпионом Хаффпафа, стоя на двух противоположных башнях (получите за это карточку), и с чемпионом Равенклов (также получите карточку). После этого выбирайтесь из зала дуэлей и идите из Общего Зала наверх, мимо библиотеки. Пройдя до конца по коридору, войдите в следующее помещение — там в стене напротив увидите ложную кладку. Нажав кнопку ☐, пройдите в нее.

Крысы, Рыцари и Рычаг

Для начала соберите бобы и возьмите жабу на шкафу. Только после этого станьте справа от входа лицом к столбу и ударьте его, чтобы он пошел влево. Быстро ползите по ступенькам и успеете перепрыгнуть на уступ прежде, чем столб снова сложится. В комнате вы найдете двух гигантских крыс. При помощи своего простого удара сделайте их маленькими и только после этого выходите. Спрыгнув вниз, направьте лестницу в другую сторону и идите в комнату, где на вас нападут два рыцаря. Чтобы расправиться с ними, примените следующую тактику.

Бить рыцарей можно только тогда, когда они двигаются. Но у одного из них есть щит, которым он отбивает все ваши нападения. Придется сначала расправиться с тем, у кого щита нет. Станьте прямо возле входа — там рыцари на вас не нападают. Сделав большой удар и не отпуская кнопку, пройдите немного вперед и, прицелившись в беззащитного, стреляйте. Два таких попадания, — и рыцарь откинет копыта, а вам начислят очков в пользу Гриффиндора. Теперь займемся вторым. Это намного сложнее, хотя не невыполнимо. Сделайте так, чтобы рыцарь бежал за вами, используя поворот камеры, и замахнулся. Во время замаха вы отходите на безопасное расстояние и бьете врага (стоит он довольно долго, поэтому можно сделать сильный удар). Также вам за

него дадут очков плюс после этого откроется третья дверь в комнате внизу. Спустившись, идите в нее и нажмите рычаг. Выйдя, вы встретите еще одного рыцаря со щитом, убейте его и только после этого по шкафу и плавающей платформе доберитесь до карточки.

Дуэль с Драко

Вернувшись назад к Общему Залу, идите вниз по лестнице и пройдите в Нижний Хогвартс. Доберитесь до Главного Зала, где встретите Рона, еще нескольких парней и будете сражаться на дуэли с Драко Малфоем. Победить Драко легко, но потом вам нужно будет победить и огромную змею, что сделать немного сложнее, учитывая то, что у вас нет супер-заклинаний. Трудность заключается в том, что у змеи очень хорошее оружие — яд, которым она эффективно пользуется. Нужно вовремя успевать отбегать от струи яда, ну и не забывать бить врага.

Под прикрытием

Сотворив зелье, Гермиона превратила вас и Рона в Крабба и Гойла, друзей Малфоя. Вам нужно попасть в Слизерин, но кто вас туда отведет? Естественно, на нашу удачу как раз попадает мелкий слизеринец, скачущий в нужном направлении. Бежим за ним, собирая бобы и обходя препятствия. Сначала все довольно просто, но потом путь начинает вести вас по извилистым тропам над пропастью, а так как Гойл довольно толстый и неуклюжий, постоянно скользит по их поверхности, то гонка превращается в настоящую пытку. Но тем не менее путь довольно короток, и скоро вам представится возможность поговорить с Малфоем. Когда разговор закончится, вы снова окажетесь в уборной, и на сей раз вам придется сразиться со Стонущей Миртл. Вам нужно за то время, что пройдет до превращения обратно в Гарри, отразить все те вещи, которыми она в вас бросается. Задача не из легких, и с первого раза, скорее всего, ничего не получится, но потом все утрясется. В награду вы получите дневник Томаса Риддла.

Оказавшись вне пределов уборной, вы получаете записку от профессора Локхарта с приглашением на частный урок. Что ж, отправляемся к профессору.

Частный Урок у Локхарта

Идем в Нижний Замок — встретив Рона у двери, знайте, что вы пришли по адресу. Поговорив с ним, идите в комнату Локхарта и пройдите на развилке вправо, в ту дверь, что не заперта. Пройдя еще одну комнату, вы окажетесь у профессора. Для начала нам предстоит сыграть в уже известную игру «нажми кнопку», но на сей раз она сильно усложнена. Пройти с первого раза ее не удастся точно, поэтому как только вы поняли, что не достигли уровня А, нажимайте кнопку Reset и загружайтесь снова. Победа в игре стоит того — вам дадут еще одну карточку.

Вторая часть частного урока у профессора Локхарта — практическое применение изученного заклинания. Вы только что научились магии, которая позволяет делать некоторые невидимые предметы видимыми и, что самое главное, осязаемыми. Итак, первая попытка: ударив сильным ударом по сверкающей звезде, вы сделаете платформы над пропастью видимыми. Скачите на ту, что сзади Локхарта, и как можно быстрее прыгайте по ним до выхода. В следующей комнате все гораздо проще: можно либо пройти мимо рыцарей и таким образом собрать несколько бобов, либо сделать две плат-

формы над пропастью видимыми и пробраться по ним. Советую пройти оба пути, так как бобы есть и там, и там.

День Святого Валентина

После очередного (второго по счету) подсчета очков школ (вам нужно набрать больше 75 — это очки Слизерин) вам предстоит гонка с Амурами, которые норовят поразить вас своими стрелами. Гонка не из простых, так как на пути у вас встретятся и пропасти, и обваливающийся пол, и извилистые тропки над пропастью. Дело осложняется еще и тем, что бежать вам придется в обратную сторону экрана: сверху вниз.

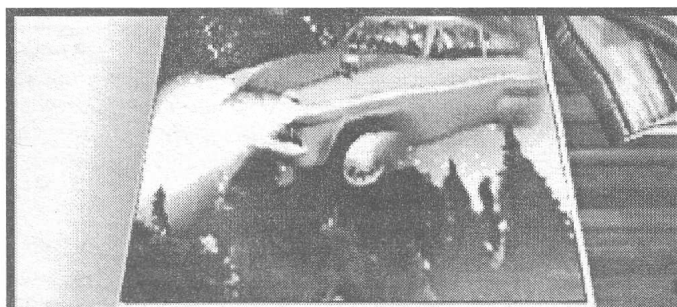
Лес

Посмотрев дневник Риддла и посоветовавшись с ребятами, вы решаете отправиться к Хагриду, так как подозреваете, что это именно он открыл Тайную Комнату пятьдесят лет назад. Чтобы сделать это, нужно выйти на улицу и пройти незамеченным мимо всех учителей, которые сейчас охраняют замок. Для этого вам придется использовать плащ-невидимку. Начав игру, нажмите при помощи вазы первую кнопку и идите в дверь. Пройдя первую комнату без приключений (соберите бобы), идите дальше. Выглянув из-за угла, вы увидите сторожа, повернувшегося к вам спиной. Быстро пройдите влево за куст и заберитесь на него. Когда сторож пройдет вперед, прыгайте на соседний куст, где висит плащ, и после того как возьмете его, быстро скачите вперед и направо. Став за куст, нажмите очередную кнопку, заберитесь на куст и, давдавшись, когда сторож уйдет, проходите в дверь.

Взяв плащ у двери, быстро бегите через всю площадку в противоположный угол, забирайтесь на куст и оттуда сигайте на карниз. Идите по всему карнизу вперед (на дерево пока не прыгайте) и спрыгните в конце на платформу, где есть кнопка. Нажав ее, вы откроете дверь в другом конце поляны. Спрыгните вниз, возьмите плащ и повторите действия, но теперь идите по дереву на другую платформу.

Взяв под аркой плащ, быстро бежим через всю поляну, чтобы нажать в дальнем закоулке кнопку. Вернувшись, осторожно проходим мимо преподавателя в дверь. В следующей локации осторожно идем следом за сторожем, пока не представляется возможность забраться на куст. Быстро сделав это, ждем, когда сторожа отойдут подальше, и спрыгиваем в проем слева. Здесь еще одна кнопка, нажав ее, идем назад и, быстро взяв плащ, проходим в открывшуюся дверь.

Забравшись на куст, прыгаем на плащ и бежим вправо по длинному коридору. Пробравшись мимо второго преподавателя, идем вправо: здесь есть кнопка, но нет вазы. Все пра-



СТРАННО. НАВЕРНОЕ КТО-ТО ПРИСЛАЛ ПОСЫЛ, ХОДЯ ТЕМ САМЫМ ПОШУТИТЬ. ПОДУМАЙ, КТО В ШКОЛЕ МОГ ЗАТАИТЬ НА ТЕБЯ ЗАБОУ?

вильно: вам нужно нажать кнопку и потом бежать что есть сил в другую комнату в этом отделении — там откроются ворота, через которые вы сможете попасть к Хагриду. Только убедитесь сначала, что второго преподавателя можно обойти. Послушав разговор нескольких людей в каморке Хагрида, вы узнаете, что его собираются заточить в темницу. Он, зная, что вы находитесь рядом, дает вам подсказку: идти за пауками. Что ж, нужно делать так, как велит друг. И вот мы уже в Запретном Лесу.

Запретный Лес

Идите вперед по тропинке и на мосту прикончите двух огромных улиток. Двигаемся дальше, и скоро Гарри придет к болоту, над которым висят две невидимые платформы. Ударив по ним своим новым заклинанием, переберитесь на другой берег и снова войдите в лес. Скоро вы придете к гигантскому пауку, который стоит перед паутиной. Бояться его не стоит: вам всего лишь нужно бить его по пузу, когда тот поднимается, чтобы кинуть в вас комок паутины. Станьте напротив него и, как только паук встанет на дыбы, бейте его простым ударом. После этого снимите сильным ударом паутину с прохода и двигайтесь дальше. На следующей поляне вас ждут сразу два паука, они, правда, немного послабее предыдущего, но тем не менее и они могут доставить вам много больших хлопот. После этого можете сходить налево за паутину — там стоит котелок, в котором можно сварить зелье для полного восстановления энергии. Для этого нужно просто быстро повторять без ошибок комбинации, которые показывает котелок, а потом достать зелье из жбана. Затем идите через другую паутину. Скоро вы выберетесь на поляну с улитками. Убив парочку, идите по тропинке, и Гарри достигнет водопада. Став под указатель, вы увидите, куда нужно целиться. Ударив по звезде и сделав, таким образом, платформы над пропастью осязаемыми, быстро скачите влево и оттуда по платформам на другой берег. Пройдя в проход, вы увидите еще одного паука. Прикончив его, идите дальше. В следующей локации нужно сделать видимым мост через пропасть. Выйдя на другой стороне, на уступе скалы, вы можете сделать видимым кусок стены справа: если пройти за нее, то помимо паука в следующей комнате далее вы найдете очередную карточку, а также горшок для варки зелья. Вернувшись назад, прикончите улитку и идите по уступу. Зайдя в следующую локацию, восстановите мост (сначала левую сторону, потом быстро правую, и только потом идите сначала слева, потом перепрыгните направо, и так до противоположного берега). Пройдя на следующую поляну, убейте паука и идите дальше.

Теперь нам нужно забраться сначала на высокое дерево, стоящее здесь, а потом с него на высокую стену. Первое сделать несложно, а вот второе будет трудней. Забравшись на вершину старого дерева, прыгните (только не супердлинным прыжком) на верхнюю ветку так, чтобы с нее не свалиться, и уже только оттуда сигайте на стену.

Огры

Настало время попытать себя в искусстве прятаться. Перед вами довольно длинная тропа, которую патрулирует стадо злобных людоедов: если вы попадетесь кому-нибудь из них на глаза, вас вышвырнут к началу локации. Поэтому действовать придется так же осторожно, как и в случае с побегом ночью из замка. Мимо первого пройдете без проблем и сразу: нужно идти прямо, две боковых дорожки предназначены для огра и никуда не ведут. В следующем месте пройдите сначала по правой стороне мимо одного огра, а потом по



левой мимо второго. Далее дождитесь, пока правый огр уйдет вверх, а левый развернется и пойдет назад, и проскочите вправо в маленький закоулок. Дождавшись первого огра, пройдите мимо него вверх.

Идите по правой дорожке и зайдите в закоулок. Когда огр пойдет обратно, идите за ним и пройдите в другой закоулок, но поменьше. Огр вернется назад, а вы сможете пробраться вперед. На следующей поляне дождитесь, когда огры сойдутся вверху и пойдут назад, и пройдите по левой (не крайней) дорожке вперед. Вам осталось только разбить камни впереди — и вы в логове главного паука.

Поговорив с большим пауком, вы вынуждены будете сражаться с ним. Точнее, не с ним, а с деревьями, на которых он сидит, и более мелкими пауками. На вторых можете не обращать внимания — просто уходите от них, бегая по кругу и стреляя в деревья. У каждого из них своя шкала жизни, поэтому времени уйдет на сражение достаточно. Не вздумайте бить главного паука — вам дороже будет.

Нижний Замок

Прискорбно, но злая участь постигла и Гермиону: пока вы прогуливались по лесу, ее также кто-то превратил в камень. Одновременно с тем, как вам сообщили эту не очень приятную новость, вы вспоминаете, что пятьдесят лет назад (это общеизвестно) в уборной нашли мертвую девочку. Может, это и есть Стонущая Миртл? Так или иначе, Рон отправляется в уборную, а вы собираетесь отыскать профессора Локхарта. Надеюсь, вы еще не забыли, где это?

Секретные места

Но сначала мы посетим некоторые секретные места замка, которые дадут нам еще несколько карточек. В основном они скрываются за различного рода стенными шкафами, поэтому будет не лишним, если вы проверите все, которые видите.

— Выйдя из Общего Зала, спуститесь вниз по лестнице: справа первый шкаф, за которым есть секретное место. Пройдя в него, вы попадете в Зал Портретов. Идите вперед по коридору и спрыгните вниз, чтобы собрать все бобы на платформе. После этого, спрыгнув вниз, пройдите через портрет на противоположной стене. Пройдя по коридору, нажмите рычаг и вернитесь назад. Идите в другой конец комнаты, поднимитесь по лестнице и пройдите в другой портрет. В комнате, собрав по необходимости жаб, станьте в столб пузырей — вас подбросит вверх к платформе. Пройдя в дверь, по плавающим котелкам доберитесь до двери напротив. Пройдя в нее, идите по мосту напротив и там отправляйтесь в любую сторону (справа есть напиток). Добравшись до пропасти, пры-

гайте на мостик со свечками, и оттуда — на уступ к двери. Пройдя в нее, идите направо и пройдите в открывшуюся дверь. Став на самый край уступа, вы увидите звездочку, выстрелите по ней, и сможете пробраться вперед по платформам. Пройдя через шкаф, вы найдете карточку. Спрыгивайте влево на уступ и через шкаф возвращайтесь назад в Нижний Замок.

— Идите в библиотеку и пройдите через шкаф (в первой комнате в дальнем левом углу). Собирайте бобы и сбивайте книги, и скоро вы придете в комнату, где много шкафов с бобами. Пройдите в шкаф, на который нельзя забраться, и в еще одной секретной комнате сбейте карточку с потолка.

— Выйдя из библиотеки, бегите по коридору дальше, чтобы попасть в нижние помещения замка. Идите в противоположную дверь на лестнице и, добравшись до комнаты, где когда-то вас фотографировал Колин, пройдите через шкаф. Сбив (или не сбив) книги, собирайте бобы и идите вперед по коридору, который выведет вас во внутренний дворик. Пройдитесь по нему, и в следующем отделении в алькове вы найдете еще одну карточку.

— Идите дальше, к кабинету профессора Локхарта, и возле входа в его покои пройдите через шкаф. Бегите вперед по коридору, собирая бобы и забираясь на уступы. Над ямой сделайте платформы видимыми, и потом то же самое сотворите со столиком. Совсем скоро вы доберетесь до карточки. Когда возьмете ее, просто спрыгните вниз и пройдите через шкаф.

— Идите в Верхний Хогвартс (двери внизу справа от лестницы у Общего Зала). Добравшись до второй комнаты, вы найдете шкаф, который открывается. Идите через него и передвиньте две колонны (большую — два раза вперед). По ним и летающим столикам заберитесь на второй этаж и пройдите в дверь — вы окажетесь на стенах замка и найдете очередную карточку в дальнем портике.

— Идите в Зал Рыцарей — во второй комнате вы найдете открывающийся шкаф. Пройдя в него, бегите вперед по коридору, пройдите в первую дверь и проберитесь на площадку, где расположена кнопка. Став на нее, идите обратно и двигайтесь вперед по коридору. Дойдя до струи пузырьков, летите с ее помощью на противоположную сторону и нажимайте при помощи вазы кнопку. Внизу появится карточка и куча бобов.

— Идите дальше по рыцарскому залу, и, когда выйдете к кабинету Дамблдора, пройдите за шкаф справа. Здесь вы сможете, прыгая по бревнам, собрать большое количество бобов. — Бегите дальше по Верхнему Хогвартсу к Уборной, и в коридоре вы найдете еще один открывающийся шкаф. Сразу со входа прикончите (по два сильных удара) двух рыцарей и пройдите в открывшуюся дверь. Убив здесь еще одного рыцаря, заберитесь на шкаф и с него при помощи плавающей платформы доберитесь до двери на балконе. Идите в нее и ступайте по карнизу, собирая бобы, — скоро вы доберетесь до балкона, на котором возьмете предпоследнюю карточку. Теперь идите в Общий Зал и пройдите в Зал Дуэлей. У вас есть возможность сразиться с последним магом-чемпионом (как вы, наверное, догадались, это представитель Слизерины). Победив его, вы сможете пройти в комнату немного позади. Здесь выдвиньте ступеньки, быстро заберитесь по ним и еще быстрее сделайте несколько платформ впереди видимыми. Пройдя по ним, вы окажетесь перед большими воротами. Идите в них, и Гарри найдет Дневник Игры — рисунки всех персонажей.

Профессор Локхарт

Пройдя в комнату с двумя дверями, вы увидите, что та, что ведет в кабинет профессора, закрыта. Идем в противополож-

ную. Вы оказываетесь в зале, где на плитках пола крутятся спирали. Вам нужно пробраться на противоположную сторону, не задев ни одну из них. В первом зале это сделать просто: идите по клеткам и наступайте на каждую вторую из двух освободившихся, в таком случае в следующий раз она будет первой, вам нужно будет перейти на одну клетку, и так далее. Точно то же самое и во второй, но здесь нужно быть немного внимательней: некоторые клетки зажигаются по два раза. И идите по правой стороне, там вы хотя бы выберетесь. На последних двух клетках нужно сразу пробежать их обе и оказаться на свободной территории.

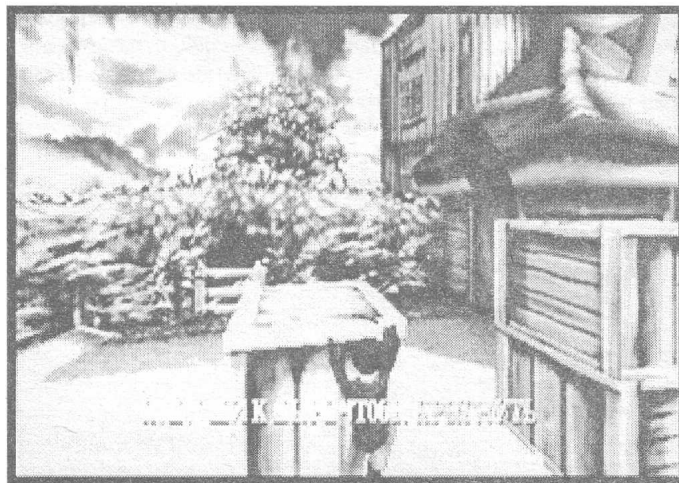
В комнате, куда вы попали, идите сначала от моста направо, чтобы взять пару бобов, а потом налево в дверь. Кстати, рыцаря, который за вами гоняется, лучше прикончить — получите лишние очки для Гриффиндора. Идите дальше и в следующей комнате сделайте три платформы видимыми (возможно, для этого придется сначала спуститься чуть ниже, а потом подняться). Пробравшись по ним в следующую комнату, пройдите вперед и перекиньте рычаг. Рыцаря также лучше прикончить. Вернувшись на одну комнату назад, спуститесь вниз и соберите в «страшной» комнате бобы. Теперь возвращаемся назад. В коридоре с рыцарями идите не по мосту, а налево, в маленькую комнатку пониже. Спустившись в нее, идите в дверь напротив, а не справа. Вы найдете профессора Локхарта и с ним вместе отправитесь в тайную Комнату (ну и для полного счастья прихватив с собой Рона).

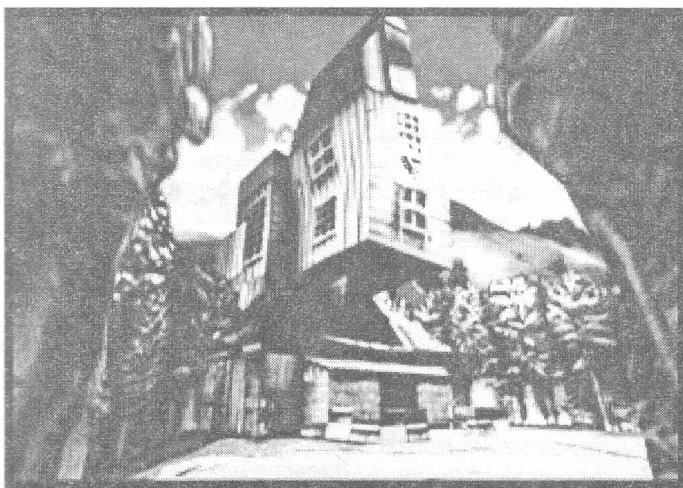
Тайная Комната

Вот мы и подобрались вплотную к самой развязке игры. Совсем скоро мы проберемся в тайную комнату, а там и до конца игры недалеко. Но для начала в эту комнату надо еще попасть, а для этого вам предстоит пройти испытание вроде полета через камин в начале игры, только здесь все посложнее и запутаннее.

После этого вам предстоит бой с профессором Локхартом: он пытается охмурить вас заклинанием памяти. Соответственно, придется навалить ему при помощи своей старой палочки.

Пройдя в дверь, вы сможете смешать себе зелье, при помощи которого подкрепите свои силы. Идите вперед по коридору и пройдите в следующую комнату. Прикончите двух улиток и идите дальше. В коридоре разберитесь с двумя крысами и выйдите в большой зал. Теперь вам нужно поднять платформы так, чтобы по ним можно было забраться на верхний уступ. Для этого придется пройти несколько испытаний.





Василиск

Сражение с последним боссом игры на редкость простое. Появившись в Тайной Комнате, вы находите лорда Валдамора (Томас Риддл нового воплощения). Он натравливает на вас здоровенную зверюгу, которой нельзя даже в глаза смотреть (по всем правилам фэнтези Василиск может своим взглядом превращать в камень). Появляется Феникс Фокс, который выцарапывает глаза змеюке. Теперь вам придется сражаться при помощи своей волшебной палочки. Первое сражение очень простое: вам нужно всего лишь не попадаться на плевки Василиска и бросать сильную магию в тот момент, когда враг пошире раскроет рот. Всего около шести попаданий, — и перед вами новая задача: теперь уже при помощи магического меча отражать атаки Василиска. Это еще проще, только намного больше занимает времени. Когда Василиск начинает светиться струями света, нажмите кнопку **X** — в вас попадет луч. Его нужно направить на зубы врага и таким образом лишить его всякого оружия. Каждый раз, когда луч из пасти Василиска заканчивается, быстро отходите назад и потом снова держите меч. А затем сидим и смотрим заключительные ролики.

Вместо послесловия

Когда Василиск будет повержен, вы расправитесь и Валдамором, проткнув дневник Тома Риддла выпавшим зубом змеи. Игра закончена, и вам осталось только завершить кое-какие мелкие делишки. После того как все ролики и титры будут просмотрены, Гарри окажется в Общем Зале. Здесь вы сможете полистать дневник Колина для того, чтобы собрать оставшиеся несобранными карточки (по вышеописанному прохождению они собраны все). Выйдя из игры, вы увидите в главном меню вместо опции «продолжить» — «Общий Зал». Больше вы не сможете попасть в Гриффиндор иначе, как в эту комнату. Ну и особо интересующимся советую попробовать сыграть в Квиддич (главное меню) — игра хотя и нудная (по всей видимости, она бесконечна, так как команды и сражения постоянно повторяются), но довольно прикольная на первых порах. Ну а мне остается подвести итог всего вышеописанного.

Итак, что мы с вами получили? Игра, как ни крути, очень простая. Нет ни одного такого места, до которого игрок не добрался бы сам без подсказок, пусть даже и не с первого раза. Но секреты — не самое главное. Весь игровой процесс очень прост, враги никчемны, а боссы (если таковыми можно назвать Змея, Локхарта, Василиска и им подобных) и того проще. Порой больше доставляли неудобства крысы (согласитесь, иногда весьма опасный враг), чем какие-то мощные противники. Ну а паук и Василиск — это верх тупости и убожества. Что ж, так задумано программистами: им хотелось, чтобы в игру играли не только почитатели Гарри Поттера подросткового возраста, но и совсем маленькие детишки. А жаль, хотелось бы в довольно новой игре для PS посидеть больше, чем три часа.

Сначала идите в первую дверь слева и разберитесь там с двумя улитками. Пройдя за паутину, спрыгните в яму. Заберитесь на уступ и оттуда прикончите нескольких крыс внизу. Идите по тропе и убейте улиток, что ползают внизу. После этого посмотрите на стену напротив спуска: на ней должен гореть огонек. Ударив по нему, пройдите в открывшийся проход. Бегите через огненный мост и нажмите первую кнопку — это поднимет первую платформу. Теперь пройдите в пещеру здесь же — это выход.

Идите в следующую дверь. В первой же комнате вам придется сразиться с рыцарем, оруduющим булавой. Бегайте от него по комнате и бейте по возможности сильными ударами. Когда рыцарь откинет копыта, сверху упадет камень. Толкните его о стену, и откроется люк в середине комнаты.

Спрыгнув вниз с уступа, убейте двумя сильными выстрелами рыцаря и, став на кнопку, с нее быстро перескочите на платформу. Поднимитесь на карниз и там убейте еще одного, отойдя вправо. Теперь заберитесь на карниз выше и, стоя слева, быстро прикончите еще одного. Сойдя немного ниже, превратите невидимые платформы в видимые и проберитесь на другую сторону. Идите дальше, сделав проход видимым, и убейте рыцаря, после чего идите вправо и по ступенькам забирайтесь наверх, уничтожая рыцарей. Нажав кнопку, выходите отсюда. Последняя пещера — напротив. Идите в нее и сразу же разделайтесь с крысой слева от вас. После этого убейте улитку и пройдите вперед. Ход вниз закрыт, но если вы возьмете ближайший слева от вас камень и опустите его на решетку, она провалится. Идите вниз и дождитесь, когда огры пойдут один влево, а второй вверх. Пройдите к стене впереди и станьте у ее левой кромки так, чтобы огр, который будет возвращаться слева, вас не заметил. Когда он пройдет мимо, быстро прошмыгните мимо него и пройдите в проход дальше. Дождавшись, когда на развилке огр пройдет вправо, быстро идите мимо него влево и бегите вперед. Нажав кнопку, на платформе заберитесь вверх и нажмите еще одну, на сей раз последнюю в игре. По платформам пройдите наверх.